

Bierpong Turnier – Regelwerk

Grundregeln

- Teams: 2 Spieler pro Team
 - Becher: 6 Becher pro Team, gefüllt mit je 2x 0,33l Bier oder Radler
 - Spielzeit: 10 Minuten (Verlängerung möglich)
 - Schiedsrichter: Wird vom Verein gestellt
-

Spielablauf

- Abwechselndes Werfen: immer ein Spieler je Team im Wechsel
 - Ellenbogen-Regel: Ellenbogen darf nicht über die Tischkante (Schiedsrichter entscheidet)
 - Platzwahl: Schnick, Schnack, Schnuck (*Best of 1*)
 - Bei falscher Wurfreihefolge wird der Wurf wiederholt – er zählt nicht
-

Sonderregeln beim Wurf

- Ball springt/tippt:
 - Trifft der Ball Tisch oder Becher und fällt dann hinein → gültig
 - Gegner darf Ball ablenken oder fangen
 - Ball dreht sich im Becher: darf rausgepustet werden (Schiri entscheidet)
 - Randtreffer:
 - Innen getroffen & auf Boden gefallen → zählt als getroffen
 - Außen getroffen & auf Boden gefallen → Becher wird wieder aufgestellt
-

Nachwurf & Trinkregeln

- Nach jedem Spiel: Verliererteam muss alle restlichen Becher austrinken
 - Nachwurf: Niederlage = ein letzter Versuch, darf solange wiederholt werden, bis kein Treffer mehr gelingt
 - Königsbecher: Landet ein Ball in einem von einem Gegner gehaltenen Becher → Spiel sofort beendet
 - Eigentor: Fällt der Ball in den eigenen Becher → zählt als getroffen & muss getrunken werden (Wurfrecht bleibt bestehen)
-

Zeit & Verlängerung

- Spielzeit: 10 Minuten
 - Schiedsrichter darf bei Zeitspiel einen Strafbecher vom Tisch nehmen
 - Kein Sieger nach 10 Minuten:
 - Mehr Becher = Sieg (3 Punkte), Gegner trinkt alle restlichen Becher
 - Gleichstand = Unentschieden (1 Punkt), beide trinken eigene Becher
 - Verlängerung:
 - Wenn ein Team vorzeitig alle Becher trifft, aber der Gegner im Nachwurf ausgleicht
 - Es wird mit 3 Bechern á 1 Bier pro Team weitergespielt
 - Restzeit = maximal 15 Minuten
-

Punkte & Entscheidungsspiele

- Sieg = 3 Punkte
- Unentschieden = 1 Punkt
- Punktgleichheit in der Gruppe = Entscheidungsspiel mit 3 Bechern á 1 Bier
- Die Platzierungen werden wie folgt ausgewertet: 1. Punkte, 2. getroffene Becher, 3. direkter Vergleich.
- Beispiel: Gewinnt eine Mannschaft mit einem Becher Unterschied, endet das Spiel 7:5