

# Regelwerk

## Inhalt der Becher:

- 2 halbe Liter Flaschen aufgeteilt in 10 Becher
- Jedes Team erhält 10 Becher zum Befüllen mit Bier und einen zum befüllen mit Wasser. Jeder Mannschaft behält die eigenen 10 Becher & beschriftet diese.

## Abwurfregel:

- Keine Ellenboden-Regel. Es darf von überall (hinter dem Tisch) geworfen werden (ohne den Tisch zu berühren)
- Jeder Spieler des Teams wirft pro Spielzug einen Ball
- Der Ball gilt als geworfen, sobald er die Hand des Spielers verlässt.
- Bring-Back-Rule: Treffen beide Spieler, so darf erneut geworfen werden (gilt bis einer der beiden keinen Becher mehr trifft)

## Treffer:

- Sobald der Ball im Becher landet und auf dem Getränk aufkommt, gilt der Ball als versenkt (*Pusten* nicht erlaubt!)
- Prallt der Ball während des Wurfs von einem Spieler oder Gegenstand in die Becher, zählt dies als Treffer
- Sollte der Ball den Becher *umwerfen*, so zählt dies nicht als Treffer. Der Becher wird neu gefüllt und an die selbe Stelle gestellt.
- Erzielt eine Mannschaft einen Treffer mit *Bounce-Shot* (Aufsetzter) müssen zwei Becher nach Wahl des werfenden Teams getrunken werden.
- *Bounce-Shots* dürfen nach dem ersten Aufsetzten abgewehrt werden. Fällt der Ball dennoch in einen Becher, so gilt dieser als getroffen.
- Wird ein Becher getroffen, muss er direkt vom Tisch genommen werden.

## Allgemeines:

- Das erst genannte Team beginnt das Spiel mit einem Wurf
- Mit Ablauf der Spielzeit müssen alle Becher geleert werden.
- Während des Spieles kann jedes Team die Becher der Gegenerischen Mannschaft 2-mal zu einem beliebigen Zeitpunkt umstellen. Das Umstellen muss am Anfang des Spielzuges erfolgen.
- Trifft ein Team den Ball in den eigenen Becher, so muss dieses den getroffenen Becher trinken
- Wirft ein Team den eigenen Becher um, so zählt dieser als getroffen und der Becher muss vom Spielfeld.
- Kommt die gegnerische Mannschaft während eines Spielzuges mit dem

Ball in Kontakt, ohne dass dieser zuvor den Tisch berührt hat, so zählt der Wurf als Treffer und die angreifende Mannschaft darf einen (zu trinkenden) Becher wählen.

- Tritt ein Zuschauer in Kontakt (mit Tisch, Spieler oder Ball) bei einem Wurf und behindert diesen, so wird der Wurf wiederholt.
- Das Spiel endet, wenn alle Becher einer Mannschaft getroffen wurden, jedoch spätestens nach 15 min. Ab dort zählt das Becherverhältnis, die Mannschaft mit mehr Bechern vor sich gewinnt. Die Anzahl getroffenen Becher muss bei der Turnierleitung eingetragen werden! (ist entscheidend für die KO-Phase)
- Bei gleichstand beginnt die zweit genannte Mannschaft mit einem Wurf, der nächste Treffer ist Spiel entscheidend (Golden Pong)
- Das Verliererteam muss zusätzlich die Becher der Gewinner leer trinken.
- Sollten beim Spiel Unstimmigkeiten auftreten, wird die Turn(B)ierleitung bzw. der Veranstalter, hinzugezogen. Deren Urteil ist höchste Instanz!
- Zuschauer und Supporter dürfen ihr Team natürlich gerne anfeuern. Allerdings ist eine Ablenkung der gerade aktiven Spieler nur insoweit erlaubt, dass diese ihren Wurf frei ausführen können. Das heißt ein angemessener Abstand vom Spieler & Tisch ist einzuhalten. Missachtungen dieser Regel können zu Sanktionen gegen das supportete Team führen.
- Neben den Turnierplatzierungen 1. bis 3. wird ebenfalls ein „Kostüm- bzw. Outfitpreis“ verliehen.