



TCE - TENNIS BEER PONG

REGELWERK:

KURZANLEITUNG

Wir haben im Folgenden ein kurzes Regelwerk zusammengestellt, um die wichtigsten Regeln einfach und schnell zu erklären.

Tennis Beer Pong ist ähnlich wie das herkömmliche Beer Pong. Lediglich zwei Unterschiede gibt es:

Die Bälle und Eimer sind größer und es wird der Ball mit dem Schläger in einen Eimer befördert.

1. AUSSTATTUNG UND VORBEREITUNG

Um Tennis Beer Pong zu spielen, benötigen beide Teams 6 Eimer und 6 Becher.

Die Eimer werden auf das gekennzeichnete Spielfeld platziert und die Becher kommen auf den Tisch, der neben dem Spielfeld platziert ist. Die Eimer sind mit ein bisschen Sand befüllt, damit der Ball nicht direkt aus dem Eimer springt.

Das Spiel beginnt mit einem Münzwurf um den ersten Aufschlag.

2. DAS TEAM

- Beim Tennis Beer Pong werden in 2er Teams gespielt. Jedes Team wird mit zwei Tennisschlägern ausgestattet.

3. INHALT DER BECHER

- Beer Pong wird, wie der Name schon sagt, mit Bier gespielt.
- *Es werden vor Spielbeginn drei Flaschen Bier auf 6 Becher verteilt*
- Die Becher sollten ungefähr den gleichen Inhalt aufweisen und werden vom Schiedsrichter regelgerecht gefüllt.

4. DIE REGELN

4.1 DIE ABWURFLINIE

- Die Abwurfline ist im Spielfeld eingezeichnet und darf nicht übertreten werden.
- Der Ball darf über der Linie mit dem Schläger getroffen werden, die Füße dürfen nicht übertreten - Fußfehler und ungültiger Versuch.

4.2 DER SCHLAG

- Jedes Team schlägt pro Spielzug zwei Bälle.
- Jedes Teammitglied schlägt dabei einen Ball.
- Die Reihenfolge dabei ist nicht zu beachten.
- Der Ball gilt als geschlagen, sobald er den Schläger berührt.
- Treffen in einer Runde beide Spieler bei ihrem Schlag die Eimer des Gegners, so dürfen beide direkt noch einmal schlagen. („**Bring Back Rule**“)
- Treffen beide Spieler aus dem gleichen Team innerhalb von einer Runde in den gleichen Becher („**Same Cup Rule**“), so müssen vom gegnerischen Team drei Becher getrunken werden. Der getroffene Becher und zwei vom schlagenden Team ausgesuchte Becher.

4.3 DIE PUNKTE

- Sobald ein Schlag im gegnerischen Eimer landet und im Eimer liegen bleibt, gilt der Ball als versenkt.
- Kreist der Ball in einem Eimer, springt aber ohne fremde Hilfe aus dem Eimer, zählt dieses nicht als Treffer.
- Prallt der Ball während des Wurfs von einem Spieler oder Gegenständen in den Eimer, zählt dies als Treffer.
- Geht der Ball in den Eimer und wirft ihn um, gilt dies als Treffer.
- Sollte der Ball offensichtlich nicht in den Eimer gehen und ihn trotzdem umwerfen, zählt dies nicht als Treffer.
- Erzielt eine Mannschaft einen Treffer mit einem **Bounce Shot**, müssen zwei Becher getrunken werden.
- Wird ein Eimer getroffen, muss er vom Spielfeld genommen werden. (nach zwei Würfen)

- Das Getränk, welches in der gleichen Position wie der Eimer auf dem Tisch steht, muss vom Spieler getrunken werden.

4.4 RE- RACK

- Im Verlauf eines Spiels ist es jedem Team zwei Mal gestattet, ein Re Rack bei der Eimerformation des Gegners auszuführen.
- Bei einem Re- Rack muss darauf geachtet werden, dass die Eimer im vorgegebenen Dreieck mittig angeordnet werden.
- Ein Re- Rack muss am Anfang des Spielzugs angekündigt werden und kann nur durchgeführt werden, wenn sich die exakte Anzahl an Eimern für die gewünschte Re- Rack Variante im aktuellen Spielzug befindet.
- Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn der Re- Rack beendet ist.

4.5 VERTEIDIGUNG

- Das verteidigende Team darf den Ball nur dann wegschlagen, wenn dieser Kontakt zum Boden oder mit einem Eimer hatte.
- Fliegt der Ball durch das Verteidigen in den Eimer, gilt der als getroffen.
- Berührt ein Spieler des verteidigenden Teams die Eimer Formation und der Ball trifft keinen Eimer gilt ein Eimer als getroffen. Das schlagende Team darf hierbei den Eimer frei wählen, der vom Spielfeld genommen werden muss.

5. SPIELENDEN

- Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team es geschafft hat, den letzten Eimer des gegnerischen Teams zu treffen.
- Allerdings hat das verlierende Team noch die Chance im direkten Gegenzug die verbleibenden Eimer des Teams zu treffen.
- Das gilt jedoch nur, wenn das siegende Team begonnen hat,
- Ist die Niederlage besiegelt, muss das Verliererteam die übrigen eigenen Becher und die gegnerischen Becher trinken. Hierbei ist es dem Team überlassen, wer wie viele Becher trinkt.

5.1 OVER TIME

- Geht das Spiel in die Verlängerung, stellen beide Teams einen Eimer auf.
- Wer mit dem ersten Schlag beginnt, entscheidet wieder der Münzwurf.
- Auch in der Verlängerung haben die geltenden Regeln des Spiels Bestand. Die Anzahl der Verlängerungen ist hierbei unbegrenzt.

