

Jägerhorst Bierpong Regelwerk

1. Allgemeines

1. Die Regeln dienen folgenden Zwecken:

1. Fairness gegenüber allen Spielern
2. Effizienz, damit mehrere Spiele gleichzeitig möglich sind
3. Minimierung von möglichen Konfliktfällen zwischen den Teilnehmern

2. Anmeldung

1. Sobald das Startgeld von 40.- pro Person überwiesen wurde, ist die Anmeldung verbindlich.
2. Im Falle einer nachträglichen Abmeldung wird das Startgeld nicht zurückerstattet.

3. Verhalten

1. Das Mobiliar (Tische, Krüge etc.) wird durch den Jägerhorst zur Verfügung gestellt. Die Spieler verpflichten sich dem Mobiliar Sorge zu tragen. Allfällige Schäden werden durch die Spieler bezahlt.
2. Die Spieler verhalten sich fair und halten sich an die nachfolgenden Spielregeln.

2. Aufstellung des Spiels

1. Becheraufstellung

1. 10 Becher pro Team
2. Startaufstellung ist ein enges Dreieck (Becherränder berühren einander), das mit einer Spitze in Richtung des gegnerischen Teams zeigt
3. Das 10-Becher-Dreieck muss in der Mitte der jeweiligen Tischseite stehen und maximal 2.5 cm vom Tischrand entfernt sein
4. Die Becher dürfen nicht aneinander gelehnt oder mit den Rändern aufeinander sein

2. Becherinhalt

1. Alle Becher werden zu gleichen Teilen mit Bier gefüllt. Jedes Team erhält die gleiche Menge Spiel-Bier. Die Teilnahme mit Wasser oder anderen Getränken ist erlaubt (Bitte vorgängig mit Spielleitung abklären). Es herrscht kein Trinkzwang.
2. Die Spielleitung behält sich vor gewissen Spielern die Verwendung von Wasser vorzuschreiben.

3. Das Spiel

1. Anspiel und Tischseite

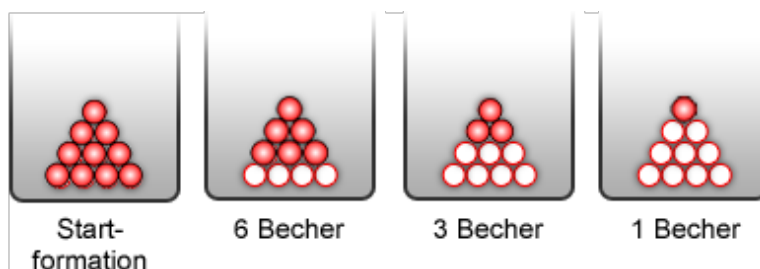
1. Dasjenige Team, welches auf dem Spielplan zuerst genannt wird, entscheidet über den ersten Wurf. Das andere Team darf die Tischseite auswählen.
2. Das Team, welches Anspiel hat, erhält 1 Wurf. Bei jeder darauffolgenden Runde werden 2 Würfe pro Team getätigt, d.h. 1 Wurf pro Teammitglied. Das beginnende Team erhält als Ausgleich den Nachschuss (Siehe Kapitel 3.10.2).
3. Ein Spiel dauert 20 Minuten. Start und Ende werden jeweils ausgerufen.

2. Grabbing (Abwehren)

1. 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.
2. 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.
3. Bounce-Shots: Es ist erlaubt, die Bälle zuerst auf dem Tisch aufzuprallen, bevor diese in den Becher gelangen. Gemäss den obenstehenden Regeln 3.2.1.+2. dürfen diese ebenfalls nicht abgewehrt werden, bevor sie einen Becher berühren. Bounce-Shots zählen NICHT als 2 Treffer, sondern als 1 Treffer.
4. Bälle dürfen nicht interferiert werden, wenn sie bereits im Becher drin sind (z.B. wenn sie an der Innenseite des Bechers ringsum drehen).

3. Re-Racks

1. Re-Racks (Neuformierungen der Becherformation zu Dreiecken.) müssen erfolgen, wenn 6, 3 und 1 Becher noch übrig sind gemäss untenstehender Abbildung:



2. Die Becher werden auf den vorhandenen Markierungen auf dem Tisch nach vorne zusammengestellt.
3. Becher, die während des Spiels von ihrer ursprünglichen Position wegrutschen, müssen zurückgestellt werden, falls der Werfer dies verlangt.
4. Re-Racks finden immer und sofort statt, d.h. auch innerhalb einer Runde (z.B. zwischen Werfer 1 und 2).
5. 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.
6. 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

1. Falls beide Teammitglieder in derselben Runde ihren Wurf versenken, erhält dieses Team einen zusätzlichen Wurf (Rollback) und nicht zwei. Es kann so lange weiter geworfen werden, wie Becher getroffen werden. Die Spieler des Teams müssen sich jedoch abwechseln.
2. Es spielt keine Rolle, wer den ersten Rollback-Wurf durchführt.

5. „Miracles“

1. 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.

6. Leaning (Vorlehnen) ist unter Berücksichtigung folgender Punkte erlaubt:

1. 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.
2. Spieler dürfen nicht um den Tisch, um zu werfen. Sie müssen hinter der jeweiligen Seite und zwischen den beiden Ecken stehen.
3. Unter keinerlei Umständen ist es erlaubt, irgendein Körperteil (inkl. Kleidung, Accessoires etc.) auf den Tisch zu setzen/legen/stellen. An den Tisch anlehnen ist jedoch erlaubt.
4. 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

1. Ablenken der Werfer ist unter folgenden Einschränkungen erlaubt (1-Becher-Strafe):
 1. 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 Regelmisachtung zu vermeiden, sollte man ein paar Schritte hinter den Tisch gehen.
 2. 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.
 3. 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.
 4. Spieler und Zuschauer dürfen keine Weise die Sicht der Werfer auf die Becher beeinträchtigen (dies beinhaltet auch Laserpointer, Lampen etc.).
 5. 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. Treffer in eigene Becher

1. 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).
2. 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.

9. Interference ist definiert als jeglicher Kontakt, ob absichtlich oder nicht, zwischen Spielutensil (Ball oder Becher) und irgendeinem anderen Objekt, Körperteil etc.

1. Ball Interference

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.
2. Bei „Ball Interference“ irgendeiner anderen Person, die nicht vom gegnerischen Team ist (z.B. Zuschauer), wird der Wurf wiederholt.
3. 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.

2. Cup Interference

1. Falls ein Team einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen
2. Falls der Gegner oder ein Zuschauer einen Becher umwirft, zählt dieser nicht als getroffen und darf wieder hingestellt werden.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. Falls ein Ball in den Becher geworfen wird und dieser anfängt zu wackeln, darf er nicht durch den Gegner stabilisiert werden.

3. Re-Rack Interference

1. Die Spieler dürfen nicht werfen, bis das gegnerische Team klar mit der Neuformierung der Becher fertig ist. Sollte dies doch geschehen, so gilt:
 1. Treffer zählen nicht und der Gegner erhält den Ballbesitz
 2. Misslungene Würfe zählen und der Gegner erhält den Ballbesitz

10. Beendung des Spiels

1. Ende

1. Das Spiel wird entweder durch Ablauf der Zeit oder durch das Treffen aller Becher beendet.
2. Beim Ablauf der Zeit gewinnt das Team welches mehr Becher der Gegner getroffen hat. Haben beide Teams gleich viele Becher wird das Spiel als Unentschieden gewertet. Dabei wird die Anzahl der getroffenen Becher auf dem Laufblatt aufgeschrieben.

2. Nachschuss

1. Sobald der letzte Becher getroffen wurde, hat das Team, welches zu Beginn nur einen Ball geworfen hat, einen weiteren Ball als „Nachschuss“ zur Verfügung. Hat dieses Team gerade den letzten Becher der Gegner getroffen, so haben sie das Spiel gewonnen. Auch hier wird die genau Anzahl getroffener Becher auf dem Laufblatt aufgeschrieben. Hat das andere Team den Nachschuss, kann dieses so lange weiter werfen, wie es Becher trifft. Die Spieler des Teams müssen sich abwechseln.

3. Verlängerung

1. Kommt es durch den Nachschuss zur Situation, dass beide Teams keine Becher mehr haben, wird eine Verlängerung gespielt.
2. Verlängerung:
 1. Die Becherformation ist ein Dreieck mit 3 Bechern, die mit Wasser oder Bier gefüllt sind.
 2. Das Team, welches das Spiel eröffnet hat, überlässt dem Gegner in der Verlängerung den ersten Schuss.
 3. Das anfangende Team hat 1 Wurf. Danach kommt das gegnerische Team dran mit 1 Wurf. Die Team-Mitglieder müssen sich nach jedem Wurf abwechseln.
 4. Wenn ein Team den letzten Becher versenkt. So hat das gegnerische Team noch einen Wurf. Es wirft wer an der Reihe ist, wie oben aufgeführt.
 5. Es gelten dieselben Regeln wie vor der Verlängerung.
 6. Ein Sieg in der Verlängerung wird ebenfalls mit der Anzahl Becher gewertet.

11. Das Laufblatt

1. Ausfüllen des Laufblattes

1. Zu Beginn des Turniers erhält jedes Team ein Laufblatt. Dies muss sogleich mit dem Team-Namen versehen werden (Am untern Blattrand).
2. Mit dem Laufblatt wird die Anzahl getroffener Becher ausgewertet, damit bei Gleichstand zweier Teams nach der Gruppenphase entschieden werden kann welches Team weiterkommt.
3. Es werden immer die Becher aufgeschrieben, die getroffen wurden.
4. Am Ende jedes Spiels in der Gruppenphase wird das Laufblatt ausgefüllt. Ein Team-Mitglied visiert jeweils das Ergebnis auf dem Laufblatt.
5. Nachfolgend ein Beispiel wie das Laufblatt ausgefüllt wird.

2. Beispiel

1. Unten sind die ausgefüllten Laufblätter der Teams **Blau** und **Rot**.
2. Team **Blau** gewinnt das erste Match, mit einer Becher Differenz von 10 -7. Team **Blau** hat alle Becher getroffen die Team **Rot** hatte. Team **Rot** hat nur 7 Becher von Team **Blau** getroffen. Team **Blau** schreibt sich auf der Spalte des Siegers ein mit 10 getroffenen Becher. Team **Rot** schreibt sich als Verlierer ein mit 7 Getroffenen Becher.
3. Team **Grün** gewinnt das zweite Match gegen Team **Blau** da die Zeit abgelaufen ist. Team **Grün** hat 8 Becher von Team **Blau** getroffen. Team **Blau** traf aber nur 7 Becher.
Somit ist Team **Grün** Sieger und trägt sie in der Spalte des Siegers ein mit der getroffenen Becher Anzahl von 8. Team **Blau** macht dasselbe in der Spalte des Verlierers mit 7 Getroffenen Becher.
4. Kommt es zu einem Unentschieden, tragen beide Teams die gleiche Anzahl getroffener Becher ein. Wer bei Sieger oder Verlierer steht, ist egal. (Siehe dritte Zeile)

Teamnamen Sieger/Anzahl getroffene Becher		Visum	Teamnamen Verlierer/Anzahl getroffene Becher		Visum
Blau	10	B.L.	Rot	7	R.O.
Grün	8	G.R.	Rot	7	R.O.
Rot	9	R.O.	Blau	9	B.L.
Team Name: Rot					

Teamnamen Sieger/Anzahl getroffene Becher		Visum	Teamnamen Verlierer/Anzahl getroffene Becher		Visum
Blau	10	B.L.	Rot	7	R.O.
Grün	8	G.R.	Blau	7	B.L.
Rot	9	R.O.	Blau	9	B.L.
Team Name: Blau					

12. Sonstige Regeln

1. Nichterscheinen

1. Erscheint ein Team nicht oder zu spät, so wird dem anderen Team ein Forfait-Sieg angerechnet (10:0).
2. Erscheint nur 1 Spieler des Teams, so ist dieses Team spielberechtigt, jedoch darf nur jeweils 1 Wurf pro Runde getätigt werden (unabhängig von Treffer oder nicht).
3. Während dem Turnier dürfen nur die 2 Spieler spielen, welche sich auch angemeldet haben.

2. Unklarheiten

1. 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.

Dieses Regelwerk basiert auf den Regeln der Swiss Series of Beer Pong, die unter www.ssobp.ch erhältlich sind. Die Regeln wurden für unsere Zwecke abgewandelt.