Beerpong-Regelwerk

Wurf- und Spielgemeinschaft Reilingen e.V.

Stand

Oktober 2026

§1 Spielvorbereitungen

1. 10 Becher pro Team
2. Startformation ist eine Pyramide (Ränder der Becher berühren sich). → Spitze der Pyramide zeigt zur anderen Tischseite.
3. Wer anfängt, entscheidet der Turnierplan.
4. Jedes Team besteht aus genau 2 Spielern.

§2 Punkten

1. **Grundlegendes**
   - 1.1. Der Ellenbogen muss beim Wurf hinter der Kante des Beer Pong Tisches sein.
   - 1.2. Jedes Team darf standardmäßig zwei Bälle pro Runde werfen. Dabei muss jeder Spieler einen Ball pro Runde werfen. Die Würfe dürfen also nicht beliebig verteilt werden.
   - 1.3. Die Bälle werden erst aus den Cups geholt, wenn beide Spieler geworfen haben.
2. **Cup treffen und somit aus dem Spiel nehmen:**
   - 2.1. Ein Cup gilt als getroffen, wenn der Ball in einen Cup eintritt, dort in Kontakt mit der Spielflüssigkeit kommt und im Cup liegen bleibt.
   - 2.2. Wirft der Ball einen Cup um, gilt dieser als getroffen, es sei denn es ist offensichtlich, dass der Ball nicht in den Cup gegangen wäre (z.B. der Ball trifft den Cup an der Außenseite).
3. **Ausscheiden eines Cups**
   - 3.1. Wurde ein gegnerischer Cup getroffen, darf dieser erst vom Tisch genommen werden, wenn beide Bälle des Teams geworfen wurden.
   - 3.2. Wurde ein Cup durch einen Air Shot (Normaler Wurf ohne Tischkontakt) getroffen, muss dieser vom Tisch genommen werden.
   - 3.3. Wurde ein Cup durch einen Bounce Shot (Aufdopser) getroffen, müssen zwei Cups vom Tisch genommen werden. Dabei muss auf jeden Fall der getroffene Cup genommen werden. Den Zweiten darf sich das werfende Team aussuchen.
4. **Same Cup**
   - 4.1. Treffen beide Spieler eines Teams in einer Runde denselben gegnerischen Cup, werden insgesamt 3 Cups, der getroffene und zwei weitere vom werfenden Team ausgesuchte Cups, entfernt.
   - 4.2. Das werfende Team erhält beide Bälle zurück und darf erneut werfen (s. Balls Back)

5. **Eigentor**

   5.1. Fällt ein Ball beim Punkten in einen eigenen Cup, so ist dieser aus dem Spiel zu entfernen. Dabei ist zu beachten, dass zuvor kein Verteidigerkontakt bestand. Auch wenn der Ball mehrmals auf dem Tisch aufdopst ist nur ein Cup zu entfernen.

§3 Trick-Shot

1. Wirft ein Spieler den Ball an einen gegnerischen Cup, sodass der Ball auf dem Tisch zurückrollt, darf derselbe Spieler den Ball mit einem Trick-Shot werfen. Dabei muss der Ball die Mittellinie des Tisches überqueren.
2. Der zurückrollende Ball muss von der werfenden Mannschaft genommen werden. Schnappt sich die verteidigende Mannschaft den Ball zuerst, so gilt diese Regel nicht.
3. Sollte der Ball beim Zurückdopsen in einem bereits ausgeschiedenen Cup landen, zählt der Wurf als beendet und es darf kein Trickshot ausgeführt werden. Auch wenn der Ball bereits die Mittellinie überquert hat und vom werfenden Team aus dem Becher gesichert wird.
4. Grundsätzlich zählt jede Wurfart die von der Norm abweicht als Trickshot. Bei einer neuen Technik muss der Trickshot im Vorhinein vom gegnerischen Team und/oder den Schiedsrichter als solcher anerkannt werden. Folgende Shots zählen nicht als Trickshot: Augen zuhalten, Falsche Hand, …

§4 Island

1. Die Island Regel kann nur dann Verwendung finden, wenn es einen isolierten Cup, sprich ein Island, gibt. Ein Cup zählt als isoliert, wenn es keine angrenzenden Cups mehr gibt. Dabei ist zu beachten, dass ein isolierter Becher nur durch das Treffen anderer Cups erzeugt werden kann. Das Verschieben der Cups durch nicht erfolgreiche Würfe führt nicht zur Islandbildung. Außerdem kann ein Island nur bestehen solange es noch ein Festland, also min. 2 verbundene Becher, gibt.
2. Wird von einem Spieler Island gecalled, so zielt er explizit auf den isolierten Cup. Wird dieser getroffen wird dieser und ein zusätzlicher Cup aus dem Spiel genommen. Der zusätzliche Cup wird vom werfenden Team ausgesucht. Man könnte sagen: „Ein getroffenes Island zählt doppelt!“. Wird der Ball nicht versenkt oder wird ein Becher des Festlandes (Nicht der IslandCup) getroffen zählt der Wurf nicht.
3. Island ist stets vor dem Wurf eindeutig anzukündigen. Zum Beispiel: „Isch call Island!“ Gibt es mehrere Islands muss vor dem Wurf spezifiziert werden auf welchen Becher Island gecalled wird. Bsp. : „Isch call Island auf den vorderen!“
4. Jeder Spieler eines Teams darf pro Spiel einmal „Island callen“. Pro Spiel und Team ist es also zweimal möglich.
5. Es ist möglich inmitten einer Runde, also zum Beispiel nach Balls Back, Island zu callen.

§5 Le Balls le Back

1. Versenkt ein Team beide Bälle in einer Runde, bekommt es beide Bälle zurück und darf noch einmal werfen.
2. Werden beide Bälle nach einem Balls-Back versenkt, bekommt das Team die Bälle erneut zurück.

§6 Verteidigung

1. Ein Spieler kann einen Ball nur dann fangen oder wegschlagen, wenn er zuvor Kontakt mit dem Beer Pong Tisch hatte, oder sich der Ball hinter der Tischkante befindet. Eingreifen während sich der Ball in der Luft oder am Becherrand befindet, ist unzulässig. Kein Fingern und kein Blasen!
2. Springt der Ball durch einen Abwehrversuch in einen anderen, eigenen Cup, gilt dieser als getroffen und muss getrunken/entfernt werden.
3. Kommt das verteidigende Team in Kontakt mit der Cup-Formation, wodurch der Ball nicht in einen Cup geht, so muss ein Cup aus dem Spiel genommen werden. Das werfende Team darf dabei den Cup aussuchen. (s. §10.2.3 Schwerer Verstoß)
4. Trifft der Ball auf den Boden oder einen Gegenstand, der nicht Spieler oder Spielmaterial (Tisch, Becher, …) ist, gilt der Wurf als nicht getroffen. Sollte der Ball also zum Beispiel zuerst den Boden berühren und dann in einen Cup springen, zählt der Wurf nicht.
5. Bei der Verteidigung kann kein eigener Treffer erzielt werden. Es ist nicht zulässig den Ball so abzuwehren, dass er auf der anderen Seite in einen Cup fällt.

§7 Zusammenstellen

1. Jedes Team kann pro Spiel zweimal die Cups in eine gewünschte Formation zusammenstellen.
2. Die neue Formation ist immer mittig an der Grundlinie zu positionieren. Mindestens ein Cup muss die Grundlinie berühren.
3. Es dürfen beliebige Formationen aufgestellt werden. Es dürfen maximal 4 Becher hintereinander gestellt werden. Beliebte Formationen sind (Reißverschluss, Pyramide, Pfeil, Raute, Reihe,…)
4. Die Becher in der Formation müssen zusammenhängend sein. Es ist nicht möglich sich ein Island zu stellen.
5. Zusammenstellen darf das werfende Team nur am Anfang ihrer Runde, also vor dem ersten Wurf. Inmitten einer Runde, zum Beispiel nach einem Balls Back, darf nicht zusammengestellt werden.
6. Während die Becher zusammengestellt werden, darf nicht geworfen werden. Ist nicht klar ersichtlich, ob das Zusammenstellen bereits beendet ist, muss dies vom werfenden Team erfragt werden. Sollte ein Ball geworfen werden obwohl noch zusammengestellt wird, sind die Würfe als ungültig zu werten.

§8 Letzter Cup

1. Wenn nur noch ein Becher übrig ist, wird dieser zu Beginn der nächsten Runde auf den vorgesehenen Punkt auf dem Tisch gestellt, unabhängig davon, ob das Team noch einmal zusammenstellen darf oder nicht. Dieser Vorgang wird in Fachkreisen Zentrieren genannt.

§9 Spezialfälle

1. Tritt ein Spezialfall auf, werden die Extracup-Regeln wie Bounceshot, Island und Samecup nacheinander ausgewertet und die zusätzlichen Cups addiert. Bei Unklarheiten haben die Unparteiischen bzw. die Turnierleitung das letzte Wort.
2. **Beispiel 1: Zweimal Island in denselben Cup**
    - 2.1. Callen beide Spieler Island und versenken den Ball im selben Cup, dann wird zweimal Island und einmal Samecup ausgewertet. Für die Islands gibt jeweils einen Zusatzbecher und für Samecup gibt es laut §2.4 zwei zusätzliche Cups. Somit werden insgesamt fünf Cups vom Tisch entfernt: Der normal getroffene Cup und vier zusätzliche vom werfenden Team ausgesuchte Cups
3. **Beispiel 2: Airshot und Bounceshot in denselben Cup**
    - 3.1. In diesem Fall wurde ein Bounceshot und ein Airshot in denselben Cup versenkt. Es greift sowohl die Bounceshot- als auch die Samecup-Regel. Für den Bounceshot gibt einen und für Samecup gibt es zwei zusätzliche Cups. Es werden in Summe 4 Cups entfernt.

§10 Verstöße

Werden Regeln gebrochen gibt es zwei Kategorien, die unterschiedlich bestraft werden:

1. **Leichter Verstoß (LV)**
    - 1.1. Zu LV zählen: Ellenbogen, unzulässiger Trickshot und Wurfbehinderungen.
    - 1.2. Wird ein LV von einem werfenden Spieler begangen, ist der Wurf automatisch ungültig.
    - 1.3. Wird ein LV von einem abwehrenden Spieler begangen, wird der Wurf wiederholt.
2. **Schwerer Verstoß (SV)**
    - 2.1. Zu SV zählen: Cup umwerfen, zu frühe Verteidigung (Ohne Tischkontakt) und sonstiges unsportliches Verhalten
    - 2.2. Wird ein SV von einem abwehrenden oder werfenden Spieler begangen, wird ein Cup zur Strafe entfernt. Dabei darf das andere Team den Cup aussuchen.
    - 2.3. Wird ein Becher durch die Verteidiger umgeworfen gilt dies als schwerer Verstoß. Allerdings wird hier kein zusätzlicher Cup sondern nur die betroffenen Cups vom Tisch entfernt.

2.4. Nach einem SV wird der Wurf nicht als regulär getroffen angesehen. Es ist also kein Balls Back möglich. Wird dieser Umstand wiederholt ausgenutzt, um Balls Back zu verhindern, wird das Team direkt disqualifiziert.

§11 Spielende

1. Das Spiel ist vorbei, wenn eine Mannschaft alle Becher getroffen hat. Es gibt keinen Nachwurf.
2. Das Spiel kann durch zusätzliche Cups ausgelöst durch Bounce Shots, Samecup, Island oder schwere Verstöße beendet werden. Der letzte Cup muss also nicht zwingend getroffen werden.
3. Jedes Team baut ihre Seite wieder auf. (s. §1.2 Start-Formation)
4. Ein Team meldet das Ergebnis der Turnierleitung.
5. In der Gruppenphase werden Spiele nach 10 Minuten abgebrochen.