

Pong-Turnier-Regeln



Obwohl es keine „offiziellen“ Regeln gibt, haben wir die Grundlegendsten und allgemein anerkannten Spielregeln zusammengefasst und hier schriftlich festgehalten um die Spiele beim Turnier fair bewerten zu können.

- §1: Die Anmeldung erfolgt zuvor über die Homepage des Narrenverein Honberger Tuttlingen e.V. oder vor Ort. Die letzte Anmeldung ist eine Stunde vor Turnierbeginn möglich.
- §2: Pro Team benötigt es zwei Spieler.
- §3: Zu Beginn des Spiels erhält jedes Team 11 Becher. Mit diesen Bechern wird das gesamte Turnier bestritten. Zehn Becher für das Spiel und einen Becher als Wasserbecher. Aus dem Umweltgedanken heraus, bitten wir darum, keine Becher mutwillig zu zerstören. Sollte doch ein Becher kaputt gehen, erhaltet ihr auf Anfrage bei den Spielleitern neue Becher.
- §4: Gespielt wird mit einem Getränk pro Team, welches auf die Becher verteilt wird. Dieses Getränk muss zuvor an unserem Getränkestand gekauft werden. **Das Getränk muss keinen Alkohol enthalten. Alkoholfreies Spielen ist erwünscht!** Aus diesem Grund wird dieses Turnier auch nur als Pong Turnier beworben.
- §5: Durch „Schere, Stein, Papier“ wird entschieden, welches Team eine Tischseite wählen darf und beginnt.
- §6: Gespielt wird mit einem Ball. Pro Runde hat somit jedes Team einen Wurf. Hier wechseln sich die Teammitglieder von Runde zu Runde jeweils ab.
- §7: Der Ball darf auf dem Tisch aufprallen und dann im Becher landen oder direkt geworfen werden.
- §8: Der Ball darf nicht weg gepustet oder geschlagen werden.
- §9: Ein Becher gilt als getroffen, wenn der Inhalt des Bechers berührt wird. Ist dies der Fall, muss dieser Becher vom nicht werfenden Team getrunken werden.
- §10: Ein Team darf einmal pro Spiel (jeweils zum Ende einer Runde) die Becher umstellen, um eine andere Formation zu erhalten, die das Treffen leichter macht. Hierbei müssen die Becher aber im „Dreieck“ der Anfangsformation bleiben.
- §11: Aus Versehen umgeworfene Becher des gegnerischen Teams, zählen als „versenkt“.

- §12: Kommt nach eurem Wurf der Ball auf der Platte bis zur Hälfte des Tisches zu euch zurück, darf noch einmal geworfen werden. Sollte das gegnerische Team den Ball zuvor zu sich genommen haben, ist die Chance vertan. Der Zusatzwurf muss ein Trick Shot sein. Es muss beim Werfen also einen Trick vorgeführt werden. (z.B. mit dem Rücken zur Platte oder unter dein Bein durchwerfen)
- §13: Beim Werfen muss der Ellenbogen nicht hinter der Tischkante bleiben.
- §14: Sollten bei einem Team alle Becher „versenkt“ und ausgetrunken sein, wird das Spiel beendet und das Team mit noch gefüllten Bechern hat gewonnen.
- §15: Da auch U16-Jährige zum Spiel eingeladen sind, wird von der Regel abgesehen, dass das Verliererteam auch die Becher des Gewinnerteams austrinken muss.
- §16: Sollte der Wasserbecher getroffen werden, gilt dies als nicht getroffen und es wird einfach weitergespielt.
- §17: Sollte der Ball auf den Becherrändern liegen bleiben (z.B. in der Mitte von drei Bechern), zählt dies als nicht als getroffen.
- §18: Der Tisch darf nicht berührt werden, solange das gegnerische Team am Werfen ist.
- §19: Von Ablenkungen der werfenden Person ist abzusehen.
- §20: Gespielt wird mit einem K.O.-Spielplan.
- §21: Versäumen des nächsten Spiels, gilt als verloren. Der Spielleiter entscheidet. Dies gilt auch, sollte nur ein Teammitglied anwesend sein. Ein Anspruch auf Rückerstattung der Teilnahmegebühr ist nicht gegeben.
- §22: Im Grunde wird kein Zeitlimit beim Werfen gesetzt. Wir bitten jedoch zügig zu spielen.
- §23: Die finale Interpretation der Regeln liegt im alleinigen Ermessen der Spielleiter.

