

Kings of Beerpong Spielregeln

Die Spieler

- Jedes Team besteht aus zwei Spielern.
- Die Spieler sollten während dem Spielverlauf beständig gegen die ausgewählte zu konsumierende Flüssigkeit (meistens Bier) bleiben.
- Ausgefallene Spieler dürfen vor dem Turnierstart ersetzt werden, die Spieler die das erste Turnierspiel bestreiten, müssen das Turnier zusammen zu Ende spielen, es sei denn die Turnierleitung wurde **VOR** Turnierstart über einen Wechsel während des Turniers informiert und dieser genehmigt.
- Kein Spieler darf für zwei Teams antreten, auch wenn sein erstes Team bereits ausgeschieden ist!!!
- Absprachen zur Regeländerungen unter den Mannschaften sind nicht erwünscht und können mit Ausschluss vom Turnier sanktioniert werden.

Die Vorbereitungen

- Anordnung der Cups
 - Es werden 22 Cups während dem Spiel benötigt.
 - Zwanzig diese Cups werden für die Formationen (10 auf jeder Seite) benötigt.
 - Die anderen zwei Cups werden zum Abwaschen der Tischtennis-Bälle benutzt (Extra Cup).
- Die Cups-Formation
 - Die Standard-Formation ist eine Pyramide - die letzte Reihe hat vier Cups, die zweite drei, die nächste zwei und die Spitze hat einen Cup.
 - Die Cups müssen sich gegenseitig mit den Rändern berühren.
 - Die letzte Reihe der Pyramide sollte ungefähr 2cm vom Tischrand wegstehen.
 - Die Pyramide sollte genau in der Mitte des Tischendes stehen, d.h. den gleichen Abstand links und rechts.
 - Keiner der Cups sollte schräg stehen oder gegen einen der anderen Cups lehnen.
- Aufteilung des Getränks
 - Die Füllline sollte vor dem Spiel zwischen den Teams abgemacht werden. Jede Seite sollte anschließend die gleiche Menge des Getränks in jedem Becher haben.

- Normalerweise wird mit 2,0 Liter Bier(bei uns Radler) gespielt, so dass jedes Team 1,0 Liter in seine 10 Becher gleichmäßig verteilen muss.
- Extra Cups
 - Jedes Team hat einen Extra Cup, der mit Wasser gefüllt am Rande des Tisches steht.
 - Vor jedem Wurf sollte der Tischtennis-Ball in dem Extra Cups abgewaschen werden.
 - Der Extra Cup kann während dem Spiel jederzeit mit neuem Wasser gefüllt werden, wenn das Wasser zu dreckig zum Abwaschen des Balles werden sollte.
- Die Wurflinie
 - Üblicherweise muss der Ellenbogen beim Wurf hinter der Kante des Beer Pong Tisches sein jedoch nicht im Rahmen unserer Veranstaltung. Bei uns wird gebeten diese Regel einzuhalten, sie ist jedoch keine Pflicht!!! Fair geht aber immer noch vor. Bei andauernder oder extremer Missachtung dieser Regel behält sich die Turnierleitung Sanktionen, die bis zur Disqualifikation führen können, vor.

Der Spielbeginn

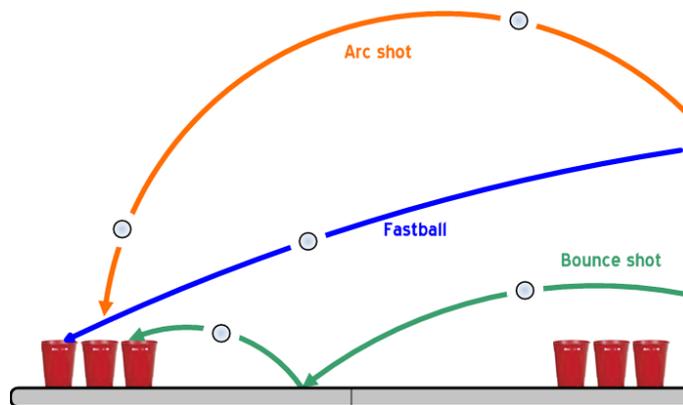
- Vor dem Spielstart geht es darum, wer das Spiel eröffnen darf. Dabei gibt es folgende Optionen:
 - Augenkontakt: Ein Spieler von jedem Team beginnt mit einem Ball. Sie schauen sich in die Augen und werfen gleichzeitig den Ball in die Becher. Wenn beide Spieler keine Becher treffen, sind die anderen Teammitglieder an der Reihe. Dies geht solange, bis ein Team einen Becher trifft und somit mit das Spiel eröffnen darf. Der getroffene Becher bleibt aber im Spiel und wird nicht getrunken. Treffen jedoch beide Spieler gleichzeitig einen Cup, so ist dieser zu trinken und es geht weiter mit dem Auswerfen.
 - Wenn schon vorher ein Beer Pong Spiel stattgefunden hat, so darf stets der Gewinner beginnen.

Die Wurfarten

- Es gibt generell zwei verschiedene Wurfarten:
 - Ein Air Shot ist, wenn der Ball direkt in die Becher geworfen wird ohne irgendwelche Gegenstände wie z.B. den Tisch zu berühren. Ein solcher Wurf kann nicht vom gegnerischen Team abgewehrt werden. Man unterscheidet beim Air Shot zwei Wurfarten:
 - Arc Shot: Der Arc Shot wird in einem Bogen geworfen,

so dass der Eintrittswinkel des Balles in den Becher größer ist.

- Fastball: Beim Fastball wird der Ball direkter und schneller geworfen als beim Arc Ball.
- Ein Bounce Shot ist, wenn der Ball absichtlich so geworfen wird, dass er den Beer Pong Tisch berührt bevor er in den Cup geht. Sobald der Ball den Tisch berührt hat, kann das gegnerische Team den Ball fangen oder wegschlagen.



Das Werfen

- Wenn ein Team an der Reihe ist, dann darf es immer zwei Bälle werfen.
- Wenn das Team aus zwei Leuten besteht, dann wirft jeder Spieler immer einen Ball.

Punkten

- Versenken:
 - Ein Ball gilt als versenkt, wenn er in einen gegnerischen Cup eintritt und dort in Kontakt mit der Spiel-Flüssigkeit kommt.
 - Wenn ein Ball einen Cup umwirft, gilt dieser Cup als getroffen, es sei denn es ist offensichtlich, dass der Ball nicht in den Cup gegangen wäre (z.B. wenn der Ball den Cup an der Außenseite getroffen und umgeworfen hat).
 - Wenn der Ball von einem Spieler des gegnerischen Teams abprallt und in einen Cup fliegt, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.
 - Wenn ein Wurf in einen Cup geht, sich dort aber im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn dreht und anschließend wieder aus dem Cup springt, gilt der Cup als nicht getroffen. Während dieser Drehung dürfen Männer „fingern“ (nur mit einem Finger, nicht mehreren Fingern und kein Reingreifen in den Becher) und Frauen „blasen“ um den Ball am versenken zu hindern.

- Ausscheiden eines Cups

- Wenn ein Ball in einem gegnerischen Cup versenkt wurde, dann muss dieser vom Tisch genommen werden, jedoch erst, wenn beide Bälle geworfen wurden.
- Der Inhalt eines getroffenen Cups kann entweder sofort getrunken werden, oder in einen Chill-Cup umgefüllt werden.
- Ein zweier Team sollte sich beim Trinken der getroffenen Cups abwechseln.
- Die leeren Cups sollten neben den Tisch gestellt werden, da sie nicht mehr im Spiel sind.
- Wenn ein Cup durch einen Air Shot getroffen wird, dann muss ein Cup vom Tisch genommen werden.
- Wenn ein Cup durch einen Bounce Shot getroffen wird, dann müssen zwei Cups vom Tisch genommen werden. Dabei muss auf jeden Fall der getroffene genommen werden. Den zweiten darf sich das verteidigende Team aussuchen.

- Bring-Backs (Balls Back)

- Wenn ein Team beide Bälle in einer Runde versenkt, dann bekommt das Team beide Bälle zurück und darf noch einmal werfen (bring-back).
- Wenn nach einem Bring-Back nur einer oder gar kein Ball mehr versenkt wird, dann ist das andere Team mit werfen an der Reihe.
- Wenn beide Bälle nach einem Bring-Back wieder versenkt werden, bekommt das Team die Bälle erneut zurück.

Re-Racks

- Im Verlaufe des Spiels kann jedes Team höchstens zwei Re-Racks bei der gegnerischen Cup-Formation vornehmen. Folgende Re-Racks sind möglich:



- Bei den Re-Racks muss darauf geachtet werden, dass Formation in der Mitte des Tisches steht.

- Die Spieler dürfen nicht werfen, bis das gegnerische Team den Re-Rack vollendet hat.
- Das Team, das mit dem Werfen an der Reihe ist, muss den Re-Rack vom gegnerischen Team verlangen bevor der einer der beiden Bälle geworfen wird. Ein Re-Rack bei Bring-Back, on Fire und Rebutts

(siehe unten) ist **nicht möglich!!!**

- Wird der richtige Zeitpunkt zum Re-Rack verpasst, so muss bis zum nächsten Durchgang gewartet werden.

Ablenkungsmanöver

- Versuche, das gegnerische Team abzulenken, ist während dem ganzen Spiel **erlaubt**.
- Das verteidigende Team hat die Möglichkeit das andere Team beim Werfen in jeglicher Art abzulenken, solange sie nicht in Kontakt mit den Cups, der Cup-Formation, dem Ball, dem Tisch oder dem gegnerischen Team kommen oder die Sicht auf die eigenen Becher versperrt.
- Es ist allerdings verboten einen Windstoß zu erzeugen, um die Fluglinie des Balles zu verändern.

Spiel-Eingriffe

- Berührungen mit dem Cup:
 - 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.
 - Wenn ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich einen oder mehrere Cups seiner Team-Formation runter wirft, werden die Cups als getroffen genommen und sind aus dem Spiel.
- Berührungen mit dem Ball :
 - Jeder Kontakt, egal ob absichtlich oder unabsichtlich, mit dem Ball bevor er den Tisch oder einen Becher berührt hat, wird als unberechtigten Eingriff ins Spielgeschehen gewertet. Das Ergebnis ist, dass das gegnerische Team einen Penalty bekommt, d.h. das verteidigende Team muss einen Cup vom Tisch nehmen und trinken.
- Eingriffe von Dritten:
 - Wenn eine Berührung mit dem Ball von einem Zuschauer, einem Tier oder einem Akt Gottes ausgeht, wird der Wurf wiederholt.

Verteidigung

- Ein Spieler kann einen Ball nur dann fangen oder wegschlagen, wenn er Kontakt mit dem Beer Pong Tisch oder dem Cup hatte.
- Wenn durch einen Abwehrversuch der Ball in einen anderen eigenen Cup springt, gilt dieser als getroffen und muss aus dem Spiel genommen und getrunken werden.
- Wenn das verteidigende Team in Kontakt mit der Cup-Formation kommt und 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

- Rebuttals
 - Wenn ein Team den letzten Cup des Gegners getroffen hat, so dass dieser die Chance auf Rebuttal. Der letzte Cup wird nicht aus dem Spiel genommen bis die Rebuttal-Chance vorüber ist (Gentleman's Rule):
 - Jeder Spieler darf werfen bis er nicht mehr trifft. Das bedeutet, dass ein einzelner Spieler so lang die verbleibenden Cups des gegnerischen Teams versenken darf, bis er keinen mehr trifft.
 - Wenn der erste Spieler das erste Mal daneben wirft, bekommt sein Partner die gleiche Chance.
 - Wenn der zweite Spieler daneben wirft, ist das Spiel vorbei.
 - Wenn am Ende der Rebuttal-Chance das Rebuttle-Team nicht alle verbleibenden Cups getroffen hat, haben sie verloren.
 - Wenn das Rebuttle-Team alle verbleibenden Cups getroffen hat, dann geht das Spiel in eine Verlängerung (Overtime).

- Die verbleibenden Cups
 - Das Verlierer-Team muss alle ihre verbleibenden Cups und die des Gegners trinken.
 - Es bleibt dem Verlierer-Team überlassen wie die zu trinkenden Cups unter den Spielern verteilt werden.

- Death Cup:
 - Trifft ein Spieler einen Cup, der in einer vorhergehenden Runde des selben Spieles schon getroffen wurde, aber vom gegnerischen Team noch nicht getrunken wurde, so ist das der Death Cup. Gleiches gilt für den Chill-Cup. Das Treffen des Death Cup hat folgende Konsequenzen:
 - Das gegnerische Team hat sofort verloren.
 - Alle auf dem Tisch verbleibenden Cups müssen vom gegnerischen Team leer getrunken werden.

Verlängerung/Overtime

Wenn ein Spiel in die Verlängerung geht, muss jedes Team eine 3er Pyramide auf ihrer Seite aufbauen. Das Team das zuerst den letzten Cup während der regulären Spielzeit gemacht hat, darf beginnen.

- Die in der regulären Spielzeit geltenden Regeln haben Bestand.
- Die Anzahl von Verlängerungen ist unbegrenzt.

NBA Jam

- Trifft ein Spieler in einem Spiel mehrmals hintereinander wird dieses „Phänomen“ als NBA Jam bezeichnet:
 - Nach dem zweiten Treffer in Folge ist der Spieler „heating up“

und muss dies laut ausrufen

- Trifft er noch ein drittes Mal in Folge, so ist er „on fire“, was bedeutet, dass er so lange werfen darf, bis er nicht mehr trifft.

Same Cup (Explosion)

- Wenn beide Spieler in einer Runde des Spieles den gleichen gegnerischen Cup treffen, so hat dies folgende Konsequenzen:
 - Das gegnerische Team muss die Becher trinken, die den getroffenen Becher direkt berühren.
 - Das werfende Team erhält beide Bälle zurück und darf nochmal werfen (s. Bring-Backs)

