

Regeln - 1. Hoepfner Bier-Pong Cup

Im Rahmen der Mallorca-Party 2019 des FV Hambrücken



§1 Turniermodus:

Ein Team besteht aus 2 Personen (Mindestalter 18 Jahre).

Ein Spielertausch während des Turniers ist nicht erlaubt und folgt zur sofortigen Disqualifikation.

Die Vorrunde besteht aus 4 Gruppen à 4 Mannschaften.

Die ersten beiden Mannschaften jeder Gruppe qualifizieren sich für die Endrunde.

Spiele der Vorrunde werden mit 6 Becher pro Team ausgetragen.

Ein Spiel dauert 8 Minuten.

Gewonnen hat das Team welches mehr Becher getroffen hat.

Bei Gleichstand erfolgt ein „Sudden Death“, wobei der nächste Treffer zum sofortigen Ende des Spiels führt.

Das Team welches den Treffer im Sudden Death erzielt ist somit Sieger.

Die Endrunde besteht aus Viertelfinale, Halbfinale, Finale und Spiel um Platz 3. Spiele der Endrunde werden mit 10 Becher pro Team ausgetragen.

Ein Spiel (Viertelfinale und Halbfinale) dauert 10 Minuten.

Gewonnen hat das Team welches mehr Becher getroffen hat.

Bei Gleichstand erfolgt ein „Sudden Death“, wobei der nächste Treffer zum sofortigen Ende des Spiels führt.

Das Team welches den Treffer im Sudden Death erzielt ist somit Sieger.

Spiel um Platz 3 und das Finale werden ohne Zeitlimit ausgespielt.

Es gewinnt somit die Mannschaft welche alle Becher des Gegners getroffen hat.

Für alle Spiele gilt: Es gibt keinen Nachwurf!

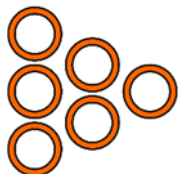
Ist der letzte Becher eines Teams getroffen ist das Spiel sofort beendet.

§2 Start des Spiels:

Wer das Spiel beginnt wird durch einen Münzwurf entschieden.

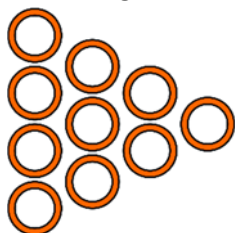
Die Seite der Münze darf hierbei das im Turnierplan zuerst genannte Team wählen.

Die Anfangsformation der Becher ist in der Vorrunde (6 Becher), folgende:



6 Becher

Die Anfangsformation der Becher ist in der Endrunde (10 Becher), folgende:



10 Becher

§3 Der Wurf

Jedes Team hat pro Runde 2 Tischtennisbälle.

Jeder Spieler hat einen Wurf pro Runde.

Geworfen wird abwechselnd.

Die Reihenfolge der Werfenden kann jede Runde neu gewählt werden.

Geworfen wird hinter dem Tisch, der Ellenbogen muss hierbei hinter der eigenen Tischkante sein.

Bei Missachtung der „Ellenbogen“ zählt der Wurf nicht und wird auch nicht wiederholt.

Ein Wurf muss innerhalb von 5-10 Sekunden abgeschlossen werden.

Versuchtes Zeitspiel wird vom Schiedsrichter angezeigt (Heben des Armes).

Wird der Wurf zu stark verzögert, kann dieser durch den Schiedsrichter als ungültig erklärt werden.

In diesem Fall müssen beide Bälle an den Gegner abgegeben werden.

Es gibt 2 verschieden Arten von Würfen:

1) Der direkte Wurf:

Direkter Wurf in einen Becher ohne die Spielfläche zu berühren.

Dieser Wurf darf vom Gegner nicht abgewehrt werden.



Direkter Wurf

2) Der Bounce:

Indirekter Wurf mit mindestens einmaligem Aufkommen auf der Spielfläche.

Dieser Wurf zählt doppelt darf vom Gegner abgewehrt werden.

Der zweite Becher der ausgetrunken werden muss, darf vom Schützen gewählt werden.



Bounce

§4 Der Treffer

Es gibt verschiedene Möglichkeiten an Treffern einer Runde:

1) Kein Treffer:

Der Gegner erhält beide Bälle und beginnt eine neue Runde.



Kein Treffer

2) Ein Treffer:

Der Gegner trinkt den getroffenen Becher aus, erhält beide Bälle und startet eine neue Runde. Bei einem Treffer durch einen Bounce wird ein zusätzlicher Becher vom Schützen ausgewählt, welcher ausgetrunken werden muss.



Ein Treffer

3) Zwei Treffer:

Beide Bälle werden in unterschiedliche Becher versenkt.

Der Gegner muss beide Becher austrinken.

Erfolgte ein Treffer durch einen Bounce, wird pro Bounce ein zusätzlicher Becher vom Schützen ausgewählt, welcher ausgetrunken werden muss.

Werden beide Bälle versenkt, gehen beide Bälle an die werfende Mannschaft zurück und eine neue Runde beginnt („Balls Back“).



Zwei Treffer

4) Zwei Treffer:

Beide Bälle werden in den gleichen Becher versenkt.

Der Gegner muss diesen Becher austrinken.

Zusätzlich dürfen die Schützen jeweils einen zusätzlichen Becher auswählen.

Getrunken werden müssen somit insgesamt drei Becher (der getroffenen Becher und 2 zusätzlich ausgewählte Becher).

Erfolgte ein Treffer durch einen Bounce, wird pro Bounce ein zusätzlicher Becher vom Schützen ausgewählt, welcher ausgetrunken werden muss.

Werden beide Bälle versenkt, gehen beide Bälle an die werfende Mannschaft zurück und eine neue Runde beginnt („Balls Back“).



Zwei Treffer

§5 Das Trinken

Das Getränk der Wahl:



Die Becher werden jeweils mit ca. 0,1l Bier gefüllt.

Das heißt, in den Vorrunden läppische 0,6l (6 Becher) zum Warmspielen/trinken.

In den Endrunden wirds dann 1l Bier sein (10 Becher).

10 Sekunden sollten reichen, um einen Becher auszutrinken.

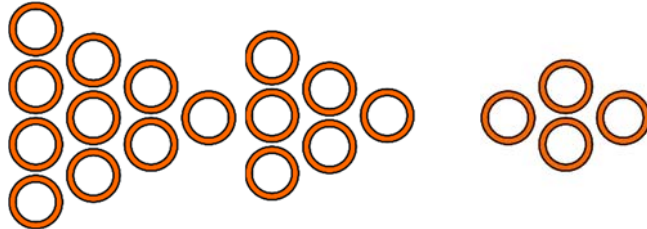
§6 Formationen

Jedes Team kann in der Vorrunde den Gegner 1x pro Spiel auffordern die Becher in eine gültige Formation zu bringen.

In der Endrunde (Viertelfinale, Halbfinale, Finale und Spiel um Platz3) erhöht sich dieses Recht auf 2x pro Spiel.

Jede Formation muss von der hinteren Tischkante aus aufgestellt werden.

Es sind folgende Formationen gültig:



10 Becher

6 Becher

4 Becher



3 Becher

2 Becher

1 Becher

§7 Der Schiedsrichter

Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind unantastbar!!

Bei wiederholten Diskussionen um Schiedsrichterentscheidungen kann ein sofortiger Turnierausschluss erfolgen.

Ball versenken, Gegner tränken !!