

5. Freestyle-Beerpong-Turnier 2024

1. Zu Beginn Schere, Stein, Papier: Gewinner entscheidet zw. Seitenwahl oder Anspiel.
2. **2 Würfe pro Team** und Runde - jeder einmal!
 - a. Becher werden erst getrunken, wenn beide Würfe eines Teams abgeschlossen sind. Der Ball wird sofort aus getroffenen Bechern entfernt.
 - b. Sonderfall 2 Treffer: Werden beide Würfe eines Durchgangs getroffen, erhält das Team zwei weitere Würfe (Balls back)
 - c. Sonderfall gleicher Becher: Werden beide Würfe eines Durchgangs in den selben Becher getroffen, müssen dieser und zwei weitere Becher getrunken werden – also insgesamt 3 Becher!
 - d. Für jeden Becher, der durch Trickshot getroffen wird, muss 1 Becher extra getrunken werden. *Trickshot: Wenn der Ball Kontakt mit einem Gegenstand aufnimmt (auch Körperteil) bevor er einen Becher oder den Tisch berührt und in einen Becher fällt. Dabei darf der Ball, sobald er irgendetwas berührt hat (z.B. Becherkante) weggeschlagen/gefangen werden.*
3. Abwehren nur hinter der eigenen Tischkante!
4. Beim Wurf muss der Werfer hinter dem Tisch stehen. Die Oberfläche des Tisches darf dabei nicht berührt werden. Der **Ellenbogen muss beim Wurf hinter der Tischkante** sein.
5. Die Becher des Gegners dürfen nur zu Beginn des eigenen Durchgangs, und insgesamt nur **2 mal umgestellt** werden. Dabei darf die Länge der Anfangsformation nicht überschritten werden. 4 Becher in einer Reihe sind nicht erlaubt!
6. Wenn Becher **durch Missgeschicke** von einem Team **umgeworfen** werden oder der Ball hinein fällt, **zählen** diese **als getroffen**.
7. **Kein Pusten und Fingern**: Getroffen ist getroffen!
8. Spiele in der Vorrunde, die länger als 20 Minuten dauern, werden abgebrochen und nach dem aktuellen Stand gewertet. Es können Cup-Strafen bei Zeitspiel verhängt werden.

9. **Verlängerung:**

- a. Ist der letzte Becher getroffen, hat das "Verliererteam" die Chance zur Verlängerung. Diese wird **mit einem Becher** pro Team gespielt.
- b. Es gibt immer zwei Nachwürfe!
- c. Mit den vorhandenen Bällen müssen die noch übriggebliebenen Becher des "Gewinnerteams" getroffen werden. Geworfen wird immer abwechselnd. Trifft man einen Becher, ist dieser aus dem Spiel und man bekommt den Ball zurück. Solange getroffen wird, bekommt man einen neuen Wurf. Schafft man es alle Becher mit den gegebenen Bällen zu treffen, kommt es zur (weiteren) Verlängerung.
- d. Kommt es zur Verlängerung startet das Team, welches das reguläre Spiel gewonnen hätte.

10. Ist ein Spiel beendet, muss **das Ergebnis** auf dem Board auf dem Tisch eingetragen werden: **Sieger, Verlierer und die Cup-Differenz**, also die Anzahl der Cups, die nach dem Spiel auf der Siegerseite übrig waren.

* Regeln können bei Einverständnis beider Teams individuell abgeändert werden.

Bierregeln:

Ihr bekommt nach Zahlung des Startgeldes 3 Wertmarken, für jedes Vorrundenspiel also eine. Diese könnt ihr am Bierstand in ein Maß einlösen, also 1L Bier oder Radler. Die Teams, die ins Viertelfinale kommen, erhalten nach der Vorrunde eine weitere Marke, ebenso fürs Halbfinale und Finale.