

Die Spieler

1. Jedes Team besteht aus einem oder zwei Spieler, aber jedes Team muss die gleiche Anzahl an Spieler aufweisen.
 - 1.1. Normalerweise wird mit zweier Teams gespielt.
 - 1.2. Die Spieler sollten während dem Spielverlauf beständig gegen die ausgewählte zu konsumierende Flüssigkeit (meistens Bier) bleiben.

Ausstattung

1. Tische: 244 x 61 x 73 cm Drinking Games Tische
2. Bälle: 40mm Tischtennis-Bälle
3. Becher: Rote SOLO Cups 16 OZ
 - 3.1. Durchmesser oben: 10 cm
 - 3.2. Höhe: 12 cm
 - 3.3. Durchmesser unten: 6,5 cm

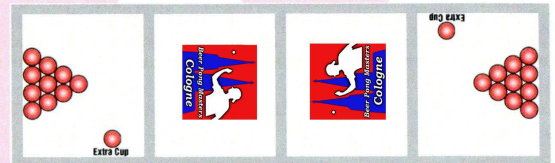
Spielvorbereitungen

1. Becher-Formation
 - 1.1. 10 Becher pro Team
 - 1.2. Startformation ist eine Pyramide (Ränder der Becher berühren sich). Die Spitze der Pyramide zeigt zur anderen Tischseite.
 - 1.3. Die 10-Becher-Pyramide muss zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf höchstens 1 cm vom Tischrand entfernt sein.
 - 1.4. Die Becher dürfen nicht aneinander lehnen, sondern sind korrekt hinstellen.
2. Becherinhalt (Getränk)
 - 2.1. Die Fülllinie sollte vor dem Spiel zwischen den Teams abgemacht werden. Jede Seite sollte anschließend die gleiche Menge des Getränks in jedem Becher haben.
 - 2.2. Normalerweise wird mit 1,0 bis 1,5 Liter Bier gespielt, so dass jedes Team 0,5 bis 0,75 Liter in seine 10 Becher gleichmäßig verteilen muss.
3. Wash Cups
 - 3.1. Jedes Team hat einen Wash Cup, der mit warmem Wasser gefüllt am Rande des Tisches steht.
 - 3.2. Vor jedem Wurf sollte der Tischtennis-Ball in dem Wash Cup abgewaschen werden.

- 3.3. Der Wash Cup kann während dem Spiel jederzeit mit neuem warmem Wasser gefüllt werden, sollte das Wasser zu schmutzig geworden sein.

4. Die Wurflinie

- 4.1. Vor dem Spiel muss zwischen den Teams festgelegt werden, von wo der Wurf ausgeführt werden muss, damit ein Treffer regulär ist.
- 4.2. Üblicherweise muss der Ellenbogen beim Wurf hinter der Kante des Beer Pong Tisches sein.



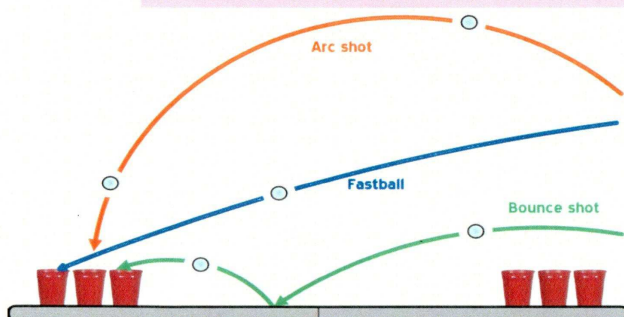
Spielbeginn

1. Vor dem Spielstart geht es darum, wer das Spiel eröffnen darf. Dabei gibt es folgende Optionen:
 - 1.1. Augenkontakt: Ein Spieler von jedem Team hat einen Ball während sie sich in die Augen schauen und gleichzeitig versuchen einen Becher zu treffen.
 - 1.1.1. Trifft keiner der beiden einen Becher, sind die anderen Teammitglieder an der Reihe.
 - 1.1.2. Trifft nur einer der beiden Spieler, so darf das Team beginnen von welchem der Spieler den Becher getroffen hat. Der getroffene Becher bleibt jedoch im Spiel und wird nicht getrunken.
 - 1.1.3. Treffen beide Spieler einen Cup ist dieser zu trinken und das Auswerfen nach o.g. Regeln startet erneut.
 - 1.2. Fand vorher schon ein Beer Pong Spiel statt, so darf der Gewinner (sofern er weiterspielen möchte) stets beginnen.

Wurfarten

1. Arc Shot: Der Arc Shot wird in einem hohen Bogen geworfen, so dass der Eintrittswinkel des Balles in den Becher größer ist.

2. Fastball: Beim Fastball wird der Ball flacher und schneller geworfen als beim Arc Ball. Der Eintrittswinkel ist dadurch nicht so günstig.
3. Bounce Shot: Beim Bounce Shot wird der Ball so geworfen, dass er auf dem Tisch hüpfet bevor er den Cup geht. Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf das gegnerische Team den Ball fangen oder wegschlagen.



Wurfreihenfolge

1. Ist ein Team am Zug, darf es immer beide Bälle werfen.
2. Besteht ein Team aus zwei Leuten besteht, wirft jeder Spieler einen Ball.
3. Spielt ein Spieler alleine, darf er beide Bälle werfen.
4. Hat der Ball die Hand des Werfers verlassen, so ist der Ball im Spiel. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihm der Ball unabsichtlich aus der Hand geglitten ist.

Punkten

1. Cup treffen und somit aus dem Spiel nehmen:
 - 1.1. Ein Cup gilt als getroffen, wenn der Ball in einen Cup eintritt und dort in Kontakt mit der Spiel-Flüssigkeit kommt.
 - 1.2. Wirft der Ball einen Cup um, gilt dieser als getroffen, es sei denn es ist offensichtlich, dass der Ball nicht in den Cup gegangen wäre (z.B. der Ball trifft den Cup an der Außenseite).

- 1.3. Prallt der Ball von einem Spieler des gegnerischen Teams ab und fällt von dort in einen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.
- 1.4. Dreht sich der Ball im oder gegen den Uhrzeigersinn im Cup und springt von dort wieder heraus ohne die Spiel-Flüssigkeit zu berühren, gilt der Cup als nicht getroffen und bleibt somit im Spiel.

2. Ausscheiden eines Cups

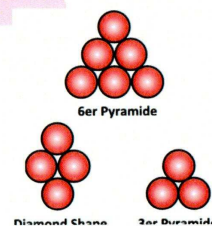
- 2.1. Wurde ein gegnerischer Cup getroffen, darf dieser erst vom Tisch genommen werden, wenn beide Bälle des Teams geworfen wurden.
- 2.2. Der Inhalt eines getroffenen Cups kann entweder sofort getrunken werden, oder in einen „Chill-Cup“ umgefüllt werden.
- 2.3. Es steht dem Team offen, ob es sich beim Trinken der getroffenen Cups abwechselt.
- 2.4. Die leeren Cups werden an den Tischrand gestellt.
- 2.5. Wurde ein Cup durch einen Air Shot getroffen, muss dieser vom Tisch genommen und getrunken werden.
- 2.6. Wurde ein Cup durch einen Bounce Shot getroffen, müssen zwei Cups vom Tisch genommen werden. Dabei muss auf jeden Fall der getroffene Cup getrunken werden. Den zweiten darf sich das verteidigende Team aussuchen.

3. Bring-Backs:

- 3.1. Versenkt ein Team beide Bälle in einer Runde, bekommt es beide Bälle zurück und darf noch einmal werfen (Bring-Back).
- 3.2. Wird nach einem Bring-Back nur einer oder kein Cup getroffen, ist das andere Team an der Reihe.
- 3.3. Werden beide Bälle nach einem Bring-Back versenkt, bekommt das Team die Bälle erneut zurück.

Re-Racks

1. Jedes Team kann pro Spiel höchstens zwei Re-Racks bei der gegnerischen Cup-Formation vornehmen. Folgende Re-Racks sind möglich:
 - 1.1. 6er Pyramide
 - 1.2. Diamond Shape
 - 1.3. 3er Pyramide



2. Die neue Formation ist immer mittig am Tischrand zu positionieren.
3. Der letzte Becher eines Teams ist immer mittig am Tischrand zu positionieren, egal ob schon 2 Re-Racks durchgeführt wurden oder nicht.
4. Ein Re-Rack muss vor dem eigenen Wurf vom gegnerischen Team verlangt werden. Re-Rack während eines Spielzuges sind nicht erlaubt.
5. Es darf kein Ball geworfen werden bis der Re-Rack vollzogen wurde.
6. Wird der richtige Zeitpunkt für einen Re-Rack verpasst (6er Pyramide, Diamond Shape, 3er Pyramide), so muss bis zur nächsten Gelegenheit gewartet werden.
7. Becher, die aufgrund von Nässe aus der Formation rutschen, dürfen auf Verlangen des Werfers wieder in Position gebracht werden. Dabei wird kein Re-Rack abgezogen.

Ablenkungsmanöver

1. Das gegnerische Team während des Spieles abzulenken sind erlaubt.
2. Bei einem Ablenkungsmanöver muss darauf geachtet werden, dass man nicht in Kontakt mit den Cups, der Cup-Formation, dem Ball, dem Tisch oder dem gegnerischen Team kommt.
3. Das Erzeugen eines Windstoßes zum Verändern der Fluglinie des Balles ist verboten.

Spieleingriffe

1. Berührungen mit dem Cup:
 - 1.1. Ein Spieler darf die Cups nur berühren, wenn er einen getroffenen Cup vom Tisch nehmen will, um Re-Racks vorzunehmen, um verrutschte Cups neu zu positionieren oder um einen Cup davon zu hindern vom Tisch zu fallen.
 - 1.2. Wirft ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich einen oder mehrere Cups seiner Formation vom Tisch, gelten diese als getroffen und sind aus dem Spiel.

2. Berührungen mit dem Ball :

- 2.1. Jeder Kontakt mit dem Ball, egal ob absichtlich oder unabsichtlich, bevor er den Tisch oder einen Becher berührt hat, wird als unberechtigter Eingriff ins Spielgeschehen gewertet. Hierfür wird eine Penalty-Strafe verhängt, was bedeutet, dass das verteidigende Team einen Becher ihrer Formation vom Tisch nehmen und trinken muss.

3. Eingriffe von Dritten:

- 3.1. Wird der Ball von einem Zuschauer oder Tier berührt, wird der Wurf wiederholt.

Die Möglichkeit der Verteidigung ist für das Cologne Masters gestrichen!!!

Verteidigung

1. Ein Spieler kann einen Ball nur dann fangen oder wegschlagen, wenn er zuvor Kontakt mit dem Beer Pong Tisch oder einem Cup hatte.
2. Springt der Ball durch einen Abwehrversuch in einen anderen, eigenen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.
3. Kommt das verteidigende Team in Kontakt mit der Cup-Formation, wodurch der Ball nicht in einen Cup geht, so muss ein Cup aus dem Spiel genommen werden. Das werfende Team darf dabei den Cup aussuchen.
4. Dreht sich ein Ball im oder gegen den Uhrzeigersinn im Cup bevor er in Berührung mit der Spiel-Flüssigkeit kommt, so darf das verteidigende Team versuchen den Ball herauszuholen:
 - 4.1. Männer müssen hierbei den Ball aus dem Becher „fingern“.
 - 4.2. Frauen hingegen müssen den Ball aus dem Becher „blasen“.

Spielende

1. Rebutterl
 - 1.1. Hat ein Team den letzten Cup des Gegners getroffen, hat dieser die Chance auf Rebutterl. Der letzte Cup wird hierbei nicht aus dem Spiel genommen bis die Rebutterl-Chance vorüber ist (Gentleman's Rule):
 - 1.1.1. Jeder Spieler darf werfen bis er nicht mehr trifft. D.h. ein einzelner Spieler wirft solange bis er keinen Cup mehr trifft.
 - 1.1.2. Hat der erste Spieler das erste Mal daneben geworfen, bekommt sein Partner die gleiche Chance.

- 1.1.3. Wirft der zweite Spieler das erste Mal daneben, ist das Spiel vorbei.
- 1.2. Hat am Ende der Rebuttal-Chance das Rebuttle-Team nicht alle verbleibenden gegnerischen Cups getroffen, haben sie verloren.
- 1.3. Hat das Rebuttle-Team alle verbleibenden Cups getroffen, geht das Spiel in eine Verlängerung (Overtime).

2. Verbleibende Cups

- 2.1. Das Verlierer-Team muss alle ihre verbleibenden Cups und die des Gegner trinken.
- 2.2. Es bleibt dem Verlierer-Team überlassen wie die zu trinkenden Cups untereinander verteilt werden.

3. Death Cup:

- 3.1. Trifft ein Spieler einen Cup, der in einer vorhergehenden Runde des selben Spieles schon getroffen wurde, aber vom gegnerischen Team noch nicht getrunken oder vom Tisch genommen wurde, so ist das der Death Cup. Das Treffen des Death Cup hat folgende Konsequenzen:
 - 3.1.1. Das gegnerische Team hat sofort verloren.
 - 3.1.2. Alle auf dem Tisch verbleibenden Cups müssen vom Verlierer getrunken werden.

Verlängerung (Overtime)

1. Geht ein Spiel in die Verlängerung, muss jedes Team eine 3er Pyramide auf ihrer Seite aufbauen. Das Team das zuerst den letzten Cup während der regulären Spielzeit getroffen hat, darf beginnen.
 - 1.1. Die in der regulären Spielzeit geltenden Regeln haben Bestand.
 - 1.2. Die Anzahl von Verlängerungen ist unbegrenzt.
 - 1.3. Die 3er Pyramide ist auf beiden Seiten mit der gleichen Menge der Spiel-Flüssigkeit aufzufüllen.

NBA Jam

1. Trifft ein Spieler in einem Spiel mehrmals hintereinander wird dieses „Phänomen“ als NBA Jam bezeichnet:
 - 1.1. Nach dem zweiten Treffer in Folge ist der Spieler „heating up“ und muss dies laut ausrufen.
 - 1.2. Trifft er ein drittes Mal in Folge, so ist er „on fire“, was bedeutet, dass er so lange werfen darf, bis er nicht mehr trifft.

Behind-The-Back

1. Wirft ein Spieler den Ball an einen gegnerischen Cup, so dass der Ball auf dem Tisch zurückrollt, darf derselbe Spieler den Ball „Behind-The-Back“, also hinter dem Rücken werfen.
 - 1.1 Der zurückrollende Ball muss von der werfenden Mannschaft genommen werden. Schnappt sich die verteidigende Mannschaft den Ball zuerst, so gilt diese Regel nicht.
 - 1.2 Trifft der Spieler einen Cup bei einem „Behind-The-Back“ Wurf, so muss das gegnerische Team zwei Cups trinken. Den zweiten Cup darf sich das verteidigende Team aussuchen.

Same Cup

1. Treffen beide Spieler eines Teams in einer Runde den gleichen gegnerischen Cup treffen, so hat dies folgende Konsequenzen:
 - a. Das gegnerische Team muss drei Becher trinken. Einer davon ist der getroffene. Die zwei weiteren darf sich das werfende Team aussuchen.
 - b. Das werfende Team erhält beide Bälle zurück und darf nochmal werfen (s. Bring-Backs).