

Regelwerk Beer Pong Derby

Die wichtigsten Regeln im Überblick:

- Jede*r Spieler*in eines Teams wirft je einen Ball
- der Ellenbogen muss während des Wurfs hinter der Tischkante sein
- Bälle, die aufsetzen dürfen, nicht abgewehrt werden
- die Spielzeit pro Runde ist auf 15 Minuten begrenzt; Zeitspiel wird bestraft

Die ausführlichen Regeln:

Die Spieler*innen

- Jedes Team besteht aus 2 Spieler*innen
- Die Spieler*innen des Teams sind fest und dürfen nur in dringenden Fällen ausgewechselt werden (Antrag an die Turnierleitung erforderlich).
- Das erstgenannte Team wählt die Tischseite. Das zweitgenannte Team wählt ob es Beginnen oder Nachziehen möchte.

Spielmodus

- Das Turnier findet im Single Elimination KO-System statt. Wer ein Spiel verliert, ist raus.
- 10 Becher pro Team. Startformation ist eine Pyramide (Ränder der Becher berühren sich). Die Spitze der Pyramide zeigt zur anderen Tischseite.
- Die Becher Pyramide muss zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf höchstens 2 cm vom Tischrand entfernt sein.
- Die Becher dürfen nicht aneinander lehnen, sondern sind korrekt hinzustellen.
- Pro Spielrunde werden jedem Team 2x 0,5 Bier kostenlos bereitgestellt

Das Werfen

- Geworfen wird direkt hinter dem Tisch, seitlich vom Tisch werfen ist nicht gestattet
- Der Ellenbogen des Wurfarms muss sich während des Wurfes hinter der Tischkante des Tisches befinden
- Ist ein Team am Zug, muss jede*r Spieler*in einen Ball werfen
- Hat der Ball die Hand des Werfenden verlassen, so ist der Ball im Spiel. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihm der Ball unabsichtlich aus der Hand geglitten ist.
- Generell wird von den Spielenden erwartet, dass sie ihre Würfe innerhalb einer angemessenen Zeitspanne machen und getreu Fair Play. Es gibt kein spezifisches Zeitlimit pro Wurf. Wird auf Zeit gespielt, bekommt die Mannschaft eine Becherstrafe, bis hin zur Disqualifikation.

Spielablauf

1. Treffen eines Cups

- 1.1. Ein Cup gilt als getroffen, wenn der Ball in einen Cup eintritt und dort in Kontakt mit der Spielflüssigkeit kommt.
- 1.2. Wirft der Ball einen Cup um, gilt dieser als getroffen, es sei denn es ist offensichtlich, dass der Ball nicht in den Cup gegangen wäre (z.B. der Ball trifft den Cup an der Außenseite).

- 1.3. Prallt der Ball von einem*r Spieler*in des gegnerischen Teams ab und fällt von dort in einen Cup, gilt dieser als getroffen.
 - 1.4. Dreht sich der Ball im Cup und springt von dort wieder heraus, ohne die Spielflüssigkeit zu berühren, gilt der Cup als nicht getroffen und bleibt somit im Spiel.
2. Ausscheiden eines Cups
 - 2.1. Wurde ein gegnerischer Cup getroffen, darf dieser erst vom Tisch genommen werden, wenn beide Bälle des Teams geworfen wurden.
 - 2.2. Die getroffenen Cups werden an den Tischrand gestellt.
3. Re-Rack
 - 3.1. Jedes Team hat pro Spiel einmal die Möglichkeit einen Re-Racks zu fordern. Dabei werden die verbleibenden Becher, wie vom Team gewünscht, neu angeordnet.
 - 3.2. Ein Re-Rack muss vor dem ersten eigenen Wurf verlangt und ausgeführt werden. Re-Racks während eines Spielzuges sind nicht erlaubt.
 - 3.3. Es darf kein Ball geworfen werden bis der Re-Rack vollzogen wurde.
 - 3.4. Becher, die aufgrund von Nässe aus der Formation rutschen, dürfen auf Wunsch des Teams wieder in Position gebracht werden. Dabei wird kein Re-Rack abgezogen.
4. Ablenkungsmanöver
 - 4.1. Das gegnerische Team während des Spieles abzulenken ist bis zu einem gewissen Grad erlaubt.
 - 4.2. Bei einem Ablenkungsmanöver muss darauf geachtet werden, dass man nicht in Kontakt mit den Cups, der Cup-Formation, dem Ball, dem Tisch oder dem gegnerischen Team kommt.
 - 4.3. Das Erzeugen eines Windstoßes zum Verändern der Fluglinie des Balles ist verboten.
5. Spieleingriffe
 - 5.1. Berührungen mit dem Cup:
 - 5.1.1. Spielende dürfen die Cups nur berühren, um einen getroffenen Cup vom Tisch zu nehmen, um Re-Racks vorzunehmen, um verrutschte Cups neu zu positionieren oder um einen Cup davon zu hindern vom Tisch zu fallen.
 - 5.1.2. Wirft ein*e Spieler*in absichtlich oder unabsichtlich einen oder mehrere Cups um oder gar vom Tisch, gelten diese als getroffen und sind aus dem Spiel.
 - 5.2. Berührungen mit dem Ball:
 - 5.2.1. Jeder Kontakt mit dem Ball, egal ob absichtlich oder unabsichtlich, bevor er den Tisch oder einen Becher berührt hat, wird als unberechtigter Eingriff ins Spielgeschehen gewertet.
Hierfür wird eine Penalty-Strafe verhängt, was bedeutet, dass das verteidigende Team einen Becher ihrer Formation vom Tisch nehmen muss.

6. Verteidigung

- 6.1. Spielende dürfen einen Ball nur dann fangen, wenn er hinter dem Tisch ist bzw. offensichtlich nicht mehr im Spiel ist.
- 6.2. Springt der Ball durch einen Fangversuch in einen anderen, eigenen Cup, gilt dieser als getroffen.
- 6.3. Kommt das verteidigende Team in Kontakt mit der Cup-Formation, wodurch der Ball nicht in einen Cup geht, so muss ein Cup aus dem Spiel genommen werden. Das werfende Team darf dabei den Cup aussuchen.
- 6.4. Das Herauspusten oder Greifen von Bällen, die sich in einem Cup befinden, die Spielflüssigkeit aber noch nicht berührt haben, ist verboten.

7. Hausregeln

7.1. Abwesende Spieler*in:

Im Falle, dass ein*e Spieler*in vorübergehend abwesend ist, darf kein Ersatz gesucht werden. Das Spiel wird ohne die Person fortgesetzt, d.h. dass das Team nur einen Wurf pro Runde erhält bis der*die fehlende Spieler*in zurück ist.

7.2. Balls Back:

Treffen beide Teammitglieder in derselben Runde so erhält das Team die Bälle zurück und darf nochmal werfen. Die Becher werden vor dem zweiten Wurf entfernt.

7.3. Bombe:

Treffen beide Teammitglieder in denselben Becher, werden 3 Becher auf der gegnerischen Seite entfernt, der getroffene Becher und zwei Weitere nach Wahl und das Team erhält beide Bälle zurück (Balls Back) und darf erneut werfen.

7.4. Aufsetzer:

Wirft ein* Spieler*in den Ball mit einem Aufsetzer über die Tischplatte in einen Becher hinein, darf das Team am Ende der Runde einen zusätzlichen Becher aus dem Spiel nehmen. Diese Regel kann nur einmal pro Runde angewandt werden.

8. Spielende

- 8.1. Ein Team hat gewonnen, wenn alle gegnerischen Becher aus dem Spiel sind.
- 8.2. Sofern das Team, welches das Spiel begonnen hat, zuerst den letzten Becher trifft, bekommt das andere Team einen Nachwurf.
 - 8.2.1. Ist dieser Nachwurf erfolgreich spielen die beiden Teams ein Deathmatch (siehe 9.).
- 8.3. Das Spiel endet automatisch nach Ablauf der Spielzeit (15 Minuten). Das Team welches zu diesem Zeitpunkt mehr Becher im Spiel hat gewinnt. Bei Gleichstand kommt es zum Deathmatch (siehe 9.).
- 8.4. Wenn ein Ball bei Ablauf der Zeit bereits geworfen wurde, zählt ein eventueller Treffer. Nach Ablauf der Zeit dürfen keine Bälle mehr geworfen werden, begonnene Runden werden nicht beendet.

9. Deathmatch

- 9.1. Zeitlimit: 5 Minuten
- 9.2. Konnte in der regulären Spielzeit kein Gewinnerteam ermittelt werden kommt es zum Deathmatch.
- 9.3. Beide Teams bauen eine 3er Pyramide, in der zum Gegner zeigenden Spitze ihrer Bechermarkierung, auf.

- 9.4. Die Teams werfen immer abwechseln (1. Wurf Team A, 1. Wurf Team B, 2. Wurf Team A, ...) Das Team, das in der regulären Spielzeit begonnen hat, beginnt.
- 9.5. Das Deathmatch ist entschieden sobald der erste Becher aus dem Spiel ist (Durch Treffer oder Regelverstoß).
- 9.5.1. Trifft das beginnende Team einen Becher, bekommt das andere Team einen Nachwurf.
- 9.5.2. Wenn der Nachwurf erfolgreich ist, bleiben beide Becher im Spiel und das Deathmatch geht weiter.
- 9.6. Wenn nach Ablauf der 5 Minuten kein Gewinnerteam ermittelt werden konnte, müssen beide Teams zwei Biere exen. Das Team, welches beide Biere zuerst leer getrunken hat gewinnt.

10. Benehmen

Alle Spielenden haben sich respektvoll gegenüber den anderen Spieler*innen, Schiedsrichtenden und der Turnierleitung zu verhalten. Unangebrachtes Verhalten und Benehmen wird mit harten Strafen belegt und liegt im alleinigen Ermessen der Schiedsrichter*innen und der Turnierleitung. Die Turnierleitung behält sich vor, unfaire Teams zu disqualifizieren oder vom Veranstaltungsort zu auszugschließen.

11. Interpretation der Regeln

Die finale Interpretation der Regeln liegt im alleinigen Ermessen der Schiedsrichter*innen und der Turnierleitung

