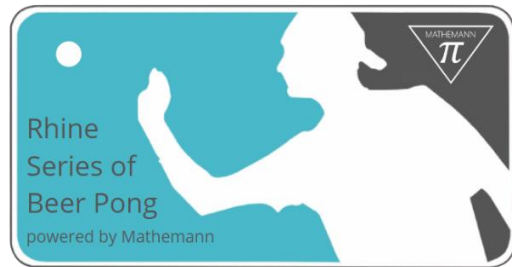


Offizielles Regelwerk der



§ 1 Spielvorbereitung

Jedes Beer Pong Liga Match wird an einem offiziellem Beer Pong Tisch ausgetragen (keinem selbst gebauten). Jede Mannschaft hat zu Beginn des Spiels 10 Becher vor sich stehen. Diese werden mit einem Pitcher Wasser aufgefüllt und in einer 4-3-2-1 Pyramide aufgestellt. Jeder Spieler bekommt zu Beginn ein Glas Bier (0,5 Liter Krombacher), welches im Laufe des Spiels zu trinken ist. Zur Vorbereitung wird des Weiteren eine Partie Schnick-Schnack-Schnuck „auf eins“ (d.h. bis zu einem Punkt) gespielt. Der Gewinner darf zwischen Seitenwahl und der Wahl des Anwurfes entscheiden, während der Verlierer über das vom Gewinner nicht gewählten entscheiden darf.

§ 2 Spielverlauf

§ 2.1 Werfen

Es werden abwechselnd von jedem Team 2 Tischtennisbälle geworfen. Es ist zu beachten, dass jeder Spieler immer einen Ball werfen muss. Erlaubt sind direkte Würfe sowie Aufsetzer. Aufsetzer sind Würfe, bei denen der Ball den Tisch berührt. Es ist erlaubt, Aufsetzer, und zwar nur Aufsetzer (keine Bälle, die eine Becherkante berührt haben) wegzuschlagen, allerdings erst, nachdem diese den Tisch berührt haben.

Ein Wurf gilt als ausgeführt, sobald der Ball die Hand verlassen hat. Wichtig ist, dass nur Würfe gültig sind, bei denen der Ellenbogen während des kompletten Wurfvorgangs hinter der Tischkante ist. Hinzufügend muss der Wurf von oben getätigt werden, ein „Unterhandwurf“ ist nicht zulässig. Ein ungültiger Wurf zählt nicht, führt jedoch zu einem Ballverlust.

§ 2.2 Treffen

Wenn ein Becher getroffen wurde, muss er weggestellt werden, jedoch erst, nachdem beide Würfe getätigt wurden. Es werden also in jedem Fall immer 2 Bälle geworfen und erst im Anschluss die Becher abgeräumt.

Bei einem getroffenen Aufsetzer muss der getroffene Becher, sowie ein zusätzlicher, durch die gegnerische Mannschaft bestimmter Becher weggestellt werden. Wenn beide Bälle in den gleichen Becher treffen, muss der getroffene Becher sowie zwei zusätzliche zur Seite gestellt werden. Wenn beide Bälle in den gleichen Becher treffen und einer von beiden wurde als Aufsetzer geworfen, muss der getroffene Becher sowie drei zusätzliche Becher abgeräumt werden. Wenn beide Bälle in den gleichen Becher treffen und beide als Aufsetzer geworfen wurden, muss der getroffene Becher sowie vier zusätzliche Becher weggestellt werden.

Wenn ein oder mehrere Becher getroffen werden, muss das betroffene Team diese direkt bei Seite stellen und einen Schluck aus ihrem Bierglas nehmen. Erst danach darf erneut geworfen werden, wird vorher geworfen ist dies ein Regelverstoß und der Wurf ist ungültig. Ein ungültiger Wurf zählt nicht, führt jedoch zu einem Ballverlust.

§ 2.3 Sonstiges

Wenn bei einem gültigen Wurf der Ball in dem Becher rotiert, so ist es **nicht** erlaubt durch kräftiges Ausatmen (Rauspusten) oder mit Finger(n) den Ball aus dem Becher zu befördern. Ein solches Vergehen wird mit einem Strafbecher geahndet. Sollte wurfbedingt ein Becher vom Tisch fallen (Becher wird abgeworfen und fällt von der Tischkante, oder auf die Seite) wird dieser erneut mit Wasser gefüllt und an die vorherige Position gestellt. Es nutzt also keinem der beiden Mannschaften, die Becher abzuschließen, statt in die Becher zu werfen. Sollte der Ball in den Becher geworfen worden sein und dieser fällt dann um, zählt der Becher als getroffen. Wenn eine Mannschaft aus welchem Grund auch immer (Versuch Aufsetzer wegzuschlagen, eigenes Unvermögen, reine Dummheit, ...) eigene Becher umschmeißen oder vom Tisch stoßen, zählen diese als getroffen und werden nicht erneut aufgestellt.

Alle Verunreinigungen der Spielstätte und der Spielutensilien werden unaufgefordert von dem verursachenden Team gesäubert. Die Tische werden von JEDEM pfleglich behandelt, es wird sich nicht aufgestützt oder dagegengetreten. Sollte ein Tisch während eines Spiels beschädigt werden, so ist dies direkt der Spielleitung mitzuteilen. Sollte ein Tisch dadurch unspielbar werden, so nimmt sich die Rhine Series of Beer Pong vor, von dem jeweiligen Verursacher den entstandenen Schaden ersetzen zu lassen.

Der Mannschaft, welche nicht am Zug ist, ist es gestattet, die Hände in beliebiger Position zu halten. Sollten die Hände jedoch über der Tischkante (beispielsweise über den Bechern) getroffen werden führt dies zu zwei Strafbechern. Dazu zählt auch ein Ball, welcher von einem Becher nach oben abprallt, ohne, dass er den Tisch berührt hat. Dies bedeutet, dass die Mannschaft, welche geworfen hat, einen Becher auswählen darf, welcher von der gegnerischen Mannschaft vom Spielfeld genommen werden muss.

Sollte ein Ball ohne gegnerische Berührung in die eigenen Becher geraten, beispielsweise bei einem peinlichen Wurfversuch, zählen diese wie ein normaler Treffer. Der Becher muss also rausgestellt werden, das Team muss einen Schluck trinken und der Ballbesitz wechselt.

§ 2.4 Stellen

Jedem Team ist, während dem Spiel genau EINMAL erlaubt die Becher zu stellen, wenn es in Ballbesitz ist. Dies ist dem Gegner klar und deutlich mitzuteilen. Beim Stellen der Becher ist zu beachten, dass jedes Team zwar frei entscheiden kann in welche Reihen sie die noch vorhandenen Becher stellen wollen, allerdings muss mindestens ein Becher auf der Grundlinie stehen und jeder Becher mindestens einen anderen berühren. Eine Ausnahme gibt es, falls nur noch ein Becher zu stellen ist, dieser darf in die Mitte der Pyramide.

§ 3 Spielende und Ersatzspieler

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Becher der gegnerischen Mannschaft getroffen hat. Das Spiel endet jedoch erst, wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Würfeln durchgeführt haben. Durch den Nachwurf ist ein Ausgleich möglich. Darauffolgend können bei beiden Teams jeweils der letzte Becher in die Mitte gestellt und im Stil des „Sudden Deaths“ den Sieg ausgespielt werden.

Verspätungen von mehr als einer halben Stunde führen zu 2 Strafbechern (jeweils die äußeren beiden hinten), verspätetes Erscheinen über einer Stunde führt zur Niederlage und 0:10 Treffern. Jedem Team ist es gestattet, jeweils ein Mitglied des Teams durch einen Spieler, der zu keinem anderen Team gehört, zu ersetzen. Dieser Ersatzspieler muss nicht fix sein, darf also wechseln, jedoch kann kein Ersatzspieler in verschiedenen Teams aushelfen. Beim ersten Einsatz spielt man sich also fest.

§ 4 Punkteverteilung

Die Punkteverteilung ist analog zum Fußballpunktesystem. Die Gewinnermannschaft erhält drei Punkte, die Verlierer erhalten null Punkte. Zudem wird das Becherverhältnis erfasst. Angenommen eine Mannschaft gewinnt, ohne einen Gegentreffer zu kassieren, so erhält diese Mannschaft +10 Punkte in der Kategorie Becherverhältnis, die Verlierermannschaft -10 Punkte in der Kategorie Becherverhältnis. Die Punkte sowie das Becherverhältnis werden im Laufe der Saison addiert. Am Ende der Gruppenphase wird unter diesen Grundlagen die Reihenfolge festgestellt. Bei Punktgleichstand zählt das Becherverhältnis, dann der direkte Vergleich. Sollte durch die oben genannten Kriterien kein Sieger hervorgehen, wird ein Stechen gespielt. Daraufhin folgend werden im KO-System die Finals ausgespielt.

§ 5 Spielplan und Spieltage

Der Spielplan wird vor dem ersten Spieltag auf der Webseite des Sponsors der Rhine Series of Beer Pong bekanntgegeben. Die Spiele sind immer im Zeitraum zwischen Dienstag 20:00 Uhr und Freitag 24:00 Uhr zu absolvieren. Der genaue Austragungszeitpunkt wird zwischen den einzelnen Mannschaften kommuniziert und nicht einheitlich von der Rhine Series of Beer Pong geregelt. Sollte eine Austragung nicht im oben genannten Zeitraum möglich sein, ist dies umgehend der Spielleitung zu melden. Jeder Mannschaft steht es zu, EINE Begegnung während der Saison zu verschieben. Alles was darüber hinaus geht, muss von der Spielleitung genehmigt werden und kann zu Disqualifikation führen. Das Ergebnis muss unmittelbar nach Spielende der Spielleitung gemeldet werden. Wöchentlich werden alle Ergebnisse sowie die aktuelle Tabelle veröffentlicht. Die Rhine Series of Beer Pong sowie die Spielleitung behalten sich das Recht vor, sämtliche Regeln kurzfristig zu ändern. Ebenfalls steht es der Spielleitung allein zu, auf Spielabbruch zu entscheiden.

§ 6 Weitere Ergänzungen

Wenn eine Mannschaft, welche in Ballbesitz ist, mit beiden Würfeln einen Airball (Ball berührt weder Becher noch Tisch) erzielt, muss diese Mannschaft eine Runde Shots ausgeben. Was bestellt wird, bestimmt die fehlbare Mannschaft. Diese Regel kommt vor allem der Baracke zugute, also stellt euch mal nicht so an!

Diese Version des Regelwerkes wurde einstimmig mit den Vertretern des Vorstandes am 28.03.2023 beschlossen.