

Regelwerk Hannoversches Kleingarten Beer-Pong-Turnier

1. Generell

Diese Regeln wurden zum Zweck folgender drei Absichten erstellt:

- Fairness gegenüber allen Spielern
- Effizienz, um ein Maximum an parallele Spiele zu ermöglichen
- Reduktion von Auseinandersetzungen zwischen Teilnehmern auf ein Minimum

2. Teams

Jedes Team setzt sich aus 4 Mitspielern zusammen (keine Einzelanmeldung).
Mitspieler unter 18 Jahren werden nicht zugelassen (Kopie Personalausweis).
Im Vorfeld besteht die Möglichkeit einen Reservespieler zu melden, der im Falle eines Spielerausfalles einspringen kann.

3. Anmeldung

Eine Anmeldung gilt nur als gültig, wenn Sie bis zum 01.08.17 eingegangen ist.
Zur Anmeldung muss der Teilnehmerbogen komplett ausgefüllt und unterschrieben zurückgesendet werden und die Startgebühr bis zum Anmeldeschluss eingegangen sein.

Damit wir die Volljährigkeit überprüfen können, muss bereits vorab eine Personalausweiskopie mitgesendet werden.

Die Startgebühr beträgt 20 Euro (5 Euro pro Teammitglied) + eine Kiste Herrenhäuser Pils (30 x 0,33l).

Wenn das Team aus irgendwelchen Gründen bei Turnierbeginn nicht die geforderte Kiste Herrenhäuser Pils mitbringt, ist eine Strafgebühr in Höhe von 20 € fällig für die der Veranstalter eine Kiste zur Verfügung stellt.

Bei zu geringer Teilnehmerzahl, wird das Turnier im Vorfeld abgesagt (bis 04.08).

4. Turnierablauf

4.1 Vorrunden

Jedes Team erhält einen Spielplan mit den Gegnern in der Vorrunde.

4.2 Punkten und Punktesystem

- Nach jedem Gruppenspiel muss eine Scorecard ausgefüllt und von je einem Spieler beider Teams unterzeichnet werden. Die Scorecard muss folgende Informationen beinhalten: Name des Gewinner-Teams, Name des Verlierer-Teams, Tischnummer, Anzahl der verbleibenden Cups auf der Seite des Verlierer-Teams. Im Falle des Nichterscheinen eines Teams, muss ein „F“ in die Spalte der verbleibenden Cups eingetragen werden.
- Nach Abschluss der Gruppenphase werden alle Teams gerankt; zuerst nach Anzahl der Punkte, danach nach der "Gesamt-Becher-Differenz".
 - Die "Gesamt-Becher-Differenz" setzt sich aus der Summe der Becher-Differenzen der einzelnen Spiele zusammen. Für jedes mögliche Event gibt es

- vordefinierte Becher-Differenzen, die im nächsten Punkt genauer erläutert werden.
- Das nachfolgende Punktesystem zeigt die möglichen Events auf und die dadurch erspielten Punkte und Becher-Differenzen:
 - Regulärer Sieg: 3 Punkte, Becher-Differenz 10:x
 - Time-out Sieg: 2 Punkte, Becher-Differenz as-is
 - Time-out Unentschieden: 1 Punkt, Becher-Differenz as-is
 - Sieg in Verlängerung: 2 Punkte, Becher-Differenz 13:x
 - Niederlage in Verlängerung: 1 Punkt, Becher-Differenz x:13
 - Sieg durch Nichterscheinen: 3 Punkte, Becher-Differenz 10:5
 - c. Im Falle des Nichterscheinens eines Teams erhält das nichterschienene Team eine Niederlage und das andere Team einen Sieg. Jedes Team erhält hierbei die durchschnittliche Becher-Differenz ihrer restlichen Spiele. Sollte das gewinnende Team eine negative Becher-Differenz haben, erhält dieses eine Becher-Differenz von 0 für das Spiel. Wenn das nichterschienene Team eine höhere durchschnittliche Becher-Differenz von -3 hat, erhält dieses maximal -3 für diese Niederlage.
 - d. Wenn beide Teams die selbe Punkteanzahl aufweisen, wird anhand der nachfolgenden Priorisierungen ermittelt, welches Team besser als das andere Team gerankt ist:
 1. Becher-Differenz
 2. Anzahl getroffener Cups
 3. Entscheidungs-Spiel
 - e. Nach der Vorrunde gilt das KO-Prinzip.

5. Ausrüstung

- a. Tische: 220 x 50 x 73 cm (Bierzelttisch)
- b. Bälle: 40mm Bälle
- c. Becher: SOLO Red Cups
 - Oberer Durchmesser: 10 cm
 - Höhe: 12 cm

6. Spielvorbereitungen

6.1 Inhalt der Becher

- a. Das Turnier wird mit 10 mit Bier gefüllten Bechern gespielt. Füllmenge 0,2 l. Es ist jedoch auf keinen Fall verpflichtend das Bier zu trinken.

6.2 Becher-Formation

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

5. Playing the Game

5.1 Werfen und Tischseite

- a. In der Vorrunde wird der erste Ballbesitz durch Zufall bestimmt. Jedes Team erhält einen Spielplan, der beinhaltet, welches Team die Wahl zum ersten Wurf hat. Die Tischseite für jedes Team ist vordefiniert anhand des Spielplans.
- b. Es werden zwei Wurfarten akzeptiert.

1. Air Shot

Ein Air-Shot ist, wenn der Ball direkt in den Cup geworfen wird ohne irgendwelche Gegenstände wie z.B. den Tisch zu berühren. Ein solcher Wurf darf nicht vom gegnerischen Team abgewehrt werden.

2. Bounce-Shot

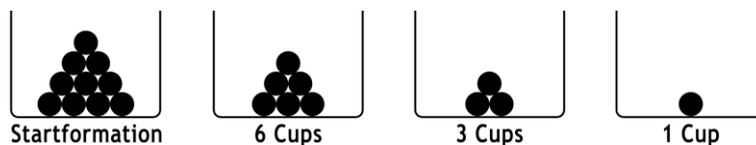
Ein Bounce-Shot ist, wenn der Ball absichtlich so geworfen wird, dass er den Beer Pong Tisch berührt bevor er in den Cup fliegt. Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf das gegnerische Team den Ball fangen oder wegschlagen.

5.2 Ball ergreifen

- a. Der Spielball kann nur dann ergriffen werden, wenn er einen Becher berührt hat, jedoch nicht während er im Becher ist. Bevor der Ball nicht einen Becher berührt hat, darf man sich diesen nicht schnappen.
- b. Sollte ein Spieler den Ball ergreifen bevor dieser einen Becher berührt hat (aka voreiliges Zugreifen), wird eine Ein-Becher-Strafe hierfür ausgesprochen. Der Werfer, in dessen Wurf eingegriffen wurde, darf auswählen, welcher Becher aus dem Spiel genommen werden soll.
- c. Der Ball darf nicht berührt werden, während dieser im Becher ist, d.h. kein Fingern.

5.3 Reformation

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



- b. Die Becherformation muss in der Tischmitte ausgerichtet werden. Der letzte Becher muss immer in der Mitte des Tisches mit maximal 2 cm Entfernung vom hinteren Tischrand platziert werden.
- c. Becher, die aufgrund der Nässe aus der Formation rutschen, können wieder korrekt angeordnet werden, sofern das gegnerische Team es fordert.
- d. Reformation muss sofort stattfinden, auch wenn es mitten in einer Runde ist (Mid-Turn Rerack).
- e. Becher müssen vom Tisch genommen werden, sobald diese getroffen sind auch in Falle, dass keine Reformation garantiert ist. Es liegt in der Verantwortung des

werfenden Teams bis zum nächsten Wurf zu warten bis ein getroffener Becher vom Tisch genommen wurde. Wirft ein Team während das gegnerische Team die Becher neuanordnet oder einen Becher vom Tisch nimmt, und dieser Wurf zuerst ein Körperteil des Gegners trifft und danach einen Becher trifft, so zählt dies als Fehlwurf. Trifft ein Werfer einen bereits getroffenen Becher, zählt dies ebenfalls nicht.

- f. Wirft ein Team irrtümlicherweise obwohl ein Re-Rack stattfinden müsste, so hat es das Recht danach die Reformation zu verlangen. War dieser Wurf ein Treffer, so hat das verteidigende Team nach der Reformation das Recht zu entscheiden, welcher Becher entfernt wird.

5.4 Wunder

- a. Falls es passiert, dass ein Ball nach einem Wurf auf den Becherränder liegen bleibt (z.B. in der Mitte von drei Bechern), zählt dies als Fehlversuch. Gratulation – Du hattest Glück, aber keine Pong-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 Becher – das ist das Ziel!

5.5 Überbeugen (Leaning)

- 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. Die Spieler dürfen nicht neben dem Tisch stehen während sie werfen.
- c. Es ist unter keinen Umständen erlaubt irgendein Körperteil (inkl. Kleidung, Accessoires etc.) auf den Tisch zu setzen/legen/stellen. An den Tisch anlehnen ist jedoch erlaubt.
- d. Spieler dürfen keine Becher aus ihrer Formation bewegen, um einen Leaning-Vorteil zu erreichen. Falls die eigenen Becher während dem Wurf verschoben wurden, müssen diese vor der Runde des gegnerischen Teams wieder in die ursprüngliche Position zurückgestellt werden. Jeder eigene Becher, der aufgrund von übermäßigem Überbeugen umfällt, zählt als Treffer.

5.6 Ablenkungen

- a. Ablenkungen sind mit Ausnahme nachfolgender Einschränkungen erlaubt (1-Becher-Strafe):
 - Die Spieler dürfen nicht die Ebene des Tischrandes mit irgendeinem Körperteil, Kleidungsstück oder anderen Gegenständen überschreiten, während das andere Team am werfen ist. Um diese Regelmissachtung zu vermeiden, sollte man ein paar Schritte hinter den Tisch gehen.
 - Die Spieler dürfen weder fächern, noch pusten oder auf irgendeine sonstige Art und Weise im Umfeld der Spielbecher, 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. Generell sollten sich die Spieler niemals neben dem Tisch aufhalten (die Ausnahme bildet hier das Aufheben des Balles).

- Spieler und Zuschauer dürfen keine Weise die Sicht der Werfer auf die Becher beeinträchtigen (dies beinhaltet auch Laserpointer, Lampen etc.).
- 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 Becher zu verhindern.
- Ablenkungen dürfen keine lokalen, staatlichen oder bundesweiten Gesetze verletzen.

5.7 Die Nicht-Aufgepasst-Regel

- a. Falls TEAM1 einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen. Falls TEAM2 dies jedoch nicht bemerkt und der Becher von TEAM1 sofort wieder hingestellt wird, kann TEAM1 diesen Becher im Spiel belassen.

5.8 Treffer in die eigenen Becher

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

5.9.1 Berührungen mit dem Ball

- a. "Berührung" ist definiert als jeglicher Kontakt, ob absichtlich oder nicht, zwischen Spielutensil (Ball oder Becher) und irgendeinem anderen Objekt.
- b. Sollte ein Spieler den Ball ergreifen bevor dieser einen Becher berührt hat (aka voreiliges Zugreifen), wird eine Ein-Becher-Strafe hierfür ausgesprochen. Der Werfer, in wessen Wurf eingegriffen wurde, darf auswählen, welcher Becher aus dem Spiel genommen werden soll.
- c. Bei Berührungen mit dem Ball von nicht spielenden Personen (Zuschauer oder Schiedsrichter), wird der Wurf wiederholt.
- d. Sollte der werfende Spieler den Ball (sei dies aus Absicht oder nicht) in den eigenen Becher fallen lassen, gilt dies nicht als Treffer und wird nicht bestraft (siehe auch "Treffer in die eigenen Becher").
- e. Alle Gegenstände, die sich auf dem Tisch befinden, werden als Teil vom Tisch betrachtet. Das heißt, falls der Ball zuerst einen sich auf dem Tisch befindlichen Gegenstand berührt und danach in einem Becher landet, so zählt dieser Wurf als Treffer. Auf dem Tisch dürfen nur Becher (leere/bereits getroffene, Wasserbecher und Spielbecher) stehen.
- f. Ungeachtet der vorherigen Regeln sollte die Spielfläche zu jeder Zeit so leer wie möglich gehalten werden. Insbesondere sollten keine Gegenstände zwischen den gegenüberliegenden Becher-Formationen platziert werden.

5.9.2 Berührungen mit dem Becher

- a. Falls ein Team einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen und muss vom Tisch genommen werden (Ausnahme: "Nicht-Aufgepasst-Regel").
- b. Falls ein Becher 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 Becher aus der Formation rutscht oder daraus bewegt wird, wird dieser auf Wunsch des gegnerischen Teams wieder in die vorherige Position gestellt.
- d. Falls ein Becher 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 Becher verantwortlich sein (auch durch an den Tisch stossen), so zählt der Wurf als Treffer. Der Gegner darf die Becher ohne Strafe aus der Formation bringen, sobald der Ball einen Becher berührt hat. Sollten sie dabei jedoch einen Becher umwerfen, gilt dieser als getroffen und muss aus dem Spiel genommen werden.
- e. Die Formation der Becher darf nicht mehr berührt werden, sobald der Gegner zum Schuss ansetzt oder der Ball in der Luft ist. Bei Missachtung erfolgt eine 1-Becher-Strafe.
- f. Falls ein Becher aufgrund des Kontakts mit dem Ball umfällt, so zählt dieser als Treffer, sofern der Ball die obere Becheröffnung durchquert hat (z.B. dreht am inneren Becherrand entlang). Trifft der Ball den Becher von aussen und dieser fällt um, zählt er als nicht getroffen. Zur Klarheit: Falls ein Ball am inneren Becherrand entlang dreht, dann aber wieder rausfliegt und der Becher aber trotzdem fällt, so wird er als Treffer gezählt.
- g. Falls ein Ball in den Becher geworfen wird und dieser anfängt zu wackeln, darf er nicht durch den Gegner aufgefangen werden. Wenn zum Beispiel ein Becher allen Anschein nach vom Tisch fällt, darf das verteidigende Team nicht eingreifen.

5.9.3 Berührungen während Reformation

- a. Die Spieler dürfen nicht werfen bis das gegnerische Team klar mit der Reformation fertig ist. Sollte dies doch geschehen, so gilt:
 - o Treffer zählen nicht und der Gegner erhält den Ballbesitz.
 - o 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 am Werfen ist.

5.10 Beendigung des Spieles

- a. Es wird ohne Redemtion gespielt.

Die Teams werfen immer abwechselnd und das Team was nicht angefangen hat, hat immer noch den Nachwurf, auch wenn das erste Team bereits alle Becher getroffen hat. Kann das zweite Team mit dem Nachwurf den Ausgleich erzielen, kommt es zur 3-Becher-Verlängerung.

Verlängerung (3-Becher)

- Die Becherformation ist ein Dreieck mit 3 Bechern.
- Das Team, welches zuerst alle Becher getroffen hatte , fängt an.
- Es gelten dieselben Regeln wie vor der Verlängerung.

6. Verschiedenes

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.
- b. Jedes Team erhält die Möglichkeit im Laufe des Turniers, den im Vorfeld gemeldeten Reservespieler einzuwechseln, aber nicht während eines laufenden Spiels.
- c. Im Falle, dass ein Spieler vom Veranstalter des Veranstaltungsortes verwiesen wird, wird das Team für den Rest des Turnieres von der Veranstaltung ausgeschlossen. Hierbei darf dieses nicht mehr zurück an 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 den anderen Spieler, Schiedsrichtern und dem Sport Beer Pong zu verhalten. Unangebrachtes Verhalten und Benehmen wird mit harten Strafen belegt und liegt im alleinigen Ermessen der Schiedsrichter. Unangebrachtes Benehmen beinhaltet unter anderem Kämpfe, Beschimpfung von Schiedsrichtern, unangemessenes Werfen von Bällen in Richtung des Gegners, Beschimpfung von anderen Spielern, Missbrauch von Bier (übertriebenes Trinken), etc.

6.4 Interpretation der Regeln

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

Ich erkenne dieses Regelwerk an:

Unterschrift Teilnehmer 1

Unterschrift Teilnehmer2

Unterschrift Teilnehmer 3

Unterschrift Teilnehmer4