

REGELWERK

§1 – Jedes Team hat 10 Redcups und einen Wassercup, die Becher werden in der typischen Pyramidenform aufgestellt und mit zwei Bier befüllt. Die letzte Becherreihe muss ca. 1 cm von der Tischkante entfernt sein. Zu Beginn jeder Runde wird Schere-Stein-Papier gespielt. Der Sieger beginnt zu werfen, der Verlierer darf sich die Seite des Tisches aussuchen.

§2 – Aufsetzer: Kommt der Ball erst auf dem Tisch auf und landet anschließend im Becher, müssen zwei Becher getrunken werden. Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf er vom anderen Team weggeschlagen werden. Es zählt nicht als Aufsetzer, wenn der Ball einen oder mehrere Becher berührt und anschließend in einem Becher landet, er muss den Tisch berührt haben.

§3 – „Balls Back“: Treffen beide Spieler einen Becher, bekommen sie die Bälle zurück und dürfen nochmal werfen, die beiden Becher müssen getrunken werden. Treffen beide Spieler in denselben Becher gilt das Gleiche, es müssen aber 3 Becher getrunken werden. Das werfende Team entscheidet welche Becher getrunken werden müssen.

§4 – „Trickshot“: Rolllt der Ball über die Tischplatte zurück zum werfenden Team, darf der Spieler einen „Trickshot“ ausführen. (Z.B. mit verdeckten Augen werfen, Rücken zum Tisch, etc.) Der Ball muss über der Hälfte der Tischplatte gerollt sein, sonst geht es normal weiter. Der Ball darf vom verteidigenden Team abgefangen werden.

§5 – „Frontcup“: Sagt ein Spieler „Frontcup“ und trifft anschließend in den vordersten Becher, müssen zwei Becher getrunken werden. Trifft er allerdings einen anderen Becher zählt der Treffer nicht.

§6 – Treffer:

- ◆ Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Getränk aufkommt, gilt der Ball als versenkt
- ◆ Kreiselt der Ball in einem Becher, springt aber wider Erwarten ohne fremde Hilfe aus dem Becher, zählt dies nicht als Treffer!
- ◆ 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 ihn um, gilt dies als Treffer.
- ◆ Sollte der Ball offensichtlich nicht in den Becher gehen und ihn trotzdem umwerfen, zählt dies nicht als Treffer

§7 – Der Ball darf nicht aus dem Becher „geblasen“ oder „gefingert“ werden. Wenn der Ball sicher im Becher ist, gilt der Treffer.

§8 – Zusammenstellen: Jedes Team darf zweimal pro Spiel die Becher des gegnerischen Teams zusammenstellen. Wann und in welcher Formation, ist den Spielern selbst überlassen.

§9 – Der Ellenbogen muss beim Wurf hinter der Tischkante bleiben. Sollte dies nicht der Fall bleiben, ist der Wurf ungültig. Es gibt keine Wiederholung.

§10 – Fouls:

- ◆ Es gilt: „Der Cup ist unantastbar!“ Getreu diesem Motto dürfen die Spieler beider Teams die Becher während des Spiels nicht berühren! (Außer beim Zusammenstellen und Trinken natürlich 😊) Sollte ein Becher berührt werden, muss er getrunken werden!
- ◆ Kommt die gegnerische Mannschaft mit dem Ball während eines laufenden Spielzugs in Kontakt, ohne dass der Ball den Beer Pong Tisch berührt hat wird dies als Foul gewertet. Die benachteiligte Mannschaft darf sich einen Becher der gegnerischen Mannschaft aussuchen. Dieser muss von der foulenden Mannschaft getrunken!
- ◆ Berührt ein Zuschauer den Ball oder wird der Spielzug durch äußere, spielentscheidende und nicht zu steuernde Ereignisse manipuliert, ist ein Wiederholungswurf anzusetzen.

§11 – Spielende: Das Spiel ist beendet, sobald alle Cups eines Teams getroffen wurden. Der letzte Cup muss alleine stehen, um ein Spiel zu beenden. Wenn der letzte Cup eines Teams getroffen wurde, hat dieses die Chance mit einem Rückwurf auszugleichen. Sollte dies gelingen bleibt der Becher stehen und es geht normal weiter.

§12 – Spielzeit: Jedes Spiel ist auf 15 Minuten beschränkt, sollte es nicht innerhalb dieser Zeit beendet sein, gewinnt das Team mit mehr Bechern. Sollte es Unentschieden stehen, gibt es Verlängerung. Jedes Team spielt mit 3 Bechern weiter, sollten davor schon weniger als 3 Becher auf jeder Seite stehen, geht es normal weiter. Es wird erneut Schere-Stein-Papier ums Anfangen gemacht. (Seiten bleiben gleich) Die Verlängerung dauert 5 Minuten. Es gibt keine Trickshots und keinen Rückwurf! Sollte es nach den 5 Minuten immer noch Unentschieden stehen, wird eine Münze geworfen. Spiele ab dem Halbfinale haben keine Zeitbegrenzung

§13 – „Deathcup“: Sollte ein Teammitglied den Ball in einen Becher versenken, der aus der vorhergehenden Runde desselben Spieles schon getroffen wurde, aber noch nicht getrunken wurde, ist das der Death Cup. Folgen Des Death Cups: Das Team, bei dem der Death Cup getroffen wurde, hat sofort verloren. Das Verliererteam muss alle noch auf dem Tisch stehenden Becher leer trinken!

§14 – „Sonderregeln“: Da jeder Spieler andere Regeln kennt, haben wir versucht die wichtigsten Regeln festzuhalten. Sollte es trotz dessen zu Unstimmigkeiten in einer Partie kommen, entscheiden die Spielleiter!

§15 – Es gelten nur diese Regeln, im Streitfall gilt Punkt 14.

Einlass unter Vorbehalt und ab 16 Jahren