



# Turnierreglement: Beerpong

## Sommernachtsfest Wegenstetten 2025



1. Das Beerpong-Turnier wird vom Spiel- und Turnverein (STV) Wegenstetten organisiert und gelangt am Freitag, dem 4. Juli 2025, um 20:00 Uhr in der Mehrzweckhalle (MZH) in Wegenstetten zur Austragung.
2. Die Spielpläne der Volley-Night und des Beerpong-Turniers werden unabhängig voneinander erstellt. Aus organisatorischen Gründen kann auf Doppelanmeldungen keine Rücksicht genommen werden.
3. Die Versicherung ist Sache der Teilnehmenden.
4. Für Diebstähle übernimmt der Veranstalter keine Haftung.
5. Mit der Teilnahme am Turnier gelten dieses Reglement und der Spielplan für das Team als verbindlich und anerkannt.

### ALLGEMEINE REGELN

1. Ein Beerpong-Team setzt sich aus zwei Personen zusammen, wobei das Mindestalter für beide Personen am Turnier 16 Jahre beträgt.
2. Das Startgeld muss vor dem ersten Spiel beim Speaker in der Turnhalle bezahlt werden. Die Teams erhalten bei Bezahlung ihre persönlichen Beerpong-Becher für das Turnier.
3. Eine Spielrunde dauert 10 Minuten. Trifft ein Team innerhalb dieser Zeit alle Becher des Gegners, ist die Runde vorzeitig beendet.
4. Die Teams haben die freie Wahl der Becherinhalte (Wasser oder Bier). Pro Spielrunde erhalten die Teams jeweils einen Pitcher (1L) mit Bier gefüllt, welcher für das Befüllen ihrer persönlichen Becher dient.
5. Ein Sieg pro Runde ergibt 2 Punkte.
6. Bei Gleichstand nach 10 Minuten entscheidet der nächste Treffer über den Sieg in der Spielrunde.
7. Für die Rangierung entscheiden:
  - 7.1. Anzahl Punkte
  - 7.2. Becherdifferenz
  - 7.3. Direktbegegnung
8. Falls ein Team trotz mehreren Aufrufen nicht erscheint oder durch eine mehrminütige Verspätung die Fortsetzung der Spiele gemäss Turnierplan verhindert, erhält das gegnerische Team einen Forfait-Sieg mit 10:0.



# Turnierreglement: Beerpong

## Sommernachtsfest Wegenstetten 2025



### AUFSTELLUNG DES SPIELS

1. Das «Heim»-Team steht auf der Turnhallenseite und hat Anspiel mit beiden Bällen.
2. Die Becher werden in einer engen Dreiecksformation (10 Becher) aufgestellt, gemäss Markierung auf dem Tisch. Becher dürfen nicht aneinander gelehnt oder mit den Rändern aufeinander sein.

### DAS SPIEL

#### 1. Ablauf

- 1.1. Das «Heim»-Team hat Anspiel mit beiden Bällen.
- 1.2. Danach erfolgen pro Runde zwei Würfe – je einer pro Teammitglied.

#### 2. Grabbing

- 2.1. Gegnerische Bälle dürfen nur abgewehrt oder gefangen werden, nachdem sie einen Becher oder die Tischoberfläche berührt haben.
- 2.2. Falls ein Ball abgewehrt wird, bevor dieser einen Becher oder die Tischoberfläche 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.
- 2.3. Bälle, die bereits im Becher sind (z. B. drehend an der Innenwand), dürfen nicht mehr berührt werden.

#### 3. Bounce-Shots

- 3.1. Bounce-Würfe (Ball prallt zuerst auf den Tisch) sind erlaubt und zählen doppelt.
- 3.2. Nach erfolgreichem Bounce-Treffer bestimmt der Werfer, welcher zweite Becher entfernt wird.
- 3.3. Bounce-Shots dürfen vom Gegner nach dem Aufprall abgewehrt werden (siehe Grabbing-Regeln).

#### 4. Re-Racks (Neuformierungen)

- 4.1. Neuformierungen der Becherformation sind erlaubt bei **6, 3 und 1** verbleibenden Bechern – auch innerhalb einer Runde (z.B. zwischen Werfer 1 und 2).
- 4.2. Neue Formationen müssen mittig und max. 5 cm vom Tischrand entfernt platziert werden.
- 4.3. Verrutschte Becher dürfen – auf Wunsch des Werfers – zurück in ihre ursprüngliche Position gestellt werden.
- 4.4. Becher müssen sofort entfernt werden, sobald ein Treffer erzielt wurde. 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!).
- 4.5. Wird ein Re-Rack vergessen und trotzdem geworfen, darf der Re-Rack nachträglich verlangt werden – der Wurf bleibt jedoch gültig. Bei einem Treffer in dieser Situation bestimmt das verteidigende Team, welcher Becher entfernt wird.

### 5. Rollbacks (Papstregel)

- 5.1. Versenken beide Teammitglieder ihre Würfe in derselben Runde, erhält das Team einen zusätzlichen Wurf („Rollback“). Wer diesen ausführt, ist frei wählbar.
- 5.2. Bei geworfenen Bällen, die über die Tischoberfläche wieder zum werfenden Team zurückrollen, gibt es KEINEN zusätzlichen Wurf oder Trickwurf.

### 6. Vorlehnen

- 6.1. Der Spieler darf sich maximal soweit vorlehnen, dass sich der Ellbogen des Wurfarms noch hinter der Tischkante befindet.
- 6.2. Kein Abstützen mit Hand, Fuss, Bein oder anderen Körperteilen.
- 6.3. Es darf nicht um den Tisch herum geworfen werden. Werfer müssen sich zwischen den beiden Ecken ihrer Tischseite aufhalten.
- 6.4. An den Tisch anlehnen ist nicht erlaubt. 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.

### 7. Eigene Becher

- 7.1. Wird ein Ball in einen eigenen Becher geworfen – ob absichtlich oder nicht – zählt dies nicht als Fehler oder Strafe.
- 7.2. Falls ein Team einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen.

### 8. Interference

- 8.1. 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.
- 8.2. 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.
- 8.3. Falls ein Ball in den Becher geworfen wird und dieser anfängt zu wackeln, darf er nicht durch den Gegner stabilisiert werden.

### 9. Sonstige Regeln

- 9.1. Erscheint nur 1 Spieler des Teams, so ist dieses Team spielberechtigt, jedoch darf nur jeweils 1 Wurf pro Runde getätigt werden. Bei einem Treffer erhält der Spieler einen zusätzlichen Wurf (Rollback).
- 9.2. Bei jeglichen Unklarheiten, Streitigkeiten, Fällen, die nicht durch das Regelwerk abgedeckt sind, oder Ähnlichem wird durch die Beerpong-Schiedsrichter des STV Wegenstettens eine Entscheidung vor Ort getroffen, die endgültig und nicht anfechtbar ist.
- 9.3. Bei Gefahren durch Unwetter, Wind oder andere unvorhersehbare Ereignisse entscheidet die Turnierleitung in Einvernahme mit dem SNF-Komitee über die geeignete Fortsetzung des Turniers.