



Beer Pong Regeln

1. Grundlegendes

1.1 Team

Ein Team besteht aus 2 Spieler*innen (Sp.A1 & Sp.A2). Es spielen immer 2 Teams gegeneinander (Team A (Sp.A1 & Sp.A2) gegen Team B (Sp.B1 & Sp.B2)).

1.2 Spielgerät

Als Spielgerät kommen handelsübliche Tischtennisbälle (= Balls) zum Einsatz, sowie pro Team jeweils 10 Kunststoffbecher (= Cups) in der Größe 0,5l Füllmenge.

1.3 Tisch & Markierungen

Jeweils an den schmalen Enden der Tische sind 2 Dreiecke markiert, an denen die Cups korrekt aufzustellen sind.

1.4 Startstellung der Becher

Vor Beginn sind alle 10 Cups im Dreieck innerhalb der Markierung, mit Hilfe der vorhandenen Racks, beginnend mit 4, dann 3, dann 2 und schließlich 1, aufzustellen. Alle Cups sind mit Wasser gefüllt.

1.5 Wurfarten

Grundsätzlich wird zwischen Air Shot und Bounce Shot unterschieden.

1.5.1 Air Shot

Der Ball wird direkt auf einen Cup geworfen. Das gegnerische Team darf den Ball nicht verteidigen (z.B. durch Wegschlagen). Wird der Ball über dem Tisch (im Speziellen über den Cups) berührt, wird dies als Foul und wie ein direkter Treffer gewertet (ein Cup muss vom Tisch genommen werden). Wird nach einem Randtreffer ein anderer Cup getroffen, gilt das als regulärer Treffer.

1.5.2 Bounce Shot

Der Ball wird absichtlich so geworfen, dass er den Tisch berührt (= bouncen) bevor er in einen Cup geht. Sobald der Ball aufgesprungen ist, darf er aber vom verteidigenden Team abgewehrt werden.

(z.B. durch Wegschlagen oder Fangen). Trifft der Ball dennoch einen Cup, egal wie oft gebounced wurde, müssen 2 Cups vom Tisch genommen werden. Das angreifende Team darf den zweiten Cup bestimmen, der vom Tisch genommen werden muss. Ein Randtreffer gilt nicht als Bounce und darf demnach auch nicht verteidigt werden!

1.5.3 Reguläre Treffer in irregulären Situationen

Wird durch einen legitimen Abwehrversuch der Ball in einen eigenen Cup versenkt, gilt das als regulärer Treffer!

Trifft ein Ball zunächst eine*n Gegner*in (auch hinter dem Tisch) und dann in einen Cup, so gilt das als regulärer Treffer!

Getroffene Cups dürfen erst vom Tisch genommen werden, wenn beide Würfe des angreifenden Teams erfolgt sind.

1.6 Wurflinie

Während der gesamten Wurfphase muss der Ellenbogen des Angreifers sich hinter der vertikal gedachten Verlängerung der hinteren Tischkante befinden. Der Angreifer muss dabei einen sicheren Stand haben (sich nicht gleich nach dem Wurf abstützen müssen) und darf den Tisch nicht berühren. Werden durch den Angreifer eigene Cups umgestoßen, gelten diese als getroffen und müssen entfernt werden. Weder Mitspieler*innen noch andere Hilfsmittel dürfen als Stütze verwendet werden!

1.7 Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als erstes Team alle Cups des gegnerischen Teams zu treffen, während sich noch eigene Cups auf dem Tisch befinden.

2. Das eigentliche Spiel

Fehlen zu Beginn einer Runde beide Spieler*innen eines Teams, verschwindet pro Minute, in der nicht gespielt werden kann, ein Becher dieses Teams vom Tisch. Dabei gibt der Rundentimer die Anzahl der Becher an, die noch stehen (9:23 = 9 Becher, 5:57 = 5 Becher, usw.). Ein Spiel kann starten, wenn ein*e Spieler*in des Teams da ist. Ein Spiel wird automatisch mit 5:0 für das anwesende Team gewertet, wenn ab Minute 4:59 vom anderen Team beide Spieler*innen noch immer nicht anwesend sind.

2.1 Startteam

Welches Team beginnt, wird durch Schere-Stein-Papier zwischen je einem Teammitglied entschieden (das erste Ergebnis entscheidet = Best of 1).

2.2 Spielverlauf (Beispiel)

Team A beginnt und erhält beide Bälle. Spieler*in A1 und Spieler*in A2 versuchen, nacheinander oder gleichzeitig, ihre Bälle in die vor Team B stehenden Cups zu werfen, entweder direkt oder durch bouncen. Team A greift also an, Team B verteidigt.

2.3 Treffermöglichkeiten

A1 und A2 treffen beide nicht – nun ist Team B Angreifer und erhält beide Bälle.

A1 trifft, A2 trifft nicht (od. umgekehrt) – der getroffene Cup muss herausgenommen und es kann getrunken werden. Dann wird Team B Angreifer und erhält beide Bälle.

A1 und A2 treffen beide – beide getroffenen Cups müssen herausgenommen und es kann getrunken werden. Danach erhält einmalig wieder Team A beide Bälle und bleibt Angreifer (siehe Punkt 3.1).

Es spielt keine Rolle, ob die Cups direkt oder per Bounce getroffen werden. Generell sollte im Team immer abwechselnd getrunken werden (siehe Punkt 2.6).

2.4 Re-Rack

Ein Re-Rack bedeutet, dass die Cups neu formiert werden. Dies muss erfolgen, sobald beide Würfe eines Teams beendet sind. Bei 6, 3 und 1 verbleibenden Cups werden die verbleibenden Cups als Pyramide neu angeordnet, begonnen wird dabei an der Spitze des Racks. Das angreifende Team darf nicht werfen, bis der Re-Rack abgeschlossen ist, d.h. sobald die Hände die Cups nicht mehr berühren. Achtung Bring Back (siehe Punkt 3.1): Es müssen immer zuerst beide Spieler*innen eines Teams ihren Wurf beendet haben, bevor ein Re-Rack ausgeführt wird.

2.5 Spielende & Nachwurf

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Team keine Cups mehr vor sich stehen hat oder die Zeit abgelaufen ist (siehe Punkt 4). Wenn Team A begonnen hat, darf nach dem Schlusssignal Team B mit beiden Bällen noch einmal nachwerfen, wenn Team A beim Schlusssignal gerade am Werfen war. Das gilt auch, wenn Team A zuerst alle Becher von Team B getroffen hat. Es gibt immer einen Nachwurf für das nicht beginnende Team.

2.6 Trinkregel

Es besteht kein Trinkzwang!

3. Special Ruling

3.1 Bring Back

Werden (siehe Punkt 2.3) beide Cups getroffen, bekommt das angreifende Team beide Bälle zurück und startet somit einen weiteren Angriffsversuch. Dies gilt auch, wenn gleichzeitig geworfen und beide Bälle im gleichen Cup landen. Achtung: Wird nur ein Cup mit beiden Bällen getroffen, verschwindet auch nur dieser Cup! Werden bei dem zweiten Angriffsversuch wieder beide Bälle versenkt, erhält das angreifende Team die Bälle allerdings nicht noch einmal zurück. Eine perfekte Runde (= Perfect round) besteht somit aus maximal 4 Treffern in 4 verschiedene Cups.

3.2 Pusten

Kreiselt ein Ball im oberen Bereich eines Cups, darf der Ball rausgepustet werden. Diese Art der „Verteidigung“ ist immer erlaubt, egal welcher Shot ausgeführt wurde.

3.3 Ablenkungen

Alle Versuche, das gegnerische Team auf jede erdenkliche Weise abzulenken, sind während des gesamten Spiels erlaubt, sofern weder die Cups, deren Formation, der Tisch, das gegnerische Team, noch der Ball (außer bei Bounce-Shots) berührt werden. Es darf auch kein Windstoß erzeugt werden, um den Ball zu beeinflussen. Außerdem darf die Sicht auf die Cups niemals verdeckt werden. Wird die Hand über dem Tisch getroffen, gilt dies als Foul und ein Cup wird vom betroffenen Team vom Tisch entfernt. Diesen bestimmt das angreifende Team.

3.4 Spieleingriffe

Ein*e Spieler*in darf die Cups nur berühren, um einen getroffenen Cup vom Tisch zu nehmen. Wirft ein*e Spieler*in seine eigenen Cups um, absichtlich oder unabsichtlich spielt keine Rolle, dann gelten diese als getroffen und kommen aus dem Spiel. Jeder Kontakt mit dem Tisch (= Spielfläche) oder mit dem Ball (außer bei Bounce Shots) oberhalb der Spielfläche wird als unberechtigter Eingriff ins Spiel, somit als Foul gewertet und mit einem Cupverlust bestraft. Das gegnerische Team darf den Cup bestimmen, der vom Tisch genommen werden muss.

3.5 Eingriffe von Dritten

Wenn eine Berührung mit dem Ball von einem Zuschauer oder höherer Gewalt ausgeht, wird der Wurf wiederholt. Grundsätzlich sind die Zuschauer*innen angehalten, nicht physisch ins Spielgeschehen einzugreifen. Geschieht dies dennoch, wird der Wurf wiederholt.

3.6 Zur Teilnahme berechnigte Spieler

Prinzipiell sind alle Personen teilnahmeberechnigt. Das Recht auf Ausschluss behält sich die Turnierleitung jedoch vor.

3.7 Master Shot

Dabei wird je ein Cup in die Spitze der Racks am Tisch positioniert. Jetzt wird je Team abwechselnd ein Air Shot vollzogen (es wirft immer nur ein*e Spieler*in je Team pro Master Shot Runde). Gewonnen hat jenes Team, welches den Ball in einer Master Shot Runde in den Cup trifft, während das andere Team verfehlt.

4. Turniermodus

Es wird eine Kombination aus Rundenturnier und K.o.-System gespielt.

4.1 Gruppenphase- und Zwischenrunde

Alle teilnehmenden Teams werden vorab durch die Turnierleitung in Gruppen aufgeteilt. Dieser Prozess geschieht zufällig. In der Gruppenphase spielt jedes Team innerhalb seiner Gruppe 1x gegen jedes andere Team. Die Runden sind auf eine maximale Spielzeit beschränkt. Die besten 4 Teams jeder Gruppe in der Gruppenrunde steigen in die Zwischenrunde auf.

4.1.1 Ablauf

Das Spiel startet, sobald es durch den Start-Signalton freigegeben wurde. Gewinner ist jenes Team, welches als erstes Team alle Cups des gegnerischen Teams getroffen oder nach Ablauf der Zeit noch die meisten Cups vor sich stehen hat (siehe Punkt 2.5.1). Ein Cupgleichstand führt zu einem Unentschieden.

4.1.2 Nachbereitung

Nach Ende des Spiels wird vom Tisch-Schiedsrichter das Ergebnis des Spiels, also die Anzahl der Cups, die vom jeweiligen Team getroffen wurde, in das Turniersystem eingetragen. Erst dann ist die Spielrunde für beide Teams abgeschlossen. War ein Team die ganze Spielrunde nicht anwesend, wird das Spiel mit 5:0 für das anwesende Team gewertet.

4.2 Aufstieg in die K.o.-Phase

Zwei Teams je Gruppe in der Zwischenrunde steigen in die K.o.-Phase auf. Wenn hier beide Teams Unentschieden gespielt haben, erfolgt ein Master Shot (siehe Punkt 3.7).