



# DeathCup Beer Pong Party Regelwerk

Diese Regeln orientieren sich an den offiziellen Regeln der Beer Pong Bundesliga. Die offiziellen Regeln sind maximal skillorientiert. Diese Regeln stellen einen Mittelweg zwischen Party-Spaß und professionellen Beer Pong dar.

## 1. Vorwort

- a. Änderungen/Ergänzungen dieses Regelwerks können von der Liga-Leitung zu jedem Zeitpunkt, auch während einer laufenden Saison, vorgenommen werden. In diesem Fall werden die Mannschaftskapitäne über die vorgenommenen Änderungen/Ergänzungen informiert.
- b. Die folgenden Regeln sind für alle DCBPL-Spieler verbindlich. Durch die Teilnahme am Spielbetrieb erklären sich alle Spieler mit diesen einverstanden.
- c. Da der Großteil des Spielbetriebs in Eigenregie und ohne Schiedsrichter stattfindet, stehen Fair Play und Ehrlichkeit im Umgang miteinander an oberster Stelle.
- d. Die finale Interpretation der Regeln obliegt der Liga-Leitung.

## 2. Aufbau

- a. Zu Beginn des Spiels sind 10 Cups mit ca. 200 ml Wasser o.ä. zu befüllen.
- b. Diese 10 Cups werden in einer 4-3-2-1-Pyramide am Tischende aufgebaut, wobei die Spitze dieser Pyramide zum gegenüberliegenden Tischende (also zum Werfenden) zeigt, die Basis der Pyramide parallel zum Tischende ausgerichtet ist und die Cups in der Tischbreite mittig ausgerichtet sind.
- c. Die Cups berühren sich an den Rändern, liegen nicht aufeinander auf und stehen in aufrechter Position, sind also in keine Richtung geneigt.
- d. Zwischen dem Tischende und den Cups befinden sich maximal 2 cm Abstand.
- e. 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.
- f. Das beginnende Team wird durch ein faires Spiel freier Wahl bestimmt.

## 3. Der Wurf

- a. Der Werfende muss auf einem oder zwei Beinen hinter dem Tisch stehen, beide Beine, die Ellenbögen und die Hüfte müssen sich hinter der Tischkante befinden.
- b. Der Werfende darf sich während des Wurfes nicht mit den Händen oder sonstigen Körperteilen auf dem Tisch abstützen.
- c. 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. Ein „Bounce Shot“ darf vom Gegnersteam per Hand abgewehrt werden. Bei einem „Bounce Shot“-Treffer darf sich das werfende Team pro Tischflächenkontakt einen weiteren Becher zum Wegstellen aussuchen.
- d. Wird ein Cup von einem geworfenen Ball umgeschmissen, so zählt dieser als getroffen, falls der Ball den Cup an der Innenseite des Cups berührt hat.
- e. Getroffene Cups werden nur nach Beendigung einer Wurfrunde aus dem Spiel entfernt.
- f. Wird ein bereits getroffener, noch nicht aus dem Spiel entfernter Cup erneut getroffen, so gilt dieser Wurf als „Bombe“. Bei einer „Bombe“ darf sich das werfende Team zwei weitere Becher zum Wegstellen aussuchen.
- g. Wirft ein Spieler einen Ball in seinen eigenen Cup, so zählt das nicht als Treffer, außer der Ball eines gegnerischen Wurfs wurde noch nicht gesichert.
- h. Wirft ein Spieler seinen eigenen Cup um (egal ob bei einem Rerack, im eigenen Wurf oder auf sonstige Weise), so zählt das als Treffer.
- i. Übermäßiges Zeitspiel wird nicht geduldet. Eine Wurfrunde sollte maximal eine Minute dauern.
- j. Das werfende Team erhält in jeder Wurfrunde zwei Würfe. 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 zwei Treffer, so erhält es zwei zusätzliche Würfe.



#### 4. Abwehr

- a. Sollte ein Spieler den Ball während eines gegnerischen Wurfes 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. (Außer nach Tischflächenkontakt)
- b. 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.

#### 5. Umstellen („Rerack“)

- a. Hat ein Spieler/Team noch 6, 3 oder 1 Cup zu treffen, so wird sofort ein Rerack durchgeführt.
- b. 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.
- c. Spieler dürfen nicht werfen bis klar zu erkennen ist, dass das Rerack beendet ist.

#### 6. Redemption („Konter“)

- a. Wenn ein Team alle gegnerischen Becher wegstellen durfte, dann erhält das Gegnersteam einen Wurf, und darf entscheiden, welcher der beiden Spieler diesen Wurf wirft. Führt dieser Wurf zu einem Treffer, so erhalten sie wieder einen Wurf, den nun der andere Spieler werfen muss. Dies wird solange 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.
- b. Eine Overtime wird immer auf 3 Cups gespielt, diese sind so wie ein Rerack auf 3 Cups aufzustellen.
- c. Der Spieler/das Team, der/das den gegnerischen Spieler/das gegnerische Team zuletzt in die Redemption gezwungen hat, beginnt die Overtime mit 2 Würfeln (plus eventuellen Rollback).
- d. Ansonsten gelten in der Overtime die gleichen Regeln wie in der Regulartime, insbesondere die Rollback-, Rerack- und Redemption-Regeln, das bedeutet auch, dass immer eine weitere Overtime möglich ist.

#### 7. Das Ende

- a. Das Spiel endet nach der nicht erfolgreichen Redemption oder nach dem Ablauf einer zu Beginn kommunizierten Spielzeit.
- b. Sollte das Spiel nach Ablauf einer Spielzeit beendet werden, so gewinnt das Team mit den meisten getroffenen Bechern.
- c. Bei Bechergleichstand gewinnt das Team mit dem nächsten Treffer sofort. Hier gibt es keine Redemption mehr.
- d. Ein Game-Ergebnis wird immer nach der Anzahl der getroffenen Cups notiert. Beispiel: Hätte der unterlegene Spieler/das unterlegene Team bei Beendigung der Redemption noch 3 weitere Cups treffen müssen, so lautet das Ergebnis 10:7.