

## **Regelwerk Bierpong Turnier**

### **Inhaltsverzeichnis**

<b>Teams:</b>	<b>2</b>
<b>Spielfeld und Becher:</b>	<b>2</b>
<b>Spielablauf:</b>	<b>2</b>
<b>Treffer und Ausscheiden:</b>	<b>2</b>
<b>Balls Back:</b>	<b>2</b>
<b>Gast Würfe:</b>	<b>2</b>
<b>Zwei Bälle im selben Becher Double Cup &amp; Balls Back:</b>	<b>2</b>
<b>Aufsetzer (Bounce Shot):</b>	<b>2</b>
<b>Dead Cup:</b>	<b>3</b>
<b>Auspusten:</b>	<b>3</b>
<b>Air-Balls:</b>	<b>3</b>
<b>Ellbogen:</b>	<b>3</b>
<b>Trickshots:</b>	<b>3</b>
<b>Spielverzögerung:</b>	<b>3</b>
<b>Gewinner:</b>	<b>3</b>
<b>Zusätzliche Regeln:</b>	<b>3</b>
<b>Zusammenstellen:</b>	<b>4</b>
<b>Hygiene und Fair Play:</b>	<b>4</b>
<b>Schiedsrichter:</b>	<b>4</b>
<b>Missachtung:</b>	<b>4</b>
<b>Nicht antreten des Gegnerteams:</b>	<b>4</b>
<b>Auswertung:</b>	<b>4</b>

### Teams:

Ein Bierpong-Duell besteht aus zwei Teams mit jeweils zwei Spielern.

### Spielfeld und Becher:

Das Spielfeld besteht aus einem rechteckigen Tisch, der in der Mitte geteilt ist. Jedes Team hat 10 Becher, die in einer Dreiecksformation aufgestellt werden. Die Becher sind mit Bier gefüllt, wobei die genaue Menge nach Turnierregeln festgelegt wird. (1 Liter Getränk pro Runde, z. B. Bier, Radler, Weinschorle).

### Spielablauf:

Die Teams und die Spieler innerhalb eines Teams werfen abwechselnd einen Ping-Pong-Ball auf die Becher des gegnerischen Teams. Ziel ist es, den Ball in einen der Becher des Gegners zu werfen. Wenn der Ball in einen Becher trifft, muss das gegnerische Team den entsprechenden Becher austrinken und aus dem Spielfeld entfernen.

### Treffer und Ausscheiden:

Ein Becher gilt als getroffen, wenn der Ball direkt hineinfällt oder am Rand des Bechers landet und hineinrollt.

Das Team, das den Becher getroffen hat, wirft erneut, bis es keinen Treffer erzielt. Getroffene Becher müssen selbst ausgetrunken werden - innerhalb des Teams.

### Balls Back:

Treffen beide Teammitglieder in derselben Runde so erhält das Team die Bälle zurück und darf nochmal werfen. Die Becher werden vor dem zweiten Wurf entfernt.

### Gast Würfe:

Gastwürfe sind nicht gestattet.

### Zwei Bälle im selben Becher Double Cup & Balls Back:

Wenn ein Team beide Bälle in einen der Becher des gegnerischen Teams wirft und somit zwei Bälle auf einmal trifft, erhalten sie die "Balls Back"-Regel.

Wenn ein Team erfolgreich zwei Bälle in denselben Becher wirft, muss das gegnerische Team nicht nur den betroffenen Becher austrinken und entfernen, sondern auch zwei zusätzliche Becher seiner Wahl.

Das werfende Team darf nun zwei weitere Becher (zu dem getroffenen Becher) aussuchen, welche das gegnerische Team trinken und vom Spielfeld nehmen muss.

Diese Regel erlaubt dem Team die Möglichkeit, eine Serie von erfolgreichen Würfungen zu machen und mehrere Becher auf hintereinander zu treffen.

Wenn das Team jedoch nicht in der Lage ist, beide Bälle in einem weiteren Wurf zu versenken, geht das Spiel wie gewohnt weiter und der nächste Spieler des gegnerischen Teams ist an der Reihe.

### Aufsetzer (Bounce Shot):

Wenn der Ball auf dem Spielfeld aufsetzt und dann in einem Becher landet, zählt dieser Treffer als normaler Punkt.

Aufsetzer dürfen abgewehrt werden bevor ein Becher getroffen wurde.

#### Dead Cup:

Wenn ein Becher von einem Team getroffen wird und dieser Becher gerade ausgetrunken wird (der Spieler hat bereits begonnen, ihn zu trinken), gewinnt das werfende Team das Spiel sofort.

Das Spiel endet, und das werfende Team wird als Gewinner erklärt.

Die Regel gilt nicht, wenn der getroffene Becher bereits leer ist. Das Spiel geht dann normal weiter.

#### Auspusten:

Ein getroffener Becher darf nicht ausgepustet werden, um den Ball zu entfernen.

#### Air-Balls:

Bälle hinter der Tischplatte fangen ist zulässig.

#### Ellbogen:

Der Ellbogen muss bei einem Wurf stets hinter der Tischkante bleiben.

#### Trickshots:

Wenn ein Spieler den Ball wirft und er über den Tisch auf die eigene Seite zurückrollt und man ihn fängt (ohne den Boden zu berühren), so ist der Werfer erneut dran. Der Wurf muss aber ein Trickshot sein. Es darf kein direkt geworfener Ball, kein Ball der mit der schwachen Hand geworfen wird und auch kein Ball mit Aufsetzer sein.

Trickshots dürfen nicht abgewehrt werden, ansonsten gibt es einen Strafbecher.

#### Spielverzögerung:

In jedem 15-minütigen Spiel wird der flüssige Spielfluss erwartet. Spieler und Teams werden angehalten, sich zügig zu bewegen und Würfe sowie das Holen von Bällen zeitnah und zügig auszuführen. Verzögerungen können von den Gegnern beanstandet werden. Bei Verzögerungen kann der Schiedsrichter Maßnahmen ergreifen, einschließlich des Hinzufügens von Strafbechern oder Disqualifikationen, um ein schnelles und faires Spiel sicherzustellen.

#### Gewinner:

Das Team, das zuerst alle Becher des gegnerischen Teams getroffen und ausgetrunken hat, gewinnt das Spiel.

Das Gewinnerteam kann dann gegen andere Teams im Turnier antreten.

#### Zusätzliche Regeln:

Spieler dürfen die Becher nicht berühren oder verschieben, es sei denn, sie wurden getroffen und ausgetrunken.

Umgeworfene Becher zählen als getrunken.

#### Zusammenstellen:

Es darf nur einmal pro Spiel beliebig zusammengestellt werden. Die Becher müssen sich berühren.

#### Hygiene und Fair Play:

Achte darauf, dass die Bälle sauber sind, und verwende sichere Trinkbecher, um die Hygiene zu gewährleisten.

Respektiere deine Gegner und halte dich an die Regeln des fairen Spiels. Unsportliches Verhalten kann zu Disqualifikation führen.

#### Schiedsrichter:

Bei Uneinigkeiten kann ein neutraler Schiedsrichter oder die Spielleitung hinzugezogen werden, um Streitigkeiten zu klären.

#### Missachtung:

Bei Missachtung des Regelwerks kann eine Disqualifikation vom Spiel oder des gesamten Turniers ausgesprochen werden. Der Ticketpreis wird bei einer Disqualifikation nicht zurückerstattet.

#### Nicht antreten des Gegnerteams:

Wenn das gegnerische Team nicht antritt gilt das Spiel als gewonnen.

#### Auswertung:

Sieg:	5 Punkte
Ballverhältnis:	10-8 Becher übrig (0 Punkte)
	7-5 Becher übrig (1 Punkt)
	4-2 Becher übrig (2 Punkte)
	1 Becher übrig (3 Punkte)