

Badmintonpong

*Regelwerk Helfer*innen*

TEAMGRÖßE: mind. 6, gleich große Teams von Vorteil

ANSPRECHPARTNER: Ronja

SÄTZE: Ein Satz

ZIEL

Mit Badmintonschlägern den Badmintonball in die Eimer des anderen Teams treffen (dann werden diese weggestellt). Gewonnen hat ein Team, wenn alle Eimer des anderen Teams weg sind. Haben beide Teams noch Eimer, gewinnt das Team, das noch weniger Eimer beim anderen Team übrig hat. Gleichstand ist möglich

PRINZIP

Bierpong-Badminton-Crossover! -> Jedes Team hat zwei Schläger. Vor jedem Team stehen 6 Eimer in einem Dreieck (Spitze zeigt zum anderen Team). Ist ein Team am Zug, muss der Ball mindestens 5-Mal gespielt werden. Ab der 5. Berührung darf der Ball auf die Eimer vor dem anderen Team gespielt werden. Trifft der Ball in einen Eimer und bleibt darin liegen, wird dieser Eimer entfernt. Trifft der Ball einen Eimer, berührt der Ball den Boden, wird gefangen (oder jegliche Variationen hiervon), ist sofort das andere Team an der Reihe. Es wird also nach jedem Versuch abgewechselt. Zu jedem Zeitpunkt vor Spielende darf ein Team ANSTELLE EINES ZUGES versuchen auf den Bonuspunkt zu kommen (s.u.).

REGELN

- Ein Team muss während des gesamten Spiels hinter der letzten Eimer Reihe bleiben.
- Jedes Team steht sich in beliebigem Abstand in zwei Reihen gegenüber (hinter der eigenen Eimer Linie). Die beiden vorderen Personen direkt an der Eimer Linie spielen miteinander.
 - Nach einem Versuch gehen die beiden Personen, die gespielt haben nach hinten und "stellen sich an" -> so rotiert es durch
 - Die beiden Reihen dürfen innerhalb des Teams beliebig gereiht werden, müssen dann aber für das ganze Spiel so bleiben.
 - die beiden Reihen müssen jeweils dieselbe Personenzahl haben/sich um eine Person unterscheiden

- Erst mit der **5. Berührung** darf auf die Eimer gezielt werden. Die Aufschlag-Berührung zählt als die 1. Berührung. Die Teams sollen bei ihren eigenen Kontakten laut mitzählen
- Treffer
 - der Ball trifft in einen Eimer und bleibt darin liegen
 - (Sonderregel, falls der Eimer umfällt siehe unten)
 - nach einem Treffer wird der entsprechende Eimer beiseite gestellt
 - Es gibt KEINE Sonderpunkte für das Berühren mehrerer Eimer, Bouncen oder sonstiges! Nur der Eimer, in dem der Ball liegen bleibt wird entfernt
- Eimer dürfen nur von Schiedsrichter*innen berührt werden!
- Ein Eimer fällt um:
 - hat der Ball die Innenwand getroffen und durch Geschwindigkeit den Eimer umgeworfen, zählt der Treffer und der Eimer wird entfernt
 - Wurde nur die obere Kante oder Außenseite getroffen wird der Eimer aufgestellt (von Schiedsrichter*in) und das andere Team ist an der Reihe
 - Bei Unklarheit: Der Versuch wird wiederholt, der Eimer wird wieder aufgestellt
 - Eimer, die nicht vom Ball berührt wurden, werden immer wieder aufgestellt, falls sie umfallen (aus egal welchem Grund)
- Zugende
 - Bodenberührung/Fangen/Hängenbleiben/Eimer treffen und jegliche Variationen hiervon, bei denen der Ball nicht aktiv im Spiel ist.
- Es gibt KEIN Umstellen der Eimer oder TRICKSHOTS, KONTER etc. (falls jemand fragt, weil es das im Bierpong gibt)
- Spielende: wird der letzte Eimer vor einem Team getroffen, so endet das Spiel immer sofort (auch keine Versuche auf Bonuspunkte mehr)

FEHLER

- der Ball wird weniger als 5-mal gespielt bevor er einen Eimer trifft -> kein Punkt, der Eimer bleibt stehen
- Wird ein Eimer vor dem eigenen Team getroffen, wird dieser trotzdem entfernt (Vorteil für das andere Team).
- Das andere Team fängt/spielt/berührt den Ball in irgendeiner Weise, bevor dieser aus dem Spiel war (beispielsweise kurz bevor er in den Eimer fällt) -> ein Eimer wird sofort weggestellt, als hätte das andere Team getroffen
- Eimer werden von Teammitgliedern berührt -> Ermahnung
- Ein Teammitglied befindet sich nicht hinter der letzten Eimer-Reihe
 - Teammitglied aus dem spielenden Team -> anderes Team ist dran!
 - Person aus dem gegnerischen (nicht-spielenden) Team -> es wird weiter gespielt, aber das Team wird ermahnt. Wenn ein (nicht-spielendes) Team wiederholt gegen diese Regel verstößt, werden ab dem 3. Verstoß für jeden Verstoß Eimer vor dem eigenen Team entfernt.

WERTUNG

- Gewinn, sobald alle Eimer vor dem anderen Team weg sind, bzw. es gewinnt das Team, welches vor dem anderen Team weniger Eimer übrig hat.
- *Option, wenn eine Gruppe sehr schnell fertig ist:* es kann abwechselnd weitergespielt werden, um auf die Zusatzpunkte zu kommen. (einfach ohne das anschließende zielen auf Eimer). Es muss trotzdem hinter der Eimer-Reihe geblieben werden (bei dem Team, wo keine Eimer mehr stehen, werden dann einfach zwei/drei Eimer als neue Reihe gestellt).

ZUSATZPUNKT

- mehr als 20-Mal hin-und-her gespielt, ohne Unterbrechung (Unterbrechung jeglicher Art, wie Eimer treffen, Zugende, fangen, fallen lassen)
 - Das Probieren für einen Zusatzpunkt muss angekündigt werden
 - das darf so oft gemacht werden, wie man möchte, bis man es schafft
 - hierbei spielt das ganze Team
 - **Es darf nie zurück zu der Person gespielt werden, von der man den Ball bekommen hat** -> die beiden Schläger müssen hin-und-her gegeben werden
 - DAS PROBIEREN ERSETZT EINEN VERSUCH AUF DIE EIMER ZU ZIELEN
 - maximal einen Zusatzpunkt pro Team hierfür möglich -> danach darf das Team es nicht nochmal probieren
-

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

Gibt es Dinge, auf die man besonders achten muss? Falls streng sein wichtig ist, darauf hinweisen. Gibt es gute Tipps zum Leiten der Station?

- 5 Minuten zum Strategiebesprechen und Ausprobieren vor dem Start.
- Das beginnende Team wird per Schere-Stein-Papier entschieden.
- Die Eimer stehen Kante an Kante, jeweils mit 5 großen Schritten Abstand zwischen der hinteren Eimern jeder Pyramide.
- Teams müssen das gesamte Spiel hinter ihrer letzten Eimer-Reihe bleiben und dürfen Eimer nicht berühren -> streng sein.
- Mitzählen, wie oft der Ball gespielt wird
 - -> weniger als 5-Mal zählt nicht!
- Material:
 - 6 Eimer pro Seite -> 12 Eimer

- 2 Badminton-Schläger pro Seite -> 4 Badminton Schläger
 - 1 Badmintonball
- Unentschieden: Gleich viele Eimer übrig