

# Beerpong Regelwerk OBC

Stand: 16.5.24

Version: 07



## Vorwort:

Diese Regeln wurden nach bestem gewissen geschrieben und haben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Zuerst werden die Grundlegenden Regeln des Bierpongs beschrieben und daraufhin spezifischer auf die Regeln eingegangen. Dies ist die einzig wahre Art Bierpong zu spielen.

## 1. Allgemeine Regeln

- A. Die Regeln dienen folgenden Zwecken:
  - 1. Fairness gegenüber allen Spielern.
  - 2. Minimierung von möglichen Konfliktfällen zwischen den Teilnehmenden
  - 3. Wissenstransfer an künftige Generationen.

## 2. Ausrüstung

- A. Tische: 8 Fuss x 2 Fuss x 27.5 Zoll
- B. Bälle
- C. Becher

## 3. Aufstellung des Spiels

- 1. Becheraufstellung
  - 1.1 10 Becher pro Team.
  - 1.2 Startaufstellung ist ein enges Dreieck (Becherränder berühren einander), das mit einer Spitze in Richtung des gegnerischen Teams zeigt.
  - 1.3 Das 10-Becher-Dreieck muss in der Mitte der jeweiligen Tischseite stehen und maximal 2.5 cm vom Tischrand entfernt sein.
  - 1.4 Die Becher dürfen nicht aneinander gelehnt oder mit den Rändern aufeinander sein.
- 2. Becherinhalt
  - 2.1 Standard ist 0.75 Liter Bier pro Team, welches gleichmässig auf die 10 Becher verteilt wird.
  - 2.2 Der Becherinhalt kann von der Turnierorganisation oder bei einem Einzelspiel von den Teams nach Belieben angepasst werden.

## 4. Das Spiel

- 1. Aufschlagwurf
  - 1.1 Welches Team aufschlägt, wird durch ein Stechen entschieden.
  - 1.2 Jeweils ein Mitglied pro Team wirft und schaut dabei seinem Gegenüber während des kompletten Wurfs in die Augen.
  - 1.3 Die sich gegenüberstehenden Spieler\*innen zählen vor dem Schuss von 3 runter, um einen gleichzeitigen Wurf zu ermöglichen.

- 1.4 Das Team, welches zuerst trifft, erhält den Aufschlag.
  - 1.5 Es muss immer abwechselnd geworfen werden.
  - 1.6 Becher, die durch einen Wurf verschoben wurden, werden wieder an die ursprüngliche Stelle zurückgestellt.
  - 1.7 Falls keiner von beiden trifft, wiederholen dies die anderen Spieler des Teams, bis jemand trifft.
    - 1.7.1 Falls beide treffen, schießen die Spieler, die getroffen haben, ein weiteres Mal.
2. Spielfluss
- 2.1 Die Spieler des Teams, welches am Zug ist, werfen abwechselnd je einmal.
  - 2.2 Sofern kein Balls back (Siehe Punkt 5), Airball (Siehe Punkt 6) oder ein Trickshot (Siehe Punkt 10) erzielt wurde wirft nach 2 Würfeln das nächste Team.
  - 2.3 Falls das Spiel nach dem Zug zu ende wäre gelten andere Regeln. (Siehe Punkt 13)
3. Defense
- 2.4 Es darf nicht geblasen werden.
  - 2.5 Gegnerische Bälle dürfen abgewehrt (oder gefangen) werden, jedoch nur falls und nachdem der Ball einen Becher oder den Tisch berührt hat, nicht aber, wenn er sich bereits innerhalb des Bechers befindet.
  - 2.6 Bei fahrlässigem unerlaubtem Abwehren ohne Absicht wird ein Strafbecher ausgestellt. Um welchen Becher es sich handelt darf das Team, welches geschossen hat, auswählen.
  - 2.7 Bei böswilligem Abwehren wird eine Spieldisqualifikation ausgesprochen.
4. Umstellen
- 4.1 Ein Team hat einmal Umstellen pro Spiel zur Verfügung, dies bedeutet die gegnerischen Becher in eine andere Formation zu bringen.
  - 4.2 Ein Team kann sich jederzeit dazu entscheiden, die Becher umzustellen, jedoch nur zwischen den Schiessrunden und nicht, nachdem jemand des Teams in dieser Runde schon geschossen hat.
  - 4.3 Becher, die während des Spiels von ihrer ursprünglichen Position wegrutschen, müssen zurückgestellt werden, falls das gegnerische Team dies verlangt.
  - 4.4 Analog dazu muss ein Ball, welcher schon in einem Becher ist, auf Verlangen aus diesem entfernt werden.
  - 4.5 Die Becher dürfen beliebig umgestellt werden müssen sich jedoch berühren und dürfen nicht weiter vorne als der vorderste Becher im originalen Dreieck hingestellt werden.
5. Balls back
- 5.1 Falls beide Teammitglieder in derselben Runde ihren Wurf versenken, erhält dieses Team zwei weitere Würfe.
  - 5.2 Balls backs können mehrmals hintereinander erfolgen.
  - 5.3 Sollten bei Teammitglieder ihren Wurf in denselben Becher verwandeln, so werden 3 Becher gezählt.
  - 5.4 Das Team, welches getroffen hat, kann unter den an den getroffenen Becher anliegenden Becher entscheiden, welche 2 sie wegnehmen wollen.
  - 5.5 Sollte nur einer oder kein Becher anliegend sein, so hat das treffende Team freie Wahl, welche Becher sie weglegen.
6. Airball
- 6.1 Falls der erste Schuss eines Teams weder die gegnerischen Becher noch den Tisch berührt, handelt es sich um einen Airball.
  - 6.2 Bei einem Airball darf der zweite Wurf nicht ausgeführt werden und die Bälle sind umgehend ans gegnerische Team zu übergeben.

## 7. Island

- 7.1 Jede\*r Spieler\*in kann einmal pro Spiel „Island“ auf einen „Island“-Becher ansagen.
- 7.2 Ein Becher ist ein „Island“, wenn er keinen anderen Becher berührt.
- 7.3 Sollte die Person den angesagten Becher treffen, so zählt er doppelt.
- 7.4 Sollte die Person einen anderen Becher treffen so zählt er nicht.

## 8. On Fire (Optional, nicht für Bierpong Weltmeisterschaft)

- 8.1 Sollte ein\*e individuelle\*r Spieler\*in 3-mal hintereinander einen Becher treffen, so ist er On fire.
- 8.2 Falls eine Person On fire ist, darf sie und nur sie so lange schiessen, bis sie nicht mehr trifft.
- 8.3 Der Streak wird nicht durch Airballs des Teammates unterbrochen.

## 9. Huuser-Jungen Regel

- 9.1 Die Spieler müssen den Alkohol nach bestem Gewissen gleichmässig aufeinander verteilen.
- 9.2 Ein\*e nüchterne\*r Spieler\*in ist ein zu mächtiger Vorteil in den späteren Phasen von Turnieren
- 9.3 Es ist vorbehalten bis zu 5 Strafshots zu verteilen, um Fairness wiederherzustellen.

## 10. Trickshot

- 10.1 Falls ein Schuss so abprallt, dass der Ball den Tisch auf der Seite des ursprünglichen Schiessenden berührt, gibt es einen Trickshot.
  - 9.1.1 Sollte der Ball die Mitte des Tisches berühren, gilt es als Trickshot. Ganz allgemein wird nach dem Prinzip „In Dubio pro Trickshot“ gehandelt.
- 10.2 Der Trickshot wird von der Person, die ihn herausgeholt hat, als letzter Schuss der Runde ausgeführt.
- 10.3 Der Trickshot zählt einfach kann aber zu Balls back etc. führen.
- 10.4 Ein Trickshot ist definiert als: „Ein artistischer und ungewöhnlicher Schuss, der die Grenzen des bisher als möglich gedachten verschiebt.“
  - 10.4.01 Konkret gelten Würfe mit der schwachen Hand, Huckepack, Hinternab sowie Würfe mit geschlossenen Augen nicht als Trickshot.
    - 10.4.01.1 Falls der Hintern entblösst ist darf Hinternab verwendet werden

## 11. Boden-uf

- 11.1 Ein\*e Spieler\*in kann sich entscheiden den Ball vor dem Erreichen des Becher einmal oder mehrmals auf dem Tisch bouncen zu lassen während dem Schussverlauf; einen sogenannten „Boden-uf“
- 11.2 Wenn ein „Boden-uf“ seinen Weg in einen Becher findet zählt er doppelt.
  - 11.2.01 Der Zweite Becher kann vom\*n dem\*r Schiessenden frei unter den angrenzenden Bechern ausgewählt werden.
  - 11.2.02 Sollte es keinen angrenzenden Becher mehr geben kann ein Becher frei gewählt werden.
  - 11.2.03 Sollte der „Boden-uf“ in Kombination mit einem Balls back in den gleichen Becher stattfinden so gilt es als 4 Becher.
  - 11.2.04 Sollte der „Boden-uf“ in Kombination mit einem Balls back welcher selber einen „Boden-uf“ war in den gleichen Becher stattfinden so gilt es als 5 Becher.
- 11.3 Der „Boden-uf“ darf abgewehrt werden. Siehe 2.2 Defense
- 11.4 Sollte der Ball zuerst einen gegnerischen Becher berühren, bevor er den Tisch berührt und anschliessend seinen Weg in den Becher findet so gilt es nicht als „Boden-uf“

## 12. Treffer in eigene Becher

12.1 Im Falle, dass jemand den Ball in einen eigenen Becher fallen lässt (sei dies mit Absicht oder nicht), gilt dies als Treffer.

12.2 Ausnahme davon ist, wenn der Ball vom gegnerischen Team rüber gespielt wird und der Ball nicht korrekt gefangen werden kann.

### 13. Beendung des Spiels

#### 13.1 Verlängerung

13.1.1. Sobald der letzte Becher getroffen wurde, hat das gegnerische Team die Chance, das Spiel in die Verlängerung zu bringen.

13.1.2. Das Team, welche den entscheidenden Treffer erhalten hat, hat noch pro Spieler\*in einen Schuss.

13.1.3. In diesen beiden Schüssen muss das Spiel ausgeglichen werden.

13.1.4. Ausgeglichen bedeutet mindestens auf 0 bringen, sollte der letzte Treffer mit einem Bodenuf erfolgt sein, so muss für einen Ausgleich auch mindestens 2 Punkte erreicht werden. Falls beide Spieler beim letzten Treffer treffen, muss für einen Ausgleich 3 Punkte erreicht werden und so weiter.

13.1.5. Ein erfolgreicher Ausgleich führt zu einer 1-Becher-Verlängerung.

13.1.6. Verlängerung:

Der Becher wird in die Mitte der Tischformation der Teams gelegt. Das Team, welches zuerst alle Becher versenkt hatte (vor der Verlängerung), fängt an. Das Spiel wird normal weitergeführt.

13.2 Sollte ein\*e Spieler\*in es schaffen, den Ball so zu schießen, dass er auf den Bechern stehen bleibt, ist das Spiel sofort gewonnen.

### 14. Unklarheiten

14.1 Bei jeglichen Unklarheiten, Streitigkeiten, Fällen, die nicht durch das Regelwerk abgedeckt sind, oder Ähnliches wird vor Ort durch eine offizielle Jury eine Entscheidung getroffen, die endgültig und nicht anfechtbar ist.