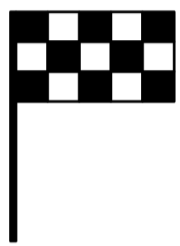
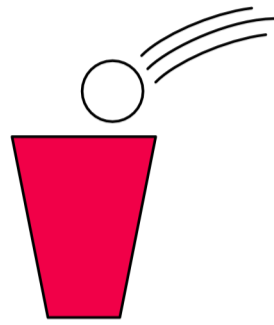


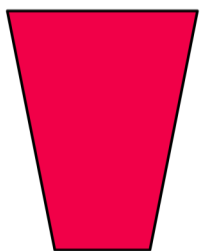
# Das offizielle Bierpong Regelwerk



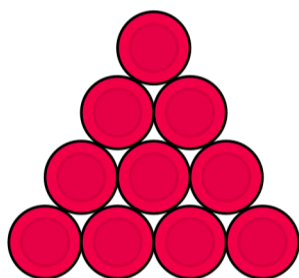
Ziel des Spiels



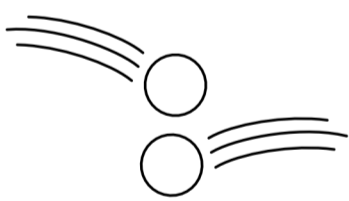
Alle Becher des Gegners  
müssen nacheinander  
getroffen werden



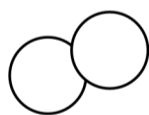
Becher



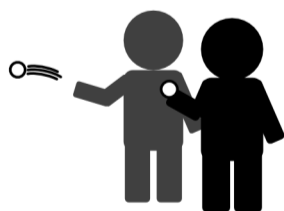
10 Becher à 0,1l Bier  
=1l Bier pro Team



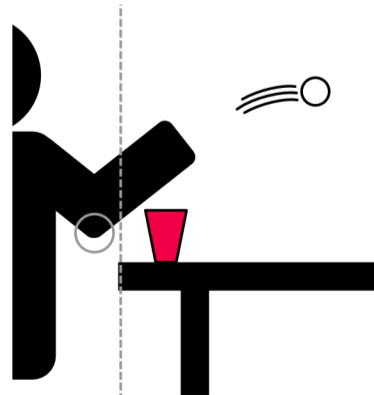
Spielfluss



2 Bälle pro Zug



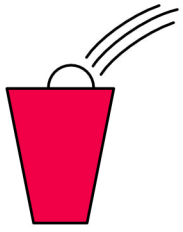
Jedes Teammitglied  
1 Ball



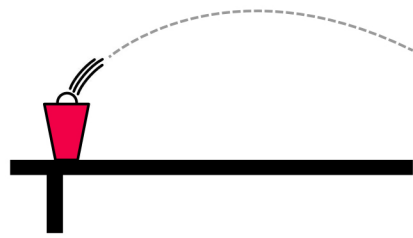
Watch'ya elbow!



Der Ellenbogen des  
Werfenden darf nicht  
über die verlängerte  
Tischkante hinaus



Treffer



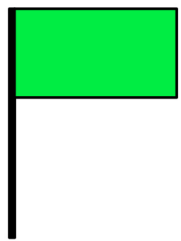
Ohne Aufsetzer:  
Normaler Treffer



Mit Aufsetzer:  
Doppelter Treffer  
(vgl. „Verteidigung“)

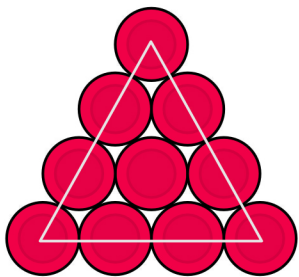


Treffen beide Gegenspieler den selben  
Becher, hat man selbst **verloren!**



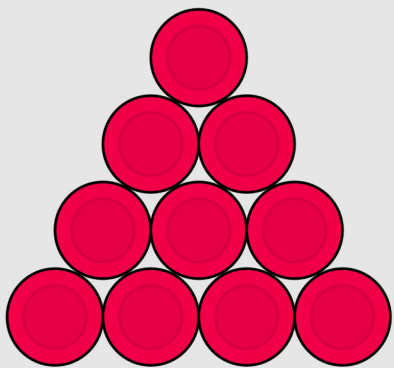
Spielbeginn

Es wird abwechselnd geworfen.  
Recht auf Spielbeginn hat das Team,  
das als erstes alleinig trifft. Das  
getroffene Bier wird nicht getrunken.

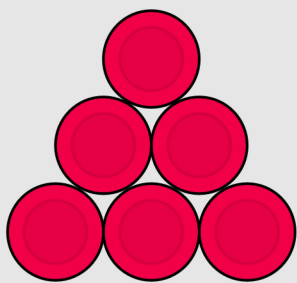


Rerack

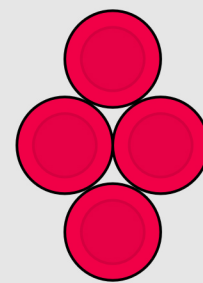
Bei den Becherzahlen  
**6 4 3 2 1**  
darf am Anfang des Zuges ein Rerack  
gefordert werden



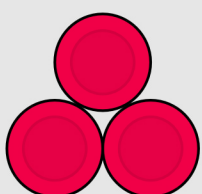
Grundstellung



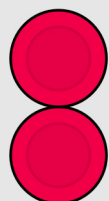
Große Pyramide



Long line



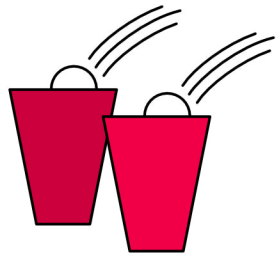
Kleine Pyramide



Short line

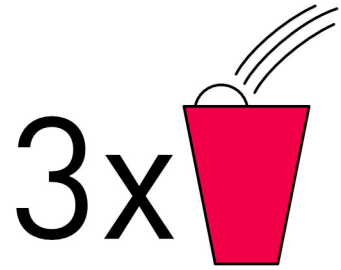


Last Man Standing



Bring it back!

Treffen beide Teammitglieder innerhalb desselben Zuges, erhält das Team einen Extrazug

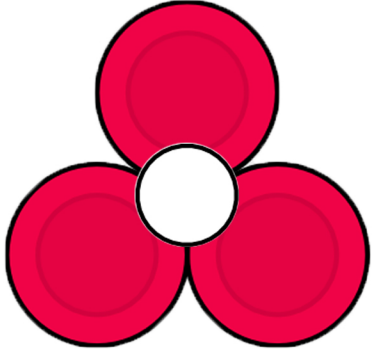


On fire

Trifft ein Spieler in drei aufeinander folgenden Zügen, so ist er on fire. Dann darf er solange werfen, bis er nicht mehr trifft.

*Wichtig: Vor dem dritten Wurf muss mit „for fire“ die Möglichkeit auf das „on fire“ angekündigt werden.*

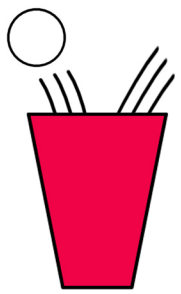
# Ausnahmen und Strafen



Wunder

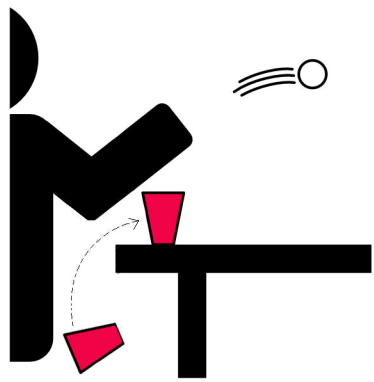
Falls es passiert, dass ein Ball auf den Becherränder liegen bleibt, zählt dies als „Wunder“.

Bei einem Wunder zählen alle berührenden Becher als **Treffer**.



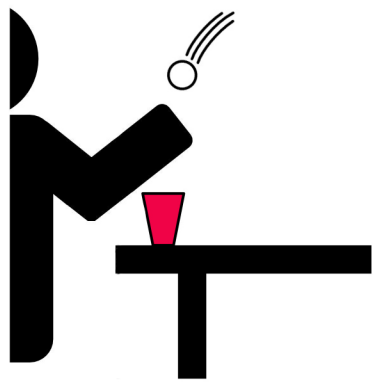
Blasen

**Frauen** dürfen blasen.



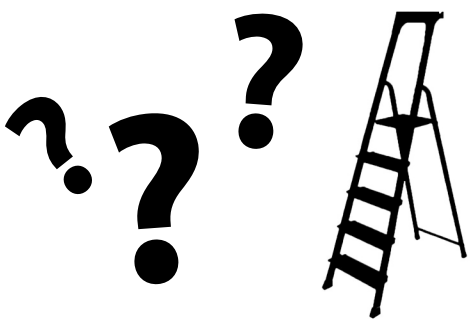
Nicht-Aufgepasst!

Falls TEAM1 einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen. Falls TEAM2 dies jedoch **nicht bemerkt** und der Becher von TEAM1 sofort wieder hingestellt wird, kann TEAM1 diesen Becher im Spiel belassen.



Verteidigung

Ein Spieler kann einen Ball nur dann fangen oder wegschlagen, wenn er zuvor **Kontakt** mit dem Tisch oder einem Cup hatte. Ohne Kontakt folgt ein **Strafbecher**, welchen das gegnerische Team bestimmt.



Fragen

Bei Sonstigen/Fragen/Grenzsituationen entscheidet der Schiedsrichter (welcher sich auf der **Leiter** befinden muss!) oder die Turnierleitung.