



BIERPONG

Regelwerk



Stand: 16.6.2015 v2.2

www.club-traumtaenzer.de

1. VORBEREITUNG

1.1. Mannschaften

- (a) Es spielen zwei Mannschaften mit jeweils zwei Personen.

1.2. Spielmaterial

- (a) 1 Biertisch
- (b) 2 Tischtennisbälle
- (c) Pro Mannschaft 10 Kunststoffbecher, mit 0,4l Fassungsvermögen
- (d) Pro Mannschaft ein Liter zum Verzehr geeignete Flüssigkeit (möglichst Bier)
- (e) Pro Mannschaft ein Gefäß mit Trinkwasser

1.3. Bestimmen der Startreihenfolge

- (a) Aus jeder Mannschaft wird ein Startspieler bestimmt.
- (b) Die beiden Startspieler führen eine Runde Schere-Stein-Papier (ohne Brunnen oder sonstige Zusatzfiguren) durch.
- (c) Der Gewinner erhält den ersten Wurf beim Bierpong. Er darf dieses Privileg NICHT an die andere Mannschaft abgeben.
- (d) Die andere Mannschaft erhält Seitenwahl.

1.4. Aufbau

- (a) Die Anfangsaufstellung ist ein gleichseitiges Dreieck, bei dem sich die Becherränder berühren, ohne sich zu überlappen, und dessen Spitze auf die gegnerische Seite zeigt.
- (b) Das Dreieck besteht aus vier Zeilen, bestehen aus vier, drei, zwei und einem Becher.
- (c) Das Dreieck wird am Ende des Tisches mittig aufgebaut, sodass der Abstand zur kurzen Tischseite weniger als eine Daumenbreite ist und der Abstand zu den beiden langen Seiten gleich groß ist.
- (d) Die Becher dürfen nicht an die benachbarten Becher angelehnt oder aufgestützt werden. Jeder Becher muss frei stehen.
- (e) Jede Mannschaft verteilt ihren Liter Flüssigkeit gleichmäßig auf alle 10 Becher.
- (f) Das Gefäß mit Trinkwasser wird in Reichweite gestellt. Es darf auf der eigenen Tischhälfte stehen, muss aber wenigstens zwei Handflächen Abstand vom nächsten Becher haben.

2. Spielablauf

2.1. Der erste Wurf

- (a) Der Startspieler der Mannschaft, welche den ersten Wurf erhalten hat (siehe 1.3), führt den ersten Wurf aus.
- (b) Nach diesem ersten Wurf ist die gegnerische Mannschaft regulär am Zug.

2.2. Zugreihenfolge

- (a) Beide Mitglieder der Mannschaft, welche am Zug ist, führen nacheinander jeweils einen Wurf aus. Die einzige Ausnahme für diese Regel ist der erste Wurf im Spiel (siehe 2.1).
- (b) Sollten beide Würfe einen Treffer landen, so erhält die Mannschaft einen dritten Wurf.
- (c) Spätestens nach dem dritten Wurf endet der Zug in jedem Fall.
- (d) Geworfene Bälle werden von der verteidigenden Mannschaft in ihrem Wassergefäß gesäubert, bevor sie erneut benutzt werden.

2.3. Werfen

- (a) Tischhüpfer sind erlaubt, ebenso Direktwürfe.
- (b) Beim Wurf darf der eigene Ellenbogen maximal bis über den vordersten eigenen Becher ragen.
- (c) Weder der Tisch noch die Becher dürfen beim Werfen berührt werden.
- (d) Nach einem Treffer muss die werfende Mannschaft warten, bis der getroffene Becher vom Tisch entfernt wurde, bevor sie einen weiteren Wurf ausführt. Wirft sie dennoch, ist der Wurf ungültig und wird nicht wiederholt.

2.4. Treffer

- (a) Wird ein Ball in einen Becher hineingeworfen, ohne dass er von allein wieder herausspringt, so zählt der Becher als getroffen.
- (b) Ein getroffener Becher muss von der Mannschaft, welcher der Becher gehört, vom Spieltisch entfernt und geleert (möglichst ausgetrunken) werden.
- (c) Wird ein Becher von der eigenen Mannschaft umgeworfen, so zählt dieser als getroffen.
- (d) Wird ein Becher durch einen Ballwurf des Gegners umgeworfen, so zählt dieser als getroffen, es sei denn, der Ball hat den Becher nur an der Außenseite berührt, dann wird er wieder gefüllt und aufgestellt.

2.5. Umbauen

- (a) Wenn die Anzahl der eigenen Becher auf 6, 3 oder 1 reduziert wurde, müssen diese erneut zu einem Dreieck, gemäß den Regeln von 1.4, aufgebaut werden.
- (b) Während eines Umbaus darf nicht geworfen werden, geschieht dies dennoch, so ist der Wurf ungültig und wird nicht wiederholt.

2.6. Verteidigung

- (a) Es sind keine Hilfsmittel, abgesehen vom eigenen Körper, erlaubt.
- (b) Während des gegnerischen Wurfs darf sich kein Körperteil der eigenen Mannschaft über der Tischfläche befinden.
- (c) Sobald der geworfene Ball einen der eigenen Becher berührt hat, darf dieser gefangen oder weggeschlagen werden. In Becher hinein greifen oder hinein pusten ist jedoch auch dann noch verboten.
- (d) Straf-Treffer: Wird ein Körperteil von einem verteidigendem Spieler, welches sich über der Tischfläche befindet, vom geworfenen Ball berührt, bevor dieser einen der Becher berührt hat, muss der getroffene Spieler einen eigenen Becher seiner Wahl entfernen.

2.7. Spielende

- (a) Das Spiel kann durch zwei Ereignisse gewonnen werden.
 1. *REGULÄRER SIEG*: Wird der letzte Becher einer Mannschaft getroffen oder aufgrund eines Straf-Treffers entfernt, so hat die gegnerische Mannschaft, sofort gewonnen.
 2. *DEATHBALL*: Wird ein gegnerischer, bereits getroffener/entfernter Spielbecher erneut getroffen, bevor dieser geleert wurde (etwa, weil der Gegenspieler ihn zwar in der Hand hält, aber nicht trinkt), so gewinnt die Mannschaft welche diesen *Deathball*-Treffer gelandet hat sofort. Dabei ist Regel 2.3(d) zu beachten.

3. Einmischen, Wunder und Proteste

- (a) Die Interpretation der Regeln obliegt dem Schiedsrichter.
- (b) Als Einmischung wird jeder Kontakt mit dem Ball, dem Tisch oder den Spielern bezeichnet, der geeignet ist das Spielergebnis zu beeinflussen.
- (c) Sollten sich Zuschauer oder Schiedsrichter in einen Wurf einmischen, wird dieser Wurf wiederholt.
- (d) Prallt ein Ball während des Wurfs von einem Gegenstand ab und fällt in einen Becher, zählt dieser Wurf als Treffer.
- (e) Wirft ein Zuschauer oder Schiedsrichter einen Becher um wird dieser wieder gefüllt und der Wurf ist zu wiederholen.
- (f) Bleibt ein Ball auf wundersame Weise auf den Bechern liegen, ist das ein Fehlwurf! Wer so etwas gezielt zu Stande bekommt kann auch einen Becher treffen und sollte sich mehr auf das Ziel des Spiels konzentrieren.
- (g) Im Falle eines Protests ruht das Spiel bis zur Klärung des Sachverhalts.
- (h) Der Schiedsrichter entscheidet bei Protesten.
- (i) Strafverhalten wie: Verstöße gegen die Grundsätze des Spiels, Diskutieren, Einschüchtern oder Beleidigen des Gegners, des Schiedsrichters oder der Zuschauer, Missbrauch von Regeln oder grundloses Protestieren, werden im ersten Fall mit Verlust eines Bechers bestraft.
- (j) Sportlicher *Smack-Talk* und lauter Gesang ist aber erlaubt.
- (k) Bei Wiederholten Strafverhalten oder bei ungewöhnlich schweren Verstößen hat der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen die Möglichkeit mehrere Becher, einen Spieler, eine Mannschaft oder beide Mannschaften aus dem Spiel zu nehmen.

4. Regeln für Turniere

4.1. Allgemein

- (a) Der Schiedsrichter entscheidet wann und wo, welche Partie stattfindet
- (b) Erscheint eine Mannschaft nicht innerhalb von 15 Minuten, nach Aufruf des Schiedsrichters, am Spielort, verliert sie die Partie automatisch.

4.2. Turnierstruktur

- (a) Die Mannschaften treten zunächst in kleineren Gruppen, im Modus „Jeder gegen Jeden“ an.
- (b) Danach folgen die Finalspiele im KO-System.
- (c) Abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften, wird das Turnier wie folgt Strukturiert:

Anzahl der Mannschaften	Anzahl der Gruppen	Finalteilnehmer pro Gruppe	Finalspiele
1 – 5	1	1	Keins
6 – 10	2	2	2/1
11	3	1 + 1xRELEGATION	2/1
12 – 20	4	2	4/2/1
21 – 23	6	1 + 2xRELEGATION	4/2/1
24 – 40	8	2	8/4/2/1
41 – 49	12	1 + 4xRELEGATION	8/4/2/1
48 – 80	16	1	8/4/2/1

- (d) Gruppenbildung:
 - Die Mannschaften werden gleichmäßig auf die Gruppen verteilt.
 - Es ist möglich, dass Gruppen aus maximal einer Mannschaft weniger bestehen, als andere.
 - Die Zuteilung zu den Gruppen erfolgt durch Auslosung.
- (e) Finalteilnehmer pro Gruppe:
 - Die Mannschaften einer Gruppe treten „Jeder gegen Jeden“ an.
 - Die Mannschaften mit der höchsten Platzierung (siehe 4.3) erreichen die Finalspiele.
 - *?xRELEGATION*:
 - ? = Die Gesamtanzahl der Mannschaften, aus allen Gruppen, welche durch ein Relegationsspiel die Finalrunde erreichen können.
 - Aus jeder Gruppe gelangt die Mannschaft in die Relegation, welche die höchste Platzierung, nach den regulären Finalteilnehmern, erreicht hat.
 - All diese Mannschaften, aus allen Gruppen, treten gemeinsam in einem einzigen Relegationsspiel an.
 - Das Relegationsspiel ist ein Shootout. (siehe 4.4)
- (f) Struktur der Finalspiele:
 - Die Mannschaften werden in der ersten Finalrunde so verteilt, dass (nach Möglichkeit) jeweils ein Gruppensieger gegen einen Gruppenzweiten oder Relegationsgewinner spielt.
 - Teilnehmer der Finalrunde, welche in der gleichen Gruppe waren, sollen sich frühestens im letzten Finalspiel wieder begegnen können.

4.3. Punktwertung in der Gruppenphase

- (a) Am Ende eines Spiels werden die getroffenen Becher beider Mannschaften notiert.
- (b) Für einen Sieg werden 10 getroffene Becher notiert, auch dann, wenn der Sieg durch einen *Deathball* (siehe 2.7), oder durch Nicht-Erscheinen des Gegners errungen wurde.
- (c) Wird ein Spiel durch den Schiedsrichter (z.B. wegen Strafverhalten) vorzeitig beendet, obliegt es seiner Entscheidung, wie viele Becher notiert werden.
- (d) Um die Platzierung der Mannschaften zu ermitteln, wird nach folgenden Faktoren verglichen. Nacheinander, mit absteigender Wichtigkeit:
 - Anzahl der Siege
 - Anzahl der getroffenen Becher (mehr ist besser)
 - Anzahl der verlorenen Becher (weniger ist besser)
 - Direkter Vergleich zweier Mannschaften (wer hat das Aufeinandertreffen gewonnen)
 - Shootout

4.4. Shootout / Relegation

- (a) Beliebige viele Mannschaften können an einem Shootout teilnehmen.
- (b) Die Mannschaften führen nacheinander jeweils sechs Würfe auf sechs Becher auf der gegnerischen Seite aus.
- (c) Auf der Seite der Werfer steht ein Becher.
- (d) Die Becher sind mit Wasser gefüllt und werden nach den Regeln von 1.4 aufgebaut.
- (e) Die Spieler einer Mannschaft werfen abwechselnd, jeder also drei Mal.
- (f) Die Wurfregeln von 2.3 müssen eingehalten werden.
- (g) Becher gelten als getroffen, gemäß den Regeln von 2.4.
- (h) Das Treffen oder Umwerfen des eigenen Bechers zählt jeweils als ein Treffer Abzug.
- (i) Getroffene Becher bleiben stehen (oder werden wieder aufgestellt und befüllt) und können erneut getroffen werden.
- (j) Die Mannschaft, welche in einem Durchgang die meisten Treffer erzielt gewinnt.
- (k) Bei Gleichstand werden erneut zwei Würfe pro Mannschaft durchgeführt, bis ein Sieger ermittelt werden konnte.