

Bayerisches Beerponggesetz

(BayBPG)

Stand: 12.10.2026, zuletzt geändert durch Mitteilung der Vorstandschaft Nr. 1/2026 vom 12.10.2026

Inhaltsübersicht

Art. 1	Grundsatz
Art. 2	Spieltisch
Art. 3	Spielgerät
Art. 4	Handfreie Zone
Art. 5	Mittellinie
Art. 6	Ellbogen
Art. 7	Spielball
Art. 8	Videobeweis
Art. 9	Spielbeginn
Art. 10	Erstwurf-Entscheidung
Art. 11	Der Wurf
Art. 12	Anzahl der Bälle
Art. 13	Spielverlauf
Art. 14	Rearrangement (Re-Rack)
Art. 15	On Fire
Art. 16	Rebound
Art. 17	Spielabbruch
Art. 18	Spezielle Würfe
Art. 19	Air-Ball
Art. 20	Bomb
Art. 21	Herausblasen / Herausfingern
Art. 22	Balls-Back
Art. 23	Deathcup
Art. 24	Redemption
Art. 25	Bouncer
Art. 26	Sieger des Spiels

Bayerisches Beerponggesetz nach der Bekanntmachung vom 08.05.2021 durch die Vorstandschaft des Beerpongturniers.

Art. 1 Grundsatz

- (1) Dieses Gesetz stellt ein allgemeines Regelwerk für den Beerpongsport dar.
- (2) Die Anwendung von hausinternen Regeln ist beim Beerpong jedoch stets gewünscht.

Art. 2 Spieltisch

- (1) ¹Der Aufbau eines Spieltisches ist auf Abbildung 1.1 beschrieben. ²Er darf während des Turniers nicht verändert werden.

(2) Der Aufbau besteht aus

1. einer Mittellinie
2. einer handfreien Zone
3. je 10 Redcups auf jeder Seite der Pyramide
4. beliebig vielen Tischtennisbällen, die zu Beginn des Turniers im Wassercup bereitliegen.
5. einem Wassercup zum Waschen der Bälle

Art. 3 Spielgerät

- (1) Spielgerät und Bierbehältnis sind Redcups.
- (2) Füllmenge und Inhalt der Redcups kann von jedem Spieler selbst bestimmt werden, sollte aber mindestens in Summe einen halben Liter pro Teammitglied ergeben und pro Becherfüllung nicht die zweite Einkerbung der Redcups unterschreiten.
- (3) Nachfüllen nach Spielbeginn ist verboten.
- (4) ¹Sollten zu Spielbeginn keine Redcups vorhanden sein, können Ersatzgeräte benutzt werden, die von der gesamten Turnierleitung durch einstimmiges Votum zugelassen wurden. ²Kann für kein Ersatzgerät gesorgt werden, erfolgt der Spielabbruch.

Art. 4 Handfreie Zone

- (1) Die handfreie Zone ist eine rechteckige Markierung auf dem Tisch, in welcher die Redcups platziert werden.
- (2) ¹In und über der handfreien Zone ist es nicht erlaubt die Hände hineinzuhalten und / oder den Ball zu berühren. ²Dabei gelten folgende Ausnahmen:
 1. Der Ball wurde noch nicht von der gegnerischen Mannschaft unter Kontrolle gebracht.
 2. Der geworfene Ball springt nicht mehr höher als der Rand des Redcups.
 3. Der geworfene Ball rollt oder ist zum Erliegen gekommen.
 4. Der Ball hat in der Wurfbewegung die Hand des gegnerischen Spielers noch nicht verlassen.

Art. 5 Mittellinie

¹Die Mittellinie gilt als Abtrennung der beiden Spielfeldhälften. ²Sie durchzieht dabei imaginär den kompletten Raum.

Art. 6 Ellbogen

Bei einem Wurf darf der Ellbogen die Tischkante nicht überragen.

Art. 7 Spielball

- (1) Als Spielball ist ein Tischtennisball mit einem Umfang von 40 mm zu verwenden.
- (2) Eigens mitgebrachte oder modifizierte Bälle jeglicher Art sind nicht zugelassen und werden von der Turnierleitung konfisziert.

Art. 8 Videobeweis

- (1) Sollte die Möglichkeit eines Videobeweises bestehen, ist dieser grundsätzlich nur während des Finalspiels zulässig.
- (2) ¹Ist eine Situation während des Finalspiels zu überprüfen oder steht besteht der Verdacht auf und kann weder von Turnierleitung noch von der Mehrheit der Zuschauer eindeutig geklärt werden, kann
 1. die Turnierleitung einen Videobeweis durchführen.

2. pro Team einmalig ein Videobeweis gefordert werden.
²Ein Mitglied der Turnierleitung unterbricht mit einem Handzeichen das Spiel oder das Turnier, überprüft, gegebenenfalls mit mehreren Mitgliedern der Turnierleitung, die Situation anhand der Videoaufzeichnungen in der Leitstelle und entscheidet abschließend über die Spielfortsetzung.
- (3) ¹Entscheidet die Turnierleitung während eines ausgesprochenen Videobeweises selbstständig, so gilt die Entscheidung als Videobeweis. ²Es ist dabei unerheblich,
 1. ob die Turnierleitung das Material tatsächlich gesichtet hat.
 2. die Meinung der Zuschauer in die Entscheidung der Turnierleitung mit eingeflossen ist.³Eine solche Entscheidung kann innerhalb von zwei Wochen nach Turnierende angefochten werden.

Art. 9 Spielbeginn

¹Jedes Team kommt bei jedem neuen Spiel ihrer Mannschaft einen Tisch zugewiesen. ²Für die Seitenwahl sind die Teams selbst verantwortlich. ³Bei Differenzen entscheidet der Verlierer der Erstwurf-Entscheidung.

Art. 10 Erstwurf-Entscheidung

¹Um zu entscheiden, wer zu Beginn des Spiels den ersten Wurf tätigen darf, tritt vor Beginn des Spiels jeweils ein Spieler der beiden Teams zu einem Duell „Schere-Stein-Papier“ an. ²Der Sieger erhält den ersten Wurf.

Art. 11 Der Wurf

Der Ball gilt als geworfen, wenn er die Hand des Werfers in der Wurfbewegung nicht mehr berührt.

Art. 12 Anzahl der Bälle

- (1) Grundsätzlich wird ein Spiel mit zwei Bällen bestritten.
- (2) Im Turniermodus kann auf einen Ball ausgewichen werden, um den Turniercharakter und die Chancengleichheit zu gewährleisten.

Art. 13 Spielverlauf

- (1) ¹Geworfen werden muss bei Anwesenheit beider Partner immer abwechselnd. ²Als Ausnahme gilt Artikel 16.
- (2) ¹Ein Partner darf sich während des Spiels aus triftigen Gründen (z.B. Klogang) für maximal drei Würfe der gegnerischen Mannschaft vom Tisch entfernen. ²In dieser Zeit spielt sein Partner alleine.
- (3) ¹Bei einem Treffer muss das gegnerische Team den Inhalt des Redcups trinken und den Becher außerhalb der handfreien Zone am Rand des Biertisches abstellen. ²Ein Wurf gilt dann als Treffer, wenn der Tischtennisball in der Flüssigkeit des Redcups liegen bleibt.
- (4) ¹Berührt der Ball während des Fluges ein anderes Objekt und landet trotzdem oder aus diesem Grund in einem Redcup, gilt dies als Treffer. ²Becher, welche durch den Einfluss des Balls oder des Gegners zu Fall kommen, zählen als Treffer.
- (5) ¹Der Ball darf nach einem Wurf des Gegners erst hinter oder im seitlichen Aus der Tischplatte gefangen werden. ²Landet der Ball nach einem gescheiterten Fangversuch des Gegners im Becher zählt dies als Treffer.

Art. 14 Rearrangement (Re-Rack)

¹Bei genau sechs oder drei verbleibenden Redcups im gegnerischen Team kann der Werfer fordern, dass die Redcups wieder in einer pyramidalen Form angeordnet werden. ²Das Fordern muss vor dem nächsten eigenen

Wurf der Mannschaft erfolgen und ist eine Hohlschuld. ³Dabei wird die Spitze der Pyramide immer als Anhaltspunkt gewählt.

Art. 15 On Fire

- (1) ¹Hat sich die Becheranzahl einer Mannschaft auf drei oder weniger Becher reduziert und die gegnerische Mannschaft hat 5 oder mehr Becher auf dem Tisch, kann die Mannschaft mit drei Becher nach einem Treffer „On Fire“ fordern. ²Hierbei ist die Mannschaft mit drei verbleibenden Bechern solange am Zug bis entweder
 1. die Mannschaft ihre Trefferserie unterbricht oder
 2. die gegnerische Mannschaft ebenfalls nur noch drei Becher vorweisen kann.
- (2) ¹„On Fire“ ist eine Hohlschuld. ²Ein Rebound hebt die „On Fire“ Wirkung nicht auf.

Art. 16 Rebound

- (1) Prallt der Ball, nach einem getätigten Wurf, von der gegnerischen Seite zurück und überquert dabei die Mittellinie in vollem Umfang, so darf die werfende Mannschaft den Wurf erneut tätigen.
- (2) Ein erneutes Überqueren der Mittellinie in die Richtung vor dem Rebound-Wurf bleibt ohne Folgen.
- (3) Ein Rebound hat den Charakter eines Wiederholungswurfs und wird als derselbe Wurf angesehen, aus dem er entstanden ist.

Art. 17 Spielabbruch

- (1) Droht ein Spiel außer Kontrolle zu geraten oder zum eventuellen, generellen Stillstand des Turniers führen, muss ein sofortiger Spielabbruch durch die Turnierleitung veranlasst werden.
- (2) ¹Das abgebrochene Spiel wird 0:0 gewertet. ²Es wird keine Siegpunkte für beide Mannschaften in die Tabelle eingetragen.
- (3) ¹Sollte das Spiel in einer K.O.-Phase abgebrochen werden, erreicht keines der beiden Teams das nächsthöhere Finale und sind ausgeschieden. ²Die gegnerische Mannschaft des nächsthöheren Finales erhält ein Freilos, vorausgesetzt es handelt sich dabei nicht um das Finale. ³Hier tritt der Drittplatzierte an die Stelle des ausgeschiedenen Finalisten. ⁴Die weiteren Platzierungen füllen analog die leeren Plätze der Rangliste auf.
- (4) Das Finalspiel muss gespielt werden solange mehr als eine Mannschaft noch am Turnier teilnimmt.

Art. 18 Spezielle Würfe

¹Die folgenden Artikel finden in einem Turnier, bei dem mit einem Ball gespielt wird, keine Anwendung. ²Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung.

Art. 19 Air-Ball

- (1) Als Air-Ball wird der Ball bezeichnet, welcher beim Wurf die hintere Kante des Tisches überfliegt ohne den Tisch dabei zu berühren.
- (2) Die Anzahl der Air-Balls pro Spiel werden summiert.
- (3) ¹Bei einer Änderung der Anzahl der Summe der Air-Balls eines Teams, muss das Gegnerteam mit einem klaren Handzeichen die neue Summe der Air-Balls anzeigen. ²Wird die Anzeige bis zum nächsten Wurf des Gegnerteams nicht durchgeführt, gilt der Air-Ball als nicht ausgeführt.

Art. 20 Bomb

¹Als Bomb wird der Spielzug bezeichnet, bei dem, in einem Spiel mit zwei Bällen, beide Bälle von einem Team in denselben Redcup getroffen werden. ²Werden beide Bälle in den selben Becher getroffen, werden alle an diesen Becher anliegenden Becher ebenfalls entfernt.

Art. 21 Herausblasen / Herausfingern

¹Kreist ein Ball nach einem Wurf an der Wand des Redcups noch einige Male, bevor er die Flüssigkeit oder einen bereits darin befindlichen Ball berührt, darf dieser während dieser Zeitdauer aus dem Redcup herausgeblasen oder herausgefingert werden. ²Fliegt der Ball beim Herausblasen in einen anderen, im Spiel befindlichen Redcup, so zählt dies als Treffer. ³Wird der Ball herausgeblasen oder herausgefingert, nach dem er die Flüssigkeit berührt hat, zählt dies als Treffer.

Art. 22 Balls-Back

- (1) ¹Treffen in einem Spiel mit zwei Bällen beide Teampartner, so kann das Team vor den Würfeln des Gegnerteams Balls-Back verlangen. ²Hierbei hat das werfende Team zwei erneute Würfe, muss diese aber per Trick-Shot ausführen. ³Der Trick-Shot muss vor dem Wurf benannt werden.
- (2) Balls-Back ist eine Hohlschuld.

Art. 23 Deathcup

- (1) ¹Wird ein bereits getroffener Becher von der gegnerischen Mannschaft aus dem Grund des Getränkekonsums in der Hand gehalten, so kann die werfende Mannschaft versuchen diesen Becher erneut zu treffen. ²Gelingt dies, ist das Spiel zu Ende.
- (2) Das Spiel erhält die Wertung „Becher der werfenden Mannschaft“ zu 0.

Art. 24 Redemption

- (1) Wird der letzte Becher einer Mannschaft getroffen, so bekommt die verlierende Mannschaft einen Nachwurf (Redemption).
- (2) Trifft die Mannschaft alle übrigen Becher der gegnerischen Mannschaft ohne Fehlwurf so erfolgt eine Overtime mit jeweils einem Becher.

Art. 25 Bouncer

- (1) Ein geworfener Ball der mindestens einmal die Tischplatte berührt, bevor er einen Becher, ins Seitenaus oder ins hintere Aus geht, nennt man Bouncer.
- (2) Der Ball darf, nachdem er in einen Bouncer übergegangen ist, mit der Hand weggeschlagen werden.

Art. 26 Sieger des Spiels

- (1) ¹Sieger des Spiels ist das Team, welches als erstes alle gegnerischen Becher getroffen hat oder nach Ende der Zeit mehr eigene Becher verzeichnen kann. ²Der Verlierer des Spiels ist nicht verpflichtet die restlichen vollen Becher zu trinken, jedoch wird dies aus sportlicher Sicht gern gesehen.
- (2) Wird bei einem Unentschieden in letzter Sekunde ein Treffer erzielt, so zählt dieser nur, wenn sich der Ball bereits bei Verstreichen der letzten Sekunde im Flug befunden hat.