



REGELWERK

BeerPong-Meisterschaft 2021 beim MSC Malsch

1. Inhalt der Becher

- a. Jede Mannschaft darf VOR jeder Spielrunde für sich ein Getränk auswählen (Bier, Prosecco, Cola oder Mineralwasser).
- b. Hierbei wird jeder Becher mit ca. 0,1l gefüllt. Als Faustregel gilt 1l Getränke pro Team. Natürlich kann die Menge auch individuell festgelegt werden, sollte aber aus Fairnessgründen auf jeder Seite identisch sein.

2. Vorbereitung

- a. Es werden 14 oder 22 Becher benötigt.
- b. Auf jeder Seite des Tisches werden in der Form eines Dreiecks jeweils 10 der 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 Entscheidung ob mit 10 oder 6 Becher gespielt wird trifft der Schiedsrichter.
- d. Die Becher müssen kompakt und zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf maximal 1 cm vom Tischrand entfernt sein.
- e. Zwei Becher werden mit Wasser gefüllt um die Tischtennisbälle zu reinigen. (Extra Cup).





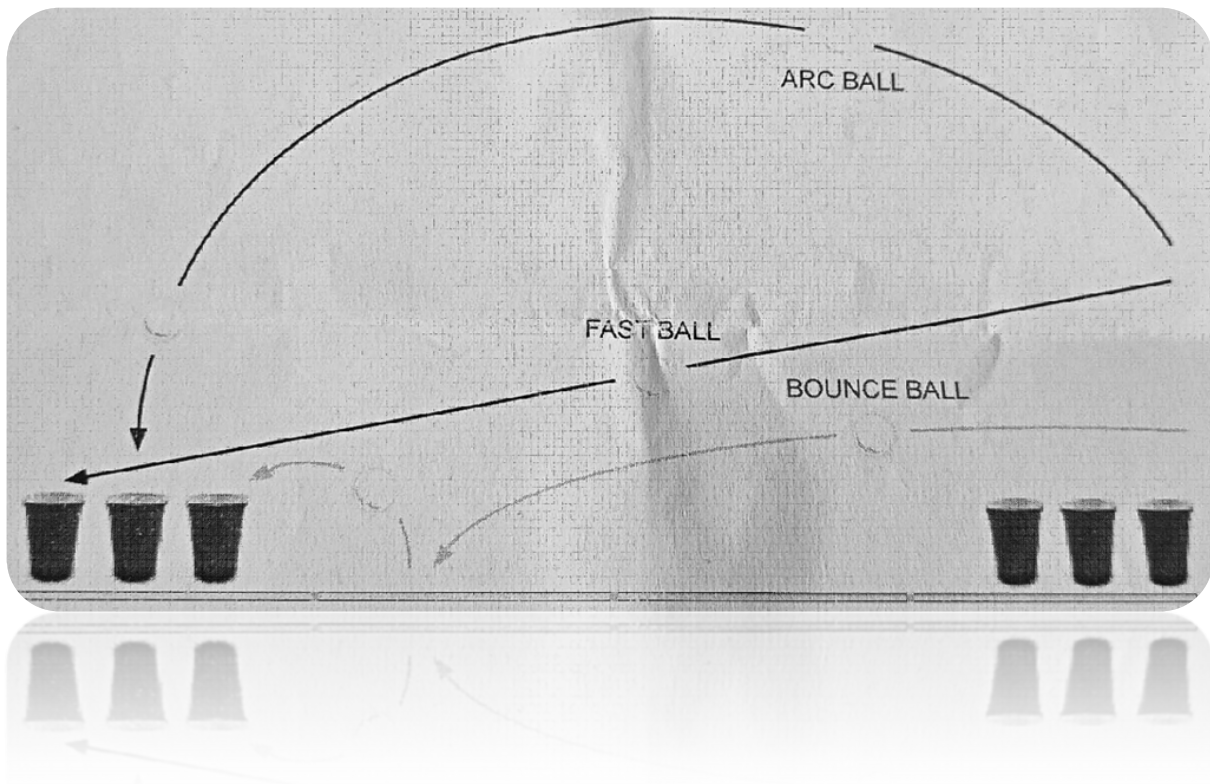
3. Die Wurftechnik

a. „Air Shot“

Der Ball wird vom Spieler direkt in den Becher geworfen, ohne dass der Ball vorher den Tisch berührt. Das verteidigende Team hat somit keine Möglichkeit den Ball abzuwehren. 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 berührt. Vorteil: Es ist einfacher die Becher zu treffen. Nachteil: Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf das abwehrende Team den Ball fangen oder abwehren.



4. Die Regeln

a. Die Abwurflinie

Vor dem Spiel legt der Schiedsrichter fest, von wo der Wurf gemacht werden muss, damit ein Treffer als gültig anerkannt wird. Üblicherweise muss der Ellenbogen beim Wurf hinter der Kante des Tisches sein. Jedoch kann diese „Ellenbogen-Regel“ auch vor dem Spiel durch den Schiedsrichter aufgehoben werden.

b. Der Wurf

Jedes Spieler eines Teams wirft pro Spielzug einen Ball. Der Ball gilt als geworfen, sobald er die Hand des Spielers verlassen hat. Treffen in einem Spielzug alle Bälle die Becher des Gegners, so darf die Mannschaft noch einmal von vorne beginnen (insgesamt maximal 2 Spielzüge lang).

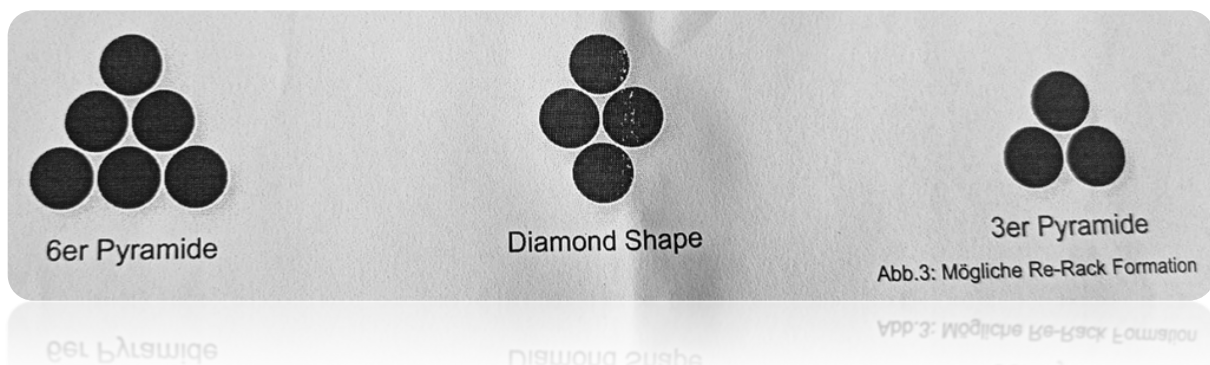


c. Punkten

Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Getränk 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 Treffer. Geht der Ball in den Becher und wirft ihn um, gilt dies als Treffer. Sollte der Ball offensichtlich nicht in den Becher gehen und ihn trotzdem umwerfen, zählt dies nicht als Treffer. Erzielt eine Mannschaft einen Treffer mit einem *Bounce Ball*, müssen zwei Becher getrunken werden. Wird ein Cup getroffen, muss er vom Tisch genommen werden nach Beenden eines Spielzugs.

d. Re-Rack

Im Verlauf eines Spieles ist es jedem Team einmal gestattet, ein Re-Rack 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, 3er Pyramide, Middle Line). Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn der Re-Rack beendet ist.



5. Ablenkungsmanöver

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

6. Verteidigung

Das verteidigende Team darf den Ball nur dann wegschlagen, wenn dieser Kontakt zum Tisch oder mit einem Cup hatte.

Fliegt der Ball durch das Verteidigen in einen Cup, gilt dieser für das gegnerische Team als getroffen.

Berührt ein Spieler des verteidigenden Teams die Cup-Formation und der Ball trifft keinen Cup, gilt ein Cup als getroffen. Das werfende Team darf hierbei den Cup frei wählen, der vom Tisch genommen werden muss.



7. 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 vom Tisch genommen wird, um ihn leer zu trinken. Wird ein Becher während des laufenden Spiels berührt oder umgeworfen und keine der oben genannten Ausnahmen gilt muss der Cup getrunken werden und ist somit automatisch aus dem Spiel.

b. Fouls mit dem Ball

Kommt die gegnerische Mannschaft mit dem Ball während eines laufenden Spielzugs in Kontakt, ohne dass der Ball den Tisch berührt hat (als ein *Air Shot* ausgeführt wird), wird dies als Foul gewertet. Folge: Die benachteiligte Mannschaft darf sich einen Becher der gegnerischen Mannschaft aussuchen. Dieser muss von der Mannschaft, welche das Foul begangen hat, getrunken werden und ist 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.

8. Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team es geschafft hat, den letzten Cup des gegnerischen Teams zu treffen.

Allerdings hat das verlierende Team noch die Chance, im direkten Gegenzug die verbleibenden Cups des Teams zu treffen.

Ablauf: Hierbei versuchen die Spieler, die Becher hintereinander zu versenken. Sie dürfen so lange weiter werfen, bis sie keinen Becher mehr treffen. Werden nicht alle Cups des gegnerischen Teams in diesem Spielzug getroffen, hat das Team endgültig verloren.

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.