

BeerPong

Die Spieler:

1. Jedes Team besteht aus einem oder zwei Spielern, aber jedes Team muss die gleiche Anzahl an Spielern aufweisen.
 - 1.1. Normalerweise wird mit zweier Teams gespielt.
 - 1.2. Die Spieler sollten während dem Spielverlauf beständig gegen die ausgewählte zu konsumierende Flüssigkeit (meistens Bier) bleiben.

Ausstattung:

1. Tische: 244 x 61 x 73 cm
2. Bälle: 40 mm Tischtennis-Bälle
3. Becher: Rote SOLO Cups 16 OZ
 - 3.1. Durchmesser oben: 10 cm
 - 3.2. Höhe: 12 cm
 - 3.3. Durchmesser unten: 6,5 cm

Spielvorbereitung

1. Becher-Formation
 - 1.1. 10 Becher pro Team
 - 1.2. Startformation ist eine Pyramide (Ränder der Becher berühren sich). Die Spitze der Pyramide zeigt zur anderen Tischseite.
 - 1.3. Die 10-Becher-Pyramide muss zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf höchstens 1 cm vom Tischrand entfernt sein.
 - 1.4. Die Becher dürfen nicht aneinander lehnen, sondern sind korrekt hinzustellen.
2. Becherinhalt (Getränk)
 - 2.1. Die Fülllinie sollte vor dem Spiel zwischen den Teams abgemacht werden. Jede Seite sollte anschließend die gleiche Menge des Getränks in jedem Becher haben.
 - 2.2. Die Becher werden mit 3 Liter Bier gefüllt, so dass jedes Team 1,5 Liter in seine 10 Becher gleichmäßig verteilen muss.
3. Wash Cups
 - 3.1. Jedes Team hat einen Wash Cup, der mit Wasser gefüllt am Rande des Tisches steht.
 - 3.2. Vor jedem Wurf muss der Tischtennis-Ball in dem Wash Cup abgewaschen werden.
 - 3.3. Der Wash Cup kann während des Spiels jederzeit mit neuem Wasser gefüllt werden, sollte das Wasser verdreht worden sein.
4. Die Wurflinie
 - 4.1. Vor dem Spiel muss normalerweise zwischen den Teams festgelegt werden, von wo der Wurf ausgeführt werden muss, damit ein Treffer regulär ist.
 - 4.2. Üblicherweise (so auch bei uns) muss der Ellenbogen beim Wurf hinter der Kante des Beer Pong Tisches sein.



Spielbeginn

1. Vor dem Spielstart geht es darum, wer das Spiel eröffnen darf. Dabei gibt es folgende Optionen:
 - 1.1. Augenkontakt: Ein Spieler von jedem Team hat einen Ball, während sie sich in die Augen schauen und gleichzeitig versuchen einen Becher zu treffen.
 - 1.1.1. Trifft keiner der beiden einen Becher, sind die anderen Teammitglieder an der Reihe.
 - 1.1.2. Trifft nur einer der beiden Spieler, so darf das Team beginnen, von welchem der Spieler den Becher getroffen hat. Der getroffene Becher bleibt jedoch im Spiel und wird nicht getrunken.
 - 1.1.3. Treffen beide Spieler einen Becher, ist dieser zu trinken und das Auswerfen nach o.g. Regeln startet erneut.
 - 1.2. Fand vorher schon ein Beer Pong zwischen den selben Teams statt, so darf der Gewinner (sofern er weiterspielen möchte) stets beginnen.

Wurfreihenfolge

1. Ist ein Team am Zug, darf es immer beide Bälle werfen.
2. Besteht ein Team aus zwei Leuten, wirft jeder Spieler einen Ball.
3. Spielt ein Spieler alleine, darf er beide Bälle werfen.
4. 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.

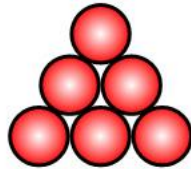
Punkten

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 Spiel-Flüssigkeit kommt.
 - 1.2. Wirft der Ball einen Cup um, gilt dieser als getroffen, es sein denn es ist offensichtlich, dass der Ball nicht in den Cup gegangen wäre (z.B. der Ball trifft den Cup an der Außenseite). Die Schiedsrichter werden dies im Nachhinein einschätzen, falls es zu Unstimmigkeiten zwischen den Teams kommt.
 - 1.3. Prallt der Ball von einem Spieler des gegnerischen Teams ab und fällt von dort in einen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.
 - 1.4. Dreht sich der Ball im oder gegen den Uhrzeigersinn im Cup und springt von dort wieder heraus, gilt der Cup als nicht getroffen und bleibt somit im Spiel.
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. Der Inhalt eines getroffenen Cups muss sofort getrunken werden. Nach Leeren des Cups wird das Spiel fortgesetzt.
- 2.3. Es steht dem Team offen, ob es sich beim Trinken der getroffenen Cups abwechselt.
- 2.4. Die leeren Cups werden an den Tischrand gestellt.
- 2.5. Wurde ein Cup durch einen Air Shot (ohne vorheriges Aufkommen des Balls auf dem Tisch) getroffen, muss dieser vom Tisch genommen und getrunken werden.
- 2.6. Wurde ein Cup durch einen Bounce Shot (mit vorherigem Aufkommen des Balls auf dem Tisch) getroffen, müssen zwei Cups vom Tisch genommen und getrunken werden. Dabei muss auf jeden Fall der getroffene Cup getrunken werden. Den zweiten darf sich das verteidigende Team aussuchen.
3. Bring-Backs:
 - 3.1. Versenkt ein Team beide Bälle in einer Runde, bekommt es beide Bälle zurück und darf noch einmal werfen (Bring-Back).
 - 3.2. Wird nach einem Bring-Back nur einer oder kein Cup getroffen, ist das andere Team an der Reihe.
 - 3.3. Werden beide Bälle nach einem Bring-Back versenkt, bekommt das Team die Bälle erneut zurück.

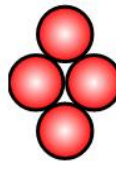
Re-Racks

1. Jedes Team kann pro Spiel höchstens zwei Re-Racks (Neuanordnung der Becher) bei der gegnerischen Cup-Formation vornehmen. Folgende Re-Racks sind möglich:
 - 1.1. 6er Pyramide



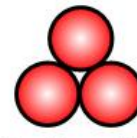
6er Pyramide

- 1.2. Diamond Shape



Diamond Shape

- 1.3. 3er Pyramide



3er Pyramide

2. Die neue Formation ist immer mittig am Tischrand zu positionieren.
3. Die letzte Becher eines Teams ist immer mittig am Tischrand zu positionieren, egal ob schon 2 Re-Racks durchgeführt wurden oder nicht.
4. Ein Re-Rack muss vor dem eigenen Wurf vom gegnerischen Team verlangt werden. Re-Rack während eines Spielzuges (zwischen den zwei Würfen eines Teams) sind nicht erlaubt.
5. Es darf kein Ball geworfen werden, bis der Re-Rack vollzogen wurde.
6. Wird der richtige Zeitpunkt für einen Re-Rack verpasst (6er Pyramide, Diamond Shape, 3er Pyramide), so muss bis zur nächsten Gelegenheit gewartet werden.
7. 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 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 zur Veränderung der Flugbahn 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 durchzuführen, um verrutschte Cups neu zu positionieren oder um einen Cup daran zu hintern 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. Die Anzahl der umgeworfenen Cups wird gezählt. Diese werden erneut mit der Spiel-Flüssigkeit gefüllt und müssen vom Team, welches seine Cups umgeworfen hat, getrunken werden.
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. Herfür wird eine Penalty-Strafe verhängt, was bedeutet, dass das verteidigende Team einen Becher ihrer Formation vom Tisch nehmen muss und trinken muss.
3. Eingriffe von Dritten:
 - 3.1. Wird der Ball von einem Zuschauer oder Tier berührt, wird der Wurf wiederholt.

Verteidigung

1. Ein Spieler kann einen Ball nur dann fangen oder wegschlagen, wenn er zuvor Kontakt mit dem Beer Pong Tisch oder einem Cup hatte.
2. Springt der Ball durch einen Abwehrversuch in einen anderen, eigenen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.
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 zu trinkenden Cup aussuchen.
4. Dreht sich ein Ball im oder gegen den Uhrzeigesinn im Cup bevor er in Berührung mit der Spiel-Flüssigkeit kommt, so darf das verteidigende Team versuchen, den Ball herauszupusten.

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 des (verlierenden) Teams 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, geht das Spiel in eine Verlängerung (Overtime).
2. Verbleibende Cups
 - 2.1. Das Verlierer-Team muss alle ihre verbleibenden Cups und die des Gegners trinken

- 2.2. Es bleibt dem Verlierer-Team überlassen, wie die zu trinkenden Cups untereinander verteilt werden.
3. Death Cup:
 - 3.1. Trifft ein Spieler einen Cup, der in einer vorhergehenden Runde desselben Spielers schon getroffen wurde, aber vom gegnerischen Team noch nicht getrunken oder vom Tisch genommen wurde, so ist das der Death Cup. Das Treffen des Death Cup hat folgende Konsequenzen:
 - 3.1.1. Das gegnerische Team hat sofort verloren.
 - 3.1.2. Alle auf dem Tisch verbleibenden Cups müssen vom Verlierer getrunken werden.

Verlängerung (Overtime)

1. Geht ein Spiel in die Verlängerung, muss jedes Team eine 3er Pyramide auf ihrer Seite aufbauen. Das Team, das zuerst den letzten Cup während der regulären Spielzeit getroffen hat, darf beginnen.
 - 1.1. Die in der regulären Spielzeit geltenden Regeln haben Bestand.
 - 1.2. Die Anzahl von Verlängerungen ist unbegrenzt.
 - 1.3. Die 3er Pyramide ist auf beiden Seiten mit der gleichen Menge der Spielflüssigkeit aufzufüllen.

Same Cup

1. Treffen beide Spieler eines Teams in einer Runde den selben gegnerischen Cup, so hat dies folgende Konsequenzen:
 - a. Das gegnerische Team muss drei Becher trinken. Einer davon ist der getroffene. Die zwei weiteren darf sich das werfende Team aussuchen.
 - b. Das werfende Team erhält beide Bälle zurück und darf nochmal werfen (s. Bring-Backs).