

OFFIZIELLE BEER PONG REGELN

AUFBAU / MATERIALIEN

[22 Cups \(16 Oz/ 473 ml\)](#)

[2 Tischtennisbälle \(ø 40 mm; 2,7g\)](#)

Stelle zehn Becher in einer Pyramidenform auf und richte sie mit der Pyramidenspitze in Richtung Tischmitte. Fülle jeden Becher mit der gewünschten Menge an Bier (meistens halb voll bzw. 1 Liter Bier pro Team). Ein Watercup zur Reinigung der Bälle sollte auf jeder Seite platziert werden.

GENERELLER SPIELABLAUF

Beer Pong spielen in der Regel zwei Teams mit je 2 Personen. Beide Teammitglieder versuchen pro Runde je einen Ball in die Becher des Gegnerteams zu werfen. Wird ein Becher getroffen, so muss dieser nach dem Wurf beider Bälle getrunken werden. Bälle müssen immer sofort aus den Bechern entfernt werden. Das Team das zuerst alle Becher der Gegnerischen Mannschaft trifft hat gewonnen.

Da es viele verschiedene Abwandlungen von Beer Pong gibt sollte man kurz vor dem Spiel noch einmal die Spezialregeln erwähnen, damit sich auch alle über diese einig sind.

Der Gewinner des Spiels bleibt typischerweise am Tisch und erwartet den nächsten Gegner.

ENTSCHEIDEN WER ANFÄNGT/ AUGEN

Das erste Spiel des Abends wird durch "Augen" entschieden. Ein Teammitglied jedes Teams schaut dem Gegner in die Augen. Beide werfen gleichzeitig. Wer zuerst trifft, darf mit seinem Team die Runde beginnen. Der getroffene Becher wird nicht entfernt oder getrunken. Das Team bekommt lediglich den Ball.

oder

Der Gewinner des letzten Spiels bekommt die Bälle.

ELLENBOGEN REGEL

Beim Werfen sollte der Ellenbogen des Werfers niemals über die hintere Kante des Beer Pong Tisches ragen. Wenn diese fundamentale Regel nicht eingehalten wird, gilt der ausgeführte Schuss nicht und das andere Team bekommt den Ball. Wenn der Ball versenkt wurde, hat der Werfer noch einen Versuch.

BALLS BACK

Treffen beide Teammitglieder in der selben Runde so erhält das Team die Bälle zurück und darf nochmal werfen. Die Becher werden vor dem zweiten Wurf entfernt.

ZUSAMMENSTELLEN

Ein mal pro Spiel darf man Zusammenstellen. Dies darf man ab einer Anzahl von fünf verbleibenden Bechern. Nach einem "Balls Back" gilt diese Regel allerdings nicht, da die Runde immer noch am Laufen ist. Der letzte Cup sollte immer ins "Center" (Mitte) der ehemaligen Dreiecksformation verschoben werden.

AUFSETZER/ WEGHAUEN

Wirft ein Spieler den Ball mit einem Aufsetzer über die Tischplatte oder einen anderen Becher in einen Becher hinein, so muss das Gegnerteam zwei Becher trinken.

Um Aufsetzer zu vermeiden, darf der Ball nach der ersten Tisch- oder Becher-Berührung weggehauen oder gefangen werden.

RICHTEN

Während des Spielablaufs dürfen Spieler verlangen, dass das gegnerische Team dessen Becher wieder in Form bringt, wenn sie nicht stehen wie sie sollten.

FINGERN / BLASEN

Wenn ein Ball noch in einem Becher herumkreist und noch nicht das Bier berührt hat, so kann dieser herausgepustet/ gefingert werden um den Treffer ungültig zu machen. In der Regel gilt: Jungs fingern, Frauen blasen!

DEAD CUP

Sobald ein Becher getroffen wurde, sollte er ausgetrunken werden. Wenn er aber nicht geleert wird und sich in der Hand eines Spielers/ am Tisch befindet, verliert dieses Team automatisch wenn der Becher noch einmal vom anderen Team getroffen wird. Dead Cups sind daher äußerst gefährlich.

TRICKSHOT

Wenn ein Spieler den Ball wirft und er über den Tisch auf die eigene Seite zurückrollt und man ihn fängt (ohne den Boden zu berühren), so ist der Werfer erneut dran. Der Wurf muss aber ein Trickshot sein. Heißt: Augen zu/ mit Links/ hinter dem Rücken/ etc

BOMBE

Treffen beide Teammitglieder in den selben Becher, so gilt die "Bombe" Regel. Es werden 3 Becher auf der gegnerischen Seite entfernt und das Team erhält beide Bälle zurück (Balls Back) und darf erneut werfen.

ON FIRE

Wenn ein Spieler zwei Treffer in zwei Runden hintereinander landet, so kann er "heating up" rufen und darf im Falle eines dritten Treffers in der nächsten Runde so oft werfen bis er nicht mehr trifft. Er ist "on fire".

ISLAND

Diese Regel darf von jedem Spieler einmal im Spiel genutzt werden. Wenn ein Becher alleine steht (ohne Berührung zu anderen), so kann der Spieler "Island" auf den Becher berufen. Wenn der genannte Becher getroffen wird, darf der Schütze sich einen zweiten Becher aussuchen den die Gegner trinken müssen. Wenn der Spieler versehentlich einen anderen Becher trifft zählt der erlangte Treffer jedoch nicht.

RACHE/ KONTER

Wenn während des Spiels ein Wurf des Gegners hinter der Tischplatte direkt gefangen wird, darf der Fänger des Balls in der folgenden Runde zwei mal werfen (er darf kontern).

und

Nachdem der letzte Becher des gegnerischen Teams getroffen wurde, bekommen die Gegner beide Bälle und dürfen jeweils einen Konter werfen. Im Fall, dass das konternde Team es schafft einen/ beide Becher (=gleiche Anzahl wie Gegner) zu treffen, so geht das Spiel im Ballbesitz des eigentlichen Gewinnerteams weiter und keine Becher werden entfernt.