

BeerPongMania Regelwerk

1. Generell

- a. Diese Regeln wurden zum Zweck folgender drei Absichten erstellt:
 - Fairness gegenüber allen Spielern
 - Effizienz, um ein Maximum an parallelen Spielen zu ermöglichen
 - Reduktion von Auseinandersetzungen zwischen Teilnehmern auf ein Minimum

2. Turnierablauf

2.1 Vorrunde

- a. Jedes Team kann nach Auslosung den Spielplan Online einsehen, die Web-Adresse wird vor Beginn des Turniers bereitgestellt.

2.2 Punkten und Punktesystem

- a. Nach jedem Spiel muss der Referee zur Turnierleitung gehen und das Ergebnis des Spiels eintragen lassen. Die Score Card muss folgende Informationen beinhalten: Anzahl der getroffenen Cups pro Spieler, Anzahl der getroffenen Cups pro Team, Endergebnis, die Sieger und Restzeit. Im Falle des Nichterscheins eines Teams, muss ein „F“ in die Spalte der verbleibenden Cups eingetragen werden. Sollte sich ein Team verspäten, wird pro abgeschlossene Minute ein Cup von ihrer Tischseite entfernt. Das gegnerische Team bestimmt, um welchen Cup es sich dabei handelt.
 - i. Ein Spiel gilt als beendet, sobald ein Team 10 Cups getroffen hat oder das Zeitlimit von 10 Minuten abgelaufen ist.
 - ii. Nach Abschluss der Gruppenphase werden alle Teams innerhalb ihrer Gruppe nach Punkten gerankt; Siehe 2.2.d
 - 1. Die "Gesamt-Cup-Differenz" setzt sich aus der Summe der Cup-Differenzen der einzelnen Spiele zusammen.
 - 2. Es gilt folgendes Punktesystem:
 - a. Regulärer Sieg: 3 Punkte, Cup-Differenz 10:x
 - b. Time-Out Sieg: 3 Punkte, Cup-Differenz as-is
 - c. Time-Out Unentschieden: 1 Punkt, Cup-Differenz as-is
 - d. Niederlage: 0 Punkt, Cup-Differenz as-is
 - e. Sieg durch Nichterscheinen: 3 Punkte, Cup-Differenz 10:5
 - iii. Wenn beide Teams dieselbe Punkteanzahl aufweisen, wird anhand der nachfolgenden Priorisierungen ermittelt, welches Team besser als das andere Team gerankt ist:
- b. Cup-Differenz
- c. Anzahl getroffener Cups
- d. Direktes Duell
- e. Entscheidungs-Spiel
 - i. Die markierten Bestplatzierten Ihrer Gruppe erreichen die nächste Runde.
 - ii. Ab der Turnierphase gibt es kein Zeitlimit mehr. Es wird so lange gespielt, bis ein Team einen klaren Sieg eingefahren hat.

3. Ausrüstung

- a. Tische: 244 x 61 x 76 cm
- b. Bälle: 38mm [Bälle](#)
- c. Cups: [SOLO Red Cups](#)
 - Oberer Durchmesser: 9,53 cm
 - Höhe: 12 cm
 - Unterer Durchmesser: 6,35 cm

4. Spielvorbereitungen

4.1 Inhalt der Cups

- a. Es werden pro Seite 10 mit Wasser gefüllte Cups aufgestellt. Jedes Team bekommt zwei 0,33l Flaschen Bier, die am Ende des Spiels leer sein müssen.

4.2 Cup-Formation

- a. 10 Cups pro Team
- b. Startformation ist eine Pyramide (die Ränder der Cups berühren sich). Die Spitze der Pyramide zeigt zur anderen Tischseite.
- c. Die 10-Cup-Pyramide muss mittig zwischen der linken und rechten Kante des Tisches stehen. Dabei muss die letzte Cupreihe am Tischrand stehen.
Die Cups dürfen nicht gegeneinander lehnen, sondern sind korrekt aufzustellen.

5. Playing the Game

5.1 Werfen und Tischseite

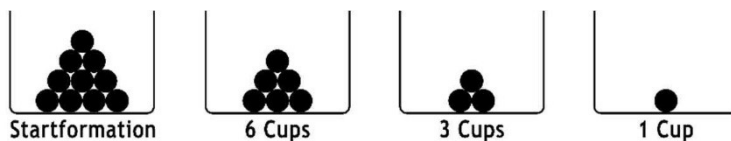
- a. Der Ballbesitz wird durch „Schere, Stein, Papier“ bestimmt. Eine Runde ohne Brunnen! Das Gewinnerteam des Minigames darf entscheiden, ob es Ballbesitz oder die Seite wählt.
- b. Jedes Team erhält pro Runde zwei (2) Bälle – ein Wurf pro Mitspieler.
- c. Beim Werfen des Balles müssen beide Füße des werfenden Spielers hinter der Markierung auf dem Boden stehen, die sich 50cm hinter dem Tisch befindet. Sollte diese Regel missachtet werden, zählt der mögliche erzielte Treffer nicht und das gegnerische Team erhält den Ball.

5.2 Ball ergreifen

- a. Der Spielball kann nur dann ergriffen werden, wenn er hinter der Tischkante ist.
- b. Sollte ein Spieler gegen Punkt 5.2.a verstoßen (Goal Tending), wird eine Ein-Cup-Strafe hierfür ausgesprochen. Der Werfer, in dessen Wurf eingegriffen wurde, darf auswählen, welcher Cup aus dem Spiel genommen werden soll.
- c. Ticker: Spieler dürfen ihre Würfe auf dem Tisch aufspringen lassen bevor diese in den Cup gehen. Entgegen der o.g. Regel dürfen Ticker abgewehrt werden, sobald der Ball eine beliebige Oberfläche berührt hat. Es gilt zu beachten, dass Treffer via Ticker für zwei Cups zählen. Der zweite Cup darf vom Werfer bestimmt werden. Als Oberfläche für Ticker zählen alle Oberflächen (z.B. Gegenspieler, Wände, die Decke) die es gibt mit der Ausnahme der Cups und Bälle selbst! Sollte der Ball von einem Cup abspringen und in einem Cup landen, so zählt dies NICHT als Ticker!
- d. Der Ball darf nicht berührt werden, während dieser im Cup rollt, d.h. kein Fingern und auch kein blasen.

5.3 Neuordnung der Cups

- a. Die Cups müssen bei 6, 3 und 1 verbleibenden Cups gemäß der nachfolgenden Grafik neu angeordnet werden:



- b. Die Cupformation muss in der Tischmitte ausgerichtet werden. Der letzte Cup muss immer in der Mitte des Tisches an der Cupmarkierung platziert werden.
- c. Cups, die aufgrund der Nässe aus der Formation rutschen, können wieder korrekt angeordnet werden, sofern das gegnerische Team es fordert.
- d. Die Neuordnung der Cups erfolgt am Ende der Runde.
- e. Cups müssen vom Tisch genommen werden, sobald die Runde eines Teams abgeschlossen ist.
- f. Wirft ein Team irrtümlicherweise obwohl ein Re-Rack stattfinden müsste, so hat es das Recht danach die Neuordnung zu verlangen. War dieser Wurf ein Treffer, so hat das verteidigende Team nach der Neuordnung das Recht zu entscheiden, welcher Cup entfernt wird.
- g. Die getroffenen Cups können an die Seite des Tisches, alternativ auf den Boden gestellt werden.
- h. Der Wurf nach dem Re-Rack darf erfolgen, sobald die Neuordnung vollendet ist und die Hand des Spielers den Becher verlassen hat.

5.4 Balls-Back

- a. Treffen beide Spieler eines Teams in derselben Runde einen Cup (oder denselben Cup), so bekommt das Team beide Bälle zum Werfen zurück.
- b. Sollten beide Spieler denselben Cup treffen, dürfen sie entscheiden welcher Cup noch aus dem Spiel genommen werden muss.

5.5 Wunder

- a. Falls es passiert, dass ein Ball nach einem Wurf auf den Cuprändern liegen bleibt (z.B. in der Mitte von drei Cups), zählt dies als Fehlversuch. Gratulation – Du hattest Glück, aber keine BeerPong-Fähigkeiten bewiesen. Falls Du uns beweisen kannst, dass Du diesen Wurf absichtlich tätigen kannst, werden wir diese Regel nochmals überdenken. Bis es soweit ist, wirf lieber den Ball in den Cup – das ist das Ziel!

5.6 Überbeugen

- a. Der Spieler darf nicht seine Hand/Fuß/Bein oder sonstiges Körperteil auf dem Tisch ablegen/abstützen, um eine bessere Reichweite zu erreichen. Die Hand eines Spielers darf den Tisch nicht berühren bis der Wurf getätigt ist.
- b. Es ist unter keinen Umständen erlaubt irgendein Körperteil (inkl. Kleidung, Accessoires etc.) auf den Tisch zu setzen/legen/stellen. An den Tisch anlehnen ist ebenfalls verboten.

5.7 Ablenkungen

- a. Ablenkungen sind mit Ausnahme nachfolgender Einschränkungen äußerst erwünscht (1-Cup- Strafe):
- Die Spieler dürfen weder fächern, noch pusten oder auf irgendeine sonstige Art und Weise im Umfeld der Cups, der Wurflinie und des Tisches absichtlich einen Luftstrom verursachen.
 - Die Spieler dürfen sich nicht unsportlich gegenüber ihren Gegnern verhalten. Dies umfasst ebenfalls auf die Seite des Gegners zu gehen und Blödsinn ins Gesicht der Gegner zu reden. Das Aufhalten neben dem Tisch ist bis zur Mittellinie erlaubt.
 - Zuschauer dürfen beim Ablenken helfen, dürfen sich aber zu keiner Zeit in der Spielzone befinden. Sollte ein Spieler zu nah am Rande der Spielzone stehen, ist es Zuschauern verboten die Wurffähigkeit des Spielers zu beeinträchtigen. Im Besonderen ist es Zuschauern untersagt die Spieler aus nächster Nähe anzuschreien oder die Sicht auf die Cups zu verhindern.
 - Ablenkungen dürfen keine lokalen, staatlichen, bundesweiten oder universellen Gesetze verletzen.

5.8 Treffer in die eigenen Cups

- a. Sollte der werfende Spieler den Ball (sei dies aus Absicht oder nicht) in den eigenen Cup fallen lassen, gilt dies als Treffer. Im Falle, dass der Ball zuerst den Gegner trifft (der z.B. hinter dem Tisch steht) und danach im Cup landet, zählt dies als Treffer (Ticker).

5.9 Berührungen

5.9.1 Berührungen mit dem Ball

- a. "Berührung" ist definiert als jeglicher Kontakt, ob absichtlich oder nicht, zwischen Spielutensil (Ball oder Cup) und irgendeinem anderen Objekt.
- b. Sollte ein Spieler den Ball ergreifen bevor dieser eine Oberfläche berührt hat, wird eine Ein-Cup-Strafe hierfür ausgesprochen. Der Werfer, in dessen Wurf eingegriffen wurde, darf auswählen, welcher Cup aus dem Spiel genommen werden soll.
- c. Bei Berührungen mit dem Ball von nicht spielenden Personen (Zuschauer oder Schiedsrichter), wird der Wurf wiederholt.
- d. Ungeachtet der vorherigen Regeln sollte die Spielfläche zu jeder Zeit so leer wie möglich gehalten werden. Insbesondere sollten keine Gegenstände zwischen den gegenüberliegenden Cup-Formationen platziert werden.
- e. Sollte der Ball die Hand vor Ertönen des Buzzers verlassen, wird der Wurf gewertet.

5.9.2 Berührungen mit dem Cup

- a. Falls ein Team einen eigenen Cup umwirft, zählt dieser als getroffen und muss vom Tisch genommen werden.
- b. Falls ein Cup von nicht spielenden Personen umgeworfen wird, zählt dieser nicht als getroffen und darf wieder aufgefüllt und in der richtigen Position hingestellt werden.
- c. Falls ein Cup aus der Formation rutscht oder daraus bewegt wird, wird dieser auf Wunsch des gegnerischen Teams wieder in die vorherige Position gestellt.
- d. Falls ein Cup ohne Einfluss des Gegners aus der Formation rutscht, während der Ball in der Luft ist, so zählt dieser Wurf. Sollte der Gegner für die Bewegung des/r Cups verantwortlich sein (auch durch an den Tisch stoßen), so zählt der Wurf als Treffer.
- e. Die Formation der Cups darf nicht mehr berührt werden, sobald der Gegner zum Wurf ansetzt oder der Ball in der Luft ist. Bei Missachtung erfolgt eine 1-Cup-Strafe.

5.9.3 Berührungen während Neuordnung

- a. Die Spieler dürfen nicht werfen, bis das gegnerische Team klar mit der Neuordnung fertig ist – keine Hände mehr an den Bechern. Sollte dies doch geschehen, so gilt:
 - Treffer zählen nicht und der Gegner erhält den Ballbesitz.
 - Misslungene Würfe zählen und der Gegner erhält den Ballbesitz.

5.9.4 Berührungen mit dem Tisch

- a. Die Spieler dürfen den Tisch nicht berühren, während das gegnerische Team wirft.

6. Verschiedenes

6.1 1 Zeitlimit beim Werfen

- a. Generell wird von den Spielern erwartet, dass sie ihre Würfe innerhalb einer angemessenen Zeitspanne machen und getreu richtiger Sportlichkeit. Es gibt kein spezifisches Zeitlimit für Würfe.
- b. Es kommen jedoch auch Zeiten, in welchen es notwendig ist, jedem Spieler ein Zeitlimit für seine Würfe zu setzen. Dieses Zeitlimit liegt allein im Ermessen des Referees und sollte die Zeit überschritten werden und kein Wurf erfolgen, so gilt dies als Fehlwurf.

6.2 Abwesende Spieler

- a. Im Falle, dass ein Spieler vorübergehend abwesend ist, darf kein Ersatz gesucht werden. Das Spiel wird ohne den fehlenden Spieler fortgesetzt, d.h. dass das Team nur einen Wurf pro Runde erhält, bis der fehlende Spieler zurück ist.
- b. Im Falle, dass ein Spieler gezwungen wird den Veranstaltungsort im Namen des Inhabers des Veranstaltungsortes zu verlassen, wird das Team für den Rest des Turnieres von der Veranstaltung ausgeschlossen. Hierbei darf dieses nicht mehr zurück in den Veranstaltungsort und hat weder in Teilen noch im Ganzen Anspruch auf Erstattung der bezahlten Gebühren für das Event oder damit in Verbindung stehende Aktivitäten.

6.3 Benehmen

- a. Alle Spieler haben sich respektvoll gegenüber anderen Spielern, Referees und dem Sport Beerpong zu verhalten. Unangebrachtes Verhalten und Benehmen wird mit harten Strafen belegt und liegt im alleinigen Ermessen der Organisatoren. Unangebrachtes Benehmen beinhaltet unter anderem Kämpfe, Beschimpfung, unangemessenes Werfen von Bällen in Richtung des Gegners etc.

6.4 Interpretation der Regeln

- a. Die finale Interpretation der Regeln liegt im alleinigen Ermessen der Organisatoren.