

Bierpong Turnier Regeln 2024



Die wichtigsten Regeln im Überblick:

- Vor jedem Spiel muss sich jeder Spieler selbst sein Getränk an der Bar holen
- jeder Spieler eines Teams wirft je einen Ball
- der Ellenbogen muss während des Wurfs hinter dem Tischkante sein
- Bälle die aufsetzen dürfen abgewehrt werden (herausblasen ist nicht erlaubt)
- Bälle die auf dem Tisch zurückrollen dürfen nicht vom werfenden Team aufgenommen 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 (Antrag an die Turnierleitung erforderlich).
- Das erstgenannte Team darf mit dem Werfen beginnen

Ausstattung

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

Spielmodus

Gespielt im Gruppenmodus, wo die Gruppenbesten jeweils in die KO-Runde einziehen (Details siehe Turnierplan).

In der KO-Runde wird dann bis zum Finale der Sieger ermittelt.

Spielvorbereitungen

- Becherformation
 - 6 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.
- Becherinhalt

- Der Inhalt der Becher ist Leitungswasser. Vor jedem Match ist jeder Spieler selbst verantwortlich, sich ein Getränk an der Bar zu holen, dass er trinken kann. (Gutscheine werden bei der Anmeldung der Teams ausgegeben).
- Waschbecher
 - Jedes Team hat einen Waschbecher, der mit Wasser gefüllt am Rande des Tisches steht. Hier kann der Ball aufgrund von Verunreinigungen etc. gereinigt werden.
- 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



Wurfarten

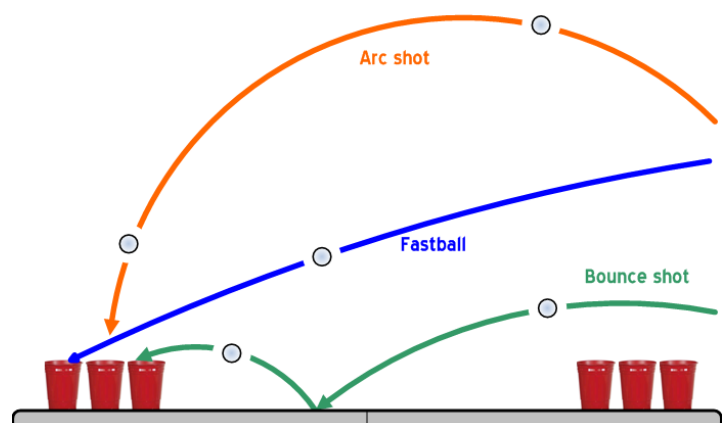
1. Arc Shot: Der Arc Shot wird in einem hohen Bogen geworfen, so dass der Eintrittswinkel des Balles in den Becher größer ist.
2. Fastball: Beim Fastball wird der Ball flacher und schneller geworfen als beim Arc Ball. Der Eintrittswinkel ist dadurch nicht so günstig.
3. Bounce Shot (Aufsetzer): Beim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

- 1.3 Prallt der Ball von einem Spieler des gegnerischen Teams ab und fällt von dort in einen Cup, gilt dieser als getroffen
- 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. Ein Herausblasen des Balles ist nicht erlaubt)

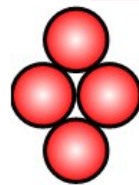
2. Ausscheiden eines Cups

- 2.1. Wurde ein gegnerischer Cup getroffen, darf dieser erst vom Tisch genommen werden, wenn beide Bälle des Teams geworfen wurden.
- 2.2. Es darf auf Verlangen des Werfenden Teams der erste getroffene Ball entfernt werden
- 2.3. Treffen beide Spieler eines Teams in einer Runde den gleichen gegnerischen Cup, muss das gegnerische Team zwei Becher entfernen.
 - Einer davon ist der getroffene
 - Den weiteren darf sich das werfende Team auszusuchen
- 2.4 Ein Aufsetzer zählt wie ein normaler Treffer. Es wird nur der getroffene Becher entfernt.

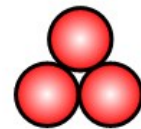
Re-Racks

1. Jedes Team kann pro Spiel ein Re-Rack bei der gegnerischen Cup-Formation vornehmen. Folgende Re-Racks sind möglich:

- Diamond Shape
- 3er Pyramide



Diamond Shape



3er Pyramide

2. Die neue Formation ist immer mittig am Tischrand zu positionieren.
3. Ein Re-Rack muss vor der neuen eigenen Wurfrunde angesagt werden. Re-Racks während eines Spielzuges sind nicht erlaubt.
4. Es darf kein Ball geworfen werden bis der Re-Rack vollzogen wurde.
5. Wird der richtige Zeitpunkt für einen Re-Rack verpasst (Diamond Shape, 3er Pyramide), so muss bis zur nächsten Gelegenheit gewartet werden.
6. 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 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 oder der Gegner einen Aufsetzer (Bounce Shot) Wurf startet.
2. Springt der Ball durch einen Fangversuch in einen anderen, eigenen Cup, gilt dieser als getroffen.
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 die Verlängerung (Overtime).

Verlängerung (Nur KO-Runde)

1. Geht ein Spiel in die Verlängerung, wird solange abwechselnd auf einen Becher geworfen (inklusive Nachwurf), bis eine Mannschaft den Becher nicht trifft.
2. Das Team das zuerst den letzten Cup während der regulären Spielzeit getroffen hat, darf beginnen.
3. Die in der regulären Spielzeit geltenden Regeln haben Bestand.

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 erst das Becherverhältnis (geworfene Becher minus abgegebene Becher), die geworfenen Becher. Gibt es keinen Sieger, entscheidet das Los.

- Schafft es keine Mannschaft, in der vorgegebenen Zeit nicht alle Becher zu treffen, wird das Spiel abgebrochen. Sieger ist die Mannschaft, die mehr Becher getroffen hat. Bei Gleichstand bekommt jede Mannschaft einen Punkt.

Zeitlimit beim Werfen

Das Zeitlimit pro Spiel ist begrenzt (siehe Turnierplan) und liegt in letzter Instanz im Ermessen des Schiedsrichters bzw. des Veranstalters.

Nach Ablauf der Spielzeit wird vom Schiedsrichter eine Finalrunde angekündigt. Hier wird dann noch **eine** Runde gespielt. Das Team mit den meisten getroffenen Bechern gewinnt das Spiel. Generell wird von den Spielern erwartet, dass sie ihre Würfe innerhalb einer angemessenen Zeitspanne machen, 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 vor Spielbeginn abwesend ist, darf ein Ersatz gesucht werden. Dies muss bei der Turnierleitung angemeldet werden. Der Spieler darf bisher in keinem anderen Team gespielt haben.

Wird kein Ersatz gefunden, wird das Spiel ohne den fehlenden Spieler begonnen, 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 und vom Veranstaltungsort auszuschließen.

Interpretation der Regeln

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