

Allgemeine Regeln - Spielregeln

- 2 Spieler pro Team
 - 2 Würfe pro Team in jeder Runde
 - Gespielt wird mit Bier/Sommerspritzer
1. Aufbau
 - 6 Becher (10 ab Achtelfinale) auf jeder Seite des Tisches
 - Angeordnet als Pyramide mit der Spitze Richtung Tischmitte (längsseitig)
 - Die hinterste Reihe der Pyramide sollte max. 1-2 cm von der Tischkante entfernt sein
 - Rutschen die Becher aus der Formation, sollten sie vor dem nächsten Wurf wieder in Position gebracht werden.
 - Die Becher müssen sich berühren.
 - Einmal pro Spiel darf man die gegnerischen Becher wieder formieren lassen.
 - 4 Becher -> Raute: 1-2-1
 - 3 Becher -> Dreieck
 - 2 Becher -> Hintereinander
 - 1 Becher -> Tischmitte (breitseitig)
 - Becher sind mit Bier/Sommerspritzer gefüllt und müssen nicht ausgetrunken werden.
 2. Ballbesitz und Seitenwahl
 - Schere-Stein-Papier um Ballbesitz
 - Verlierer wählt die Seite
 3. Ablauf
 - Würfe dürfen nicht abgewehrt werden, außer es handelt sich um Bounce-Shots (Aufspringen des Balls), diese dürfen abgewehrt werden
 - Bounce-Shots zählen für 2 Becher
 - Ein Ball in einem getroffenen Becher darf erst nach beiden Würfeln aus dem Becher geholt werden.
 - Kein Herausfingern/Herausblasen
 - Treffen beide Spieler desselben Teams einen Becher, bekommen diese einen dritten Wurf (1 Ball zurück), ausgenommen sie treffen den gleichen Becher.
 - Doppelt getroffene Becher zählen auch für alle Becher rundherum (die den getroffenen Becher berühren)
 - Kein Fischen bei zurückrollenden Bällen
 - Kein Anlehnen/Festhalten am Tisch
 - Ein Lehnen über den Tisch ist erlaubt, jedoch müssen beide Beine am Boden hinter der Begrenzung stehen.
 - Fällt ein Becher um, ist ein weiterer Becher als Strafbecher zu trinken.
 - Ablenkungen des gegnerischen Teams sind erlaubt solange diese sich in einem fairen Rahmen befinden.
 - Kein Verdecken der eigenen Becher, während der Gegner wirft.
 - Kein Blasen, Luftstrom machen, etc.

Eine Verletzung einer dieser Regeln hat 1 Strafbecher zur Folge.

4. Spielende

- Das Spiel endet, nachdem ein Team alle gegnerischen Becher eliminiert hat oder spätestens nach 10 Minuten.
 - Wenn das Team, das begonnen hat, alle gegnerischen Becher als erstes eliminiert, darf das andere Team nachschießen (1 oder 2 Würfe, je nachdem wie viele Würfe das Team davor hatte).
- Der Gewinner ist derjenige der alle Becher des gegnerischen Teams eliminiert hat, oder nach Ablauf von 10 Minuten noch die meisten Becher stehen hat.
- Wenn nach zehn Minuten beide Teams gleich oft geworfen hat (Nachschüsse!) und auf beiden Seiten noch gleich viele Becher stehen oder wenn beide Teams alle Becher des Gegners in derselben Runde eliminieren, wird das Spiel Unentschieden gewertet.

Turnierablauf

- Es gibt eine Gruppenphase und eine KO-Phase, in der die jeweiligen Gruppenersten und -zweiten aufsteigen.
- Spiele werden mit Sieg (3 Punkte), Unentschieden (1 Punkt) und Niederlage (0 Punkte) in der Gruppenphase gewertet.
 - Bei Punktegleichstand entscheiden die direkten Duelle, ein Shoot-Out oder ein Münzwurf (in dieser Reihenfolge) über die Platzierungen.
 - Shoot-Out:
 - Jeweils auf einen Becher auf jeder Tischseite
 - Abwechselnd ein Wurf pro Team
 - Gleich viele Würfe pro Team
 - Dauer max. 5 Minuten
 - Wenn kein Becher getroffen wird oder beide Becher in derselben Runde, entscheidet der Münzwurf
- Spiele in der KO-Phase werden nur als Sieg oder Niederlage gewertet
 - Ab dem Achtelfinale gibt es kein Zeitlimit.
 - Spiel endet erst wenn alle Becher eines Teams eliminiert sind.
 - Bei Unentschieden (letzter Treffer in der gleichen Runde):
 - Shoot-Out (max. 5 min)
 - Münzwurf

Allgemeines

- Falls nicht weiters erläutert sind allgemein bekannte Beerpong-Regeln anzuwenden.
- Bei Unklarheiten oder unklaren Spielsituation, die nicht in diesem Regelwerk festgehalten wurden, fair untereinander klären oder mit den Spielleitern / der Turnierleitung abklären.
- Entscheidungen der Spielleiter/Turnierleitung sind unanfechtbar.