

Regelwerk

§0 Teilnahme

§0.1 Anmeldung

- (1) Eine Voranmeldung für das Turnier erfolgt, wie von der Turnierleitung bekanntgegeben. (Online)
- (2) Es ist erforderlich sich anzumelden.
- (3) Es entfällt keine Teilnahmegebühr.
- (4) Jeder meldet sich nur für sich selber an.
- (5) Wenn man vor Beginn seines Spiels nicht anwesend ist, wird man automatisch disqualifiziert.

§1 Aufbau

- (1) An einem Tisch spielen 6 - 10 Leute, je nachdem wie viele Personen sich anmelden
- (2) Für jede Person stellen wir zwei Becher auf den Tisch
- (3) Jede Person hat einen zugewiesenen Bereich, in dem er/sie spielt und deren Markierungen während des Wurfes nicht übertreten werden dürfen. Für die Becherweitergabe und das wieder holen des Balls, darf der Bereich verlassen werden
- (4) Wer an welchem Tisch spielt und an welcher Stelle man steht, wird durchs Zufall Prinzip festgelegt.

§2 Durchführung des Spiels

§2.1 Beginn des Spiels

- (1) Der Spieler links vom Schiedsrichter und der gegenüberliegende Spieler bekomme zu Beginn die Bälle. Diese stehen sich gegenüber. Sie stoßen mit dem Ball an und beginnen zu werfen.

§2.2 Das Spiel

- (2) Die Spieler versuchen mit dem Tischtennisball in den Becher zu werfen. Dabei muss er zunächst auf den Tisch auftitschen und anschließend im Becher landen. Gelingt das, wird der Becher samt Ball im Uhrzeigersinn weitergereicht. Der nächster Spieler ist nun an der Reihe und muss den Ball ebenfalls per Auftitscher in den Becher befördern.
- (3) Es entsteht ein Wettrennen der beiden Tischtennisbälle. Sobald ein Ball den anderen eingeholt hat, stellt der Spieler der den überholenden Ball in den Becher geworfen hat seinen Becher in den des anderen Spielers. Der überholte Spieler muss nun einen noch vollen Becher auf Ex trinken.
- (4) Der linke Spieler von dem der trinkt, darf bereits auf den größer werdenden Becherturm werfen, während sein Nachbar noch trinkt. Sollte nun der trinkende Spieler vor seinem linken Nachbar treffen darf dieser wieder den Becher reinstellen.
- (5) Wenn der Ball in einer der in der Mitte stehenden Becher fällt, muss auch ein Becher getrunken werden. Der andere Spieler darf weiterspielen.

- (6) Sonderregeln: Sollte ein Spieler in seinem erstem Wurf mit Auftitscher einen Becher treffen, darf der Becher an einen beliebigen Spieler weitergegeben werden, vorausgesetzt dieser hat nicht den anderen Becher. Sollte der Becher vor dem Spieler mit dem anderen Becher gestellt werden und der hintere Spieler treffen bevor der erste überhaupt die Möglichkeit hatte zu Werfen, darf dieser trotzdem einen Wurfversuch unternehmen, bevor der Becher reingestellt wird.

§2.3 Ende des Spiels

- (1) Wenn alle Becher getrunken wurden ist das Spiel vorbei

§3 Durchführung des Turniers

- (1) Für jeden Becher, den eine Person trinken muss bekommt diese einen Strich.
- (2) Die Personen mit den wenigsten Strichen kommen dann in die nächste Runde
- (3) Je nach Teilnehmerzahl: Bei vielen Teilnehmern wird mit Zwischenrunde gespielt, d.h. in der ersten Runde kommen nur verhältnismäßig wenige Personen in Runde 2. Alle anderen Personen spielen dann eine Zwischenrunde, von der sich die besten auch für Runde 2 qualifizieren
- (4) Die genaue Anzahl der Runden hängt von der Anzahl der teilnehmenden Spieler ab und wird zu Beginn des Turniers von der Turnierleitung bekanntgegeben.

§4 Strafen

- (1) Strafen werden für sämtliche Behinderungen der werfenden Person werden gehandelt, wie stark obliegt dem Schiedsrichter. z.B ist es verboten den Becher oder den Ball wegzuschlagen, über die Markierung zu treten,...
- (2) Die Strafen reichen von einem Strafbier mit Strich bis zu Ausschluss aus dem Turnier
- (3) Sollte es zu einer Strafe gekommen, wird diese direkt durchgeführt und das Spiel wird unterbrochen

§4.1 Disqualifikation

- (1) In seltenen Fällen kann ein Spieler disqualifiziert werden
- (2) Dies geschieht bei schwerwiegenden Fällen oder bei sehr unsportlichen Verhalten und wird vom Schiedsrichter entschieden:
 - a. Verweigerung der Anweisungen des Schiedsrichters Folge zu leisten
 - b. Wiederholte Beleidigung anwesender Personen
 - c. Spielsabotage (vor allem Wegschlagen des Balls oder des Bechers, etc.)

§5 Abschluss

§5.1 Timeout

- (1) Der Schiedsrichter kann jederzeit ein Timeout nehmen

§5.2

Zeigen sich während des Spiels Lücken im Regelwerk oder treten seltene Sonderfälle auf,

liegt die Entscheidung im Ermessenspielraum des Schiedsrichters. Dieser kann nach Ermessen die Turnierleitung hinzuziehen