

BEER PONG REGEL WERK

DIE ABWURFLINIE:

1. Das gute alte „Schnick-Schnack-Schnuck-Spiel“ entscheidet über Seitenwahl und bestimmt das beginnende Team
2. Üblicherweise muss der Ellenbogen beim Wurf hinter der Kante des Beer Pong Tisches sein.

DER WURF:

1. Jedes Team wirft pro Spielzug zwei Bälle
2. Besteht das Team aus zwei Spielern, wirft jeder einen Ball, besteht das Team aus einem Spieler, wirft dieser beide Bälle.
3. Der Ball gilt als geworfen, sobald er die Hand des Spielers verlassen hat .
4. Treffen in einer Runde beide Spieler bei ihrem Wurf die Becher des Gegners, so dürfen beide direkt noch einmal werfen („Bring Back Rule“) Diese Regel ist nicht limitiert und gilt bis einer von beiden Teammitgliedern keinen Becher trifft

PUNKTEN:

TREFFER:

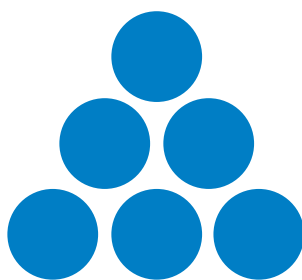
1. Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Getränk aufkommt, gilt der Ball als versenkt
2. Kreiselt der Ball in einem Becher, springt aber wider Erwarten ohne fremde Hilfe aus dem Becher,zählt dies nicht als Treffer!
3. Prallt der Ball während des Wurfs von einem Spieler oder Gegenständen in die Becher, zählt dies als Treffer.
4. Geht der Ball in den Becher und wirft ihn um, gilt dies als Treffer.
5. Sollte der Ball offensichtlich nicht in den Becher gehen und ihn trotzdem umwerfen, zählt dies nicht als Treffer
6. Erzielt eine Mannschaft einen Treffer mit einem Bounce Shot,müssen zwei Becher getrunken werden.

NACH DEM TREFFER:

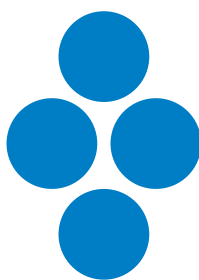
7. Wird ein Cup getroffen, muss er vom Tisch genommen werden (nach den zwei Würfeln).
8. Sollten die Getränke nicht sofort getrunken werden können, besteht auch die Möglichkeit diese in einen Becher umzufüllen und bei Seite zu stellen.

RE-RACK:

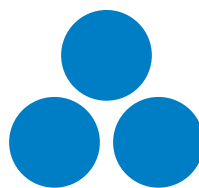
1. Im Verlauf eines Spiels ist es jedem Team zwei Mal gestattet, ein Re-Rack bei der Becherformation des Gegners auszuführen.
2. Bei einem Re-Rack muss darauf geachtet werden, dass die Becher im vorgegebenen Dreieck mittig angeordnet werden.
3. Ein Re-Rack muss am Anfang des Spielzugs angekündigt werden, und kann nur durchgeführt werden, wenn sich die exakte Anzahl an Bechern für die gewünschte Re-Rack-Variante im aktuellen Spielzug befindet.
4. Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn der Re-Rack beendet ist.



6 CUP



4 CUP



3 CUP



2 CUP

ABLENKUNGSMANÖVER:

1. Ablenkungsmanöver jeder Art sind erlaubt (und auch Teil des Spiels) solange weder der Tisch, die Cups, der Ball oder das gegnerische Team berührt werden oder durch Luftstöße die Flugkurve des Balls verändert wird.

VERTEIDIGUNG:

1. Das verteidigende Team darf den Ball nur dann wegschlagen, wenn dieser Kontakt zum Tisch oder mit einem Cup hatte.
2. Fliegt der Ball durch das Verteidigen in einen Cup, gilt dieser als getroffen.
3. 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.
4. Spinner im Cup können durch Pusten abgewehrt werden, solange der Ball das Bier noch nicht berührt hat

FOULS:

FOULS AM BECHER:

1. Es gilt: „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.
2. Wird ein Becher während des laufenden Spiels berührt oder umgeworfen muss der Cup getrunken werden und ist somit automatisch aus dem Spiel.

FOULS AM BALL:

3. Kommt die gegnerische Mannschaft mit dem Ball während eines laufenden Spielzugs in Kontakt, ohne dass der Ball den Beer Pong Tisch berührt hat (also 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 foulenden Mannschaft getrunken werden und ist damit aus dem Spiel

FOULS AM BALL:

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

SPIELENDE:

1. Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team es geschafft hat, den letzten Cup des gegnerischen Teams zu treffen.
2. Allerdings hat das verlierende Team noch die Chance, im direkten Gegenzug die verbleibenden Cups des Teams zu treffen („Rebuttal“). Ablauf: Hierbei versuchen die Spieler, die Becher hintereinander zu versenken. Sie dürfen so lange weiter werfen, bis sie keinen Becher treffen. Wenn der erste Spieler das erste Mal daneben wirft, bekommt sein Partner die gleiche Chance. Gelingt dies nicht, hat das Team endgültig verloren. Schaffen sie es, alle Becher zu treffen, kommt es zu einer Verlängerung („Overtime“).
3. Ist die Niederlage besiegelt, muss das Verliererteam die übrigen, eigenen Cups und die Becher des Gegners trinken. Hierbei ist es dem Team überlassen, wer wie viele Cups trinkt.

OVERTIME:

1. Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team es geschafft hat, den letzten Cup des gegnerischen Teams zu treffen.
2. Das Team, das in der regulären Spielzeit zuerst den letzten Cup des Gegners getroffen hat, darf beginnen.
3. Auch in der Verlängerung haben die geltenden Regeln des Spiels Bestand. Die Anzahl der Verlängerungen ist auf eine begrenzt. Re-Racks sind nicht möglich.

SONDERREGELN:

SAME CUP RULE:

1. Treffen beide Spieler aus dem gleichen Team innerhalb von einer Runde in den gleichen Becher, so gilt die Same Cup Rule
2. Es müssen vom gegnerischen Team drei Becher getrunken werden. Der getroffene Becher und zwei vom werfenden Team ausgesuchte Becher.

DEATH CUP RULE:

3. Sollte ein Teammitglied den Ball in einen Becher versenken, der aus der vorhergehenden Runde desselben Spieles schon getroffen wurde, aber noch nicht getrunken wurde, ist das der Death Cup. [Folgen Des Death Cups: Das Team, bei dem der Death Cup getroffen wurde, hat sofort verloren. Das Verliererteam muss alle noch auf dem Tisch stehenden Becher leer trinken.](#)

TRICKSHOT:

4. Sollte der geworfene Ball an einem gegnerischen Becher so abprallen, dass der Ball wie der über den Beer Pong Tisch zum Werfer zurückrollt, gilt die „Behind-The-Back Regel“. Das heißt, er bekommt einen Freiwurf. Bedingung dafür ist aber, dass dieser hinter dem Rücken abgeworfen wird. Aufsetzer dürfen nicht abgewehrt werden!
5. Greift die gegnerische Mannschaft den zurückrollenden Ball ab, gilt die Sonderregel nicht.
6. Trifft jedoch der Spieler mit seinem „Behind-The-Back“ Wurf einen Becher, muss das gegnerische Team zwei Becher trinken.

IM ÜBERBLICK:

- Ellenbogen müssen hinter der Tischkante bleiben
- Aufsetzer dürfen abgewehrt werden
- Ein Treffer in den Trinkbecher des gegnerischen Teams beendet das Spiel (Death Cup)
- Eigentore zählen als 2 Becher
- Bei der Wahl mehrerer Becher müssen benachbarte gewählt werden
- Die Spieler müssen auf Ihrer Hälfte des Tisches bleiben
- Maximal 2 Trickshots nacheinander
- Abpraller am Becher dürfen nicht abgewehrt werden
- ein Wurf mit Tischkontakt zählt 2 Becher
- Spinner im Cup dürfen herausgepustet werden, solange der Ball das Bier noch nicht berührt hat
- Trefferbälle müssen im Cup gelassen werden, bis der zweite Spieler geworfen hat
- Trickshots dürfen nur hinterm Rücken geworfen werden, sie dürfen nicht abgefangen werden
- Der Schiedsrichter hat das letzte Wort