



BEER PONG

TURNIER-REGELN

OFFIZIELLE TURNIER-REGELN DER ESOBP
WWW.BEERPONG.DE



WWW.BEERPONG.DE

1. Zweck & Einsatz

1.1 Zweck der Regeln

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

1.2 Verwendung der Regeln

Diese Regeln finden bei allen ESOBP Events Anwendung. Jedoch werden einige Elemente, wie z.B. der Turnierablauf, nur für das European Series of Beer Pong Main Event benutzt. Wird ein Turnier mit anderem Format als die ESOBP durchgeführt, liegt es im Verantwortung des Veranstalters diese Regeln so gut wie möglich anzuwenden.

2. Turnierablauf

2.1 Vorrunde

Jedes Team erhält einen Spielplan mit den Gegnern in der Vorrunde. Dieser beinhaltet, welches Team die Tischseite und welches Team das Anspiel wählen darf.

2.2 Punkten und Punktesystem

1. 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.

2. Nach Abschluss der Gruppenphase werden alle Teams gerankt; zuerst nach Anzahl der Punkte, danach nach der "Gesamt-Becher-Differenz".

1. 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.

2. 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

3. 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.

4. Wenn beide Teams die selbe Punktzahl aufweisen, wird anhand der nachfolgenden Priorisierungen ermittelt, welches Team besser als das andere Team gerankt ist:

- Becher-Differenz
- Anzahl getroffener Cups
- Entscheidungs-Spiel

5. Während der Play-offs wird das Punktesystem leicht angepasst, um dem Gewinnerteam mehr Punkte zuzuschreiben. Die Regeln hinsichtlich der Becher-Differenz

bleiben jedoch dieselben wie während der Vorrunde.

- Sechzehntelfinale: 3 Punkte
- Achtelfinale: 3 Punkte
- Viertelfinale: 3 Punkte
- Halbfinale: 6 Punkte
- Spiel um Platz 3: 3 Punkte
- Finale: 10 Punkte

3. Ausrüstung & Vorbereitungen

3.1 Ausrüstung

- Tische: 244 x 61 x 73 cm Beer Pong Tisch
- Bälle: 40mm Bälle
- Becher: SOLO Red Cups
- Oberer Durchmesser: 9,53 cm
- Höhe: 12 cm
- Unterer Durchmesser: 6,35 cm

3.2 Vorbereitungen

3.2.1 Inhalt der Becher

Alle Turniere werden normalerweise mit 6 Becher mit Bier und 4 Becher (hinterste Reihe am Tischrand) mit Wasser gefüllt gespielt. Es ist jedoch auf keinen Fall verpflichtend das Bier zu trinken.

3.2.2 Becherformation

1. 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.

2. Während der Play-offs wird der Ballbesitz und Tischseite vom Team mit dem besseren Ranking in der Vorrunde bestimmt. Im Falle eines Unentschieden (beide Teams haben dieselben Punktzahl und Becher-Differenz), wird per Münzwurf entschieden, welches Team den Ballbesitz wählen darf.

3. Das Team mit dem ersten Ballbesitz bekommt einen (1) Wurf. Danach erhält jedes Team pro Runde zwei (2) Würfe – ein Wurf pro Mitspieler.

4. Spielablauf / Playing the game

4.1 Werfen und Wahl der Tischseite

1. 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.

2. Während der Play-offs wird der Ballbesitz und Tischseite vom Team mit dem besseren Ranking in der Vorrunde bestimmt. Im Falle eines Unentschieden (beide Teams haben dieselben

Punktzahl und Becher-Differenz), wird per Münzwurf entschieden, welches Team den Ballbesitz wählen darf.

3. Das Team mit dem ersten Ballbesitz bekommt einen (1) Wurf. Danach erhält jedes Team pro Runde zwei (2) Würfe – ein Wurf pro Mitspieler.

4.2 Ball ergreifen

1. 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.

2. Sollte ein Spieler den Ball ergreifen, bevor dieser einen Becher berührt hat, wird eine Ein-Becher-Strafe hierfür ausgesprochen. Der Werfer, in dessen Wurf eingegriffen wurde, darf auswählen, welcher Becher aus dem Spiel genommen werden soll.

3. Bounce Shots: Spieler dürfen ihre Würfe auf dem Tisch aufspringen lassen, bevor diese in den Becher gehen. Basierend auf der o.g. Regel, dürfen Bounce Shots nicht behindert werden, bis diese einen Becher berührt haben. Es gilt zu beachten, dass Treffer via Bounce Shots nicht für zwei Becher zählen.

4. Der Ball darf nicht berührt werden, während dieser im Becher ist, d.h. kein fingern oder blasen.

5. Die Becher müssen bei 6, 3 und 1 verbleibenden Bechern neu angeordnet werden

6. 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.

7. Becher, die aufgrund eines nassen Tisches aus der Formation rutschen, können wieder korrekt angeordnet werden, sofern das gegnerische Team es fordert.

8. Reformation muss sofort stattfinden, auch wenn es mitten in einer Runde ist (Mid-Turn Rerack).

9. Becher müssen vom Tisch genommen werden, sobald diese getroffen sind, auch im Falle, dass es dadurch zu keiner Reformation kommt. Es liegt in der Verantwortung des werfenden Teams mit dem nächsten Wurf zu warten, bis ein getroffener Becher vom Tisch genommen wurde. Wirft ein Team, während das gegnerische Team die Becher neu anordnet 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.

10. 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.

4.4 Roll-backs

1. Treffen beide Spieler eines Teams in derselben Runde einen Becher, so bekommt das Team einen (1) Ball zum Werfen zurück, nicht zwei. Die einzige Ausnahme für diese Regel ist während der Redemption.

2. Jeder der beiden Teammitglieder kann den Roll-back Wurf vornehmen.

4.5 Wunder

1. 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!

4.6 Überbeugen (Leaning)

1. Der Spieler darf sich nicht mit seiner Hand, seinem Fuß, seinem Bein oder sonstigen Körperteil auf dem Tisch abstützen, um eine bessere Reichweite zu erreichen. Die Hand eines Spielers darf den Tisch nicht berühren, bis der Wurf getätigt ist.

2. Die Spieler dürfen nicht neben dem Tisch stehen während sie werfen.

3. 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.

4. Spieler dürfen keine Becher aus ihrer Formation bewegen, um einen Leaning-Vorteil zu erreichen. Falls die eigenen Becher während des Wurfs 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.

4.7 Ablenkungen

Ablenkungen sind mit Ausnahme nachfolgender Einschränkungen erlaubt (1-Becher-Strafe):

- Die Spieler dürfen den Tischrand nicht mit irgendeinem Körperteil, Kleidungsstück oder anderen Gegenstand überschreiten, während das andere Team wirft. Um diese Regelmisachtung 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 auf keine Weise die Sicht der Werfer auf den Blick auf die Becher beeinträchtigen (dies beinhaltet auch Laserpointer, Lampen etc.).
- Zuschauer dürfen beim Ablenken helfen, dürfen sich aber zu keiner Zeit in der Spielzone befinden. Sollte ein Spieler zu nah am Rande der Spielzone stehen, ist es Zuschauern verboten den Wurf des Spielers zu behindern. 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.

4.8 Die Nicht-Aufgepasst-Regel

Falls Team 1 einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen. Falls Team 2 dies jedoch nicht bemerkt und der Becher von Team 1 sofort wieder hingestellt wird, ohne dass es Team 2 auffällt, kann Team 1 diesen Becher im Spiel belassen.

4.9 Treffer in die eigenen Becher

1. 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.

2. 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.

4.10 Berührungen

4.10.1 Berührungen mit dem Ball

1. Eine "Berührung" ist definiert als jeglicher Kontakt, ob absichtlich oder nicht, zwischen Spielutensil (Ball oder Becher) und irgendeinem anderen Objekt.

2. Sollte ein Spieler den Ball ergreifen, bevor dieser einen Becher berührt hat, wird hierfür eine Ein-Becher-Strafe ausgesprochen. Der Werfer, in dessen Wurf eingegriffen wurde, darf auswählen, welcher Becher aus dem Spiel genommen werden soll.

3. Bei Berührungen mit dem Ball von nicht spielenden Personen (Zuschauer oder Schiedsrichter), wird der Wurf wiederholt.

4. 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").

5. Alle Gegenstände, die sich auf dem Tisch befinden, werden als Teil des Tisches 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.

6. 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.

4.10.2 Berührungen mit dem Becher

1. Falls ein Team einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen und muss vom Tisch genommen werden (Ausnahme: "Nicht-Aufgepasst-Regel").

2. 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.

3. Falls ein Becher aus der Formation rutscht oder daraus bewegt wird, wird dieser auf Wunsch des gegnerischen Teams wieder in die vorherige Position gestellt.

4. 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.

5. 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.

6. Falls ein Becher aufgrund des Kontakts mit dem Ball umfällt, so zählt dieser als Treffer, sofern der Ball die 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 Klarstellung: Falls ein Ball am inneren Becherrand entlang dreht, dann aber wieder rausfliegt und der Becher trotzdem fällt, so wird er als Treffer gezählt.

7. 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.

4.10.3 Berührungen während Reformation

Die Spieler dürfen nicht werfen, bis das gegnerische Team offensichtlich mit der Reformation fertig ist. Sollte dies doch geschehen, so gilt:

- Treffer zählen nicht und der Gegner erhält den Ballbesitz.

- Misslungene Würfe zählen und der Gegner erhält den Ballbesitz.

4.10.4 Berührungen mit dem Tisch

Die Spieler dürfen den Tisch nicht berühren während das gegnerische Team gerade wirft.

4.11 Das Spiel beenden

4.11.1 Redemption (aka Rebuttal) & Verlängerung

1. Sobald der letzte Becher getroffen wurde, hat das gegnerische Team die Chance, das Spiel in die Verlängerung zu bringen. Es gibt dabei zwei verschiedene Szenarien für die Möglichkeit das Spiel auszugleichen: Es sind noch zwei oder mehr Becher beim gegnerischen Team übrig oder das gegnerische Team hat nur noch einen Becher übrig.

1.1 Falls noch zwei oder mehrere Becher übrig sind, erhält das Team einen (und nicht 2) „Letzte Chance“-Wurf, wobei egal ist, welches Teammitglied wirft. Ist dieser Wurf erfolgreich, erhält das Team eine weitere „Letzte Chance“ und es wirft das andere Teammitglied. Dies gilt so lange, wie Becher getroffen werden. Beim ersten Fehlversuch ist das Spiel zu Ende. Die Würfe müssen immer abwechselnd getätigt werden. Als Ausnahme hiervon gilt der Fall, dass zu Beginn noch drei Becher standen. Hier kann beim letzten Wurf nochmals gewählt werden.

1.2 Falls beim Gegner nur noch ein einziger Becher übrig ist, hat das Team noch so viele Ausgleichversuche, wie es Bälle auf der eigenen Seite hat. Beispiele:

- Der Gegner verfehlt den ersten Wurf und trifft beim zweiten. Das andere Team erhält 2 Versuche um auszugleichen.
- Der Gegner trifft den ersten Wurf. Das andere Team erhält nur einen Versuch, um auszugleichen.
- Der Gegner trifft die letzten 2 oder 3 Becher hintereinander in einer Runde. Das andere Team erhält 2 Versuche um auszugleichen.

1.3 Ein erfolgreicher Ausgleich führt zu einer 3-Becher-Verlängerung, wobei das dominante Team (das Team, welches ohne Redemption gewonnen hätte) den Ballbesitz wählen darf.

1.4 Verlängerung (3-Becher)

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

5. Verschiedenes

5.1 Zeitlimit beim Werfen

1. Generell wird von den Spielern erwartet, dass sie ihre Würfe innerhalb einer

angemessenen Zeitspanne erledigen und getreu richtiger Sportlichkeit handeln. Es gibt kein spezifisches Zeitlimit für Würfe. 45 Sekunden werden als angemessene Zeit für die Würfe eines ballbesitzenden Teams erachtet.

2. Es mögen Zeiten kommen, in welchen es notwendig wird jedem Spieler ein Zeitlimit für seine Würfe zu setzen. In diesem Falle hat ein Schiedsrichter das alleinige Ermessen eine „Shot Clock“ laufen zu lassen.

3. Wenn eine Shot Clock eingeführt wurde, muss diese gleichermaßen für alle Spieler bis zum Ende des Spieles gelten. Die Shot Clock sollte für alle Spieler in der Spielzone gut sichtbar sein, um die schon verstrichene Zeit sehen zu können (am besten eine Digitaluhr).

4. Ist die Zeit auf der Shot Clock abgelaufen, ohne dass beide Spieler ihre Würfe durchgeführt haben, gilt dies als Fehlwurf.

5.2 Abwesende Spieler

1. Im Falle, dass ein Spieler vorübergehend abwesend ist, darf kein Ersatz gesucht werden. Das Spiel wird ohne den fehlenden Spieler fortgesetzt, d.h., dass das Team nur einen Wurf pro Runde erhält, bis der fehlende Spieler zurück ist.

2. Im Falle, dass ein Spieler gezwungen wird den Veranstaltungsort im Namen des Veranstalters zu verlassen, wird das Team für den Rest des Turnieres von der Veranstaltung ausgeschlossen. Hierbei

darf dieses nicht mehr zurück in 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.

5.3 Benehmen

1. Alle Spieler haben sich respektvoll gegenüber den anderen Spielern, Schiedsrichtern und dem Sport 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 anderer Spieler, Missbrauch von Bier (übertriebenes Trinken), etc.

5.4 Interpretation der Regeln

1. Die finale Interpretation der Regeln liegt im alleinigen Ermessen der Schiedsrichter.

6. Anhang A - Redemption Beispiele

Nachfolgend finden sich einige gängige Beispiele dafür, wie die Redemption-Regel angewendet wird. Jedes Team hat zwei

Spieler, die wir Spieler A und Spieler B nennen.

1. Auf der Seite von Team 1 sind 4 Becher übrig und Team 1 hat soeben den letzten gegnerischen Becher getroffen (es spielt keine Rolle, ob der erste oder zweite Wurf der entscheidende Treffer war). Team 2 muss alle 4 Becher von Team 1 hintereinander und ohne Fehlwurf treffen. Spieler A von Team 2 wirft. Wenn er nicht trifft, ist das Spiel vorbei. Wenn er trifft, werden die verbleibenden Becher zu einer 3-Pyramide reformiert und Spieler B wirft. Trifft Spieler B nicht, ist das Spiel vorbei. Wenn Spieler B trifft, darf Spieler A wieder werfen. Wenn Spieler A nicht trifft, ist das Spiel vorbei. Trifft Spieler A, darf Spieler B werfen. Wenn Spieler B nicht trifft, ist das Spiel vorbei. Trifft Spieler B aber, geht das Spiel in die Verlängerung, wobei Team 1 die ersten zwei Würfe erhält.

2. Auf der Seite von Team 1 sind 3 Becher übrig und Team 1 hat gerade den letzten Becher getroffen. Team 2 muss alle 3 Becher von Team 1 hintereinander und ohne Fehlwurf treffen. Spieler A von Team 2 wirft. Wenn er nicht trifft, ist das Spiel vorbei. Wenn er trifft, darf Spieler B werfen. Wenn er nicht trifft, ist das Spiel vorbei. Wenn er trifft, darf Spieler A auf den letzten Becher werfen. Wenn er trifft, geht das Spiel in die Verlängerung, wobei Team 1 die ersten zwei Würfe erhält.

3. Auf der Seite von Team 1 sind 2 Becher übrig und ein Becher auf der Seite von Team 2. Spieler A von Team 1 wirft und trifft nicht. Spieler B von Team 1 wirft und

trifft den letzten Becher. Da noch zwei Becher auf der Seite von Team 1 übrig sind als der letzte Becher von Team 2 getroffen wurde, greift die „Letzte-Chance“-Wurf-Regel. Spieler A von Team 2 darf werfen. Wenn er nicht trifft, ist das Spiel vorbei. Wenn er trifft, darf Spieler B werfen. Wenn Spieler B trifft, geht das Spiel in die Verlängerung, wobei Team 1 die ersten beiden Würfe erhält.

4. Auf der Seite von Team 1 sind 2 Becher übrig und ein Becher auf der Seite von Team 2. Spieler A von Team 1 wirft und trifft mit dem ersten Wurf den letzten Becher. Da noch mehrere Becher auf der Seite von Team 1 übrig sind, wird dies genau wie im Beispiel c gespielt.

5. Auf der Seite von Team 1 sind 2 Becher übrig und 2 Becher auf der Seite von Team 2. Spieler A von Team 1 wirft und trifft einen Becher. Spieler B von Team 1 wirft und trifft den letzten Becher von Team 2. Da noch mehrere Becher auf der Seite von Team 1 übrig sind, wird dies genau wie im Beispiel c gespielt.

6. Auf der Seite von Team 1 sind 2 Becher übrig und 3 Becher auf der Seite von Team 2. Spieler A von Team 1 wirft und trifft einen Becher. Spieler B von Team 1 wirft und trifft ebenfalls. Ein Ball kommt zurück. Einer der beiden Spieler darf werfen und trifft den letzten Becher. Da noch mehrere Becher auf der Seite von Team 1 übrig sind, wird dies genau wie im Beispiel c gespielt.

7. Auf der Seite von Team 1 ist 1 Becher übrig und 1 Becher auf der Seite von

Team 2. Spieler A von Team 1 wirft und trifft nicht. Spieler B von Team 1 trifft den letzten Becher. Da nur noch ein Becher auf der Seite von Team 1 steht, Team 2 aber beide Bälle auf deren Seite hat, hat Team 2 somit zwei Möglichkeiten das Spiel in die Verlängerung zu bringen. Wenn Spieler A von Team 2 trifft, geht das Spiel in die Verlängerung. Wenn Spieler A nicht trifft, kann Spieler B noch werfen und treffen.

8. Auf der Seite von Team 1 ist 1 Becher übrig und ein Becher auf der Seite von Team 2. Spieler A von Team 1 wirft und trifft den letzten Becher beim ersten Versuch. Da der letzte Becher getroffen wurde, geht das Spiel direkt in das Rebuttal. Da nur ein Ball auf der Seite von Team 2 ist, hat dieses auch nur eine Chance den verbleibenden letzten Cup auf der Seite von Team 1 zu treffen, um in die Verlängerung zu kommen. Dabei spielt es keine Rolle wer von Team 2 den Wurf tätigt.

9. Auf der Seite von Team 1 ist 1 Becher übrig und 2 Becher auf der Seite von Team 2. Spieler A von Team 1 wirft und trifft. Spieler B von Team 1 wirft und trifft den letzten Becher. Da nur noch ein Becher auf der Seite von Team 1 ist, Team 2 aber zwei Bälle besitzt, hat Team 2 auch zwei Möglichkeiten den letzten Becher zu treffen und in die Verlängerung zu kommen. Dies wird genau wie in Beispiel g. gespielt.

10. Auf der Seite von Team 1 ist nur noch 1 Becher übrig und 3 Becher auf der Seite

von Team 2. Spieler A von Team 1 wirft und trifft einen Becher. Spieler B von Team 1 wirft und trifft einen Becher. Ein Ball kommt zurück. Einer der beiden Spieler darf werfen und trifft den letzten Becher. Da nur noch ein Becher auf der Seite von Team 1 ist, Team 2 aber zwei Bälle besitzt, hat Team 2 auch zwei Möglichkeiten den letzten Becher zu treffen und in die Verlängerung zu kommen. Dies wird genau wie in Beispiel g. gespielt.