

4. Kamener Beer Pong Stadtmeisterschaft

Regelwerk

Ausrüstung:

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

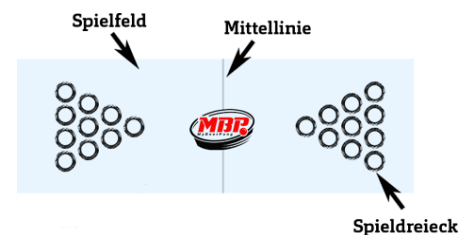
Bälle: 4 x Tischtennisbälle

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 nach Ablauf der maximalen Spielzeit nicht beendet (Unentschieden) folgt eine individuelle Verlängerung (§11).

§6 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.

§7 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.

§8 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 Wurfes. 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.

§9 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) Kreist 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

§10 Spielende

- (1) Es hat das Team gewonnen, welches nach Ablauf der Zeit, die meisten Becher getroffen hat. Sobald ein Sieger klar feststeht, darf nach Ablauf der Zeit nicht mehr geworfen werden.
- (2) 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 den Wurf noch zu Ende spielen
- (3) Sollte es nach Ablauf der Zeit Unentschieden stehen greift §11.

§11 Overtime

- (1) 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.
- (2) Mit dem ersten Treffer steht der Sieger fest. Die Mannschaft die als zweites begonnen hat, darf noch einmal nachlegen (K.O.-System).
- (3) Das Ergebnis aus dem Spiel und der Overtime wird addiert und im System eingetragen.

§12 Punktesystem

- (1) Nach jedem Gruppenspiel muss der Punktestand durch beide Mannschaften digital mit Passwort eingetragen werden. Jeder von der gegnerischen Pyramide entfernte Cup wird gewertet.
- (2) Im Falle des Nichterscheins 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.

§13 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.