

Bierpong Turnier Regeln



Die wichtigsten Regeln im Überblick:

- jeder Spieler eines Teams wirft je einen Ball
- der Ellenbogen muss während des Wurfs hinter dem Tischkante sein
- Bälle die aufsetzen dürfen **nicht** abgewehrt werden
- getroffene Becher müssen vom Team sofort ausgetrunken werden
- wird der letzte Becher eines Teams getroffen, bekommt der Gegner Nachwürfe, bis ein Wurf danebengeht
- die Zeit pro Runde ist begrenzt; Zeitspiel wird mit einer Becherstrafe bestraft

Die ausführlichen Regeln:

Die Spieler

- Jedes Team besteht aus 2 Spieler
- Die Spieler pro Team sind fest und dürfen nur in dringenden Fällen ausgewechselt werden (schriftlicher Antrag an die Turnierleitung erforderlich).
- Das erstgenannte Team darf entscheiden, ob es mit dem Spiel beginnen mag oder darf die Seite wählen. Falls zweitgenanntes zutrifft, darf das zweite Team beginnen.

Ausstattung

- Gespielt wird auf Standard Bierpongtischen
- Bälle: 40mm Tischtennisbälle
- Becher: Rote SOLO Cups

Spielmodus

Gespielt im Gruppenmodus, wo die Gruppenbesten jeweils in die KO-Runde einziehen. In der KO-Runde wird dann bis zum Finale der Sieger ermittelt.

Spielvorbereitungen

- Becherformation
 - 6 Becher pro Team in der Gruppenphase
 - 10 Becher pro Team in der KO- Runde
 - Startformation ist eine Pyramide (Ränder der Becher berühren sich). Die Spitze der Pyramide zeigt zur anderen Tischseite.
 - Die Becher Pyramide muss zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf höchstens 2 cm vom Tischrand entfernt sein.
 - Die Becher dürfen nicht aneinander lehnen, sondern sind korrekt hinzustellen.

- Becherinhalt (Getränk)
 - Der Inhalt der Becher (Helles Bier, Hugo) wird von der Turnierleitung kostenlos bereitgestellt
- Waschbecher
 - Jedes Team hat einen Waschbecher, der mit warmem Wasser gefüllt am Rande des Tisches steht.
 - Vor jedem Wurf sollte der Tischtennisball in dem Waschbecher abgewaschen werden.
 - Der Waschbecher kann während dem Spiel jederzeit mit neuem warmem Wasser gefüllt werden, sollte das Wasser zu schmutzig geworden sein.
- Die Wurflinie
 - Geworfen wird direkt hinter dem Tisch, seitlich vom Tisch werfen ist nicht gestattet
 - Der Ellenbogen muss sich während des Wurfes hinter der Tischkante des Tisches befinden

Aufstellung in der Gruppenphase 6 Becher je Team

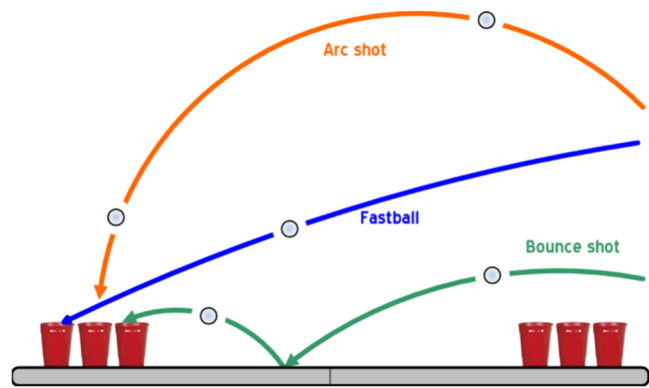


Aufstellung in der KO-Runde



Wurfarten

1. Arc Shot: Der Arc Shot wird in einem hohen Bogen geworfen, so dass der Eintrittswinkel des Balles in den Becher größer ist.
2. Fastball: Beim Fastball wird der Ball flacher und schneller geworfen als beim Arc Ball. Der Eintrittswinkel ist dadurch nicht so günstig.
3. Bounce Shot (Aufsetzer): Beim Bounce Shot wird der Ball so geworfen, dass er



auf dem Tisch hüpft bevor er den Cup geht. Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf das gegnerische Team den Ball **nicht** fangen oder wegschlagen.

Wurfreihenfolge

1. Ist ein Team am Zug, darf es immer beide Bälle werfen.
2. Hat der Ball die Hand des Werfers verlassen, so ist der Ball im Spiel. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihm der Ball unabsichtlich aus der Hand geglitten ist.

Punkten

1. Cup treffen und somit aus dem Spiel nehmen:

- 1.1. Ein Cup gilt als getroffen, wenn der Ball in einen Cup eintritt und dort in Kontakt mit der Spielflüssigkeit kommt.
- 1.2. Wirft der Ball einen Cup um, gilt dieser als getroffen, es sei denn es ist offensichtlich, dass der Ball nicht in den Cup gegangen wäre (z.B. der Ball trifft den Cup an der Außenseite). Prallt der Ball von einem Spieler des gegnerischen Teams ab und fällt von dort in einen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.
- 1.4. Dreht sich der Ball im oder gegen den Uhrzeigersinn im Cup und springt von dort wieder heraus ohne die Spielflüssigkeit zu berühren, gilt der Cup als nicht getroffen und bleibt somit im Spiel.

2. Ausscheiden eines Cups

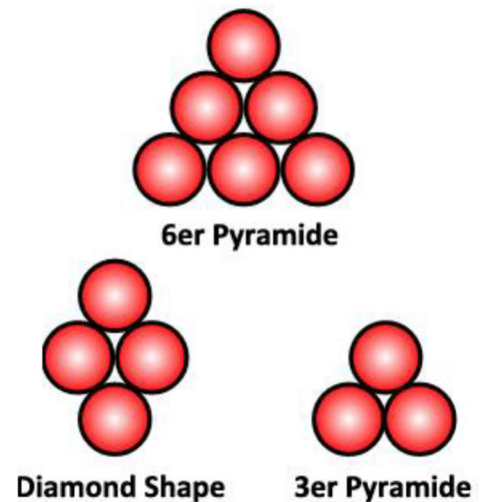
- 2.1. Wurde ein gegnerischer Cup getroffen, darf dieser erst vom Tisch genommen werden, wenn beide Bälle des Teams geworfen wurden.
- 2.2. Der Inhalt eines getroffenen Cups muss sofort getrunken
- 2.3. Es steht dem Team offen, ob es sich beim Trinken der getroffenen Cups abwechselt.
- 2.4. Die leeren Cups werden an den Tischrand gestellt.
- 2.5. Treffen beide Spieler eines Teams in einer Runde den gleichen gegnerischen Cup, muss das gegnerische Team zwei Becher trinken.
 - Einer davon ist der getroffene
 - Den weiteren darf sich das werfende Team auszusuchen

Re-Racks

1. Jedes Team kann pro Spiel höchstens zwei Re-Racks (in der Gruppenphase ein Re-Rack) bei der gegnerischen Cup-Formation vornehmen. Folgende Re-Racks sind möglich:

- 6er Pyramide
- Diamond Shape
- 3er Pyramide

2. Die neue Formation ist immer mittig am Tischrand zu positionieren.
3. Der letzte Becher eines Teams ist immer mittig am Tischrand zu positionieren, egal ob schon 2 Re-Racks durchgeführt wurden oder nicht.
4. Ein Re-Rack muss vor dem eigenen Wurf vom gegnerischen Team verlangt werden. Re-Racks während eines Spielzuges sind nicht erlaubt.
5. Es darf kein Ball geworfen werden bis der Re-Rack vollzogen wurde.
6. Wird der richtige Zeitpunkt für einen Re-Rack verpasst (6er Pyramide, Diamond Shape, 3er Pyramide), so muss bis zur nächsten Gelegenheit gewartet werden.
7. Becher, die aufgrund von Nässe aus der Formation rutschen, dürfen auf Verlangen des Werfers wieder in Position gebracht werden. Dabei wird kein Re-Rack abgezogen.



Ablenkungsmanöver

1. Das gegnerische Team während des Spieles abzulenken ist bis zu einem gewissen Grad erlaubt.
2. Bei einem Ablenkungsmanöver muss darauf geachtet werden, dass man nicht in Kontakt mit den Cups, der Cup-Formation, dem Ball, dem Tisch oder dem gegnerischen Team kommt.
3. Das Erzeugen eines Windstoßes zum Verändern der Fluglinie des Balles ist verboten.

Spieleingriffe

1. Berührungen mit dem Cup:

- 1.1. Ein Spieler darf die Cups nur berühren, wenn er einen getroffenen Cup vom Tisch nehmen will, um Re-Racks vorzunehmen, um verrutschte Cups neu zu positionieren oder um einen Cup davon zu hindern vom Tisch zu fallen.
- 1.2. Wirft ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich einen oder mehrere Cups seiner Formation vom Tisch, gelten diese als getroffen und sind aus dem Spiel.

2. Berührungen mit dem Ball:

- 2.1. Jeder Kontakt mit dem Ball, egal ob absichtlich oder unabsichtlich, bevor er den Tisch oder einen Becher berührt hat, wird als unberechtigter Eingriff ins Spielgeschehen gewertet. Hierfür wird eine Penalty-Strafe verhängt, was bedeutet, dass das verteidigende Team einen Becher ihrer Formation vom Tisch nehmen und trinken muss.

3. Eingriffe von Dritten:

- 3.1. Wird der Ball von einem Zuschauer oder Tier berührt, wird der Wurf wiederholt.

Verteidigung

1. Ein Spieler darf einen Ball nur dann fangen, wenn er hinter dem Tisch ist bzw. offensichtlich nicht mehr im Spiel ist.
2. Springt der Ball durch einen Fangversuch in einen anderen, eigenen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.
3. Kommt das verteidigende Team in Kontakt mit der Cup-Formation, wodurch der Ball nicht in einen Cup geht, so muss ein Cup aus dem Spiel genommen werden. Das werfende Team darf dabei den Cup aussuchen.

Spielende

1. Rebuttal

1.1. Hat ein Team den letzten Cup des Gegners getroffen, hat dieser die Chance auf Rebuttal. Der letzte Cup wird hierbei nicht aus dem Spiel genommen bis die Rebuttal-Chance vorüber ist (Gentleman's Rule):

1.1.1. Jeder Spieler darf werfen bis er nicht mehr trifft. D.h. ein einzelner Spieler wirft solange bis er keinen Cup mehr trifft.

1.1.2. Hat der erste Spieler das erste Mal daneben geworfen, bekommt sein Partner die gleiche Chance.

1.1.3. Wirft der zweite Spieler das erste Mal daneben, ist das Spiel vorbei.

1.2. Hat am Ende der Rebuttal-Chance das Rebuttle-Team nicht alle verbleibenden gegnerischen Cups getroffen, haben sie verloren.

1.3. Hat das Rebuttle-Team alle verbleibenden Cups getroffen, gilt dies als unentschieden. In der KO-Runde geht das Spiel in eine Verlängerung (Overtime).

2. Verbleibende Cups

2.1. Das Verliererteam darf alle ihre verbleibenden Cups und die des Gegners trinken.

2.2. Es bleibt dem Verliererteam überlassen wie die zu trinkenden Cups untereinander verteilt werden. Sollte das Siegerteam verdursten, darf es auch unterstützen.

Verlängerung (Overtime) (Nur KO-Runde)

1. Geht ein Spiel in die Verlängerung, muss jedes Team eine 3er Pyramide auf ihrer Seite aufbauen. Das Team das zuerst den letzten Cup während der regulären Spielzeit getroffen hat, darf beginnen.

- Die in der regulären Spielzeit geltenden Regeln haben Bestand.
- Die Anzahl von Verlängerungen ist auf eine begrenzt.
- Die 3er Pyramide ist auf beiden Seiten mit der gleichen Menge der Spielflüssigkeit aufzufüllen.

2. Geht das Rebuttal Match ebenfalls unentschieden aus, wird solange abwechselnd auf einen Becher geworfen (inklusive Nachwurf), bis eine Mannschaft den Becher nicht trifft.

Punkteaufteilung (Nur Gruppenphase)

Sieg: 3 Punkte

Unentschieden 1 Punkt

Niederlage 0 Punkte

- Bei Punktegleichstand nach der Gruppenphase zählt erst der direkte Vergleich
- Ist dieser ebenfalls gleich ist die Restanzahl der Becher entscheidend. (Becherverhältnis).
- Pro Becher, den der Verlierer noch übrig hat, bekommt der Gewinner Pluspunkte. Der Gegner bekommt die Anzahl an Minuspunkte.

Zeitlimit beim Werfen

Das Zeitlimit pro Spiel ist begrenzt (siehe Turnierplan) und liegt im Ermessen des Schiedsrichters bzw. des Veranstalters. Falls zwei Teams nicht mehr in der Lage sind, dass diese die Becher in der vorgegebenen Zeit treffen, wird vom Schiedsrichter eine Finalrunde angekündigt. Hier wird dann noch 3 Runden gespielt. Das Team mit den meisten getroffenen Bechern gewinnt das Spiel. Die übrigen Becher gehen in der Gruppenphase mit minus in die Becherwertung ein.

Generell wird von den Spielern erwartet, dass sie ihre Würfe innerhalb einer angemessenen Zeitspanne machen und getreu Fair Play. Es gibt kein spezifisches Zeitlimit pro Wurf. Wird auf Zeit gespielt, bekommt die Mannschaft eine Becherstrafe, bis hin zur Disqualifikation.

Abwesende Spieler

Im Falle, dass ein Spieler vorübergehend abwesend ist, darf kein Ersatz gesucht werden. Das Spiel wird ohne den fehlenden Spieler fortgesetzt, d.h. dass das Team nur einen Wurf pro Runde erhält bis der fehlende Spieler zurück ist.

Benehmen

Alle Spieler haben sich respektvoll gegenüber den anderen Spielern, Schiedsrichtern und dem Sport Bierpong zu verhalten. Unangebrachtes Verhalten und Benehmen wird mit harten Strafen belegt und liegt im alleinigen Ermessen der Schiedsrichter und des Veranstalters. Unangebrachtes Benehmen beinhaltet unter anderem Kämpfe, Beschimpfung von Schiedsrichtern, unangemessenes Werfen von Bällen in Richtung des Gegners, Beschimpfung von anderen Spielern, Missbrauch von Bier (übertriebenes Trinken), etc. Der Veranstalter nimmt sich vor, unfaire Teams zu disqualifizieren oder vom Veranstaltungsort zu auszugschließen.

Interpretation der Regeln

Die finale Interpretation der Regeln liegt im alleinigen Ermessen der Schiedsrichter und des Veranstalters.