

Regelwerk Isenburger BeerPong-Meisterschaft

Spielablauf:

Anwurf/Seitenwahl:

Mittels Schere-Stein-Papier im Best-of-One-Modus, das jeweils von einem Vertreter jedes Teams bestritten wird, wird der Ballbesitz/die Seitenwahl ermittelt.

Der Anwurf erfolgt nach Signalton oder beiderseitigem Einverständnis.

Wurfpflicht:

Jedes Teammitglied muss bei jedem Spielzug einen Ball werfen (nicht beide Bälle eines Teammitgliedes).

Unabsichtlicher Wurf:

Wird der Ball aus Versehen fallen gelassen, zählt dieser Akt nur als Wurf, wenn er die Mitte der Tischplatte überquert oder in den eigenen Becher fällt.

Zugzwang/Zeitspiel:

Das werfende Team steht unter Zugzwang, d.h. sobald sich beide Spieler wurffertig an der Tischkante befinden, muss ein Wurf innerhalb der nächsten 15 Sekunden erfolgen. Der Fairplay-Gedanke steht im Fokus, Zeitspiel ist strengstens untersagt.

Überschreitet ein Spieler diese Zeit, geht der Ball ohne ausgeführten Wurf an die Gegner.

Stellen/Umstellen:

Sobald der Spielzug von Team A, der den 4. Becher aus dem Spiel nimmt, beendet wurde, darf gestellt werden. Es wird zu einer erneuten Pyramide gestellt (3-2-1 von der stirnseitigen Tischkante betrachtet). Sobald der Spielzug von Team A, der den 7. Becher aus dem Spiel nimmt, beendet wurde, darf erneut gestellt werden. Es wird zu einer erneuten Pyramide gestellt (2-1 von der stirnseitigen Tischkante betrachtet). Beim jeweiligen Stellen dient die Begrenzung zur stirnseitigen Tischkante als Orientierung. Sollten weniger als 6 bzw. 3 Becher zu stellen sein, steht es Team B frei, den freien Platz in der letzten Becherreihe zu wählen.

Weitere Regeln:

Aufdopser zählen als einfache Treffer, dürfen aber nach dem Aufdopsen, egal ob Tisch, Becher, Decke, Wand etc., abgewehrt werden.

Findet ein direkter oder indirekter Wurf, von Team A, nach Überschreiten der Mittellinie wieder den Weg zurück und berührt die Tischhälfte des geworfenen Teams, so ist der Ball trotzdem an Team B zu übergeben. Ein erneutes Werfen ist nicht gestattet.

Becher, die durch Eigenverschulden umgestoßen werden, zählen als Treffer und werden vom verschuldeten Team vom Spielfeld genommen.

Das „Rauspusten/Rausfingern“ des Balles ist nicht erlaubt!

Das Trinken des Spielgetränks ist keine Pflicht, aber warum nennt man den Sport „Beerpong“?!

Das physische und psychische Ablenken ist erlaubt, allerdings muss jedes Team auf der eigenen Tischseite bleiben. Das Übergreifen über die Mittellinie ist nicht erlaubt. Wird ein direkter Wurf durch das physische Ablenken über der Tischplatte berührt, so wird der Wurf als getroffen gewertet. Ein bewusstes Abwerfen ist allerdings nicht erlaubt!

Ausstattung:

2 Bälle

20 Becher

1 Liter Spielgetränk je Team

Spielfeld:

Länge: 244cm

Breite: 61cm

Höhe: 76cm

Wurfregeln:

- Ein Fuß muss während des Wurfes auf dem Boden stehen.
- Der Körper darf, z.B. durch die Handfläche o.ä., nicht auf der Tischkante abgestützt werden.
- Beide Beine sind während des Wurfes hinter der stirnseitigen Tischkante zu positionieren. - Nacheinander und abwechselndes Werfen der Teampartner bzw. Teams
- Erst nach dem zweiten Wurf des Teams dürfen die getroffenen Becher vom gegnerischen Team vom Tisch genommen werden.

Treffkonstellationen nach zwei Würfeln von Team A:

1 getroffener Becher: der getroffene Becher wird von Team B vom Spielfeld genommen und getrunken.

2 getroffene Becher:

- a) in unterschiedliche Becher: beide Becher werden von Team B vom Spielfeld genommen und getrunken. Team A erhält beide Bälle zum erneuten Werfen.
- b) in den gleichen Becher: der getroffene Becher + zwei weitere Becher, von Team A wählbar, werden vom Spielfeld genommen und getrunken. Team B behält die Bälle.

Turnierablauf:

Die Gruppenauslosung erfolgt wenige Tage vor dem Turnierstart.

Fakten Vorrunde:

Teams: 60

Gruppen: 10

Teams pro Gruppe: 5

Spielzeit in Minuten: 10

Punkte Sieg: 3

Punkte Unentschieden: 1

Punkte Niederlage: 0

Jedes Team bestreitet in der Vorrunde 4 Spiele, d.h. es wird gegen jeden Gruppengegner einmal gespielt. Jedes Team ist dafür verantwortlich sich pünktlich am Spieltisch einzufinden und spielbereit zu sein. Für jede angefangene Minute, die ein Team zu spät kommt, wird ein Becher zu Beginn des Spiels abgezogen. Die Spielzeit ist in der Vorrunde auf 10 Minuten begrenzt.

Das Siegerteam ist das Team, das innerhalb der 10 Minuten, die 10 Becher des gegnerischen Teams, unter Einhaltung des Regelwerks, abgeräumt oder nach Ablauf der Spielzeit mehr getroffene Becher vorzuweisen hat und erhält damit 3 Punkte. Endet ein Spiel nach 10 Minuten Spielzeit unentschieden, so erhalten beide Teams jeweils einen Punkt. Einen Sudden Death gibt es nicht. Das verlierende Team, ob nach Bechern oder Zeit, erhält 0 Punkte.

Das Verliererteam hat das Endergebnis bei der Turnierleitung zu melden.

Das Siegerteam ist das Team, das innerhalb der 10 Minuten, die 10 Becher des gegnerischen Teams, unter Einhaltung des Regelwerks, abgeräumt oder nach Ablauf der Spielzeit mehr getroffene Becher vorzuweisen hat und erhält damit 3 Punkte. Endet ein Spiel nach 10 Minuten Spielzeit unentschieden, so erhalten beide Teams jeweils einen Punkt. Einen Sudden Death gibt es nicht. Das verlierende Team, ob nach Bechern oder Zeit, erhält 0 Punkte.

Fakten Endrunde:

Das Zeitlimit in der Endrunde entfällt.

Es wird nach dem K.O.-System gespielt.

Zusatzregeln:

Unangemessenes Verhalten (wiederholte verbale Beleidigungen, Provokationen des Gegners) können zur sofortigen Disqualifikation durch den Veranstalter führen.

Jegliche Gewaltanwendung an Personen, Materialien oder der Einrichtung führt ebenfalls zur sofortigen Disqualifikation.

Fairplay geht vor!