

21Latte - Regelwerk

PSS

August, 2025

V0.1

§ 1 Präambel

§ 2 Geltungsbereich

- (1) Die im folgenden dieses Dokumentes genannten Regeln gelten allgemein. Insbesondere finden sie Anwendung bei Veranstaltungen der Panzerschmiede Steinheim bzw. bei Veranstaltungen, denen Personen, welcher der Panzerschmiede Steinheim angehören oder nahe stehen, beiwohnen. Sie gelten bei allen Wetterlagen.
- (2) Individualvereinbarungen sind nur zulässig, wenn in den jeweiligen Paragraphen entsprechende Hinweise dazu verschriftlicht wurden. Andere als die beschriebenen Individualvereinbarungen sind nicht zulässig.

§ 3 Kurzfassung

- (1) Bei 21Latte treten zwei Teams gegeneinander an. Ziel ist es, zuerst 21 Punkte zu erreichen und anschließend das Spiel durch Treffen der Zielmarkeirung zu beenden. Dabei sollen zwischendruck auch die Dosen des gegnerischen Teams getroffen werden, damit es nicht zur Dehydrierung der beteiligten Spieler kommt.
- (2) Der Sport ist ehrenvoll und mit voller Hingabe zu betreiben!

§ 4 Allgemeines

- (1) Der Name des in diesem Regelwerk beschriebenen Trinksports lautet 21Latte, oder auch Latte21.
- (2) Der Sportsgeist steht stets im Vordergrund. Deshalb sind wüste Beschimpfungen ausdrücklich zulässig! Nach Spielende ist die Feindschaft während des Spiels durch Handschlag zu beenden.

§ 5 Spielziel

21Latte ist ein Trinkspiel bei dem das Team gewinnt, welches zuerst 21 Punkte erworben hat und abschließend die Zielmarkierung mit allen Pfeilen trifft. Hat das Team dies geschafft, gewinnt es das Spiel. Ein Nachwurf des unterlegenen Teams ist nicht zulässig.

§ 6 Spielaufbau

Zum Spielen benötigt man

1. 2-3 Dartpfeile mit Metallspitze
2. 2 Latten mit Spielmarkierungen
3. ausreichend Getränkedosen für die Spieler
4. zwei gleichstarke Teams

§ 7 Latten

- (1) Die Latten sind ca. 1,5m lang, zwingend aber gleichlang.
- (2) Jede Latte ist in drei gleich große Abschnitte aufgeteilt, die Linien zwischen den Abschnitten sind ca. 2cm breit. Außerdem sind die Markierungen am Anfang und Ende der Latte ca. 3cm breit.
- (3) Die drei Zonen der Latten sind mit Zahlen von 1-3 beschriftet, die die Punkte des Bereichs angeben.
- (4) Die Latten liegen grundsätzlich so, dass die Bereiche mit 1 Punkt in der Mitte liegen (dementsprechend: 3-2-1-1-2-3)

§ 8 Spielablauf

1. Vor der 1. Runde wird durch Schere-Stein-Papier (Best of 1) entschieden welches Team beginnt
2. Das beginnende Team (hier Team A) bekommt die Dartpfeile und darf zuerst werfen.
3. Team A wirft die drei Pfeile nacheinander. Je nach Teamgröße wird dabei abwechselnd geworfen. Worauf die einzelnen Werfer zielen, ist dem Team überlassen.
4. Trifft ein Werfer eine Dose so, dass sie merklich an Flüssigkeit verliert, muss das gegnerische Team sofort mit dem Trinken beginnen. Andernfalls erst nach dem Wurf aller 3 Pfeile.

5. Sind alle Pfeile geworfen, werden die Punkte gezählt und das gegnerische Team trinkt alle Dosen soweit leer, dass keine Getränke mehr auslaufen.
6. Anschließend ist das gegnerische Team an der Reihe

§ 9 Punktwertung

Jeder Treffer in eines der markierten Punktefelder auf der gegenüberliegenden Seite, wird mit den entsprechenden Punkten bewertet. Die weißen Trennlinien, die Mittellinie und die Endlinie geben keine Punkte. Die Punktzahl 21 muss genau erreicht werden. Überwirft sich ein Team, ist der Durchgang beendet und die erzielten Punkte des Durchgangs verfallen.

§ 10 Wichtige Grundsätze

- (1) Latte21 ist ein Teamsport!
- (2) Die Spieler müssen abwechselnd der Reihe nach werfen. Jeder muss werfen, keiner darf ausgelassen werden.
- (3) Jeder Spieler ist für sein Getränk selbst verantwortlich!
- (4) Die Getränkedosen jedes Teams müssen hinter der Endlinie, und an der Latte stehen.
- (5) Jeder Mitspieler besitzt genau eine Getränkedose.
- (6) Ist die Dose zu mehr als 80 % geleert oder hat einen Durchschuss erlitten, muss sie geleert werden und der Mitspieler nimmt sich eine neue Getränkedose.
- (7) Punkte zählen nur auf der gegenüberliegenden Latte, also bei der weiter entfernten.
- (8) Es zählt, wie beim Dart, der Punkt mit der die Spitze die Latte getroffen hat. Das kann auch an der Seitenkante der Latte sein.
- (9) Trifft ein Team eine gegnerische Dose so, dass der Pfeil oben in der Dosenöffnung steckenbleibt, hat es sofort gewonnen, unabhängig vom Punktestand.
- (10) Nach dem Spiel hat das Verliererteam die eigenen Dosen im Eilverfahren zu leeren (exen).