
Bierpong Regelwerk

Basisgruppe Physik

Version 1.3

Juni 2019

Inhaltsverzeichnis

1 Ausstattung	3
2 Teams	3
3 Inhalt der Becher	3
4 Vorbereitungen	3
5 Die Abwurflinie	4
6 Die Wurftechnik	4
6.1 Air Shot	4
6.2 Bounce Shot	4
7 Der Wurf	5
8 Beginnendes Team	5
9 Punkte	6
10 Re-Rack	6
11 Ablenkungsmanöver	7
12 Verteidigung	7
13 Roll Back Regel	8
14 Fouls	8
15 Fouls und Einflüsse Unbeteiligter	8
16 Spielende	8

Regelwerk

1 Ausstattung

Für das Bier Pong Spiel werden folgende Utensilien benötigt:

- Biertisch
- 13 Becher a 0.5 l
- 2 Tischtennisbälle

2 Teams

Ein Team besteht aus zwei Spielern.

3 Inhalt der Becher

Für unser Bierpong Spiel darf sich ausschließlich Bier in den Bechern befinden.

Andere Getränke werden nicht geduldet!

Die einzige Ausnahme stellt hier natürlich der Becher zum Säubern der Bierpong-Bälle dar.

4 Vorbereitungen

- Auf jeder Seite des Tisches werden in Form eines Dreiecke jeweils 6 Becher aufgestellt. (siehe Abb.: 4.1)
- Ein Extra Becher wird in der Mitte des Tische platziert. Er wird zur Reinigung der Bälle verwendet.
- Jedes Team befüllt seine 6 Becher mit insgesamt einem Liter Bier.



Abbildung 4.1: Startaufstellung der Becher

5 Die Abwurflinie

Der Ellenbogen muss beim Wurf hinter der Kante des Bier Pong Tisches sein!

6 Die Wurftechnik

6.1 Air Shot

Der Ball wird vom Werfer direkt in den Becher geworfen, ohne dass der Ball vorher den Tisch berührt. Das verteidigende Team hat somit keine Möglichkeit den Ball abzuwehren. Beim Air Shot unterscheidet man in den Arc Ball und den Fast Ball. Beim Fast Ball wird der Ball in einem hohen Bogen auf den Becher geworfen, beim Fastball wird der Ball direkt und schnell auf den Becher geworfen.

6.2 Bounce Shot

Der Ball wird vom Werfer so geworfen, dass er den Beer Pong Tisch berührt.

Vorteil: Es ist einfacher die Becher zu treffen.

Nachteil: Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf das abwehrende Team den Ball fangen oder abwehren.

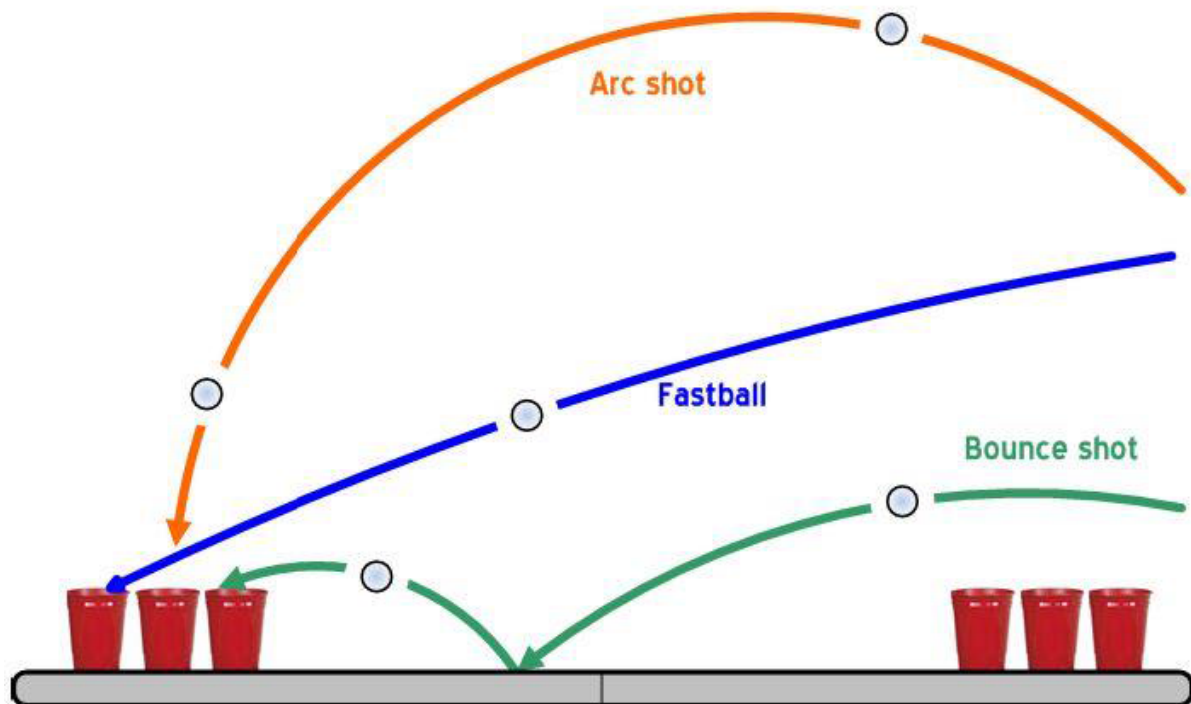


Abbildung 6.1: Mögliche Wurftechniken

7 Der Wurf

- Jedes Team wirft pro Spielzug 2 Bälle
- Die Spieler eines Teams müssen abwechselnd werfen
- Erst nach den 2 Würfen ist das nächste Team an der Reihe
- Der Ball gilt als geworfen sobald er die Hand der Spielers verlassen hat

8 Beginnendes Team

- Je ein Spieler pro Team wirft abwechselnd einen Ball auf die Becher
- Das Team, das als erstes trifft darf das Spiel beginnen
- Treffen beide Teams im selben Zug, wird solange weiter geworfen bis ein Team nicht mehr trifft

9 Punkte

- Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Getränk aufkommt gilt der Ball als versenkt
- Kreiselt der Ball in einem Becher, springt aber wider Erwarten ohne fremde Hilfe aus dem Becher, zählt es nicht als Treffer
- Prallt der Ball während des Wurfs von einem Spieler oder Gegenständen in die Becher zählt dies als Treffer
- Trifft der Ball einen verteidigenden Spieler VOR der Tischkante ohne davor am Tisch aufzutreffen (Bounce Shot) so darf das werfende Team einen Becher als getroffen auswählen
- Geht der Ball in den Becher und wirft ihn um so zählt dies als Treffer
- Sollte der Ball offensichtlich nicht in den Becher gehen und ihn trotzdem umwerfen zählt dies NICHT als Treffer
- Treffen beide Spieler in einer Runde unterschiedliche Becher, darf das werfende Team einen dritten Becher auswählen welcher als getroffen zählt
- Treffen beide Spieler in einer Runde den selben Becher, so zählen alle anderen Becher auch als getroffen
- Getroffene Becher werden nach der Runde vom Tisch genommen und müssen sofort getrunken werden
- Bleibt der Ball in der Mitte einer 3-Becher-Konstellation liegen, so gelten alle berührenden Becher als getroffen. Trifft der zweite Ball in einen der berührenden Becher, so darf sich das Team, das den Ball geworfen hat, einen vierten Becher aussuchen, der getrunken werden muss

10 Re-Rack

Im Verlauf eines Spiels ist es jedem Team einmal gestattet ein Re-Rack der gegnerischen Becherformation zu fordern.

- Bei einem Re-Rack müssen die Becher mittig im vorgegebenen Dreieck platziert werden
- Ein Re-Rack muss am anfang einer Runde angekündigt werden

- Nur wenn die exakte Anzahl an Bechern im Spiel ist kann ein Re-Rack durchgeführt werden (siehe Abb.: 10.1)
- Das Spiel geht erst weiter wenn der Re-Rack beendet ist

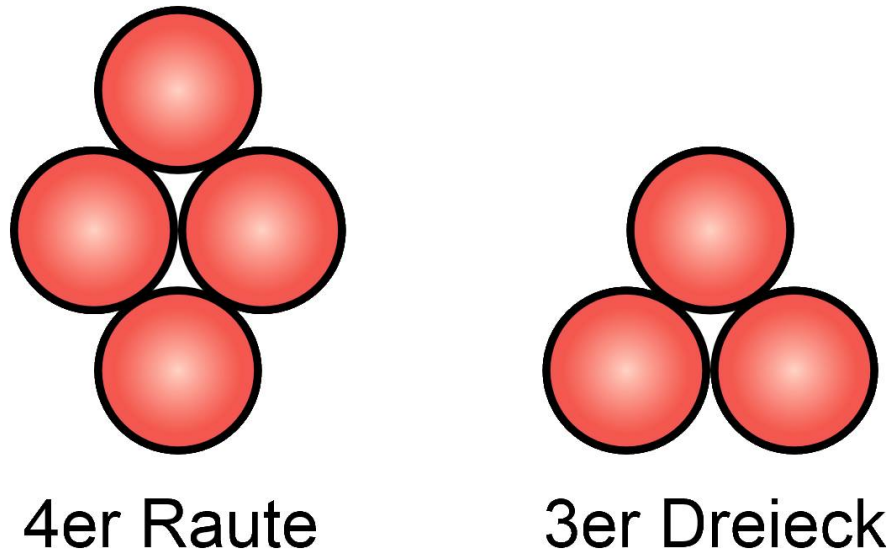


Abbildung 10.1: Mögliche Re-Rack Formationen

11 Ablenkungsmanöver

Ablenkungsmanöver jeglicher Art sind erlaubt (und auch erwünscht).

- Dabei dürfen weder der Tisch, die Becher, der Ball oder das gegnerische Team berührt werden
- Außerdem darf dabei nicht die eigene Spielhälfte verlassen werden

12 Verteidigung

- Das verteidigende Team darf den Ball nur dann weg schlagen, wenn dieser davor Kontakt zum Tisch oder zu einem Becher hatte (Bounce Shot)
- Fliegt der Ball durch das Verteidigen in einen Becher so gilt dieser als getroffen
- Berührt ein Spieler der verteidigenden Teams die Becher Formation und kein Becher wird getroffen so gilt ein vom werfenden Team ausgesuchter Becher als getroffen

13 Roll Back Regel

- Prallt ein geworfener Ball vom gegnerischen Becher ab und rollt am Tisch über die Mittellinie, so erhält der betreffende Werfer einen Freiwurf
- Der zurück rollende Ball darf allerdings vom Verteidigenden Team vor der Mittellinie abgefangen werden

14 Fouls

- Es gilt: Die Becher sind unantastbar!
- Getreu dem Motto dürfen die Spieler beider Teams die Becher während des Spiels nicht berühren
- Ausnahmen dazu sind natürlich ein Re-Rack oder wenn ein getroffener Becher getrunken werden muss
- Sollte ein Becher im laufenden Spiel berührt oder gar umgeworfen werden, so gilt dieser als getroffen
- Kommt die verteidigende Mannschaft mit dem Ball in Kontakt bevor dieser den Tisch oder einen Becher berührt bzw die Tischkante überflogen hat, so darf das werfende Team einen Becher auswählen welcher als getroffen zählt

15 Fouls und Einflüsse Unbeteiligter

Berührt ein Zuschauer den Ball, oder wird der Wurf durch äußere, spielentscheidende und nicht zu steuernde Einflüsse manipuliert, so ist ein Wiederholungswurf anzusetzen.

16 Spielende

- Ein Team gewinnt das Spiel sobald es alle Becher des gegnerischen Teams getroffen hat
- Das im Verlieren begriffene Team hat allerdings noch die Chance im direkten Gegenzug (sofern es nicht das Spiel begonnen hat) auszugleichen und ebenfalls alle Becher zu treffen
- Sollte der Ausgleich gelingen, so wird eine Overtime mit der kleinen 3er Re-Rack Formation gestartet

- Diese unterliegt denselben Regeln, es beginnt wieder das Team welches in der regulären Spielzeit begonnen hat
- Hat ein Team endgültig verloren, so muss es alle verbleibenden Becher am Tisch austrinken