

REGELN BEIM BIERPONG TURNIER DES SC ROHRENFELS:

Die wichtigsten Regeln im Überblick:

- jeder Spieler eines Teams wirft je einen Ball pro Runde.
- der Ellenbogen muss während des Wurfs hinter der Tischkante sein.
- getroffene Becher müssen vom Team nach der Runde 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.

Sonstige Regeln :

Teams :

- Jedes Team besteht aus 2 Spieler
- Die Spieler pro Team sind fest und dürfen nur in dringenden Fällen ausgewechselt werden. (Antrag an die Turnierleitung erforderlich).
- Das erstgenannte Team darf mit dem Werfen beginnen

Ausstattung:

- Es wird auf ganz normalen Biertischen gespielt.
- Bälle : Normale Tischtennisbälle
- Becher: Premium Bierpong Becher

Spielmodus:

Gespielt im Gruppenmodus, wo die Gruppenbesten jeweils in die KO-Runde einziehen (Details siehe Turnierplan vor Ort). In der KO-Runde wird dann bis zum Finale der Sieger ermittelt.

Spielvorbereitungen:

Becherinhalt (Getränk):

- Der Inhalt der Becher (Bier, Radler, usw.) wird von der Turnierleitung kostenlos bereitgestellt (bis zu den KO-Runden).

• Becherformation:

- 6/10 Becher pro Team
- 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.

Waschbecher / Wurflinie:

- 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.
- 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.

Wurfreihenfolge:

1. Ist ein Team am Zug, darf es immer beide Bälle werfen. (Jeweils Spieler1 vom Team, dann Spieler 2 vom Team).
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.

Punkte:

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

Wegstellen des Bechers:

- Der Becher darf erst aus dem Spiel genommen werden wenn BEIDE Spieler geworfen haben. (Bitte auf Wunsch des zweiten Werfers den Ball aus dem Becher nehmen).
- Der Inhalt des Bechers muss sofort nach beenden der Runde getrunken werden. Wer diesen trinkt und wie die Becher aufgeteilt werden, liegt an den Spielern des Teams selbst.
- Die leeren Becher werden ganze an den Tischrand gestellt, das diese das Spiel nicht behindern können.
- Treffen beide Spieler eines Teams den gleichen Becher, dürfen sich die Spieler der gegnerischen Teams noch einen zweiten Becher aussuchen, der auch getrunken werden muss.
- (Bei einem Spiel mit 10 Bechern, darf ab dem 5. Becher zusammengestellt werden. Form darf vom Team selbst bestimmt werden.)

Ablenkungen und Becherberührungen:

- Ablenkungen mit Späßen ist bis zu einem gewissen Grad erlaubt, darf aber nicht ausarten und den Gegner beeinflussen.
- Die Becher auf dem Tisch dürfen NICHT von den eigenen Spielern berührt werden, außer einer dieser Becher ist verrutscht oder man nimmt den getroffenen Becher aus dem Spiel.
- Eingriff eines Dritten ist nicht gestattet und der Wurf darf/muss wiederholt werden.

Spielende:

- Trifft ein Team den letzten Becher eines Gegnerischen Teams, haben diese noch einen Nachwurf und jeder Becher der getroffen wird muss noch vom Spielfeld genommen werden.
- Was mit den übrigen Bechern passiert, dürfen die Gewinner des Duells bestimmen.

Punkteaufteilung (Nur Gruppenphase):

Sieg: 3 Punkte
Unentschieden 1 Punkt
Niederlage 0 Punkte

- Pro getroffenen Becher bekommt jede Mannschaft Becherpunkte.

- Bei Punktegleichstand nach der Gruppenphase ist das Becherverhältnis entscheidend und anschließend der direkte Vergleich.
- Schafft es keine Mannschaft, in der vorgegebenen Zeit alle Becher zu treffen, wird das Spiel abgebrochen. Sieger ist die Mannschaft, die mehr Becher getroffen hat. Bei Gleichstand bekommt jede Mannschaft einen Punkt.

Schlusswort:

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

Wir hoffen das ihr viel Spaß habt und das wir eine coole Zeit zusammen erleben werden !!

Liebe Grüße,

Team des SC Rohrenfels.

Quellen: www.beerpong.de