

# 3. Kamener Beer Pong Stadtmeisterschaft

## Regelwerk

Ausrüstung:

Tisch: 1 Beer Pong Tisch (244 x 60 x 70 cm)

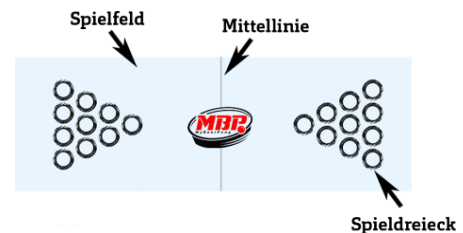
Bälle: 4 x Tischtennisbälle

Becher: 20 x Beer Pong Becher



### Allgemeines §1 Spielfeldaufbau

- (1) Es werden 10 Becher in Pyramidenform auf jeder Spielfeldseite aufgestellt.
- (2) Die Mannschaften entscheiden in einer Runde Schnick-Schnack-Schnuck, welche Seite den ersten Wurf hat, die andere Mannschaft darf sich die Tischseite auswählen.



### §2 Befüllen der Becher

- (1) Je Team werden 2 Flaschen (je 0,33 l) verwendet. Diese werden gleichmäßig auf alle Becher verteilt. Die hintere Reihe ist bereits mit Wasser gefüllt und wird auch nicht getrunken.
- (2) Das Bier/Spielgetränk muss nicht im gleichen Verhältnis zwischen den Teammitgliedern aufgeteilt werden.
- (3) Aus hygienischen Gründen muss der Spielball nach jeder Runde in einem der hinteren Wasserbecher gereinigt werden.

### §3 Teamgröße

- (1) Ein Team besteht aus 2 bis 5 Spielern.

### §4 Spielablauf

- (1) Ein Team führt pro Runde genau zwei Würfe aus. Die Teammitglieder werfen abwechselnd.

### §5 Spieldauer

- (1) Das Spiel endet, wenn auf einer Spielfeldseite alle Becher getrunken werden mussten. Das Verlierer-Team muss im Anschluss auch alle restlichen Becher auf dem Tisch trinken.
- (2) Die maximale Spielzeit **beträgt 15 Minuten**. Ist das Spiel in der K.O.-Phase nach Ablauf der maximalen Spielzeit nicht beendet greift §13.
- (3) Das große Finale hat keine maximale Spielzeit.

### §7 Neuaufstellung der Becher

- (1) Pro Team ist **eine** Neuaufstellung (pro Spiel) der Becher bei beliebiger Anzahl von Bechern und in beliebiger Form möglich.
- (2) Der vorderste Becher darf nie näher als die vorderste Vorzeichnung platziert werden.
- (3) Es darf nur am Anfang oder Ende eines Ballbesitzes erfolgen.

### §8 Korrekte Ausführung - Werfen

- (1) Der Ellenbogen muss beim Wurf vor der Tischkante bleiben.
- (2) Der Wurf muss hinter dem Tisch stehend ausgeführt werden.
- (3) Wird durch den Ball beim Wurf ein Becher umgestoßen, wird der Wurf wiederholt.
- (4) Bleibt ein Ball auf einem Becher-Dreieck liegen, darf der Wurf als Trickshot (blind, rückwärts, durch die Beine, mit der „falschen Hand“) wiederholt werden.

## §9 Treffer

- (1) Der Ball zählt als Treffer, wenn er das Spielgetränk im Becher berührt.
- (2) Beim Treffen eines gegnerischen Bechers müssen alle daraus resultierenden Becher vom Verteidiger-Team getrunken und am Tischrand gestapelt werden.
- (3) Der getroffene Becher bleibt im Anschluss der Runde aus dem Spiel. Wird der Becher nach der Runde nicht getrunken und entfernt, wird er zum Dead-Cup. Trifft das andere Team ihn in der nächsten Runde erneut, hat es das Spiel sofort gewonnen.
- (4) Alle zusätzlichen Becher, welche durch Spezialwürfe getrunken werden müssen, werden vom Verteidiger-Team selbstständig ausgewählt.
- (5) Bei einem einfachen Treffer des Bechers muss dieser Becher getrunken werden.

### ➔ Direkter Wurf

Wirf den Ball im hohen Bogen oder direkt im hohen Tempo in die gegnerischen Becher, **ohne** dass er das Spielfeld berührt. Der Gegner darf diesen Wurf **nicht abwehren** und muss ihn bei einem Treffer austrinken und wegstellen. Bei unerlaubter Abwehr darf der Angreifer einen Becher auswählen, welcher weggestellt und getrunken werden muss.



- (6) Setzt der Ball vorher auf (Bounce), muss ein **weiterer** Becher getrunken werden. Der Bounce muss dabei sichtbar gewollt sein und zählt nicht in Folge eines abgeleiteten Wurfs. Die Anzahl erhöht sich **nicht** bei mehrfachen Aufsetzen.

### ➔ Bounce

Beim „Bounce“ muss der Ball auf dem Spielfeld aufprallen, bevor er in den gegnerischen Becher trifft. Er darf auch mehrmals aufprallen. Bei einem Treffer muss der Gegner **2 Becher** leeren und wegstellen! Hier wird der getroffene Becher getrunken und den zweiten Becher darf der Gegner selbst wählen. **Allerdings:** Der Gegner darf einen Bounce **mit der Hand abwehren** und den Wurf verhindern. Überlegt Euch also gut, ob und wann Ihr dieses Risiko eingeht! Doch auch Euer Gegner geht hier ein kleines Risiko ein. Wenn er beim Abwehren seine eigenen Becher **umwirft**, sind diese **verloren** und müssen weggestellt werden.



- (7) Treffen die Spieler eines Teams in je einen Becher, müssen beide Becher geleert und weggestellt werden. Hier heißt es jetzt „Balls back“! Das Team bekommt die Bälle wieder und darf erneut werfen.



- (8) Treffen beide Spieler in einer Runde in **denselben** Becher, muss das gegnerische Team **3 Becher** leeren und wegstellen. Ein Bounce erhöht nicht die Anzahl der Becher. Die zwei weiteren Becher wählt das gegnerische Team. Und nicht vergessen: Beide Spieler haben getroffen, also „Balls back“!



- (9) Rollt der Ball auf dem Tisch über die Mittellinie zurück und wird vom Angreifer-Team zuerst gesichert, dann muss ein „Trick-Shot“ ausgeführt werden.

## §10 Verteidigung

- (1) Sobald der Ball ein anderes Objekt als die Spielbecher berührt hat, darf er vom Verteidiger-Team in jeder erdenklichen Art und Weise in seinem Flug beeinflusst werden, solange die Verteidiger hinter dem Tisch stehen.
- (2) Springt der Ball von dem Becherrand ab, darf er nicht beeinflusst werden.
- (3) Kreiselt der Ball im Becher, darf dieser **nicht** aus dem Becher befördert werden

(4) Wird bei einer Verteidigungsaktion ein Becher umgestoßen, gilt dieser als getroffen. Er wird bis zum Ende der Runde für mögliche Doppeltreffer wieder aufgestellt. Erfolgt eine unerlaubte Verteidigungsaktion, muss ein Strafbecher getrunken werden.

(5) Gegner dürfen durch Mimik und Gestik abgelenkt werden. Bei den Ablenkungsmanövern dürfen Ball und Tisch nicht berührt werden.

## **Spielende & Siegerermittlung**

### **§11 Spielende in der Vorrundenphase**

(1) In der Vorrunde hat das Team gewonnen, welches nach Ablauf der Zeit, die meisten Becher des Gegners vom Spielfeld genommen hat. Hierbei ist nicht entscheidend, wer angefangen hat zu werfen. Nach Ablauf der Zeit darf nicht mehr geworfen werden. Ein Unentschieden ist möglich. Sollte ein Team vor Ablauf der Zeit alle Becher getroffen haben und das Spiel mit dem ersten Wurf begonnen haben, so darf das andere Team die Runde noch zu Ende spielen. Es gibt hier **kein** Redemption und **kein** Overtime. Bei 10:10 gilt dies als Unentschieden.

### **§12 Spielende in der K.O.-Phase (Finalrunde)**

(1) Steht es nach 15 Minuten unentschieden, folgt ein Overtime.

(2) Sollten auf der einen Seite schon alle Becher weg sein, folgt ein Redemption und ggfs. ein Overtime.

### **§13 Redemption & Overtime**

(1) Redemption: Wurde auch der letzte Cup getroffen, hat das Verliererteam noch einmal zwei Würfe. Bei erfolgreicher Redemption sind alle Becher getroffen worden. Es steht unentschieden, daher folgt die Overtime.

(2) Overtime: In diesem Fall wird auf beiden Seiten jeweils eine 3er-Pyramide auf der Spitze platziert. Anschließend wirft von beiden Teams jeweils ein Spieler auf die letzten Becher. Trifft ein Spieler und der andere nicht, dann endet das Spiel sofort. Das Team mit dem Treffer gewinnt das Spiel.

### **§14 Punktesystem**

(1) Nach jedem Gruppenspiel muss der Punktestand durch beide Mannschaften digital mit Passwort eingetragen werden.

(2) Im Falle des Nichterscheinens eines Teams erhält das nichterschienene Team eine Niederlage und das andere Team einen Sieg. Das Spiel wird mit zwei (2) zu null (0) Cups für das angetretene Team gewertet.

(3) Jeder von der gegnerischen Pyramide entfernte Cup wird gewertet. Der Gewinner bekommt 3 Punkte, der Verlierer keinen. Bei einem Unentschieden bekommen beide Mannschaften einen Punkt.

### **§15 Fairplay**

(1) Erspart euch und allen anderen absichtliches Zeitschinden.

(2) Wird absichtliches Zeitspiel festgestellt, erfolgt beim ersten Mal eine Verwarnung durch das Schiedsgericht und bei wiederholtem Zeitspiel wird ein Becher entfernt.

(3) Manipuliert die Flugbahn des Balles nicht durch Pusten oder andere unerlaubte Handlungen.

(4) Bei Unstimmigkeiten entscheidet das Schiedsgericht abschließend. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.