

Spielregeln Bee-Pong (Kurzfassung)

Allgemeines

- Ein Team besteht aus 2 Personen
- Pro Spiel (außer Finale) sind 15 min Zeit
- Jeder Spieler hat mindestens einen Wurf. Beide Teams haben gleich viele Würfe.
- Punkteverteilung nach 15 min:
 - o 0 Punkte für das Verliererteam
 - o 2 Punkte für das Gewinnerteam
 - o 1 Punkt für jedes Team bei Gleichstand

Faire play und Spielleitung

- oberstes Gebot ist ein gerechtes und rücksichtsvolles Spiel
- bei Streitfragen entscheidet die Spielleitung unter Beteiligung der betroffenen Teams

Wer fängt an?

- entschieden wird dies durch eine Runde "Schere-Stein-Papier"
- zulässig sind die üblichen Formen Schere, Stein und Papier
- der Sieger der ersten Runde beginnt bei unentschieden wird bis zum Sieg gespielt
- wer für das Team antritt entscheidet das Team

Wurfstellung

- beim Wurf steht der Spieler aufrecht hinter der Tischkante
- ein Vorbeugen ist unzulässig
- der Ellenbogen des Wurfarmes muss ebenfalls hinter der Tischkante bleiben

Aufstellung der Becher

- es gibt 10 Becher aufgestellt in Pyramidenform, die Spitze zeigt zur Tischmitte
- eine Umstellung der Becher ist ab 5 Bechern einmalig zulässig, dies kann durch ein Re-Rack (Verlangen der Gegner, die anderen mögen die Becher neu aufstellen) oder das betroffene Team erfolgen
- die Wahl der Aufstellung obliegt dem betroffenen Team
- es muss eine geschlossene Formation gewählt werden
- der letzte Becher wird mittig an die Tischkante gestellt

Verhalten beim Wurf

- Ablenkungen sind erlaubt
- dabei dürfen Becher, Tisch und Gegner nicht berührt werden
- die Tischseite darf dafür nicht verlassen werden

Windstöße

- ist ein Wurf offenkundig durch einen Windstoß merklich verfälscht worden kann dies nur sofort angemerkt werden
- daraufhin wird der Wurf schnellstmöglich wiederholt

Wurfarten

1. Bounce-Wurf

- beim Bounce-Wurf berührt der Ball einmal die Tischplatte
- kam er auf der Tischplatte auf, darf er vom betroffenen Team unter Wahrung der Verhältnismäßigkeit weggeschlagen werden
- trifft der Bounce-Wurf einen der gegnerischen Becher, so muss das betroffene Team 2 statt eines Bechers trinken
- weggestellt werden müssen der getroffene Becher und ein Becher nach Wahl
- dies gilt nur für einen Becher, wenn die betroffene Mannschaft nur noch 2 Becher hat

2. Kreisende Bälle

- kreist ein Ball im Becher so darf er solange er kreist herausgepusht werden
- herausfingern ist unzulässig

3. Bring-Backs

- trifft ein Team in einer Runde mit beiden Bällen 2 verschiedene Becher bekommen sie die Bälle zurück und dürfen einmalig erneut werfen

4. Doppel

- treffen beide Bälle denselben Becher, so muss das betroffene Team den getroffenen und 2 weitere Becher nach Wahl (insgesamt 3) wegstellen und danach ersatzweise drei Schlucke austrinken
- dies gilt nur für 2 Becher, wenn das betroffene Team nur noch 3 verbleibende Becher hat

5. Rollbacks

- rollt der Ball von der gegnerischen Seite zurück auf die eigene Hälfte, darf man erneut werfen
- dabei gilt es den Ball im Fall eines Herunterfallens zu fangen
- er darf den Boden nicht berühren
- der erneute Wurf muss rücklinks ausgeführt werden

6. NBA-Shots

- in jedweder Form sind unzulässig

Treffer

- ein getroffener Becher wird weggestellt
- es wird ein (mittel)großer Schluck aus der eigenen Flasche genommen

Verlierer

- es verliert das Team, welches als erstes keinen Becher mehr hat oder bei Spielende weniger Becher
- Redemption und Rebuttal sind nicht vorgesehen (dabei dürfen die eigentlichen Verlierer weiterhin auf die Becher der Gegner werfen, müssen aber jedes Mal mit beiden Bällen einen gegnerischen Becher treffen. Gelingt dies ein Mal nicht, haben sie endgültig verloren.)

Spielende

- am Ende des Spiels werden Sieg oder Niederlage, die Zahl der noch stehenden Becher nach Seite (niedrige Gesamtzahl) sowie die Becherdifferenz (hoch) der Teamleitung mitgeteilt