



3. FCV Beerpong Turnier

Samstag, 12. Juli 2025, ab 18.00 Uhr



TURNIERREGLEMENT

- Austragungsort → Beerpong Arena Griespark im Grümpi Festzelt, Griespark Volketswil
- Zeit → ca. zwischen 18.00 und 23.00 Uhr – genauer Zeitplan vor Ort.
- Turnierformat → Gruppenphase mit 4 Gruppen à je 4 Teams.
- Je drei Gruppenspiele.
 - Die beiden ersten qualifizieren sich für K.O.-Phase (ab ¼ Viertelfinale).
 - Maximal 16 Teams können am Turnier teilnehmen.
- *Turnierformat wird bei Bedarf angepasst, drei Gruppenspiele hat jedoch jedes Team auf sicher.*
- Spielformat → Maximale Dauer pro Partie: 15 Minuten. Abwechslungsweise je Team zwei Würfe. Ist ein Spiel noch nicht entschieden, zählt der entsprechende Becherstand. Regeln siehe unten.
- Mindestalter → 18 Jahre
-

Was muss ich wissen?

- Zwei Spieler pro Team (*3er - 4er Teams möglich, Wurf- und Getränkeanzahl bleibt unverändert*)
- Jedes Team hat *mindestens* drei Spiele;
- Pro Spiel erhält jedes Team zwei Getränke (5 dl Bier oder Softgetränk);
- **Teilnahmegebühr pro 2er-Team: CHF 60.-**
- Plätze 1 bis 3 werden prämiert.

Wie kann ich mich anmelden?

1. WhatsApp an 079 598 13 26 mit folgenden Informationen
 - Vor- und Nachnamen beider Spieler
 - Teamnamen (*max. 16 Buchstaben inkl. Leerschläge*)
 2. Teilnahmegebühr von CHF 60.- per Twint an 079 598 13 26
 3. Bestätigung abwarten
-

FCV BEERPONG TURNIER - REGELWERK

1. Oberstes Gebot:

→ Fairplay und Spass 😊

2. Aufstellung des Spiels

A. Becheraufstellung

1. 10 Becher pro Team
2. Startaufstellung ist ein enges Dreieck (Becherränder berühren einander)

B. Becherinhalt

1. Aufgrund der Gegebenheiten im Festzelt (Kies/Sandboden), werden sämtliche Becher nur mit Wasser befüllt. Wird ein Becher getroffen, so muss das Wasser nicht getrunken werden 😊

3. Das Spiel

A. Dauer

1. Ein Spiel dauert maximal 15 Minuten – lediglich das grosse Finale wird ausgespielt.
2. Hat ein Team vor Ablauf dieser Zeit alle Becher getroffen, so ist das Spiel zu Ende.
→ Das Resultat ist mittels Zettel dem Jurytisch zu melden.
3. Das Spiel endet bei Abpfiff sofort! (*unabhängig davon wer wieviel Würfe hatte usw.*)

B. Zählweise

1. Die Anzahl getroffener Becher beim Schlusspfiff entspricht dem Spielresultat.
 - a. Bsp. 1: Ein Team trifft alle Becher, das andere nur fünf: 10-5
 - b. Bsp. 2: Bei Abpfiff hat das eine Team sieben, das andere zwei Becher getroffen: 7-2
 - c. Bsp. 3: beide Teams treffen fünf Mal: 5-5
 - d. Bsp. 4: ein Team gewinnt in der Verlängerung: Resultat immer 11-10
→ Das Resultat ist mittels Zettel dem Jurytisch zu melden.
2. Ein Sieg gibt zwei Punkte, ein Unentschieden je einen, eine Niederlage 0.

C. Tabelle in der Vorrunde:

1. Die Rangierung erfolgt nach Punkten.
2. Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften entscheidet die folgende Reihenfolge:
 - a. Höhere positive Becherdifferenz;
 - b. Höhere Anzahl getroffener Becher;
 - c. Das Los.

D. Anspiel und Tischseite / Becher entfernen

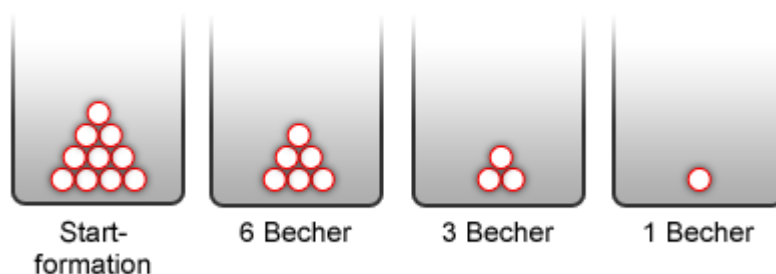
1. Das erstgenannte Team beginnt. Das andere Team darf die Tischseite wählen.
2. Das Team, welches Anspiel hat, erhält 1 Wurf. Bei jeder darauffolgenden Runde werden 2 Würfe pro Team getätigt, d.h. 1 Wurf pro Teammitglied. Des Weiteren gelten untenstehende Regeln zusätzlich.
3. Getroffene Becher immer erst entfernen wenn beide Werfer je einen Wurf hatten.
 - a. Beim allfälligen dritten Wurf (siehe Ziff. G) müssen die bisher getroffenen Becher bereits entfernt sein.

E. Grabbing (Abwehren)

1. Gegnerische Bälle dürfen abgewehrt oder gefangen werden, jedoch **NUR** falls und nachdem der Ball einen Becher oder den Tisch (siehe Ziff. 3) berührt hat, **nicht** aber wenn er sich bereits innerhalb des Bechers befindet (siehe Ziff. 4)
2. Falls ein Ball abgewehrt wird, bevor dieser einen Becher/den Tisch 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. Bounce-Shots dürfen jedoch abgewehrt/gefangen werden. Bounce-Shots zählen als 2 Treffer (getroffener Becher plus ein weiterer Becher nach Wahl des Teams, welches getroffen hat).
4. Bälle dürfen nicht interferiert (d.h. mittels blasen oder fingern Ball aus Becher herausnehmen) werden, wenn sie bereits im Becher drin sind (z.B. wenn sie an der Innenseite des Bechers ringsumdrehen).

F. 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. Das werfende Team muss den Re-Rack verlangen.
3. Ein Re-Rack kann zu jeder Zeit im Spiel verlangt werden, d.h. auch zwischen Werfer 1 und 2.

G. Rollbacks / Mehrere Treffer/Würfe

1. Falls beide Teammitglieder in derselben Runde ihren Wurf in zwei verschiedene Becher versenken, erhält dieses Team einen zusätzlichen Wurf (Rollback).
 - a. Es spielt keine Rolle, wer diesen Rollback-Wurf durchführt. Der Wurf muss nicht als Trickshot durchgeführt werden.
2. Treffen beide Teammitglieder in denselben Becher, dürfen dieser Becher und zwei weitere nach Wahl der Werfer entfernt werden (total 3).

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

1. Der Werfer darf seine Hand/Fuss/Bein nicht auf dem Tisch ablegen/abstützen.
2. Der Werfer muss hinter der jeweiligen Seite und zwischen den beiden Ecken stehen.
3. An den Tisch anlehnen ist erlaubt (Tisch nicht beschädigen, Merci 😊)
4. Die Werfer dürfen keine Becher von ihrer Position wegstellen, um einen Leaning-Vorteil zu erhalten.

I. Ablenken der gegnerischen Werfer

1. Ablenken der Werfer ist nur unter folgenden Einschränkungen erlaubt:
 - a. Die verteidigenden Spieler dürfen den Tischrand vor Abgabe des Wurfes mit keinem Körperteil, Kleidungsstück oder anderen Gegenständen überschreiten und/oder die Becher verdecken oder ähnliches.
 - b. 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.
 - c. Die verteidigenden Spieler müssen beim Wurf der Gegner auf der eigenen Tischseite stehen.
 - d. Es ist erlaubt hinter dem Tisch herumzuhampeln, zu tanzen oder den Werfer mittels bissigem Augenkontakt aus der Konzentration zu bringen.

J. Treffer in eigene Becher

1. Im Falle, dass der Werfer den Ball in einen eigenen Becher fallen lässt, ist der Becher zu entfernen. Der Werfer darf jedoch trotzdem noch einen Wurf auf die gegnerischen Becher machen.

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

1. Ball Interference

- a. Bei Kontakt des gegnerischen Teams mit dem Ball, bevor dieser einen Becher oder den Tisch berührt hat, erfolgt eine 1-Becher-Strafe, wobei der Werfer entscheiden darf, welcher Becher weggenommen wird.

2. Cup Interference

- a. Falls ein Team einen eigenen Becher umwirft, zählt dieser als getroffen.

L. Beendung des Spiels / allfällige Verlängerung

1. Sobald der letzte Becher getroffen wurde, hat das gegnerische Team die Chance, das Spiel in die Verlängerung zu bringen.
 - i. Falls noch 2 oder mehr Becher übrig sind, erhält das Team einen „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. Die Würfe werden immer abgewechselt. Beim ersten Fehlversuch ist das Spiel zu Ende.
 - 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:
 - A. Der Gegner verfehlt den ersten Wurf und trifft beim zweiten. Das andere Team erhält 2 Versuche um auszugleichen.
 - B. Der Gegner trifft den ersten Wurf. Das andere Team erhält nur einen Versuch um auszugleichen.
 - C. Der Gegner trifft die letzten 2 oder 3 Becher hintereinander in einer Runde. Das andere Team erhält 2 Versuche um auszugleichen.
 - D. Ein erfolgreicher Ausgleich führt zu einer 3-Becher-Verlängerung.
2. **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 (11:10) gewertet, unabhängig davon ob durch reguläres Ende oder Abpfiff
 - vi. Haben beide Teams noch gleich viele Becher, so endet das Spiel Unentschieden (10:10).

M. Sonstige Regeln:

1. Nichterscheinen:
 - a. Erscheint ein Team nicht, so wird dem anderen Team ein +5 (5:0) Forfait-Sieg angerechnet.
 - b. Erscheint ein Team mehr als 3 Minuten zu spät, so werden diesem Team zu Beginn bereits fünf Becher weggenommen.
 - c. 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). Sobald Spieler zwei erscheint, dürfen wieder zwei Würfe gemacht werden (reguläre Regeln).

N. 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.