

Regelwerk Water Pong Cup 2024

Kubb Mirow e.V.

1. Der Aufbau

Das Spiel startet mit 10 Bechern im Rack. Während des Spiels hat jedes Team die Möglichkeit 2× die Becher zusammenzustellen. Dieser Call muss vor dem ersten Wurf des Teams erfolgen. Auf die Becher darf erst wieder geworfen werden, wenn das Zusammenstellen beendet ist und keine Hände mehr an den Bechern sind.

2. Spielablauf

Zu spät kommen: Wer zu seinem Spiel zu spät kommt, wird bestraft. Alle 2 Minuten wird ein Becher der fehlenden Mannschaft entfernt.

Zu Beginn des Spiels wird ausgeworfen, welches Team beginnt: 2 Spieler schauen sich gegenseitig in die Augen und versuchen bei einem gleichzeitigen Wurf in einen Becher zu treffen. Wird beim ersten Versuch auf beiden Seiten kein Becher getroffen, wird dies so oft wiederholt, bis ein Team trifft. Das Team, welches getroffen hat, darf beginnen oder die Seite wechseln. Wenn ein Seitenwechsel gewünscht ist, darf das andere beginnen. Wenn das Team das Spiel beginnen möchte, darf das andere Team die Seite wechseln.

Die Bälle dürfen sowohl direkt als auch indirekt (**Praller**) geworfen werden. Geprallte Bälle dürfen mit den Händen weggeschlagen werden. Geprallte Bälle, die treffen, zählen doppelt und eliminieren einen zusätzlichen Becher.

Immer wenn mehr als der/die getroffenen Becher entfernt (**Praller, Zweite Chance, 2 Bälle, 1 Becher**) werden, entscheidet das Gegner-Team, welche ihrer Becher raus sollen.

Es gilt grundsätzlich für jeden Wurf die **Ellenbogenregel**. Wenn der Ball die Hand verlässt, muss der Ellbogen des Werfers hinter der Tischkante sein. Wird die Regel nicht befolgt, zählt der Wurf nicht und darf auch nicht wiederholt werden.

Es wird von beiden Teammitgliedern nacheinander geworfen. Sollte der erste Ball treffen oder sein Ziel klar verfehlen, darf der zweite Ball geworfen werden.

Gastwürfe sind nicht gestattet.

3. Sonderfälle

Zweite Chance: Sollte der Ball auf die eigene Hälfte zurückprallen, darf er vom Wurf-Team gegriffen werden, solange er den Boden noch nicht berührt hat. Das gegnerische Team kann den Ball auf seiner Seite greifen, die 2. Chance verhindern und den Wurf beenden. In keinem Fall dürfen beide Teams in die gegnerische Hälfte greifen. Erhält das Wurf-Team den Ball zurück, muss der Ball erneut **rückwärts über Kopf** geworfen werden. Ist dieser Wurf erfolgreich, zählt der Wurf doppelt und es wird ein zusätzlicher Becher entfernt.

„**Fingern**“ und „**Blasen**“ ist verboten.

Zusatzwürfe: Sobald ein Team mit beiden Bällen trifft (egal ob in ein oder zwei Becher), erhalten Sie zwei Zusatzwürfe.

2 Bälle, 1 Becher: Sollten beide Spieler eines Teams in den gleichen Becher treffen, werden 2 zusätzliche Becher entfernt.

Ausgleichswurf: Wenn beide Teams nur noch einen Becher übrig haben, gibt es den Ausgleichswurf: Sobald einer der beiden Teams den letzten Becher getroffen hat, kann das Gegnerteam mit einem gleichwertigen Wurf (1 Ball Treffer/ 2 Ball Treffer) ausgleichen, sodass beide Becher im Spiel bleiben und die nächste Runde beginnt. Gelingt dies nicht, gewinnt das andere Team.

4. Ende des Spiels

Ein Spiel ist in der Vorrunde auf 20 Minuten begrenzt. Das Team, das als erstes alle gegnerischen Becher trifft und vom Spielfeld entfernt, gewinnt mit 1:0 Punkten. Stehen nach dem Ende der Zeit noch auf beiden Seiten Becher, erhält das Team, das mehr Becher der Gegner eliminiert hat, die Punktebewertung 0,66 (leading). Das gegnerische Team erhält 0,33 Punkte (trailing).

Die bereits beginnende Runde darf jedoch beendet werden. Den letzten Zug hat immer das Team, das das Spiel nicht begonnen hat.

5. Trinken

Pro Spiel startet jeder Mitspieler mit einer Flasche. Für jeden getroffenen Becher muss das entsprechende Team einen Anteil (1/10) seiner (Bier-) Flasche trinken. Für das Verlierer-Team bedeutet das, dass sie am Ende des Spiels ihre Flaschen austrinken müssen. Das Getränk des Gewinnerteams muss nicht vom Verlierer-Team geleert werden.