

Offizielles BeerPong-Regelwerk

Fachschaftsrat Maschinenbau

Zubehör:

- Spielzeit 12 min (nur in der Vorrunde)
- 4 Spieler, 2 gegen 2
- 2 Bälle pro Tisch
- 10 Cups pro Team
- 2 Bier pro Team

Regeln:

1. Wer das Spiel beginnen soll, wird mit einer kurzen Runde „Schere-Stein-Papier“ festgelegt.
2. Beim Wurf muss der Ellbogen hinter der Tischkante sein.
3. Aufsetzende Bälle (Bouncer) dürfen nach dem Auftreffen auf dem Tisch abgewehrt werden, jedoch müssen bei einem Treffer auch 2 Becher getrunken werden. Das Team, das getroffen hat, darf entscheiden, welcher zusätzliche Becher getrunken werden muss. Bei einem Aufsetzer, bei dem der Ball unabsichtlich zuvor an den Bechern abprallt und dadurch versenkt wird, muss lediglich 1 Becher getrunken werden.
4. Wenn der Ball ohne Aufsetzer abgewehrt wird: 1 Strafbecher!
5. Wenn beide Teampartner getroffen haben, erhält das Team die Bälle zurück und es darf erneut geworfen werden.
6. 2 Bälle im selben Becher: 3 Becher trinken. Das Team, das getroffen hat, darf entscheiden, welche 2 zusätzlichen Becher getrunken werden müssen.
7. Wenn der letzte Becher getroffen wurde, darf das andere Team immer nachziehen. Dabei darf jeder Werfer solange nachziehen, bis er keinen Ball mehr in den Becher versenkt. (Kein Nachwurf nach Ablauf der Zeit)
8. Wird der letzte Becher per Nachwurf getroffen: Verlängerung mit je einem Becher
9. Die Verlängerung ist ein Sudden Death ohne Nachwurf. Jedes Team hat pro Verlängerungsrunde 2 Bälle zu werfen. (kein balls-back) Das Team, welches mit

- seinen 2 Würfeln am häufigsten getroffen hat, gewinnt. Bei gleicher Anzahl von getroffenen bzw. nicht getroffenen Bällen beginnt eine neue Verlängerungsrunde.
10. Die Becherformation darf einmal umgestellt werden. Dabei werden die Becher nach vorne orientiert auf die vorderste Position umgestellt.
 11. Getroffene Bälle bleiben im Becher liegen.
 12. Pusten oder „rausfingern“ des Balls aus dem Becher ist nicht erlaubt.
 13. Falls ein Team einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen und muss vom Tisch genommen werden. Außerdem zählt ein Becher als getroffen, falls einem der Ball aus der Hand in den eigenen Becher fällt.
 14. Falls ein Becher aufgrund des Kontaktes mit dem Ball umfällt, so zählt dieser als Treffer. Absichtliches Umwerfen gilt als automatische Niederlage.
 15. Kommt der Ball ohne den Boden zu berühren über der Mittellinie des Tisches zum Werfer wieder zurück, darf dieser einen Trickshot (Augen zu oder mit der schwachen Hand zählt nicht als Trickshot) ausführen.
 16. Trickshots werden nach den normalen Würfeln durchgeführt und zählen immer 1 Becher. (auch bei Bouncer)
 17. Es gibt keine „Insel“ oder „On fire“ Regelung
 18. Falls ein Team seinen eigenen Becher nicht ausgetrunken hat und das Gegnersteam in diesen trifft, hat man automatisch verloren. (Deathcup, Todesbecher)
 19. Das Team, das verloren hat, muss die verbleibenden Becher des Siegerteams austrinken.

Sieg innerhalb der Zeit = 3 Punkte

Sieg nach Zeit = 2 Punkte

Remis bei gleicher Becherdifferenz = 1 Punkt

In der Vorrunde gibt es eine Becherdifferenz. Die übrigen Becher des Gewinnerteams werden dem Gewinnerteam aufaddiert und dem Verliererteam abgezogen.