

Regelwerk

Des KLJB Spork Holtwick BEER PONG Turniers

Alle Teams die an unserem Turnier teilnehmen, sind einverstanden mit diesen Regeln und haben sich dazu verpflichtet diese auch einzuhalten.

1. Die Spieler

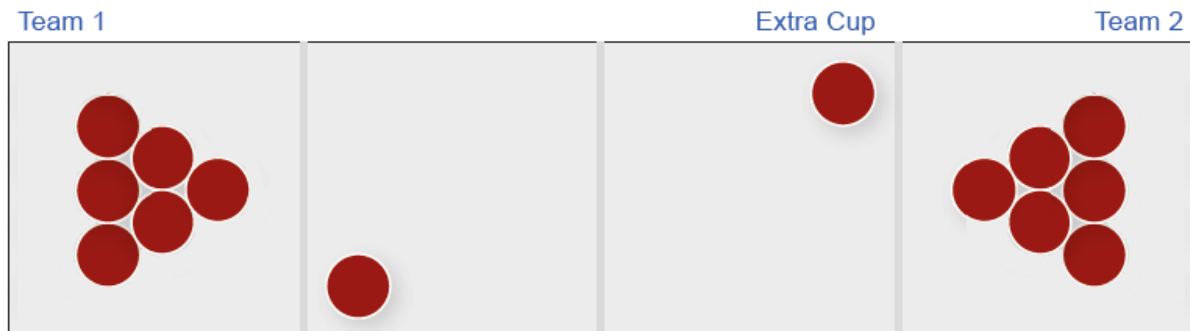
- 1.1. Jedes Team besteht aus zwei bis vier Spielern.
- 1.2. Jedes Team muss mindestens zwei Spieler aufweisen.
- 1.3. Die Spieler dürfen nach Turnierstart nicht mehr das Team wechseln anderes führt zum Ausschluss des Teams vom Turnier.

2. Ausstattung

- 2.1 Tische: 244 x 61 x 73 cm Kneipen Tische
- 2.2 Bälle: 40mm Tischtennis-Bälle
- 2.3 6 Becher
- 2.3.1 Typ: Rote SOLO Cups 16 OZ
- 2.3.2 Durchmesser oben: 10 cm
- 2.3.3 Höhe: 12 cm
- 2.3.4 Durchmesser unten: 6,5 cm

3. Spielvorbereitungen

- 3.1 Becher-Formation
- 3.1.1. 6 Becher pro Team
- 3.1.2. Startformation ist eine Pyramide (Ränder der Becher berühren sich). Die Spitze der Pyramide zeigt zur anderen Tischseite. (Siehe Bild)



- 3.1.3. Die 6-Becher-Pyramide muss zentral auf dem Tisch stehen
- 3.1.4. Die Becher dürfen nicht aneinander lehnen, sondern sind korrekt hinzustellen.

3.2 Becherinhalt (Getränk)

- 3.2.1 Jedes Team bekommt vor Spielbeginn 2 0,5l Flaschen Bier.
- 3.2.2 Jeder Becher sollte die gleiche Menge des Getränks aufweisen.
- 3.2.3 Wash Cups

4. Spielverlauf

- 4.1.1. Vor dem Spielstart wird Schnick Schnack Schnuck gespielt. Es wird bis „1“ gespielt, das heißt der erste Sieger darf beginnen.
- 4.1.2. Die Wurflinie - Der Ellenbogen muss beim Wurf hinter der Kante des Beer Pong Tisches sein.
- 4.1.3. Jedes Team darf in einem Spielzug 2x werfen.

4.2. Wurfarten

- 4.2.1. Arc Shot: Der Arc Shot wird in einem hohen Bogen geworfen, so dass der Eintrittswinkel des Balles in den Becher größer ist.
- 4.2.2. Fastball: Beim Fastball wird der Ball flacher und schneller geworfen als beim Arc Ball. Der Eintrittswinkel ist dadurch nicht so günstig.
- 4.2.3. Bounce Shot: Beim Bounce Shot wird der Ball so geworfen, dass er auf dem Tisch hüpft bevor er in den Cup geht. Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf das gegnerische Team den Ball fangen oder wegschlagen.

4.3. Wurfreihenfolge

- 4.3.1. Ist ein Team am Zug, darf es immer beide Bälle werfen. Die Bälle werden nacheinander geworfen. Hat es zweimal geworfen und nicht getroffen ist das anderer Team an der Reihe
- 4.3.2. Der gleiche Spieler darf nicht zweimal werfen. Es muss immer jemand anderes werfen.
- 4.3.3. Hat der Ball die Hand des Werfers verlassen, so ist der Ball im Spiel. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihm der Ball unabsichtlich aus der Hand gegliiten ist.

4.4. Punkten

- 4.4.1. Cup treffen
 - 4.4.1.1. Ein Cup gilt als getroffen, wenn der Ball in einen Cup eintritt und dort in Kontakt mit der Spiel-Flüssigkeit kommt.
 - 4.4.1.2. Wirft der Ball einen Cup um, gilt dieser als getroffen, es sei denn es ist offensichtlich, dass der Ball nicht in den Cup gegangen wäre (z.B. der Ball trifft den Cup an der Außenseite).
 - 4.4.1.3. Prallt der Ball von einem Spieler des gegnerischen Teams ab und fällt von dort in einen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.
 - 4.4.1.4. Dreht sich der Ball im oder gegen den Uhrzeigersinn im Cup und springt von dort wieder heraus ohne die Spiel-Flüssigkeit zu berühren, gilt der Cup als nicht getroffen und bleibt somit im Spiel.
- 4.4.2. Ausscheiden eines Cups
 - 4.4.2.1. Wurde ein gegnerischer Cup getroffen, darf dieser erst vom Tisch genommen werden, wenn beide Bälle des Teams geworfen wurden.
 - 4.4.2.2. Der Inhalt eines getroffenen Cups kann entweder sofort getrunken werden, oder in einen „Chill-Cup“ umgefüllt werden.
 - 4.4.2.3. Es steht dem Team offen, ob es sich beim Trinken der getroffenen Cups abwechselt.
 - 4.4.2.4. Die leeren Cups werden an den Tischrand gestellt.
 - 4.4.2.5. Wurde ein Cup durch einen Air Shot getroffen, muss dieser vom Tisch genommen und getrunken werden.
 - 4.4.2.6. Wurde ein Cup durch einen Bounce Shot getroffen, müssen zwei Cups

vom Tisch genommen werden. Dabei muss auf jeden Fall der getroffene Cup getrunken werden. Den zweiten darf sich das verteidigende Team aussuchen.

4.5. Bring-Backs

- 4.5.1. Versenkt ein Team beide Bälle in einer Runde, bekommt es beide Bälle zurück und darf noch einmal werfen (Bring-Back).
- 4.5.2. Wird nach einem Bring-Back nur einer oder kein Cup getroffen, ist das andere Team an der Reihe.
- 4.5.3. Werden beide Bälle nach einem Bring-Back versenkt, bekommt das Team die Bälle erneut zurück.

4.6. Re-Racks

- 4.6.1. Jedes Team kann pro Spiel höchstens zwei Re-Racks bei der gegnerischen Cup-Formation vornehmen. Folgende Re-Racks sind möglich: (Beschreibung)
 - 4.6.1.1. 6er Pyramide
 - 4.6.1.2. Diamond Shape
 - 4.6.1.3. 3er Pyramide



6er Pyramide



Diamond Shape



3er Pyramide

- 4.6.2. Die neue Formation ist immer mittig am Tischrand zu positionieren.
- 4.6.3. Der letzte Becher eines Teams ist immer mittig am Tischrand zu positionieren, egal ob schon 2 Re-Racks durchgeführt wurden oder nicht.
- 4.6.4. Ein Re-Rack muss vor dem eigenen Wurf vom gegnerischen Team verlangt werden. Re-Rack während eines Spielzuges sind nicht erlaubt.
- 4.6.5. Es darf kein Ball geworfen werden bis der Re-Rack vollzogen wurde.
- 4.6.6. Wird der richtige Zeitpunkt für einen Re-Rack verpasst (6er Pyramide, Diamond Shape, 3er Pyramide), so muss bis zur nächsten Gelegenheit gewartet werden.
- 4.6.7. 7.Becher, die aufgrund von Nässe aus der Formation rutschen, dürfen auf Verlangen des Werfers wieder in Position gebracht werden. Dabei wird kein Re-Rack abgezogen.

4.7. Ablenkungsmanöver

- 4.7.1. Das gegnerische Team während des Spieles abzulenken sind erlaubt.
- 4.7.2. Bei einem Ablenkungsmanöver muss darauf geachtet werden, dass man nicht in Kontakt mit den Cups, der Cup-Formation, dem Ball, dem Tisch oder dem gegnerischen Team kommt.
- 4.7.3. Das Erzeugen eines Windstoßes zum Verändern der Fluglinie des Balles ist verboten.

4.8. Spieleingriffe

- 4.8.1. Berührungen mit dem Cup:
 - 4.8.1.1. Ein Spieler darf die Cups nur berühren, wenn er einen getroffenen Cup vom Tisch nehmen will, um Re-Racks vorzunehmen, um verrutschte

Cups neu zu positionieren oder um einen Cup davon zu hindern vom Tisch zu fallen.

4.8.1.2. Wirft ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich einen oder mehrere Cups seiner Formation vom Tisch, gelten diese als getroffen und sind aus dem Spiel.

4.8.2. Berührungen mit dem Ball

4.8.2.1. Jeder Kontakt mit dem Ball, egal ob absichtlich oder unabsichtlich, bevor er den Tisch oder einen Becher berührt hat, wird als unberechtigter Eingriff ins Spielgeschehen gewertet. Hierfür wird eine Penalty-Strafe verhängt, was bedeutet, dass das verteidigende Team einen Becher ihrer Formation vom Tisch nehmen und trinken muss.

4.8.3. Eingriffe von Dritten:

4.8.3.1. Wird der Ball von einem Zuschauer oder Tier berührt, wird der Wurf wiederholt.

4.9. Verteidigung

4.9.1. Ein Spieler kann einen Ball nur dann fangen oder wegschlagen, wenn er zuvor Kontakt mit dem Beer Pong Tisch oder einem Cup hatte.

4.9.2. Springt der Ball durch einen Abwehrversuch in einen anderen, eigenen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.

4.9.3. Kommt das verteidigende Team in Kontakt mit der Cup-Formation, wodurch der Ball nicht in einen Cup geht, so muss ein Cup aus dem Spiel genommen werden. Das werfende Team darf dabei den Cup aussuchen.

4.9.4. Dreht sich ein Ball im oder gegen den Uhrzeigersinn im Cup bevor er in Berührung mit der Spiel-Flüssigkeit kommt, so darf das verteidigende Team versuchen den Ball herauszuholen:

4.9.4.1. Männer müssen hierbei den Ball aus dem Becher „fingern“.

4.9.4.2. Frauen hingegen müssen den Ball aus dem Becher „blasen“.

5. Spielende

5.1. Sieger

5.1.1. Gewonnen hat das Team welches als erste alle Cups des Gegner Teams getroffen hat.

Dabei ist es unabhängig welches Team angefangen hat.

5.2. Verbleibende Cups

5.2.1. Das Verlierer-Team muss alle ihre verbleibenden Cups und die des Gegner trinken.

5.2.2. Es bleibt dem Verlierer-Team überlassen wie die zu trinkenden Cups untereinander verteilt werden.

5.3. Death Cup:

5.3.1. Trifft ein Spieler einen Cup, der in einer vorhergehenden Runde des selben Spieles schon getroffen wurde, aber vom gegnerischen Team noch nicht getrunken oder vom Tisch genommen wurde, so ist das der Death Cup. Das Treffen des Death Cup hat folgende Konsequenzen

5.3.1.1. Das gegnerische Team hat sofort verloren.

5.3.1.2. Alle auf dem Tisch verbleibenden Cups müssen vom Verlierer getrunken werden.