

Beer Pong Turnier - Spielregeln

Turniersystem:

Am Start für das diesjährige Öjab-Haus Graz Beerpong Turnier sind 24 Teams, die vor Beginn in sechs Vierergruppen (A,B,C,..) gelost werden. Nachdem in jeder Gruppe jeder gegen jeden gespielt hat, steigen die jeweils ersten beiden Teams pro Gruppe auf. Dafür wird bei jedem Spiel die Becherdifferenz mitgeschrieben, sie dient im Fall einer Punktegleichheit als entscheidender Faktor).

Die dadurch 12 aufsteigenden Teams werden erneut in 4 Dreiergruppen unterteilt, wobei die jeweiligen Gruppensieger aufsteigen und das Halbfinale bilden.

In den Gruppenphasen wird mit 6 Bechern pro Team gespielt, die mit 1 Liter Bier pro Team gleichmäßig gefüllt werden. Ab dem Halbfinale wird auf 10 Becher und 1,5 Liter Bier pro Team erhöht.

Das Siegerteam wird im Finale in unserem Unfassbar-en Hexenkessel ermittelt.

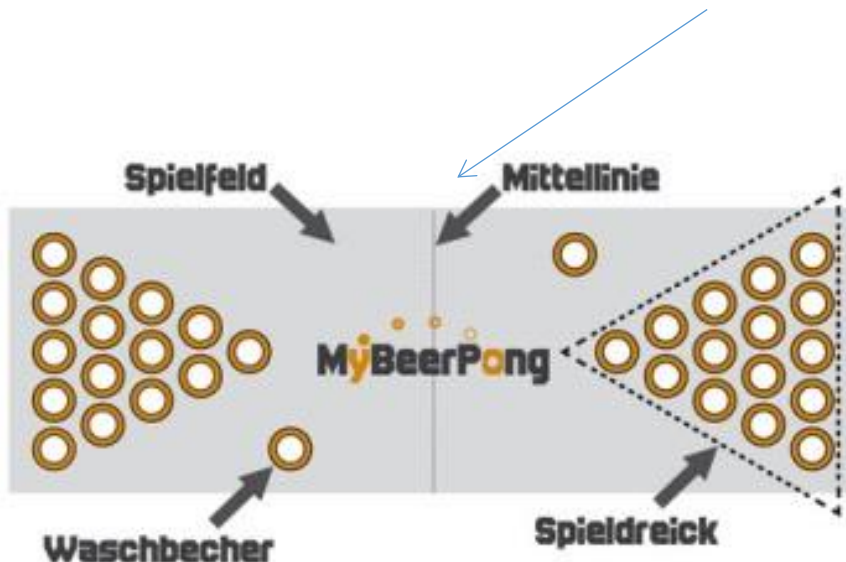
Spielvorbereitung:

Gespielt wird auf handelsüblichen Biertischen, wobei jede Gruppe einem Tisch zugeteilt ist und alle Spiele auf diesem Tisch bestreitet.

Jedes der beiden Teams stellt seine Becher in der Form eines Dreiecks auf.

Die 6 Becher (ab Halbfinale 10) müssen kompakt und zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf höchstens 1 cm vom Tischrand entfernt sein.

Jedes Team stellt zusätzlich einen Becher gefüllt mit Wasser seitlich an den Rand des Tisches. Er dient zum Waschen des Ping Pong Balls. (siehe Schema)



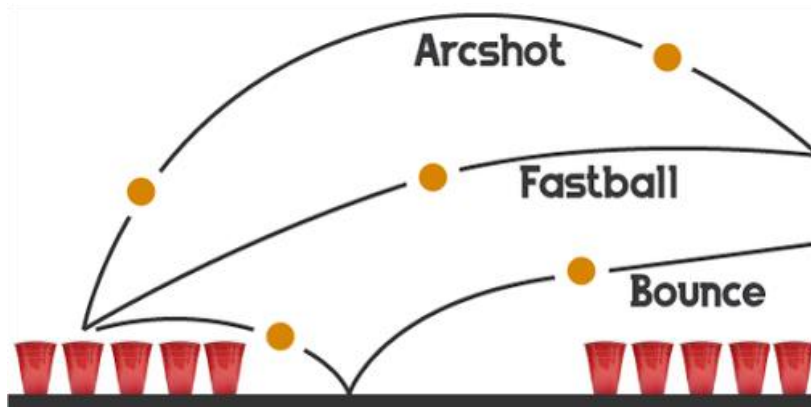
Es empfiehlt sich, aus hygienischen Gründen den Ball regelmäßig zu reinigen, da der Ball während des Spiels schnell verschmutzt werden kann.

Spielbeginn:

Gespielt wird abwechselnd in Zügen mit zwei Ping Ping Bällen, wobei jeder Spieler des Teams, das am Zug ist, einen Ball und damit einen Wurf zur Verfügung hat. Wer das Spiel beginnen soll, wird ganz klassisch durch eine kurze Runde „Schere-Stein-Papier“ entschieden.

Der Wurf:

Beim Beerpong gibt es verschiedene Wurftechniken, wie man wirft bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Zur Verfügung stehen neben jeglichen Mischformen und Eigenwurftechniken vor allem drei weit verbreitete Wurftechniken:



- Direkter Wurf:

Der Ball wird entweder im hohen Bogen („Arcshot“) oder direkt im hohen Tempo („Fastball“) auf die Becher geworfen, ohne dass der Ball die Spielfläche berührt. Somit hat der Gegner keine Möglichkeit den Ball abzuwehren

- Bounce:

Der „Bounce Ball“ wird vom Spieler so geworfen, dass er den Tisch berührt, bevor er auf den Becher fliegt. Der Vorteil daran ist, dass die Becher so leichter zu treffen sind. Allerdings darf das gegnerische Team den Ball abwehren, sobald der Tisch den Ball berührt hat.

Dieses erhöhte Risiko wird dafür aber belohnt. Sollte ein „Bounce Ball“ verwandelt werden, müssen die Gegner gleich zwei Becher aus dem Spiel nehmen, den getroffen plus einen von den Werfern frei wählbaren Becher.

Ein paar wichtige Grundregeln

- Der Ellbogen muss beim Werfen NICHT hinter der Tischkante bleiben!
- Der Tisch darf berührt werden (außer bei den Ablenkungsmanövern), die Becher gelten aber als unantastbar! Sollte ein Becher während des laufenden Spiels berührt oder gar umgeworfen werden, gilt dies als Foul und der Becher muss ausgetrunken und vom Tisch genommen werden.
- Der Ball gilt als geworfen, sobald er die Hand des Spielers verlassen hat!
- Jedes Team wirft pro Spielzug zwei Bälle, jeder Spieler wirft davon einen!
- Treffen in einer Runde beide Spieler einen Becher, dürfen beide noch einmal werfen (Diese Regel ist nicht limitiert und gilt bis einer der beiden Spieler nicht mehr trifft)
- Sobald der Ball im gegnerischen Becher landet und auf dem Getränk aufkommt, gilt der Ball als versenkt!
- Kreiselt der Ball in einem Becher, ist also noch nicht im Getränk aufgekommen, darf das verteidigende Team den Ball herauspusten. Sollte der Ball herausgepustet werden, obwohl er schon im Getränk aufgekommen ist, gilt der Ball trotzdem als versenkt!
- Prallt der Ball während des Wurfs von einem Spieler oder Gegenständen in die Becher, zählt dies als Treffer!
- Geht der Ball in den Becher und wirft diesen 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 Shot“, müssen zwei Becher getrunken werden!
- Treffen beide Spieler aus dem gleichen Team innerhalb von einer Runde in den gleichen Becher, so müssen vom gegnerischen Team drei Becher getrunken werden. Der getroffene Becher und zwei vom werfenden Team ausgesuchte Becher!
- Wird ein Becher getroffen, muss er vom Tisch genommen werden (NACH den zwei Würfen)!
- Sollten die Getränke nicht sofort getrunken werden können, besteht auch die Möglichkeit diese in einen Becher umzufüllen und bei Seite zu stellen!
- Sollte ein Spieler den Ball in einen Becher versenken, der aus der vorhergehenden Runde desselben Spieles schon getroffen wurde, aber noch nicht getrunken wurde, so wird dies „Death Cup“ genannt. Das Team, bei dem der Death Cup getroffen wurde, hat sofort verloren!

Hier noch einmal die möglichen Ausgänge eines Zuges:

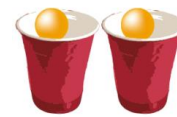
Nichts getroffen, der Gegner ist dran. →



Einer getroffen, der Gegner ist dran. →



Zwei getroffen, beide nochmal werfen. →



Zwei in den selben – drei Becher weg und nochmal werfen. →

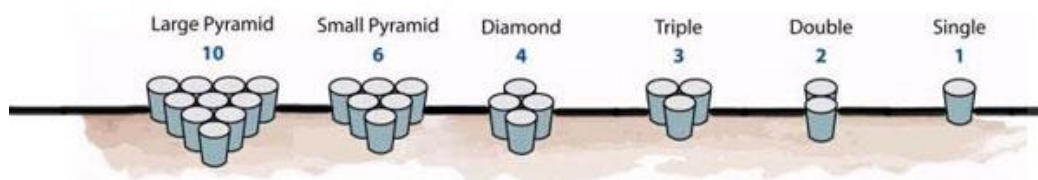


Re-Rack:

Im Verlauf des Spiels ist es jedem Team zwei Mal gestattet, ein Re-Rack bei der Becherformation des Gegners auszuführen. Bei einem Re-Rack muss darauf geachtet werden, dass die Becher in der gewünschten Formation mittig am Tisch 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.

Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn der Re-Rack beendet ist.

Folgende Varianten stehen zur Verfügung:



Ablenkungsmanöver:

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

Verteidigung:

- Das verteidigende Team darf den Ball nur dann wegschlagen, wenn dieser Kontakt zum Tisch oder mit einem Becher oder Gegenstand hatte.
- Fliegt der Ball durch das Verteidigen in einen Becher, gilt dieser als getroffen.
- Berührt ein Spieler des verteidigenden Teams die Becher-Formation und der Ball trifft keinen Becher, gilt der Becher dennoch als getroffen. Das werfende Team darf hierbei den Cup frei wählen, der vom Tisch genommen werden muss.
- Wie weiter oben bereits erklärt, darf ein Ball, der im Becher kreiselt und noch nicht im Bier aufgekommen ist, vom verteidigenden Team herausgepustet werden.

Fouls:

- Der Becher gilt, wie bereits erwähnt, als unantastbar. Getreu diesem Motto dürfen die Spieler beider Teams die Becher während des Spiels nicht berühren! Ausnahmen sind natürlich, wenn eine der Teams einen Re-Rack ausführt oder ein getroffener Becher vom Tisch genommen wird, um ihn leer zu trinken.
- Kommt die gegnerische Mannschaft über dem Tisch mit dem Ball während eines laufenden Spielzuges in Kontakt, ohne dass der Ball den Tisch oder den Boden berührt hat, 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.
- Berührt ein Zuschauer den Ball oder wird ein Spielzug durch äußere, spielentscheidende und nicht zu steuernde Ereignisse manipuliert, ist ein Wiederholungswurf anzusetzen.

Spielende:

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

Allerdings hat das verlierende Team noch die Chance, im direkten Gegenzug die verbleibenden Becher zu treffen (=“Rebuttal“). Hierbei dürfen die verlierenden Spieler solange abwechselnd werfen, bis ein Spieler nicht trifft.

Sollten alle gegnerischen Becher getroffen werden, geht das Spiel in die Verlängerung („Overtime“)

Ist die Niederlage besiegelt, muss das Verliere Team die übrigen eigenen und die Becher des Gegners trinken. Hierbei ist es dem Team überlassen, wer wie viele Becher trinkt.

Overtime:

Geht das Spiel in die Verlängerung, stellen beide Teams 3er Pyramiden auf.

Das Team, das in der regulären Spielzeit zuerst den letzten Becher getroffen hat, darf beginnen. Die Regeln bleiben ident zum normalen Spiel. Es wird solange gespielt, bis ein Sieger feststeht.