



Die HSG WEBO Beer-Pong Spielregeln

Die Spieler

1. Jedes Team besteht aus zwei Spielern
 - 1.1. Die Spieler müssen während des Spielverlaufs beständig bei der ausgewählt zu konsumierenden Flüssigkeit (Herrliches Herforder) bleiben.

Ausstattung

1. Beerpongmatte: 220x 50 cm
2. Bälle: 40mm Tischtennis-Bälle
3. Becher: Rote/Blaue SOLO-Cups 16 OZ
 - 3.1. Durchmesser oben: 10cm
 - 3.2. Höhe: 12cm
 - 3.3. Durchmesser unten: 6,5 cm

Spielvorbereitungen

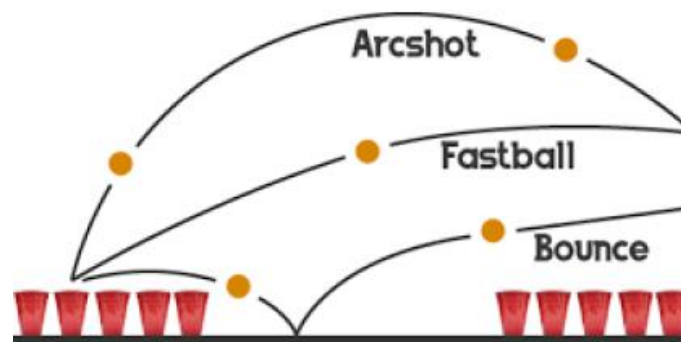
1. Becher Formation
 - 1.1. 10 Becher pro Team
 - 1.2. Startformation ist eine Pyramide (Ränder der Becher berühren sich).
Die Spitze der Pyramide zeigt zur anderen Tischseite.
 - 1.3. Die 10-Becher-Pyramide muss zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf höchstens 1 cm vom Tischrand entfernt sein.
 - 1.4. Die Becher dürfen nicht aneinander lehnen, sondern sind korrekt hinzustellen.
2. Becherinhalt (Bier)
 - 2.1. Die Fülllinie bleibt jedem Team selbst überlassen. Jede Seite sollte allerdings anschließend in etwa die gleiche Menge des Getränks in jedem Becher haben.
 - 2.2. Jedes Team spielt mit 3 Flaschen Herrliches Herforder (0,33) die vom Team selbst in die eigenen Becher verteilt werden dürfen.
3. Wash Cups (nicht erwünscht)
 - 3.1. Jedes Team hat einen Wash Cup, der mit warmem Wasser gefüllt am Rande des Tisches steht.
 - 3.2. Vor jedem Wurf ist es nicht erwünscht den Tischtennis-Ball in dem Wash Cup abzuwaschen. Dies bleibt jedoch jedem Team selbst überlassen.
 - 3.3. Der Wash Cup kann während dem Spiel jederzeit mit neuem warmem Wasser gefüllt werden, sollte das Wasser zu schmutzig geworden sein.
4. Die Wurflinie
 - 4.1. Der Ellenbogen muss beim Wurf des Balles hinter der Kante des Beer Pong Tisches sein.

Spielbeginn

1. Vor dem Spielstart geht es darum, wer das Spiel eröffnen darf. Um das festzustellen wird eine klassische Runde Schnick-Schnack-Schnuck (Stein, Schere, Papier) mit den beiden Team- Captain gespielt. Klassische Regeln und nur eine Runde bis eins.

Wurfarten

1. Arc Shot: Der Arc Shot wird in einem hohen Bogen geworfen, so dass der Eintrittswinkel des Balles in den Becher größer
2. Fastball: Beim Fastball wird der Ball flacher und schneller geworfen als beim Arc Ball. Der Eintrittswinkel ist dadurch nicht so günstig
3. Bounce Shot: Beim Bounce Shot wird der Ball so geworfen, dass er auf dem Tisch hüpft, bevor er den Cup geht. Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf das gegnerische Team den Ball fangen oder wegschlagen.



Wurfreihenfolge

1. Ist ein Team am Zug, darf es immer beide Bälle werfen.
2. Aus jedem Team wirft jeder Spieler einen Ball.
3. 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 gegliitten 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 sei denn es ist offensichtlich, dass der Ball nicht in den Cup gegangen wäre / z.B. der Ball trifft den Cup an der Außenseite).
- 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, ohne die Spiel-Flüssigkeit zu berühren, 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 und darf die Tischplatte nicht mehr berühren ehe es alle ist.
- 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. Nicht ineinander!
- 2.5. Wurde ein Cup durch einen Air Shot getroffen, muss dieser vom Tisch genommen und getrunken werden.
- 2.6. Wurde ein Cup durch einen Bounce Shot getroffen, müssen zwei Cups vom Tisch genommen werden. Dabei muss auf jeden Fall der getroffene Cup getrunken werden. Den zweiten darf sich das werfende Team aussuchen.

Vertretungsberechtigte

Torsten Indiesteln (TuS Ravensberg e.V. Borgholzhausen)
Michael Huxohl (TV Werther 04 e.V.)

Register und Registernummer

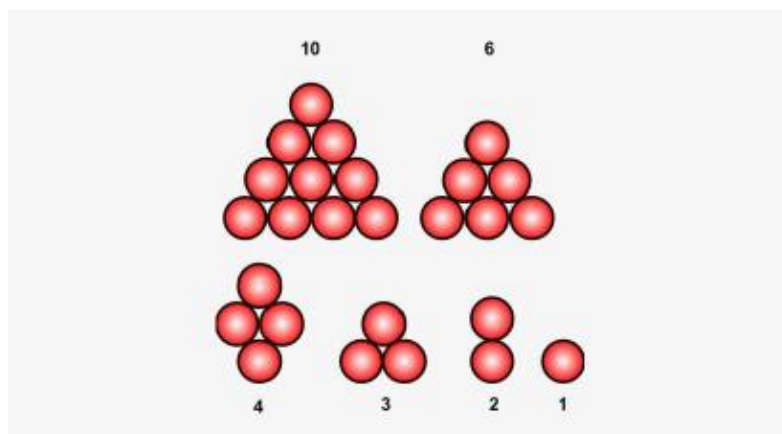
Amtsgericht Gütersloh, VR 11042 (TuS Ravensberg e.V. Borgholzhausen)
Amtsgericht Gütersloh, VR 11070 (TV Werther 04 e.V.)

Kontaktmöglichkeiten

E-Mail: kontakt@hsg-webo.de
Telefon: +49 171 4018775

Re-Racks

1. Jedes Team kann pro Spiel höchstens zwei Re-Racks bei der gegnerischen Cup-Formation vornehmen. Folgende Re-Racks sind möglich:
 - 1.1. 6er Pyramide
 - 1.2. 5er Pyramide (wie 6er nur ohne den vorderen Cup)
 - 1.3. Diamond Shape
 - 1.4. 3er Pyramide
 - 1.5. 2er Block (wie 3er nur ohne den vorderen Cup) oder voreinander.



2. Die neue Formation ist immer vorne am Tischrand zu positionieren.
3. Ein Re-Rack muss vor dem eigenen Wurf vom gegnerischen Team verlangt werden. Re-Rack während eines Spielzuges sind nicht erlaubt.
4. Es darf kein Ball geworfen werden bis der Re-Rack vollzogen wurde.
5. Wird der richtige Zeitpunkt für einen Re-Rack verpasst (6er Pyramide, Diamond Shape, 3er Pyramide...), so muss bis zur nächsten Gelegenheit gewartet werden.
6. 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.
7. Bei Re-Racks und anschließenden Wurf wird ein Handkontakt nicht mit einem Strafbecher bestraft.



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 oder dem gegnerischen Team kommt.

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 vorzunehmen, um verrutschte Cups neu zu positionieren oder um einen Cup davon zu hindern vom Tisch zu fallen (Wer Bier verschenkt wir aufgehängt! Also Retten ist Pflicht).
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. Hierfür wird eine **Penalty-Strafe** verhängt, was bedeutet, dass das verteidigende Team einen Becher ihrer Wahl aus der Formation vom Tisch nehmen 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 Cup aussuchen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Mannschaft alle Cups des Gegnerischen Teams getroffen hat oder die Zeit abgelaufen ist.

Vertretungsberechtigte

Torsten Indiesteln (TuS Ravensberg e.V. Borgholzhausen)
Michael Huxohl (TV Werther 04 e.V.)

Register und Registernummer

Amtsgericht Gütersloh, VR 11042 (TuS Ravensberg e.V. Borgholzhausen)
Amtsgericht Gütersloh, VR 11070 (TV Werther 04 e.V.)

Kontaktmöglichkeiten

E-Mail: kontakt@hsg-webo.de
Telefon: +49 171 4018775



Balls-back

Treffen beide Spieler eines Teams einen Cup, so werden beide Bälle zurückgegeben und das angreifende Team darf erneut werfen.

NBA Jam

1. Trifft ein Spieler in einem Spiel mehrmals hintereinander wird dieses „Phänomen“ als NBA Jam bezeichnet:
 - 1.1. Nach dem zweiten Treffer in Folge ist der Spieler „heating up“ und muss dies laut ausrufen.
 - 1.2. Trifft er ein drittes Mal in Folge, so ist er „on fire“, was bedeutet, dass er so lange werfen darf, bis er nicht mehr trifft.

Behind-The-Back

1. Wirft ein Spieler den Ball an einen gegnerischen Cup, so dass der Ball auf dem Tisch zurückrollt, darf derselbe Spieler den Ball „Behind-The-Back“, also hinter dem Rücken werfen.
 - 1.1 Der zurückrollende Ball muss von der werfenden Mannschaft genommen werden. Schnappt sich die verteidigende Mannschaft den Ball, bevor er die Mittellinie überschreitet, so gilt diese Regel nicht.
 - 1.2 Trifft der Spieler einen Cup bei einem „Behind-The-Back“ Wurf, so muss das gegnerische Team zwei Cups trinken. Den zweiten Cup darf sich das werfende Team aussuchen.

Same Cup

1. Treffen beide Spieler eines Teams in einer Runde den gleichen 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.

Bei strittigen Situationen steht das Schiedsgericht jederzeit zur Verfügung. Gilt es bei Unklarheiten eine Entscheidung zu treffen, so entscheidet der Schiedsrichter allein mit Berücksichtigung beider Parteien und Augenzeugen. Die Entscheidung ist nicht diskutabel und tritt sofort in Kraft!