

Offizielles BeerPong-Regelwerk

Fachschaftsrat Maschinenbau



Randbedingungen

- Spielzeit 12 min (nur in der Vorrunde)
- 4 Spieler, 2 gegen 2
- 2 Bälle pro Tisch
- 10 Cups pro Team
- 2 Bier pro Team

Regeln

1. Wer das Spiel beginnen soll, wird mit einer kurzen Runde „Schere-Stein-Papier“ festgelegt.
2. Beim Wurf muss der Ellbogen hinter der Tischkante sein. Wurfbewegung muss von oben durchgeführt werden.
3. Aufsetzende Bälle (Bouncer) dürfen nach dem Auftreffen auf dem Tisch abgewehrt werden, jedoch müssen bei einem Treffer auch 2 Becher getrunken werden. Das Team, das getroffen hat, darf entscheiden, welcher zusätzliche Becher getrunken werden muss. Bei einem Aufsetzer, bei dem der Ball unabsichtlich zuvor an den Bechern abprallt oder der Tischplatte aufkommt und dadurch versenkt wird, muss lediglich 1 Becher getrunken werden.
(unabsichtlicher Bouncer)
4. Wenn der Ball ohne Aufsetzer abgewehrt wird: 1 Strafbecher, der vom werfenden Team ausgesucht werden darf! Sollte der Ball auf den Bechern aufkommen, darf der Ball anschließend abgefangen werden.
5. Wenn beide Teampartner getroffen haben, erhält das Team die Bälle zurück und es darf erneut geworfen werden. (Balls-Back)
6. 2 Bälle im selben Becher: 3 Becher trinken. Das Team, das getroffen hat, darf entscheiden, welche 2 zusätzlichen Becher getrunken werden müssen. Ein Bouncer in den bereits getroffenen Becher zählt 4 Becher, 2 Bouncer in denselben Becher insgesamt 5.
7. Sollte ein Team werfen, ohne die eigenen getroffenen Becher wegzustellen, dürfen die Würfe abgefangen werden.
8. Wenn der letzte Becher getroffen wurde, darf das andere Team immer nachziehen. Dabei darf jeder Werfer solange nachziehen, bis er keinen Ball mehr in den Becher versenkt.
9. (Kein Nachwurf nach Ablauf der Zeit.) Sollte nur noch ein einziger Becher stehen und das eine Team beide Bälle in den letzten Becher versenkt, gibt es keinen Nachwurf mehr. Diese Regel gilt nur, wenn EIN EINZIGER Becher übrig ist. (Gilt nicht im Sudden Death)

Letzte Aktualisierung: 08.11.2022

10. Wird der letzte Becher per Nachwurf getroffen: Verlängerung mit je einem Becher. Im Nachwurf kann das Spiel nicht gewonnen werden. (Gilt nicht im Sudden Death)
11. Die Verlängerung ist ein Sudden Death. (nur in der KO-Phase) Das Sudden Death wird mit jeweils 1 Becher auf der vordersten Position durchgeführt. Jedes Team hat pro Verlängerungsrunde 2 Bälle zu werfen. (kein Balls-Back) Das Team, welches mit seinen 2 Würfeln am häufigsten getroffen hat, gewinnt. Bei gleicher Anzahl von getroffenen bzw. nicht getroffenen Bällen beginnt eine neue Verlängerungsrunde. Der Beginn des Sudden Deaths wird durch eine erneute Runde „Schere-Stein-Papier“ bestimmt.
12. Die Becherformation darf einmal umgestellt werden. Dabei werden die Becher nach vorne orientiert auf die vorderste Position in den Positionen der Ausgangspyramide umgestellt.
13. Versenkte Bälle werden aus dem Becher entfernt bevor der zweite Ball geworfen wird.
14. Pusten oder „rausfingern“ des Balls aus dem Becher ist nicht erlaubt.
15. Falls ein Team einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen und muss vom Tisch genommen werden. Außerdem zählt ein Becher als getroffen, falls einem der Ball aus der Hand in den eigenen Becher fällt. Absichtliches Wässern des Balles in den eigenen Bechern zählt nicht als getroffen.
16. Falls ein Becher aufgrund des Kontaktes mit dem Ball umfällt, so zählt dieser als Treffer. Absichtliches Umwerfen gilt als automatische Niederlage.
17. Kommt der Ball ohne den Boden zu berühren über der Mittellinie des Tisches zum Werfer wieder zurück und wird wieder aufgenommen, darf dieser einen Trickshot (Augen zu oder mit der schwachen Hand zählt nicht als Trickshot) ausführen.
18. Trickshots werden nach den normalen Würfeln durchgeführt und zählen immer 1 Becher (auch bei Bouncer). Vor den Trickshots werden alle bereits getroffenen Becher weggenommen. Trickshots dürfen nach dem Bouncen wie normale Würfe abgefangen werden. Nach dem ein Becher durch den Trickshot getroffen wurde, wird dieser Bechero unmittelbar danach weggenommen, wodurch 2 Trickshots niemals in den gleichen Becher geworfen werden können. Bei zwei getroffenen Trickshots gibt es kein „Balls-Back“. Nachdem der letzte Becher getroffen wurde, dürfen keine Trickshots mehr durchgeführt werden.
19. Es gibt keine „Insel“, „On fire“ oder „Deathcup“ Regelung.
20. Das Team, das verloren hat, muss die verbleibenden Becher des Siegerteams austrinken.
21. Das nächste Spiel darf nur angetreten werden, wenn das gesamte Bier aus dem vorherigen Spiel ausgetrunken wurde.

Wertung

Sieg innerhalb der Zeit	3 Punkte
Sieg nach Zeit	3 Punkte
Remis bei gleicher Becherdifferenz	1 Punkt

In der Vorrunde gibt es eine Becherdifferenz. Die übrigen Becher des Gewinnerteams werden dem Gewinnerteam aufaddiert und dem Verliererteam abgezogen.