



Regeln Beerpong Turnier

Basierend auf dem «Swiss Series of Beer Pong» Regelwerk

Der TSV Frick Handball lädt Euch am, 11. August 2023 zum Beerpong Turnier in Frick ein. Es würde uns freuen, wenn wir euch bei uns im Ebnet begrüßen dürfen.

Allgemeine Regeln

1. Die Regeln dienen folgenden Zwecken:
 - a. Fairness gegenüber allen Spielern,
 - b. Effizienz, damit mehrere Spiele gleichzeitig möglich sind,
 - c. Minimierung von möglichen Konfliktfällen zwischen den Teilnehmern.

Ausrüstung

1. Tische: 8Fussx2Fussx 27.5Zoll
2. Bälle
3. Becher

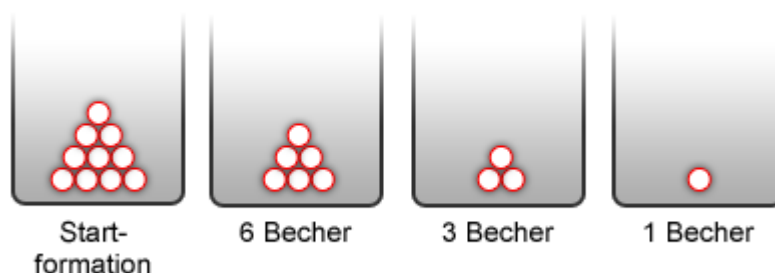
Aufstellung des Spiels

1. Becheraufstellung
 - a. 10 Becher pro Team
 - b. Startaufstellung ist ein enges Dreieck (Becherränder berühren einander), das mit der Spitze in Richtung des gegnerischen Teams zeigt.
 - c. Das 10-Becher-Dreieck muss in der Mitte der jeweiligen Tischseite stehen und maximal 2.5 cm vom Tischrand entfernt sein.
 - d. Die Becher dürfen nicht aneinander gelehnt oder mit den Rändern aufeinander sein.
2. Becherinhalt
 - a. Jedes Team erhält 1 Liter Bier pro Spiel, welches gleichmässig auf die Becher verteilt wird.

Das Spiel

1. Anspiel und Tischseite
 - a. Dasjenige Team, welches auf dem Spielplan zuerst genannt wird, entscheidet über den ersten Wurf. Das andere Team darf die Tischseite auswählen.
 - b. Das Team, welches Anspiel hat, erhält 1 Wurf. Bei jeder darauffolgenden Runde werden 2 Würfe pro Team getätigt, d.h. 1 Wurf pro Teammitglied. Des Weiteren gelten untenstehende Regeln zusätzlich.
2. Grabbing (Abwehren)
 - a. Gegnerische Bälle dürfen abgewehrt (oder gefangen) werden, jedoch NUR falls und nachdem der Ball einen Becher berührt hat, nicht aber wenn er sich bereits innerhalb des Bechers befindet.
 - b. Falls ein Ball abgewehrt wird, bevor dieser einen Becher berührt hat, erfolgt eine 1-Becher-Strafe wegen unerlaubten Abwehrens. Der Werfer, dessen Ball abgewehrt wurde, darf in diesem Fall bestimmen, welcher Becher weggestellt wird.

- c. Bounce-Shots: Es ist erlaubt, die Bälle zuerst auf dem Tisch aufzuprallen, bevor diese in den Becher gelangen. Gemäss den obenstehenden Regeln dürfen diese ebenfalls nicht abgewehrt werden, bevor sie einen Becher berühren. Bounce-Shots zählen NICHT als 2 Treffer, sondern als 1 Treffer.
 - d. Bälle dürfen nicht interferiert werden, wenn sie bereits im Becher drin sind (z.B. wenn sie an der Innenseite des Bechers ringsumdrehen).
3. Re-Racks
- a. Re-Racks (Neuformierungen der Becherformation zu Dreiecken) müssen erfolgen wenn 6, 3 und 1 Becher noch übrig sind, gemäss untenstehender Abbildung:



- b. Die Becherformationen müssen immer in der Tischmitte ausgerichtet werden. Der letzte übriggebliebene Becher muss immer in der Mitte der Tischseite mit maximal 2.5 cm vom Tischrand Entfernung platziert werden.
- c. Becher, die während des Spiels von ihrer ursprünglichen Position wegrutschen, müssen zurückgestellt werden, falls der Werfer dies verlangt.
- d. Re-Racks finden immer und sofort statt, d.h. auch innerhalb einer Runde (z.B. zwischen Werfer 1 und 2).
- e. Becher müssen immer und sofort entfernt werden, sobald ein Treffer erzielt wurde, auch wenn kein Re-Rack erfolgt. Es liegt in der Verantwortung des werfenden Teams zu warten, bis ein Becher entfernt wurde, bevor diese ihren nächsten Wurf tätigen. Falls ein Team wirft, während das gegnerische Team einen Re-Rack durchführt oder einen Becher entfernt, und dieser Wurf zuerst den Gegner trifft und danach in einen Becher fällt, so zählt dieser Schuss als misslungen (kein Treffer!). Falls ein Werfer in einen Becher trifft, in welchen bereits getroffen wurde, so zählt dieser Schuss als misslungen.
- f. Falls ein Team irrtümlicherweise wirft, wenn ein Re-Rack hätte stattfinden sollen, haben diese das Recht den Re-Rack danach zu verlangen, wobei der Wurf aber zählt. Ist dieser Wurf ein Treffer und das werfende Team verlangt einen Re-Rack, so hat das verteidigende Team das Recht zu entscheiden, welcher Becher bei der neuen Formation weggenommen wird.

4. Rollbacks – Die Papstregel
 - a. Falls beide Teammitglieder in derselben Runde ihren Wurf versenken, erhält dieses Team einen zusätzlichen Wurf (Rollback) und nicht zwei. Als einzige Ausnahme gilt hier die Beendigung des Spiels
 - b. Es spielt keine Rolle, wer diesen ersten Rollback-Wurf durchführt.
5. „Miracles“
 - a. Falls es passiert, dass ein Ball nach einem Wurf auf den Becherränder stehen bleibt (z.B. in der Mitte von drei Bechern), zählt dies als misslungener Versuch. Gratulation – Du hattest Glück, aber keine Pong-Fähigkeiten bewiesen. Falls Du uns beweisen kannst, dass Du diesen Wurf absichtlich tätigen kannst, werden wir diese Regel nochmals überdenken. Bis es soweit ist, wirf lieber den Ball in den Becher – das ist das Ziel!
6. Leaning (Vorlehnen) ist unter Berücksichtigung folgender Punkte erlaubt:
 - a. Der Spieler darf nicht seine Hand/Fuss/Bein oder was auch immer auf dem Tisch ablegen/abstützen oder sich von einer anderen Person halten lassen, was ihm eine höhere Reichweite oder sonstige Vorteile einbringt.
 - b. Spieler dürfen nicht um den Tisch, um zu werfen. Sie müssen hinter der jeweiligen Seite und zwischen den beiden Ecken stehen.
 - c. Unter keinerlei Umständen ist es erlaubt, irgendeinen Körperteil (inkl. Kleidung, Accessoires etc.) auf den Tisch zu setzen/legen/stellen. An den Tisch anlehnen ist jedoch erlaubt.
 - d. Spieler dürfen keine Becher von ihrer Position wegstellen, um einen Leaning-Vorteil zu erhalten. Falls die eigenen Becher verschoben werden, weil sie bei einem Wurf mit dem Körper berührt wurden, so müssen diese sofort wieder in die ursprüngliche Position zurückgestellt werden. Jeder eigene Becher, der aufgrund von übermäßigem Vorlehnen umfällt, zählt als Treffer.
7. Ablenken

Ablenken der Werfer ist unter folgenden Einschränkungen erlaubt (1-Becher-Strafe):

 - I. Die Spieler dürfen nicht die Ebene des Tischrandes mit irgendeinem Körperteil, Kleidungsstück oder anderen Gegenständen überschreiten, während das andere Team mit werfen dran ist. Um diese Regelmässigkeit zu vermeiden, sollte man ein paar Schritte hinter den Tisch gehen.
 - II. Die Spieler dürfen weder fächern, noch pusten oder auf irgendeine sonstige Art und Weise im Umfeld der Spielbecher, Wurflinie und des Tisches absichtlich einen Luftstrom verursachen.
 - III. Die Spieler dürfen sich nicht unsportlich gegenüber ihren Gegnern verhalten. Dies umfasst ebenfalls auf die Seite des Gegners zu gehen. Ausser im Falle, in welchem ein Ball aufgehoben werden muss, müssen die Spieler auf der eigenen Tischseite bleiben.
 - IV. Spieler und Zuschauer dürfen keine Weise die Sicht der Werfer auf die Becher beeinträchtigen (dies beinhaltet auch Laserpointer, Lampen etc.

- V. Zuschauer dürfen beim Ablenken helfen, aber dürfen sich zu keiner Zeit in der Spielzone befinden. Auch hier gilt das Prinzip der Sportlichkeit (keine Beleidigungen, Provokationen etc.). Zuschauer dürfen ebenfalls nicht die Spieler beim Werfen behindern (z.B. anschreien).
8. Die Nicht-Aufgepasst-Regel
 - a. Falls Team1 einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen. Falls Team2 dies jedoch nicht bemerkt und der Becher sofort wieder hingestellt wird, kann Team1 den Becher beibehalten. Es ist jedoch nicht erlaubt, einen bereits getroffenen Becher wieder hinzustellen, wenn der Gegner nicht aufpasst.
 9. Treffer in eigene Becher
 - a. Im Falle, dass der Werfer den Ball in einen eigenen Becher fallen lässt (sei dies mit Absicht oder nicht), gibt es keine Strafe (zählt nicht).
 - b. Im Falle, dass der Ball zuerst den Gegner trifft (der z.B. hinter dem Tisch steht) und danach im Becher landet, zählt es als Treffer.
 10. Interference „Interference“ ist definiert als jeglicher Kontakt, ob absichtlich oder nicht, zwischen Spielutensil (Ball oder Becher) und irgendeinem anderen Objekt, Körperteil etc.
 - a. Ball Interference
 - I. Bei Kontakt des gegnerischen Teams mit dem Ball, bevor dieser einen Becher berührt hat, erfolgt eine 1-Becher-Strafe, wobei der Werfer entscheiden darf, welcher Becher weggenommen wird.
 - II. b. Bei „Ball Interference“ irgendeiner anderen Person, die nicht vom gegnerischen Team ist (z.B. Zuschauer), wird der Wurf wiederholt.
 - III. Alle Gegenstände, die sich auf dem Tisch befinden, werden als Teil vom Tisch betrachtet. Das heisst, falls ein Ball zuerst einen sich auf dem Tisch befindenden Gegenstand trifft und danach in einem Becher landet, so zählt dieser Wurf als Treffer. Auf dem Tisch dürfen nur Becher (leere/bereits getroffene, Wasserbecher und Spielbecher) stehen. Jedes Team darf selbst entscheiden, wo es die leeren Becher auf der eigenen Tischhälfte hinstellt, ohne dass diese das Spiel behindern.
 - b. Cup Interference
 - I. Falls ein Team einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen (Ausnahme: Nicht-Aufgepasst-Regel)
 - II. Falls der Gegner oder ein Zuschauer einen Becher umwirft, zählt dieser nicht als getroffen und darf wieder hingestellt werden.
 - III. Falls ein Becher ohne Einfluss des Gegners aus der Position rutscht, während der geworfene Ball in der Luft ist, so zählt dieser Wurf. Sollte der Gegner für die Bewegung des/r Becher verantwortlich sein (auch durch an den Tisch stossen), so zählt der Wurf als Treffer. Der Gegner darf jedoch die Becher aus der Position bringen, sobald der Ball einen Becher berührt hat.

- IV. Die Formation der Becher darf nicht mehr gerichtet werden, sobald der Gegner zum Schuss ansetzt oder der Ball in der Luft ist. Bei Missachtung erfolgt eine 1-Becher-Strafe.
 - V. Durch Bälle umgefallenen Becher: Falls ein Becher aufgrund des Kontakts mit dem Ball umfällt, so zählt dieser als Treffer, sofern der Ball die obere Becheröffnung durchquert hat (z.B. dreht am inneren Becherrand entlang). Trifft der Ball den Becher von aussen und dieser fällt um, zählt er als nicht getroffen. Zur Klarheit: Falls ein Ball am inneren Becherrand entlang dreht, dann aber wieder rausfliegt und der Becher aber trotzdem fällt, so wird er als Treffer gezählt.
 - VI. Falls ein Ball in den Becher geworfen wird und dieser anfängt zu wackeln, darf er nicht durch den Gegner stabilisiert werden.
- c. Re-Rack Interference
- I. Die Spieler dürfen nicht werfen bis das gegnerische Team klar mit der Neuformierung der Becher fertig ist. Sollte dies doch geschehen, so gilt:
 - i. Treffer zählen nicht und der Gegner erhält den Ballbesitz
 - ii. Misslungene Würfe zählen und der Gegner erhält den Ballbesitz

11. Beendung des Spiels

a. Verlängerung

- I. Sobald der letzte Becher getroffen wurde, hat das gegnerische Team die Chance, das Spiel in die Verlängerung zu bringen. Es gibt dabei zwei verschiedene generelle Szenarien für die Möglichkeit das Spiel auszugleichen: (i) es sind noch 2 oder mehr Becher übrig beim gegnerischen Team, (ii) das gegnerische Team hat nur noch 1 Becher übrig.
 - i. Falls noch 2 oder mehr Becher übrig sind, erhält das Team einen (und nicht 2) „Letzte Chance“-Wurf, wobei egal ist, welches Teammitglied wirft. Ist dieser Wurf erfolgreich, erhält das Team eine weitere „Letzte Chance“ und es wirft das andere Teammitglied. Dies so lange, wie getroffen wird. Beim ersten Fehlversuch ist das Spiel zu Ende. Die Würfe werden immer abgewechselt ausser im Falle, in welchem zu Beginn noch 3 Becher standen, kann beim letzten Wurf nochmals gewählt werden.
 - ii. Falls beim Gegner nur noch ein einziger Becher übrig ist, wenn der letzte versenkt wurde, hat das Team noch so viele Versuche um auszugleichen, wie es Bälle auf seiner Seite hat. Beispiele:
 - 1. Der Gegner verfehlt den ersten Wurf und trifft beim zweiten. Das andere Team erhält 2 Versuche um auszugleichen.
 - 2. Der Gegner trifft den ersten Wurf. Das andere Team erhält nur einen Versuch um auszugleichen.



3. Der Gegner trifft die letzten 2 oder 3 Becher hintereinander in einer Runde. Das andere Team erhält 2 Versuche um auszugleichen.
- II. Ein erfolgreicher Ausgleich führt zu einer 3-Becher-Verlängerung.
 - III. Verlängerung:
 - i. Die Becherformation ist ein Dreieck mit 3 Bechern, die mit Wasser gefüllt sind.
 - ii. Das Team, welches zuerst alle Becher versenkt hatte (vor der Verlängerung), fängt an.
 - iii. Das anfangende Team hat 2 Würfe (und nicht 1 wie bei Spielbeginn)
 - iv. Es gelten dieselben Regeln wie vor der Verlängerung.
 - v. Ein Sieg in der Verlängerung wird immer mit +1 (10:9) gewertet.
12. Sonstige Regeln:
- a. Nichterscheinen:
 - I. Erscheint ein Team nicht oder zu spät, so wird dem anderen Team ein +3 (10:7) Forfait-Sieg angerechnet.
 - II. Erscheint nur 1 Spieler des Teams, so ist dieses Team spielberechtigt, jedoch darf nur jeweils 1 Wurf pro Runde getätigt werden (unabhängig von Treffern oder nicht).
 - III. Während dem Turnier dürfen nur die 2 Spieler spielen welche bereits am Turnier gespielt haben.
 - b. Unklarheiten: Bei jeglichen Unklarheiten, Streitigkeiten, Fällen, die nicht durch das Regelwerk abgedeckt sind, oder Ähnliches wird durch eine offizielle Jury eine Entscheidung vor Ort getroffen, die endgültig und nicht anfechtbar ist.
-

Anmeldung bis 04.August 2023 über den QR Code auf der Homepage oder SMS mit Namen und Teamnamen an 079 220 49 57