Beerpong - Kurzübersicht

Wurf- und Spielgemeinschaft Reilingen e.V.

Dies ist nur eine verkürzte Übersicht über die Beerpongregeln am Turnier und ersetzt nicht das Hauptregelwerk. Für die Details bitte das Regelwerk ausgiebig studieren.

§1 Spielvorbereitungen

- 10 Becher und 2 Spieler pro Team; 2 Würfe pro Team pro Runde
- Turnierplan bestimmt Beginner

§2 Punkten

- Jeder muss pro Runde einmal werfen (Abwechselnd werfen)
- Ellenbogen hinter Tischkante
- Airshot (Normal): Zählt einfach
- Bounceshot (Aufdopser): Zählt doppelt (Ein Extracup)
- Same Cup: Insgesamt 3 Cups (2 Extracups) und Balls Back
- Trickshot: Zählt einfach
- Island: Zählt doppelt (Ein Extracup)
- Alle Extracups dürfen ausgesucht werden (muss nicht angrenzend sein)
- Eigentor: Zählt einfach (Kein Verteidigerkontakt)

§3 Trickshot

- Rollt der Ball auf dem Tisch über die Mittellinie zurück darf der Ball gesichert werden und Ursprünglicher Werfer führtTrickshot aus
- Dopst der Ball in einen ausgeschiedenen Becher gibt es keinen Trickshot
- Keine Trickshots: Augenzu, Falsche Hand, …

§4 Island

- Isolierter Becher zählt als Island. (Kann nicht durch Verschieben der Becher entstehen)
- 1x Island pro Spieler pro Spiel (Vor Wurf ansagen) (Nach Balls Back möglich)
- Island getroffen: Extracup Anderer getroffen: Wurf zählt nicht

§5 Le Balls le Back

- Treffen beide in einer Runde gibt es Balls back (Kann beliebig wiederholt werden)

Beerpong - Kurzübersicht

Wurf- und Spielgemeinschaft Reilingen e.V.

§6 Verteidigung

- Kein Fingern und kein Blasen
- Verteidigung nach Tischkontakt oder wenn Ball hinter Tischkante
- Trifft Ball Boden oder Dinge außer Spielmaterial ist der Ball ausgeschieden

§7 Zusammenstellen

- Zweimal zusammenstellen pro Spiel
- Vor dem ersten Wurf zusammenstellen (Beginn einer Runde)(Nicht nach Balls Back)
- Zusammenhängend, min. ein Cup muss Grundlinie berühren. Maximal 4 Becher dürfen hintereinander gestellt werden.
- Während zusammengestellt wird darf nicht geworfen werden. Im Zweifel muss das werfende Team nachfragen. Bei Verstoß sind die Würfe ungültig.

§8 Letzter Cup

- Letzter Cup wird auf den Punkt gestellt bzw. zentriert (Nicht mitten in der Runde)

§9 Spezialfälle

- Hier werden die Extracupregeln Samecup, Bounceshot und Island nacheinander ausgewertet
- Doppel-Island in selben Becher: 5 Cups ; Boundshot und Airshot in selben Cup: 4 Cups

§10 Verstöße

- Leichter Verstoß (Ellenbogen, Wurfbehinderung, …): Wiederholung oder Wurf ungültig
- Schwerer Verstoß (Falsche Verteidigung, Cup umwerfen, Unsportlichkeit, …): Ein Strafcup

§11 Spielende

- Kein Nachwurf
- Spiel kann durch Extracup (Samecup, Bounceshot, Island) beendet werden
- Jeder baut seine Seite wieder auf
- Gruppenphase: 10 Minuten Spielzeit