CUPPR — BIERPONG-TURNIER

OFFIZIELLES REGELWERK · TURNIER 2026

BIERPONG-REGELWERK

Willkommen beim Turnier! Dieses Regelwerk erklärt alles, was du wissen musst – egal ob du das erste Mal an einem Bierpong-Tisch stehst oder schon ein alter Hase bist. Einmal durchlesen, dann kann nichts mehr schiefgehen. Und falls doch mal etwas unklar ist: Fairplay zuerst, Spaß immer.

DAS SPIEL IN ZWEI SÄTZEN

Wer zuerst alle Becher des Gegners trifft, gewinnt. Jeder getroffene Becher wird vom gegnerischen Team ausgetrunken und vom Tisch genommen.

AUF EINEN BLICK

2 GEGEN 2 Team gegen Team, je zwei Spieler	**10 BECHER** pro Team als Pyramide 4–3–2–1, Spitze zum Gegner	**2 LITER** Bier pro Spiel ab der KO-Phase 1,5 Liter
1 BALL pro Spieler und Runde immer von oben	**2×** Umstellen lassen pro Spiel	**MAX. 10** Becher im Ergebnis gezählt wird, was weg ist

01 SPIELAUFBAU

1.1 Gespielt wird Team gegen Team, mit je zwei Spielern pro Team.

1.2 Jedes Team startet mit 10 Bechern, aufgestellt als Pyramide (Reihen mit 4–3–2–1 Bechern) mittig am Tischende. Die Spitze zeigt zum Gegner.

1.3 Pro Spiel werden insgesamt 2 Liter Bier verwendet, also 1 Liter pro Team. Ab der KO-Phase wird die Menge auf 1,5 Liter pro Spiel reduziert, also 0,75 Liter pro Team.

1.4 Welches Team anwirft, wird durch eine Runde Schnick-Schnack-Schnuck entschieden – ohne „Brunnen“ oder ähnliche Sonderzeichen. Das anwerfende Team wirft ganz normal mit beiden Bällen.

02 DER WURF

2.1 Pro Runde wirft jeder Spieler genau einen Ball.

2.2 Geworfen wird von oben. Ein Wurf von unten zählt nicht: Ein Treffer gilt nicht, der Ball ist verbraucht.

2.3 Beim Wurf muss der Ellenbogen des werfenden Spielers hinter der Tischkante bleiben.

2.4 Haben beide Spieler eines Teams geworfen, ist das andere Team an der Reihe (Ausnahme: beide Bälle versenkt, siehe 4.1). Diesen Durchgang eines Teams nennt das Regelwerk „Runde“.

03 TREFFER UND PUNKTEN

3.1 Ein Becher gilt als getroffen, wenn der Ball darin landet und liegen bleibt.

3.2 Ein getroffener Becher darf erst dann vom Tisch genommen werden, wenn beide Spieler des Teams ihren Ball geworfen haben.

3.3 Die getroffenen Becher trinkt das getroffene Team. Wer davon wie viel trinkt, entscheidet das Team selbst. Gewünscht ist aber, dass beide mittrinken, möglichst gleichmäßig.

3.4 **Aufsetzer:** Springt der Ball einmal auf der Tischplatte auf und landet danach im Becher, zählt das als Aufsetzer. Aufsetzer gelten nur auf der Tischplatte und nur vor dem vordersten Becher. Bei einem Aufsetzer muss das getroffene Team den getroffenen Becher trinken plus einen weiteren Becher, den das werfende Team frei aussucht.

Ein Aufsetzer darf abgewehrt werden, sobald der Ball die Tischplatte berührt hat (siehe 6.1).

04 DOPPELTREFFER (SONDERFÄLLE)

4.1 **Grundregel:** Versenkt ein Team in einer Runde beide Bälle, bekommt es beide zurück und darf erneut werfen. Trifft es danach nur noch einen oder keinen Becher, ist das andere Team an der Reihe. Versenkt es wieder beide, bekommt es die Bälle erneut zurück – und so weiter.

4.2 Diese „Bälle zurück"-Regel gilt für alle Fälle, in denen beide Bälle einer Runde versenkt werden – auch für die folgenden Sonderfälle (4.3 bis 4.5).

4.3 **Beide in denselben Becher:** Treffen beide Spieler in derselben Runde denselben Becher, muss das gegnerische Team 3 Becher trinken – den getroffenen plus zwei weitere, die das werfende Team aussucht.

4.4 **Aufsetzer + Treffer in denselben Becher:** Das gegnerische Team muss 4 Becher trinken (den getroffenen plus drei weitere nach Wahl des werfenden Teams).

4.5 **Zwei Aufsetzer in denselben Becher:** Das gegnerische Team muss 5 Becher trinken (den getroffenen plus vier weitere nach Wahl des werfenden Teams).

05 BECHER UMSTELLEN

5.1 Jedes Team darf die Becher des Gegners pro Spiel zweimal umstellen lassen.

5.2 Umstellen kann nur zu Beginn der eigenen Runde verlangt werden, also vor dem ersten Wurf. Bis vollständig umgestellt wurde, darf kein Ball geworfen werden. Während der Runde ist kein Umstellen mehr möglich. Beispiel: Stehen zu Beginn der Runde 7 Becher und Spieler 1 trifft, darf Spieler 2 kein Umstellen verlangen, auch wenn danach nur noch 6 Becher übrig sind. Das gilt auch, wenn ein Team nach einem Doppeltreffer die Bälle zurückbekommt (4.1): Vor dem erneuten Wurf darf nicht umgestellt werden. Ausnahme ist der letzte Becher (siehe 5.4).

5.3 Umstellen ist nur möglich, wenn genau 6, 4 oder 3 Becher stehen – als 6er-Pyramide, 4er-Raute oder 3er-Pyramide. Bei jeder anderen Becherzahl darf nicht umgestellt werden. Die neue Formation wird immer mittig vorne am Tischende aufgestellt.

5.4 **Sonderfall letzter Becher:** Steht nur noch ein Becher, wird dieser immer – auch mitten im Zug – mittig am Tischende aufgestellt. Dafür wird keine der beiden Umstellungen verbraucht.

5.5 Wird ein Becher durch den Ball umgeworfen – ob absichtlich oder unabsichtlich –, gilt das nicht als Treffer. Der Becher wird wieder aufgestellt.

5.6 Stößt ein Spieler versehentlich einen Becher des eigenen Teams um, wird dieser weggestellt und zählt als verloren. Er wird nicht neu aufgestellt.

06 ABWEHR UND EINGRIFFE

6.1 Einen Ball fangen oder wegschlagen darf ein Spieler erst, nachdem der Ball den Tisch oder einen Becher berührt hat.

6.2 Berührt ein Spieler den Ball, bevor dieser Tisch oder Becher berührt hat – ob absichtlich oder versehentlich –, gilt das als unberechtigter Eingriff. Strafe: Das verteidigende Team muss einen Becher seiner eigenen Formation vom Tisch nehmen und trinken. Welcher Becher genommen wird, sucht das werfende Team aus.

6.3 Berührt der Ball dagegen zuerst Tisch oder Becher, prallt dann vom gegnerischen Team ab und fällt in einen Becher, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.

6.4 Springt der Ball durch einen Abwehrversuch in einen eigenen Becher, gilt dieser als getroffen und muss getrunken werden.

6.5 Berührt ein Zuschauer oder eine andere dritte Person den Ball, wird der Wurf wiederholt.

6.6 Die Becher dürfen nur in diesen Fällen berührt werden: um einen getroffenen Becher vom Tisch zu nehmen, um umzustellen, um einen vom Ball umgeworfenen Becher wieder aufzustellen (5.5) oder um einen Becher vor dem Herunterfallen zu bewahren.

6.7 Der Ball darf niemals aus einem Becher herausgepustet werden, und auch seine Flugbahn darf nicht durch Pusten (o. Ä.) beeinflusst werden.

07 ABLENKUNG

7.1 Das gegnerische Team während des Spiels abzulenken, ist grundsätzlich erlaubt.

7.2 Beim Ablenken darf es keinen Kontakt geben – auch kein Pusten – mit den Bechern, dem Ball, dem Tisch oder dem gegnerischen Team.

7.3 Die Becher dürfen dabei nicht verdeckt werden.

7.4 Abgelenkt werden darf nur von der eigenen Tischhälfte aus.

08 TRICKSHOTS

8.1 Rollt ein geworfener Ball über die eigene Tischhälfte wieder zurück, darf er aufgenommen werden – aber nur, solange er sich auf der eigenen Tischhälfte befindet und vorher nicht den Boden berührt hat.

8.2 In diesem Fall muss derselbe Spieler den Ball als zusätzlichen Wurf (Bonuswurf) per Trickshot werfen.

8.3 Trifft dieser Trickshot einen Becher, muss das gegnerische Team einen Becher trinken.

8.4 Ein Trickshot muss klar erkennbar sein, z. B. hinter dem Rücken oder durch die Beine geworfen. Nicht als Trickshot zählen: mit verdeckten Augen, mit der schwachen Hand oder einfach von unten geworfen. Ist der Bonuswurf kein klar erkennbarer Trickshot, zählt er nicht und wird nicht wiederholt.

09 FAIRPLAY

9.1 Von allen Spielern wird jederzeit volles Fairplay erwartet.

9.2 Die meisten Fragen werden direkt am Tisch zwischen den Teams geklärt.

9.3 Nur Fragen, die sich am Tisch nicht klären lassen, entscheidet die Turnierleitung. Sie versteht sich ausdrücklich nicht als Schiedsrichter und greift nur im Ausnahmefall ein.

10 SPIELENDE – GENTLEMAN'S RULE

10.1 Trifft ein Team den letzten Becher des Gegners, bekommt das gegnerische Team noch einen „Gentleman's Wurf" – unabhängig davon, welches Team das Spiel begonnen hat.

10.2 Beide Spieler des verteidigenden Teams werfen nacheinander: Zuerst wirft Spieler 1 so lange, bis er das erste Mal danebenwirft. Danach wirft Spieler 2 ebenso, bis er das erste Mal verfehlt. Welcher Spieler als Erster wirft, entscheidet das Team. Jeder getroffene Becher wird sofort vom Tisch genommen, bevor derselbe Spieler den nächsten Wurf macht (abweichend von 3.2).

10.3 Verfehlt Spieler 2 seinen Wurf, ist das Spiel vorbei.

10.4 Trifft das verteidigende Team mit diesen Würfen alle noch stehenden Becher des bereits führenden Teams ab, steht es unentschieden. In der Gruppenphase endet das Spiel damit unentschieden; ab der KO-Phase geht es in die Verlängerung (siehe Abschnitt 11).

10.5 **Ergebnis:** Für jedes Team zählt, wie viele Becher des Gegners weg sind – egal warum (Treffer, Aufsetzer, Doppeltreffer, Strafbecher, selbst umgestoßen). Mehr als 10 sind nicht möglich.

SITUATION	ERGEBNIS
Team A hat alle 10 Becher von Team B abgeräumt, von Team A steht noch einer	10:9
Gleichstand nach der Gentleman's Rule (Gruppenphase)	10:10
Sieg in der Verlängerung (KO-Phase, siehe 11.6)	10:9
Spielabbruch beim Stand von 7:5 (siehe 12.2)	10:8

11 VERLÄNGERUNG

11.1 Eine Verlängerung gibt es nur ab der KO-Phase. In der Gruppenphase sind Unentschieden möglich (siehe 10.4).

11.2 Beide Teams stellen eine neue 3er-Pyramide auf und spielen ganz normal weiter – es gelten alle bisherigen Regeln, inklusive der Gentleman's Rule. Wer zuerst alle Becher des Gegners trifft, gewinnt das Spiel.

11.3 Die Becher der Verlängerung werden mit Bier gefüllt.

11.4 Wer in der Verlängerung anwirft, wird per Schnick-Schnack-Schnuck entschieden.

11.5 Endet auch die Verlängerung in einem Gleichstand, wird sie mit einer neuen 3er-Pyramide wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

11.6 Wer die Verlängerung gewinnt, gewinnt das Spiel mit 10:9. Die Becher der Verlängerung werden nicht mitgezählt.

12 SPIELABBRUCH DURCH DIE TURNIERLEITUNG

12.1 Bei erheblichen Verzögerungen im Turnierablauf darf die Turnierleitung laufende Spiele vorzeitig unterbrechen.

12.2 Es zählt der Spielstand zum Zeitpunkt der Unterbrechung: Das Team mit dem Becher-Vorsprung gewinnt das Spiel. Gewertet wird die Differenz: Steht es z. B. 7:5, wird das Spiel 10:8 gewertet. Im Einzelfall legt die Turnierleitung die Wertung fest.

12.3 Steht es zum Abbruchzeitpunkt unentschieden, endet das Spiel in der Gruppenphase unentschieden.

13 VERBLEIBENDE BECHER AM SPIELENDE

13.1 Das verlierende Team trinkt am Ende alle Becher aus, die noch auf dem Tisch stehen – die eigenen und die des Gegners.

13.2 Wie das verlierende Team diese Becher untereinander aufteilt, bleibt ihm überlassen.

13.3 Es gilt als guter Stil (echte Gentlemen!), wenn das Gewinnerteam beim Austrinken der übrigen Becher mithilft.

14 VERANTWORTUNGSVOLLER UMGANG MIT ALKOHOL

14.1 Bierpong ist ein geselliges Präzisionsspiel – kein Vorwand, um übermäßig zu trinken. Fairplay und Spaß stehen immer an erster Stelle.

14.2 Jeder ist für seinen eigenen Alkoholkonsum selbst verantwortlich und sollte seine Grenzen kennen und respektieren.

14.3 Wer eine Pause braucht, kann zwischen den Spielen jederzeit eine einlegen.

14.4 **Wer sich unwohl fühlt, sagt Bescheid – das geht immer vor und ist kein Grund, sich zu schämen.** Zeigt jemand Anzeichen von Überkonsum oder fühlt sich unwohl, wird das Spiel sofort gestoppt. Es wird dann dafür gesorgt, dass die Person sicher nach Hause kommt. Kann ein Team deshalb nicht weiterspielen, gewinnt das andere Team. Ob das Team danach im Turnier weiterspielen darf, entscheidet die Turnierleitung je nach Situation. In der KO-Phase scheidet es in der Regel aus.

14.5 Die Turnierleitung darf Spieler vom Turnier ausschließen, die sich nicht an diese Regeln halten oder andere gefährden.

FAIRPLAY ZUERST. SPASS IMMER.