



Regelwerk NSOBP 2024

Niederrhein Series of BPong

I. VORWORT

1. Im Folgenden wird zur besseren Lesbarkeit und Verständlichkeit das generische Maskulinum verwendet. Gemeint sind selbstverständlich immer alle Personen jedes Geschlechts.
2. Änderungen/Ergänzungen dieses Regelwerks können von der Turnier-Leitung zu jedem Zeitpunkt, auch während eines laufenden Spiels, vorgenommen werden.
3. Die folgenden Regeln sind für alle Turnier-Teilnehmer verbindlich. Durch die Teilnahme am Turnier erklären sich alle Spieler mit diesen einverstanden.
4. Da der Großteil des Turnierbetriebs in Eigenregie und ohne Schiedsrichter stattfindet, stehen Fair Play und Ehrlichkeit im Umgang miteinander an oberster Stelle.
5. Abweichungen von den nachfolgenden Regeln sind nur mit triftigem Grund und Einverständnis der Turnier-Leitung möglich.
6. Bei Regelverstößen kann die Turnier-Leitung Sanktionen gegen einzelne Spieler, Teams oder Mannschaften aussprechen.
7. Es gibt ein dreistufiges Verwarnungssystem:
 - i. Weiße Karte/Verwarnung: Bei erstmaligem und unabsichtlichem Verstoß gegen eine Regel.
 - ii. Gelbe Karte: Bei zweitem oder absichtlichem Verstoß gegen eine Regel.
 - iii. Rote Karte: Bei wiederholtem oder schwerwiegendem Verstoß gegen eine Regel.
 - iv. Verwarnungen bauen grundsätzlich aufeinander auf, d.h. ein Team/ein Spieler erhält zunächst eine weiße, dann eine gelbe und dann eine rote Karte. Die Turnierleitung/die Schiedsrichter dürfen jedoch auch einzelne Stufen nach eigenem Ermessen überspringen.
 - v. Verwarnungen und Karten gelten spielübergreifend, d.h. sollte man schon einmal eine rote Karte in einem anderen Match erhalten haben, gibt es keine Zurückstufung für die folgenden Matches.
 - vi. Eine Rote Karte resultiert in einer der in I. 7. genannten Sanktionen.
8. Diese Sanktionen umfassen, aber sind nicht limitiert auf:
 - i. Festsetzung eines Game-Ergebnisses
 - ii. Cup-Strafen
 - iii. Sperre bis hin zum Ausschluss von Spielern oder Teams
 - iv. Abzug von Preisgeldern
9. Beleidigungen und Diffamierungen jeglicher Art werden zu keinem Zeitpunkt geduldet und entsprechend hart sanktioniert.
10. Die finale Interpretation der Regeln obliegt der Turnier-Leitung.

II. EQUIPMENT

NIEDERRHEIN SERIES OF BPONG



1. Gespielt wird auf Beer Pong-Tischen mit folgenden Maßen:
 - i. Länge: mindestens 240 cm
 - ii. Höhe: mindestens 70 cm
2. Geworfen wird mit Tischtennisbällen mit folgenden Eigenschaften:
 - i. Durchmesser: 40 mm
 - ii. Gewicht: 2,7 g
3. Geworfen wird auf World Series-Cups oder vergleichbare Cups
4. Die Verwendung von Racks ist ausdrücklich erlaubt, jedoch nicht erforderlich.
5. Die mutwillige Beschädigung des Equipments (Umschlagen der Cups, Werfen des Racks o.ä.) ist nicht erlaubt und wird ggf. mit Ausschluss geahndet.

III. VOR DEM GAME

1. Zu Beginn des Spiels sind 10 Cups mit ca. 100 ml Wasser o.ä. zu befüllen.
 - i. Sonderregel 3v3: Zu Beginn des Spiels sind 15 Cups mit ca. 100 ml Wasser zu befüllen.
2. 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.
3. Die Cups berühren sich an den Rändern, liegen nicht aufeinander auf und stehen in aufrechter Position, sind also in keine Richtung geneigt.
4. Zwischen dem Tischende und den Cups befinden sich maximal 2 cm Abstand.
5. Sollte ein Cup zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels nicht den in III. 2. und III. 3. definierten Anforderungen entsprechen oder in sonst einer Weise nicht an oder in korrekter Position stehen, so darf das angreifende/werfende Team eine Korrektur der Positionierung verlangen.
6. Per Zufallsverfahren wird entschieden, welcher Spieler/welches Team das Game beginnt.
7. Einzel: Der beginnende Spieler erhält in der ersten Wurfrunde einen Wurf, danach erhalten beide Spieler zwei Würfe (plus eventuelle Rollbacks oder Redemptions) pro Wurfrunde.
8. Doppel: Das beginnende Team erhält in der ersten Wurfrunde einen Wurf (das Team darf selbst entscheiden, welcher Spieler diesen wirft), danach erhalten beide Teams zwei Würfe (plus eventuelle Rollbacks oder Redemptions) pro Wurfrunde.
9. 3v3: Das beginnende Team erhält in der ersten Wurfrunde zwei Würfe (das Team darf selbst entscheiden, welche Spieler diese werfen), danach erhalten beide Teams drei Würfe (plus eventuelle Rollbacks oder Redemptions) pro Wurfrunde.

NIEDERRHEIN SERIES OF BPONG



IV. DER WURF

1. Der Werfende muss auf einem oder zwei Beinen hinter dem Tisch stehen, beide Beine und die Hüfte müssen sich hinter der Tischkante befinden.
2. Der Oberkörper, die Arme, die Hände und der Kopf des Werfenden dürfen über die Tischkante hinaus über und/oder neben den Tisch ragen.
3. Der Werfende darf sich während und nach dem Wurf nicht mit den Händen oder sonstigen Körperteilen auf dem Tisch abstützen. Der Werfende darf nicht von einer Erhöhung aus werfen oder sonstige Hilfsmittel benutzen.
4. Die Tischoberseite darf beim Wurf durch den Körperkontakt des Werfenden bewegt werden. Die Füße des Tisches dürfen beim Wurf jedoch nicht aus ihrer ursprünglichen Position bewegt werden.
5. Die Spieler dürfen die in ihrem Rack befindlichen Cups nicht aus ihrer Position entfernen, um einen Vorteil beim Leaning zu bekommen.
6. Der Werfende darf nicht von anderen Personen angehoben, gehalten oder in sonst einer Weise beim Wurf körperlich unterstützt werden.
7. 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.
8. Getroffene Würfe (auch Bounce Shots) zählen immer als ein Treffer.
9. 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.
10. Getroffene Cups müssen vom verteidigenden Team unmittelbar und ohne Verzögerung aus dem Spiel entfernt werden. Sie müssen so platziert werden, dass der Werfende weiterhin unbehindert werfen kann (dies gilt auch für Bouncer), d.h. an die Seite des Tisches oder neben/unter den Tisch.
11. Wirft ein Spieler einen Ball in seinen eigenen Cup, so zählt das nicht als Treffer.
12. Wirft ein Spieler seinen eigenen Cup um, so zählt dies als Treffer. (Becher, die bei einem Rerack umgestoßen werden, sind hiervon ausgenommen.)
13. Übermäßiges Zeitspiel wird nicht geduldet. Ein Wurf darf maximal 30 Sekunden dauern.
14. Alle Gegenstände, die sich auf dem Tisch befinden, werden als Teil vom Tisch betrachtet, d.h., falls ein Ball zuerst einen sich auf dem Tisch befindenden Gegenstand trifft und danach in einem Becher landet, so zählt dieser Wurf als Treffer. Jedes Team darf selbst entscheiden, wo es die leeren Becher auf der eigenen Tischhälfte hinstellt, ohne dass diese die Werfer behindern.
15. Falls ein Becher ohne Einfluss des Gegners aus der Position rutscht, während der geworfene 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.
16. Generell darf das verteidigende Team die Cups und das Rack nur im Rahmen eines Rerack verschieben/neu positionieren. Sollte das verteidigende Team während einer Wurfrunde unaufgefordert das Rack oder Cups neu positionieren, stellt dies eine Regelverletzung dar.

NIEDERRHEIN SERIES OF BPONG



V. ROLLBACK

1. Einzel: Der werfende Spieler erhält in jeder Wurfrunde zwei Würfe (Ausnahmen: erste Wurfrunde und Redemption). Erzielt er mit diesen Würfeln zwei Treffer, so erhält er einen zusätzlichen Wurf. Unabhängig vom Ausgang dieses zusätzlichen Wurfes wechselt anschließend die Wurfrunde zum gegnerischen Spieler.
2. Doppel: Das werfende Team erhält in jeder Wurfrunde zwei Würfe (Ausnahmen: erste Wurfrunde und Redemption). 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 Würfeln zwei Treffer, so erhält es einen zusätzlichen Wurf. Das Team darf selbst entscheiden, welcher der beiden Spieler diesen zusätzlichen Wurf wirft. Unabhängig vom Ausgang dieses zusätzlichen Wurfes wechselt anschließend die Wurfrunde zum gegnerischen Team.
3. 3v3: Das werfende Team erhält in jeder Wurfrunde drei Würfe (Ausnahmen: erste Wurfrunde und Redemption). Jeder der drei Spieler wirft davon einen Wurf. In welcher Reihenfolge die Spieler werfen, können sie in jeder Wurfrunde selbst festlegen. Erzielt das Team mit diesen Würfeln drei Treffer, so erhält es einen zusätzlichen Wurf. *Eine Dame des Teams wirft den zusätzlichen Wurf.* Unabhängig vom Ausgang dieses zusätzlichen Wurfes wechselt anschließend die Wurfrunde zum gegnerischen Team.

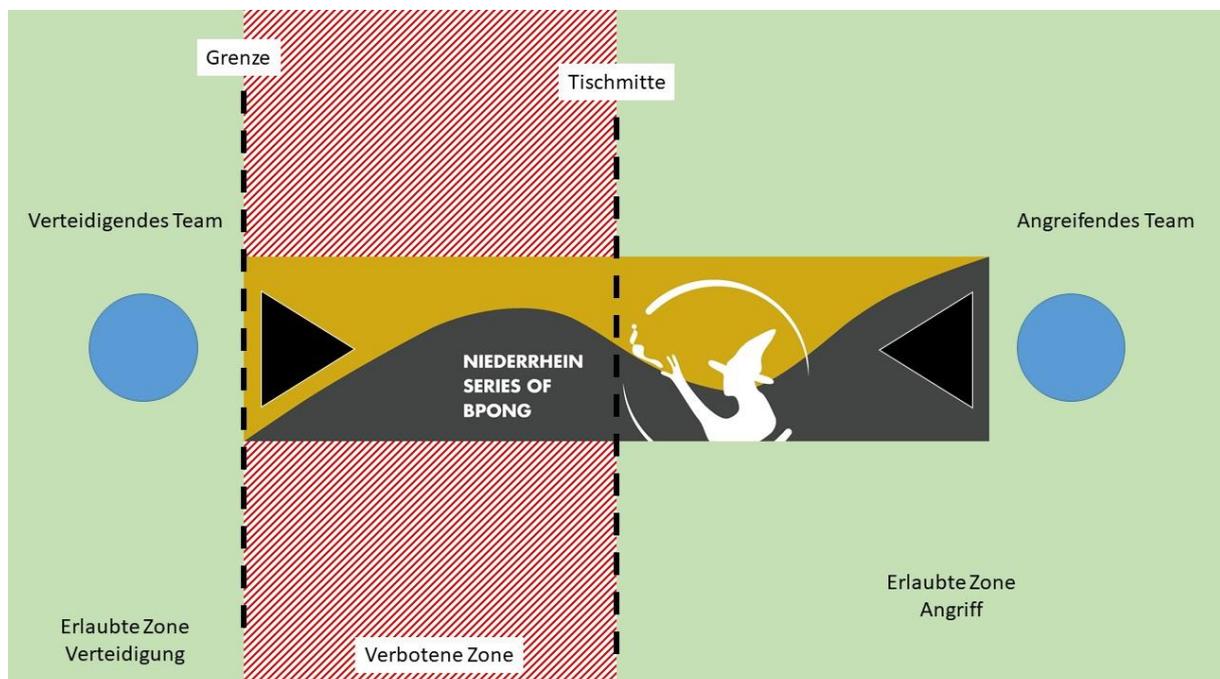
VI. ABWEHR

1. Die abwehrenden Spieler dürfen sich beim gegnerischen Wurf mit keinem Körperteil jenseits der erlaubten Verteidigungszone befinden (siehe Bild weiter unten).
2. 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.
3. 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.
4. Erst, wenn ein gegnerischer Ball einen eigenen Cup berührt, darf er abgewehrt werden (z.B. durch Fangen oder Wegschlagen).
5. Sollte bei einem Abwehrversuch nach VI. 4. der Ball in einen eigenen Becher fallen, so zählt das als Treffer.
6. Sollte bei einem Abwehrversuch nach VI. 4. ein oder mehrere Cups umgeworfen werden, so zählen diese alle als getroffen; außerdem erhält der Werfende einen Treffer im Sinne eines eventuellen Rollbacks (siehe V. 1. und V. 2.).

NIEDERRHEIN SERIES OF BPONG



7. Sollte bei einem Abwehrversuch nach VI. 4. ein oder mehrere Cups mit der Hand berührt werden, um so die Cup-Position für den Werfenden zu beeinträchtigen, so zählt dieser Wurf als getroffen; außerdem erhält der Werfende einen Treffer im Sinne eines eventuellen Rollbacks (siehe V. 1. und V. 2).
8. Sollte ein geworfener Ball einen abwehrenden Spieler, der regelkonform hinter der Tischkante steht, berühren und anschließend in einen Becher fallen, so zählt dies als Treffer.
9. Die Spieler eines Teams dürfen nicht ihre Verteidigungszone überschreiten (s. Bild). Die Tischkante auf der jeweiligen Seite stellt die Grenze dieser Zone dar. Dies gilt insbesondere, aber nicht ausschließlich, während des Wurfes des angreifenden Teams. Es ist demnach nicht erlaubt, als verteidigendes Team neben den Tisch oder auf die Seite des Gegners zu gehen. Im Allgemeinen sollten Spieler niemals auf der Seite des Tisches stehen (das Aufnehmen eines Balls ist hierbei eine Ausnahme). Sollte das Verteidiger-Team sich in der "Verbotenen Zone" aufhalten, während des Wurfes des angreifenden Teams, so wird A) Bei Treffer: ein weiterer Cup als "1-Cup-Penalty" als Treffer gewertet. B) Bei Fehlwurf: "1-Cup-Penalty" welche ebenfalls zu einem Rollback/Redemption führen kann.
10. Das angreifende Team darf sich bis zur Tischmitte bewegen (s. Bild). Sollte nach einem getroffenen Cup, das angreifende Team über die Tischmitte laufen/jubeln, so zählt der eben getroffene Wurf nicht!



NIEDERRHEIN SERIES OF BPONG



VII. RERACK (= „UMSTELLEN“)

1. Hat ein Spieler/Team noch 6, 3 oder 1 Cup zu treffen, so wird sofort ein Rerack durchgeführt.
2. 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, wobei die Regeln III. 3., III. 4. und III. 5. einzuhalten sind.
3. Spieler dürfen nicht werfen bis klar zu erkennen ist, dass das Rerack beendet ist.
4. Ein Rerack orientiert sich am Tischende und nicht an der Spitze der 10er Pyramide.
5. 3v3: Zusätzlich gibt es ein Rerack bei 10 verbleibenden Cups.

VIII. REDEMPTION (= „NACHZIEHEN“)

1. Redemption im Einzel: Sobald ein Spieler (dieser sei im Folgenden Spieler A) den letzten Cup getroffen hat, hat der gegnerische Spieler (dieser sei im Folgenden Spieler B) die Möglichkeit zur Redemption. Es gibt zwei verschiedene Szenarien für eine Redemption:
 - i. Spieler B hat noch 2 oder mehr Cups zu treffen: In diesem Fall erhält Spieler B einen Wurf, trifft er diesen, so erhält er wieder einen Wurf. Dies wird so lange 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).
 - ii. Spieler B hat noch einen Cup zu treffen: In diesem Fall erhält Spieler B einen Wurf, falls Spieler A in der letzten Wurfrunde einen Wurf gemacht hat; und 2 Würfe, falls Spieler A in der letzten Wurfrunde mehr als einen Wurf gemacht hat. Trifft Spieler B mit der erhaltenen Anzahl an Würfeln den letzten Cup, so ist die Redemption erfolgreich, es folgt eine Overtime. Trifft Spieler B mit der erhaltenen Anzahl an Würfeln nicht den letzten Cup, so ist die Redemption nicht erfolgreich, das Game ist beendet.
2. Redemption im Doppel: Sobald ein Team (dieses sei im Folgenden Team A) den letzten Cup getroffen hat, hat das gegnerische Team (dieses sei im Folgenden Team B) die Möglichkeit zur Redemption. Es gibt zwei verschiedene Szenarien für eine Redemption:
 - i. Team B hat noch 2 oder mehr Cups zu treffen: In diesem Fall erhält Team B einen Wurf, und darf entscheiden, welcher der beiden Spieler diesen Wurf wirft. Führt dieser Wurf zu einem Treffer, so erhält Team B wieder einen Wurf, den nun der andere Spieler werfen muss. Dies wird so lange 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, die einzige Ausnahme davon tritt ein, wenn Team B zu Beginn der Redemption noch 3 Cups

NIEDERRHEIN SERIES OF BPONG



- treffen muss: In diesem Fall muss nach einem eventuellen ersten Treffer gewechselt werden, nach einem eventuellen zweiten Treffer kann (aber muss nicht) gewechselt werden. (Es wird hier also genau so gespielt wie bei einem normalen Rollback, siehe V. 2.).
- ii. Team B hat noch einen Cup zu treffen: In diesem Fall erhält Team B einen Wurf, falls Team A in der letzten Wurfrunde einen Wurf gemacht hat (Team B darf selbst entscheiden, welcher der beiden Spieler diesen Wurf wirft); und 2 Würfe, falls Team A in der letzten Wurfrunde mehr als einen Wurf gemacht hat (Team B darf selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge diese beiden Würfe geworfen werden.) Trifft Team B mit der erhaltenen Anzahl an Würfeln den letzten Cup, so ist die Redemption erfolgreich, es folgt eine Overtime. Trifft Team B mit der erhaltenen Anzahl an Würfeln nicht den letzten Cup, so ist die Redemption nicht erfolgreich, das Game ist beendet.
3. Redemption im 3v3: Sobald ein Team (dieses sei im Folgenden Team A) den letzten Cup getroffen hat, hat das gegnerische Team (dieses sei im Folgenden Team B) die Möglichkeit zur Redemption. Es gibt zwei verschiedene Szenarien für eine Redemption:
- i. Team B hat noch 3 oder mehr Cups zu treffen: In diesem Fall erhält Team B einen Wurf, und darf entscheiden, welcher der drei Spieler diesen Wurf wirft. Führt dieser Wurf zu einem Treffer, so erhält Team B wieder einen Wurf, den nun ein anderer Spieler werfen muss. Führt dieser Wurf ebenfalls zu einem Treffer, so erhält Team B wieder einen Wurf, den nun der Spieler werfen muss, der bisher noch nicht geworfen hat. 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 drei Spieler aus Team B müssen sich beim Werfen abwechseln.
 - ii. Team B hat noch einen Cup zu treffen: In diesem Fall erhält Team B einen Wurf, falls Team A in der letzten Wurfrunde einen Wurf gemacht hat (Team B darf selbst entscheiden, welcher der drei Spieler diesen Wurf wirft); und 2 Würfe, falls Team A in der letzten Wurfrunde zwei Würfe gemacht hat (Team B darf selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge diese beiden Würfe geworfen werden.); und 3 Würfe, falls Team A in der letzten Wurfrunde drei Würfe gemacht hat (Team B darf selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge diese drei Würfe geworfen werden.) Trifft Team B mit der erhaltenen Anzahl an Würfeln den letzten Cup, so ist die Redemption erfolgreich, es folgt eine Overtime. Trifft Team B mit der erhaltenen Anzahl an Würfeln nicht den letzten Cup, so ist die Redemption nicht erfolgreich, das Game ist beendet.

Sonderfall Team B hat noch zwei Cups zu treffen und Team A hat drei Würfe gemacht: In diesem Fall hat Team B insgesamt drei Würfe, um die verbleibenden zwei Cups zu treffen, es ist also ein Fehlwurf erlaubt.

NIEDERRHEIN SERIES OF BPONG



IX. OVERTIME

1. Eine Overtime wird immer auf 3 Cups gespielt, diese sind so wie ein Rerack auf 3 Cups (siehe VII. 2.) aufzustellen.
2. 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).
3. Ansonsten gelten in der Overtime die gleichen Regeln wie in der Regulartime, insbesondere die Rollback-, Rerack- und Redemption-Regeln (siehe V. 1./V. 2., VII. 1. ff, VIII. 1. ff); das bedeutet auch, dass immer eine weitere Overtime möglich ist.
4. 3v3: Es werden 4 Cups in der Overtime in Diamantformation (1-2-1) aufgestellt. Es gibt beim letzten Cup kein Rerack.
5. 3v3: Das Team, das das gegnerische Team zuletzt in die Redemption gezwungen hat, beginnt die Overtime mit 3 Würfeln (plus eventuellen Rollback).

X. ERGEBNIS

1. 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.
2. Auch bei Games, die in der Overtime beendet werden, wird so gezählt, z.B. 13:10, 19:18 usw.

XI. Sonstiges

1. Nichterscheinen: Erscheint ein Team unentschuldigt nicht oder zu spät, so wird dem anderen Team ein 10:7 Forfait-Sieg angerechnet. Für eine Verspätung muss ein guter Grund vorliegen. Die Abwägung, ob der Grund ausreichend genügt, liegt im Ermessen des Schiedsrichters.
2. Erscheint nur 1 Spieler des Teams, so ist dieses Team spielberechtigt, jedoch darf nur jeweils 1 Wurf pro Runde getätigt werden.
3. Streit um eine Regelverletzung: Die Monierung einer Regelverletzung gilt als gültig, wenn er von zwei oder mehr Personen bezeugt werden kann. In einem solchen Fall gilt das Spiel als unterbrochen und ein Schiedsrichter muss benachrichtigt werden. Etwaige Zeugen des fraglichen Ereignisses müssen bis zur Beilegung des Streits am Tisch bleiben. Alle Entscheidungen des Schiedsrichters sind endgültig. Vorsätzlicher Missbrauch von Spielregeln und/oder Disputation ohne ausreichenden Grund ist ein Grund für den Ausschluss aus dem Turnier.