

FOOTBALLPONG

OFFIZIELLES REGELWERK & AUSFÜHRLICHE ANLEITUNG

PRINT-VERSION

EINLEITUNG:

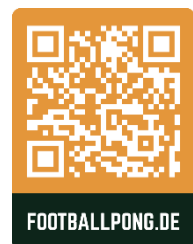
Willkommen beim offiziellen Regelwerk für Footballpong! Dieses Spiel kombiniert die strategische Spannung von American Football mit dem geselligen Wurfspaß von Beerpong zu einem einzigartigen Spiel-Erlebnis. Ziel ist es, durch präzise Würfe auf die gegnerischen Becher „Yards“ zu erzielen, den Spielball (markiert durch den Spielbecher) in die Endzone zu bringen und als erstes Team eine bestimmte Anzahl Punkte zu sammeln. Dieses Regelwerk führt dich Schritt für Schritt durch Aufbau, Spielablauf und alle Regeln – inklusive der wichtigen Defense-Aktionen wie Interceptions! Die verwendeten Football-Begriffe sind dabei bewusst gewählt, um das Spielgefühl authentisch zu gestalten.

Footballpong ist ab 18 Jahren geeignet. Die Trinkregeln sind optional und können auch mit alkoholfreien Getränken gespielt werden. Mehr dazu unter Punkt 13.

Neu dabei? → Erst den Starter Guide lesen! www.footballpong.de/starter-guide

Online Version mit Animationen zur Veranschaulichung → www.footballpong.de/regelwerk

Keine offizielle Spielmatte am Start? Folge unserem DIY-Guide → <https://www.footballpong.de/diy-footballpong-spielfeld/>



Just **THROW. MOVE. REPEAT!**

Lesezeit ca. 15min.

INHALT

Einleitung:.....	1
1. Spielübersicht	2
2. Spielmodi	3
3. Spielmaterial (Was du brauchst)	3
4. Spielaufbau	3
5. Spielbeginn	4
6. Spielablauf: Der Drive der Offense	4
7. Becherwertung & Yard-Gewinn.....	5
8. Downs & First Down.....	5
9. Ballwechsel (Turnover) - Wenn die Defense übernimmt.....	6
10. Punkte erzielen	7
11. Weitere Regeln, Fouls & Ereignisse	8
12. Timeout ("Icing the Kicker").....	10
13. Trinkregeln	10
14. Spielende & Gewinner	11
15. Wichtige Klarstellungen & Hausregeln (Good to Know)	12
16. Fair Play, Feedback & Schlusswort	12

1. SPIELÜBERSICHT

- **Spieltyp:** Partyspiel, Geschicklichkeitsspiel
- **Spieleranzahl:** 2-6 Spieler (aufgeteilt in 2 Teams: Offense & Defense)
- **Ziel:** Das Ziel variiert je nach gewähltem Spielmodus:
 1. Punkte-Modus: Erreiche als erstes Team 11 oder 21 Punkte.
 2. Simulation Mode: Erziele innerhalb der vorgegebenen Spielzeit mehr Punkte als der Gegner.
- **Grundprinzip:**

Die Offense - Team mit Ballbesitz - versucht, durch konsequente Treffer in die gegnerische **Becherpyramide** Raumgewinn ("Yards") zu erzielen. Der Fortschritt wird durch die Position des Spielbeckers auf dem Feld angezeigt. Die Defense - Team ohne Ballbesitz - kann durch Interceptions (das Fangen von Airballs hinter der Tischkante) selbst punkten oder den Ballbesitz erlangen. Sollte die Offense nicht konsequent genug treffen, wechseln die Rollen der beiden Teams - der Spielbecher bleibt jedoch wo auch immer er ist.

2. SPIELMODI

Der Spielmodus und damit das Ziel des Spiels muss vor Spielstart vereinbart werden. Der gewählte Stil gilt für das gesamte Spiel.

A) Punkte-Modus (Klassisch)

Das Spiel endet sofort, wenn ein Team die Zielpunktzahl erreicht.

- **Stil: Party (bis 11 Punkte):** Ideal für schnelle Runden, viele Spielerwechsel und wenn der Fokus auf dem Geselligen liegt.
- **Stil: Match (bis 21 Punkte):** Für intensive Duelle mit mehr taktischer Tiefe und Comeback-Chancen.

Empfehlung: Perfekt für lockere Abende, bei denen die Spieldauer zweitrangig ist.

B) Simulation Mode (Zeitbasiert)

Hier orientiert sich Footballpong noch stärker am echten American Football. Das Spiel endet nach Ablauf einer festen Zeit.

- **Spielzeit:** Legt vorab die Dauer fest (z. B. 2 x 10 Minuten oder 4 x 5 Minuten).
- **Seitenwechsel:** Am Ende jedes Zeitabschnitts (Viertel/Halbzeit) werden die Seiten gewechselt. Der aktuelle Spielbecher-Stand (Yards) wandert mit.
- **Kickoff-Logik:** Wird in Vierteln gespielt, startet Team A als Offense im 1. Viertel. Team B erhält das automatische Startrecht als Offense zu Beginn des 3. Viertels (analog zum Kickoff nach der Halbzeit).

Empfehlung: Ideal für Turniere (feste Timeslots), bei "Wurfpech" (das Spiel zieht sich nicht ewig) oder für maximales Football-Feeling.

3. SPIELMATERIAL (WAS DU BRAUCHST)

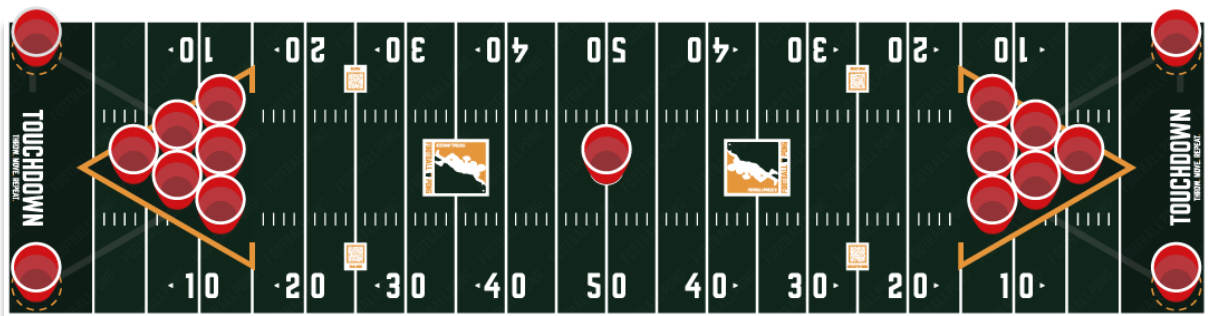
- **Spielfeld:**
 - **Empfohlen:** Offizielle **Footballpong** Spielmatte. (www.footballpong.de)
 - **Alternativ:** Ein Tisch (z.B. Beerpongtisch) mit selbst markierten Yard-Linien (Endzone – 10 – 20 – 30 – 40 – 50 – 40 – 30 – 20 – 10 – Endzone). (<https://www.footballpong.de/diy-footballpong-spielfeld/>)
- **Becher:** 17 Stück (Standard Beerpong-Becher)
- **Bälle:** 3 Tischtennisbälle
- **Getränke:** Bier oder andere Getränke nach Wahl (zum Trinken).
- **Füllung für Spielbecher:** Wasser (ca. 1/3 voll für Stabilität).

4. SPIELAUFBAU

1. **Spielfeld vorbereiten:** Matte auslegen oder Linien markieren.
2. **Becher platzieren:**
 - **Touchdown-Becher (TD-Becher):** Je 1 Becher in jede der 4 Ecken des Spielfelds.

- **Becherpyramiden:** Auf jeder Seite eine umgekehrte Pyramide aus 6 Bechern aufbauen. **Wichtig:** Die Formation ist **1-2-3 von hinten nach vorne**, d.h.:
 - 1 Becher ganz hinten (am weitesten von der Mitte, nahe der Endzone).
 - 2 Becher davor.
 - 3 Becher ganz vorne (am nächsten zur 50-Yard-Linie).
 (*Matten-Nutzer: Orientiert euch an den Markierungen*). **Diese Pyramide ist das Hauptziel für die Offense.**
 - **Spielbecher:** 1 Becher genau auf die 50-Yard-Linie in der Mitte des Feldes. **Dieser Becher markiert nur die aktuelle Position ("Line of Scrimmage") und wird NICHT direkt beworfen (Ausnahme: Field Goal).**
3. **Becher füllen:** Alle 17 Becher mit Wasser füllen.

Aufbau mit der Footballpongmatte:



Beispielaufbau Tisch:



5. SPIELBEGINN

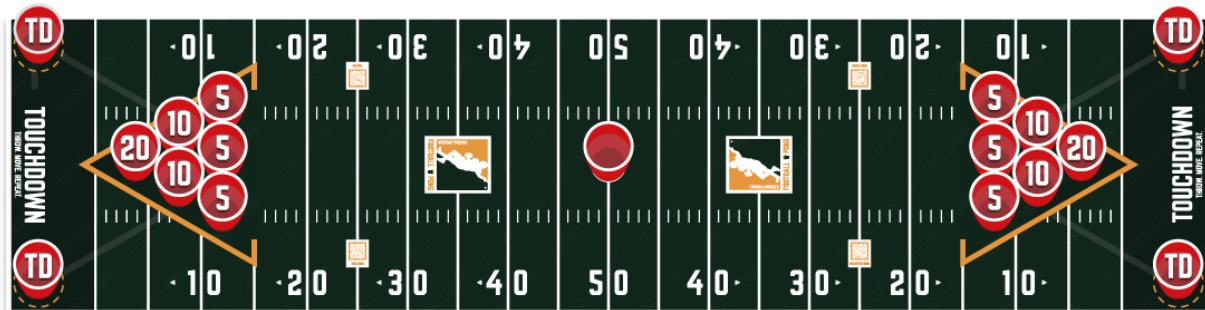
- **Teams:** Bildet zwei Teams, stellt euch hinter eure Endzonen.
- **Erste Offense:** Team mit dem "Rookie" (jüngster Spieler) beginnt als Offense. Das andere Team ist die Defense.
- **Folgespiele:** Das Verliererteam des letzten Spiels startet als Offense ("Loser Ball").

6. SPIELABLAUF: DER DRIVE DER OFFENSE

- **Ziel der Offense:** Innerhalb von 3 Würfeln ("Downs") mindestens 10 Yards Raumgewinn zu erzielen.
- **Wurfziel:** Die Offense wirft die 3 Tischtennisbälle *immer* auf die **Becher der gegnerischen Becherpyramide** oder die **Touchdown-Becher (Eck-Becher)**.

- **Wurfposition:** Werfer muss hinter der eigenen Endzonenlinie stehen. Ellenbogen nicht über die Tischkante (siehe Fouls).
- **Keine Aufsetzer:** Bälle müssen direkt in die Becher treffen. Tischberührungen vor dem Becherkontakt machen den Wurf ungültig (außer bei Regel "Offside").

7. BECHERWERTUNG & YARD-GEWINN



- **Yard-Wertung der Becherpyramide (Formation 1-2-3 von hinten):**
 - **Hinterster einzelner Becher getroffen** = +20 Yards Bewegung für den *Spielbecher*.
 - **Mittlere 2 Becher getroffen** = je +10 Yards Bewegung für den *Spielbecher*.
 - **Vordere 3 Becher getroffen** = je +5 Yards Bewegung für den *Spielbecher*.
- **Effekt eines Treffers - Becherpyramide:**
 1. Der Ball bleibt **erstmal** im Becher liegen.
 2. Der *Spielbecher* wird direkt um die entsprechende Yard-Zahl in Richtung der gegnerischen Endzone verschoben.
 3. Der Wurf zählt als ein verbrauchter "Down".
 4. Check ob im „Set of Downs“ (also pro 3 Versuche) ein **First Down** erreicht wurde (10 Yards oder mehr)? Siehe Abschnitt 7.
- **Touchdown-Becher (Eck-Becher):**
 - **Treffer:** Erzielt sofort einen **Touchdown** (+6 Punkte), wenn der Ball direkt (ohne Tischberührung) getroffen wird. Siehe Abschnitt 9.
 - **Wurfbeschränkung:** Pro "Set of Downs" (also pro 3 Versuche) darf nur *einmal aktiv* auf einen TD-Becher gezielt werden. Ein wirklich zufälliger Treffer (ohne vorherige Tischberührung) zählt aber immer.

8. DOWNS & FIRST DOWN

- **Set of Downs:** Die Offense hat immer beim Start ihres „Drives“ (Ballbesitz als Offense) oder nach dem Erreichen eines First Downs, 3 Versuche ("Downs"), um mit diesen Würfen insgesamt mindestens 10 Yards Raumgewinn (gemessen durch die Bewegung des Spielbeckers) zu erzielen.
- **First Down** (Neues erstes Down):

- Gelingt es der Offense durch einen oder mehrere Treffer innerhalb der 3 Downs, den Spielbecher 10 oder mehr Yards zu bewegen, ist das ein "First Down" und die Offense erhält "**Balls Back**".
- **Balls Back**: Die Offense bekommt sofort alle 3 Bälle zurück. Alle Bälle, die während dieses 'Set of Downs' in Bechern liegen geblieben sind (siehe Abschnitt 6, Punkt 1), werden nun ebenfalls entfernt und zurückgegeben. Die Offense startet ein neues "Set of Downs" (3 neue Versuche für die nächsten 10 Yards) von der aktuellen Position des Spielbeckers.
- *Beispiel 1*: Start 50. Wurf 1: Treffer +5 Yards (Spielbecher zur 45, Ball bleibt im Becher). Wurf 2: Treffer +5 Yards (Spielbecher zur 40, Ball bleibt im Becher). -> First Down! Balls Back (beide Bälle aus den Bechern nehmen), neues 1st Down von der 40.
- *Beispiel 2*: Start 50. Wurf 1: Treffer +10 Yards (Spielbecher zur 40). -> First Down! Balls Back (Ball aus dem Becher nehmen), neues 1st Down von der 40.

9. BALLWECHSEL (TURNOVER) – WENN DIE DEFENSE ÜBERNIMMT

Ein Turnover beendet den Drive der Offense und gibt der Defense den Ballbesitz – die Rollen der Teams tauschen.

- **Turnover on Downs:**
 - *Bedingung*: Die Offense schafft es nicht, innerhalb von 3 Downs mindestens 10 Yards Raumgewinn zu erzielen.
 - *Folge*: Die Teams wechseln die Rollen. Der Spielbecher bleibt an seiner aktuellen Position stehen. Die neue Offense startet ihren Drive von dort.
- **Interception (Airball):**
 - *Bedingung*: Ein Wurf der Offense verfehlt alle Becher und den Tisch auf der gegnerischen Seite und würde *hinter der schmalen Seitenkante* des Tisches landen oder herunterfallen.
 - *Folge*:
 - Sofortiger Ballwechsel!
 - **Wichtig**: Wurde in derselben Wurfrunde (in der die Interception geworfen wurde) durch einen *anderen* Ball ein **5-Yard-Becher** getroffen, wird dieser spezifische 5-Yard-Gewinn **negiert**. Der Spielbecher wird um diese 5 Yards zurückbewegt.
 - Eventuelle Treffer in 10- oder 20-Yard-Becher in derselben Runde bleiben jedoch gültig!
 - Das Team, das die Interception geworfen hat, trinkt geschlossen (jeder Spieler einen Schluck).
 - Die neue Offense startet ihren Drive von der finalen Position des Spielbeckers (nach der eventuellen 5-Yard-Korrektur).
 - *Hinweis*: Die Defense muss immer auf Airballs achten!
- **Pick Six (Gefangene Interception):**
 - *Bedingung*: Ein Spieler der Defense fängt einen Ball der Offense *direkt aus der Luft*, **nachdem** dieser die **schmale Seitenkante** des Tisches überflogen hat (also ein klarer Airball gewesen wäre) und **bevor** er den Boden berührt.

- *Wichtig:* Die Defense darf **nicht** aktiv Bälle *über* dem Spielfeld abfangen oder abwehren, um einen Pick Six zu erzielen. Es zählt nur das Fangen eines klaren Airballs hinter der Kante.
- *Folge:*
 - Sofortiger **Touchdown (+6 Punkte)** für die Defense! (Wie als wäre die Defense als Offense einmal durchmarschiert).
 - Das Defense-Team (jetzt Offense) darf anschließend eine Conversion versuchen (siehe Abschnitt 9).
 - Danach wird der Spielbecher auf die 50-Yard-Linie gesetzt und das Team, das den Pick Six geworfen hat, startet von dort als Offense (wie nach einem normalen Touchdown, siehe Abschnitt 9).
 - *Hinweis:* Die Königsdisziplin der Defense!

10. PUNKTE ERZIELEN

- **Touchdown (+6 Punkte):**
 - **Bedingungen:**
 - Der *Spielbecher* überquert durch erzielte Yards die gegnerische Endzonenlinie.
 - Ein *valider Treffer* (ohne vorherige Tischberührung) landet in einem *Touchdown-Becher* (Ecke).
 - **Ergebnis:** Die Offense erhält sofort **+6 Punkte**.
 - **Nach dem Touchdown:** Es folgt verpflichtend ein *Conversion-Versuch* (siehe unten). Danach wird der *Spielbecher* auf die 50-Yard-Linie gesetzt, und das gegnerische Team übernimmt als Offense (Rollentausch).
- **Conversion (Extrapunkt/e nach Touchdown) – Muss ausgeführt werden:**
 - Das Team, das den Touchdown erzielt hat, hat nun die Wahl und wirft auf einen **beliebigen gegnerischen Becher** (*Becherpyramide* oder *TD-Becher*):
 - **1-Point Conversion:**
 - *Versuch:* 1 Wurf.
 - *Ergebnis:* Bei Treffer in *irgendeinen* gegnerischen Becher = **+1 Punkt** (insgesamt 7 für den Drive).
 - **2-Point Conversion:**
 - *Versuch:* 2 Würfe. Ein Spieler darf beide Würfe ausführen.
 - *Ergebnis:* Nur wenn **beide** Würfe *irgendeinen* gegnerischen Becher treffen (es darf auch zweimal derselbe sein) = **+2 Punkte** (insgesamt 8 für den Drive). Trifft nur einer oder keiner, gibt es keine Extrapunkte.
 - **Nach dem Conversion-Versuch (egal ob erfolgreich oder nicht):** Der *Spielbecher* wird auf die 50-Yard-Linie gesetzt. Das Team, das den Touchdown erzielt (und die Conversion versucht) hat, geht nun in die Defense (Rollentausch).
- **Field Goal (+3 Punkte):**
 - **Bedingungen:**
 - Die Offense hat gerade ein *"First Down"* (also am Beginn eines neuen *Sets of Downs*) und dieses noch nicht ausgeführt.
 - Der *Spielbecher* befindet sich in der gegnerischen Hälfte (mindestens auf der 45-Yard-Linie des Gegners).
 - **Ausführung:**

- Die Offense kündigt den *Field Goal Versuch* **vor dem ersten Wurf** des neuen *Sets of Downs* an.
 - Der *Spielbecher* wird **auf die Ränder** des mittleren 5-Yard-Becher und der beiden dahinterliegenden 10-Yard-Becher der gegnerischen *Becherpyramide* **gestellt (balanciert)**. Der Becher steht somit eine Ebene höher. (*Siehe Field Goal Aufbau Abbildung*).
 - Die Offense hat nun **3 Versuche** (Downs), um diesen aufgesetzten *Spielbecher* **einmal** zu treffen.
 - **Wichtige Regel während des Versuchs:** Treffer auf andere Becher (*Pyramide, TD-Becher*) während dieser 3 Versuche sind **ungültig** und haben keine Auswirkung. Nur ein Treffer auf den aufgesetzten *Spielbecher* zählt.
 - **Ergebnis des Versuchs:**
 - *Erfolgreich (Treffer):* Die Offense erhält **+3 Punkte**.
 - *Nicht erfolgreich (Kein Treffer in 3 Versuchen):* Die Offense erhält **keine Punkte**.
 - **Nach dem Field Goal Versuch (egal ob erfolgreich oder nicht):**
 - Der *Spielbecher* wird **immer** auf die 50-Yard-Linie zurückgesetzt.
 - Das gegnerische Team übernimmt als Offense (Turnover).
 - **Wichtig:** Bei einem Fehlversuch verliert die Offense somit nicht nur die Punkte-Chance, sondern auch ihre gute Feldposition!
 - **Hinweis:** Strategisch sinnvoll, wenn z.B. 18 Punkte erreicht sind. Defense kann mit Timeout versuchen, den Kicker zu "icen" (siehe Abschnitt 11).
 - *[[Platzhalter für Field Goal Aufbau/Wurf GIF]]*
- **Safety (+2 Punkte):**
 - **Bedingung:** Ein Team befördert den Ball **versehentlich** (z.B. durch Verlieren des Balles in der Wurfbewegung) in einen seiner **eigenen** Becher (*Becherpyramide* oder *TD-Becher*).
 - **Folge:**
 - Das **gegnerische Team** erhält sofort **+2 Punkte**.
 - Es erfolgt ein Turnover (Rollentausch).
 - Der *Spielbecher* **bleibt an seiner aktuellen Position stehen**.
 - Das gegnerische Team startet von dort seinen Drive als Offense.
 - **Hinweise:**
 - Eine sehr bittere Strafe, da man Punkte kassiert UND den Ballbesitz an Ort und Stelle verliert.
 - Ein Safety wird nur gewertet, wenn der Ball wirklich **versehentlich** in einen eigenen Becher gelangt.

11. WEITERE REGELN, FOULS & EREIGNISSE

- **Offside (Zurückrollender Ball):**
 - *Ereignis:* Ein von der Offense geworfener Ball **überquert einmal die 50-Yard-Linie**
 - *Möglichkeit für Offense:* Die Offense darf versuchen, den Ball **aufzusammeln** (nicht unbedingt fangen, da er meist rollt), *bevor* er den Boden berührt.
 - *Folge bei erfolgreichem Aufsammeln:* Die Offense erhält einen **zusätzlichen Wurfversuch** für das *aktuelle* Set of Downs. Es handelt sich um ein normales zusätzliches Down (wodurch die Offense in diesem Set of Downs potenziell 4 Versuche hat).

- *Tipp an die Defense:* Seid wachsam und versucht, zurückrollende Bälle wegzuschlagen! (*Denkt dabei an die 'Behind the Line of Scrimmage'-Regel für eure eigene Position!*)
- *Hinweis:* Falls der Ball nach dem Überqueren der 50-Yard Linie wieder zurückrollen sollte. Kann der Ball dennoch von der Offense aufgesammelt werden. Nur das initiale Überqueren ist für Relevanz
- **Foul: Neutral Zone Infraction (Ellenbogen-Regel):**
 - *Verstoß:* Ein Spieler ragt beim Wurf mit dem Ellenbogen über die Tischkante.
 - *Grundstrafe:* Der Wurf ist **ungültig**, die Offense erhält eine Strafe von **-10 Yards** (*Spielbecher* wird zurückbewegt).
 - **Sonderregel Goal Line** (*Spielbecher* auf/innerhalb der gegnerischen 10-Yard-Linie):
 - *Erster Verstoß (Ball zwischen 10 und 6 Yard Linie):* Nur **-5 Yards** Strafe. Wurf ungültig.
 - *Verstoß (Ball bereits auf der 5 Yard Linie) ODER Zweiter Verstoß innerhalb derselben Goal-Line-Situation:* Sofortiger **Turnover on Downs**. Der *Spielbecher* wird (oder bleibt) auf die 5-Yard-Linie gestellt, die Defense übernimmt als Offense.
 - **Vorsätzlicher / Wiederholter Verstoß (unabhängig von Position):** Bei offensichtlicher oder wiederholter Missachtung der Regel (mit Vorbehalt) erfolgt **sofort ein Turnover on Downs**.
 - *Hinweis:* Sowohl Defense als auch Offense sind aufgefordert, auf die Einhaltung der Neutral Zone zu achten und Verstöße anzusprechen. Diese Regel darf nicht absichtlich ausgenutzt werden, um z.B. eine Wiederholung zu erzwingen (führt zu Turnover on Downs).
- **Foul: Behind the Line of Scrimmage (Wurfposition):**
 - *Regel:* Alle Mitspieler (sowohl Offense als auch Defense) müssen zum Zeitpunkt eines Wurfs der Offense mit beiden Füßen **hinter ihrer jeweiligen Endzonenlinie** stehen. (*Zweck: Verhindert u.a. unfaires Ausnutzen der Offside-Regel durch die Defense*).
 - **Verstoß durch die Offense:**
 - *Folge:* Der Wurf ist **ungültig** (auch wenn ein Becher getroffen wurde), und der **Down ist verloren**.
 - **Verstoß durch die Defense:**
 - *Folge* (abhängig vom Wurf Ergebnis der Offense auf diesem Spielzug)
 - **Wenn** der Wurf der Offense zu einem First Down führt: Die Offense erhält im **nächsten Set of Downs** einen **zusätzlichen Versuch** (insgesamt 4 Downs für die nächsten 10 Yards)
 - **Wenn** der Wurf der Offense nicht zu einem First Down führt: Die Offense erhält **sofort** einen **zusätzlichen Versuch** im **aktuellen Set of Downs**
 - **Vorsätzlicher / Wiederholter Verstoß (durch Offense):** Bei offensichtlicher oder wiederholter Missachtung der Regel durch die Offense erfolgt **sofort ein Turnover on Downs**.
 - **Fair Play Hinweis:** Diese Regel darf nicht absichtlich ausgenutzt werden, um z.B. eine Wiederholung zu erzwingen (führt bei Vorsatz zum Turnover). Ebenso darf die Offense nicht absichtlich schnell werfen, wenn ein Verteidiger offensichtlich und legitim kurzzeitig die Position verlassen musste (z.B. um einen Ball neben dem Tisch auf Höhe der 50-Yard-Linie aufzuheben). **Spielt fair!**
- **Foul: Umgestoßener Becher:**

- *Verstoß*: Ein Spieler stößt einen Becher um.
- *Folge*: Der Verursacher trinkt **3 Strafschlücke**. Der Becher wird wieder korrekt aufgestellt und **mit Wasser** nachgefüllt.
- **Housekeeping / Re-Rack ("Rasenmähen")**:
 - *Anrecht*: Beide Teams können jederzeit vom gegnerischen Team verlangen, dass die Becher korrekt ausgerichtet werden.
 - *Ausführung*: Die Becher müssen **ohne Lücken** an ihrem korrekten Platz wieder exakt in Formation zusammengeschoben werden.
 - **Ausnahme (Nur bei einstimmiger Einigkeit)**: In Ausnahmefällen und **nur wenn ALLE Spieler** (beide Teams) **ausdrücklich zustimmen**, kann die Position der Becherpyramide vor dem Spiel oder zwischen Drives leicht angepasst werden (z.B. etwas näher für einen Anfänger). Ohne einstimmige Zustimmung gilt immer die Standardposition laut Aufbauanleitung/Markierungen.

12. TIMEOUT ("ICING THE KICKER")

- **Anzahl & Nutzung**: Ein Timeout pro Team pro Spiel. Kann von **beiden Teams** (Offense oder Defense) genutzt werden.
- **Zeitpunkt & Ausführung**: Kann **jederzeit** von jedem Team gerufen werden, auch **während der Ball bereits fliegt**. Der Ruf muss **laut und deutlich** erfolgen, sodass alle Spieler am Tisch ihn wahrnehmen können.
- **Folge**:
 - Das Ergebnis des aktuellen Wurfs (egal ob Treffer, Fehlwurf, Airball etc.) ist **ungültig**.
 - Das Team, das das Timeout **gerufen hat**, muss nun eine **Trinkpause** ("Icing" / Timeout-Kosten) einlegen: Jeder Spieler nimmt einen Schluck aus seinem Getränk *oder* pausiert zumindest für die Dauer eines Schluckes.
 - Danach **wiederholt** das Offense-Team den Wurf für **denselben Down**.
- **Hinweise & Beispiele**:
 - **Nutzung durch Defense**: Klassisches "Icing the Kicker", um den Rhythmus der Offense vor einem wichtigen Wurf (z.B. Field Goal, letzter Down) zu stören. Die *Defense* ruft Timeout -> Die *Defense* trinkt/pausiert -> Offense wiederholt den Wurf.
 - **Nutzung durch Offense**: Um einen offensichtlich schlechten Wurf (z.B. man merkt im Flug, es wird ein Airball/Pick Six) zu annullieren. Die *Offense* ruft Timeout -> Die *Offense* trinkt/pausiert -> Offense wiederholt den Wurf.
 - Auch wenn das Timeout erst gerufen wird, während der Ball schon in der Luft ist, zählt ein eventueller Treffer oder Fehlwurf **nicht** – der Wurf wird nach der Pause wiederholt.
 - Das Timeout kann sehr mächtig und spielentscheidend sein – **setzt es klug ein und vergisst es nicht!**

13. TRINKREGELN

Wichtiger Hinweis:

Dieser Regelabschnitt beschreibt eine optionale Variante für volljährige Spieler (18+). Bitte konsumiert verantwortungsvoll. Übermäßiger Alkoholkonsum schadet der Gesundheit. Weitere Infos unter www.kenn-dein-limit.de

- **Grundregel:** *Casual Drinking* während des Spiels (optional).
- **Verliererstrafe:** Das Verliererteam muss am Ende des Spiels sein Getränk austrinken.
Optional: Es kann vorab eine zusätzliche Strafe vereinbart werden (z. B. ein Shot – auch alkoholfrei möglich).
- **Optional: Erweiterte Trinkregeln:**
 - **Stufe 1:** Für jeden erzielten Punkt darf das punktende Team die entsprechende Anzahl an Schlücken an das gegnerische Team verteilen.
 - **Stufe 2 (Redzone = Shotzone):** Befindet sich der *Spielbecher* innerhalb der gegnerischen 25-Yard-Linie ("Redzone") und die Offense erzielt weiteren Raumgewinn durch einen Treffer, darf pro Treffer ein Shot an die Defense verteilt werden.
 - **Stufe 3 (First Down = Prost!):** Jedes Mal, wenn die Offense ein "First Down" erzielt, darf 1 Schluck an die Defense verteilt werden.
- **Trinken bei Ereignissen:**
 - **Interception:** Das Team, das die Interception wirft, trinkt geschlossen (siehe Abschnitt 8).
 - **Timeout:** Das Team, das das Timeout ruft, trinkt geschlossen (siehe Abschnitt 11).

14. SPIELENDENDE & GEWINNER

Das Spiel endet unter folgenden Bedingungen:

- **Im Punkte-Modus:** Sobald ein Team 11 Punkte (Party) oder 21 Punkte (Match) erreicht oder überschreitet.
- **Im Simulation Mode:** Sobald die vereinbarte Spielzeit abgelaufen ist.

Wer gewinnt?

- Das Team mit den meisten Punkten ist der Sieger.

Besonderheit Simulation Mode: Der Goldenen Drive (Tiebreaker):

Sollte im Simulation Mode nach Ablauf der regulären Spielzeit ein Gleichstand herrschen und ihr euch gegen eine Overtime (Zeitverlängerung) entscheiden, wird der Sieger durch den **Golden Drive** ermittelt:

- **Coin Toss:** Ein Münzwurf entscheidet, welches Team den Golden Drive als Offense beginnen soll. Das Team mit dem jüngsten Spieler wirft die Münze, das andere Entscheidet über Kopf oder Zahl.
- **Startposition:** Das startende Team beginnt als Offense an der 50-Yard-Linie.
- **Das "Alles-oder-Nichts"-Prinzip:**
 - **Szenario A (Score):** Erzielt Team A einen Touchdown (Extra Punkte nicht vergessen!) oder ein Field Goal, wird der Score notiert. Team B erhält danach einen eigenen Drive (Start an der 50-Yard-Linie), um auszugleichen oder zu gewinnen.
 - **Szenario B (Turnover on Downs):** Schafft Team A nicht zu punkten, findet ein klassischer Ballbesitzwechsel statt. Team B übernimmt den Spielbecher exakt an der Position, an der Team A gescheitert ist und startet den eigenen Golden Drive von dort. Sollte Team B folglich punkten, hat es sofort gewonnen.
- **Siegbedingung:**

- Nachdem beide Teams ihren Drive beendet haben, gewinnt das Team mit den meisten Punkten.
- Sollte nach beiden Drives immer noch Gleichstand herrschen (z. B. beide Teams erzielen einen TD oder beide erzielen 0 Punkte), endet das Spiel unentschieden

Optional kann zur Feier des Sieges eine besondere Abschlusstrafe oder ein Ritual vereinbart werden – z. B. das Verliererteam muss seine Getränke leeren, eine Ehrenrunde trinken oder muss eine Strafe absolvieren.

15. WICHTIGE KLARSTELLUNGEN & HAUSREGELN (GOOD TO KNOW)

- **Mehrfachtreffer (5-Yard-Becher):**
 - Es ist möglich, im selben Set of Downs denselben 5-Yard-Becher mehrfach zu treffen – etwa wenn der erste Ball noch im Becher liegt. Jeder Treffer zählt ganz regulär mit 5 Yards. Wird der Becher also zweimal getroffen, ergibt das 10 Yards → First Down. Damit ist das Set of Downs automatisch beendet und es folgt „Balls Back“. Beim ersten Treffer bleibt der Ball im Becher liegen.
 - *Wichtig:* Mehrfachtreffer können nur beim 5-Yard-Becher vorkommen – bei Treffern in 10- oder 20-Yard-Becher wird sofort ein First Down erzielt und der Becher geleert.
- **Regelunstimmigkeiten:** Versucht, euch fair zu einigen. Im Zweifel hat der Besitzer der offiziellen **Footballpong** Matte das letzte Wort. ;)
- **Verantwortung:** Habt Spaß, aber trinkt verantwortungsbewusst!
- **Mit Radler darf nicht gespielt werden.**

16. FAIR PLAY, FEEDBACK & SCHLUSSWORT

- **Grundsatz / "Salvatorische Klausel":**
 - Diese Regeln sollen ein faires und vor allem spaßiges **Footballpong**-Erlebnis ermöglichen. Sollte eine Regelung unklar sein oder eine Situation eintreten, die hier nicht explizit beschrieben ist, bitten wir euch, im Sinne des **Fair Plays** und des gemeinsamen **Spielspaßes** zu entscheiden. Das bewusste und unfaire Ausnutzen von eventuellen Regel-Schlupflöchern ist ausdrücklich nicht erwünscht und widerspricht dem Geist des Spiels.
- **Feedback & Eigene Regeln:**
 - Wir möchten dieses Regelwerk stetig verbessern und an die Erfahrungen der Community anpassen! Habt ihr Vorschläge für Verbesserungen, Klarstellungen oder habt ihr vielleicht sogar eigene coole Hausregeln oder Varianten für **Footballpong** entwickelt?
 - Wir freuen uns über euer Feedback! Teilt es uns gerne via Instagram @footballpong mit!
- **Schlusswort:**
 - Genug der Regeln – schnappt euch eure Becher, Bälle und Freunde! Wir wünschen euch epische Drives, spektakuläre Touchdowns und jede Menge Spaß beim **Footballpong**!

THROW. MOVE. REPEAT.