

Beer Pong Tisch

Beer Pong Table

Table de beer pong

Mesa de Pong de Cerveza

Tavolo da Beer Pong

10038811

10038812

10038813

10038814

10038824

10038827

10038832

10038837

10038839

10038855

10038866

10038875

10038879

10038889

10038895

10038896

10038901

10038902

10038916

Sehr geehrter Kunde,

wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihres Gerätes. Lesen Sie die folgenden Hinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese, um möglichen Schäden vorzubeugen. Für Schäden, die durch Missachtung der Hinweise und unsachgemäßen Gebrauch entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Scannen Sie den folgenden QR-Code, um Zugriff auf die aktuellste Bedienungsanleitung und weitere Informationen rund um das Produkt zu erhalten.



INHALTSVERZEICHNIS

Sicherheitshinweise 4
Reinigung, Trocknung & Pflege 4
Kurzanleitung 5
1. Ausstattung 5
2. Das Team 5
3. Inhalt der Becher 6
4. Vorbereitungen 6
5. Die Wurftechnik 7
6. Die Regeln 8

English 13
Français 23
Español 33
Italiano 43

HERSTELLER & IMPORTEUR (UK)

Hersteller:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Deutschland.

Importeur für Großbritannien:

Chal-Tec UK limited
Unit 6 Riverside Business Centre
Brighton Road
Shoreham-by-Sea
BN43 6RE
United Kingdom

SICHERHEITSHINWEISE

Wir empfehlen, unsere Hinweise zur Nutzung ausführlich zu lesen, damit eine lange Nutzungsdauer gewährleistet werden kann.

Verantwortungsvoller Umgang mit alkoholhaltigen Getränken

Beim Beer Pong wird in der Regel auch mit alkoholischen Getränken gespielt – keine Frage! Trotzdem bitten wir um den verantwortungsvollen Umgang beim Genuss alkoholhaltiger Getränke!

Der Konsum von Alkohol ist für Jugendliche unter 18 Jahren nicht zulässig. Vorsicht auch bei Schwangerschaft.

Direkte Belastungen auf den Tisch

Der Tisch wurde als Spielfläche für Beer Pong konzipiert und nicht um Personen zu tragen. Bei massiven Belastungen auf den Tisch (bspw. durch Aufsitzen oder Springen von Personen) kann der Tisch beschädigt oder sogar zerstört werden. Wir raten davon dringend ab!

Außeneinsatz – Nicht bei Regen spielen!

Der Tisch ist für den Außeneinsatz geeignet. Hierfür sollte der Tisch auf einem möglichst ebenen und stabilen Untergrund aufgestellt werden. Der Tisch sollte im Freien nur dann benutzt werden, wenn es die Witterungsbedingungen zulassen. Er darf nicht dem Regen ausgesetzt werden.

Achtung vor spitzen und scharfkantigen Gegenständen!

Vermeiden Sie direkten Kontakt von scharfkantigen oder spitzen Gegenständen mit der Tischoberfläche. Dies kann zu Schäden und Kratzern auf der Spielfläche führen.

REINIGUNG, TROCKNUNG & PFLEGE

Die Oberfläche des Tisches ist wasserabweisend. Dennoch weisen wir ausdrücklich darauf hin, dass der Tisch nach jedem Spiel gründlich mit einem saugfähigen Tuch abgetrocknet werden sollte und Wasserreste unbedingt vermieden werden müssen.

Achten Sie auch darauf, den Tisch möglichst trocken und im besten Fall in der mitgelieferten Verkaufsverpackung zu lagern. Nach der Benutzung können eventuell angetrocknete Getränke-/Wasserflecken mit einem feuchten Schwamm und etwas Spülmittel leicht entfernt werden.

KURZANLEITUNG

Wir haben im Folgenden ein kurzes Regelwerk zusammengestellt, um die wichtigsten Regeln einfach und schnell zu erklären. Die Kurzanleitung richtet sich sowohl an diejenigen, die schon etwas Spielpraxis gesammelt haben als auch an die Spieler und Teams, die auf die Schnelle noch einmal eine Regel nachschauen möchten. Grundsätzlich gilt es zu sagen, dass beim Beer Pong nicht alles über Regeln festgeschrieben ist bzw. nicht jede Regel „in Stein gemeißelt“ ist. So kann es vorkommen, dass zum Beispiel eine Regel auf einem Turnier anders ausgelegt bzw. behandelt wird, als dies für ein Team bei der normalen Partie am Wochenende zu Hause der Fall ist. Ein Beispiel ist die „Ellenbogen-Regel“. Es gibt Turniere bei denen es erlaubt ist, sich beim Wurf über die Tischkante und somit auch mit dem Ellenbogen zu lehnen. Dennoch spielt die Mehrheit mit der „Ellenbogen-Regel“, welche die Haltung über der Tischkante verbietet. Daher empfehlen wir, vor Spielbeginn die verwendeten Regeln zu kommunizieren, um Unstimmigkeiten während des Spiels zu vermeiden.

1. AUSSTATTUNG

Um Beer Pong zu spielen, ist keine große Vorbereitung nötig. Dennoch braucht ihr ein paar Utensilien, die wir für euch zusammengefasst haben:

Beer Pong: Was ihr dafür braucht

- einen original BeerCup-Classics Beer Pong Tisch
- 22 oder 14 Plastik-Becher (wir empfehlen die Red BeerCups oder SOLO Cups)
- zwei Tischtennisbälle
- ausreichend Getränke (bspw. Bier)
- vier Spieler in 2-er Teams (eine Partie ist aber auch mit zwei Spielern oder mehr als vier Spielern möglich)

2. DAS TEAM

Typischerweise wird Beer Pong im „1 gegen 1“ oder in 2-er Teams gespielt. Wobei auf jeder Seite des Tisches ein Team mit Spielern in gleicher Anzahl vertreten ist.

3. INHALT DER BECHER

- Grundsätzlich wird, wie der Name schon sagt, Beer Pong mit Bier gespielt. Aber natürlich kann Beer Pong auch mit jedem anderen Getränk der Wahl gespielt werden.
- Dennoch gilt es sich für den Anfang des Spiels auf ein Getränk (bspw. Bier) zu einigen.
- Hierbei wird jeder Becher mit ca. 0,1 l gefüllt. Als Faustregel für Bier gilt 1 l Bier pro Team (bspw. 2 x 0,5 l Flaschen auf 10 Becher). Natürlich kann die Menge auch individuell festgelegt werden, sollte aber der Fairness halber auf jeder Seite identisch sein.

4. VORBEREITUNGEN

- Ihr benötigt 22 oder 14 Becher für das Spiel.
- Auf jeder Seite des Tisches werden in der Form eines Dreiecks jeweils 10 der Becher aufgestellt (siehe auch Abb. 1). Als Orientierungshilfe findet ihr auf fast allen unseren Tischen (Ausnahme: Logo Table) jeweils ein passendes Dreieck bzw. Kreise, um die Becher richtig zu platzieren.
- Für Diejenigen, die eine schnelle Partie bestreiten wollen, ist es auch möglich, anstatt mit 10 Bechern auch von Anfang an mit 6 Bechern zu spielen. Auf dem Beer Pong Tisch „American Eagle“ wurden für diese Zwecke auch extra variable Bechermarkierungen aufgedruckt.
- Die 10 Becher müssen kompakt und zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe darf höchstens 1 cm vom Tischrand entfernt sein (Ausnahmen sind vorgegebene Becherlayouts – Dreiecke oder Kreise – auf dem Tischdesign).



Abb. 1: Anfangsformation der Becher

- Die anderen zwei Becher werden mit Wasser gefüllt um die Tischtennisbälle zu reinigen (der sog. „Extra Cup“).
- Es empfiehlt sich, aus hygienischen Gründen den Ball regelmäßig zu reinigen, da der Ball während des Spiels schnell verschmutzt werden kann.

5. DIE WURFTECHNIK

Überrascht? Ja, auch beim Beer Pong gibt es verschiedene Wurftechniken. Generell findet jeder „Ponger“ die geeignete Wurfart oder vielleicht sogar ein Kompromiss zwischen verschiedenen Techniken. Wir haben die Wurfarten für euch zusammengefasst. Außerdem sind Sie in Abb. 2 noch einmal illustriert:

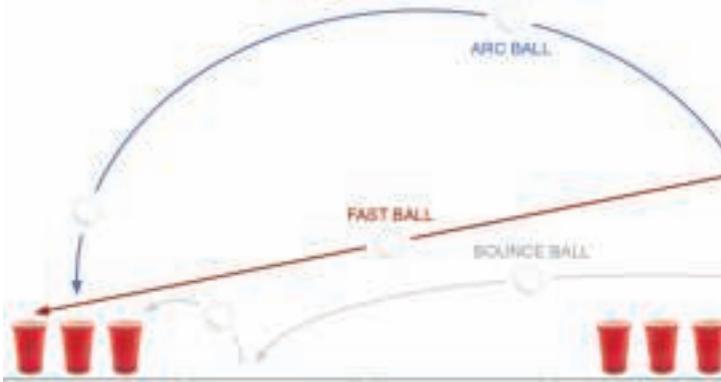


Abb.2: Wurftechniken beim Beer Pong

5.1 „Air Shot“

Der Ball wird vom Spieler direkt in den Becher geworfen, ohne dass der Ball vorher den Tisch berührt. Das verteidigende Team hat somit keine Möglichkeit den Ball abzuwehren. Beim Air Shot unterscheidet man den **Arc Ball** und den **Fast Ball**. Beim **Arc Ball** wird der Ball in einem hohen Bogen auf den Becher geworfen, beim **Fast Ball** wird der Ball direkt und schnell auf den Becher befördert.

5.2 „Bounce Ball“

Der **Bounce Ball** wird vom Spieler so geworfen, dass er den Beer Pong 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.

6. DIE REGELN

6.1 Die „Abwurflinie“

1. Vor dem Spiel muss zwischen den Teams festgelegt werden, von wo der Wurf gemacht werden muss, damit ein Treffer regulär ist.
2. Üblicherweise muss der Ellenbogen beim Wurf hinter der Kante des Beer Pong Tisches sein. Jedoch kann diese „Ellenbogen-Regel“ auch nach Absprache vor dem Spiel aufgehoben werden.

6.2 Der Wurf

1. Jedes Team wirft pro Spielzug zwei Bälle.
2. Besteht das Team aus zwei Spielern, wirft jeder einen Ball, besteht das Team aus einem Spieler, wirft dieser beide Bälle.
3. Der Ball gilt als geworfen, sobald er die Hand des Spielers verlassen hat.
4. Treffen in einer Runde beide Spieler bei ihrem Wurf die Becher des Gegners, so dürfen beide direkt noch einmal werfen („Bring Back Rule“) Diese Regel ist nicht limitiert und gilt bis einer von beiden Teammitgliedern (analog dazu auch das Spiel „1 gegen 1“) keinen Becher trifft.

6.3 Punkten

Treffer

1. Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Getränk 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 oder Gegenständen in die Becher, zählt dies als Treffer.
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 Shot“, müssen zwei Becher getrunken werden.

Nach dem Treffer

7. Wird ein Cup getroffen, muss er vom Tisch genommen werden (nach den zwei Würfen).
8. Sollten die Getränke nicht sofort getrunken werden können, besteht auch die Möglichkeit diese in einen Becher umzufüllen und bei Seite zu stellen.

6.4 Re-Rack

1. Im Verlauf eines Spiels ist es jedem Team zwei Mal gestattet, ein Re-Rack bei der Becherformation des Gegners auszuführen. (Achtung: Es kann auch vor Beginn des Spiel eine höhere Anzahl an Re-Racks vereinbart werden.)
2. Bei einem Re-Rack muss darauf geachtet werden, dass die Becher im vorgegebenen Dreieck mittig angeordnet werden.
3. Ein Re-Rack muss am Anfang des Spielzugs angekündigt werden, und kann nur durchgeführt werden, wenn sich die exakte Anzahl an Bechern für die gewünschte Re-Rack-Variante im aktuellen Spielzug befindet.
4. Das Spiel wird erst fortgesetzt, wenn der Re-Rack beendet ist.



Abb.3: Mögliche Re-Rack Formation

6.5 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 Balls verändert wird.

6.6 Verteidigung

1. Das verteidigende Team darf den Ball nur dann wegschlagen, wenn dieser Kontakt zum Tisch oder mit einem Cup hatte.
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.

6.7 Fouls

Fouls am Becher

1. Es gilt: „Der Cup ist unantastbar!“
Getreu diesem Motto dürfen die Spieler beider Teams die Becher während des Spiels nicht berühren!

Erlaubte Ausnahmen sind natürlich, wenn eines der Teams einen Re-Rack ausführt oder ein getroffener Becher vom Tisch genommen wird, um ihn leer zu trinken.

2. Wird ein Becher während des laufenden Spiels berührt oder umgeworfen und keine der in 7.1 genannten Ausnahmen gilt, muss der Cup getrunken werden und ist somit automatisch aus dem Spiel.

Fouls mit dem Ball

3. Kommt die gegnerische Mannschaft mit dem Ball während eines laufenden Spielzugs in Kontakt, ohne dass der Ball den Beer Pong Tisch berührt hat (also ein „Air Shot“ ausgeführt wird), wird dies als Foul gewertet.

Folge: Die benachteiligte Mannschaft darf sich einen Becher der gegnerischen Mannschaft aussuchen. Dieser muss von der foulenden Mannschaft getrunken werden und ist damit aus dem Spiel.

Fouls und Einflüsse Unbeteiligter

4. Berührt ein Zuschauer den Ball oder wird der Spielzug durch äußere, spielentscheidende und nicht zu steuernde Ereignisse manipuliert, ist ein Wiederholungswurf anzusetzen.

6.8 Spielende

1. Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team es geschafft hat, den letzten Cup des gegnerischen Teams zu treffen.
2. Allerdings hat das verlierende Team noch die Chance, im direkten Gegenzug die verbleibenden Cups des Teams zu treffen („Rebuttal“).

Ablauf: Hierbei versuchen die Spieler, die Becher hintereinander zu versenken. Sie dürfen so lange weiter werfen, bis sie keinen Becher treffen. Wenn der erste Spieler das erste Mal daneben wirft, bekommt sein Partner die gleiche Chance. Gelingt dies nicht, hat das Team endgültig verloren. Schaffen sie es, alle Becher zu treffen, kommt es zu einer Verlängerung („Overtime“).

3. Ist die Niederlage besiegelt, muss das Verliererteam die übrigen, eigenen Cups und die Becher des Gegners trinken. Hierbei ist es dem Team überlassen, wer wie viele Cups trinkt.

6.9 Overtime

1. Geht das Spiel in die Verlängerung, stellen beide Teams 3er-Pyramiden auf.
2. Das Team, das in der regulären Spielzeit zuerst den letzten Cup des Gegners getroffen hat, darf beginnen.
3. Auch in der Verlängerung haben die geltenden Regeln des Spiels Bestand. Die Anzahl der Verlängerungen ist hierbei unbegrenzt.

6.10 Sonderregeln

Same Cup Rule

1. Treffen beide Spieler aus dem gleichen Team innerhalb von einer Runde in den gleichen Becher, so gilt die „Same Cup“-Regel.
2. Es müssen vom gegnerischen Team drei Becher getrunken werden. Der getroffene Becher und zwei vom werfenden Team ausgesuchte Becher.

Death Cup Rule

3. Sollte ein Teammitglied den Ball in einen Becher versenken, der aus der vorhergehenden Runde desselben Spieles schon getroffen wurde, aber noch nicht getrunken wurde, ist das die „Death Cup“-Regel.

Folgen des Death Cups: Das Team, bei dem der Death Cup getroffen wurde, hat sofort verloren. Das Verliererteam muss alle noch auf dem Tisch stehenden Becher leer trinken.

Behind The Back Rule

4. Sollte der geworfene Ball an einem gegnerischen Becher so abprallen, dass der Ball wieder über den Beer Pong Tisch zum Werfer zurückrollt, gilt die „Behind The Back“-Regel. Das heißt, er bekommt einen Freiwurf. Bedingung dafür ist aber, dass dieser hinter dem Rücken abgeworfen wird.
5. Greift die gegnerische Mannschaft den zurückrollenden Ball ab, gilt die Sonderregel nicht.
6. Trifft jedoch der Spieler mit seinem „Behind The Back“-Wurf einen Becher, muss das gegnerische Team zwei Becher trinken.

Dear customer,

Congratulations on the purchase of your appliance. Please read the following instructions carefully and follow them to prevent potential damage. We accept no liability for damage caused by disregarding the instructions and improper use. Please scan the QR code to access the latest operating instructions and further information about the product.



CONTENTS

Safety Instructions	14
Cleaning, Drying & Care	14
Quick Guide	15
1. Equipment	15
2. The Team	15
3. Cup Contents	16
4. Preparations	16
5. The Throwing Technique	17
6. The Rules	18

MANUFACTURER & IMPORTER (UK)

Manufacturer:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Germany.

Importer for Great Britain:

Chal-Tec UK limited
Unit 6 Riverside Business Centre
Brighton Road
Shoreham-by-Sea
BN43 6RE
United Kingdom

SAFETY INSTRUCTIONS

We recommend that you read our instructions for use in detail to ensure a long service life.

Responsible handling of alcoholic beverages

Beer pong is usually also played with alcoholic drinks - no question about that! Nevertheless, we ask you to drink responsibly!

The consumption of alcohol is not permitted for young people under the age of 18. Caution also during pregnancy.

Direct loads on the table

The table was designed as a playing surface for beer pong and not to support people. In case of massive loads on the table (e.g. by people sitting or jumping on it), the table can be damaged or even destroyed. We strongly advise against it!

Outdoor use - Do not play in the rain!

The table is suitable for outdoor use. For this purpose, the table should be placed on as level and stable a surface as possible. The table should only be used outdoors when weather conditions permit. It must not be exposed to rain.

Beware of sharp and pointed objects!

Avoid direct contact of sharp-edged or pointed objects with the table surface. This can cause damage and scratches to the playing surface.

CLEANING, DRYING & CARE

The surface of the table is water-repellent. Nevertheless, we expressly point out that the table should be dried thoroughly with an absorbent cloth after each game and that water residues must be avoided at all costs.

Also make sure to store the table as dry as possible and in the best case in the sales packaging provided. After use, any dried-on drink or water stains can be easily removed with a damp sponge and a little washing-up liquid.

QUICK GUIDE

We have compiled a short set of rules below to explain the most important rules simply and quickly. The quick guide is intended both for those who have already gained some playing experience and for players and teams who want to quickly look up a rule again. Basically, it should be said that not everything in beer pong is written down in rules, or that not every rule is set in stone. For example, a rule may be interpreted or treated differently at a tournament than it would be for a team playing a normal game at home at the weekend. One example is the 'elbow rule'. There are tournaments in which it is allowed to lean over the edge of the table and thus also with the elbow when throwing. Nevertheless, the majority play with the 'elbow rule', which prohibits the posture above the edge of the table. Therefore, we recommend communicating the rules used before the start of the game to avoid discrepancies during the game.

1. EQUIPMENT

Not much preparation is needed to play beer pong. Nevertheless, you will need a few utensils, which we have summarised for you:

Beer pong: What you need

- An original BeerCup-Classics beer pong table
- 22 or 14 plastic cups (we recommend the Red BeerCups or SOLO Cups)
- Two table tennis balls
- Sufficient drinks (e.g. beer)
- Four players in teams of 2 (but a game is also possible with two players or more than four players)

2. THE TEAM

Typically, beer pong is played one-on-one or in teams of two. Whereby on each side of the table there is a team with players in equal numbers.

3. CUP CONTENTS

- Basically, as the name suggests, beer pong is played with beer. But of course, beer pong can also be played with any other drink of choice.
- Nevertheless, it is important to agree on a drink (e.g. beer) at the beginning of the game.
- Here, each cup is filled with approx. 0.1 l. The rule of thumb for beer is 1 l beer per team (e.g. 2 x 0.5 l bottles per 10 cups). Of course, the quantity can also be set individually, but for the sake of fairness it should be identical on each side.

4. PREPARATIONS

- You will need 22 or 14 cups for the game.
- On each side of the table, 10 of the cups are placed in the shape of a triangle (see also Fig. 1). As a guide, you will find a matching triangle or circle on almost all of our tables (exception: Logo Table) to help you place the cups correctly.
- For those who want to play a quick game, it is also possible to play with 6 cups from the beginning instead of 10. Extra variable cup markings have also been printed on the 'American Eagle' beer pong table for this purpose.
- The 10 cups must be compact and central on the table and the last row of cups must be no more than 1 cm from the edge of the table (exceptions are specified cup layouts - triangles or circles - on the table design).



Fig. 1: Initial formation of the cups

- The other two cups are filled with water to clean the table tennis balls (the so-called 'extra cup').
- It is recommended to clean the ball regularly for hygienic reasons, as the ball can quickly become dirty during play.

5. THE THROWING TECHNIQUE

Surprised? Yes, there are also different throwing techniques in beer pong. In general, every 'ponger' finds the appropriate throwing technique or perhaps even a compromise between different techniques. We have summarised the throwing types for you. They are also illustrated again in Fig. 2:

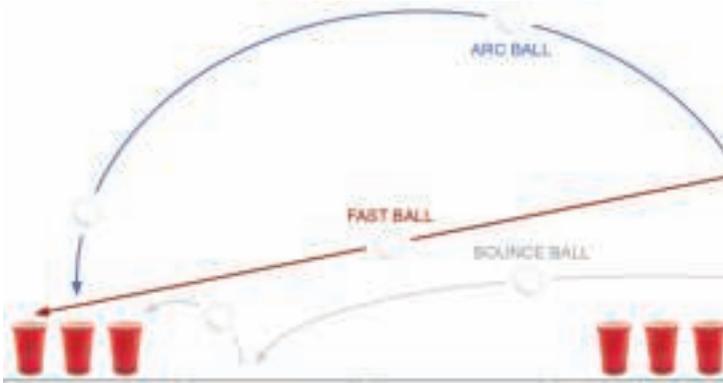


Fig. 2: Throwing techniques in beer pong

5.1 'Air shot'

The ball is thrown directly into the cup by the player without the ball touching the table first. The defending team therefore has no possibility of defending the ball. With the air shot, a distinction is made between the **arc ball** and the **fast ball**. With the **arc ball**, the ball is thrown in a high arc onto the cup, with the **fast ball**, the ball is delivered directly and quickly onto the cup.

5.2 'Bounce ball'

The **bounce ball** is thrown by the player so that it touches the beer pong table. Advantage: It is easier to hit the cups. Disadvantage: As soon as the ball has touched the table, the defending team may catch or deflect the ball.

6. THE RULES

6.1 The 'drop line'

1. Before the match, it must be decided between the teams where the throw must be made from in order for a hit to be regular.
2. Usually the elbow must be behind the edge of the beer pong table when throwing. However, this 'elbow rule' can also be waived after consultation before the match.

6.2 The throw

1. Each team throws two balls per turn.
2. If the team consists of two players, each throws one ball, if the team consists of one player, he or she throws both balls.
3. The ball is considered thrown as soon as it has left the player's hand.
4. If in a round both players hit the cups of the opponent during their throw, both may throw again right away ('bring back rule') This rule is not limited and applies until one of both team members (analogous to the one-on-one game) does not hit a cup.

6.3 Points

Hit

1. As soon as a throw lands in the opponent's cup and hits the drink, the ball is considered to have been pocketed.
2. If the ball circles in a cup but, contrary to expectations, bounces out of the cup without help, this does not count as a hit!
3. If the ball bounces off a player or another object and then into the cups during the throw, this counts as a hit.
4. If the ball goes into the cup and knocks it over, this counts as a hit.
5. If the ball obviously does not go into the cup and knocks it over anyway, this does not count as a hit.
6. If a team scores a bounce shot, two cups must be drunk.

After the hit

7. If a cup is hit, it must be removed from the table (after the two throws).
8. If the drinks cannot be drunk immediately, it is also possible to pour them into a cup and set them aside.

6.4 Re-rack

1. During the course of a match, each team is allowed two re-racks of the opponent's cup formation. (Note: A higher number of re-racks can also be agreed before the start of the match)
2. In a re-rack, care must be taken that the cups are centred in the given triangle.
3. A re-rack must be announced at the beginning of the turn and can only be carried out if the exact number of cups for the desired re-rack variant is in the current turn.
4. Play does not resume until the re-rack is completed.



Fig. 3: Possible re-rack formation

6.5 Diversionary tactics

- Deflection manoeuvres of any kind are allowed (and also part of the game) as long as neither the table, the cups, the ball or the opposing team are touched nor the trajectory of the ball is changed by air blasts.

6.6 Defence

1. The defending team may only knock the ball away if it has made contact with the table or with a cup.
2. If the ball flies into a cup as a result of defending, the cup is considered to have been hit.
3. If a player of the defending team touches the cup formation and the ball does not hit a cup, a cup is considered to be hit. The throwing team is free to choose the cup that has to be taken from the table.

6.7 Fouls

Fouls on the cup

1. The motto is: 'The cup is untouchable!' True to this motto, the players of both teams are not allowed to touch the cups during the match!

Permitted exceptions are, of course, when one of the teams performs a re-rack or a hit cup is taken from the table to drink it empty.
2. If a cup is touched or knocked over during play and none of the exceptions in 7.1 apply, the cup must be drunk and is automatically out of play.

Fouls with the ball

3. If the opposing team makes contact with the ball during an ongoing turn without the ball having touched the beer pong table (i.e. an 'air shot' is executed), this is considered a foul.

Consequence: The disadvantaged team may choose a cup from the opposing team. This must be drunk by the fouling team and is then out of the game.

Fouls and influences of bystanders

4. If a spectator touches the ball or if the play is manipulated by external, game-changing and uncontrollable events, a re-take shall be called.

6.8 End of game

1. The game is over as soon as one team has managed to hit the last cup of the opposing team.
2. However, the losing team still has the chance to hit the team's remaining cups in direct return ('rebuttal').

Procedure: The players try to sink the cups one after the other. They may continue throwing until they do not hit a cup. If the first player misses the first time, his or her partner gets the same chance. If this does not succeed, the team has lost for good. If they manage to hit all the cups, the game goes into overtime.
3. If the defeat is sealed, the losing team must drink the remaining cups of their own and the cups of the opponent. It is up to the team to decide who drinks how many cups.

6.9 Overtime

1. If the match goes into extra time, both teams set up pyramids of 3.
2. The team that first hit the last cup of the opponent in the regular playing time may start.
3. The applicable rules of the game also apply in extra time. The number of extensions is unlimited.

6.10 Special rules

Same cup rule

1. If both players from the same team hit the same cup within one round, the 'same cup' rule applies.
2. Three cups must be drunk by the opposing team, the cup hit as well as two cups chosen by the throwing team.

Death cup rule

3. Should a team member sink the ball into a cup that has already been hit from the previous round of the same game but has not yet been drunk, this is the 'death cup' rule.

Consequences of the death cup: The team that has been hit by the death cup has lost immediately. The losing team must drink all the cups still on the table.

Behind-the-back rule

4. If the thrown ball bounces off an opponent's cup in such a way that the ball rolls back across the beer pong table to the thrower, the 'behind-the-back' rule applies. That means he or she gets a free throw. The condition for this, however, is that it is thrown behind the back.
5. If the opposing team picks up the ball as it is rolling back, the special rule does not apply.
6. However, if the player hits a cup with his or her 'behind-the-back' throw, the opposing team has to drink two cups.

Cher client, chère cliente,

Toutes nos félicitations pour l'acquisition de ce nouvel appareil. Lisez attentivement les indications suivantes et suivez-les pour éviter d'éventuels dommages. Nous ne saurions être tenus pour responsables des dommages dus au non-respect des consignes et à la mauvaise utilisation de l'appareil. Scannez le QR-Code pour obtenir la dernière version du mode d'emploi ainsi que d'autres informations concernant le produit.



SOMMAIRE

- Consignes de sécurité 24
- Nettoyage, séchage et entretien 24
- Guide rapide 25
 - 1. Équipement 25
 - 2. L'équipe 25
 - 3. Contenu de la tasse 26
 - 4. Préparatifs 26
 - 5. La technique de lancer 27
 - 6. Les règles 28

FABRICANT ET IMPORTATEUR (UK)

Fabricant :

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Allemagne.

Importateur pour la Grande Bretagne :

Chal-Tec UK limited
Unit 6 Riverside Business Centre
Brighton Road
Shoreham-by-Sea
BN43 6RE
Royaume Uni

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Nous vous recommandons de lire en détail notre mode d'emploi afin de garantir une longue durée de vie au produit.

Manipulation responsable des boissons alcoolisées

Le Beer Pong se joue généralement aussi avec des boissons alcoolisées - cela ne fait aucun doute ! Néanmoins, nous demandons un comportement responsable lors de la consommation de boissons alcoolisées !

La consommation d'alcool n'est pas autorisée pour les jeunes de moins de 18 ans. Attention également pendant la grossesse.

Charges directes sur la table

La table a été conçue comme une surface de jeu pour le Beer Pong et non pour porter des personnes. En cas de charges massives sur la table (par exemple, personnes assises dessus ou qui sautent), la table peut être endommagée, voire détruite. Nous vous le déconseillons fortement !

Utilisation en extérieur - Ne pas jouer sous la pluie !

La table est adaptée à un usage extérieur. Pour ce faire, la table doit être placée sur une surface aussi plane et solide que possible. La table ne doit être utilisée à l'extérieur que lorsque les conditions météorologiques le permettent. Elle ne doit pas être exposée à la pluie.

Attention aux objets pointus et tranchants !

Évitez le contact direct d'objets pointus ou tranchants avec la surface de la table. Cela peut provoquer des dommages et des rayures sur la surface de jeu.

NETTOYAGE, SÉCHAGE ET ENTRETIEN

La surface de la table est hydrofuge. Néanmoins, nous rappelons expressément de sécher la table soigneusement avec un chiffon absorbant après chaque partie et d'éviter les résidus d'eau à tout prix.

Veillez également à stocker la table le plus possible au sec et idéalement dans l'emballage de vente fourni. Après utilisation, les taches d'eau séchée peuvent facilement s'essuyer avec une éponge humide et un peu de liquide vaisselle.

GUIDE RAPIDE

Nous avons compilé ci-dessous un bref ensemble de règles afin d'expliquer simplement et rapidement les règles les plus importantes. Le guide rapide est destiné à la fois à ceux qui ont déjà acquis une certaine expérience de jeu et aux joueurs et équipes qui souhaitent vérifier rapidement une règle. En gros, il faut dire que tout dans le Beer Pong n'est pas écrit dans des règles, ou que toutes les règles ne sont pas « gravées dans la pierre ». Par exemple, une règle peut être interprétée ou traitée différemment lors d'un tournoi et pour une équipe qui joue un match normal à domicile le week-end. La « règle du coude » en est un exemple. Il existe des tournois où il est permis de se pencher sur le bord de la table et donc aussi avec le coude lors du lancer. Néanmoins, la majorité joue avec la « règle du coude », qui interdit la posture au-dessus du bord de la table. Par conséquent, nous recommandons de communiquer les règles utilisées avant le début du jeu afin d'éviter les désaccords par la suite.

1. ÉQUIPEMENT

Pas besoin de beaucoup de préparation pour jouer au Beer Pong. Néanmoins, il vous faudra quelques ustensiles, que nous avons résumés pour vous :

Beer Pong : ce qu'il vous faut

- une table de Beer Pong originale BeerCup-Classics
- 22 ou 14 gobelets en plastique (nous recommandons les Red BeerCups ou les SOLO Cups)
- deux balles de tennis de table
- des boissons en quantité suffisante (par exemple de la bière)
- quatre joueurs en équipes de 2 (mais il est également possible de jouer à deux ou plus de quatre joueurs)

2. L'ÉQUIPE

Généralement, le Beer Pong se joue en « 1 contre 1 » ou en équipe de 2. Chaque équipe se met d'un côté de la table avec un nombre égal de joueurs.

3. CONTENU DE LA TASSE

- En fait, comme son nom l'indique, le Beer Pong se joue avec de la bière. Mais bien sûr, le Beer Pong peut aussi se jouer avec n'importe quelle autre boisson de votre choix.
- Néanmoins, il est important de se mettre d'accord sur une boisson au début de la partie (Bière par exemple).
- Ici, chaque gobelet est rempli d'environ 0,1 l. La règle générale pour la bière est de 1 l de bière par équipe (par exemple, 2 bouteilles de 0,5 l pour 10 gobelets). Bien sûr, la quantité peut aussi être fixée librement, mais par souci d'équité, elle doit être identique de chaque côté.

4. PRÉPARATIFS

- Il vous faut 22 ou 14 gobelets pour le jeu.
- De chaque côté de la table, 10 des gobelets sont placés en forme de triangle (voir également la figure 1). À titre indicatif, vous trouverez un triangle ou un cercle correspondant sur presque toutes nos tables (exception : la table Logo) pour vous aider à placer les gobelets correctement.
- Pour ceux qui veulent jouer une partie rapide, il est également possible de jouer avec 6 gobelets dès le début au lieu de 10. Des marques de gobelets variables supplémentaires ont également été imprimées sur la table de Beer Pong « American Eagle » à cette fin.
- Les 10 gobelets doivent être rassemblés au centre de la table et la dernière rangée de gobelets ne doit pas se trouver à plus de 1 cm du bord de la table (des exceptions sont prévues pour la disposition des gobelets - triangles ou cercles - sur le dessin de la table).



Fig. 1 : Position initiale des gobelets

- Les deux autres gobelets sont remplis d'eau pour nettoyer les balles de tennis de table (le « gobelet supplémentaire »).
- Il est recommandé de nettoyer régulièrement la balle pour des raisons d'hygiène, car elle peut rapidement se salir pendant le jeu.

5. LA TECHNIQUE DE LANCER

Surpris ? Oui, il existe également différentes techniques de lancer dans le Beer Pong. En général, chaque « pongiste » trouve la technique de lancer appropriée ou peut-être même un compromis entre différentes techniques. Nous avons résumé pour vous les types de lancers. Ils sont également illustrés à nouveau sur la figure 2 :

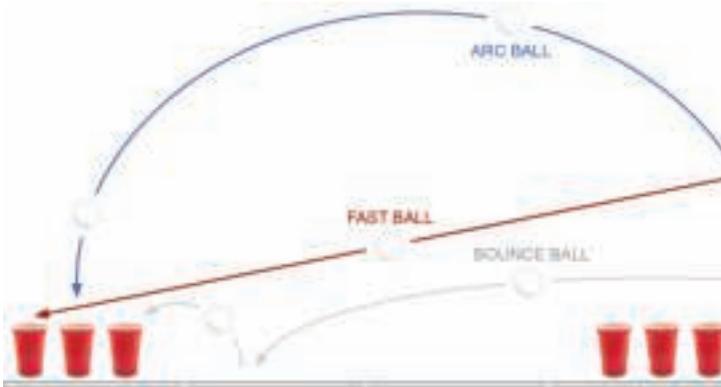


Fig.2 : Techniques de lancer au Beer Pong

5.1 « Air Shot »

Le joueur lance la balle directement dans le gobelet sans qu'elle ne touche d'abord la table. L'équipe en défense n'a donc aucune possibilité de repousser la balle. Avec l'Air Shot, une distinction est faite entre la **balle arc** et la **balle rapide**. Avec la **balle en arc**, la balle est lancée en arc de cercle sur le gobelet, avec la **balle rapide**, la balle est lancée directement et rapidement sur le gobelet.

5.2 « Bounce Ball »

Le joueur lance la **balle rebondissante** de manière à ce qu'elle touche la table de Beer Pong. Avantage : Il est plus facile d'atteindre les gobelets. Inconvénient : dès que la balle a touché la table, l'équipe en défense peut l'attraper ou la dévier.

6. LES RÈGLES

6.1 La « ligne de lancer »

1. Avant le match, il doit être décidé entre les équipes d'où le lancer doit être effectué pour qu'un coup soit régulier.
2. En général, le coude doit être derrière le bord de la table de Beer Pong lors du lancer. Toutefois, cette « règle du coude » peut également être levée après consultation avant le match.

6.2 Le lancer

1. Chaque équipe lance deux balles par tour.
2. Si l'équipe est composée de deux joueurs, chacun lance une balle, si l'équipe est composée d'un seul joueur, il lance les deux balles.
3. La balle est considérée comme lancée dès qu'elle a quitté la main du joueur.
4. Cette règle n'est pas limitée et s'applique jusqu'à ce que l'un des deux membres de l'équipe (par analogie avec le jeu « 1 contre 1 ») manque un gobelet.

6.3 Points

Gagnant

1. Dès qu'un lancer atterrit dans le gobelet de l'adversaire et touche la boisson, la balle est considérée comme rentrée.
2. Si la balle tourne dans un gobelet mais que, contrairement aux attentes, elle rebondit et ressort du gobelet sans aide, cela ne compte pas !
3. Si la balle rebondit sur un joueur ou des objets dans les coupes pendant le lancer, cela compte comme un point.
4. Si la balle entre dans le gobelet et le renverse, cela compte comme un point.
5. Si la balle ne rentre manifestement pas dans le gobelet et le renverse quand même, cela ne compte pas comme un point.
6. Si une équipe marque un point avec tir à rebond, deux gobelets doivent être bus.

Après le coup gagnant

7. Si un gobelet est touché, il doit être retiré de la table (après les deux lancers).
8. Si les boissons ne peuvent être bues immédiatement, il est également possible de les verser dans une tasse et de les mettre de côté.

6.4 Re-rack

1. Au cours d'un match, chaque équipe a droit à deux remises en place de la formation de gobelets de l'adversaire. (Remarque : un nombre plus élevé de remises en place peut également être convenu avant le début du match)
2. Lors d'une remise en place, il faut veiller à ce que les gobelets soient centrés dans le triangle donné.
3. Une remise en place doit être annoncée au début du tour et ne peut être effectuée que si le nombre exact de gobelets pour la variante de remise en jeu souhaitée se trouve dans le tour en cours.
4. Le jeu ne reprend pas tant que la remise en place n'est pas terminée.



Fig.3 : Formation possible d'un re-rack

6.5 Tactiques de diversion

- Les manœuvres de diversion de toutes sortes sont autorisées (et font également partie du jeu) pour autant que ni la table, ni les gobelets, ni la balle, ni l'équipe adverse ne soient touchés et que la trajectoire de la balle ne soit pas modifiée par des souffles d'air.

6.6 Défense

1. L'équipe qui défend ne peut faire sortir la balle que si elle a touché la table ou un gobelet.
2. Si la balle tombe dans un gobelet à la suite d'une défense, le gobelet est considéré comme ayant été touché.
3. Si un joueur de l'équipe en défense touche la formation de gobelets et que la balle ne touche pas un gobelet, on considère qu'un gobelet a été touché. L'équipe qui lance est libre de choisir le gobelet qui doit être pris sur la table.

6.7 fautes

Fautes sur le gobelet

1. La phrase suivante s'applique : « Le gobelet est intouchable ! »
Fidèles à cette devise, les joueurs des deux équipes ne sont pas autorisés à toucher les gobelets pendant le match !

Les exceptions permises sont, bien sûr, lorsqu'une des équipes effectue un re-rack ou qu'un gobelet touché est pris sur la table pour le boire.

2. Si un gobelet est touché ou renversé pendant le jeu et qu'aucune des exceptions de l'article 7.1 ne s'applique, le gobelet doit être bu et est automatiquement hors jeu.

Fautes sur la balle

3. Si l'équipe adverse entre en contact avec la balle pendant un tour en cours sans que la balle ait touché la table de Beer Pong (c'est-à-dire qu'un « air shot » est exécuté), cela est considéré comme une faute.

Conséquence : l'équipe pénalisée peut choisir un gobelet de l'équipe adverse. Celui-ci doit être bu par l'équipe qui a commis la faute et qui est alors hors jeu.

Fautes et influences des spectateurs

4. Si un spectateur touche la balle ou si le jeu est manipulé par des événements externes, changeant le jeu et incontrôlables, un nouveau lancer doit être effectué.

6.8 Fin du jeu

1. La partie est terminée dès qu'une équipe a réussi à toucher le dernier gobelet de l'équipe adverse.
2. Toutefois, l'équipe perdante a toujours la possibilité de toucher les gobelets restants de l'équipe en retour direct (« réfutation »).

Procédure : Les joueurs essaient de faire tomber les gobelets l'un après l'autre. Ils peuvent continuer à lancer jusqu'à ce qu'ils manquent un gobelet. Lorsque le premier joueur rate la première fois, son partenaire bénéficie de la même chance. S'il ne réussit pas, l'équipe a perdu pour de bon. S'ils parviennent à toucher tous les gobelets, le jeu passe en prolongation (« Overtime »).

3. Si la défaite est scellée, l'équipe perdante doit boire ses gobelets restants et ceux de l'adversaire. C'est à l'équipe de décider qui boit combien de gobelets.

6.9 Prolongation

1. Si le match va en prolongation, les deux équipes mettent en place des pyramides de 3.
2. L'équipe qui a touché en premier le dernier gobelet de l'adversaire pendant le temps de jeu régulier peut commencer.
3. Les règles du jeu s'appliquent également lors des prolongations. Le nombre de prolongations est illimité.

6.10 Règles spéciales

Règle de la même tasse

1. Si les deux joueurs d'une même équipe frappent le même gobelet au cours d'un même tour, la règle de la « même tasse » s'applique.
2. Trois gobelets doivent être bus par l'équipe adverse. Le gobelet touché et deux gobelets choisis par l'équipe qui lance.

Règle de la coupe de la mort

3. Si un membre de l'équipe envoie la balle dans un gobelet qui a déjà été touché lors du tour précédent du même jeu mais qui n'a pas encore été bu, la règle de la « coupe de la mort » s'applique.

Conséquences de la coupe de la mort : L'équipe qui a été touchée par la coupe de la mort a perdu immédiatement. L'équipe perdante doit boire tous les gobelets encore sur la table.

La règle du dos

4. Si la balle lancée rebondit sur le gobelet d'un adversaire de telle sorte qu'elle roule à nouveau sur la table de Beer Pong en direction du lanceur, la règle du « derrière le dos » s'applique. Ça veut dire qu'il a droit à un lancer franc. Cependant, ce lancer doit être effectué de dos.
5. Si l'équipe adverse ramasse la balle pendant qu'elle revient au lanceur en roulant, la règle spéciale ne s'applique pas.
6. Cependant, si le joueur touche un gobelet avec son lancer « Derrière le dos », l'équipe adverse doit boire deux gobelets.

Estimado cliente:

Le felicitamos por la adquisición de este producto. Lea atentamente el siguiente manual y siga cuidadosamente las instrucciones de uso con el fin de evitar posibles daños. La empresa no se responsabiliza de los daños ocasionados por un uso indebido del producto o por haber desatendido las indicaciones de seguridad. Escanee el siguiente código QR para obtener acceso al manual de usuario más reciente y otra información sobre el producto.



ÍNDICE

- Indicaciones de seguridad 34
- Limpieza, secado y cuidado 34
- Guía rápida 35
- 1. Equipo 35
- 2. El equipo 35
- 3. Contenido de la copa 36
- 4. Preparativos 36
- 5. La técnica de lanzamiento 37
- 6. Las normas 38

FABRICANTE E IMPORTADOR (REINO UNIDO)

Fabricante:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlín, Alemania.

Importador para el Reino Unido:

Chal-Tec UK limited.
Unit 6 Riverside Business Centre
Brighton Road
Shoreham-by-Sea
BN43 6RE
Reino Unido

INDICACIONES DE SEGURIDAD

Le recomendamos que lea detenidamente las instrucciones de uso para garantizar una larga vida útil.

Manipulación responsable de bebidas alcohólicas

El Beer Pong suele jugarse también con bebidas alcohólicas, ¡sin duda alguna! No obstante, ¡pedimos un manejo responsable a la hora de consumir bebidas alcohólicas!

El consumo de alcohol no está permitido para los jóvenes menores de 18 años. Precaución también durante el embarazo.

Cargas directas sobre la mesa

La mesa fue diseñada como superficie de juego para el Beer Pong y no para transportar personas. En caso de que se produzcan cargas masivas sobre la mesa (por ejemplo, por personas sentadas sobre ella o saltando), la mesa puede resultar dañada o incluso destruida. Se lo desaconsejamos encarecidamente

Uso en exteriores - ¡No jugar bajo la lluvia!

La mesa es apta para su uso en exteriores. La mesa deben colocarse sobre una superficie lo más nivelada y estable posible. La mesa sólo deben utilizarse en el exterior cuando las condiciones meteorológicas lo permitan. No debe exponerse a la lluvia.

¡Cuidado con los objetos afilados y puntiagudos!

Evite el contacto directo de objetos afilados o puntiagudos con la superficie de la mesa. Ya que estos puede causar daños y arañazos en la superficie de juego.

LIMPIEZA, SECADO Y CUIDADO

La superficie de la mesa es hidrófuga. No obstante, señalamos expresamente que la mesa debe secarse a fondo con un paño absorbente después de cada partida y que deben evitarse a toda costa los restos de agua.

Asegúrese también de guardar la mesa lo más seca posible y en el mejor de los casos en el embalaje de venta suministrado. Después de su uso, las manchas de agua o bebidas pueden eliminarse fácilmente con una esponja húmeda y un poco de detergente.

GUÍA RÁPIDA

A continuación hemos recopilado una breve serie de normas para explicar las más importantes de forma sencilla y rápida. La guía rápida está pensada tanto para quienes ya han adquirido cierta experiencia de juego como para los jugadores y equipos que quieran volver a consultar rápidamente una regla. Básicamente, hay que decir que no todo en el Beer Pong está escrito en reglas, o que no todas las reglas están "grabadas en piedra". Por ejemplo, una regla puede interpretarse o tratarse de forma diferente en un torneo que en un equipo que juega un partido normal en casa el fin de semana. Un ejemplo es la "regla del codo". Hay torneos en los que se permite apoyarse en el borde de la mesa y, por tanto, también con el codo al lanzar. Sin embargo, la mayoría juega con la "regla del codo", que prohíbe la postura por encima del borde de la mesa. Por lo tanto, se recomienda comunicar las reglas utilizadas antes del inicio del juego para evitar discrepancias durante el mismo.

1. EQUIPO

No se necesita mucha preparación para jugar al Beer Pong. No obstante, necesitarás algunos utensilios, que te hemos resumido:

Beer Pong: Lo que necesitas para ello

- una mesa original de BeerCup-Classics Beer Pong
- 22 o 14 vasos de plástico (recomendamos los Red BeerCups o los SOLO Cups)
- dos pelotas de tenis de mesa
- bebidas suficientes (por ejemplo Cerveza)
- cuatro jugadores en equipos de 2 (pero también se puede jugar con dos o más jugadores)

2. EL EQUIPO

Normalmente, el Beer Pong se juega en "1 contra 1" o en equipos de 2. Por lo que en cada lado de la mesa hay un equipo con jugadores en igual número.

3. CONTENIDO DE LA COPA

- Básicamente, como su nombre indica, el Beer Pong se juega con cerveza. Pero, por supuesto, al Beer Pong también se puede jugar con cualquier otra bebida.
- Sin embargo, es importante tomar una cerveza al principio del juego para consensuar las normas.
- Aquí, cada taza se llena con aproximadamente 0,1 l. La regla general para la cerveza es 1 l de cerveza por equipo (por ejemplo, 2 botellas de 0,5 l por 10 vasos). Por supuesto, la cantidad también puede establecerse individualmente, pero en aras de la equidad debe ser idéntica en cada lado.

4. PREPARATIVOS

- Necesitas 22 o 14 copas para el juego.
- En cada lado de la mesa se colocan 10 de los vasos en forma de triángulo (véase también la figura 1). Como guía, encontrará un triángulo o círculo a juego en casi todas nuestras mesas (excepción: la mesa del logotipo) para ayudarle a colocar las copas correctamente.
- Para aquellos que quieran jugar una partida rápida, también es posible jugar con 6 copas desde el principio en lugar de 10. En la mesa de Beer Pong "American Eagle" también se han impreso marcas de vasos extra variables para este fin.
- Las 10 copas deben ser compactas y estar centradas en la mesa y la última fila de copas no debe estar a más de 1 cm del borde de la mesa (las excepciones se dan en la disposición de las copas -triángulos o círculos- en el diseño de la mesa).



Fig. 1: Formación inicial de las copas

- Las otras dos tazas se llenan de agua para limpiar las pelotas de tenis de mesa (la llamada "taza extra").
- Se recomienda limpiar la pelota regularmente por razones de higiene, ya que puede ensuciarse rápidamente durante el juego.

5. LA TÉCNICA DE LANZAMIENTO

¿Sorprendido? Sí, también hay diferentes técnicas de lanzamiento en el Beer Pong. En general, cada "ponger" encuentra la técnica de lanzamiento adecuada o incluso un compromiso entre diferentes técnicas. Hemos resumido los tipos de camada para usted. También se ilustran de nuevo en la Fig. 2:

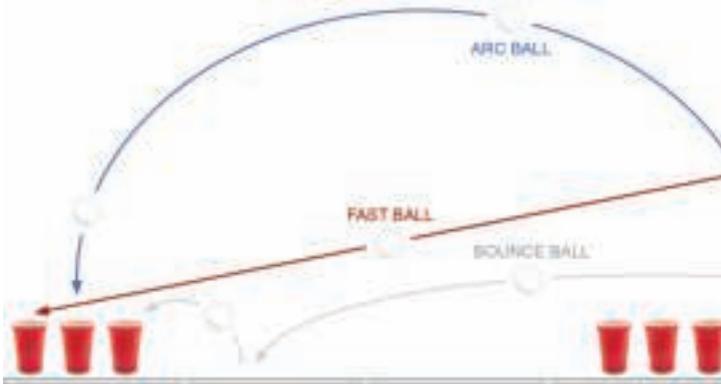


Fig.2: Técnicas de lanzamiento en el Beer Pong

5.1 "Tiro al aire

El jugador lanza la pelota directamente a la copa sin que ésta toque primero la mesa. Por lo tanto, el equipo defensor no tiene ninguna posibilidad de defender el balón. En el Tiro al Aire, se distingue entre la **Bola de Arco** y la **Bola Rápida**. Con la **Bola de arco**, la pelota se lanza en un arco alto sobre la copa, con la **Bola rápida**, la pelota se entrega directa y rápidamente sobre la copa.

5.2 "Bounce Ball

El jugador lanza la **pelota de rebote** para que toque la mesa de Beer Pong. Ventaja: es más fácil golpear las copas. Desventaja: Tan pronto como el balón haya tocado la mesa, el equipo defensor puede atrapar o desviar el balón.

6. LAS NORMAS

6.1 La "línea de caída"

1. Antes del partido, se debe decidir entre los equipos desde dónde se debe realizar el lanzamiento para que el golpe sea regular.
2. Normalmente el codo debe estar detrás del borde de la mesa de Beer Pong cuando se lanza. Sin embargo, esta "regla del codo" también puede no aplicarse previa consulta antes del partido.

6.2 La camada

1. Cada equipo lanza dos pelotas por turno.
2. Si el equipo está formado por dos jugadores, cada uno lanza una pelota, si el equipo está formado por un jugador, éste lanza las dos pelotas.
3. La pelota se considera lanzada en el momento en que sale de la mano del jugador.
4. Si en una ronda ambos jugadores golpean las copas del oponente durante su lanzamiento, ambos pueden volver a lanzar directamente ("Regla de devolución") Esta regla no está limitada y se aplica hasta que uno de los dos miembros del equipo (análogamente también el juego "1 contra 1") no golpea una copa.

6.3 puntos

Golpea

1. En cuanto un lanzamiento cae en el vaso del adversario y golpea la bebida, se considera que la bola ha sido embolsada.
2. Si la pelota da vueltas en un vaso pero, contrariamente a lo que se espera, rebota fuera del vaso sin ayuda, ¡esto no cuenta como un golpe!
3. Si el balón rebota en un jugador o en objetos dentro de las copas durante el lanzamiento, esto cuenta como un golpe.
4. Si la pelota entra en la taza y la derriba, esto cuenta como un golpe.
5. Si la pelota obviamente no entra en la copa y la derriba de todos modos, esto no cuenta como un golpe.
6. Si un equipo anota un tiro de rebote, deben beberse dos copas.

Después del golpe

7. Si se golpea un vaso, hay que retirarlo de la mesa (después de los dos lanzamientos).
8. Si las bebidas no pueden beberse inmediatamente, también es posible verterlas en una taza y reservarlas.

6.4 Reenvío

1. En el transcurso de un partido, cada equipo puede volver a formar la copa del adversario dos veces. (Nota: También se puede acordar un número mayor de repliegues antes del comienzo del partido)
2. En un relanzamiento, hay que tener cuidado de que las copas estén centradas en el triángulo dado.
3. Un relanzamiento debe anunciarse al principio del turno y sólo puede llevarse a cabo si el número exacto de copas para la variante de relanzamiento está en el turno actual.
4. El juego no se reanuda hasta que se completa el relanzamiento.



Fig.3: Posible formación de un relanzamiento

6.5 Tácticas de distracción

- Las maniobras de distracción de cualquier tipo están permitidas (y también forman parte del juego) siempre que no se toquen ni la mesa, ni las copas, ni la pelota, ni el equipo contrario, ni se modifique la trayectoria de la pelota con golpes de aire.

6.6 Defensa

1. El equipo defensor sólo puede tirar el balón si éste ha hecho contacto con la mesa o con un vaso.
2. Si el balón vuela hacia una copa como resultado de la defensa, se considera que la copa ha sido golpeada.
3. Si un jugador del equipo defensor toca la formación de copa y el balón no golpea una copa, se considera que se golpea una copa. El equipo que lanza es libre de elegir la copa que tiene que coger de la mesa.

6.7 Faltas

Faltas en la copa

1. El lema es: "¡La Copa es intocable!"
¡Fieles a este lema, los jugadores de ambos equipos no pueden tocar las copas durante el partido!

Las excepciones permitidas son, por supuesto, cuando uno de los equipos realiza un re-rack o un vaso de golpeo es tomado de la mesa para beberlo vacío.

2. Si se toca o se vuelca una copa durante el juego y no se aplica ninguna de las excepciones de la sección 7.1, la copa debe beberse y queda automáticamente fuera de juego.

Faltas con el balón

3. Si el equipo contrario entra en contacto con el balón durante un turno en curso sin que el balón haya tocado la mesa de Beer Pong (es decir, si se ejecuta un "tiro aéreo"), esto se considera una falta.

Consecuencia: El equipo desfavorecido puede elegir una copa del equipo contrario. El equipo que comete la falta debe beberla y queda fuera del juego.

Faltas e influencias de los espectadores

4. Si un espectador toca el balón o si la jugada es manipulada por eventos externos, que cambian el juego y son incontrolables, se pedirá una nueva toma.

6.8 Fin del juego

1. El juego se acaba en cuanto un equipo consigue golpear la última copa del equipo contrario.
2. Sin embargo, el equipo perdedor aún tiene la oportunidad de golpear las copas restantes del equipo en devolución directa ("refutación").

Procedimiento: Los jugadores intentan hundir los vasos uno tras otro. Pueden seguir lanzando hasta que no den con una copa. Cuando el primer jugador falla la primera vez, su compañero tiene la misma oportunidad. Si esto no tiene éxito, el equipo ha perdido definitivamente. Si consiguen golpear todas las copas, el juego va a la prórroga.

3. Si la derrota queda sellada, el equipo perdedor debe beber las copas restantes de su propio equipo y las del contrario. El equipo debe decidir quién bebe cuántas tazas.

6.9 Horas extras

1. Si el partido se va a la prórroga, ambos equipos montan pirámides de 3.
2. El equipo que primero golpee la última copa del oponente en el tiempo de juego regular puede comenzar.
3. En la prórroga también se aplican las reglas de juego vigentes. El número de extensiones es ilimitado.

6.10 Reglas especiales

Regla de la misma copa

1. Si ambos jugadores del mismo equipo golpean la misma copa en una ronda, se aplica la regla de la "misma copa".
2. El equipo contrario debe beber tres copas.
La copa golpeada y dos copas elegidas por el equipo de lanzamiento.

Regla de la Copa de la Muerte

3. Si un miembro del equipo mete la pelota en una copa que ya ha sido golpeada en la ronda anterior del mismo juego pero que aún no se ha bebido, se trata de la regla de la "Copa de la Muerte".

Consecuencias de la Copa de la Muerte: El equipo que ha sido golpeado por la Copa de la Muerte ha perdido inmediatamente. El equipo perdedor debe beber todas las copas que aún están en la mesa.

Regla de la espalda

4. Si la bola lanzada rebota en el vaso de un oponente de tal manera que la bola vuelve a rodar a través de la mesa de Beer Pong hasta el lanzador, se aplica la regla de "detrás de la espalda". Eso significa que tiene un tiro libre. La condición para ello, sin embargo, es que se lance por la espalda.
5. Si el equipo contrario coge el balón mientras está rodando hacia atrás, no se aplica la regla especial.
6. Sin embargo, si el jugador golpea una copa con su lanzamiento "a la espalda", el equipo contrario tiene que beber dos copas.

Gentile cliente,

la ringraziamo per l'acquisto del dispositivo. La preghiamo di leggere attentamente le seguenti istruzioni per l'uso e di seguirle per evitare possibili danni. Non ci assumiamo alcuna responsabilità per danni scaturiti da una mancata osservanza delle avvertenze di sicurezza e da un uso improprio del dispositivo. Scansionare il seguente codice QR per accedere al manuale d'uso più recente e ricevere informazioni sul prodotto.



INDICE

- Avvertenze di sicurezza 44
- Pulizia, asciugatura e manutenzione 44
- Guida rapida 45
 - 1. Attrezzatura 45
 - 2. Le squadre 45
 - 3. Contenuto dei bicchieri 46
 - 4. Preparativi 46
 - 5. La tecnica di lancio 47
 - 6. Le regole 48

PRODUTTORE E IMPORTATORE (UK)

Produttore:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlino, Germania.

Importatore per la Gran Bretagna:

Chal-Tec UK limited
Unit 6 Riverside Business Centre
Brighton Road
Shoreham-by-Sea
BN43 6RE
Regno Unito

AVVERTENZE DI SICUREZZA

Si raccomanda di leggere dettagliatamente le istruzioni d'uso per garantire una lunga durata del prodotto.

Consumo responsabile di bevande alcoliche

Normalmente a Beer Pong si gioca con bevande alcoliche - non c'è dubbio! Tuttavia, vi chiediamo di mantenere un comportamento responsabile nel consumo di bevande alcoliche!

Il consumo di alcol non è permesso a persone di età inferiore a 18 anni. Prestare attenzione anche durante la gravidanza.

Tolleranza di carichi diretti sul tavolo

Il tavolo è stato progettato come superficie di gioco per Beer Pong e non per tollerare il peso di persone. In caso di carichi eccessivi sul tavolo (ad es. da parte di persone che si siedono o ci saltano sopra), il tavolo può essere danneggiato o addirittura distrutto. Lo sconsigliamo vivamente!

Utilizzo all'aperto - Non giocare sotto la pioggia!

Il tavolo è adatto all'uso esterno e deve essere posizionato su una superficie il più piana e stabile possibile. Il tavolo può essere usato all'aperto solo quando le condizioni atmosferiche lo permettono. Non deve essere esposto alla pioggia.

Fare attenzione agli oggetti affilati e appuntiti!

Evitare il contatto diretto di oggetti taglienti o appuntiti con la superficie del tavolo. Possono altrimenti risultare danni e graffi alla superficie di gioco.

PULIZIA, ASCIUGATURA E MANUTENZIONE

La superficie del tavolo è idrorepellente. Tuttavia, indichiamo espressamente la necessità di asciugare il tavolo con un panno assorbente dopo ogni partita e di evitare assolutamente residui d'acqua o altri liquidi.

Assicurarsi di conservare il tavolo in un luogo ben asciutto, idealmente nell'imballaggio fornito. Dopo l'uso, le macchie secche di bibite possono essere facilmente rimosse con una spugna umida e un po' di detersivo per piatti.

GUIDA RAPIDA

Abbiamo compilato una breve raccolta per spiegare le regole più importanti in modo rapido e intuitivo. La guida rapida è destinata sia a coloro che hanno già acquisito una certa esperienza di gioco sia ai giocatori e alle squadre che vogliono rinfrescarsi la memoria. Iniziamo col dire che non tutto nel Beer Pong è contenuto nelle regole, o meglio, non tutte le regole sono "scolpite nella pietra". Può dunque succedere che una regola venga interpretata o trattata in modo diverso in un torneo ufficiale e in una normale partita in casa durante il fine settimana. Un chiaro esempio è la "regola del gomito". Ci sono tornei in cui è permesso sporgersi oltre il bordo del tavolo con il gomito quando si lancia. Tuttavia, nella maggioranza dei casi si gioca con la "regola del gomito", che vieta di sporgersi sopra il bordo del tavolo. Pertanto, si consiglia di comunicare le regole utilizzate prima dell'inizio della partita per evitare disaccordi durante il gioco.

1. ATTREZZATURA

Non è necessaria una lunga preparazione per giocare a Beer Pong. Avrete però bisogno di alcuni oggetti, che abbiamo riassunto per voi:

Beer Pong: cosa vi serve per iniziare a giocare

- un tavolo da Beer Pong BeerCup-Classics originale
- 22 o 14 bicchieri di plastica (raccomandiamo Red BeerCups o SOLO Cups)
- due palline da ping-pong
- bevande a sufficienza (ad es. birra)
- quattro giocatori in squadre di 2 (una partita è possibile anche con due giocatori o più di quattro giocatori)

2. LE SQUADRE

In genere, a Beer Pong si gioca "1 contro 1" o in squadre di 2 persone. Su ogni lato del tavolo c'è una squadra con giocatori in numero uguale.

3. CONTENUTO DEI BICCHIERI

- Di base, come suggerisce il nome, a Beer Pong si gioca con la birra. Niente vi impedisce però di giocare con bevande di altro tipo.
- Tuttavia, si è soliti bere qualcosa prima dell'inizio della partita in segno di buon auspicio (birra ad esempio).
- In questo caso, ogni bicchiere viene riempito con circa 10 cl. In linea generale, se si gioca con la birra, la quantità è di 1 l per squadra (ad esempio, 2 bottiglie da 50 cl per 10 bicchieri). Naturalmente, la quantità può anche essere regolata individualmente, ma per correttezza dovrebbe essere identica su ogni lato.

4. PREPARATIVI

- Vi serviranno 22 o 14 bicchieri di plastica.
- Su ogni lato del tavolo vengono disposti 10 bicchieri a forma di triangolo (v. fig. 1). Come guida, trovate un triangolo o un cerchio su quasi tutti i nostri tavoli (eccezione: Logo Table) per aiutarvi a posizionare correttamente i bicchieri.
- Se volete una partita rapida, potete giocare anche con 6 bicchieri fin dall'inizio invece di 10. I segni extra sul tavolo da Beer Pong "American Eagle" servono proprio a questo scopo.
- I 10 bicchieri devono essere ben compatti, al centro del tavolo e l'ultima fila non deve trovarsi a più di 1 cm dal bordo (possibili eccezioni sono date dalla disposizione dei bicchieri sui design del tavolo - triangoli o cerchi).



Fig. 1: Posizione iniziale dei bicchieri

- I due bicchieri aggiuntivi vengono riempiti con acqua per pulire le palle da ping-pong (la cosiddetta "Extra Cup").
- Si raccomanda di pulire la pallina regolarmente per motivi igienici, dato che si sporca rapidamente durante il gioco.

5. LA TECNICA DI LANCIO

Stupiti? Sì, a Beer Pong ci sono addirittura diverse tecniche di lancio. In generale, ogni "Ponger" trova la tecnica di lancio appropriata o anche una combinazione di diverse tecniche. Abbiamo riassunto per voi i diversi tipi di lancio. Li trovate anche illustrati nella fig. 2:

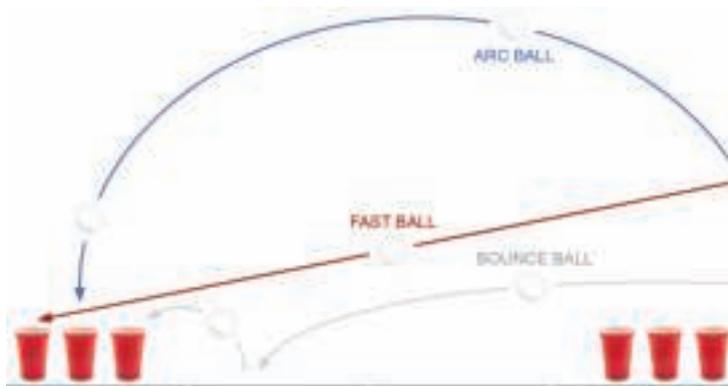


Fig.2: Tecniche di lancio da Beer Pong

5.1 "Air Shot"

La pallina viene lanciata direttamente nel bicchiere senza mai toccare il tavolo. La squadra sotto attacco non ha quindi possibilità di difendere la pallina. Sono possibili due tipi di Air Shot, distinti tra **Arc Ball** e **Fast Ball**. Nell'**Arc Ball** la pallina viene lanciata realizzando un arco, mentre nel **Fast Ball** viene lanciata con decisione direttamente verso il bicchiere.

5.2 "Bounce Ball"

Con il lancio **Bounce Ball**, la pallina viene fatta rimbalzare dal giocatore sul tavolo da Beer Pong. Vantaggio: è più facile colpire i bicchieri. Svantaggio: non appena la pallina ha toccato il tavolo, la squadra in difesa può respingerla o deviarla.

6. LE REGOLE

6.1 La "linea di lancio"

1. Prima della partita, è necessario che le squadre decidano da dove effettuare il lancio affinché un colpo sia regolare.
2. Di solito, durante il lancio, il gomito deve trovarsi dietro il bordo del tavolo da Beer Pong. Tuttavia, questa "regola del gomito" può anche essere eliminata accordandosi prima della partita.

6.2 Il lancio

1. Ogni squadra lancia due palline per turno.
2. Se la squadra è composta da due giocatori, ognuno lancia una pallina, mentre se la squadra è composta da un solo giocatore, questo lancerà entrambe le palline.
3. La pallina è considerata lanciata non appena ha lasciato la mano del giocatore.
4. Se in un round entrambi i giocatori colpiscono i bicchieri della squadra avversaria, possono procedere entrambi a un nuovo lancio diretto ("Bring Back Rule"). Questa regola è illimitata e viene applicata finché uno dei due membri della squadra (analogamente anche nei "1 contro 1") manca un bicchiere.

6.3 Punti

Fare centro

1. Se un lancio finisce nel bicchiere avversario e torna a galla nella bevanda, avete fatto centro.
2. Se la pallina gira nel bicchiere ma, inaspettatamente, rimbalza fuori senza interventi esterni, non vale come centro!
3. Se la pallina rimbalza su un giocatore o su degli oggetti durante il lancio e finisce nei bicchieri, vale come centro.
4. Se la pallina entra nel bicchiere e lo fa cadere, vale come centro.
5. Ovviamente, se la pallina non entra nel bicchiere, ma lo fa cadere comunque, non vale come centro.
6. Se una squadra realizza un "Bounce Ball", si devono bere due bicchieri.

Dopo aver fatto centro

7. Quando viene colpito un bicchiere, deve essere tolto dal tavolo (dopo i due lanci).
8. Se le bevande non possono essere bevute immediatamente, è possibile versarle in un altro bicchiere e metterle da parte.

6.4 Riposizionamento dei bicchieri

1. Nel corso di una partita, ad ogni squadra sono consentiti due riposizionamenti dei bicchieri dell'avversario. (Nota: si può concordare un numero maggiore di riposizionamenti prima dell'inizio della partita)
2. Durante un riposizionamento, bisogna assicurarsi che i bicchieri siano centrati nel triangolo.
3. Un riposizionamento deve essere annunciato all'inizio del turno e può essere effettuato solo se è disponibile il numero esatto di bicchieri per la variante di riposizionamento desiderata.
4. Il gioco non riprende fino al termine del riposizionamento.



Fig. 3: Possibile formazione di riposizionamento

6.5 Tecniche di distrazione

- Sono permesse tecniche di distrazione di ogni tipo (e sono anche parte integrante del gioco), a condizione che non vengano toccati tavolo, bicchieri, pallina o squadra avversaria e che non venga alterata la traiettoria della pallina attraverso colpi d'aria.

6.6 Difesa

1. La squadra in difesa può respingere la pallina solo se è entrata in contatto con il tavolo o con un bicchiere.
2. Se la pallina finisce in un bicchiere come risultato della difesa, vale come centro.
3. Se un giocatore della squadra in difesa tocca la formazione di bicchieri e la pallina non entra in alcun bicchiere, è valido come centro. La squadra che lancia è libera di scegliere il bicchiere da togliere dal tavolo.

6.7 Falli

Falli con i bicchieri

1. La regola d'oro è: "Il bicchiere non si tocca!"
Fedeli a questo motto, i giocatori di entrambe le squadre non possono toccare i bicchieri durante la partita!

Leccezioni permesse sono, naturalmente, il riposizionamento o quando bisogna bere dai bicchieri.
2. Se si tocca un bicchiere durante il gioco e non si applica alcuna eccezione presentata al punto 7.1, bisogna bere il bicchiere e toglierlo dal tavolo.

Falli con la pallina

3. Il contatto della squadra avversaria con la pallina durante un turno, senza che la pallina abbia prima toccato il tavolo da Beer Pong (cioè durante un cosiddetto "Air Shot"), è considerato un fallo.

Conseguenza: la squadra che subisce il fallo può scegliere un bicchiere della squadra avversaria, che dovrà berlo e toglierlo dal tavolo.

Falli e interferenze dei non-giocatori

4. Se uno spettatore tocca la pallina o se il gioco viene manipolato da eventi esterni, incontrollabili e tali da cambiare le sorti del gioco, bisogna ripetere il lancio.

6.8 Fine della partita

1. La partita è finita non appena una squadra è riuscita a colpire l'ultimo bicchiere avversario.
2. La squadra perdente ha però ancora la possibilità di colpire i bicchieri avversari rimanenti con un contrattacco diretto ("Rebuttal").

Procedura: i giocatori cercano di colpire i bicchieri uno dopo l'altro. Possono continuare a lanciare finché non falliscono nel centrare i bicchieri. Quando un giocatore sbaglia per la prima volta, il suo compagno ha una nuova possibilità. Se anche questo tentativo fallisce, la squadra ha definitivamente perso. Se invece vengono colpiti tutti i bicchieri, la partita va ai supplementari.
3. Una volta siglata la sconfitta, la squadra perdente deve bere tutti i bicchieri rimanenti, i suoi e quelli dell'avversario. Sta alla squadra decidere chi beve quanti bicchieri.

6.9 Supplementari

1. Se la partita va ai tempi supplementari, entrambe le squadre posizionano delle piramidi di 3.
2. Inizia la squadra che durante i tempi regolamentari ha colpito per prima l'ultimo bicchiere dell'avversario.
3. Le stesse regole valgono anche nei tempi supplementari. Il numero di tempi supplementari è illimitato.

6.10 Regole speciali

Same Cup Rule

1. Se due giocatori della stessa squadra colpiscono lo stesso bicchiere in un round, si applica la regola "Same Cup".
2. La squadra avversaria deve bere tre bicchieri: quello colpito e altri due scelti dal team che ha effettuato il lancio.

Death Cup Rule

3. Se un membro della squadra centra un bicchiere che è già stato colpito nel turno precedente della stessa partita, ma che non è ancora stato bevuto, si applica la temutissima "Death Cup Rule".

Conseguenze della Death Cup Rule: la squadra che è stata colpita perde immediatamente. La squadra perdente deve bere tutti i bicchieri ancora sul tavolo.

Behind The Back Rule

4. Se la pallina rimbalza sul bicchiere di un avversario e torna verso il lanciatore, si applica la regola "Behind The Back". Il lanciatore ottiene un tiro libero. Questo lancio deve però essere eseguito da dietro la schiena.
5. Se la squadra avversaria intercetta la pallina mentre sta rotolando indietro, questa regola speciale non si applica.
6. Se il giocatore colpisce un bicchiere con il suo lancio "Behind The Back", la squadra avversaria deve bere due bicchieri.

**BERLIN
BRANDS
GROUP®**


KLARSTEIN


auna


blumfeldt

brunolie


sleepwise


CAPITAL SPORTS