

# Offizielles Regelwerk der



## § 1 Spielvorbereitung

Jedes Bier-Pong Liga Match wird an einem offiziellem Bier-Pong Tisch ausgetragen (keinem selbst gebauten). Jede Mannschaft hat zu Beginn des Spiels 10 Bierbecher sowie einen Wasserbecher. Es wird pro Spiel ein Pitcher Bier gleichmäßig auf die beiden Mannschaften verteilt. Die befüllten Bierbecher werden in einer 4-3-2-1 Pyramide aufgestellt. Zur Vorbereitung wird des Weiteren eine Partie Schnick-Schnack-Schnuck „auf eins“ (d.h. bis zu einem Punkt) gespielt. Der Gewinner darf zwischen Seitenwahl und der Wahl des Anwurfes entscheiden, während der Verlierer über das vom Gewinner nicht gewählten entscheiden darf.

## § 2 Spielverlauf

### § 2.1 Werfen

Es werden abwechselnd von jedem Team 2 Tischtennisbälle geworfen. Es ist zu beachten, dass jeder Spieler immer einen Ball werfen muss. Erlaubt sind direkte Würfe sowie Aufsetzer. Aufsetzer sind Würfe, bei denen der Ball den Tisch berührt. Es ist erlaubt, Aufsetzer, und zwar nur Aufsetzer (keine Bälle, die eine Becherkante berührt haben) wegzuschlagen, allerdings erst, nachdem diese den Tisch berührt haben.

Ein Wurf gilt als ausgeführt, sobald der Ball die Hand verlassen hat. Wichtig ist, dass nur Würfe gültig sind, bei denen der Ellenbogen während des kompletten Wurfvorgangs hinter der Tischkante ist. Hinzufügend muss der Wurf von oben getätigt werden, ein „Unterhandwurf“ ist nicht zulässig. Ein ungültiger Wurf zählt nicht, führt jedoch zu einem Ballverlust.

Wenn ein Becher getroffen wurde, muss er getrunken werden, jedoch erst, nachdem beide Würfe getätigt wurden. Es werden also in jedem Fall immer 2 Bälle geworfen und erst im Anschluss die Becher „geleert“.

Bei einem getroffenen Aufsetzer muss der getroffene Becher, sowie ein zusätzlicher, durch die gegnerische Mannschaft bestimmter Becher getrunken werden. Wenn beide Bälle in den gleichen Becher treffen, muss der getroffene Becher sowie zwei zusätzliche durch die gegnerische Mannschaft bestimmte Becher getrunken werden. Wenn beide Bälle in den gleichen Becher treffen und einer von beiden wurde als Aufsetzer geworfen, muss der getroffene Becher sowie drei zusätzliche durch die gegnerische Mannschaft bestimmte Becher getrunken werden. Wenn beide Bälle in den gleichen Becher treffen und beide als Aufsetzer geworfen wurden, muss der getroffene Becher sowie vier zusätzliche durch die gegnerische Mannschaft bestimmte Becher getrunken werden.

Wenn ein oder mehrere Becher getroffen werden, müssen diese direkt getrunken werden. Es darf erst erneut geworfen werden, wenn die Becher ordnungsgemäß geleert wurden. Wird vorher geworfen ist dies ein Regelverstoß und der Wurf ist ungültig. Ein ungültiger Wurf zählt nicht, führt jedoch zu einem Ballverlust.

## § 2.2 Sonstiges

Wenn bei einem gültigen Wurf der Ball in dem Becher rotiert, so ist es nicht erlaubt durch kräftiges Ausatmen (Rauspusten) oder mit Finger(n) den Ball aus dem Becher zu befördern. Ein solches Vergehen wird mit einem Strafbecher geahndet. Sollte wurfbedingt ein Becher vom Tisch fallen (Becher wird abgeworfen und fällt von der Tischkante, oder auf die Seite) wird dieser erneut mit Bier gefüllt und an die vorherige Position gestellt. Es nutzt also keinem der beiden Mannschaften, die Becher abzuschließen, statt in die Becher zu werfen. Sollte der Ball in den Becher geworfen worden sein und dieser fällt dann um, zählt der Becher als getroffen. Wenn eine Mannschaft aus welchem Grund auch immer (Versuch Aufsetzer wegzuschlagen, eigenes Unvermögen, reine Dummheit, ...) eigene Becher umschmeißen oder vom Tisch stoßen, zählen diese als getroffen und werden nicht erneut aufgestellt.

Alle Verunreinigungen der Spielstätte und der Spielutensilien werden unaufgefordert von dem verursachenden Team gesäubert. Die Tische werden von JEDEM pfleglich behandelt, es wird sich nicht aufgestützt oder dagegengetreten. Sollte ein Tisch während eines Spiels beschädigt werden, so ist dies direkt der Spielleitung mitzuteilen. Sollte ein Tisch dadurch unspielbar werden, so nimmt sich die Rhine Series of Beerpong vor, von dem jeweiligen Verursacher den entstandenen Schaden ersetzen zu lassen.

Der Mannschaft, welche nicht am Zug ist, ist es gestattet, die Hände in beliebiger Position zu halten. Sollten die Hände jedoch über der Tischkante (beispielsweise über den Bechern) getroffen werden führt dies zu zwei Strafbechern. Dazu zählt auch ein Ball, welcher von einem Becher nach oben abprallt, ohne, dass er den Tisch berührt hat. Dies bedeutet, dass die Mannschaft, welche geworfen hat, einen Becher auswählen darf, welcher von der gegnerischen Mannschaft getrunken werden muss und vom Spielfeld genommen werden muss.

Sollte ein Ball ohne gegnerische Berührung in die eigenen Becher geraten, beispielsweise bei einem peinlichen Wurfversuch, zählen diese wie ein normaler Treffer. Der Becher muss also leer getrunken werden und der Ballbesitz wechselt.

## § 2.3 Stellen

Jedem Team ist, während dem Spiel genau EINMAL erlaubt die Becher zu stellen, wenn es in Ballbesitz ist. Dies ist dem Gegner klar und deutlich mitzuteilen. Beim Stellen der Becher ist zu beachten, dass mindestens die Hälfte der noch vorhandenen Becher auf der letzten Reihe platziert werden müssen. Bei 6 Bechern also mindestens 3 und bei 4 Bechern mindestens 2. Eine Ausnahme gibt es hier, falls nur noch ein Becher zu stellen ist, dieser darf wie oben beschrieben gestellt werden oder aber in die Mitte der Pyramide.

## § 3 Spielende und Ersatzspieler

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Becher der gegnerischen Mannschaft getroffen hat. Das Spiel endet jedoch erst, wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Würfeln durchgeführt haben. Durch den Nachwurf ist ein Ausgleich möglich. Darauffolgend können bei beiden Teams jeweils der letzte Becher in die Mitte gestellt und im Stil des „Sudden Deaths“ den Sieg ausgespielt werden.

Verspätungen von mehr als einer halben Stunde führen zu 2 Strafbechern (jeweils die äußeren beiden hinten), verspätetes Erscheinen über einer Stunde führt zur Niederlage und 0:10 Treffern. Jedem Team ist es gestattet, jeweils ein Mitglied des Teams durch einen Spieler, der zu keinem anderen Team gehört, zu ersetzen. Dieser Ersatzspieler muss nicht fix sein, darf also wechseln, jedoch kann kein Ersatzspieler in verschiedenen Teams aushelfen. Beim ersten Einsatz spielt man sich also fest.

#### § 4 Punkteverteilung

Die Punkteverteilung ist analog zum Fußballpunktesystem. Die Gewinnermannschaft erhält drei Punkte, die Verlierer erhalten null Punkte. Zudem wird das Becherverhältnis erfasst. Angenommen eine Mannschaft gewinnt, ohne einen Gegentreffer zu kassieren, so erhält diese Mannschaft +10 Punkte in der Kategorie Becherverhältnis, die Verlierermannschaft -10 Punkte in der Kategorie Becherverhältnis. Die Punkte sowie das Becherverhältnis werden im Laufe der Saison addiert. Am Ende der Gruppenphase wird unter diesen Grundlagen die Reihenfolge festgestellt. Bei Punktgleichstand zählt das Becherverhältnis, dann der direkte Vergleich. Sollte durch die oben genannten Kriterien kein Sieger hervorgehen, wird ein Stechen gespielt. Daraufhin folgend werden im KO-System die Finals ausgespielt.

#### § 5 Spielplan und Spieltage

Der Spielplan wird am ersten Spieltag durch den unabhängigen Gesellschafter der Rhine Series of Beerpong in einer weiterhin in einer nicht bekannten geschlossenen Gruppe eines Kurznachrichtendienstleister bekannt gegeben. Die Spiele sind immer im Zeitraum zwischen Dienstag 12:00 und Donnerstag 24:00 zu absolvieren. Der genaue Austragungszeitpunkt wird zwischen den einzelnen Mannschaften kommuniziert und nicht einheitlich von der Rhine Series of Beerpong geregelt. Sollte eine Austragung nicht im oben genannten Zeitraum möglich sein, ist dies umgehend der Spielleitung zu melden. Jeder Mannschaft steht es zu, EINE Begegnung während der Saison zu verschieben, alles was darüber hinaus geht, muss von der Spielleitung genehmigt werden und kann zu Disqualifikation führen. Das Ergebnis muss unmittelbar und schnellstmöglich der Rhine Series of Beerpong gemeldet werden. Wöchentlich werden alle Ergebnisse sowie die aktuelle Tabelle veröffentlicht. Die Rhine Series of Beerpong sowie die Spielleitung behalten sich das Recht vor, sämtliche Regeln kurzfristig zu ändern. Ebenfalls steht es der Spielleitung als einzigen zu, auf Spielabbruch zu entscheiden.

#### § 6 Weitere Ergänzungen

Wenn eine Mannschaft, welche in Ballbesitz ist, mit beiden Würfeln einen Airball (Ball berührt weder Becher noch Tisch) erzielt, muss diese Mannschaft eine Runde Shots ausgeben. Was bestellt wird, bestimmt die fehlbare Mannschaft. Diese Regel kommt vor allem der Baracke zugute, also stellt euch mal nicht so an!

Diese Version des Regelwerkes wurde einstimmig mit den Vertretern des Vorstandes am 12.10.2018 beschlossen.