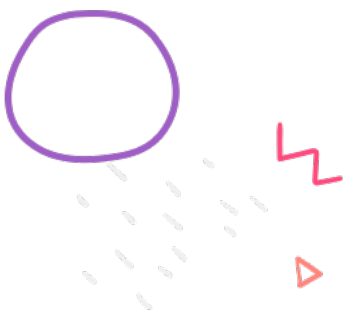




SPELREGELS

OPSTELLING

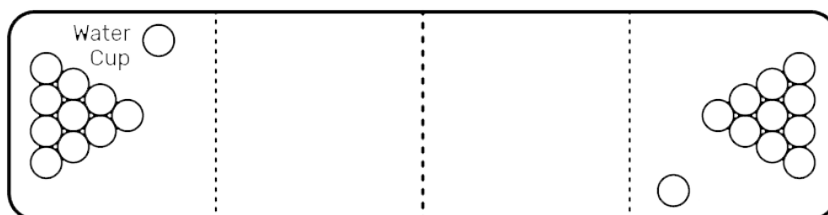
TEAM

= 2 personen (partner blijft gedurende het volledig toernooi verplicht dezelfde persoon)

BEKERS

= Vul elke beker voor 1/3 met bier en plaats ze in een driehoekige formatie, waarbij de randen van de bekens tegen elkaar aan staan. De bekens mogen elkaar niet overlappen en moeten 5 cm van de tafelrand staan. Het is verplicht het bier over alle bekens gelijkmatig te verdelen!

Een extra beker met water is voorzien voor het reinigen van de pingpongballetjes.



START

= Bepaal welk team mag beginnen door middel van blad-steen-schaar.

DE 12 BIERPONG GEBODEN

- 1 Alle spelers van team A gooien één keer, gevolgd door alle spelers van team B. (Elk team krijgt dus 2 worpen per beurt = elke speler gooit 1 keer)
- 2 Tijdens het gooien mag je elleboog niet over de tafel komen.
- 3 Als je de bal in een beker van de tegenpartij gooit, moet de beker leeggedronken worden en van de tafel gehaald worden. Wacht met het wegnemen van de bekertjes totdat beide ballen zijn geworpen.
- 4 Een “throwback” wordt verdiend als de twee ballen in eenzelfde beurt worden gescoord. Je krijgt 1 extra worp, waarbij teamlid naar keuze mag gooien.
- 5 Als de 2 ballen in eenzelfde beker worden gescoord, moet de tegenpartij 3 bekertjes drinken en krijg je een “throwback”. Het team dat scoorde mag de 2 extra bekertjes kiezen.
- 6 Een botsbal is toegestaan en mag één keer botsen op de tafel en op de speelhelft van het andere team. Zodra de bal de tafel heeft geraakt, mag deze weggeslagen worden. Het lichaam en de bekertjes tellen niet als bots. Als de bal op bekertjes botst is dit geen botsbal.
- 7 Een botsbal die een beker scoort, resulteert in het drinken van 2 bekertjes (beker met bal + 1 naar keuze van de tegenstanders).
- 8 De “blow ball” is verdwenen. Dat betekent als het balletje na je worp blijft tollen in de beker, je dit gewoon laat gebeuren. Er mag dus niet meer worden geblazen om de bal eruit te krijgen. Zo worden discussies vermeden en kan het toernooi vlotter verlopen.
- 9 Bekertjes moeten niet direct worden opgedronken, maar elke speler mag slechts 1 drinkbeker hebben. Er wordt niet gewacht.
- 10 Een omgestoten beker wordt verwijderd (eigen schuld). Het vangen van de bal zonder bots resulteert ook in het wegnemen van een beker (naar keuze van de tegenstanders).
- 11 Tegenstanders afleiden is toegestaan, maar het belemmeren van het zicht op de bekertjes niet.
- 12 Beide teams mogen de bekertjes van de tegenpartij drie keer herschikken naar de voorgeschreven bekerformaties. Dit kan alleen aan het begin van een beurt.

HERSCHIKKEN



GROTE PIRAMIDE (10)



KLEINE PIRAMIDE (6)



PIEMEL (5)



RUITJE (4)



ÉÉN-TWEETJE (3)



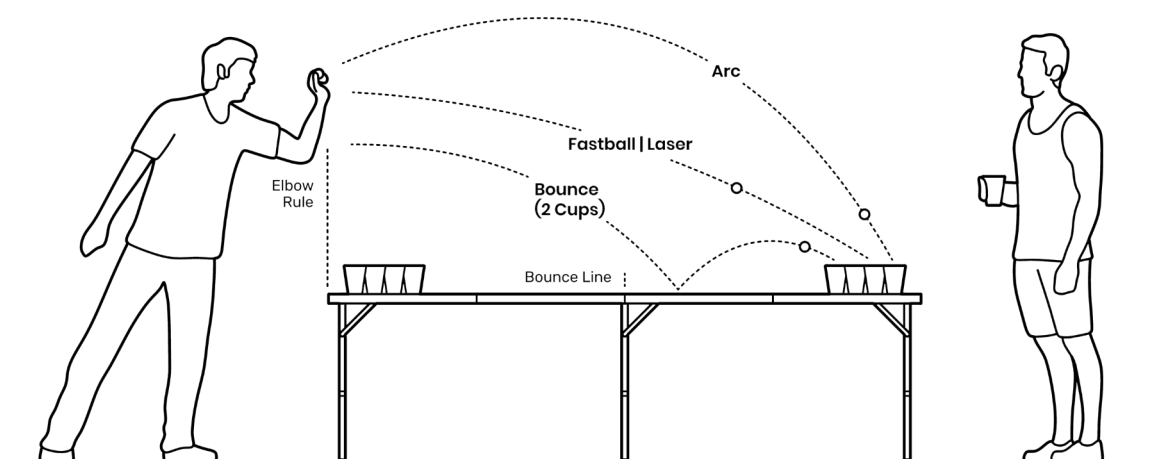
SIAMEESJE (2)



DOODSTEKJE (1)

Het is toegestaan om 3 keer per spel te vragen aan de tegenpartij om hun bekers waar je in moet gooien te herschikken.

Opgelet! Herschikken mag enkel volgens de voorgeschreven bekerformaties en is pas mogelijk vanaf 6 bekers!



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer alle bekers van een team zijn weggespeeld. Als de bal in de laatste rechtstaande beker van een team terechtkomt, heeft dat team recht op een "Redemption Shot" (1 laatste worp). Als deze wordt gescoord, gaat het spel verder en worden de bekers niet weggenomen.

REDEMPTION SHOT!

Zodra een team de laatste beker heeft geraakt, krijgt het andere team nog één enkele worp om "gelijk" te maken, door in die beurt 1 enkele beker te scoren wordt de score geneutraliseerd en wordt er gewoon verder gespeeld. Beide teams hebben slechts 1 redemption worp per spel.

DEATH CUP

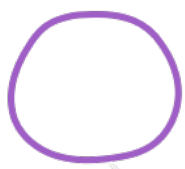
Als je de bal in een drinkbeker of een al weggespeelde beker met nog bier in van je tegenstanders gooit, win je automatisch.

VERLIEZERS

De verliezende partij drinkt de overgebleven bekers van de hele tafel leeg of de winnaars mogen er voor kiezen hun eigen bekers op te drinken. (Winnaar bepaalt!)

EEN TEAM IS ONMIDDELIJK VERLOREN ALS:

1. Een teamlid moet overgeven.
2. Een teamlid wordt vervangen tijdens het hele toernooi.
3. Een teamlid ruzie stookt.
4. Een team niet op tijd is om te spelen.
5. De bal in de deathcup wordt geworpen.



SPELVERLOOP



HET SYSTEEM

ENVELOPPE Elk Team ontvangt bij het binnenkomen een A4 enveloppe met alle nodige documenten voor zijn deelname:

- Spelregels
- 3 x Bierbonnen voor de wedstrijd

IDENTITEIT Elk team krijgt in begin van het toernooi twee identiteitsbandjes. Het is van groot belang om deze tijdens het verloop van het toernooi aan te houden! De bandjes zullen gebruikt als vorm van identificatie voor controle tijdens het spel en om extra bonnen te verkrijgen voor latere rondes indien u geplaatst bent. De bonnen voor de knock-out fase kunnen afgehaald worden bij de aangewezen jurylid.

BIERBON Voor elke wedstrijd kunnen de bierbonnen ingewisseld worden voor de benodigde hoeveelheid bekers en bier. Het is zeer belangrijk om deze bonnen niet kwijt te raken, anders zult u genoodzaakt zijn zelf een kan bier aan te schaffen!

TOURNIFY Het toernooi kan volledig online gevolgd worden via de Tournify app. Om dit te doen, kun je de Tournify app downloaden. Voeg je team toe aan je favorieten en volg alle updates en voortgang van het toernooi op de voet. Op deze manier blijf je op de hoogte van de wedstrijden, scores en andere relevante informatie.



Belangrijke mededeling: De vermelde tijdstippen zijn slechts richtlijnen en zijn niet bindend. De wedstrijden zullen in opeenvolgende volgorde gespeeld worden. Wees voorbereid op mogelijke aanpassingen in het schema en zorg ervoor dat je team flexibel is.

HET VERLOOP

PRÉ

Voorafgaand aan het starten van een wedstrijd is het mogelijk om met behulp van de “BIERBON” alle noodzakelijke benodigdheden op te halen bij de bierbar (niet bij de hoofdbar). In de poulefase worden met 6 bekers per team gespeeld, terwijl in de Knockout-fase het aantal bekers per team wordt verhoogd naar 10 bekers.

Alle wedstrijden in de poulefase vinden plaats aan dezelfde aangewezen beerpongtafel.

START

De beerpongwedstrijd kan aanvangen zodra de beerpongtafel beschikbaar is. De vastgestelde tijden zijn slechts als leidraad bedoeld en kunnen naar eigen inzicht worden aangepast.

Elk team plaatst zelf hun eigen bekers en verdeelt het bier gelijkmatig over deze bekers. De bierkan wordt terug afgegeven aan de bar of wordt bijgehouden voor de volgende wedstrijd.

EINDE

Het spel eindigt wanneer alle bekers van een team zijn weggespeeld. Het aantal overgebleven bekers van het winnende team moeten worden bijgehouden! Deze overige bekers bepalen mee het doelpunten saldo van de poulefase.

RESULTAAT

Beide teams, zowel het verliezende als winnende team komen samen het resultaat mededelen aan de jury, aangegeven op het terrein. Bij deze mededeling geven ze aan hoeveel niet-gespeelde bekers nog op de tafel aanwezig waren en welk team de wedstrijd heeft gewonnen.

VOLGORDE

Voor het opstellen van het klassement worden de volgende puntentellingen gehanteerd:

1. Aantal punten
2. Onderling resultaat
 - 2.1. Aantal punten
 - 2.2. Doelsaldo
 - 2.3. Aantal gescoorde doelpunten
3. Doelsaldo
4. Aantal gescoorde bekers
5. Minst aantal tegendoelpunten

DE RONDES

POULEFASE

Het tornooi bestaat uit 42 poules van telkens 4 teams. Elk team speelt 3 wedstrijden, met telkens 6 bierpongbekers per kant. Na afloop van de poulewedstrijden gaat de eerste plaats van elke poule rechtstreeks door naar de knock-outfase. De teams die als tweede eindigen spelen een tussenronde om alsnog door te stromen naar de knock-out fase.

De derde en vierde plaats vallen integraal af.

TUSSENRONDE

In de tussenronde nemen alle tweede plaatsen uit de poules het tegen elkaar op. Deze wedstrijden worden, net zoals in de poulefase, gespeeld met 6 bekers per team. De winnaars plaatsen zich voor de knock-outfase, waar ze aansluiten bij de poulewinnaars.

THE LUCKY 64

Nadat alle 42 poulewinnaars geplaatst zijn en de 21 winnaars van de tussenronde erbij komen, ontbreekt er nog slechts één team om de knock-outfase met 64 teams te kunnen starten.

Het allerlaatste plekje is weggelegd voor de Lucky 64! Uit alle teams die nét naast een plek grepen in de tussenronde, wordt er één uitgeloot. Dat ene gelukkige team mag tóch door naar de knock-outfase. Dat is pas geluk hebben!

KNOCK-OUT FASE

De knock-outfase is een strijd op leven en dood: één verlies en de droom om dit jaar Belgisch Kampioen Bierpong te worden is voorbij. Alleen de winnaar gaat door naar de volgende ronde, terwijl de verliezer definitief afvalt. In deze fase wordt er gespeeld met 10 bekers per team, waardoor elke worp telt en elke beslissing cruciaal is.

NOTITIES

Handwriting practice lines consisting of a solid pink wavy line at the top, followed by 18 rows of dashed gray wavy lines.