



Beerpong Turnierregeln

Gruppenphase

Die Spiele finden an insgesamt mehreren Tischen teilweise parallel statt. Beginn und Ende von jedem Spiel (12 Minuten) werden durch ein akustisches Signal bekanntgegeben. Die Zuweisung der Mannschaften zu den Tischen erfolgt nach Spielplan. Auf jeder Seite des Tisches befinden sich 10 pyramidenförmig aufgestellte Becher, welche nach Wahl mit 0,1 Liter alkoholfreiem oder alkoholischem Bier gefüllt sind. Befinden sich bei einem Team nur noch 6 Becher, kann das gegnerische Team dazu auffordern, die verbliebenen Becher erneut pyramidenförmig aufzustellen. Die Spieler müssen hinter dem Tisch stehen und dürfen die Platte nicht berühren.

Grundsätzlich

Oberstes Gebot bei diesem Turnier ist Fair Play: Keine Manipulation der Flugbahn, keine absichtlichen Verzögerungen, kein absichtliches Umwerfen der Becher. Jeder Sieg wird mit 3 Punkten gewertet, bei Gleichstand nach Zeitablauf zählt das Spiel als Unentschieden und jedes Team bekommt 1 Punkt.

Spielbeginn

Zum Spielbeginn besitzen beide Mannschaften je einen Ball und werfen abwechselnd. Die Mannschaft, die zuerst einen Treffer gelandet hat und der Gegner im Gegenzug nicht ebenfalls trifft, bekommt erstmalig Besitz beider Bälle.

Der Wurf

1. Ein Team wirft pro Spielzug zwei Bälle: Ein Ball pro Spieler
2. Sobald der Ball die Hand des Spielers verlässt, gilt der Ball als geworfen
3. Sollten in einem Spielzug beide Spieler eines Teams treffen, bleiben sie am Zug und dürfen erneut zwei Bälle werfen („Bring Back Rule“). Die Becher werden in diesem Fall direkt ausgetrunken.
4. Es kann auf zwei Arten geworfen werden:
 - a.) Direktwurf (Airball)
 - b.) Aufsetzer (One-Touch-Bouncer)Für den One-Touch-Bouncer gilt, dass er maximal einmal den Tisch berühren darf. Andernfalls gilt der Wurf nicht als Treffer.



Treffer

1. Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Getränk aufkommt, gilt der Ball als versenkt und die betreffende Mannschaft muss den Becher nach dem Spielzug vom Tisch nehmen und austrinken.
2. Springt der Ball ohne fremde Hilfe aus dem Becher zählt dies nicht als Treffern.
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 nicht als Treffer. Der Becher wird erneut mit 0,1 Liter gefüllt, an der selben Stelle platziert und es gibt einen Wiederholungswurf. Geschieht dies absichtlich z.B. durch besonders hartes Werfen bekommt der Spieler eine Verwarnung. Bei Wiederholung bekommt der Gegner einen Treffer zugesprochen und darf einen zu leerenden Becher auswählen.
5. Wird ein Becher getroffen, muss er nach dem Spielzug vom Tisch genommen werden und von der betreffenden Mannschaft ausgetrunken werden.

Befördert eine Mannschaft einen Ball in einen eigenen Becher gilt dies als Treffer und der Becher muss direkt ausgetrunken werden. Die Mannschaft bleibt in Ballbesitz, sofern sie den Ballbesitz hatte.

Fouls am Becher

1. Für die gesamte Dauer des Spiels dürfen die Becher nicht berührt werden. Einzige Ausnahme bildet dabei das Entfernen eines Bechers vom Tisch, nachdem er getroffen wurde und der Spielzug der gegnerischen Mannschaft beendet ist sowie die Neuordnung der Becher, wenn eine neue Pyramide gebildet werden kann.
2. Falls ein Becher während des laufenden Spiels berührt wird, muss der Cup getrunken werden und ist somit automatisch aus dem Spiel. Wird ein Becher von einer gegnerischen Mannschaft berührt, darf die betreffende Mannschaft einen Becher der anderen Mannschaft auswählen und ihn austrinken lassen.

Fouls mit dem Ball

Kommt die gegnerische Mannschaft mit dem Ball während eines laufenden Spielzugs in Kontakt (Abwehrversuch) wird dies als Foul gewertet. Dies gilt insbesondere dann, wenn ein Direktwurf (Airball) erfolgt ist. 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. Ein Abwehrversuch ist nur bei einem Aufsetzer (One-Touch-Bouncer) erlaubt.



Fouls und Einflüsse Unbeteiligter

Sofern ein Zuschauer den Ball berührt oder der Spielzug durch äußere Ereignisse maßgeblich manipuliert wird, ist ein Wiederholungswurf anzusetzen.

Foul durch Zeitverzögerung

Die Bälle sind zügig nacheinander zu werfen. Sollte eine Mannschaft absichtlich den Verlauf des Spiels verzögern, verliert sie den Ballbesitz. Sollte sich ein Team durch offensichtliche Zeitverzögerung über das Spielende retten wollen, kann der Schiedsrichter darüber entscheiden, ob der Gegner auch nach Spielende noch 2 Würfe erhält.

Spielende

1. Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team es geschafft hat, den letzten Cup des gegnerischen Teams zu treffen. Das Spiel ist ebenfalls durch Zeitablauf beendet.
2. Das Verliererteam muss die übrigen, eigenen Cups trinken. Das Gewinnerteam kann darüber entscheiden, ob es die eigenen Becher selbst trinkt oder ob die gegnerische Mannschaft die Becher trinkt. Hierbei ist es den Teams überlassen, welches Teammitglied wie viele Cups trinkt.

Neues Spiel

Beide Teams bereiten das nächste Spiel vor, sprich sie positionieren wieder 10 Becher mit 0,1 Liter Bier. Das ganze sollte maximal 5 Minuten dauern, sodass direkt wieder an allen Tischen das nächste Spiel angepiffen werden kann.

Schiedsrichter

Pro Spiel befinden sich 2 Schiedsrichter an jeder Platte. Diese werden durch die nicht spielenden Teams gestellt. Die Schiedsrichter notieren schriftlich nach Spielende das Ergebnis, lassen es sich von den Teams abzeichnen und melden es dem Turnierschiedsrichter.

K.O.-Runde

Gespielt wird nach Spielplan bis zum Finale. Sollte ein Spiel nach Zeitablauf unentschieden stehen, gibt es eine Verlängerung von 5 Minuten. Sollte es dann immer noch unentschieden stehen, hat jede Mannschaft je einen Wurf bis zur Entscheidung.