

Regeln für das 3. große Bierpongturnier des Fachschaftsrates Informatik



Wintersemester 19/20

1. Genereller Spielablauf

- 1.1. **Das Spiel.** Es spielen zwei gleich große Teams mit je 6 Cups pro Seite gegeneinander. Jedes Team darf pro Runde zwei Bälle werfen. Nachdem beide Bälle geworfen wurden, muss jeder auf der Gegenseite getroffene Cup genommen und getrunken werden. Ist der Zug eines Teams vorbei und es hat keine Cups mehr, verliert es.
- 1.2. **Spieleranzahl.** Die Teams müssen gleich groß sein. Unabhängig davon, ob mit einem, zwei oder drei Spielern pro Team gespielt wird, gelten alle hier aufgeführten Regeln. Es dürfen also trotzdem z. B. nur zwei Bälle pro Runde geworfen werden.
- 1.3. **Spielfeld.** Gespielt wird auf einem idealerweise 2.40 bis 2.44 Meter langem Tisch. Die Cups werden zu Beginn jedes Spiels pro Team/Seite in einem Dreieck am jeweiligen Ende des Tisches aufgestellt. Sie müssen auf beiden Seiten gleich weit vom Rand entfernt sein.

2. Wurf

- 2.1. **Ellenbogen.** Beim Zeitpunkt des Wurfes muss sich der Ellenbogen der werfenden Hand hinter der eigenen Tischkante befinden.
- 2.2. **Umkippender Cup.** Fällt ein Cup um, weil das gegnerische Team ihn getroffen hat, zählt er als normaler Treffer, sofern der Ball den Cup innen, d.h. nicht nur an der Außenseite oder dem Rand getroffen hat. Ist dies nicht der Fall, wird der Cup wieder neu aufgestellt und bei Bedarf neu mit Bier befüllt.

3. Aufpraller

- 3.1. **Grundregel.** Berührt der Ball den Tisch und trifft daraufhin in einen gegnerischen Cup, muss ein weiterer Cup getrunken werden.
- 3.2. **Körper ist Tisch.** Für diese und alle weiteren Regeln zählt der Körper der verteidigenden Spieler ebenfalls als Tisch; trifft ein Cup also z.B. die Brust eines verteidigenden Spielers und fällt danach in einen Cup, zählt dies also auch als Aufpraller.
- 3.3. **Abwehr.** Sobald der Ball den Tisch, den Boden oder irgendeinen anderen Gegenstand außer der Hand des Werfers berührt, darf der Ball vom verteidigenden Team berührt werden.
- 3.4. **Cupauswahl.** Das Team, welches einen Aufpraller getroffen hat, darf den zweiten zu trinkenden Cup frei wählen.

4. Zusammenstellen

- 4.1. **Grundregel.** Beginnt der Zug eines Teams und die Cupanzahl lässt ein Umstellen zu, darf es die Cups des gegnerischen Teams in eine zugelassene Form umstellen lassen.
- 4.2. **Anzahl der Umstellungen.** Jedes Team darf pro Spiel einmal umstellen lassen.
- 4.3. **Mögliche Cupanzahlen.** Umgestellt werden darf, sofern das gegnerische Team noch 6, 4, 3, 2 oder ein Cup besitzt.
- 4.4. **Mögliche Formen.** Die Form darf frei vom Team, welches das Umstellen gefordert hat, ausgewählt werden. Es darf sich allerdings kein Becher außerhalb des Dreieckes, welches initial durch die Cups bedeckt wurde, befinden.

5. Doppeltreffer

- 5.1. **Grundregel.** Sind während eines Zuges beide Bälle Treffer, erhält das werfende Team einmalig einen Ball zurück. Bevor das Team erneut wirft, müssen alle getroffenen Cups (abgesehen vom letzten, siehe 9.) getrunken werden.

- 5.2. **Zwei-in-Einen.** Treffen zwei Bälle in einen Cup, darf das Team, welches getroffen hat, den zweiten zu trinkenden Cup frei wählen. Ein Doppeltreffer bringt keine weiteren Vorteile, da er durch die freie Auswahl des zweiten Cups bereits belohnt wird.
6. **Sanktionierbare Handlungen**
- 6.1. **Strafcups.** Strafcups müssen getrunken werden, wenn das Team sich eines der im Folgenden beschriebenen Vergehen schuldig gemacht hat. Sie müssen sofort getrunken werden und zählen nicht zum normalen Spielfluss - ein Strafcup und ein getroffener Becher gelten also nicht als Doppeltreffer. Ist der Cup, welcher getrunken werden muss, durch die sanktionierbare Handlung nicht unmittelbar klar, darf das andere Team den Cup auswählen.
- 6.2. **Den Ball zu früh fangen.** Berührt das gegnerische Team den Ball, ohne zur Abwehr (z.B. beim Aufpraller, siehe 3.3) berechtigt zu sein und ohne dass der Ball sich hinter der Tischkante des Teams befindet, muss es einen Strafcup trinken.
- 6.3. **Umkippen von Cups.** Kippt ein Team zu irgendeinem Zeitpunkt des Spieles einen eigenen Cup um, muss jeder umgekippte Cup als Strafcup getrunken werden.
- 6.4. **Einen Cup berühren.** Berührt ein Team seinen eigenen Cup, ohne zur Berührung berechtigt zu sein, muss es einen Strafcup trinken.
- 6.5. **Einen eigenen Cup treffen.** Wirft ein Team einen Ball in einen eigenen Cup, muss es diesen Cup als Strafcup trinken. Ist der Ball vorher aufgeprallt, muss trotzdem nur ein Cup getrunken werden.
7. **Trickshot**
- 7.1. **Grundregel.** Rollt ein Ball zurück in die Hälfte des werfenden Teams und besagtes Team nimmt den Ball wieder auf, so darf es diesen Ball erneut als *Trickshot* werfen.
- 7.2. **Zum Zurückrollen.** Der Ball darf erneut vom werfenden Team aufgenommen werden, sobald er die Mittellinie des Tisches überschritten hat. Das verteidigende Team kann den Ball unabhängig von der Tischhälfte (d.h. die ganze Zeit) aufnehmen.
- 7.3. **Trickshots.** Ein Trickshot muss ein Wurf sein, welcher unter einem Bein, gegen eine Wand oder rückwärts über die Schulter geworfen wird. Alternativ können weitere Würfe als Trickshots vereinbart werden, wenn beide Teams einverstanden sind. Würfe, die gegen die Wand sind, zählen nicht als Aufpraller und dürfen nicht gefangen werden.
- 7.4. **Getroffen.** Wird ein Trickshot getroffen, muss dieser Cup getrunken werden. Ein Trickshot zählt einfach, da das werfende Team bereits durch die Möglichkeit des zusätzlichen Wurfes selbst belohnt wurde. Trickshots können Aufpraller sein.
8. **Deathcup**
- 8.1. **Grundregel.** Trifft ein Wurf einen Cup, der eigentlich vom anderen Team bereit hätte getrunken werden müssen, hat das Team, welches den Cup trinken muss, sofort ohne die Möglichkeit des Rebounds verloren.
- 8.2. **Der Deathcup.** Ein Cup kann ein Deathcup sein, sobald er Flüssigkeit enthält, die im Laufe des laufenden Spiels getrunken werden muss. Andere Flüssigkeiten (z.B. Sidebeers) sind davon nicht betroffen und werden deswegen *civil* genannt.
- 8.3. **Werfendes Team.** Es ist unerheblich, welches Team den Ball geworfen hat (man kann sich also auch selbst einen Deathcup verpassen). Es können allerdings nur Würfe

Deathcups verursachen, welche im Spielverlauf durchgeführt werden. Wirft ein Team also z.B. einen Ball zurück, da das andere Team noch einmal werfen darf, kann damit kein Deathcup geworfen werden.

9. Spielende

- 9.1. **Grundregel.** Wird der letzte Cup eines Teams getroffen, hat dieses Team noch eine weitere Runde lang die Möglichkeit, diesen Cup auszugleichen (*Rebound, Ausgleichen*). Dafür muss es seinerseits einen Treffer landen. In diesem Fall wird keiner der beiden Cups getrunken und das Spiel geht normal weiter.
- 9.2. **Auszgleichender Cup.** Bevor das Team zum Rebound ansetzt, muss es alle eigenen getroffenen Cups bis auf den letzten austrinken. Es kann nur der letzte Cup ausgeglichen werden. Ausgleichstreffer werden nicht getrunken.
- 9.3. **Ausgleichen von mehreren Treffern.** Das ausgleichende Team muss so viele Treffer landen, wie es eigenen Cups trinken müsste. Wurde der letzte Cup z. B. mit einem Aufsetzer getroffen, muss es zwei Treffer landen, um auszugleichen.
- 9.4. **Zusammenstellen beim Rebound.** Da der Rebound eine neue Runde darstellt, darf das ausgleichende Team, sofern es noch nicht zusammengestellt hat, dies vor der Runde regulär tun.