Beerpongturnierprozessordnung
(BtPO)

Frühere Fassung vom 12.10.2026 (nicht mehr gültig)

Inhaltsübersicht

§ 1 Grundsatz
§ 2 Aufbau der Organisation
§ 3 Gewaltenteilung
§ 4 Gastgeber
§ 5 Vorstandschaft
§ 6 Turnierleitung
§ 7 Schiedsgericht
§ 8 Pressemitglieder
§ 9 Vorstandssitzung
§ 10 Leitstelle
§ 11 Spielplan
§ 12 Regulärer Eintritt
§ 13 Spieler auf Zeit
§ 14 Spieler auf Lebenszeit
§ 15 Champion
§ 16 Der goldene Ball
§ 17 Austritt
§ 18 Startgebühr
§ 19 Spielvorschrift
§ 20 Anmeldung
§ 21 Auslosung
§ 22 Wahl des Teamnamen
§ 23 Turniermodus
§ 24 „Jeder gegen Jeden“
§ 25 Gruppen- und/oder K.O.-Phase
§ 26 Beginn des Turniers
§ 27 Pause zwischen Spielen
§ 28 Siegerehrung
§ 29 Gefahrenspiele
§ 30 Aufzeichnung
§ 31 Statistik
§ 32 Verhängung von Strafen
§ 33 Spielbogenvermerk
§ 34 Weiterreichende Maßnahmen
§ 35 Verhältnismäßigkeitsgrundsatz
§ 36 Grundsatz des Schiedsgerichts
§ 37 Schiedsgerichtsverhandlung

§ 38 Anfechtung
§ 39 Maßnahmen bei Verhandlungen gegen ein Mitglied der Vorstandschaft

Beerpongturnierprozessordnung aus der allgemeinen Bekanntmachung vom 08.05.2021 durch die Vorstandschaft des Beerpongturniers

§ 1 Grundsatz

(1) [1]1Dieses Gesetz regelt ein Beerpongturnier. [2]2Alle nachfolgenden Paragraphen gelten für ein Turnier, dass nach den Grundsätzen des Beerpongturniers gespielt wird, welches sich aus dem harten Kern entwickelt hat.

(2) [1]1Jeder Paragraph dieses Gesetzes hat uneingeschränkte Wirkungskraft. [2]2Wird die Wirkung eines Paragraphs durch einen anderen Paragraphen eingeschränkt, so hat immer der erstaufgeführte Paragraph Vorrang. [3]3Fristen werden gemäß §§187 ff. [4]BGB angewendet.

(3) Die Spiele werden nach Maßgabe des Bayerischen Beerponggesetzes durchgeführt.

§ 2 Aufbau der Organisation

(1) Die Turnierorganisation umfasst die Vorstandschaft, den Gastgeber, die Pressemitglieder, die Turnierleitung sowie ein Schiedsgericht.

(2) [1]1Die Vorstandschaft steht der kompletten Turnierorganisation vor. [2]2Sie bestellt die Turnierleitung.

§ 3 Gewaltenteilung

(1) Die Turnierorganisation durchzieht eine klare Gewaltenteilung.

(2) [1]1Die Vorstandschaft übernimmt die gesetzgebende Gewalt und stellt im Vorfeld die Rahmenbedingungen des Turniers zur Verfügung. [2]2Die Turnierleitung bekleidet die ausführende Gewalt und ist angehalten für einen reibungslosen Ablauf des Turniers zu sorgen. [3]3Das Schiedsgericht übernimmt die rechtsprechende Gewalt und kümmert sich um die gerechte Beurteilung von Regelvergehen.

§ 4 Gastgeber

(1) [1]1Der Gastgeber ist Veranstalter des Turniers und stellt den Turnierort bereit. [2]2Ist der Turnierort von der Turnierleitung festgelegt, übernimmt diese das Amt des Veranstalters.

(2) Den organisatorischen Anweisungen des Gastgebers ist am Turniertag strikt Folge zu leisten.

§ 5 Vorstandschaft

(1) Die Vorstandschaft ist übergeordnetes Organ der Turniere.

(2) Sie bestimmt die Turnierleitung, hält Vorstandssitzungen zur Planung der Turniere ab und organisiert die Randbedingungen.

(3) Die Vorstandschaft kann gleichzeitig das Amt der Turnierleitung bekleiden.

(4) [1]1Der Vorstand wird einmalig gewählt. [2]2Um den amtierenden Vorstand abzusetzen und eine Neuwahl einzuberufen, sind die Stimmen von zwei Drittel aller anwesenden Spieler nötig, die in Summe mindestens 70 v. H. der aktiven Spieler darstellen.

§ 6 Turnierleitung

(1) [1]1Die Turnierleitung ist leitendes Organ des Turniers. [2]2Sie trägt Sorge für eine ordentliche Organisation und einen geregelten Ablauf des Turniers.

(2) Allein der Turnierleitung obliegt es §35 anzuwenden.

(3) Sollte die Turnierleitung kurzfristig eine vorübergehende Regeländerung bekannt geben, betrifft diese auch laufende Spiele mit sofortiger Wirkung.

(4) Strafen dürfen nur durch ein Mitglied der Turnierleitung verhängt werden.

(5) [1]1Der zeitlich beschränkte oder generelle Turnierausschluss darf nur durch ein einstimmiges, positives Votum der kompletten Turnierleitung erfolgen. [2]2Der Ausschluss muss dem auszuschließenden Spieler schriftlich übermittelt werden. [3]3Erfolgt ein mündlicher Turnierausschluss während eines laufenden Turniers, so muss die schriftliche Bestätigung spätestens zwei Wochen nach dem Turniertag dem ausgeschlossenen Spieler zugestellt werden.

(6) [1]1Die Turnierleitung ist angehalten für alle Fragen und Maßnahmen während des Turniers uneingeschränkt zur Verfügung zu stehen. [2]2Während die Mitglieder der Turnierleitung selbst als Spieler an Spielen beteiligt sind, so sind sie für Regelfragen aller Art unempfänglich.

§ 7 Schiedsgericht

Das Schiedsgericht ist ein Gremium, welches sich nach §§38 ff. definiert.

§ 8 Pressemitglieder

[1]Falls gewünscht, kann die Vorstandschaft zum Zwecke der Archivierung des Turniers in Bild und Ton Pressebeauftragte bestimmten, denen gesonderte Rechte zufallen. [2]Diese gesonderten Rechte bestimmte die Vorstandschaft.

§ 9 Vorstandssitzung

(1) Die Vorstandschaft ist angehalten, vor jedem Turnier eine Vorbesprechung mit dem Gastgeber und den Pressemitgliedern abzuhalten.

(2) In der Vorstandsitzung soll die Umsetzung des Turniers geplant werden und die einzelnen Aufgaben an die verschiedenen Organe des Turniers zugeteilt werden.

§ 10 Leitstelle

(1) [1]Die Leitstelle ist das organisatorische Zentrum des Turniers. [2]Sie gewährleistet einen reibungslosen organisatorischen Ablauf und dient als Rückzugsort für die Turnierleitung bei der Bearbeitung des Turnierplans, Steuerung der Elektronik und Ort der Beratungsmöglichkeit in allen Turnierfragen.

(2) [1]Der Zutritt zur Leitstelle ist generell nur der Turnierleitung und den Pressemitgliedern gestattet. [2]Es bedarf der mündlichen Genehmigung eines Mitglieds der Turnierleitung, um Zutritt zur Leitstelle zu erhalten.

§ 11 Spielplan

(1) [1]Der Spielplan wird durch die Turnierleitung erstellt. [2]Dieser wird bis spätestens eine Stunde vor dem Turnier durch die Turnierleitung festgelegt. [3]Je nach Teilnehmerzahl kann dieser in Spielmodus, Gruppenverteilung und Spiellegung variieren. [4]Er wird in der Leitstelle verwahrt und darf nur von Mitgliedern der Turnierleitung aktualisiert werden.

(2) [1]Eine Kopie des Spielplans liegt für alle Turnierteilnehmer zu Einsichtnahme aus und wird laufend von der Turnierleitung aktualisiert. [2]Diese Kopie ist im DIN A3 Format anzufertigen.

§ 12 Regulärer Eintritt

(1) Eine Person tritt mit erstmaliger Bezahlung der Startgebühr in den Turnierkreis als Spieler ein.

(2) [1]Möglichkeiten des Eintritts sind:

1. Auswahl durch den Gastgeber

2. Antrag eines Mitglieds bei der Vorstandschaft
3. Antrag der Vorstandschaft
4. Lebenspartner eines Spielers nach vorheriger Anfrage bei dem Gastgeber

[2]Grundsätzlich gibt es keine Neuaufnahmen. [3]Dies gilt nicht für mitgebrachte, vorher angemeldet, Lebenspartner.

(3) [1]Bei Personen die als Lebenspartners eines Spielers teilnehmen, lautet die Bezeichnung „Spieler auf Zeit“. [2]Alle anderen Teilnehmer tragen den Titel „Spieler auf Lebenszeit“.

§ 13 Spieler auf Zeit

Ein Spieler auf Zeit ist solange teilnahmeberechtigt, bis der Eintrittsgrund nicht mehr gültig ist.

§ 14 Spieler auf Lebenszeit

Ein Spieler auf Lebenszeit hat lebenslanges Teilnahmerecht.

§ 15 Champion

(1) [1]Als amtierende Champion werden die Spieler bezeichnet, welche als Team das letzte Turnier gewonnen haben. [2]Die Amtszeit ist der Zeitraum zwischen der Siegerehrung und dem Start des darauffolgenden Turniers.

(2) Als Champion werden die Spieler bezeichnet, welche mindestens einmal das Turnier gewonnen haben.

§ 16 Der goldene Ball

(1) Der goldene Ball ist die Auszeichnung für den besten Spieler des Turniers.

(2) [1]Bei der Bewertung hat die Vorstandschaft den kompletten Turnierverlauf bis zum Ende der Halbfinalspiele zu betrachten. [2]Sollte kein K.O.-System gespielt werden, werden alle Spiele berücksichtigt.

(3) Auf Verlangen der Vorstandschaft können alle Anwesenden eine Stimme für einen Spieler ihrer Wahl in einer geheimen Abstimmung abgeben.

§ 17 Austritt

(1) Jeder Spieler kann auf eigenen Wunsch den Turnierkreis zu jedem Zeitpunkt verlassen.

(2) Wird eine Partnerschaft beendet, in welcher ein Spieler auf Zeit involviert ist, so verliert der Spieler auf Zeit mit sofortiger Wirkung seine Teilnahmeberechtigung.

(3) Einem Spieler auf Lebenszeit kann nur nach einem sittenwidrigen, verfassungsschädlichen oder unkollegialen Vergehen die Teilnahmeberechtigung aberkannt werden.

(4) Über einen Wiedereintritt entscheidet das Schiedsgericht unter Rücksprache mit dem Gastgeber.

§ 18 Startgebühr

(1) [1]Der Turnierleitung obliegt es Gebühren für ein Turnier zu verlangen. [2]Diese Startgebühr muss mindestens einen Monat vor Beginn des Turniers bekanntgegeben werden und darf eine Höhe von 10 Euro nicht überschreiten. [3]Der Verwendungszweck muss grundsätzlich nicht veröffentlicht werden.

(2) [1]Entscheidet die Vorstandschaft über eine Startgebühr, welche den in Absatz 1 Satz 2 genannten Betrag übersteigt, muss die Höhe der Startgebühr mindestens zwei Monate vor Turnierbeginn veröffentlicht werden. [2]Hierbei muss der Verwendungszweck der Differenz aus Maximalstartgebühr und tatsächlicher Startgebühr mit Bekanntgabe der Startgebühr veröffentlicht werden.

(3) Die Startgebühr muss für jedes Turnier einzeln veranlasst werden.

(4)

[1]Erlaubte Zahlungsmittel sind PayPal, Banküberweisung oder Barzahlung. [2]Barzahlung ist nur nach vorheriger Absprache mit einem Mitglied der Turnierleitung möglich und der Betrag ist dabei zwingend passend zu entrichten.

§ 19 Spielvorschrift

(1) [1]Aufgrund einiger variabler Regeln, kann die Vorstandschaft im Vorfeld des Turniers eine Spielvorschrift erlassen, nach welcher die Spiele durchgeführt werden. [2]Hierbei kann es sich um einen Grundsatzerlass handeln, welcher grundsätzlich für alle Turniere gilt, jedoch jederzeit geändert werden kann.

(2) Der Aufbau der Spielvorschrift ist in den Verfahrensvorschriften geregelt.

(3) Wird keine Spielvorschrift im Vorhinein erlassen, gelten die gesetzlichen Standards.

§ 20 Anmeldung

(1) Vor Beginn des Turniers tragen sich die Teilnehmer zu einem, durch die Turnierleitung gewählten Zeitpunkt, bei einer Teamanmeldung in den Turnierplan ein.

(2) [1]Gespielt wird grundsätzlich in Teams zu je zwei Personen. [2]Ausnahmen bedürfen der Erlaubnis der Turnierleitung.

(3) [1]Ein vorzeitiger Ausstieg aus dem Turnier ist grundsätzlich nicht möglich. [2]Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung.

(4) Spieler, die nicht in einem Team gemeldet sind, sind nicht berechtigt Würfe für dieses Team zu tätigen.

(5) [1]Wird nach abgeschlossener Anmeldung eine Teilnehmerzahl von elf oder weniger Teilnehmer durch die Turnierleitung festgestellt, so kann ein Einzelspielerturnier durchgeführt werden. [2]Pro Team tritt abweichend des Abs. 2 eine Person an. [3]Alle Regelungen dieses Gesetzes sind analog anzuwenden, mit Ausnahme der Paragraphen 15, 49, 51

§ 21 Auslosung

(1) Nach der Anmeldung wird jedem Team ein Turnierstartplatz zugelost.

(2) Die Auslosung erfolgt dabei durch Ziehen von Losnummern, auf denen der Turnierstartplatz festgelegt ist.

(3) Den Losbetrieb überwacht und koordiniert die Turnierleitung.

§ 22 Wahl des Teamnamen

(1) Der Teamname wird von jedem Team selbst festgelegt.

(2) [1]Der Teamname ist auf die Teammitglieder festgeschrieben und darf nur von ihnen verwendet werden. [2]Mehrere Teamnamen-Möglichkeiten für ein Team sind jedoch möglich. [3]Bei einem Einzelspielerturnier nach Abs. 1 wird als Teamname der Name des Spielers festgelegt.

§ 23 Turniermodus

(1) Der Standardmodus des Turniers ist „Jeder gegen Jeden“.

(2) Sind mehr als sieben Teams gemeldet, kann auf einen Turniermodus mit Gruppen- und/oder K.O. – Phase gewechselt werden.

§ 24 „Jeder gegen Jeden“

(1) Im Modus „Jeder gegen Jeden“ treffen alle Teams aufeinander.

(2) [1]Sieger ist das Team, welches nach dem letzten Spiel des Turniers die meisten Punkte erzielt hat. [2]Gibt es einen Gleichstand werden Trefferverhältnis, getroffene Becher und der direkte Vergleich in dieser Reihenfolge verglichen.

§ 25 Gruppen- und/oder K.O.-Phase

(1) Jede Gruppe spielt pro Spieltag zwei Spiele.

(2) [1]Nach der Gruppenphase werden alle Gruppen zu einer einzigen großen Gruppe zusammengerechnet. [2]Befinden sich in den Gruppen eine unterschiedliche Anzahl an Teams, werden die Punkte der zahlenmäßig schwächeren Gruppe aufgerechnet.

(3) Sind mehr als 8 Teams gemeldet und ist die Teamanzahl ungerade, so werden für die Vergabe der letzten K.O. – Phasen Plätze Relegationsspiele durchgeführt.

(4) [1]Sieger ist das Team, welches das Finalspiel gewinnt. [2]Das Finalspiel findet ohne Zeitlimit statt.

§ 26 Beginn des Turniers

[1]Das Turnier beginnt offiziell mit Beginn des ersten Countdowns der Zeituhr am festgelegten Turniertag. [2]Es ist gleichzeitig der erste Spielbeginn.

§ 27 Pause zwischen Spielen

[1]Grundsätzlich gibt es keine Pause zwischen den Spielen. [2]Die einzelnen Teams tragen Sorge dafür, sobald wie möglich nach dem vorhergegangenen Spiel ihren Spielplatz vorzubereiten. [3]Vorsätzliche Spielverzögerung wird bestraft.

§ 28 Siegerehrung

[1]Ist das Finalspiel des Turniers gespielt und steht ein Sieger fest, so wird die Siegerehrung eingeleitet. [2]Hierbei wird entweder von der Vorstandschaft oder den vorherigen Sieger ein Pokal bzw. Siegertrophäen übergeben.

§ 29 Gefahrenspiele

(1) Besteht Vorkenntnis das ein Spiel aufgrund der Mentalität der Spieler eskalieren könnte, so wird ein Mitglied der Vorstandschaft als Schiedsrichter bestellt, welcher in Gefahrensituationen, die den friedlichen Spielverlauf gefährden, eingreift.

(2) Muss der Schiedsrichter in ein Spiel eingreifen, so wirft er zum Zeichen der Spielunterbrechung gut sichtbar für beide Teams eine gelbe Flagge auf den Spieltisch und begründet seine Entscheidungen mit Schiedsrichterhandzeichen.

§ 30 Aufzeichnung

(1) Der Teilnehmer bekennt sich mit der Bezahlung der Startgebühr dazu bereit, die Rechte an Bild und Ton während des Turniers an die Turnierleitung abzutreten.

(2) Die Turnierleitung verpflichtet sich Bild- und Tonmaterial auf einer, nur für Turnierteilnehmer zugänglichen Plattform bereitzustellen.

(3) [1]Will ein Turnierteilnehmer Bild- oder Tonmaterial öffentlich verwenden, auf dem ein anderer Turnierteilnehmer sichtbare Betrunkenheitsmerkmale aufweist oder der abgebildete Teilnehmer vor dem Turnier ein ausdrückliches, mündliches oder schriftliches Veröffentlichungsverbot bei der Turnierleitung abgegeben hat, bedarf die Veröffentlichung einer expliziten Erlaubnis des abgebildeten Teilnehmers. [2]Bei

Bild- und Tonmaterial, auf welchem mehrere Spieler klar erkennbar sind, muss vor öffentlicher Verwendung jeder erkennbare Spieler mündlich oder schriftlich um Erlaubnis gefragt werden.

(4) Die Turnierleitung hat dafür Sorge zu tragen, dass eine Auflistung der Veröffentlichungsverbote mit dem Tag, an dem auch die Bild- und Tonaufnahmen bereitgestellt werden, veröffentlicht wird.

§ 31 Statistik

(1) [1]Die Vorstandschaft muss eine Statistik über Spieler, Spiele und Turnierverlauf zu führen. [2]Diese soll von allen Spielern eingesehen werden können. [3]Mit Erhebung einer Statistik, wird das Turnier als offiziell gewertet.

(2) Bei einem Einzelspielerturnier entscheidet die Turnierleitung, ob für das Turnier eine Statistik erhoben wird.

§ 32 Verhängung von Strafen

Strafen während gemäß dem Beerpongturnier Strafgesetzbuch (BStGB) durch die Turnierleitung verhängt.

§ 33 Spielbogenvermerk

[1]Wird ein Regelbruch nach Art. 10 Abs. 2 BStGB festgestellt und eine Strafe nach Art. 11 Abs. 2 BStGB ausgesprochen, wird der Name des Spielers, der den Regelbruch begangen hat, der dazugehörige Teamname und die Art des Regelbruchs vermerkt. [2]Der Spieler wird von der Turnierleitung verwarnt und das Team des Spielers über Satz 3 aufgeklärt.

§ 34 Weiterreichende Maßnahmen

(1) [1]Gibt es einen Zwischenfall, welcher nicht von den einschlägigen Normen erfasst wird oder eine schwerwiegende mittelbare Strafe ausgesprochen wird, treten mit sofortiger Wirkung weiterreichende Maßnahmen in Kraft. [2]Diese Maßnahmen geben der Turnierleitung schnelle und weitreichende Entscheidungsgewalt, um einen flüssigen und fairen Turnierverlauf zu gewährleisten.

(2) [1]Sobald weiterreichende Maßnahmen eintreten, wird das Turnier durch ein akustisches Signal unterbrochen und erst nach Klärung des Sachverhalts und eventueller Aussprache von Strafen durch die Turnierleitung wieder freigegeben. [2]Die verstrichene Zeit, während das Turnier unterbrochen ist, wird nachgespielt.

(3) Während der Turnierunterbrechung

1. ist die Turnierleitung befugt
2. Strafen ohne vorhergehenden Regelverstoß aussprechen.
3. einzelne Spieler ohne Angabe von Gründen disqualifizieren. (Turnierausschluss)
4. jeden Treffer, jeden Wurf und jede Strafe rückgängig machen.
5. in Härtefällen einen Wurf-, Spiel- oder Turnierabbruch durchführen.
6. sind Art. 16 und 17 BStGB außer Kraft gesetzt.

§ 35 Verhältnismäßigkeitsgrundsatz

Wird eine Strafe von der Turnierleitung ausgesprochen, die offenkundig unverhältnismäßig ist, ist diese nichtig.

§ 36 Grundsatz des Schiedsgerichts

(1) Das Schiedsgericht urteilt über Sperren, besondere Vorfälle und Turnierabbrüche.

(2) Entscheidungen des Schiedsgerichts haben Präzedenz und Gesetzescharakter.

§ 37 Schiedsgerichtsverhandlung

(1)

[1]Eine Schiedsgerichtverhandlung muss nach einem Vorfall nach §38 Abs. 1 innerhalb von zwei Wochen nach Turnierende abgehalten werden. [2]Der Vorstandsvorsitzende und sein Vertreter haben den Vorsitz, wobei der Vertreter als Vertreter der Interessen des Turniers auftritt.

(2) Ein Protokoll der Schiedsgerichtsverhandlung muss auf einem geeigneten Weg veröffentlicht und für alle Mitglieder zugänglich gemacht werden.

§ 38 Anfechtung

[1]Entscheidung des Schiedsgerichts können bis maximal zwei Wochen nach Bekanntgabe angefochten werden. [2]Hierbei muss der Anfechtende seinen Stand der Dinge plausibel darlegen. [3]Wird eine Entscheidung angefochten und der Anfechtung stattgegeben, muss eine Spielerversammlung vor Beginn des nächsten Turniers einberufen werden, welche über den Ausgang des Falles abstimmt.

§ 39 Maßnahmen bei Verhandlungen gegen ein Mitglied der Vorstandschaft

(1) [1]Wird eine Verhandlung gegen ein Mitglied der Vorstandschaft geführt, scheidet dieses bis zum Urteilsspruch aus dem Schiedsgericht aus. [2]Seine Position wird vorübergehend durch die nachfolgenden Mitglieder besetzt. [3]Die Reihenfolge der nachzurückenden Mitglieder ergibt sich aus der Anzahl der Turnierteilnahmen und dem Alter (Vorrangsprinzip)

(2) Eine Anfechtung ist nicht möglich.