

REGLEMENT BEER PONG TURNIER



Spielbeginn

Das Team, welches das Spiel beginnt wird ausgeknobelt (Stein-Schere-Papier).

Spielverlauf

Jedes Teammitglied erhält einen Ball und darf einmal werfen.

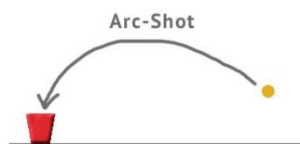
Sobald der Ball die Hand verlässt, egal ob geworfen oder aus der Hand gerutscht, ist der Ball im Spiel.

Wie du den Ball wirfst, bleibt dir überlassen. Der Ellenbogen muss beim Wurf jedoch hinter der Tischkante des Spielfeldrandes sein. Trifft ein Ball einen Cup, wird dieser erst nach dem Wurf des zweiten Balles aus dem Spiel genommen und ausgetrunken. Der Cup wird dann zur Seite gestellt.

3 Wurfvarianten

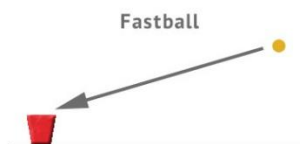
Arc-Shot

Beim Arc-Shot wird der Ball in einem hohen Bogen (Arc) geworfen. Dieser Wurf ist langsamer und hat einen hohen Eintrittswinkel in den Becher. Er ist einfacher zu werfen und man kann das Ziel sehr genau anvisieren.



Fastball

Der Fastball ist die zweite Wurfvariante. Hier wird der Ball in einem flachen Winkel mit einer höheren Geschwindigkeit als beim Arc-Shot geworfen. Dieser Wurf ist schwieriger, führt aber bei einer guten Ausführung zu einer hohen Trefferwahrscheinlichkeit.



Bounce Shot

Beim Bounce Shot wird der Ball gegen den Tisch geworfen. Von dort aus prallt (bounce) der Ball wieder nach oben von der Tischplatte ab und geht so in den Becher. Die Besonderheit bei diesem Wurf ist: sobald der Ball am Tisch abprallt, darf das gegnerische Team den Ball mit der Hand abwehren oder fangen. Dieser Wurf ist daher etwas riskanter.



Vorteil: Wird ein Bounce Shot aber versenkt, muss das gegnerische Team zwei Becher vom Spielfeld nehmen und trinken.

Das Vorgehen bei einem Treffer

Kein Ball wird versenkt

Wird keiner der beiden Bälle in den gegnerischen Bechern versenkt, ist das andere Team an der Reihe.

Wird ein roter Cup an der Aussenseite getroffen, so gilt der Ball als nicht versenkt.

Dreht der Ball am Innenrand seine Runden, ohne die Flüssigkeit zu berühren und springt dann wieder raus, gilt der Ball als nicht versenkt.

Ein Ball wird versenkt

Wenn ein Ball im Cup und in der Flüssigkeit versenkt wird, gilt der Becher als getroffen.

Wird der Gegner mit dem Ball am Körper getroffen und fällt dann in einen Becher, gilt der Ball als versenkt.

Wird der erste Ball versenkt, bleibt der Cup mit dem Ball noch im Spiel, bis der zweite Ball geworfen wurde.

Wird ein Cup durch einen Bounce Shot getroffen, müssen zwei Becher aus dem Spiel genommen und getrunken werden. Den zweiten Becher darf sich das Verteidiger Team aussuchen.

Zwei Bälle werden versenkt

Werden zwei Bälle in zwei verschiedene Becher geworfen, müssen diese beiden Becher ausgetrunken werden und kommen aus dem Spiel. Werden beide Bälle in einem Cup versenkt, müssen drei Becher ausgetrunken und aus dem Spiel genommen werden.

Bring-Back:

Werden zwei Bälle versenkt erhält das Team einen Bring-Back. Dabei darf das Team nochmals mit beiden Bällen werfen. Wird ein Ball oder kein Ball versenkt, ist das gegnerische Team dran. Werden nochmals beide Bälle versenkt, kommt es erneut zu einem Bring-Back.

Re-Racks

Als Re-Rack wird das Neuankommen der verbleibenden Becher bezeichnet.

Ein Re-Rack findet statt, wenn entweder noch 6, 4 oder nur noch 3 rote Plastikbecher auf dem Tisch sind. Das gegnerische Team kann im Spielverlauf höchstens zweimal entscheiden, wann ein Re-Rack der gegnerischen Becher durchgeführt wird. Dies muss vor dem eigenen Wurf geschehen, ansonsten muss bis zur nächsten Möglichkeit gewartet werden.

Spielende

Das Team, welches zuerst alle Cups des Gegners getroffen hat, ist der Gewinner. Der Verlierer muss nun alle verbleibenden Becher austrinken.

Falls die Spielzeit von 15 Minuten überschritten wurde, gewinnt dieses Team, welches noch am wenigsten Becher auf dem Tisch hat.