

REGELWERK

Bier Pong Turnier 2025

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. Die Becher sind entsprechend der Markierungen auf den Tischen aufzustellen. Als Spieltische werden Biertische verwendet.
3. Die sechs Spielbecher sind mit Wasser gefüllt und bleiben beim Tisch. Nach einem Treffer ist der Becher zur Seite zu stellen.
4. Für jede Runde erhält ein Team 0,5L Bier (alternativ Spritzer oder Mineral), welches auf die teameigenen Trinkbecher aufgeteilt wird. Nach jedem kassierten Treffer wird getrunken. Am Ende einer Runde muss ausgetrunken sein.
5. Mittels „Schere-Stein-Papier“ wird ausgelost, welches Team beginnt. Der Gewinner kann auswählen ob er beginnt oder den Nachschuss hat, ebenso hat er die Seitenwahl.
6. Ein Spiel ist in der Gruppenphase mit max. 8 Minuten begrenzt. Nach Ablauf der Spielzeit gewinnt jenes Team, welches noch mehr Becher vor sich stehen hat. Bei gleich vielen Bechern endet die Partie unentschieden. Ab dem Sechzehntelfinale ist die Spielzeit mit 10 Minuten begrenzt. Beim kleinen und großen Finale gibt es keine zeitliche Begrenzung.
7. 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 nachdem beide Bälle geworfen wurden) weggenommen werden. Der Becher ist aus dem Spiel.
8. Beim Wegwerfen des Balles muss sich der Ellbogen des Werfers hinter der Tischkante befinden.
9. Treffen beide Spieler eines Teams nacheinander in denselben Becher, so müssen vom gegnerischen Team 3 Becher weggenommen werden. Alle 3 Becher sind aus dem Spiel.
10. Treffen beide Spieler eines Teams innerhalb eines Spielzuges einen gegnerischen Becher (egal ob verschiedene oder den gleichen), so darf dieses Team erneut einmal werfen.
11. 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 zählt der Treffer doppelt.
12. 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.
13. 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.
14. Ergibt sich am Ende eines Spieles die Situation, dass ein Team den/die letzten Becher der Gegner trifft, die gegnerische Mannschaft aber den Nachwurf hat und ebenfalls im gleichen

Ausmaß trifft, also praktisch ausgleicht, so werden von jedem Team wieder drei Becher aufgestellt und das Spiel fortgesetzt.

Sollte durch den Nachwurf eine höherer Trefferwert erzielt werden, so gewinnt das Team welches den Nachwurf hatte. Dabei kann der Trefferwert auch ins Minus gehen.

15. Sollten Spielsituationen auftreten, welche mit diesem Regelwerk nicht abgedeckt werden, so gilt im Zweifelsfall die Entscheidung des Hauptschiedsrichters.

Turnierverlauf

- I. Zu Beginn wird eine Gruppenphase durchgeführt, in welcher in Fünfergruppen oder Vierergruppen „jeder gegen jeden“ spielt. Jedes Team absolviert somit vier bzw. 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 Punkte werden in ein Wertungsblatt, welches jedes Team bei der Anmeldung erhält, eingetragen. Außerdem wird die eigene Becheranzahl, welche das Team am Ende eines Spieles noch vor sich stehen hat, eingetragen. Dies wird für die Auswertung benötigt.
- III. Die Zusammensetzung der Gruppen wird bereits im Vorfeld durch das Bier Pong OrgaTeam der FF Roitham ausgelost und steht somit bei Turnierstart bereits fest.
- IV. Die Gruppensieger sowie die 12 besten Zweitplatzierten rücken in das 16tel-Finale vor, die anderen Teams scheiden aus dem Turnier aus.
- V. Im 16tel-Finale werden die Spielpaarungen neu ausgelost.
- VI. Die Sieger der 16tel-Final-Spiele rücken ins Achtelfinale vor, die anderen Teams scheiden aus.
- VII. Im Achtelfinale werden die Spielpaarungen auf Basis der 16tel-Final-Siege wie folgt gewählt:

Sieger Tisch 1 vs. Sieger Tisch 16
Sieger Tisch 2 vs. Sieger Tisch 15
Sieger Tisch 3 vs. Sieger Tisch 14
Sieger Tisch 4 vs. Sieger Tisch 13
Sieger Tisch 5 vs. Sieger Tisch 12
Sieger Tisch 6 vs. Sieger Tisch 11
Sieger Tisch 7 vs. Sieger Tisch 10
Sieger Tisch 8 vs. Sieger Tisch 9
- VIII. Die Sieger der Achtelfinal-Spiele rücken ins Viertelfinale vor, die anderen Teams scheiden aus.
- IX. 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
- X. Die Sieger des Viertelfinales rücken ins Halbfinale vor, die anderen Teams scheiden aus.
- XI. 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

- XII. Die Sieger des Halbfinals ziehen ins Finale ein, die beiden Verlierer-Teams des Halbfinals spielen im „kleinen Finale“ um den dritten Platz
- XIII. Die Teams auf den Rängen 1, 2 und 3 erhalten Sachpreise