

REGELWERK 2024

4. Malscher BeerPong- Meisterschaft Freihofhalle



1. Generelles

- a. Wir haben uns eure Kritiken von den letzten drei Jahren zu Herzen genommen und auch dieses **Regelwerk stark vereinfacht**, damit der Spassfaktor hochgehalten wird und der **Fairness-Gedanke** von euch ausgelebt werden kann.
- b. **So wird es keine Schiedsrichter geben**, denn der Spielablauf und das Regelwerk sind jetzt eindeutig und etwaige kleinere Unstimmigkeiten können selbst untereinander gelöst werden. In Ausnahmen kann man die Turnierleitung hinzuziehen. *Denkt immer daran: Gewinnen ist nicht alles, denn das Turnier als solches ist schon Spaß pur.*
- c. **Es gibt keine Abwehrmechaniken wie wegschlagen oder Pusten mehr!** Es gilt also das reine „Zielen & Treffen“-Prinzip. Alle Spieler die gerade nicht werfen müssen sich hinter der Abwurflinie befinden. Also neben oder hinter dem werfenden Spieler.

2. Inhalt der Becher

- d. Jede Mannschaft darf VOR jeder Spielrunde für sich ein Getränk auswählen (Die zusätzliche Getränkeauswahl, Bier ist logischerweise „Standard“, wird direkt vor Ort bekannt gegeben) und **nur der Mannschaftsführer darf die Bestellung ausführen!**
- e. Hierbei wird jeder Becher mit ca. 0,1l gefüllt. Als Faustregel für das Getränke-Team des MSC Malsch gilt „Ungefähr 1l Getränke pro Team“.
- f. Die „Spielbecher“ werden aus hygienischen Gründen nur mit Wasser gefüllt.

3. Vorbereitung

- a. Es werden 22 (Standard) oder 14 Becher benötigt. Die Turnierleitung legt dies zur jeweiligen Runde fest, ebenso die Spielzeit von 15 bzw. 10 Min je Runde, für einen reibungsloseren Turnierablauf.
- b. Auf jeder Seite des Tisches werden in der Form eines Dreiecks jeweils die Becher aufgestellt. (siehe Abb. 1) Als Orientierungshilfe findet man auf den Tischen jeweils ein passendes Dreieck bzw. Kreise, um die Becher richtig zu platzieren.
- c. Die Becher müssen kompakt und zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf maximal 1 cm vom Tischrand entfernt sein.
- d. Der Extra Cup fällt weg, aufgrund der vorhandenen „Trinkbecher“.



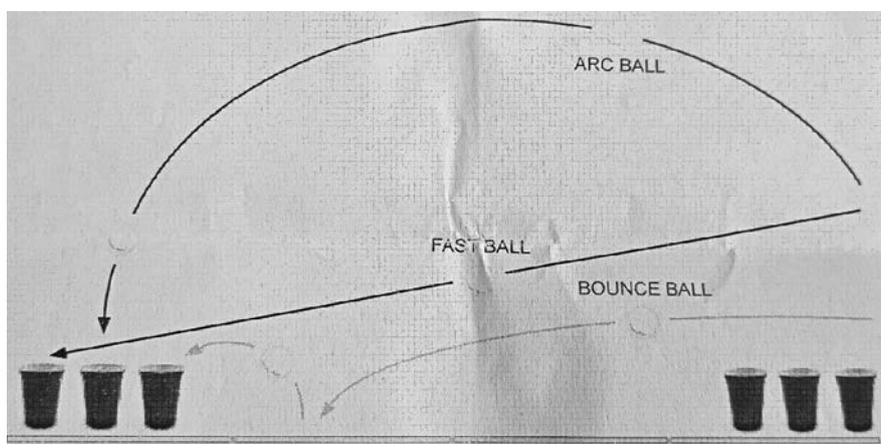
4. Die Wurftechnik

a. „Air Shot“

Der Ball wird vom Spieler direkt in den Becher geworfen, ohne dass der Ball vorher den Tisch berührt. Beim *Air Shot* unterscheidet man den *Arc Ball* und den *Fast Ball*. Beim *Arc Ball* wird der Ball in einem hohen Bogen auf den Becher geworfen, beim *Fast Ball* wird der Ball direkt und schnell in auf den Becher befördert.

b. „Bounce Ball“

Der *Bounce Ball* wird vom Spieler so geworfen, dass er den Tisch vor Erreichen des Bechers berührt (wie beim PingPong).



5. Die Regeln

a. Die Abwurflinie

Die Abwurflinie ist am Boden eingezeichnet, liegt in der Regel ca. 20-30cm hinter der Tischkante und darf nicht übertreten werden. Ansonsten wäre der Wurf ungültig. Üblicherweise muss der Ellenbogen beim Wurf hinter der Kante des Tisches sein.

b. Der Wurf

Jedes Team wirft pro Spielzug insgesamt 4 Bälle hintereinander. Der Ball gilt als geworfen, sobald er die Hand des Spielers verlassen hat. Treffen *in einem Spielzug* alle Bälle in die Becher des Gegners, so darf die Mannschaft *noch einen Extra-Spielzug* mit 4 Bällen durchführen. Danach kommt die Gegnermannschaft dran.

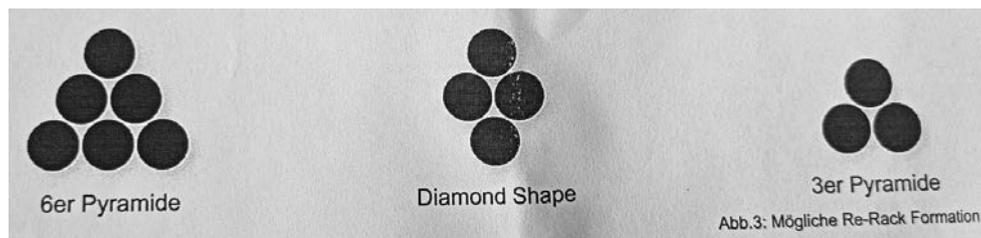
c. Punkten

Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Wasser aufkommt, gilt der Ball als versenkt. Kreiselt der Ball in einem Becher, springt aber wider Erwarten ohne fremde Hilfe aus dem Becher, zählt dies nicht als Treffer. Prallt der Ball während des Wurfs von einem Spieler oder Gegenspieler in die Becher, zählt dies als ebenfalls als Treffer. Geht der Ball in den Becher und wirft ihn um, gilt dies auch als Treffer. Sollte der Ball offensichtlich nicht in den Becher gehen und ihn trotzdem umwerfen, zählt dies nicht als Treffer.

Wird ein Cup getroffen, muss er vom Tisch genommen werden, aber erst direkt nach Beenden eines Spielzugs. Landen während eines Spielzugs zwei oder mehr Bälle im gleichen Becher, dann hat man Pech gehabt und es zählt nur als ein Treffer. ☺ Ein erfolgreich versenkter **Air Shot oder Bounce Ball gilt immer nur als ein Treffer (hier wird nicht unterschieden)!**

d. Re-Rack

Im Verlauf eines Spieles ist es jedem Team **nur einmal** gestattet, ein Re-Rack (=neu aufstellen der Becher) bei der Becherformation des Gegners auszuführen. Bei einem Re-Rack muss darauf geachtet werden, dass die Becher im vorgegebenen Dreieck mittig angeordnet werden. Ein Re-Rack muss am Anfang des Spielzugs angekündigt werden, und kann nur durchgeführt werden, wenn sich die exakte Anzahl an Bechern für die gewünschte Re-Rack Variante im aktuellen Spielzug befindet (6er Pyramide, Diamond Shape oder 3er Pyramide). Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn der Re-Rack beendet ist.



6. Ablenkungsmanöver

Ablenkungsmanöver sind in der Art erlaubt, solange weder der Tisch, die Cups, der Ball oder das gegnerische Team berührt werden oder durch Luftstöße (Pusten, etc.) die Flugkurve des Balls verändert wird.

7. Verteidigung

In diesem vereinfachten Regelwerk wird keine Verteidigung möglich sein! Es gilt das reine „Zielen – Werfen – Treffen“-Prinzip... Dies fördert den Fairnessgedanken und bringt den Spielfluss nicht unnötig ins Stocken.

8. Fouls

a. Fouls am Becher

Der Cup ist unantastbar! Getreu diesem Motto dürfen die Spieler beider Teams die Becher während des Spiels nicht berühren. Erlaubte Ausnahmen sind natürlich, wenn eine der Teams einen Re-Rack ausführt oder ein getroffener Becher nach dem Spielzug vom Tisch genommen wird. Wird ein Becher während des laufenden Spiels berührt oder umgeworfen und keine der oben genannten Ausnahmen gilt, darf sich die benachteiligte Mannschaft **zwei Becher** aussuchen, die von der gegnerischen Mannschaft getrunken werden müssen.



b. Fouls mit dem Ball

Kommt die gegnerische Mannschaft mit dem Ball während eines laufenden Spielzugs **vor der Abwurflinie** in Kontakt wird dies als Foul gewertet. Folge: Die benachteiligte Mannschaft darf sich **zwei Becher** der gegnerischen Mannschaft aussuchen. Diese müssen von der Mannschaft, welche das Foul begangen hat, getrunken werden und sind damit aus dem Spiel.

c. Fouls und Einflüsse von Unbeteiligten

Berührt ein Zuschauer den Ball oder wird der Spielzug durch äußere, spielentscheidende und nicht zu steuernde Ereignisse manipuliert, ist ein **Wiederholungswurf** anzusetzen.

9. Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team es geschafft hat, den letzten Cup des gegnerischen Teams zu treffen oder die vorher angesetzte Spielzeit ist abgelaufen.

Kommt es zum Gleichstand, gibt es ein Stechen zwischen beiden Teams mit nur einem neu aufgestellten Cup auf jeder Seite. Jede Mannschaft wirft abwechselnd, so lange bis ein Becher getroffen wird und damit der Gewinner und Verlierer feststeht.

Ist die Niederlage besiegelt, **muss das Verliererteam die übrigen, eigenen Cups und die Becher des Gegners** trinken. Hierbei ist es dann dem Team überlassen, wer wie viele Cups trinkt und auch in welcher Zeit, da die Spielrunde als beendet gilt und die Mannschaftsführer beider Teams der Turnierleitung das Ergebnis unverzüglich mitteilen.