

BIERPONG-TURNIER IM UNITHEKLE – DIE REGELN!

ALLGEMEINE REGELN

- Ein Team besteht aus zwei Spielern.
- Vor dem Spiel bekommt jedes Team 6 Becher gegen ein Pfand von 5€. Diese Becher **sind aufzubewahren**. Jedes Team spielt mit **seinen eigenen Bechern**. Seid ihr ausgeschieden oder das Turnier ist vorbei, bringt ihr sie bitte **wieder zurück**.
- Wenn ihr spielt, könnt ihr euch beim Spielleiter eure Biere abholen.
- Gespielt wird mit **6 Cups** pro Team und zwei Flaschen Bier (0,33l) pro Team.
- Die Cups werden in **einem Dreieck** an der markierten Stelle aufgestellt.
- Es wird **geschnickt**, um das Beginner-Team zu bestimmen.
- Pro Runde wirft jeder Spieler einen Ball – also zwei Würfe pro Team und Runde.
- Beim Werfen muss sich der **Ellenbogen immer hinter der Tischkante** befinden.
- Jedes Team darf seine Cups **einmal** pro Spiel umstellen. Die Becher dürfen dabei nicht das markierte Dreieck verlassen.
- Das Team, welches zuerst in alle gegnerischen Cups trifft, hat gewonnen. Die Teams entscheiden gemeinsam, wer alle übrigen Cups austrinken muss/darf.
- Du darfst gerne etwas zu Essen bestellen, aber nicht im Turnierraum essen.
- Wer nicht antritt, wird als Verlierer gewertet und der Gegner kommt automatisch weiter.
- **Im Zweifel hat der Spielleiter immer Recht!**

Wie viele Cups muss ich trinken?

- Wird ein Cup getroffen, muss er getrunken werden.
- Wird ein Cup mit einem **Bounceshot** (Aufsetzer) getroffen, müssen **zwei** Cups getrunken werden. Bounceshots dürfen abgewehrt werden. (-> s. Abwehren)
- Werden **zwei unterschiedliche** Cups getroffen, müssen **beide** getrunken werden. Das werfende Team erhält das sogenannte „**Balls back**“ – es darf nochmal werfen.
- Treffen beide Spieler den **gleichen** Cup, müssen **drei** Cups getrunken werden. Welche, werden vom trinkenden Team bestimmt. Das werfende Team erhält ein „**Balls back**“ und darf nochmal werfen.

Spielmodus

- Das Bierpong-Turnier hat eine Vor- und eine K.O.-Runde.
- Die Vorrunde besteht aus 2 Runden, jedes Team spielt also mindestens gegen 2 unterschiedliche Teams. Je nach Anzahl angemeldeter Teams kommen Teams in die K.O.-Runde weiter. Die Kriterien sind dabei wie folgt:
 - 1. Anzahl Siege
 - 2. Anzahl Treffer
 - 3. Anzahl Treffer des Gegners
 - 4. Direkter Vergleich
 - 5. Schnick-Schnack-Schnuck
- Danach folgt die K.O.-Runde im Sudden-Death Modus.
- Im Szenario mit 10 angemeldeten Teams gibt es im Viertelfinale einen lucky Loser, dieser bestimmt sich über die Anzahl der getroffenen Becher. Sind diese bei 2 oder mehreren Teams gleich, entscheidet eine Runde Schnick-Schnack-Schnuck, welches Team als Lucky Loser ins Halbfinale einziehen darf.
- Wenn während dem Turnier ein Tisch frei wird, kann auf diesem noch außerhalb des Turniers gespielt werden. Hierfür kann auf der Tafel gefordert werden (Sieger bleibt, solange er gewinnt/will). Bitte beachtet, dass Bier für diese freien Spiele nicht in der Anmeldegebühr für das Turnier inbegriffen ist!

BIERPONG-TURNIER IM UNITHEKLE – DIE REGELN!

SPECIAL RULES

In jedem Szenario, in dem mehr Becher getrunken werden müssen als getroffen wurden, entscheidet die trinkende Mannschaft über die zusätzlichen Becher.

ABWEHREN

- Prallt der Ball irgendwo ab (z.B. Tisch, Becherrand, Bierflasche, Körper), darf er mit der Hand abgewehrt werden.
- **Kein Fingern und kein Blasen.** Landet der Ball im Becher (und dreht sich z.B. noch am Rand), darf er nicht herausgefischt oder -gepustet werden.

BOMBE

- Treffen beide Teammitglieder in den selben Becher, müssen 3 Cups getrunken werden.

BOUNCE SHOT

- Ein Bounceshot ist ein Wurf, der **zuerst auf dem Tisch** aufsetzt bevor er einen Becher trifft.
- Bälle die an **etwas anderem** als dem Tisch aufsetzen (Cuprand, Flasche) und in einen Cup treffen gelten **nicht** als Bounceshot.
- Bounceshots dürfen mit der Hand abgewehrt werden.
- Wird ein Bounceshot getroffen, müssen **zwei Cups** getrunken werden.
- Treffen beide Spieler **unterschiedliche Cups** mit Bounceshots, müssen **vier Cups** getrunken werden + „Balls back“.
- Treffen beide Spieler den **gleichen Cup** mit Bounceshots, müssen **fünf Cups** getrunken werden + „Balls back“.

BALLS BACK

- Treffen beide Spieler in gegnerische Cups (egal ob in den selben oder in unterschiedliche), bekommen sie die Bälle zurück und dürfen nochmal werfen.

TRICK SHOT

- Kann der **werfende Spieler** den Ball nach einem missglückten Wurf auffangen, bevor er auf dem Boden ankommt, steht ihm ein Trickshot zu.
- Trickshot Beispiele: Durch die Beine, gegen die Decke/Wand, rückwärts über die Schulter...
- Mit geschlossenen Augen werfen ist **kein** Trickshot.

DEATHCUP

- Wird in einen noch nicht ausgetrunkenen Becher (in der Hand) des gegnerischen Teams getroffen, hat dieses sofort verloren. Also lieber schnell austrinken!

OWN CUP

- Trifft ein Team aus irgendeinem Grund in einen eigenen Becher, muss dieser selber ausgetrunken werden.

NACHWURF

- Die Chance auf einen Nachwurf besteht nur, wenn das Team, welches zuerst geworfen hat, das Spiel auch zuerst beendet – es hat dann einmal öfter geworfen als das Andere.
- Treffen **beide** Teammitglieder in den **einen, letzten Cup** ist das Spiel vorbei – es gibt **keinen Nachwurf**.
- Trifft **nur ein** Teammitglied den **letzten Cup** des anderen Teams, hat das gegnerische Team **zwei Nachwürfe** (Jeder Spieler einen)
- Diese Regel tritt immer in Kraft, wenn das Spiel durch Würfe beendet wird:
 - Zwei Treffer in unterschiedliche Cups (zwei Cups auf dem Tisch)
 - Zwei Treffer in den selben Cup (drei Cups auf dem Tisch)

ON-FIRE-REGEL

- Wenn ein Spieler in drei Runden in Folge trifft, ist er „on fire“, er darf so lange werfen, bis er nicht mehr trifft.

UNENTSCHIEDEN

- Kann das Team mit Nachwurf **ebenfalls alle Cups** treffen, steht es **unentschieden**.
- Jedes Team spielt mit einem Becher (gefüllt mit einer halben Flasche 0,33er Bier), welcher mittig an der hinteren Linie aufgestellt wird.
- Es wird gespielt, bis ein Team trifft und das andere mit dem Nachwurf nicht nachziehen kann.