

REGELWERK

Bier Pong Turnier

FF-Roitham

Allgemeine Regeln

1. Eine Mannschaft besteht aus zwei Personen
2. Es wird mit zwei Bier-Pong-Bällen und pro Team sechs Bechern gespielt. Pro Team werden 0,5L Bier (Alternativ auch Spritzer oder Mineral) auf die 6 Becher aufgeteilt. Die Becher sind entsprechend den Markierungen auf den Tischen aufzustellen. Als Spieltische werden Biertische verwendet.
3. Mittels „Schere-Stein-Papier“ wird ausgelost, welches Team beginnt
4. Jenes Team, welches nicht beginnt, hat einen Nachwurf.
5. Ein Spiel ist mit max. 12 Minuten begrenzt. Nach Ablauf der Spielzeit gewinnt jenes Team, welches noch mehr Becher vor sich stehen hat. Bei gleich vielen Spielen endet die Partie unentschieden. Beim großen und kleinen Finale gibt es keine zeitliche Begrenzung.
6. Pro Spielzug wirft jeder Spieler eines Teams nacheinander einen Ball. Wird dabei ein gegnerischer Becher getroffen, so muss dieser Becher vom gegnerischen Team am Ende des Spielzuges (also nach dem beide Bälle geworfen wurden) ausgetrunken werden. Der Becher ist aus dem Spiel.
7. Beim Wegwerfen des Balles muss sich der Ellbogen des Werfers hinter der Tischkante befinden.
8. Treffen beide Spieler eines Teams nacheinander in denselben Becher, so müssen vom gegnerischen Team 3 Becher ausgetrunken werden. Alle 3 Becher sind aus dem Spiel.
9. Treffen beide Spieler eines Teams innerhalb eines Spielzuges einen gegnerischen Becher (egal ob verschiedene oder den gleichen), so darf dieses Team erneut einmal werfen.
10. Generell gilt, dass keine Bälle abgeblockt bzw. weggeschlagen werden dürfen, außer der Ball wird „Boden auf“ gespielt. In diesem Fall darf der Ball von der gegnerischen Mannschaft mit der Hand weggeschlagen werden. Wird mittels „Boden auf“-Wurf ein Treffer erzielt, so muss die gegnerische Mannschaft zwei Becher trinken.
11. Hat ein Team nur noch 4, 3, 2 oder 1 Becher vor sich stehen, so müssen diese nach vorne hin zusammengestellt werden, allerdings nur, wenn dies vom gegnerischen Team unmittelbar gefordert wird. Im Falle einer verspäteten Aufforderung (wenn der nächste Spielzug bereits durchgeführt wurde), müssen die Becher nicht mehr zusammengestellt werden.
12. Rollt ein Ball nach einem missglückten Wurf am Tisch zurück, so darf er von der werfenden Mannschaft „gefischt“ werden. Der Ball darf in diesem Fall nochmal geworfen werden. Für Bälle welche vom Tisch fallen, gilt diese Regel nicht.

Turnierverlauf

- I. Zu Beginn wird eine Gruppenphase durchgeführt, in welcher in Vierergruppen „jeder gegen jeden“ spielt. Jedes Team absolviert somit drei Spiele innerhalb der Gruppenphase. Für einen Sieg gibt es 3 Punkte auf das Konto des Teams, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte.

- II. Die Gruppensieger und die (voraussichtlich) 6 besten Gruppenzweiten rücken in das Achtelfinale vor, die anderen Teams scheiden aus dem Turnier aus.
- III. Im Achtelfinale werden die Spielpaarungen neu ausgelost.
- IV. Die Sieger der Achtelfinal-Spiele rücken ins Viertelfinale vor, die anderen Teams scheiden aus.
- V. Im Viertelfinale werden die Spielpaarungen auf Basis der Achtelfinal-Siege wie folgt gewählt:
 - Sieger Tisch 1 vs. Sieger Tisch 8
 - Sieger Tisch 2 vs. Sieger Tisch 7
 - Sieger Tisch 3 vs. Sieger Tisch 6
 - Sieger Tisch 4 vs. Sieger Tisch 5
- VI. Die Sieger des Viertelfinales rücken ins Halbfinale vor, die anderen Teams scheiden aus.
- VII. Im Halbfinale werden die Spielpaarungen auf Basis der Viertelfinal-Siege wie folgt gewählt:
 - Sieger Tisch 1 vs. Sieger Tisch 4
 - Sieger Tisch 2 vs. Sieger Tisch 3
- VIII. Die Sieger des Halbfinals ziehen ins Finale ein, die beiden Verlierer-Teams des Halbfinals spielen im „kleinen Finale“ um den dritten Platz
- IX. Die Teams auf den Rängen 1, 2 und 3 erhalten Sachpreise