
Staffelsaufen Regelwerk

Basisgruppe Physik

Version 2.0

November 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Ausstattung	3
2	Teams	3
3	Inhalt der Becher	3
4	Vorbereitungen	3
5	Die Fouls und Disqualifikation	4
5.1	Fouls	4
5.2	Disqualifikation	5
6	Der Turnierablauf	5
6.1	Qualifikation	5
6.2	Viertelfinale	6
6.3	Halbfinale	6
6.4	Kleines Finale	6
6.5	Finale	6

Regelwerk

1 Ausstattung

Als Vorbereitung für das Turnierereignis müssen folgende Utensilien vorhanden sein:

- Pokal
- 2 Stoppuhren
- nervtötende Klingel bzw. Megafon (für Stimmenerhalt der Schiedsrichter)
- Speibkübel
- Spritzertablett
- 10 Spritzer pro Team
- 4 Strafspritzer

2 Teams

- Teamname
- bis zu 5 Personen pro Team. Sollten Trinker ausfallen, können diese nicht ausgetauscht werden.
- 1 Starttrinker und 1 Wendetrinker müssen am Anfang der Runde festgelegt werden. In der nächsten Runde können diese Personen ausgetauscht werden.

3 Inhalt der Becher

Schilcherspritzer 0.25 l

4 Vorbereitungen

Es werden pro Runde Einnahmen für die Spritzer verlangt (hängt von der jeweiligen Preislage ab).

Die Entscheidungen der Schiedsrichter werden angenommen und die Endentscheidung der Schiedsrichter wird nicht hinterfragt.

Jedes Team bekommt 10 Spritzer ausgeteilt (2 pro Person). Jedes Teammitglied muss anwesend sein und der Spritzer darf passend hingestellt werden. Bevor die Runde angepfeifen wird, müssen die Handflächen der Teilnehmer gerade an der Tischoberfläche liegen und die Daumen müssen sich auf der Tischunterseite befinden - der Spritzer darf nicht berührt werden. Wenn alle Spieler und auch die Schiedsrichter bereit sind, kann gestartet werden.

Der Oberschiedsrichter zählt ein und gibt das Startsignal. Sobald das Startsignal gegeben wurde, beginnen 2 weitere Personen zu stoppen (Zeitabgleich). Mit dem Startsignal ist es der ersten Person der Gruppe gestattet das Weinglas zu erheben. Die nächste Person darf starten, sobald das vollständig entleerte Glas der 1. Person am Tisch abgestellt wurde. Dann geht es reihum bis zur 5. Person der Gruppe. Hat die 5. Person ihren ersten Spritzer getrunken, so muss sie gleich mit dem 2. Spritzer starten und agiert als Wendetrinker. Dann geht es wieder zurück zum Starttrinker.

Sollte ein Foul eintreffen bekommt der Starttrinker pro Foul einen Strafspritze. Sollten mehr als 2 Spritzer als Foul deklariert werden, so gilt der 3. Strafspritze als Disqualifikation.

5 Die Fouls und Disqualifikation

5.1 Fouls

- Verschütten von Spritzer beim Aufheben des Glases oder beim Trinken selbst (es reicht ein Tropfen)
- Die Hände zu früh von der Ausgangsposition weggeben (leeres Glas des Vorgängers MUSS am Tisch abgesetzt werden)
- Vorgegebene Reihenfolge der Gruppenaufstellung wird nicht eingehalten
- Behinderung des gegnerischen Teams
- Entleerung des Magens wird nicht während der Runde genehmigt (Entleerung des Magens ist nur nach der Runde möglich)
- Falsche Ablage von den Händen am Tisch: Handflächen befinden sich NICHT an der Tischkante mit Daumen nach unten

5.2 Disqualifikation

- Absichtliches Anschütten von sich selbst mit Spritzer, weil man schon was verschüttet hat, wird mit Disqualifikation geahndet

6 Der Turnierablauf

6.1 Qualifikation

In der Qualifikationsrunde werden die einzelnen Zeiten der Gruppen gestoppt und untereinander verglichen. Abhängig von der Teilnehmeranzahl kommen die schnellsten 8 Gruppen ins Viertelfinale, sollten weniger Gruppen teilnehmen macht man gleich mit dem Halbfinale weiter.

Nach der Qualifikationsrunde werden die verbliebenen Gruppen in einen Turnierbaum eingetragen (6.1).

Staffelsaufen der Basisgruppe Physik

Turnierraster 2021

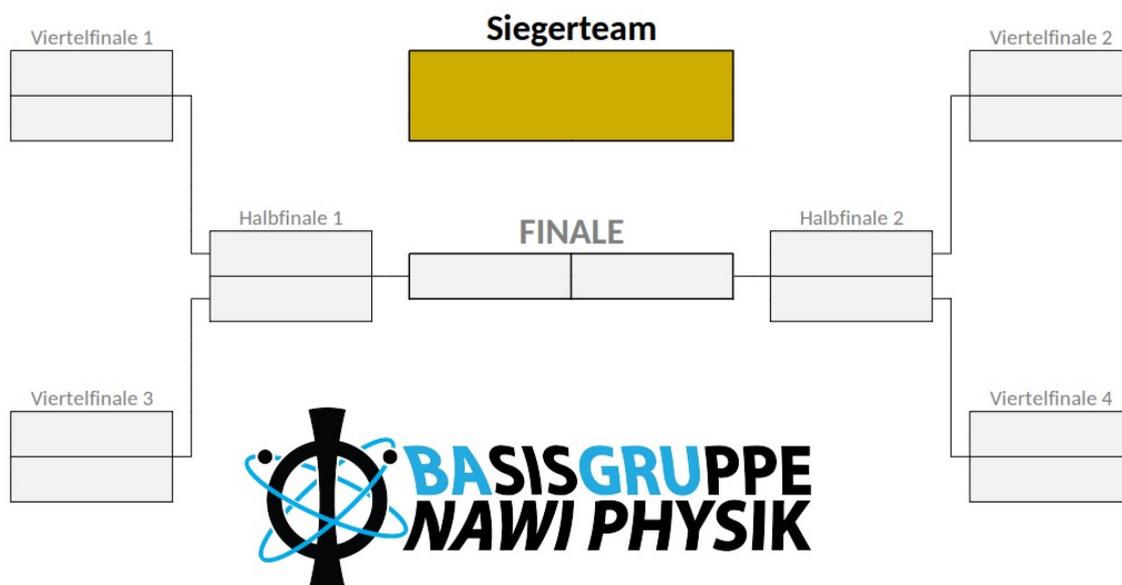


Abbildung 6.1: Abbildung des Turnierrasters für den weiteren Verlauf ab der Qualifikationsrunde

6.2 Viertelfinale

Ab diesem Zeitpunkt (Halbfinale und Finale gleich) werden nicht mehr alle Teams untereinander verglichen, sondern Teams treten direkt gegeneinander an und das schnellere Team steigt in die nächste Runde auf. Nachdem die schnellsten 8 Gruppen gefunden wurden, beginnt das Viertelfinale nach folgendem Prinzip → die 8. Zeit tritt gegen die 1. Zeit an (7-2, 6-3, 5-4). Nach dieser Runde gibt es nur noch 4 Gruppen.

6.3 Halbfinale

Die 4 noch existierenden Teams treten wieder gegeneinander an, gleiche Regeln wie davor.

6.4 Kleines Finale

Im kleinen Finale geht es um den 3. Platz des Turniers, wo die 2 Verlierer des Halbfinals gegeneinander antreten. Dem Sieger gehört der 3. Platz.

6.5 Finale

Im Hauptfinale treten die besten der schnellsten Weintrinker feierlich gegeneinander an. Der Sieger bekommt einen Pokal voller Weichsel und darf dieses wundervolle Ereignis zelebrieren.

Ende.