

Spielregeln für das Lösch di aus-Bierpong Turnier am 07.06.2024 im Festzelt Greimharting

1. Spielmodus:

- 1.1 Das Turnier wird im K.O.-Verfahren ausgespielt. Grundlage stellt ein Turnierbaum da. Die Begegnungen der ersten Runde werden vor Beginn des Turniers im Losverfahren durch die Turnierleitung festgelegt. Die weiteren Begegnungen legt der Turnierbaum automatisch fest.
- 1.2 Das Zeitlimit pro Spiel ist begrenzt (maximal 30 Minuten) und liegt im Ermessen des Spielleiters bzw. der Turnierleitung. Falls zwei Teams nicht mehr in der Lage sind, dass diese die Becher in der vorgegebenen Zeit treffen, wird von der Spielleitung eine Finalrunde angekündigt. Hier werden dann noch 3 Runden gespielt. Das Team mit den meisten getroffenen Bechern gewinnt das Spiel. Sollte hierbei immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt das Team, das den nächsten Becher trifft, es findet kein Rückwurf statt.
- 1.3 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. Das Zeitlimit liegt im Ermessen der Spielleitung.

2. Aufbau einer Spielstation:

- 2.1 Eine Spielstation besteht aus:
 - 1x herkömmlicher Biertisch
 - 22x gleich große Bierpongbecher
 - 4x 0,5l Flötzingler hell (zusätzliches Bier kann separat erworben werden, ist nicht mit der Teilnahmegebühr abgedeckt)
 - 2x Tischtennisbälle
- 2.2 Es werden auf jeder Tischseite zehn Becher in einer Pyramidenform und mit der Pyramidenspitze in Richtung Tischmitte aufgerichtet.
- 2.3 Das bereitgestellte Bier wird gleichmäßig auf die zehn Becher aufgeteilt.
- 2.4 Ein Waschbecher zur Reinigung der Bälle muss auf jeder Seite platziert werden.
 - 2.4.1 Vor jedem Wurf sollte der Tischtennisball in dem Waschbecher abgewaschen werden.
 - 2.4.2 Der Waschbecher kann während dem Spiel jederzeit mit neuem warmem Wasser gefüllt werden, sollte das Wasser zu schmutzig geworden sein.

3. Grundregeln (Kurzfassung)

- Zwei Spieler eines Teams werfen je einen Ball pro Runde
- getroffene Becher müssen sofort ausgetrunken werden
- der Ellenbogen muss beim Wurf stets hinter der Tischkante bleiben
- treffen beide Spieler, darf das treffende Team erneut werfen ("Balls Back")
- Aufsetzer zählen als zwei Becher, dürfen jedoch nach Tischberührung abgewehrt werden
- die Teams werfen immer abwechselnd
- wenn der letzte Becher getroffen wurde, hat das Team noch zwei Rückwürfe
- trifft das Team einen Rückwurf: Spiel geht weiter - ansonsten Spielende
- treffen beide Spieler den gleichen Becher werden alle direkt angrenzenden Becher weggestellt ("Bombe")
- trifft ein Spieler mit Ansage einen alleinstehenden Becher werden 2 Becher weggestellt ("Island")
- wird ein bereits getroffener, noch nicht ausgetrunkenen Becher getroffen gilt dies als „Dead Cup“ und somit das gesamte Spiel als verloren
- Wenn ein Spieler zwei Treffer in zwei Runden hintereinander landet, so kann er "heating up" rufen und darf im Falle eines dritten Treffers in der nächsten Runde so oft werfen bis er nicht mehr trifft. Er ist "on fire"

4. Erläuterungen zu den Grundregeln:

4.1 BEGINNENDES TEAM

Das erste Spiel des Abends wird durch "Augen" entschieden. Ein Teammitglied jedes Teams schaut dem Gegner in die Augen. Beide werfen gleichzeitig. Wer zuerst trifft, darf mit seinem Team die Runde beginnen. Der getroffene Becher wird nicht entfernt oder getrunken. Das Team bekommt lediglich beide Bälle. Dieser Vorgang wird wiederholt bis ein Teammitglied trifft, maximal jedoch 5 Versuche pro Team. Anschließend entscheidet der Münzwurf.

4.2 ELLENBOGEN REGEL

Beim Werfen darf der Ellenbogen des Werfers niemals über die Kante des Biertisches ragen. Wenn diese fundamentale Regel nicht eingehalten wird, gilt der ausgeführte Schuss nicht und das andere Team bekommt den Ball. Wenn der Ball versenkt wurde, ist der Treffer als ungültig anzusehen.

4.3 BALLS BACK

Treffen beide Teammitglieder in derselben Runde so erhält das Team die Bälle zurück und darf nochmal werfen. Die Becher werden vor dem zweiten Wurf entfernt.

4.4 ZUSAMMENSTELLEN

4.4.1 Zwei mal pro Spiel darf man Zusammenstellen. Dies darf man ab einer Anzahl von sechs verbleibenden Bechern. Nach einem "Balls Back" gilt diese Regel allerdings nicht, da die Runde immer noch am Laufen ist. Der letzte Cup sollte immer ins "Center" (Mitte) der ehemaligen Dreiecksformation verschoben werden.

4.4.2 Becher, die aufgrund von Nässe aus der Formation rutschen, dürfen auf Verlangen des Werfers wieder in Position gebracht werden. Dabei wird kein Zusammenstellen abgezogen.

4.5 AUFSETZER/ WEGHAUEN

4.5.1 Wirft ein Spieler den Ball mit einem Aufsetzer über die Tischplatte oder einen anderen Becher in einen Becher hinein, so muss das Gegnersteam zwei Becher trinken.

4.5.2 Um Aufsetzer zu vermeiden, darf der Ball nach der ersten Tisch- oder Becher-Berührung weggehauen oder gefangen werden.

4.5.3 Das Herausfingern bzw. Herausblasen eines Balls nach Aufsetzer aus einem Becher ist ausdrücklich untersagt. Bei Verstoß ist der herausgefingerte bzw. herausgeblasene Ball als Treffer anzusehen und zu werten.

4.6 RICHTEN

Während des Spielablaufs dürfen Spieler verlangen, dass das gegnerische Team dessen Becher wieder in Form bringt, wenn sie nicht stehen wie sie sollten.

4.7 DEAD CUP

Sobald ein Becher getroffen wurde, sollte er ausgetrunken werden. Wenn er aber nicht geleert wird und sich in der Hand eines Spielers/ am Tisch befindet, verliert dieses Team automatisch wenn der Becher noch einmal vom anderen Team getroffen wird. Dead Cups sind daher äußerst gefährlich.

4.8 TRICKSHOT

Wenn ein Spieler den Ball wirft und er über den Tisch auf die eigene Seite zurückrollt und man ihn fängt (ohne den Boden zu berühren), so ist der Werfer erneut dran. Der Wurf muss aber ein Trickshot sein. Heißt: Augen zu/ mit Links/ hinter dem Rücken/ etc. Ein außergewöhnlicher Trickshot muss zuvor der Spielleitung mitgeteilt werden. Ob es sich hierbei um einen Trickshot handelt liegt im Ermessen der Spielleitung.

4.9 BOMBE

Treffen beide Teammitglieder in den selben Becher, so gilt die "Bombe" Regel. Es werden alle an diesen Becher angrenzenden Becher auf der gegnerischen Seite entfernt und das Team erhält beide Bälle zurück (Balls Back) und darf erneut werfen.

4.10 ON FIRE

Wenn ein Spieler zwei Treffer in zwei Runden hintereinander landet, so kann er "heating up" rufen und darf im Falle eines dritten Treffers in der nächsten Runde so oft werfen bis er nicht mehr trifft. Er ist "on fire".

4.11 ISLAND

Diese Regel darf von jedem Spieler einmal im Spiel genutzt werden. Wenn ein Becher alleine steht (ohne Berührung zu anderen), so kann der Spieler "Island" auf den Becher berufen. Wenn der genannte Becher getroffen wird, darf der Schütze sich einen zweiten Becher aussuchen den die Gegner trinken müssen. Wenn der Spieler versehentlich einen anderen Becher trifft zählt der erlangte Treffer jedoch nicht.

4.12 RÜCKWURF

Nachdem der letzte Becher des gegnerischen Teams getroffen wurde, bekommen die Gegner beide Bälle und dürfen jeweils einen Rückwurf werfen. Im Fall, dass das konternde Team es schafft einen/ beide Becher (=gleiche Anzahl wie Gegner) zu treffen, so geht das Spiel im Ballbesitz des eigentlichen Gewinnerteams weiter und keine Becher werden entfernt. Endet das Spiel mit einer „Bombe“, müssen immer beide Rückwürfe getroffen werden.

5. Ablenkungsmanöver

5.1 Das gegnerische Team während des Spieles abzulenken ist bis zu einem gewissen Grad erlaubt. Der Grad liegt im Ermessen der Spielleitung.

5.2 Bei einem Ablenkungsmanöver muss darauf geachtet werden, dass man nicht in Kontakt mit dem Becher, der Becher-Formation, dem Ball, dem Tisch oder dem gegnerischen Team kommt.

5.3 Das Erzeugen eines Windstoßes zum Verändern der Fluglinie des Balles ist verboten.

6. Spieleingriffe

6.1 Berührungen von Becher:

6.1.1 Ein Spieler darf die Becher nur berühren, wenn er einen getroffenen Becher vom Tisch entfernen will,

6.1.2 Den Becher nehmen will, um ein Zusammenstellen vorzunehmen, um verrutschte Becher neu zu positionieren oder

6.1.3 Den Becher davon zu hindern vom Tisch zu fallen.

6.1.4 Wirft ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich einen oder mehrere Becher seiner Formation vom Tisch, gelten diese als getroffen und sind aus dem Spiel

6.2 Berührungen mit dem Ball:

6.2.1 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.

6.3 Eingriffe von Dritten:

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

7. Verteidigung

7.1 Ein Spieler darf einen Ball nur dann fangen, wenn er hinter dem Tisch ist bzw. offensichtlich nicht mehr im Spiel ist.

7.2 Springt der Ball durch einen Fangversuch in einen anderen, eigenen Becher, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.

7.3 Kommt das verteidigende Team in Kontakt mit der Becher-Formation, wodurch der Ball nicht in einen Becher geht, so muss ein Becher aus dem Spiel genommen werden. Das werfende Team darf den zu entfernenden Becher aussuchen.

8. 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.

9. Benehmen

9.1 Alle Spieler haben sich respektvoll gegenüber den anderen Spielern, der Turnier- und Spielleitung, dem Sport Bierpong zu verhalten. Unangebrachtes Verhalten und Benehmen wird mit harten Strafen belegt und liegt im alleinigen Ermessen der Spielleitung und der Turnierleitung. Unangebrachtes Benehmen beinhaltet unter anderem Kämpfe, Beschimpfung von Spielleitungen, unangemessenes Werfen von Bällen in Richtung des Gegners, Beschimpfung von anderen Spielern, Missbrauch von Bier (übertriebenes Trinken), etc.

9.2 Die Turnierleitung nimmt sich vor, unfaire Teams zu disqualifizieren oder vom Veranstaltungsort auszuschließen.

10. Interpretation der Regeln

Die finale Interpretation der Regeln liegt im alleinigen Ermessen der Spielleitung und der Turnierleitung.

Quellen:

<https://redcupshop.com>

<https://sv-bertoldsheim.de>