

# REGELWERK WACKEN BEERPONGARENA (GERMAN)



Der Spaß steht bei diesem Event im Vordergrund. Fairplay ist Ehrensache. In strittigen Situationen wendet euch an die Orga. Bitte bleibt bis zum Schluss & schaut euch andere Spiele an.

## VOR DEM SPIEL

- Holt euch je eine kalte Dose leckeres Krombacher - Bier.
- Pro gegnerischen Treffer trinken beide je einen Schluck.
- In den Bechern befindet sich Wasser. Diese werden immer zur Seite gestellt und bleiben am Tisch.
- Spielt eine Runde „Schere, Stein, Papier“ um das beginnende Team zu bestimmen.
- Kommt ihr wesentlich zu spät zum Spiel folgen je nach Zeitverlust Strafen wie Becherverluste oder die komplette Niederlage

## DIE REGELN

1. Es wird gemeinsam gestartet
2. Ein Spiel dauert maximal 12 Minuten oder ein Team trifft in der Zeit alle Becher während der Spieldauer.

### 3. ZEITSPIEL

Sollte absichtlich & übertrieben auf Zeit gespielt werden kommt es zu einem Becherverlust oder sogar der Disqualifikation.

### 4. DIE „ABWURFLINIE“

Ellbogenregel: Der Ellbogen darf beim Wurf die Tischkante nicht überschreiten. Bitte Gegner vorher darauf aufmerksam machen!  
Sollte dies nicht funktionieren, bitte an Orga wenden.

### 5. DER WURF

1. Jedes Team wirft pro Spielzug zwei Bälle
2. Jeder Spieler/in wirft je einen Ball.
3. Der Ball gilt als geworfen, sobald er die Hand des Spielers / der Spielerin verlassen hat.
4. Treffen in einer Runde beide Spieler:innen in den gleichen Becher des Gegners, tritt die Same Cup Rule, sowie die Bring Back Rule in Kraft.

### 6. SAME CUP RULE

Es müssen vom gegnerischen Team 3 Becher zur Seite gestellt werden. Der getroffene Becher und 2 vom werfenden Team ausgesuchte Becher

### 7. BRING BACK RULE

Beide Bälle gehen einmalig (pro Angriff) an das werfende Team zurück. Diese Regel ist limitiert. Eine Wiederholung der Same Cup Rule, sowie der Bring Back Rule ist nicht möglich.

## 8. PUNKTE

1. Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Wasser aufkommt, gilt der Ball als versenkt
2. Kreiselt der Ball in einem Becher, springt aber wider Erwarten ohne fremde Hilfe aus dem Becher, zählt dies nicht als Treffer!
3. Prallt der Ball während des Wurfs von einem Spieler / einer Spielerin oder Gegenständen in die Becher, zählt dies als Treffer, aber NICHT als Bouncer und NICHT doppelt.
4. Geht der Ball in den Becher und wirft ihn um, gilt dies als Treffer.
5. Sollte der Ball offensichtlich nicht in den Becher gehen und ihn trotzdem umwerfen, zählt dies nicht als Treffer.
6. Erzielt eine Mannschaft einen Treffer mit einem Bounce Ball, müssen zwei Becher zur Seite gestellt werden.

## 9. BOUNCE BALL

Der Bounce Ball wird vom Spieler so geworfen, dass er den Beerpong Tisch berührt. Vorteil: Es ist einfacher die Becher zu treffen. Nachteil: Sobald der Ball den Tisch berührt hat, darf das abwehrende Team den Ball fangen oder abwehren.

Ein Bouncer gilt NICHT als Trickshot.

## 10. NACH DEM TREFFER

Wird ein Cup getroffen, muss er vom Tisch genommen werden (nach 2 Würfen) und umgehend zur Seite gestellt werden.

## 11. RE-RACK

Jedes Team darf 1-mal zu einem beliebigen Zeitpunkt vor dem eigenen Wurf die Becher nach vorne zusammenstellen lassen.

## 12. BEHIND THE RACK RULE

Zurückrollen des Balles: Rollt der Ball zurück über die Mittellinie z. B. durch einen Abpraller, bekommt das Team einen Freiwurf. Dieser muss als „Trickshot“ (Kein Bouncer) ausgeführt werden. Trifft der Spieler/die Spielerin, muss das gegnerische Team 2 Becher zur Seite stellen.

## 13. RAUSPUSTEN/FINGERN

Es gibt kein Rauspusten oder Rausfingern des vom Ball getroffenen Bechers

## 14. ONFIRE

Es gibt keine On Fire - Regel

## 15. ABLENKUNGSMANÖVER

Ablenkungsmanöver jeder Art sind erlaubt (und auch Teil des Spiels), solange weder der Tisch, die Cups, der Ball oder das gegnerische Team berührt werden oder durch Luftstöße die Flugkurve des Balles verändert wird.

## 16. VERTEIDIGUNG

1. Das verteidigende Team darf den Ball nur dann wegschlagen, wenn dieser Kontakt zum Tisch oder mit einem Becher hatte. Sollten sie den Ball vorher berühren, gilt dies als „getroffen“.
2. Fliegt der Ball durch das Verteidigen in einen Cup, gilt dieser als getroffen.
3. Berührt ein Spieler des verteidigenden Teams die Cup-Formation und der Ball trifft keinen Cup, gilt ein Cup als getroffen. Das werfende Team darf hierbei den Cup frei wählen, der vom Tisch genommen werden muss.

## 17. Fouls am Becher

- a.i.1. Es gilt: „Der Cup ist unantastbar!“ Getreu diesem Motto dürfen die Spieler:innen beider Teams die Becher während des Spiels nicht berühren! Kommt es zum Foul hat der Gegner einen Trickshot frei.
- a.i.2. Wird ein Becher während des laufenden Spiels berührt oder umgeworfen, muss der Cup getrunken werden und ist somit automatisch aus dem Spiel.

## 18. Spielende

- a.i.1. Das Spiel ist zu Ende, sobald es ein Team geschafft hat, den letzten Cup des gegnerischen Teams zu treffen oder die Spielzeit von 12 Minuten abgelaufen ist.
- a.i.2. Allerdings hat das verlierende Team noch die Chance im direkten Gegenzug die verbleibenden Cups des Teams zu treffen, wenn sie das Spiel nicht begonnen haben und die Zeit noch nicht abgelaufen ist.
- a.i.3. KO-Phase: Bei einem Unentschieden wird so lange gespielt, bis das 1. Team in Führung geht (es wirft immer nur ein Spieler). Es darf nur nachgezogen werden (1 Wurf), wenn das Team, welches einen Treffer kassierte, nicht begonnen hat.

## NACH DEM SPIEL

19. Lasst die Becher an den Tischen stehen & die Bälle dort liegen.
20. Nennt der Orga den Spielstand.
21. Bereitet alles für das nächste Spiel vor oder sorgt für gute Stimmung.

## PUNKTEREGEL

- a.i.1. Für einen Sieg (bei z.B. noch 4 übrig gebliebenen Bechern) -> 3 Punkte (z.B. 9:5)
- a.i.2. Sieg nach Ablauf der Zeit -> Ebenfalls 3 Punkte (z.B. 7:4)
- a.i.3. Unentschieden nach dem Ablauf der Zeit -> 1 Punkt für jedes Team (z.B. 6:6)
- a.i.4. Bei Punktgleichheit in der Gruppe entscheidet die Becherdifferenz, bei gleicher Becherdifferenz die mehr getroffenen Becher

## SPIELSYSTEM

Die Anzahl aller Teams werden in 5er Gruppen aufgeteilt. Die besten 3 Teams jeder Gruppe gelangen in die KO-Runde. Alle Teams ab der 1. Oder 2. KO Runde (je nach Teamanzahl) qualifizieren sich für das Hauptturnier am Samstag!

# RULES

## WACKEN BEER PONG ARENA (ENGLISH)



The focus of this event is on having fun. Fair play is a matter of honor. In disputed situations, please contact the organizers. Please stay until the end and watch other games.

### BEFORE THE GAME

- Each get a cold can of delicious Krombacher beer.
- For each hit scored by the opposing team, both players take a sip.
- The cups contain water. They will be placed aside and remain on the table.
- Play a round of „Rock, Paper, Scissors“ to determine the starting team.
- If you arrive significantly late for the game, penalties such as cup losses or a complete defeat may be imposed depending on the time lost.

### THE RULES

1. Start together.
2. A game lasts a maximum of 12 minutes or until one team hits all cups during the playing time.

#### 3. TIME PLAY

If intentional and exaggerated time play occurs, it results in cup losses or even disqualification.

#### 4. THE „THROW LINE“

Elbow Rule: The elbow must not cross the edge of the table during the throw. Please inform the opponent about this before the game!  
If this does not work, please contact the organizers.

#### 5. THE THROW

1. Each team throws two balls per turn.
2. Each player throws one ball.
3. The ball is considered thrown as soon as it leaves the player's hand.
4. If both players hit the same cup of the opponent in a round, the Same Cup Rule and the Bring Back Rule come into effect.

#### 6. SAME CUP RULE

Three cups from the opposing team must be set aside. The cup hit and two cups selected by the throwing team.

#### 7. BRING BACK RULE

Both balls are returned to the throwing team once (per attack). This rule is limited. A repetition of the Same Cup Rule and the Bring Back Rule is not possible.

# RULES

## WACKEN BEERPONGARENA

### (ENGLISH)



#### 8. POINTS

1. Once a throw lands in the opponent's cup and comes to rest on the water, the ball is considered sunk.
2. If the ball spins in a cup but unexpectedly bounces out of the cup without external assistance, it does not count as a hit!
3. If the ball bounces off a player, objects, or the cups during the throw and lands in a cup, it counts as a hit, but NOT as a bounce shot and NOT as a double hit.
4. If the ball goes into the cup and knocks it over, it counts as a hit.
5. If the ball clearly wouldn't have gone into the cup but still knocks it over, it does not count as a hit.
6. If a team scores a hit with a bounce ball, two cups must be set aside.

#### 9. BOUNCE BALL

The bounce ball is thrown by the player in a way that it touches the beer pong table. Advantage: It is easier to hit the cups. Disadvantage: Once the ball touches the table, the defending team can catch or defend against the ball. A bounce shot does NOT count as a trick shot.

#### 10. AFTER THE HIT

When a cup is hit, it must be taken off the table (after 2 throws) and immediately set aside.

#### 11. RE-RACK

Each team is allowed to request one re-rack at any time before their own throw, to have the cups brought together in a specific formation.

#### 12. BEHIND THE RACK RULE

Rolling the ball back: If the ball rolls back over the midline, for example, due to a rebound, the team gets a free throw. This shot must be executed as a „trick shot“ (No bounce shot). If the player hits it, the opposing team must set aside 2 cups.

#### 13. BLOWING/FINGERING

Es gibt kein Rauspusten oder Rausfingern des vom Ball getroffenen Bechers

#### 14. ONFIRE

There is no On Fire rule.

#### 15. DISTRACTION MANEUVERS

Distraction maneuvers of any kind are allowed (and part of the game), as long as they do not touch the table, cups, ball, or the opposing team, or alter the ball's trajectory through gusts of air.

# RULES

## WACKEN BEERPONGARENA (ENGLISH)



### 16. DEFENSE

1. The defending team may only swat the ball away if it has made contact with the table or a cup. If they touch the ball before that, it counts as a „hit.“
2. If the ball goes into a cup due to the defending team's actions, it is considered a „hit.“
3. If a player from the defending team touches the cup formation, and the ball does not hit any cup, one cup is considered „hit.“ The throwing team may freely choose the cup that needs to be removed from the table.

### 17. CUP FOULS

- a.i.1. The rule is: „The cup is untouchable!“ Following this motto, players from both teams must not touch the cups during the game! If a foul occurs, the opponent gets a free trick shot.
- a.i.2. If a cup is touched or knocked over during the game, the cup must be drunk and is automatically out of the game.

### 18. END OF THE GAME

- a.i.1. The game ends when one team manages to hit the last cup of the opposing team or when the 12-minute game time has elapsed.
- a.i.2. However, the losing team still has a chance to hit the remaining cups of the opposing team in a direct counterattack if they haven't started the game and the time has not yet run out.
- a.i.3. Knockout phase: In case of a tie, the game continues until the first team takes the lead (only one player throws). A follow-up shot (1 throw) is allowed only if the team that conceded a hit did not start the game.

## AFTER THE GAME

1. Leave the cups on the tables and the balls there.
2. Report the score to the organizers.
3. Prepare everything for the next game or create a good atmosphere.

## SCORING RULES

- a.i.1. For a victory (e.g., with 4 cups remaining) -> 3 points (e.g., 9:5)
- a.i.2. Victory after time has expired -> Also 3 points (e.g., 7:4)
- a.i.3. Draw after time has expired -> 1 point for each team (e.g., 6:6)
- a.i.4. In case of a tie in the group, the cup difference decides, and if the cup difference is the same, the team with more hits advances.

## GAME SYSTEM

The total number of teams is divided into groups of 5. The top 3 teams from each group advance to the knockout stage. All teams from the 1st or 2nd knockout round (depending on the number of teams) qualify for the main tournament on Saturday!