

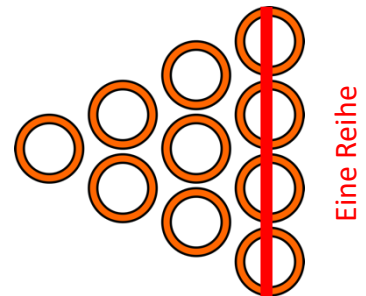
## BEER-PONG REGLEMENT ERMATINGER EDITION

---

1. **ANSPIEL:** Je ein Spieler der Gruppe greift nach einem Ball, steht dem anderen gegenüber und schaut ihm in die Augen. Es wird von drei auf eins gezählt und beide versuchen gleichzeitig in die Becher zu schiessen, ohne diese anzuschauen.
  - Wenn beide verfehlen, sind die Kameraden an der Reihe. (max. 2 Schüsse pro Spieler, ansonsten wird es durch Schere-Stein-Papier entschieden.)

2. **REIHENFOLGE:** Es wird abwechselungsweise geschossen.
  - ➔ Das heisst, es schießt jeweils EINE PERSON aus Team A, dann B, dann A, etc.
  - ➔ *Diese Regel weicht vom üblichen BP ab, bei welchem jeweils beide Partner schießen dürfen.*

3. **TREFFER:** Wird ein Treffer erzielt, darf derselbe Schütze nochmals schießen.
  - ➔ Wird noch ein Becher getroffen, darf er solange nochmals schießen, bis er einen verfehlt.
  - ➔ Wird 2x der gleiche Becher getroffen, muss die ganze Reihe getrunken werden. (*Nachdem der Schütze einen Wurf verfehlt hat.*)
  - ➔ Wird bspw. der vorderste Becher 2x getroffen oder eine bereits komplett getroffene Reihe, darf der Schütze nochmals schießen, hat in diesem Sinne aber keinen Becher mehr «zu Gute».

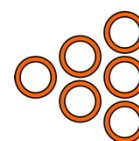


4. **PUSTEN:** Den Ball aus dem eigenen Becher zu Pusten oder Fingern, wenn sich dieser noch dreht, ist nicht erlaubt. *Keiner trinkt gern die Spucke seiner Gegner*
5. **BODEN AUF:** Sobald der Ball das Spielfeld berührt, darf er vom Verteidigerteam abgewehrt werden.
  - Trifft der Ball jedoch nach einem Bounce in den Becher, dann müssen zwei getrunken werden.
  - Werden während des Abwehrversuches ein oder mehrere Becher umgestossen, werden jene umgehend vom Spielfeld geräumt.
  - Wird ein Bounce und ein anschliessend direkter Wurf kombiniert in denselben Becher versenkt, wird die komplette Reihe + 1 Becher nach Wahl angrenzend am getroffenen Becher getrunken.
6. **ABPRALLER:** Sollte der Ball an einem Becherrand abprallen und sich in der Luft befinden darf man nicht wegschlagen. → siehe «Strafwurf»
7. **ROLL-BACK:** Rolllt der Ball auf dem Spielfeld nach dem Wurf zurück in die eigene Hälfte, darf dieser wieder aufgenommen werden und mit der schwachen Hand oder einem Trickshot erneut geschossen werden. Bei einem erneuten Roll-Back gelten die gleichen Regeln.

8. **ZUSAMMENSTELLEN:** Der sogenannt Re-Rack darf während des Spiels
    - 1x pro Team bei eigenem Ballbesitz durchgeführt werden. (bei 6 Bechern)
    - 2x pro Team bei eigenem Ballbesitz durchgeführt werden. (bei 10 Bechern)
  9. **STRAFWURF:** Sollte ein Verstoss gegen die Regel vorkommen, so erhält der gegnerische Spieler 3 Freiwürfe.
  10. **DEATHCUP:** Wird der Becher getroffen, welchen man in der Hand hält (oder noch nicht ausgetrunken auf den Tisch steht), ist das Spiel SOFORT aus. (Kein Gentleman-Shot)
  11. **EIGENVERSCHULDEN:** Sollte jemand bei einer aktiven Aktion den Ball in seinen Becher versenken, so muss dieser Becher getrunken und entfernt werden. (Trinkbecher = Deathcup!)
  12. **ELLBOGEN:** Der Ellbogen darf die Tischkante für einen korrekten Wurf nicht überschreiten.
    - Fairness ist gefragt!
  13. **GENTLEMAN-SHOT:** Dieser tritt ein, sobald alle Becher eines Teams getroffen wurden. Das Spiel ist in diesem Fall noch nicht beendet, da nun das vermeintliche Gewinnerteam einen Becher bestimmen muss, bei welchem die Verlierer einen Versuch haben, diesen zu treffen! Wird dieser Becher getroffen, geht das Spiel weiter.
  14. **AIR BALL:** Bei einem Air Ball kann das gegnerische Team versuchen den Ball in der Luft (und hinter den Bechern) zu fangen, damit es zu einem Strafbecher für das angreifende Team kommt. (Trinker wählt den Strafbecher)
- 

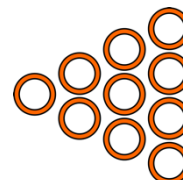
### Gruppenphase

- Es werden mit 6 Bechern und 0.5 Litern Bier pro Seite gespielt.



### KO-Phase

- Es werden mit 10 Bechern und 0.75 Litern Bier pro Seite gespielt.



**TEILNAHME AB 18 JAHREN**

\*zur Vereinfachung wurde auf das Gendern verzichtet.