

Turnierordnung für die Beerpong

1. Allgemein

1.1 Beerpong basiert auf dem Fair-Play-Gedanken.

Das heißt konkret: Das Spiel soll im Rahmen eines Wettkampfes in erster Linie Spaß machen. Dies gilt sowohl für das Spielen selbst, als auch für das Verhalten außerhalb der Platte. Das Turnier soll nicht als Plattform für beleidigende und gewaltbereite Spieler dienen, der erhöhte Alkoholgenuss dient in keinem Fall als Ausrede oder Entschuldigung für unangebrachtes Verhalten. Der gemeinsame Spaß an Beerpong mit einer anschließenden friedlichen Feier ist oberste Prämisse.

2. Turnierablauf

2.1 Vorrunde

- 2.1.1 Spielablaufplan wird auf den PC und somit auf den Bildschirmen festgehalten
- 2.1.2 Die gegnerischen Mannschaften werden nach dem Zufallsprinzip ausgelost.
- 2.1.3 Vor Spielbeginn wird ein Wertungsschein ausgeteilt. Darauf sind die Spielergebnisse zu notieren (siehe 2.2).
- 2.1.4 Jeder Tisch wird von der Turnierleitung gekennzeichnet.
- 2.1.5 Die Tischseite und Anwurf wird vor dem Spiel per Schnick-Schnack-Schnuck (Schere, Stein, Papier) entschieden. Der Sieger darf wählen.
- 2.1.6 Die Vorrunde hat ein Zeitlimit von 12 Minuten für jedes Spiel.
- 2.1.7 Die KO-Phase hat ein Zeitlimit von 20 Minuten für jedes Spiel.
- 2.1.8 Das Finale wird bis zum Ausgeworfen

2.2 Spielergebnisse der Vorrunde

- 2.2.1 Die Ergebnisse jeder Spielbegegnung müssen auf dem Wertungsschein von einem Spieler eingetragen und der Turnierleitung übergeben werden. Ausgefüllt werden müssen:
 - 1. Name der Siegermannschaft
 - 2. Name der Verlierermannschaft
 - 3. verbliebene Becher beider Mannschaften
 - 4. Angabe über Verlängerung.
- 2.2.2 Gibt ein Team auf, wird ein „A“ (Aufgabe) unter „Restbecher“ eingetragen.
- 2.2.3 Nach jeder Spielrunde werden die Mannschaften in der Rangliste neu platziert. Folgende Punkte entscheiden

über das Ranking:

- 2.2.3.1 Zuerst ist die Anzahl der Siege entscheidend. Anschließend zählt die Becherdifferenz. Die Becherdifferenz setzt sich zusammen aus der Anzahl getroffener Becher (Becher+) und der Anzahl verbliebener Becher (Becher-). Becher+ haben eine höhere Wertigkeit als Becher-. Das heißt: Team1 gewinnt gegen Team2 und übrig bleiben drei Becher. Team 1 erhält Sieg (+1), Becher+ (+3), Becher- (+0). Team 2 erhält Sieg (+0), Becher+(+0), Becher- (+3)
- 2.2.3.2 Gibt ein Team auf, gewinnt automatisch die gegnerische Mannschaft. Der Durchschnitt der vorherigen Becherdifferenzen wird als Differenz dieses Spiels eingetragen. Maximal ist eine Differenz von 3 möglich.
- 2.2.3.2 Ein Spiel das in der Verlängerung gewonnen wurde, wird immer mit einer Becherdifferenz von „1“ gewertet.

2.3 Doppel K.O-Runde

- 2.3.1 Die Doppel K.O-Runde wird unmittelbar nach dem Ende der Vorrunde begonnen.
- 2.3.2 Die besten 4 Teams der Vorrunde qualifizieren sich für die Doppel K.O Runde. Haben mehrere Teams dieselbe Anzahl von Siegen und Becherdifferenzen, wird eine Entscheidungsrunde mit 6 Bechern ausgetragen.
- 2.3.3 Vor Spielbeginn wird ein Wertungsschein ausgeteilt. Darauf sind die Spielergebnisse, wie in der Vorrunde (siehe 2.2) beschrieben, zu notieren.
- 2.3.4

3. Spielaufbau

3.1 Aufstellen der Becher

- 3.1.1 10 Becher pro Team
- 3.1.2 Die Startformation der Becher ist ein Dreieck (Die Becherränder müssen sich berühren). Die Spitze des Dreiecks ist auf die Gegenspieler gerichtet.
- 3.1.3 Die Becher müssen mit der gesamten Bodenfläche auf dem Tisch stehen. (Die Becher dürfen nicht schräg stehen oder sich gegen nebenstehende Becher anlehnen).
- 3.1.4 Das Dreieck muss mittig ausgerichtet werden. Die letzte Reihe ist am Tischrand auszurichten

3.2 Becherinhalt

- 3.2.1 Während der Spielrunden werden pro Spiel jeweils ca. 1l Bier für eine Mannschaft zur Verfügung gestellt. Das Bier muss auf die zehn Becher verteilt werden.
- 3.2.2 Ein zusätzlicher mit Wasser gefüllter Becher dient dazu, den Ball vor jedem Wurf zu reinigen.
- 3.2.3 Beide Spieler eines Teams müssen gleichermaßen werfen und trinken.

4. Spielablauf

4.1 Anwurf und Tischseite

- 4.1.1 Während des gesamten Turnier gilt 2.1.5
- 4.1.2 Die Mannschaft mit Ballbesitz hat zwei Würfe – ein Wurf pro Spieler.

4.2 Fangen

- 4.2.1 Der Ball der gegnerischen Mannschaft darf gefangen werden, aber nur nachdem der Ball einen Becher oder den Tisch berührt hat. Der Ball darf sich nicht bereits im Becher befinden.
- 4.2.2 Wird der Wurf von einer Mannschaft gefangen, bevor der Ball einen Becher oder den Tisch berührt hat, dann wird eine „ein Becher Strafe“ verhängt. Der Werfer darf entscheiden, welcher Becher vom Tisch genommen werden soll.
- 4.2.3 Aufsetzer: Es ist erlaubt den Ball beim Wurf vom Tisch abprallen zu lassen, bevor dieser in einen Becher trifft. Für diesen Wurf gilt dieselbe Regelung wie in 5.2.2 beschrieben. Ist der Ball einmal aufgesetzt darf das zurzeit passive Team den Ball sofort blocken oder wegschlagen. Bei einem erfolgreichen Aufsetzer gelten zwei Becher als getroffen. Der andere Becher darf vom aktiven Team ausgesucht werden.

4.3 Becher Neuordnen (Re-Rack)

- 4.3.1 Im Verlaufe des Spiels kann jedes Team höchstens zwei Re-Racks bei der gegnerischen Cup-Formation vornehmen. Folgende Formationen sind erlaubt. Dreieck, Raute, Quadrat und Linie (Nur bei zwei Becher möglich)
- 4.3.2 Das Dreieck muss immer mittig ausgerichtet werden.
- 4.3.3 Getroffene Becher müssen nach beiden Würfen so schnell wie möglich durch trinken geleert werden. Ein längeres Halten oder vorläufiges Nicht-Leeren des Bechers ist verboten. Dazu zählt auch das Bunkern von Bechern.
- 4.3.4 Trifft ein Ball in den Becher, sodass dieser sich bewegt, darf das verteidigende Team diesen Becher nicht stabilisieren. Selbst wenn der Anschein besteht, dass er umfallen könnte, müssen die Verteidiger dies geschehen lassen.

4.4 Zusatzwurf „Rollback“

- 4.4.1 Treffen beide Teamspieler in einer Runde einen Becher, erhalten sie beide Bälle zurück. Die einzige Ausnahme hierfür gilt im sogenannten Rebuttal (siehe 5.11.1).

4.5 Über den Tisch lehnen ist unter folgenden Voraussetzungen erlaubt:

- 4.5.1 Der Spieler darf keine Hand/Fuß/Bein/Penis/was-auch- immer auf den Tisch abstützen, um hierdurch eine höhere Reichweite und/oder Schwung zu

erhalten. Der Spieler darf mit der Hand den Tisch berühren nachdem er den Wurf ausgeführt hat.

- 4.5.2 Die Spieler müssen beim Wurf hinter der Tischkante bleiben.
- 4.5.3 Ein Spieler darf unter keinen Umständen werfen, während sich irgendein Körperteil auf dem Tisch befindet (angelehnt ist in Ordnung).
- 4.5.4 Die Spieler dürfen keine Becher verstellen, um sich besser nach vorn lehnen zu können. Wird ein Becher durch einen Kontakt mit dem Körper verschoben, dann muss dieser vor dem Wurf der gegnerischen Mannschaft auf die ursprüngliche Position zurückgestellt werden. Fällt ein Becher durch den Kontakt mit dem Körper um, dann zählt das als Treffer.
- 4.5.5 Eine Sogenannte Ellenbogen Regel existiert nicht
- 4.5.6 Spielers dürfen nicht fächern, pusten oder anderweitige Luftströmungen. Also auch kein Rauspusten

4.6 Dreifaches Glück

- 4.6.1 Landen beide Bälle, im selben Wurf in dem gleichen Becher, so hat das generische Team drei Becher zu trinken. Das Maximum beträgt auch drei Becher. 2 Aufsetzer oder ähnliches werden nicht mit 4 Bechern belohnt.

4.7 Spielende

4.7.1 Vergeltung (Rebuttal) und Verlängerung

- 4.7.1.1 Sobald der letzte Becher getroffen wurde, hat die gegnerische Mannschaft die Möglichkeit, das Spiel in die Verlängerung zu bringen. Dabei ergeben sich zwei mögliche Szenarien bezüglich des Rebuttal-Ablaufs, die es zu beachten gilt:

- Bei zwei oder mehreren Bechern kommt es zur „Unlimited 1- Ball Redemption“. Das heißt, die Gegner werfen solange abwechselnd bis einer nicht mehr trifft (welcher Spieler beginnt entscheidet das Team selbst). Ab dem ersten Fehlschuss ist das Spiel beendet. Es ist nicht zulässig, dass ein Spieler alle Vergeltungswürfe ausführt. Die einzige Ausnahme gilt bei drei Bechern, bei welcher das Team entscheidet, wer auf den letzten Becher wirft.
- Bei einem Becher erhalten beide Spieler die Möglichkeit einmal zu werfen.

- 4.7.1.2 Eine erfolgreiche Vergeltung führt zur Verlängerung mit dem zusätzlichen Becher der mit Wasser gefüllt ist. Das „Sieger-Team“ (das Team, welches gewonnen hätte, wenn die gegnerische Mannschaft den letzten Wurf nicht getroffen hätte) entscheidet über Ballbesitz.

4.7.1.3 Verlängerung (1-Becher)

- Der Becher wird mittig, hinten im Dreieck angeordnet.
- Das „Sieger“-Team entscheidet wer beginnt
- Für die Verlängerungen gelten dieselben Regeln, wie vor der Verlängerung.

- 4.7.1.4 Das Verlierer-Team hat alle auf der Platte stehenden Becher nach Spielende durch trinken zu leeren.