

1. Turnierstruktur

1.1 Gruppenphase

- a. Jedes Team erhält einen Spielplan mit den Gegnern in der Gruppenphase. Der Spielplan beinhaltet hierbei welches Team die Tischseite und welches Team das Anspiel wählen darf.

1.2 Punkten und Punktesystem

- a. Nach Abschluss der Gruppenphase werden alle Teams gerankt; zuerst nach Anzahl der Siege, danach nach der Gesamt-Becher-Differenz.
 - b. Pro Gruppe kommen die beiden besten Teams in die Hauptrunde
-

2. Spielvorbereitungen

2.1 Inhalt der Becher

- a. Auf die 10 Becher werden 0,5 Liter Bier gleichmäßig verteilt.
- b. Jedes Team erhält einen mit Wasser gefüllten Wash-Cup.
- c. Der Wash-Cup kann jederzeit neu befüllt werden wenn das Wasser zu schmutzig wird.

2.2 Becher-Formation

- a. 10 Becher pro Team.
 - b. Die Becher dürfen nicht gegeneinander lehnen, sondern sind korrekt aufzustellen.
-

3. Game Play

3.1 Spielbeginn

- a. Vor dem Spiel wird ausgeworfen wer den Anwurf erhält. Je ein Spieler der beiden Teams hat einen Ball. Während sie sich in die Augen schauen wird bis 3 gezählt und dann geworfen.
 - Trifft keiner der beiden **oder** beide Spieler einen Becher, sind die anderen Teammitglieder an der Reihe.
 - Trifft nur einer der beiden Spieler darf das Team beginnen von welchem der Spieler den Becher getroffen hat. Der getroffene Becher muss **nicht** getrunken werden.

3.2 Wurflinie

- a. Der Ellenbogen muss beim Wurf hinter der Kante der Beerpong Platte bleiben.
- b. Nachdem der Spieler den Ball geworfen hat, darf er den Tisch berühren.

3.3 Wurfarten.

- a. Direkter Wurf: Darf **nicht** abgewehrt werden. **Ausnahme:** Der Ball hat bereits einen Becher berührt. Wird ein direkter Wurf abgewehrt bekommt der Gegner nach seinem Wurf **beide** Bälle zurück
- b. Indirekter Wurf: Darf abgewehrt werden. Der Wurf zählt als indirekt wenn er auf dem Tisch, an der Wand, einer anderen Person usw. (gilt **nicht** bei gegnerischen Bechern) aufkommt bevor er in den Becher fliegt.
- c. Behind-The-Back Wurf: Kommt der Ball nach dem eigenen Wurf wieder zurück (über die Mittellinie), dann darf man hinter dem Rücken nochmal werfen. Es ansonsten gelten dieselben Regeln wie bei a. & b.

3.4 Treffer in einen Becher

- a. Wurde ein Becher getroffen darf dieser sofort vom Tisch genommen werden.
- b. Der Inhalt eines Bechers muss nicht sofort getrunken werden.
- c. Die leeren Becher werden nicht auf der Platte abgestellt und nicht ineinander gestapelt.
- d. Wurde ein Becher durch einen indirekten Wurf getroffen müssen **zwei** Becher getrunken werden. Dabei muss auf jeden Fall der getroffene Becher getrunken werden.
- e. Treffen beide Spieler in einer Runde je einen Becher so bekommen sie beide Bälle zurück.
- f. Treffen beide Spieler in den gleichen Becher so ist das Spiel vorbei und der Gegner hat sofort Verloren. Das gilt auch wenn der Becher bereits vom Tisch genommen wurde und er noch nicht ausgetrunken wurde.
- g. Wird ein Ball so geworfen dass er **auf** drei Bechern liegen bleibt, dann zählen alle drei Becher als getroffen und müssen getrunken werden.

3.5 On Fire

- a. Trifft ein Spieler in zwei hintereinander folgenden Runden einen Becher so sagt er sofort für die Gegner klar Wahrnehmbar: Ready to fire.
- b. Trifft dieser Spieler in der darauf folgenden Runde erneut einen Becher dann ist er „On Fire“ und muss das auch laut sagen.
- c. Ist ein Spieler On Fire dann darf er (sofort) solange Werfen bis er nicht mehr in einen Becher trifft.

3.6 Treffer in den eigenen Becher

- a. Sollte der werfende Spieler den Ball (egal ob absichtlich oder unabsichtlich) in den eigenen Becher fallen lassen, gilt dies als Treffer

3.7 „Fingern“

- a. Wenn ein Ball sich im Becher dreht aber das Bier noch nicht berührt hat darf er rausgefingert (von Frauen auch geblasen) werden.
- b. Bei dieser Aktion darf weder der Ball noch der Finger das Bier berühren.
- c. Beim Fingern darf der Ball nicht direkt im Becher gefangen werden, er muss aus dem Becher „gechipp“ werden.

3.8 Umstellen

- h. Jedes Team hat zwei Mal die Möglichkeit während der eigenen Wurfphase die Becher auf der gegenüberliegenden Seite der Platte umstellen zu lassen. Das Team das die Umstellung angeordnet hat darf frei wählen wie die Becher positioniert werden sollen.
- i. Jedes Team hat immer während der eigenen Wurfphase die Möglichkeit die Becher gerade hinstellen zu lassen falls diese schief sind.
- j. Wirft ein Team während das gegnerische Team gerade Umstellt oder die Becher begradigt, dann zählt ein ggf. getroffener Becher nicht als getroffen und der Wurf darf auch nicht mehr wiederholt werden.

3.9 Ablenkungsmanöver

- a. Ablenkungsmanöver sind grundsätzlich ausdrücklich Erlaubt.
- b. Das verteidigende Team darf weder durch fächern, pusten oder eine andere Art und Weise eine Art Luftstrom im Umfeld der Becher, der Wurflinie oder des Tisches erzeugen.
- c. Spieler und Zuschauer dürfen auf keine Weise die Sicht der Werfer auf die Becher beeinträchtigen (z.B. Laserpointer).
- d. Zuschauer dürfen bei Ablenkungsversuchen helfen, dürfen sich aber zu keiner Zeit in der Spielzone befinden. Zuschauer dürfen die Spieler nicht beim Werfen behindern (z.B. ins Ohr schreien oder die Sicht auf die Becher versperren).

3.10 Berührungen mit dem Ball

- a. Berührt ein Zuschauer oder Schiedsrichter einen Ball, so ist der Wurf ungültig und wird wiederholt.

3.11 Berührungen mit den Bechern

- a. Wirft ein Team einen eigenen Becher um, gilt dieser als getroffen. Er wird nicht wieder aufgestellt und gefüllt.
- b. Wirft ein Zuschauer einen Becher um, gilt dieser als nicht getroffen und darf wieder aufgestellt und gefüllt werden.
- c. Sollte der Ball den Becher in Bewegung setzen, darf das verteidigende Team diesen nicht versuchen zu stabilisieren, sondern muss den Becher umfallen lassen.

3.12 Berührungen mit dem Tisch

- a. Es ist nicht gestattet das Spiel durch Tischberührungen (z.B. Rütteln am Tisch) zu beeinflussen, sobald das gegnerische Team am Werfen ist. Bei Missachtung bekommt der Gegner **beide** Bälle zurück nachdem er geworfen hat.

3.13 Spielende

- a. Das Spiel endet wenn ein Team alle Becher des Getroffen hat.
- b. Beide Bälle in einem Becher landen (Siehe 3.4 f.).

4. Verschiedenes

4.1 Abwesende Spieler

- a. Erscheint nur ein Spieler eines Teams, so ist das Team spielberechtigt.

4.2 Unklarheiten

- a. Bei jeglichen Unklarheiten, Streitigkeiten oder Fällen, die nicht durch das Regelwerk abgedeckt sind, entscheidet die Turnierleitung. Die gefällte Entscheidung ist endgültig und nicht anfechtbar.