TURNIER-REGELN

Ostdeutsche Beer Pong Meisterschaft

BPONG BUNDESLIGA

I. VORWORT

1. Die folgenden Regeln sind für alle Turnier-Teilnehmer verbindlich. Durch die Teilnahme am Turnier erklären sich alle Spieler mit diesen einverstanden.
2. Da der Großteil des Turnierbetriebs in Eigenregie und ohne Schiedsrichter stattfindet, stehen Fair Play und Ehrlichkeit im Umgang miteinander an oberster Stelle.
3. Bei Regelverstößen kann die Turnier-Leitung Sanktionen gegen einzelne Spieler, Teams oder Mannschaften aussprechen, vom Penalty-Cup bis zum Ausschluss vom Turnier.
4. Beleidigungen und Diffamierungen jeglicher Art werden zu keinem Zeitpunkt geduldet und entsprechend hart sanktioniert.
5. Die finale Interpretation der Regeln obliegt der Turnier-Leitung.

III. VOR DEM GAME

1. Zu Beginn des Spiels werden 10 Cups mit ca. 200 ml Wasser o. ä. befüllt und in einer 4-3-2-1-Pyramide am Tischende aufgebaut: Die Spitze zeigt zum Werfenden, die Basis liegt parallel zum Tischende, die Cups stehen in der Tischbreite mittig. Sie berühren sich an den Rändern, liegen nicht aufeinander auf und stehen aufrecht. Zwischen Tischende und Cups sind exakt 2 cm Abstand.
2. Sollte ein Cup zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels nicht den obigen Anforderungen entsprechen oder in sonst einer Weise nicht an oder in korrekter Position stehen, so muss dies vor dem nächsten Wurf korrigiert werden.
3. Per Zufallsverfahren wird entschieden, welcher Spieler bzw. welches Team das Game beginnt.
4. Einzel: Der beginnende Spieler erhält in der ersten Wurfrunde einen Wurf, danach erhalten beide Spieler zwei Würfe (plus eventuelle Rollbacks oder Redemptions) pro Wurfrunde.
5. Doppel: Das beginnende Team erhält in der ersten Wurfrunde einen Wurf (das Team darf selbst entscheiden, welcher Spieler diesen wirft), danach erhalten beide Teams zwei Würfe (plus eventuelle Rollbacks oder Redemptions) pro Wurfrunde.

IV. DER WURF

1. Ein Wurf beginnt mit dem kontrollierten Halten des Balles und dem Ansetzen zur Wurfbewegung und endet erst, sobald der Spieler wieder gemäß IV.2 positioniert ist.
2. Der Werfende muss mit beiden Beinen hinter der Tischkante und zwischen den beiden Tischbeinen stehen. Diese Position darf beliebig weiter hinten eingenommen werden, sofern das Standbein in verlängerter Linie weiterhin zwischen den Tischbeinen stünde. Das andere Bein darf zu keinem Zeitpunkt die nach links und rechts verlängerte Tischkante nach vorne überschreiten.
3. Der Oberkörper, die Arme, die Hände und der Kopf des Werfenden dürfen über die Tischkante hinaus über und/oder neben den Tisch ragen.

4. Der Werfende darf während des Wurfes nicht die Tischoberfläche oder sich auf ihr befindliche Gegenstände berühren. Das Abstützen nach dem Wurf auf dem Tisch ist somit untersagt.
5. Der Werfende darf nicht von einer Erhöhung aus werfen oder sonstige Hilfsmittel benutzen.
6. Der Werfende darf nicht von anderen Personen angehoben, gehalten oder in sonst einer Weise beim Wurf körperlich unterstützt werden.
7. Ein Wurf darf als direkter Wurf oder als indirekter Wurf („Bounce Shot", d. h. der Ball hat nach Verlassen der Wurfhand zunächst Kontakt mit der Tischfläche) geworfen werden.
8. Wird ein Cup von einem geworfenen Ball umgeschmissen, so zählt dieser als getroffen, falls der Ball den Cup an der Innenseite berührt hat.
9. Getroffene Würfe (auch Bounce Shots) zählen immer als ein Treffer.
10. Getroffene Cups werden direkt aus dem Spiel entfernt.
11. Führt ein Treffer zu einem Rerack (7 auf 6, 4 auf 3 und 2 auf 1 Cup), wird dieser regelkonform während der Wurfrunde durchgeführt.
12. Ein Wurf gilt als ungültig, wenn der Spieler einen Becher in einer unzutreffenden Formation trifft. Es liegt in der Verantwortung des werfenden Teams, die Becherformation korrekt zu halten und Missverständnisse vor dem Wurf zu klären. Wird ein bereits getroffener, noch nicht aus dem Spiel entfernter Cup erneut getroffen, so gilt dieser Wurf als verworfen.
13. Sollte der Ball etwas außer dem aktiven Spielmaterial (Rack, Tisch, Becher) berühren und danach in einen Cup treffen, so zählt dieser Treffer nicht und der Wurf als verworfen.
14. Wirft ein Spieler einen Ball in seinen eigenen Cup, so zählt das nicht als Treffer.
15. Wirft ein Spieler seinen eigenen Cup um, so zählt dieser als getroffen. Ausnahme: Wird ein Becher während eines Reracks umgeworfen, so zählt dieser nicht als Treffer.
16. Übermäßiges Zeitspiel wird nicht geduldet. Eine Wurfrunde darf maximal 60 Sekunden dauern, davon maximal 20 Sekunden pro Wurf. Die Zeit, in der die Becherformation angepasst wird, zählt nicht in die Wurfrunde hinein.
17. Nach Abschluss einer Wurfrunde dürfen Rack oder Becher nur auf Aufforderung des werfenden Teams korrigiert werden. Eine eigenständige Korrektur durch das nicht werfende Team stellt einen Regelverstoß dar und kann mit einem Penalty-Cup geahndet werden. Eine eigenständige Korrektur ist ausschließlich während der eigenen Wurfrunde zulässig oder nach Aufforderung des werfenden Teams.

V. ROLLBACK

1. Einzel: Der werfende Spieler erhält in jeder Wurfrunde zwei Würfe (Ausnahmen: erste Wurfrunde und Redemption). Erzielt er mit diesen Würfen mindestens zwei Treffer, so erhält er einen zusätzlichen Wurf. Unabhängig vom Ausgang dieses zusätzlichen Wurfes wechselt anschließend die Wurfrunde zum gegnerischen Spieler.
2. Doppel: Das werfende Team erhält in jeder Wurfrunde zwei Würfe (Ausnahmen: erste Wurfrunde und Redemption). Jeder der beiden Spieler wirft davon einen Wurf. In welcher Reihenfolge die beiden Spieler werfen, können sie in jeder Wurfrunde selbst festlegen. Erzielt das Team mit diesen Würfen mindestens zwei Treffer, so erhält es einen zusätzlichen Wurf. Das Team darf selbst entscheiden, welcher der beiden Spieler diesen zusätzlichen Wurf wirft. Unabhängig vom Ausgang dieses zusätzlichen Wurfes wechselt anschließend die Wurfrunde zum gegnerischen Team.

VI. ABWEHR

1. Die abwehrenden Spieler dürfen sich beim gegnerischen Wurf mit keinem Körperteil über dem Tisch befinden (einzige Ausnahme: VI.4).

2. Versuche, den werfenden Spieler abzulenken, sind erlaubt, solange
   - sich diese im Rahmen des Fair Plays und des Anstands bewegen (Beleidigungen sind unter keinen Umständen erlaubt; Rufe wie „Halt“, „Stopp“, „Warte“ oder ähnliche sind zum Zwecke einer Ablenkung nicht erlaubt),
   - sich dabei kein Körperteil oder sonstiger Gegenstand über dem Tisch befindet,
   - die Sicht des Werfenden in keiner Weise beeinträchtigt wird,
   - die Flugbahn des Balles in keiner Weise beeinflusst wird.
3. Sollte ein Spieler den Ball während eines gegnerischen Wurfes unerlaubt berühren oder in sonst einer Weise beeinflussen, so erhält er hierfür eine Ein-Cup-Strafe; der Werfende darf den Cup bestimmen, der als getroffen gewertet wird; außerdem erhält der Werfende einen Treffer im Sinne eines eventuellen Rollbacks (siehe V.1 und V.2).
4. Erst wenn ein gegnerischer Ball einen eigenen Cup berührt, darf er abgewehrt (z. B. gefangen, weggeschlagen) werden.
5. Sollte bei einem Abwehrversuch nach VI.4 der Ball in einen eigenen Becher fallen, so zählt das als Treffer.
6. Sollten bei einem Abwehrversuch nach VI.4 ein oder mehrere eigene Cups umgeworfen werden, so zählen diese alle als getroffen; außerdem erhält der Werfende einen Treffer im Sinne eines eventuellen Rollbacks (siehe V.1 und V.2).
7. Sollte ein geworfener Ball einen abwehrenden Spieler, der regelkonform hinter oder neben dem Tisch steht, berühren und anschließend in einen Becher fallen, so zählt das als Treffer.

VII. RERACK (= „UMSTELLEN“)

1. Hat ein Spieler bzw. Team noch 6, 3 oder 1 Cup zu treffen, so wird sofort ein Rerack durchgeführt.
2. Dazu werden eventuell noch im Spiel befindliche, getroffene Cups aus dem Spiel entfernt und die verbleibenden 6, 3 bzw. 1 Cups erneut zu einer Pyramide gestellt, wobei die Regeln aus III.1 einzuhalten sind.
3. Spieler dürfen nicht werfen, bis klar zu erkennen ist, dass das Rerack beendet ist.

VIII. REDEMPTION (= „NACHZIEHEN“)

1. Redemption im Einzel:
   - 1.1 Sobald ein Spieler (im Folgenden Spieler A) den letzten Cup getroffen hat, hat der gegnerische Spieler (im Folgenden Spieler B) die Möglichkeit zur Redemption.
   - 1.2 Es gibt zwei verschiedene Szenarien für eine Redemption:

     > **Spieler B hat noch 2 oder mehr Cups zu treffen:** In diesem Fall erhält Spieler B einen Wurf; trifft er diesen, so erhält er wieder einen Wurf. Dies wird so lange wiederholt, bis entweder ein Fehlwurf auftritt (die Redemption ist dann nicht erfolgreich, das Game ist sofort beendet) oder alle Cups getroffen wurden (die Redemption ist dann erfolgreich, es folgt eine Overtime).

     > **Spieler B hat noch einen Cup zu treffen:** In diesem Fall erhält Spieler B einen Wurf, falls Spieler A in der letzten Wurfrunde einen Wurf gemacht hat, und 2 Würfe, falls Spieler A in der letzten Wurfrunde mehr als einen Wurf gemacht hat. Trifft Spieler B mit der erhaltenen Anzahl an Würfen den letzten Cup, so ist die Redemption erfolgreich, es folgt eine Overtime. Trifft Spieler B mit der erhaltenen Anzahl an Würfen nicht den letzten Cup, so ist die Redemption nicht erfolgreich, das Game ist beendet.

2. Redemption im Doppel:
   2.1 Sobald ein Team (im Folgenden Team A) den letzten Cup getroffen hat, hat das gegnerische Team (im Folgenden Team B) die Möglichkeit zur Redemption.
   2.2 Es gibt zwei verschiedene Szenarien für eine Redemption:

> **Team B hat noch 2 oder mehr Cups zu treffen:** In diesem Fall erhält Team B einen Wurf und darf entscheiden, welcher der beiden Spieler diesen Wurf wirft. Führt dieser Wurf zu einem Treffer, so erhält Team B wieder einen Wurf, den nun der andere Spieler werfen muss. Dies wird so lange wiederholt, bis entweder ein Fehlwurf auftritt (die Redemption ist dann nicht erfolgreich, das Game ist sofort beendet) oder alle Cups getroffen wurden (die Redemption ist dann erfolgreich, es folgt eine Overtime). Die beiden Spieler aus Team B müssen sich beim Werfen immer abwechseln. Die einzige Ausnahme davon tritt ein, wenn Team B zu Beginn der Redemption noch 3 Cups treffen muss: In diesem Fall muss nach einem eventuellen ersten Treffer gewechselt werden, nach einem eventuellen zweiten Treffer kann (aber muss nicht) gewechselt werden. Es wird hier also genauso gespielt wie bei einem normalen Rollback (siehe V.2).

> **Team B hat noch einen Cup zu treffen:** In diesem Fall erhält Team B einen Wurf, falls Team A in der letzten Wurfrunde einen Wurf gemacht hat (Team B darf selbst entscheiden, welcher der beiden Spieler diesen Wurf wirft), und 2 Würfe, falls Team A in der letzten Wurfrunde mehr als einen Wurf gemacht hat (Team B darf selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge diese beiden Würfe geworfen werden). Trifft Team B mit der erhaltenen Anzahl an Würfen den letzten Cup, so ist die Redemption erfolgreich, es folgt eine Overtime. Trifft Team B mit der erhaltenen Anzahl an Würfen nicht den letzten Cup, so ist die Redemption nicht erfolgreich, das Game ist beendet.

IX. OVERTIME

1. Eine Overtime wird immer auf 3 Cups gespielt; diese sind so wie bei einem Rerack auf 3 Cups (siehe VII.2) aufzustellen.
2. Der Spieler bzw. das Team, der oder das den Gegner zuletzt in die Redemption gezwungen hat, beginnt die Overtime mit 2 Würfen (plus eventuellem Rollback).
3. Ansonsten gelten in der Overtime die gleichen Regeln wie in der Regulartime, insbesondere die Rollback-, Rerack- und Redemption-Regeln (siehe V, VII und VIII); das bedeutet auch, dass immer eine weitere Overtime möglich ist.

X. ERGEBNIS

1. Ein Game-Ergebnis wird immer nach der Anzahl der getroffenen Cups notiert. Beispiel: Hätte der unterlegene Spieler bzw. das unterlegene Team bei Beendigung der Redemption noch 3 weitere Cups treffen müssen, so lautet das Ergebnis 10:7.
2. Auch bei Games, die in der Overtime beendet werden, wird so gezählt, z. B. 13:10, 19:18 usw.