



BIERPONG

Regelwerk



Stand: 22.7.2022 v2.4

www.club-traumtaenzer.de

1. VORBEREITUNG

1.1. Teams

- (a) Es spielen zwei Teams mit jeweils zwei Spielern.

1.2. Spielmaterial

- (a) 1 Biertisch
- (b) 2 Tischtennisbälle
- (c) pro Team 10 Becher, mit jeweils 0,4l Fassungsvermögen
- (d) pro Spieler ein 0,5l Getränk (möglichst Bier)
- (e) pro Team ein Gefäß mit Trinkwasser zum Reinigen der Bälle

1.3. Aufbau

- (a) Jedes Team stellt seine Becher in der Form eines gleichseitigen Dreiecks auf.
- (b) Das Dreieck wird an jeweils einem Ende des Tisches mittig aufgebaut.
- (c) Vom Tische aus gesehen sind es 4 Zeilen: 4 Becher, 3 Becher, 2 Becher, 1 Becher
- (d) Die Becher der ersten Zeile sind maximal einen Daumen breit vom Tische entfernt.
- (e) Die Ränder der Becher berühren sich, ohne sich zu überlappen. Jeder Becher steht frei und ungestützt.
- (f) Jedes Team verteilt seine beiden Getränke gleichmäßig auf alle 10 Becher.
- (g) In den Bechern dürfen sich keine Festkörper (z.B. Eiswürfel oder Limetten) befinden.
- (h) 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.

1.4. Bestimmen des ersten Wurfs

- (a) Aus jedem Team wird ein Startspieler bestimmt.
- (b) Die beiden Startspieler spielen eine Runde Schere-Stein-Papier (ohne Brunnen oder sonstige Zusatzfiguren).
- (c) Das Team des Gewinners erhält den ersten Wurf beim Bierpong. Es darf dieses Privileg NICHT an das andere Team abgeben.
- (d) Kann nach 20 regulären Runden Schere-Stein-Papier kein Gewinner ermittelt werden, gewinnt der Startspieler, dessen Name zuerst im Alphabet kommt.

2. Spielablauf

2.1. Der erste Wurf

- (a) Ein Spieler des Teams, welches den ersten Wurf erhalten hat (siehe 1.4), führt den ersten Wurf aus.
- (b) Nach diesem ersten Wurf ist das gegnerische Team regulär am Zug.

2.2. Zugreihenfolge

- (a) Beide Spieler des Teams, welches 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 das Team einen dritten Wurf.
- (c) Spätestens nach dem dritten Wurf endet der Zug in jedem Fall.
- (d) Geworfene Bälle werden vom verteidigenden Team im Wassergefäß gesäubert, bevor sie erneut benutzt werden.

2.3. Werfen

- (a) Tischhüpfen 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 das werfende Team warten bevor es einen weiteren Wurf ausführt, bis der getroffene Becher vom Tisch entfernt wurde. Wird dennoch geworfen, ist der Wurf ungültig und wird nicht wiederholt.

2.4. Treffer

- (a) Landet ein Ball in einem Becher, ohne von allein wieder herauszuspringen, so zählt der Becher als getroffen.
- (b) Ein getroffener Becher muss von dem Team, dem dieser Becher gehört, vom Spieltisch entfernt und geleert (möglichst ausgetrunken) werden.
- (c) Wird ein Becher von einem Spieler des eigenen Teams umgeworfen, so zählt dieser als getroffen.
- (d) Wird ein Becher durch einen regulären Wurf umgeworfen, oder vom Tisch geworfen, 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 aufgebaut werden, analog zu den Regeln von 1.3.
- (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 eines Spielers des verteidigenden Teams über der Tischfläche befinden.
- (c) Sobald der geworfene Ball einen der eigenen Becher berührt hat, darf dieser gefangen oder weggeschlagen werden. In Becher hineingreifen oder -pusten ist jedoch nicht erlaubt.
- (d) Es ist erlaubt, die eigenen Becher stabil zu halten um sie vor dem Umfallen zu schützen.
- (e) Wurden eigene Becher durch gegnerische Würfe bewegt, dürfen Sie nach dem Wurf wieder einen Daumen breit vom Tischrand entfernt werden.
- (f) Straf-Treffer: Wird ein Körperteil von einem verteidigenden 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

Das Spiel kann durch zwei Ereignisse gewonnen und somit beendet werden:

- (a) **REGULÄRER SIEG:** Wird der letzte Becher eines Teams getroffen oder aufgrund eines Straf-Treffers entfernt, so hat das andere Team sofort gewonnen.
- (b) **DEATHBALL:** Wird - durch einen regulären Wurf - ein bereits getroffener/entfernter Spielbecher erneut getroffen, bevor dieser geleert wurde (z.B., wenn ein Spieler ihn zwar in der Hand hält, aber noch nicht ausgetrunken hat), so gewinnt das Team, welches diesen *Deathball*-Treffer gelandet hat, sofort. Dabei ist unbedingt 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 das Spielergebnis beeinflussen könnte.
- (c) Sollten sich Zuschauer in einen Wurf einmischen, wird dieser Wurf wiederholt.
- (d) Prallt ein Ball während des Wurfs von einem Gegenstand oder Spieler ab und landet in einem Becher, zählt dieser Wurf als Treffer.
- (e) Wirft ein Zuschauer oder Schiedsrichter einen Becher um, wird dieser wieder gefüllt und aufgestellt.
- (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, ein Team oder beide Teams aus dem Spiel zu nehmen.

4. Wasserpong

Jedes Team kann sich vor einem Spiel dazu entscheiden, mit den folgenden Wasserpong-Regeln zu spielen.

- (a) Es müssen nicht beide Teams nach Wasserpong-Regeln spielen.
- (b) Bei Wasserpong gelten grundsätzlich alle Regeln des normalen Bierpong, mit folgenden Änderungen.
- (c) Die Spieler benötigen auch bei Wasserpong jeweils ein 0,5l Getränk (möglichst Bier).
- (d) Die Spieler benötigen zusätzlich jeweils einen weiteren Trinkbecher, identisch zu den Spielbechern.
- (e) Bei Wasserpong wird ein Liter Wasser auf die 10 Becher verteilt, anstatt der Getränke.
- (f) Muss ein eigener Becher entfernt werden (z.B. durch einen Treffer), so muss sich ein Spieler des Teams ca. 0,1l seines Getränks in seinen Trinkbecher umfüllen (nach 5 Umfüllungen ist das Getränk also leer).
- (g) Der entfernte Becher mit Wasser ist nun aus dem Spiel.
- (h) Für den Trinkbecher gelten nun jedoch die üblichen Regeln für getroffene/entfernte Becher des normalen Bierpong, insbesondere die DEATHBALL Regel bei 2.7.

5. Regeln für Turniere

5.1. Allgemein

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

5.2. Turnierstruktur

- (a) Die Teams 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 Teams, wird das Turnier wie folgt strukturiert:

Anzahl der Teams	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 Teams werden gleichmäßig auf die Gruppen verteilt.
 - Es ist möglich, dass Gruppen aus maximal einem Team weniger bestehen, als andere.
 - Die Zuteilung zu den Gruppen erfolgt durch Auslosung.
- (e) Finalteilnehmer pro Gruppe:
 - Die Teams einer Gruppe treten „Jeder gegen Jeden“ an.
 - Die Teams mit der höchsten Platzierung (siehe 5.3) erreichen die Finalspiele.
 - ?xRELEGATION:
 - ? = Die Gesamtanzahl der Teams, aus allen Gruppen, welche durch ein Relegationsspiel die Finalrunde erreichen können.
 - Aus jeder Gruppe gelangt das Team in die Relegation, welches die höchste Platzierung, nach den regulären Finalteilnehmern, erreicht hat.
 - Diese Teams, aus allen Gruppen, treten gemeinsam in einem einzigen Relegationsspiel an.
 - Das Relegationsspiel ist ein Shootout. (siehe 5.4)
- (f) Struktur der Finalspiele:
 - Die Teams in den Finalspielen treten im KO-System gegeneinander an.
 - Die Teams, welche zuvor in der gleichen Gruppe waren, sollen sich (nach Möglichkeit) frühestens im letzten Finalspiel wieder begegnen können.
 - Die Teams werden in der ersten Finalrunde so verteilt, dass (nach Möglichkeit) jeweils ein Gruppensieger gegen einen Gruppenzweiten oder Relegationsgewinner spielt.

5.3. Punktwertung in der Gruppenphase

- (a) Am Ende eines Spiels werden die getroffenen Becher beider Teams 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 jeweils notiert werden.
- (d) Um die Platzierung der Teams zu ermitteln, wird nach den 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 Teams (welches hat das Aufeinandertreffen gewonnen)
 - Shootout

5.4. Shootout / Relegation

- (a) Beliebige Teams können an einem Shootout teilnehmen.
- (b) Die Teams führen jeweils zehn Würfe auf sechs Becher auf der gegnerischen Seite aus.
- (c) Auf der Seite des Werfenden steht ein Becher.
- (d) Die Becher sind mit Wasser gefüllt und werden nach den Regeln von 1.3 aufgebaut.
- (e) Beide Spieler jedes Teams werfen abwechselnd, jeder also fünf 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) Das Team, welches in zehn Würfen die meisten Treffer erzielt, gewinnt.
- (k) Bei Gleichstand werden erneut zwei Würfe pro Team durchgeführt, bis ein Sieger ermittelt werden konnte.