

Offizielles Beer-Pong Regelwerk

1. Allgemein

1.1. Bei Beer-Pong Turnieren des 1. VTS St. Pölten oder bei Veranstaltungen und Zusammenkünften des 1. VTS St. Pölten, bei welchen Beer-Pong in einem Wettkampfformat gespielt wird, gilt dieses Regelwerk.

1.2. Es wird vorausgesetzt, dass sich Personen, welche sich für ein Beer-Pong Turnier des 1. VTS St. Pölten anmelden, mit diesem Regelwerk vertraut machen.

1.3. Bei Beer-Pong Turnieren des 1. VTS St. Pölten hat die Turnierleitung jederzeit das Recht, Teams vom Turnier auszuschließen.

1.4. Die Turnierleitung hat jedoch nur das Recht, Teams vom Turnier auszuschließen (1.3.), wenn dafür ein triftiger Grund vorliegt. Als triftig gelten folgende Gründe:

-) wiederholt unsportliches Verhalten (darunter auch Beschimpfen oder Beleidigen anderer Teilnehmerinnen und Teilnehmer)
-) wiederholt bewusstes Missachten der Regeln
-) Unzurechnungsfähigkeit oder Unberechenbarkeit aufgrund zu hohen Alkoholkonsums oder aus sonstigen Gründen
-) Nichterscheinen bei Matches nach wiederholtem Aufruf
-) Vandalismus oder körperliche Gewalt

1.5. Die Turnierleitung und die von der Turnierleitung bestimmten Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter sind die oberste Instanz bei Streitigkeiten und Uneinigkeiten. Deren Entscheidungen müssen von den teilnehmenden Teams akzeptiert werden.

1.6. Sollten bei Beer-Pong Turnieren des 1. VTS St. Pölten von diesem Regelwerk abweichende Rahmenbedingungen oder Regeln gelten, wird darauf klar und ausdrücklich in der Turnierausschreibung hingewiesen.

1.7. Alle spielenden Personen sind grundsätzlich dazu angehalten, sich sportlich und fair zu verhalten und alle Regeln zu befolgen.

1.8. Grundsätzlich gilt eine Altersbeschränkung von 18 Jahren. Sollte bei einem Beer-Pong Turnier oder Wettkampf eine Altersbeschränkung von 16 Jahren gelten, wird darauf in der Ausschreibung deutlich hingewiesen.

2. Rahmenbedingungen

2.1. Bei einem Beer-Pong Match spielen zwei Teams gegeneinander. Die Teams haben standardmäßig eine Größe von jeweils zwei Personen. Es gibt allerdings auch eine Variante des Beer-Pongs, in der eins gegen eins gespielt wird. Sollten im Folgenden Regeln für diese Variante abweichen, wird dies beschrieben. Sollte in der Turnierausschreibung keine Information zur Teamgröße vorhanden sein, wird standardmäßig in Zweierteams gespielt.

2.2. Es wird auf einem Beer-Pong Tisch mit folgenden Abmessungen gespielt (Abweichungen +/- 1cm):

-) Länge: 240cm
-) Breite: 60cm
-) Höhe: 70cm

2.3. Der Tisch hat folglich eine rechteckige Oberfläche. Die Teams positionieren sich an den kurzen Seiten und stehen sich über die Länge des Tisches gegenüber.

2.4. An den beiden kurzen Seiten des Tisches werden jeweils zehn Becher zu einer **Pyramide** zusammengestellt. Die Spitzen dieser **Pyramiden** zeigen in Richtung des gegnerischen Teams. Es wird jeweils ein zusätzlicher Becher rechts abseits der **Pyramiden** aufgestellt. Die Ränder der Becher innerhalb der **Pyramiden** müssen sich berühren. Auf dem Beer-Pong Tisch werden vorgefertigte Markierungen vorhanden sein, auf welchen die Becher platziert werden müssen. Folgende Abbildung zeigt schemenhaft die Becheraufstellung aus der Vogelperspektive.



2.5. Für ein Beer-Pong Match sind mindestens 22 Becher erforderlich. Die Becher haben jeweils eine maximale Füllmenge von ca. 500 ml und einen Durchmesser von exakt 9,5 cm am oberen Rand.

2.6. Als Wurfobjekte werden herkömmliche Tischtennisbälle verwendet (Durchmesser 40mm).

2.7. Die in der **Pyramide** angeordneten Becher werden gleichmäßig mit einem alkoholischen Getränk befüllt, welches die Teams im Laufe des Spieles trinken müssen. Als **Spielgetränk** wird Bier mit einem Mindestalkoholgehalt von 4,5% verwendet. Es wird jeweils ein Liter Bier auf die zehn Becher verteilt (ca. 100ml pro Becher).

2.8. Folgende Abweichungen bezüglich des **Spielgetränkes** sind zulässig, sofern sie ausdrücklich in der Ausschreibung angeführt sind:

-) Zulässigkeit eines anderen alkoholischen Getränkes (z.B. Spritzwein)
-) Anhebung oder Absenkung des Mindestalkoholgehaltes der **Spielgetränke** (auch auf 0%)
-) Füllmengen der Becher
-) Verwendung verschiedener **Spielgetränke** innerhalb der **Pyramide** (z.B. fünf Becher Bier, fünf Becher Spritzwein)
-) Erlaubnis, dass beide Teams unterschiedliche **Spielgetränke** benutzen dürfen

2.9. Folgende Bestimmungen bezüglich des **Spielgetränkes** müssen in jedem Fall eingehalten werden:

-) Ungefähr gleiche Füllmenge in jedem Becher (Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter entscheiden über die Zulässigkeit)
-) Füllmenge von mindestens 2cl (keine leeren Becher)

2.10. Die beiden Becher, die sich abseits der **Pyramiden** befinden, werden zu mindestens zwei Drittel mit Wasser befüllt. Die Spielerinnen und Spieler haben mithilfe dieser Becher die Möglichkeit, die Bälle zu reinigen, sofern sie in Kontakt mit verunreinigten Flächen gekommen sind oder aufgrund eingetrockneter Flüssigkeiten kleben.

2.11. Ein Beer-Pong Match ist auf 20 Minuten beschränkt. Ab dem ersten Wurf läuft beim Schiedsrichter oder der Schiedsrichterin ein Timer für das entsprechende Match. Gibt es keine oder eine andere Zeitbeschränkung, steht dies ausdrücklich in der Ausschreibung.

3. Ziel des Spieles

3.1. Das Ziel des Spieles ist, alle zehn Becher der **Pyramide** des gegnerischen Teams zu entfernen. Becher können entweder durch **regelkonformes** Versenken eines **Spielballes** oder durch andere Szenarien entfernt werden. Diese werden später erläutert.

3.2. Wurden alle Becher von der **Pyramide** des Gegners entfernt, während in der eigenen **Pyramide** noch Becher stehen, gilt das Match als gewonnen.

4. Ablauf des Spieles

4.1. Zu Beginn wird per Münzwurf oder Zufallsgenerator entschieden, welches Team entscheiden darf, ob es selbst den ersten Wurf durchführen möchte oder nicht.

4.2. Der Spielzug eines Teams umfasst im Normalfall zwei Würfe. Ausnahmen werden später erläutert. Beide Spieler des Teams werfen während eines Spielzuges nacheinander jeweils einen **Spielball**. Wird eins gegen eins gespielt, muss der Spieler oder die Spielerin immer zweimal innerhalb eines Spielzuges werfen.

4.3. Werden **Spielbälle regelkonform** in Bechern der **Pyramide** des Gegners versenkt, werden diese aus dem Spiel genommen und der Inhalt muss dann auch vom gegnerischen Team getrunken werden. Wie das Team die zu trinkenden Becher aufteilt, ist egal.

4.4. Wird ein **Spielball** im ersten Wurf eines Spielzuges in einem Becher des Gegners versenkt, bleibt sowohl der Ball als auch der Becher vorerst in seiner Position. Landet auch beim zweiten Wurf eines Spielzuges der Ball in einem der Becher des Gegners, wird der Spielzug verlängert und beide Teammitglieder bekommen einen weiteren Wurf. Die beiden getroffenen Becher werden entfernt und müssen vom gegnerischen Team getrunken werden. Beide Spieler dürfen nun erneut werfen. Treffen wieder beide einen Becher aus der **Pyramide** des Gegners, wiederholt sich der Vorgang. Theoretisch können somit alle Becher des Gegners innerhalb eines Spielzuges entfernt werden.

4.5. Treffen beide Spieler in einem Spielzug denselben Becher, dürfen sie zwei weitere Becher auswählen, die zusätzlich entfernt und vom Gegner getrunken werden muss. Das Team erhält in diesem Fall trotzdem zwei weitere Würfe.

4.6. Entfernt das Team, das den ersten Spielzug durchgeführt hat (den **Anwurf** hatte), alle Becher, hat das gegnerische Team noch immer einen Spielzug übrig. Trifft dieses Team dann ebenfalls alle verbliebenen Becher ohne Fehler, wird das Match ausgeglichen.

4.7. Hat ein Team gewonnen, indem es alle zehn Becher des Gegners aus dem Spiel entfernt hat, muss das verlierende Team zusätzlich auch die Becher trinken, die noch in der **Pyramide** des gewinnenden Teams verblieben sind.

4.8. Hat nach Ablauf der Zeit keines der beiden Teams alle Becher aus der **Pyramide** des Gegners entfernt, gewinnt das Team, das mehr Becher des Gegners entfernt hat. Es muss jedes Team die Becher trinken, die auf der **Pyramide** des Gegners verblieben sind (die Becher, die man selbst nicht im Match entfernen konnte).

4.9. Ist beim Ablauf der Zeit Gleichstand bezüglich der entfernten Becher, kommt es darauf an, ob das Match ein Ko.-Match ist oder nicht. Ist es kein Ko.-Match, wird es als Unentschieden gewertet. Ist es ein Ko.-Match und es muss ein Sieger bestimmt werden, gibt es ein **1-Cup-Shootout** (siehe 4.11.)

4.10. Wird ein Spiel als Unentschieden gewertet, müssen beide Teams die auf ihrer eigenen **Pyramide** verbleibenden Becher selbst trinken.

4.11. Beim **1-Cup-Shootout** wird bei beiden Teams einer der verbliebenen Becher auf die kreisförmige Fläche in der Mitte der **Pyramide** gestellt. Die restlichen Becher, welche auf der eigenen **Pyramide** gestanden sind, müssen von den Teams selbst getrunken werden. Es wird per Münzwurf oder Zufallsgenerator entschieden, welches Team beginnt. Es wirft nun immer nur ein Spieler der beiden Teams abwechselnd. Die Spieler innerhalb eines Teams müssen sich dabei auch abwechseln. Das Team, das den Ball zuerst **regelkonform** im Becher des Gegners versenkt, entscheidet das Match für sich. Das Team, das nicht den **Anwurf** hatte, hat auch hier immer die Chance, auszugleichen, indem es ebenfalls trifft. Treffen beide, muss der Becher von den beiden Teams jeweils getrunken und mit dem gleichen **Spielgetränk** auf gleiche Füllhöhe wieder aufgefüllt werden. Es fällt erst eine Entscheidung, wenn ein Team trifft, während das andere verschießt.

4.12. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin kann den Timer eines Matches jederzeit pausieren, wenn offensichtlich auf Zeit gespielt wird oder länger über ein Ereignis im Spiel diskutiert werden muss.

4.13. Bei offensichtlichem Zeitspiel gibt es vom Schiedsrichter oder der Schiedsrichterin eine Verwarnung. Wird das Verhalten danach nicht angepasst und es wird weiter auf Zeit gespielt, wird das Spiel abgebrochen und gegen das Team strafverifiziert, das auf Zeit gespielt hat.

5. Regelkonformer Wurf

5.1. Damit ein Wurf als **regelkonform** gilt, müssen einige Bedingungen erfüllt sein. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin kann einen Wurf jederzeit als regelwidrig erklären. Der Wurf darf dann nicht wiederholt werden und ein möglicher Treffer ist ungültig. Jedes Team darf den Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin auf mögliche, regelwidrige Wurfmuster des Gegners hinweisen. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin wird dann den Wurf der entsprechenden Spieler genau beobachten.

5.2. Es ist nicht zu empfehlen, mit Absicht regelwidrige Würfe durchzuführen und zu hoffen, dass der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin das Fehlverhalten nicht sieht oder ahndet. Derartiges Verhalten kann als unsportliches Verhalten gewertet werden und zum Turnierausschluss führen.

5.3. Begibt sich der werfende Spieler oder die werfende Spielerin mit einem Ball in der Wurfhand in die Wurfposition, wird ein Verlassen des **Spielballes** aus der Hand als Wurf gewertet. Dabei ist es egal, ob der Wurf **regelkonform** war oder nicht. Der Wurf darf nicht wiederholt werden, außer das gegnerische Team fordert aus sportlichen Gründen zu einer Wiederholung des Wurfes auf.

5.4. Beim Abwurf des Balles darf sich der Ellbogen des werfenden Teilnehmers oder Teilnehmerin nicht über der Kante des Beer-Pong Tisches befinden. Wird der Wurf aus diesem Grund als regelwidrig geahndet, darf er nicht wiederholt werden und ein möglicher Treffer zählt nicht. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin kann jederzeit andere Zuschauer oder Zuschauerinnen dazu anhalten, den Ellbogen von werfenden Personen genau zu beobachten.

5.5. Wenn ein Wurf erfolgt, darf keine Person den Tisch oder irgendwelche Objekte auf dem Tisch berühren.

5.6. In der Regel müssen sich beide Teams in ihrer Hälfte des Beer-Pong Tisches befinden. Das gilt speziell, wenn ein Wurf erfolgt. Ausnahmen sind das Holen oder Suchen von Bällen oder eine Interaktion mit dem gegnerischen Team. Befinden sich Spieler auch nach Verwarnung des Schiedsrichters oder der Schiedsrichterin noch unerlaubt in der gegnerischen Hälfte, gibt es eine **1-Cup-Penalty**. Das gegnerische Team darf sich bei dieser Strafe einen Becher aussuchen, der entfernt und getrunken werden muss.

5.7. Versenkt ein Team aus irgendeinem Grund einen **Spielball** in einem der eigenen Becher, wird der Becher entfernt und muss selbst getrunken werden. Das gilt auch, wenn ein eigener Wurf nicht **regelkonform** ist und der Ball in einem der eigenen Becher landet.

5.8. Prallt der Ball nach einem Wurf vom Tisch oder der Wand ab und landet danach in einem Becher des Gegners, zählt der Treffer. Der Becher wird somit entfernt und muss getrunken werden. Das Team, das geworfen hat, darf sich zudem einen weiteren Becher aussuchen, der auch entfernt und getrunken werden muss. Prallt der Ball nach einem Wurf vom Tisch oder von einem anderen Objekt ab und landet dabei in einem eigenen Becher, muss der Becher auch entfernt, aber selbst getrunken werden. Es muss in diesem Fall allerdings kein zusätzlicher Becher entfernt und getrunken werden. Außerdem darf in diesem Fall **regelkonform** verteidigt werden (siehe 6.)

5.9. Prallt der Ball bei einem Wurf auf den Gegner und landet danach in einem gegnerischen Becher, zählt der Treffer und der Becher wird entfernt und muss getrunken werden. Prallt der Ball bei einem Wurf auf den Gegner und der Ball landet danach in einem der eigenen Becher, muss der Becher auch entfernt und selbst getrunken werden. In diesem Fall sind gegnerische Spieler als Objekte zu betrachten (siehe 5.8.)

5.10. Prallt der Ball von einem Zuschauer oder einer Zuschauerin in irgendeinen Becher auf dem Spielfeld, zählt der Treffer nicht und der Wurf wird wiederholt.

6. Regelkonformes Verteidigen

6.1. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin kann eine Verteidigung des Balles jederzeit als regelwidrig erklären. Es müssen bestimmte Bedingungen für ein **regelkonformes** Verteidigen erfüllt sein. Verteidigt ein Spieler nicht **regelkonform**, kann der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin entweder zunächst verwarnen oder direkt eine **1-Cup-Penalty** (siehe 5.6.) aussprechen. Das hängt von der Schwere des Vergehens ab.

6.2. Es ist nicht zu empfehlen, mit Absicht regelwidrige Verteidigungen durchzuführen und zu hoffen, dass der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin das Fehlverhalten nicht sieht oder ahndet. Derartiges Verhalten kann nicht nur eine **1-Cup-Penalty** (siehe 5.6.) zur Folge haben, sondern auch als unsportliches Verhalten gewertet werden und zum Turnierausschluss führen.

6.3. Beim Verteidigen darf weder der Tisch noch die Becher in irgendeiner Form berührt werden. Wird beispielsweise nur der Tisch versehentlich berührt und der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin sieht das, reicht in der Regel eine Verwarnung aus. Wird allerdings z.B. ein Becher verschoben oder berührt, ist eine **1-Cup-Penalty** (siehe 5.6.) unumgänglich.

6.4. Es ist beim Verteidigen nicht erlaubt, die Hände direkt über der eigenen **Pyramide** bzw. über den für den Gegner zu treffenden Bechern zu bewegen.

6.5. Sobald der Ball entweder den Tisch, ein anderes Objekt oder einen Becher berührt hat, darf er vom verteidigenden Team berührt und abgewehrt werden. Erfolgt nach dem Wurf keine Berührung des Balles mit dem Tisch, einem anderen Objekt oder der Becher und das verteidigende Team berührt den Ball, wird eine **1-Cup-Penalty** (siehe 5.6.) ausgesprochen. Dies gilt nicht, wenn die erste Berührung mit dem Ball hinter der Kante des Beer-Pong Tisches erfolgt.

6.6. Werden beim Verteidigen oder auch in anderen Situationen eigene Becher vom einem Team umgeschmissen, werden sie aus dem Spiel entfernt, neu befüllt und müssen getrunken werden. Es kann außerdem eine Verwarnung des Schiedsrichters oder der Schiedsrichterin zur Folge haben.

6.7. Im Zuge der Verteidigung ist es nicht erlaubt, zu blasen oder mit den Händen oder anderen Körperteilen Winde zu verursachen, die die Flugkurve des Balles beeinträchtigen können. Herumfuchteln mit den Händen als Ablenkungsaktion könnte daher vom Schiedsrichter oder der Schiedsrichterin unterbunden werden.

6.8. Ablenkungsaktionen und Ablenkungsmanöver sind solange erlaubt, solange keine der in diesem Regelwerk angeführten Regeln gebrochen werden und der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin kein unsportliches Verhalten ortet (z.B. absichtliches Husten beim Wurf des Gegners). Sollte dies der Fall sein, muss zunächst eine Verwarnung ausgesprochen werden.

6.9. Wenn der Ball im Becher kreiselt, darf er nicht mehr herausgeblasen oder herausgefangen werden. Wird dies vom verteidigenden Team trotzdem getan, zählt der Becher als getroffen, wird entfernt und muss getrunken werden.

7. Trinken der Becher

7.1. Grundsätzlich müssen Becher aus der eigenen **Pyramide**, welche **regelkonform** entfernt wurden, vom eigenen Team ausgetrunken werden.

7.2. Alle Spieler und Spielerinnen erhalten einen separaten **Trinkbecher**. Das Bier muss von den Spielbechern in jedem Fall in den eigenen **Trinkbecher** umgefüllt werden (Hygienegründe). Leere Becher werden zur Seite gestellt und sind aus dem Spiel. Werden diese Becher im weiteren Verlauf des Spiels getroffen, passiert nichts.

7.3. Die **Trinkbecher** der Spielerinnen und Spieler weisen die gleichen Eigenschaften auf wie die Spielbecher. In den **Trinkbechern** darf Bier auch zusammengeleert werden. Es wird Spielerinnen und Spielern allerdings empfohlen, ihren **Trinkbecher** immer unmittelbar nach dem Befüllen und vor allem vor dem nächsten Spielzug des Gegners auszutrinken (siehe 7.5.)

7.4. Spielerinnen und Spieler dürfen ihre **Trinkbecher** im gesamten Spiel nur an zwei Orten platzieren. Die erste Möglichkeit ist es, den Becher in der Hand zu halten. Dabei darf die Öffnung nicht bedeckt werden (außer es wird gerade daraus getrunken). Wenn Spielerinnen und Spieler den **Trinkbecher** nicht in der Hand halten, muss er auf einen von der Turnierleitung bestimmten, im Spielraum offenen Platz abgestellt werden.

7.5. Die **Trinkbecher** müssen wie in 7.4. beschrieben entweder offen in den Händen gehalten werden oder auf den von der Turnierleitung vorher festgelegten Platz abgestellt werden. Trifft das gegnerische Team mit einem **regelkonformen** Wurf den eigenen **Trinkbecher** und der **Trinkbecher** ist nicht leer, ist das Match sofort beendet und verloren („Deathcup“). Das gegnerische Team erhält für das Ergebnis einen **Score** von 10. Sollte ein **Spielball** versehentlich vom eigenen Team in den **Trinkbecher** befördert werden, ist das Spiel auch verloren.

7.6. Nachdem ein Match beendet wurde, müssen beide Teams möglichst rasch ihren **Trinkbecher** leeren. Es läuft eine Frist von fünf Minuten, die der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin überprüft. Kann das noch zu trinkende **Spielgetränk** von einem Team nicht in der Frist ausgetrunken werden, ist das Team in jedem Fall vom Turnier oder Wettkampf ausgeschieden. Dabei ist es egal, ob das Match grundsätzlich gewonnen oder verloren wurde.

8. Weitere Regeln

8.1. Es gibt keinen weiteren Wurf, wenn der Ball nach dem Wurf in die eigene Hälfte zurückspringt.

8.2. Wenn ein Becher des gegnerischen Teams durch den Ball umgeworfen wird, der Ball allerdings nicht im Becher landet, wird der Becher neu befüllt und wieder aufgestellt. Bei eigenen Bechern gilt dies nicht. In diesem Fall muss der Becher zwar auch wieder aufgefüllt werden, wird allerdings entfernt und muss selbst getrunken werden.

8.3. Im Laufe eines Matches darf jede Mannschaft genau einmal ein sogenanntes **Re-Rack** bei der **Pyramide** des Gegners durchführen. Dabei dürfen die noch in der **Pyramide** stehenden Becher beliebig neu angeordnet werden. Alle Becher müssen sich nach dem **Re-Rack** berühren und sich auf den Markierungen am Spieltisch befinden. Ein **Re-Rack** kann jederzeit während des eigenen Spielzuges durchgeführt werden. Es muss für den Gegner deutlich angekündigt werden.

8.4. Alle Becher dürfen von beiden Teams jederzeit adjustiert werden, sofern sie sich offensichtlich nicht berühren oder sich nicht auf einer der vorgefertigten Markierungen befinden. Ein Eingriff jeglicher Form in die Becherformation muss für den Gegner deutlich angekündigt werden. Bei Uneinigkeiten oder offensichtlich unbegründeten Eingriffen in die Becherformation muss sofort ein Schiedsrichter oder eine Schiedsrichterin hinzugezogen werden, um den Sachverhalt zu klären.

9. Scores

9.1. Der **Score** wird durch die Anzahl der Becher des Gegners, die aus dem Spiel entfernt wurden, ermittelt.

9.2. Gewinnt ein Team vor Ablauf der Zeit, hat es einen **Score** von 10. Das gegnerische Team hat einen **Score** in der Anzahl der Becher, die es im Spiel entfernen konnte. Verbleiben z.B. drei Becher auf der **Pyramide** des Gegners, ergibt sich ein **Score** von 7. Dieser Sachverhalt würde ein Spielergebnis von 10:7 für das Gewinnerteam bedeuten.

9.3. Läuft die Zeit ab, ergibt sich der **Score** durch die Becher, die aus der gegnerischen **Pyramide** entfernt werden konnten. Verbleiben z.B. in der **Pyramide** des Gewinnerteams sechs Becher und in der **Pyramide** des Verliererteams stehen noch drei Becher, hat das Gewinnerteam mit 7:4 gewonnen.

9.4. Im Falle eines Unentschiedens ergibt sich der **Score** aus der Anzahl der Becher, die von den beiden Teams jeweils entfernt werden konnte. Verbleiben z.B. auf beiden Seiten zwei Becher auf den **Pyramiden**, ergibt sich ein Ergebnis von 8:8.

9.5. Bei einem **1-Cup-Shootout** erhält das Team, das das Shootout gewinnt, einen Punkt zum **Score** dazu. Stand es vor dem Shootout 8:8, gewinnt das Siegerteam somit mit 9:8.

9.6. Bei einer Strafverifizierung verliert das bestrafte Team mit 5:10.

10. Turnier- und Wettkampfmodi

10.1. In welchem Modus das Turnier oder der Wettkampf gespielt wird, wird immer in der entsprechenden Ausschreibung bekanntgegeben. Dies betrifft auch eine mögliche Teilnehmerbeschränkungen.

10.2. Sollte es in einem Turnier oder Wettkampf eine Gruppenphase geben, gilt folgende Punktevergabe:

-) 3 Punkte für einen Sieg innerhalb der Zeitbeschränkung
-) 2 Punkte für einen Sieg nach Ablauf der Zeit
-) 1 Punkt für ein Unentschieden nach Ablauf der Zeit
-) 3 Punkte für den Sieger, falls das Match strafverifiziert wurde

Bei Punktgleichstand wird das Team mit der besseren Becherdifferenz vorgereicht, danach zählt das direkte Duell. Sollte dies auch Unentschieden gewesen sein und es um einen Aufstiegsplatz gehen, wird zur Entscheidung ein **1-Cup-Shootout** zwischen den beiden Teams ausgetragen.