



Bierpongturnier am 3.5.2024

1. Teilnahmebedingungen

Die Teilnahme am Turnier ist nur für Personen ab 18 Jahren gestattet.

Mit erfolgter Anmeldung gelten diese Spielregeln als alleingültig anerkannt.

Es besteht keinerlei Rechtsanspruch der Teilnehmer im Rahmen der Liga.

2. Spielvorbereitung

Bei der Anmeldung wird für die Ausleihe von Materialien (10 Becher und 3 Bälle) ein Pfand in Höhe von 5 Euro pro Team erhoben.

Es wird gebeten das Material sorgfältig zu behandeln und nach Beendung des Spiels vollständig zurückzugeben.

3. Punkte- und Zeitsystem

Punktesystem:

- Regulärer Sieg: 3 Punkt
- Time-out Sieg: 2 Punkte
- Time-out Unentschieden: 1 Punkt

Zeitsystem:

Jedes Spiel der Vorrunde ist innerhalb von 15 min zu beenden.

Spiele in der KO-Runde sind zeitlich auf 20 min begrenzt.

4. Spielablauf

Stelle zehn Becher in einer Pyramidenform auf und richte sie mit der Pyramidenspitze in Richtung Tischmitte. Fülle jeden Becher zur Hälfte mit Wasser und platziere dir ein Getränk deiner Wahl in greifbare Nähe.

Genereller Spielablauf

Bier Pong spielen in der Regel zwei Teams mit je 2 Personen. Beide Teammitglieder versuchen pro Runde je einen Ball in die Becher des Gegnerteams zu werfen. Bälle müssen immer sofort aus den Bechern entfernt werden und die Becher nach beiden Würfungen eines Teams an den Tischrand gestellt werden. Das Team, das zuerst alle Becher der Gegnerischen Mannschaft trifft hat gewonnen.

Da es viele verschiedene Abwandlungen von Bier Pong gibt sollte man kurz vor dem Spiel noch einmal die Spezialregeln erwähnen, damit sich auch alle über diese einig sind.



Entscheiden wer anfängt

Die Spiele werden durch "Schere-Stein-Papier" entschieden. Gültig sind hierbei nur Schere, Stein und Papier. Schere schlägt Papier. Papier schlägt Stein. Stein schlägt Schere. Es werden 3 Runden durchgeführt.

Ellenbogen Regel

Beim Werfen sollte der Ellenbogen des Werfers niemals über die hintere Kante des Beer Pong Tisches ragen. Wenn diese fundamentale Regel nicht eingehalten wird, gilt der ausgeführte Schuss nicht und das andere Team bekommt den Ball. Wenn der Ball versenkt wurde, hat der Werfer noch einen Versuch.

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.

Zusammenstellen

Einmal pro Spiel darf man Zusammenstellen. Nach einem "Balls Back" gilt diese Regel allerdings nicht, da die Runde immer noch am Laufen ist. Der letzte Cup sollte immer ins "Center" (Mitte) der ehemaligen Dreiecksformation verschoben werden.

Aufsetzer/Weghauen

Wirft ein Spieler den Ball mit einem Aufsetzer über die Tischplatte oder einen anderen Becher in einen Becher hinein, so muss das Gegnersteam zwei Becher wegstellen. Welcher zusätzlichen Becher weggestellt wird, darf hierbei das Gegnersteam entscheiden.

Um Aufsetzer zu vermeiden, darf der Ball nach der ersten Tisch- oder Becher-Berührung weggehauen oder gefangen werden.

Richten

Während des Spielablaufs dürfen Spieler verlangen, dass das gegnerische Team dessen Becher wieder in Form bringt, wenn sie nicht stehen wie sie sollten oder durch eine nasse Tischoberfläche verrutschen.

Trickshot

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. Heißt: Augen zu/ mit Links/ hinter dem Rücken/ etc.



Bombe

Treffen beide Teammitglieder in denselben Becher, so gilt die "Bombe" Regel. Es werden 3 Becher auf der gegnerischen Seite entfernt und das Team erhält beide Bälle zurück (Balls Back) und darf erneut werfen. Auch hier darf das Gegnerteam entscheiden welcher zusätzliche Becher weggestellt wird.

Island

Diese Regel darf von jedem Spieler einmal im Spiel genutzt werden. Wenn ein Becher alleinsteht (ohne Berührung zu anderen), so kann der Spieler "Island" auf den Becher berufen. Wenn der genannte Becher getroffen wird, darf der Schütze sich einen zweiten Becher aussuchen, den die Gegner trinken müssen. Wenn der Spieler versehentlich einen anderen Becher trifft zählt der erlangte Treffer jedoch nicht.

Rache/Konter

Wenn während des Spiels ein Wurf des Gegners hinter der Tischplatte direkt gefangen wird, darf der Fänger des Balls in der folgenden Runde zwei Mal werfen (er darf kontern).

Nachdem der letzte Becher des gegnerischen Teams getroffen wurde, bekommen die Gegner beide Bälle und dürfen jeweils einen Konter werfen. Im Fall, dass das konternde Team es schafft einen/ beide Becher (=gleiche Anzahl wie Gegner) zu treffen, so geht das Spiel im Ballbesitz des eigentlichen Gewinnerteams weiter und keine Becher werden entfernt.

Berührungen und Eingreifen

Der Spielball kann nur dann ergriffen werden, wenn er einen Becher berührt hat. Bevor der Ball nicht einen Becher berührt hat, darf man sich diesen nicht schnappen. Außerdem darf der Ball nicht berührt werden, während dieser im Becher ist, d.h. kein fingern oder blasen.

Sollte ein Spieler den Ball ergreifen, bevor dieser einen Becher berührt hat, wird eine Ein-Becher-Strafe hierfür ausgesprochen. Der Werfer, in dessen Wurf eingegriffen wurde, darf auswählen, welcher Becher aus dem Spiel genommen werden soll.

Anders als in der o.g. Regel, dürfen Aufsetzer behindert werden, siehe Aufsetzer/Weghauen.

Werden Becher durch eine Berührung verschoben, müssen diese wieder in die ursprüngliche Form zurückgestellt werden. Werfen Spieler die eigenen Becher um, zählen diese als getroffen und müssen an den Tischrand gestellt werden. Ist eine nicht-spielende Person die Ursache eines umgekippten Bechers, hat dies keinen Einfluss auf das Spiel und der Becher muss wieder befüllt und an seinen ursprünglichen Ort gestellt werden.



6. Preiswertung

Die Vorrunde wird durch das oben genannte Punktesystem bewertet. Die Teams werden in 4er Gruppen aufgeteilt und die zwei punktbesten Teams jeder Gruppe gewinnen die Vorrunde und qualifiziert sich für die KO-Runde. In der KO-Runde wird nicht mehr nach dem Punktesystem bewertet, sondern der Sieger einer Runde steigt ist automatisch eine Runde weiter.

Die Siegerehrung erfolgt im Anschluss des Turniers, ca. 17:30. Für die Plätze 1 bis 4 werden Preise vergeben.

7. Sonstiges

Falls einer der Spieler vorübergehend abwesend sein sollte, wird das Spiel fortgesetzt, d.h. dass der verbleibende Spieler des Teams nur einen Wurf pro Runde erhält, bis der fehlende Spieler zurück ist. Bei gesundheitsbedingten oder länger anhaltenden Verlassen des Veranstaltungsort darf der verbliebene Spieler allein mit zwei Würfeln pro Runde fortsetzen oder einen Ersatzspieler bestimmen. Falls das ein Spieler aufgrund von Fehlverhalten gebeten wird den Veranstaltungsort zu verlassen, wird das gesamte Team disqualifiziert. Die Spielleiter sind bei Verlassen eines Spielers zu informieren.

Bitte beachten Sie, dass ein faires Spiel erwartet wird und jegliche Form von Prügeleien und Beschimpfungen inakzeptabel sind. Alle Spieler haben sich respektvoll gegenüber den anderen Spielern und den Spielleitern zu verhalten.

Bei Unklarheiten, die sich unter den Spielern am Tisch und der Aufsicht nicht zur Zufriedenheit aller Beteiligten klären lassen, ist die Spielleitung zu befragen. Diese entscheidet in letzter Instanz endgültig über alle auftretenden Unklarheiten der Spiele und des Spielablaufs, einschließlich etwaiger Ausschlüsse, sowie der Punkterechnung. Die Entscheidungen der Spielleitung sind nicht anfechtbar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Reklamation ist sofort vorzubringen.

Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten. Reklamationen und Beschwerden über eventuelle Unstimmigkeiten oder Unregelmäßigkeiten sind unverzüglich der Spielleitung zu melden.