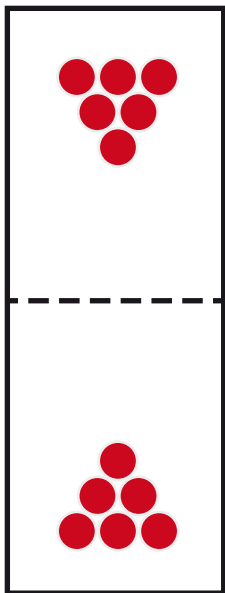


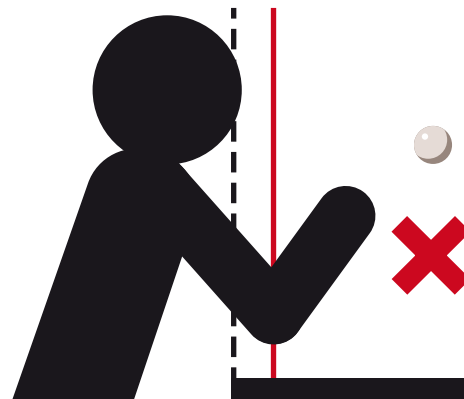
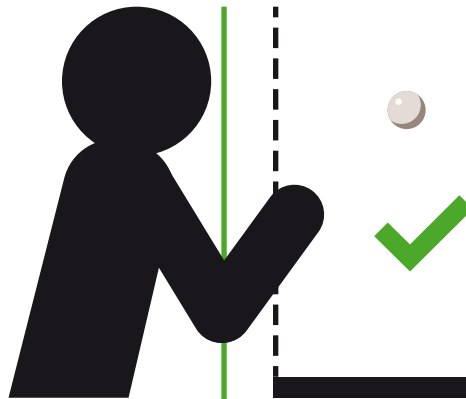
SPIELAUFBAU

Zwei Teams
6 Cups
je Zwei Würfe



ELLBOGEN

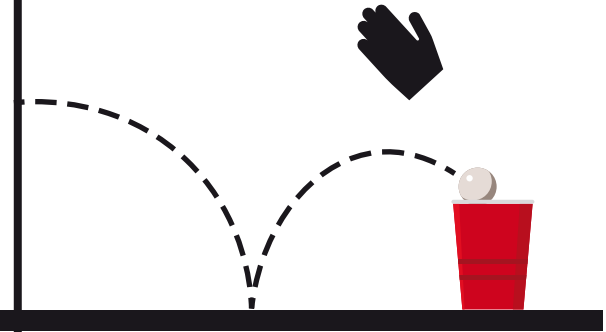
Beim Wurf muss sich der
Ellenbogen hinter
der Tischkante befinden.



AUFPRALLER

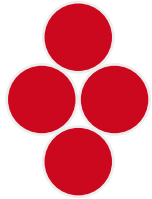
Trifft ein Aufpraller einen Cup,
darf ein zweiter ausgewählt
werden, der auch
getrunken werden muss.

Aufpraller dürfen
abgewehrt werden.

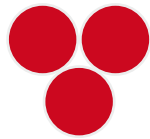


ZUSAMMEN- STELLEN.

Jedes Team hat ein Mal pro Spiel die Möglichkeit am Anfang ihres Zuges, die Formation der gegnerischen Becher zu bestimmen



Raute



Dreieck



Reihe



Reihe

DOPPELTREFFER.

Trifft ein Team zweimal in einer Runde, bekommt es einmalig einen Ball zurück. Vorher müssen die Cups getrunken werden!




= **EXTRA BALL**

STRAFBECHER

Bei Regelverstößen wie:

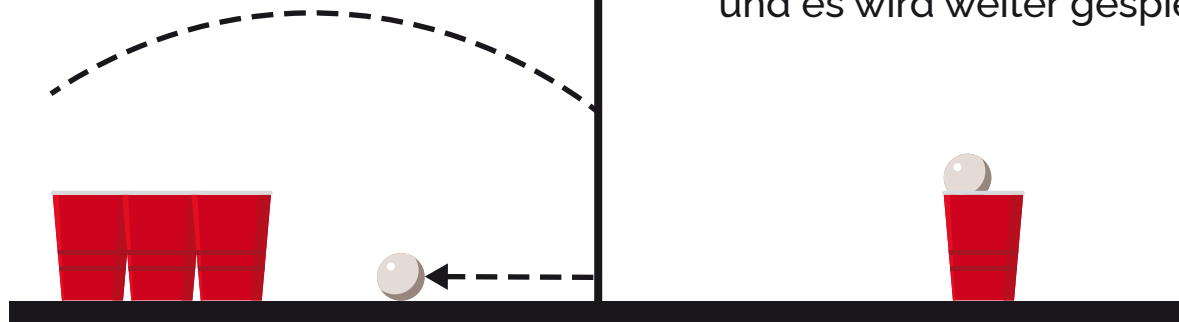
- Einen Ball zu früh fangen
- Einen eigenen Cup umkippen
- Einen eigenen Cup treffen
- ...

muss ein eigener Cup nach Wahl des Gegners getrunken werden.



TRICKSHOTS

Rollt der Ball zurück und das Team nimmt ihn sich, darf es diesen als Trickshot nochmal werfen (unterdem Bein, hinter dem Rücken, gegen eine Wand o.ä.)



= **TRICKSHOT**

SPIELENDE:

AUSGLEICHEN

Wenn der letzte Cup getroffen wurde, hat das Team noch zwei Bälle zum Ausgleichen – trifft einer davon, ist der Treffer rückgängig gemacht und es wird weiter gespielt.



= **2 * LETZTE WÜRFE
FÜR DAS ANDERE TEAM**

DEATHCUP

Wird ein Cup getroffen, der eigentlich hätte getrunken werden müssen, verliert das **Team Sofort.**



Bierpongregeln des FSR Informatik

Hochschule Hannover



Sommersemester 2022

1. Vorwort

- 1.1. **Grundsätzliches:** Der Spielspaß steht an erster Stelle. Aus diesem Grund gelten diese Regeln nur als Orientierung und können in abgeänderter Form eingesetzt werden. Auch der Konsum von Alkohol ist nicht verpflichtend.

2. Genereller Spielablauf

- 2.1. **Das Spiel.** Es spielen zwei gleich große Teams mit je sechs Cups pro Seite gegeneinander. Jedes Team darf pro Runde zwei Bälle werfen, dabei muss sich beim Werfen abgewechselt werden. 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.
- 2.2. **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.
- 2.3. **Normungen.**
 - 2.3.1. **Tisch.** Der Tisch muss eine Länge von 2,40 eine Höhe von 0,7m und eine Breite von 0,6m aufweisen. Eine Abweichung von 10cm ist hierbei erlaubt.
 - 2.3.2. **Becher.** Die zu verwendenden Becher müssen der Größe 16Oz entsprechen. Hierbei sollten die Maße von 9,8cm Durchmesser und einer Höhe von 12cm eingehalten werden.
 - 2.3.3. **Bälle.** Zum werfen müssen 3-Sterne Tischtennisbälle, welche den Anforderungen der ITTF-Regeln genügen, verwendet werden.
- 2.4. **Spielfeld.** Die Cups werden zu Beginn jedes Spiels pro Team/Seite innerhalb der Markierung, sowie am jeweiligen Ende des Tisches in einer Dreiecksform aufgestellt. Dabei muss zwischen den beiden vorderen Cups ein Abstand von mindestens 1,50m eingehalten werden. Sie müssen auf beiden Seiten gleich weit vom Rand entfernt sein.

3. Wurf

- 3.1. **Ellenbogen.** Solange der Ball sich während des Wurfes in der Hand befindet, muss sich der Ellenbogen der werfenden Hand hinter der eigenen Tischkante befinden.
- 3.2. **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.
- 3.3. **Boden.** Sobald der Ball, nach dem Wurf, den Boden berührt ist er Wurf ungültig.

4. Aufpraller

- 4.1. **Grundregel.** Berührt der Ball den Tisch und trifft daraufhin in einen gegnerischen Cup, muss ein weiterer Cup getrunken werden.
- 4.2. **Körper ist Tisch.** Solange sich die Körper des verteidigenden Teams sich hinter oder neben dem Tisch befinden, zählen diese als Tisch. Damit gilt ein Abpraller am Körper als Aufpraller. Dies gilt für diese und alle weiteren Regeln. Berührt der Ball ein Körperteil oberhalb der Tischfläche. (siehe Abschnitt 6.2)
- 4.3. **Abwehr.** Sobald der Ball den Tisch, den Boden oder irgendeinen anderen Gegenstand, ausgenommen der Cups und der Hand des Werfers berührt, darf der Ball vom verteidigenden Team berührt werden.
- 4.4. **Cupauswahl.** Das Team, welches einen Aufpraller getroffen hat, darf den zweiten zu trinkenden Cup frei wählen.

5. Zusammenstellen

- 5.1. **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.
- 5.2. **Anzahl der Umstellungen.** Jedes Team darf pro Spiel einmal umstellen lassen.
- 5.3. **Mögliche Cupanzahlen.** Umgestellt werden darf, sofern das gegnerische Team noch sechs, vier, drei, zwei oder ein Cup besitzt.
- 5.4. **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.

6. Doppeltreffer

- 6.1. **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 Abschnitt 9.) getrunken werden.
- 6.2. **Zwei-in-Einen.** Treffen zwei Bälle in einen Cup, darf das Team, welches getroffen hat, den zweiten zu trinkenden Cup frei wählen.

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 aufnehmen. (Siehe Abschnitt 2.3.)
- 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 damit einverstanden sind. Trickshots zählen nicht als Aufpraller und dürfen nicht gefangen werden. Ein getroffener Trickshot zählt als ein normaler Wurf.

8. Sanktionierbare Handlungen

- 8.1. **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.
- 8.2. **Den Ball zu früh fangen.** Berührt das gegnerische Team den Ball, ohne zur Abwehr (z.B. beim Aufpraller, siehe Abschnitt 3.3) berechtigt zu sein und ohne dass der Ball sich hinter der Tischkante des Teams befindet, muss es einen Strafcup trinken.
- 8.3. **Umkippen von Cups.** Kippt ein Team zu irgendeinem Zeitpunkt des Spieles einen eigenen Cup um, muss jeder umgekippte Cup als Strafcup getrunken werden.
- 8.4. **Einen Cup berühren.** Berührt ein Team seinen eigenen Cup oder die des anderen Teams, ohne zur Berührung berechtigt zu sein, muss es einen Strafcup trinken.
- 8.5. **Einen eigenen Cup treffen.** Trifft ein Team, während ihrer Runde, mit einem Ball in einen eigenen Cup, muss es diesen Cup als Strafcup trinken. Ist der Ball vorher aufgeprallt, muss trotzdem nur ein Cup getrunken werden.
- 8.6. **Behinderung des Werfenden.** Der Werfende darf bei seinem Wurf nicht vom gegnerischen Team behindert werden. Dazu gilt die Sicht einzuschränken, den Werfenden oder den Tisch zu Berühren.

9. Deathcup

- 9.1. **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.
- 9.2. **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.
- 9.3. **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.

10. Spielende

- 10.1. **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.
- 10.2. **Auszugleichender 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.
- 10.3. **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.
- 10.4. **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.

Mögliche Zusatzregeln:

Vorwort: Bevor eine oder mehrere dieser Regeln genutzt werden, muss dies vor dem Spiel mit allen Spielern abgestimmt werden.

1. Corona

1.1.1. Grundsätzlich: Um das Infektionsrisiko zu minimieren ist es erlaubt das Bier in den Bechern mit Wasser zu ersetzen. Dennoch ist dies keine Entschuldigung auf das Bier zu verzichten.

1.1.2. Bier-in-Becher Alternative. Man nehme das zu trinkende Bier, teile es durch 3. Teile jeweils ein Drittel auf die zwei Teams auf. Nach dem Spiel muss das Verlierer Team das restliche Drittel austrinken.

2. Airball

2.1.1. Grundsätzlich. Derjenige welcher bei einem Wurf der Ball weder den Tisch noch die Cups trifft, muss ein Shot trinken.

3. Doppel/Tandem-Pong

3.1.1. Grundidee. Es spielen 4v4, dabei werden zwei Bierpongische nebeneinandergestellt. Wobei die Aufstellung der Cups auf jedem der gleichbleibt.

3.1.2. Spielablauf: Jedes Team teilt sich in 2er-Paare auf und wählt jeweils eine Tischhälfte. Jedes Teammitglied darf einmal in der Runde werfen (4 Würfe). Es gilt das der Ellenbogen jedes 2er-Teams beim Werfen nicht die Mittellinie der zwei Tische überschreitet. Jedes 2er-Team darf in beide Cup-Gruppen des gegnerischen Teams werfen.

4. Fingern & Blasen

4.1. Wir sind hier nicht im Puff.

5. 3 Becher Verlängerungen

5.1. Wenn ein Team den Ausgleich Cup trifft, werden bei beiden Teams die Cups auf 3 aufgefüllt. Danach gibt es keine Möglichkeit mehr auszugleichen.