

# Spielregeln

## Aufbau

Jedes Team spielt mit jeweils 10 mit Bier gefüllten Becher, welche zu Spielbeginn in Form einer Pyramide aufzustellen sind (Grundfläche von 4 Bechern). Die Grundfläche der Pyramide ist dabei in unmittelbarer Nähe der Tischkante zu platzieren.

Besitzt ein Team noch exakt 6 Becher, werden diese in Form einer Pyramide mit einer Grundfläche von 3 Bechern zusammengestellt und an der Tischkante ausgerichtet.

Besitzt ein Team noch exakt 4 Becher, werden diese Form einer Raute (1-2-1 Becher in Tischachse) zusammengestellt und an der Tischkante ausgerichtet.

Überspringt ein Team mit einem Doppeltreffer die exakte Anzahl zum Zusammenstellen der Becher, so wird die jeweilige Formation dennoch aufgestellt, wobei auf den dem Gegner am nächsten stehenden Becher verzichtet wird.

Weiterhin wird jedem Team ein mit Wasser gefüllter Waschbecher zur Verfügung gestellt. Die Bälle sind vor jedem Wurf zu reinigen

## Bier

Jedes Team spielt mit 2x 0,5l Bier, welches auf die 10 Becher aufzuteilen ist. Der Bierwunsch ist vor Spielbeginn dem Schiedsrichter mitzuteilen, welcher das Bier besorgt und ausschenkt.

## Würfe

Geworfen wird abwechselnd mit jeweils zwei Bällen, wobei jedes Teammitglied jeweils einen Ball wirft.

Beim Werfen darf sich weder an den Tisch angelehnt werden, noch darf der Wurfarm übermäßig ausgestreckt werden. Verstöße gegen diese Regel machen den Wurf ungültig.

Ein direkter Wurf auf die Becher darf weder abgewehrt werden, noch darf der Ball aus dem Becher gepustet werden. Verstöße gegen die Regel des Abwehrens führen zu einer Wurfwiederholung. Wird ein Ball aus einem Becher gepustet, zählt der Wurf trotzdem als Treffer.

Bälle dürfen mit Aufsetzer auf dem Tisch geworfen werden. Diese dürfen abgewehrt werden. Wird beim Abwehren ein oder mehrere Becher umgeworfen, werden diese Becher nicht wieder aufgestellt und zählen als Treffer für das gegnerische Team.

## Treffer

Einfache direkte Treffer bewirken, dass der getroffene Becher entfernt und getrunken werden muss.

Einfache Treffer mit Aufsetzer bewirken, dass der getroffene Becher und ein weiterer Becher nach Wahl entfernt und getrunken werden müssen.

Zwei Treffer in zwei unterschiedliche Becher bewirken, dass beide getroffene Becher entfernt und getrunken werden müssen. Das Team, welches getroffen hat, erhält die Bälle einmalig zurück.

Zwei Treffer in den gleichen Becher bewirken, dass der getroffene Becher und zwei weitere Becher nach Wahl entfernt und getrunken werden müssen. Das Team, welches getroffen hat, erhält die Bälle einmalig zurück.

## **Spielbeginn, -dauer und -ende**

Ein Spiel dauert mit Beginn des ersten Wurfes exakt 20 Minuten.

Die Entscheidung über den ersten Wurf fällt bei einer Runde Schere-Stein-Papier.

Ein Team gewinnt, wenn alle Becher des gegnerischen Teams getroffen wurden.

Endet das Spiel mit einem Sieg des Teams, welches den ersten Wurf ausgeführt hat, oder ist der Wurf dieses Teams der letzte innerhalb der 20 Minuten Spieldauer, so erhält jeder Spieler des anderen Teams einen einmaligen Nachwurf.

Ein Unentschieden tritt nur dann ein, wenn ein Team mit beiden Nachwürfen ebenfalls alle Becher des Gegners getroffen hat.

Endet das Spiel nach 20 Minuten Spieldauer, gewinnt das Team, welches die meisten Becher des Gegners getroffen hat.

Besitzen beide Teams nach Ablauf der Spieldauer gleich viele Becher, gewinnt das Team, welches zuerst die Becher des Gegners auf diese Anzahl reduziert hat.

Nach Ende des Spiels muss das verlierende Team aller übrigen Becher des gegnerischen Teams austrinken. Auf Wunsch der Sieger können diese auch unter beiden Teams aufgeteilt werden.

## **Sonderregeln**

Auf die Trickshotregel wird verzichtet.

Wird ein Becher getroffen, welcher vom Tisch entfernt wurde, aber noch Bier enthält und gerade getrunken wird, hat das treffende Team automatisch gewonnen.

## **Sonstiges**

Bewusstes Verzögern der Würfe wird mit einmaliger Ungültigkeit der Würfe bestraft.

Beim mehrfachen Regelverstoß oder bewussten Behindern des Spiel-/Turnierablaufs kann das Team vom Schiedsrichter von der Runde bzw. vom Turnier disqualifiziert werden.