

# Beerpong-Turnier

**Generell:** Ein Bier Pong Match besteht aus zwei Teams mit je zwei Spielern pro Team.

Das Spielfeld ist ein länglicher Tisch, z.B. Festisch, Tischtennisplatte, auf dem 22 Becher stehen. Auf jeder Seite, werden 10 Becher in Form eines Dreiecks zusammengestellt und ein Becher daneben, mit Wasser gefüllt, dient als Waschbecher.

Das Ziel ist es mit einem Ping-Pong-Ball in einen der gegnerischen Becher zu treffen. Wenn der Becher getroffen ist, muss einer der Gegner den Becher austrinken und auf Seite stellen.

Das Team, welches als erstes keine Becher hat, verliert das Spiel und muss den Rest des Gewinner Teams austrinken. (Sportlich wäre es, hier das Verlierer-Team bei grossen Niederlagen zu unterstützen)

Das ist das Grundprinzip des Spiels. Diese folgenden Regeln kommen ebenfalls zum Einsatz.

Die beiden Teams bestimmen in gegenseitiger Absprache über die Menge und den Inhalt der zu trinkenden Flüssigkeit.

## 1. Eine Runde

1.1 Eine Runde gilt als beendet, wenn beide Spieler eines Teams je einmal geworfen haben. Danach ist entweder der Gegner an der Reihe oder wenn beide getroffen haben, nochmals die selben.

## 2. Das Anspiel

2.1 Für die Entscheidung, wer das Anspiel hat, gibt es mehrere Möglichkeiten. Die spannendste ist das Duell. Dabei stehen sich je ein Spieler der Teams gegenüber und schauen sich in die Augen, auf drei wird nun geworfen, dabei dürfen die Becher nicht angesehen werden. Derjenige der trifft, darf anfangen. Treffen beide, werfen die anderen Spieler der Teams, bis einer trifft und der andere nicht.

2.2 Man kann auch eine Münze oder ähnliches bestimmen um anzufangen oder mit Schere, Stein, Papier.

## 3. Einfacher Treffer.

3.1 Ein einfacher Treffer wird gezählt, wenn der Ball direkt in den Becher fliegt. Er zählt erst als Treffer, wenn der Ball das Bier berührt hat. Er zählt als ein Becher.

3.2 Wenn der Ball von einem Becherrand abprallt und dann in einen Becher fliegt, ist das ebenfalls ein einfacher Treffer.

3.3 Wenn der Ball von einem Becherrand abprallt, dann den Tisch berührt und dann in den Becher fliegt, ist das ebenfalls ein einfacher Treffer.

## 4. Bounce

4.1 Ein Bounce ist ein Treffer, der zuerst auf dem Tisch aufprallt und danach in den Becher fliegt. Der Gegner muss in diesem Fall zwei Becher trinken. Einen Bounce darf der Gegner, sobald der Ball den Tisch berührt hat abwehren.

4.2 Wenn der Gegner den Ball abwehrt, und er fliegt in einen Becher des Teams, das geworfen hat, muss dieses Team zwei Becher trinken. Sie dürfen den Ball ebenfalls abwehren.

## 5. Beide Treffen

5.1 Wenn in einer Runde beide Spieler eines Teams treffen, kommen die Bälle zurück und sie

dürfen eine weitere Runde spielen.

5.2 Treffen beide Spieler in den selben Becher muss das gegnerische Team drei Becher trinken. Sie dürfen die anderen zwei Becher selbst wählen.

5.3 Trifft ein Spieler einen Direkten Schuss und der andere einen Bounce in den selben Becher, so müssen die Gegner vier Becher trinken. Treffen beide Spieler einen Bounce in den selben Becher, so müssen die Gegner fünf Becher trinken.

## **6. Zusammenstellen (Rerack)**

10.1 Jedes Team darf 2x die Becher des gegnerischen Teams neuanordnen. Dabei soll das Dreieck eingehalten werden. Auch ist auf den Abstand zur Tischkante (ca. eine Handbreite) zu achten.

## **7. Fouls**

7.1 Als Foul wird ein ungültiger Schuss oder andere Regelverstöße bezeichnet.

7.2 Wenn ein direkter Schuss abgewehrt wird wenn er noch nichts berührt hat, dann muss derjenige, der den Ball abgefangen hat einen Strafbecher trinken. Er muss ihn allerdings nur trinken, wenn derjenige der geschossen hat ihn dazu auffordert. Damit vermeidet man taktische Ballabnahmen.

7.3 Der Spieler der am schießen ist, darf vom Gegner nicht berührt werden.

7.4 Wenn ein Spieler versehentlich einen Becher umwirft, so muss er einen Strafbecher trinken. d. h. er füllt den Becher wieder, trinkt ihn, füllt ihn wieder und stellt ihn an gleicher Position wieder ins Spielfeld.

7.5 Wenn beim Abwurf eines Balls der Ellbogen über der Tischkante ist, und das Gegnerische Team das bemerkt und sagt, ist der Schuss ungültig. D