



Spielregeln

Die Spielregeln orientieren sich mit wenigen Ausnahmen am Regelwerk von B-Pong Bundesliga
<https://bpbl.de/regeln/regelwerk-game/>

Aufbau

- Die 6 Cups werden in einer 3-2-1-Pyramide am Tische aufgebaut.
- Die Cups berühren sich an den Rändern, liegen nicht aufeinander auf und stehen in aufrechter Position, sind also in keine Richtung geneigt.
- Die hintere, untere Kante der Becher in der letzten Reihe darf maximal 3,5 cm von der hinteren Tischkante entfernt stehen.

Wurf

- Das anfangende Team wird durch Schere, Stein, Papier entschieden.
- Der Werfende muss mit beiden Beinen hinter der Tischkante stehen.
- Beim Werfen darf der Ellenbogen des Werfers niemals über die hintere Kante des Beer Pong Tisches ragen.
- Wird ein Cup von einem geworfenen Ball umgeschmissen, so zählt dieser als getroffen, falls der Ball den Cup an der Innenseite des Cups berührt hat.
- Getroffene Cups werden erst nach Beendigung einer Wurfrunde aus dem Spiel entfernt.

ZUSAMMENSTELLEN

- Einmal pro Spiel darf man zusammenstellen.
- Dies darf man ab einer Anzahl von vier verbleibenden Bechern.
- Nach einem "Balls Back" gilt diese Regel allerdings nicht, da die Runde immer noch am Laufen ist.

AUFSETZER/ WEGHAUEN

- Wirft ein Spieler den Ball mit einem Aufsetzer über die Tischplatte in einen Becher hinein, so muss das Gegnerteam zwei Becher aus dem Spiel nehmen..
- Um Aufsetzer zu vermeiden, darf der Ball nach der ersten Tischberührung weggehauen oder gefangen werden.

RICHTEN

- Während des Spielablaufs dürfen Spieler verlangen, dass das gegnerische Team dessen Becher wieder in Form bringt, wenn sie nicht stehen wie sie sollten.



Sonderregeln

- **Balls-Back:** Treffen beide Teammitglieder in derselben Runde, so erhält das Team die Bälle zurück und darf nochmal werfen. Die Becher werden vor dem zweiten Wurf entfernt.
- **Finger/Blasen:** Wenn ein Ball noch in einem Becher herumkreist und noch nicht das Bier berührt hat, so kann dieser weder herausgepustet noch gefingert werden.
- **Trickshot:** Wenn ein Spieler den Ball wirft und er über den Tisch auf die eigene Seite zurückrollt und man ihn nimmt (ohne dass er den Boden berührt), so ist der Werfer erneut dran. Der Wurf muss aber ein Trickshot sein. Was als Trickshot gewertet wird, macht die Teams untereinander aus.
- **Bombe:** Treffen beide Teammitglieder in denselben Becher, so gilt die "Bombe" - Regel. Es werden 3 Becher auf der gegnerischen Seite entfernt und das Team erhält beide Bälle zurück (Balls Back) und darf erneut werfen.
- **On Fire:** Wenn ein Spieler zwei Treffer in zwei Runden hintereinander landet, so kann er "heating up" rufen und darf im Falle eines dritten Treffers in der nächsten Runde so oft werfen, bis er nicht mehr trifft. Er ist "on fire".
- **Island:** Diese Regel darf von jedem Spieler einmal im Spiel genutzt werden. Wenn ein Becher alleine steht (ohne Berührung zu anderen), so kann der Spieler "Island" auf den Becher rufen. Wenn der genannte Becher getroffen wird, darf der Schütze sich einen zweiten Becher aussuchen, der aus dem Spiel genommen wird. Wenn der Spieler versehentlich einen anderen Becher trifft, zählt der erlangte Treffer jedoch nicht.
- **Airball:** Airballs (geworfene Bälle, die weder Becher noch Tisch berühren) werden nicht bestraft.
- **Nachwurf:** Nachdem der letzte Becher des gegnerischen Teams getroffen wurde, bekommen die Gegner beide Bälle und dürfen jeweils einen Konter werfen. Im Fall, dass das konternde Team es schafft, einen/ beide Becher (= gleiche Anzahl wie Gegner) zu treffen, so geht das Spiel im Ballbesitz des eigentlichen Gewinnerteams weiter und keine Becher werden entfernt.
- **Last Cup:** Der letzte Becher muss direkt getroffen werden, darf also nicht durch eine Extraregel weggestellt werden.

Regelverstöße und Folgen

- Beim Blocken eines direkten Wurfes wird ein eigener Becher entfernt
- Beim Wurf mit dem Ellbogen über der Tischkante wird der Wurf ungültig und nicht wiederholt.
- Bei übermäßigem Zeitspiel wird ein eigener Becher entfernt.
- Bei illegalem Blasen oder Fingern wird der Becher entfernt.

