

NETTELREDER BIERPONG

REGELWERK

2021

INHALTSVERZEICHNIS

1.1	Spielaufbau	1
1.2	Spielbeginn	1
1.3	Spielprinzip	1
1.4	Mehrfachtreffer	2
1.5	Stellen	3
1.6	Strafbecher	3
1.7	Trickwürfe	3
1.8	Rückwürfe	4
1.9	Deathcups	4
1.10	Ranking	5
1.10	Schlusswort	6

1.1 SPIELAUFBAU

Gespielt wird mit den standardisierten Bierpongtschen, bestehend aus vier Klappsegmenten, und den dazugehörigen Racks.

2-gegen-2: Jedes Team stellt seine 10 Becher in das dafür vorgesehene Rack und füllt diese mit zwei 0,33l Flaschen Bier.

1-gegen-1: Jeder Spieler stellt seine 6 Becher vorne beginnend in das dafür vorgesehene Rack und füllt diese mit einer 0,33l Flasche Bier.

Alternativ können die Becher in der Indoor-Spielvariante auch mit Wasser gefüllt werden. In Folge dessen muss sich jeder Spieler ein eigenes Getränk bereitstellen. Dieses muss – unabhängig von Sieg oder Niederlage – am Ende des Spiels ausgetrunken sein.

Innerhalb der äußeren Tischsegmente befinden sich lediglich Racks und die darin befindlichen noch nicht getroffenen Becher. Wasserbehälter sind an den Rand der mittleren Segmente zu stellen. Getroffene Becher werden vorzugsweise gänzlich vom Tisch entfernt und dabei nicht gestapelt. Bei Platzmangel werden diese ebenfalls an den Rand der mittleren Segmente gestellt.

1.2 SPIELBEGINN

Zur Bestimmung des Startteams wird „Schere-Stein-Papier“ gespielt. Das Gewinnerteam erhält beide Spielbälle und muss, sobald beide Teams bereit sind, mit dem Werfen beginnen.

1.3 SPIELPRINZIP

Beide Spieler eines Teams werfen in einer Runde jeweils einen Ball. Es ist in keiner Situation erlaubt, dass ein Spieler beide Bälle wirft. Ziel des Spiels ist es, schnellstmöglich in alle gegnerischen Becher zu treffen. Wird ein Becher getroffen, so muss dieser nach der Runde ausgetrunken und entfernt.

Direkter Wurf: Der Ball wird entweder im hohen Bogen oder direkt im hohen Tempo auf die Becher geworfen, ohne dass der Ball die Tischfläche berührt.

Aufsetzer: Anders als beim direkten Wurf, lässt man beim „Aufsetzer“ den Ball auf der Tischfläche (oder auf anderen Flächen im Raum wie Wand, Decke, etc.) aufkommen, bevor dieser einen Becher trifft. Dabei ist es egal, wie oft der Ball auf der Fläche aufkommt. Sobald der Ball die Fläche berührt, darf dieser vom gegnerischen Team abgewehrt werden. Trifft er dennoch einen Becher, so zählt dieser Wurf als zwei Treffer und ein angrenzender Becher muss ebenfalls entfernt werden. „Rackaufsetzer“ zählen allerdings nicht doppelt. Aufsetzende Bälle dürfen auch mit einer einzelnen Berührung zurückgespielt werden. Landet der Ball durch diese Berührung in einem Becher des ursprünglich werfenden Teams, so zählt der Treffer ebenfalls doppelt.

Berührt ein Ball einen Becherrand und prallt nach oben ab, so darf der Ball abgewehrt werden. Landet der Ball trotzdem in einem Becher, zählt ein solcher Treffer allerdings nicht als Aufsetzer und zählt somit auch nicht doppelt.

Es ist nicht erlaubt, Bälle aus einem Becher hinauszupusten. Ist ein Ball in einem Becher ohne selbständig rauszurollen, so zählt er auch.

1.4 MEHRFACHTREFFER

Sind beide Würfe erfolgreich, so ergeben sich folgende vier Szenarien, bei denen in jedem Fall ein Ball zurück an das ursprünglich werfende Team gegeben wird. (*Änderung seit 2021*)

SZENARIO	BECHER WEG
2 Treffer, direkter Wurf, versch. Becher	2
2 Treffer, direkter Wurf, gleicher Becher	1v1: 2 2v2: 3
2 Treffer, ein Aufsetzer, gleicher Becher	4
2 Treffer, zwei Aufsetzer, gleicher Becher	6

Bleibt der Ball nach einer Runde auf dem Rand zwischen mehreren Bechern liegen, so sind alle vom Ball berührten Becher zu entfernen.

1.5 STELLEN

Befinden sich beim Gegnersteam 6, 4, 3 oder 1 Becher, so kann das ballbesitzende Team vor dem ersten Wurf der Runde ein Umstellen (ugs. „Stellen“) einfordern. Die Becher werden dabei in der Regel nach vorne ins Rack gestellt.

Standardformationen:

- 1 Becher -> „1“ (Einzel, ganz nach vorne)
- 3 Becher -> „1-2“ (Kleine Pyramide vorne)
- 4 Becher -> „1-2-1“ (Raute vorne)
- 6 Becher -> „1-2-3“ (Große Pyramide vorne)

Es ist erlaubt, jegliche Formation im Rack einzufordern. Wird einfach nur „Stellen“ ausgerufen, so bezieht sich dies automatisch auf die Standardformationen. In einem 2-gegen-2-Spiel ist es zweimal erlaubt, eine Umstellung einzufordern, im 1-gegen-1 hingegen nur einmal.

1.6 STRAFBECHER

Berührt das Gegnersteam den Ball des werfenden Teams im Flug über der Tischfläche, so ist ein Strafbecher fällig. Mit beidseitigem Einverständnis kann sich auch auf eine Wurfwiederholung geeinigt werden.

Lenkt ein Spieler den Ball eines Gegners im Flug mit seinem Körper in einen eigenen Becher, so sind insgesamt zwei Becher zu entfernen.

Fällt der Ball bei einem Wurf in die eigenen Becher, so ist auch dieser zu entfernen.

Schmeißt ein Spieler seinen eigenen Becher auf irgendeine Art und Weise um, so ist auch dieser Becher zu entfernen.

1.7 TRICKWÜRFE

Rollt der Ball nach einem Wurf zurück auf die Tischhälfte des werfenden Teams, ohne zuvor den Boden berührt zu haben, so darf erneut geworfen werden. Dies geschieht in Form eines Trickwurfes (bspw. unter dem Bein, rückwärts, über Bande, usw.). Sollte dieser Ball treffen, so

zählt er als zwei Treffer. Freiwillige Trickwürfe zählen nicht doppelt. Das Werfen mit links (bzw. der schwachen Hand) und das Werfen mit geschlossenen Augen zählt ausdrücklich nicht als Trickwurf!

1.8 RÜCKWÜRFE

Trifft das werfende Team in den letzten Becher des Gegnerteams, so ist das Spiel noch nicht beendet. Das Gegnerteam hat die Möglichkeit, im darauffolgenden Wurf auszugleichen oder sogar zu überholen.

Beispiel 1 (Basisfall):

Team A wirft in Team Bs letzten Becher. Team B muss im darauffolgenden Wurf mindestens einen Becher treffen, um auszugleichen. Geschieht dies, so geht das Spiel ganz normal weiter und es werden keine Becher entfernt.

Ferner ist es möglich, mehr Treffer zu erzielen als Becher noch voll sind. In diesem Fall wird auch ins Negative gezählt und das rückwerfende Team muss durch mehrere Treffer ausgleichen. Hierbei sind auch die „Bälle-zurück-Regeln“ zu beachten.

Beispiel 2:

Team A besitzt 1 Becher, Team B besitzt 2 Becher. Team A wirft zweimal in den gleichen Becher bei Team B. Team B entfernt nun den getroffenen Becher und Team A erhält die Bälle zurück, trifft allerdings nicht erneut. In Folge dessen muss Team B zwei Mal treffen, um auszugleichen. Ansonsten ist das Spiel verloren.

Formal:

Sei n_A, n_B die Anzahl der vollen Becher von Team A und Team B. Trifft Team A, so dass $n_B - (\text{Treffer}_A) < 1$, so muss Team B solange treffen, bis $n_B \geq 1$ ist.

1.9 DEATHCUPS

Trifft das werfende Team in einen Becher des Gegners, sollte dieser Becher nach der Runde direkt ausgetrunken und vom Tisch entfernt werden.

Ist dies nicht der Fall, so kann das gegnerische Team versuchen, im weiteren Spielverlauf in diesen Becher hineinzuworfen. Wird in diesen „Deathcup“ getroffen, so gewinnen sie automatisch mit 10 zu 0.

Dazu zählen insbesondere nicht entfernte Becher aus dem Rack, auf dem Tisch befindliche volle Spielbecher und in der Hand befindliche volle Spielbecher. Füllt ein Spieler das Bier aus Hygienegründen in einen eigenen Becher um, so zählt auch dieser als Deathcup. Bei der Indoor-Version zählen nur nicht entfernte Becher als Deathcup.

Nach dem Stellen verfällt ein Deathcup, auch wenn dieser dabei nicht bewegt wurde.

Ein Spieler ist nicht verpflichtet, das andere Team über einen möglichen Deathcup oder seine Position zu informieren. Auch nicht auf explizite Nachfrage.

Bei Verdacht auf einen Deathcup können freiwillig Becher aus dem eigenen Rack entfernt werden. Wird dabei allerdings nicht der ursprüngliche Deathcup entfernt, so bleibt dieser auch weiterhin bestehen.

1.10 RANKING

Sobald 51% der Spieler eines Matches bereits in der Rangliste eingetragen sind, so wird auch dieses Spiel eingetragen. Es besteht die Möglichkeit einen Spieler, der sich nicht in der Rangliste befindet, als „Gast“ spielen zu lassen. Einmalige Würfe eines Zuschauers (ugs. „Gastwürfe“) sind in Ranking-Spielen nicht zulässig.

Daraus folgt:

- *1-gegen-1-Spiele gegen Gast sind verboten.*
- *2-gegen-2-Spiele nur mit maximal einem Gast.*

Spiele können von Maik, Luca und Calli eingetragen werden. Sollte niemand vor Ort sein, der Spiele eintragen kann, so sind diese als Nachricht in die Telegram-Gruppe zu schicken.

Spiele werden anhand der getroffenen Becher bewertet:

Beispiel:

Team A gewinnt gegen Team B. Team A hat noch zwei Becher bei sich stehen. Also hat Team A zehn Becher getroffen, Team B nur acht. Es folgt: „TeamA 10 vs TeamB 8“.

1.10 SCHLUSSWORT

Diese Regeln gelten ausnahmslos in jedem Ranking-Spiel – also auch bei den Nettelreder Bierpongturnieren. Mögliche Unkenntnisse des Regelwerks werden dabei nicht berücksichtigt.

Weitere sich ergebende Sonderfälle und mögliche Regelfragen sind mit Luca oder Maik abzusprechen.

Bei Ergänzungen und möglichen Fehlern dieses Regelwerks bitte an Maik wenden.

PROST!