

# Offizielles Regelwerk

---

*Im folgenden Regelwerk wird aus Platzgründen jeweils nur die maskuline Form verwendet, jedoch gilt es selbstverständlich für alle Teilnehmenden.*

## 1 Grundsatz

- ∅ **Fair Play ist Ehrensache!** Es gibt keinen Schiedsrichter, die Teams kontrollieren sich gegenseitig.
- ∅ Pro Team werden 10 Becher im engen Dreieck (Becherränder berühren sich) mit mindestens 3cm Platz zur Tischkante aufgestellt und mit 2 0.5L-Dosen Bier pro Team aufgefüllt.

## 2 Spielablauf

- ∅ Das Anspiel wird mit einem Wurf entschieden, bei dem von jedem Team je eine Person einen Ball hat. Die Gegner schauen sich gegenseitig in die Augen und werfen die Bälle gleichzeitig. Das Team, das auf diese Art als erstes in einen Becher der Gegner trifft, beginnt. Treffen beide, wird erneut geworfen.
- ∅ Das gegnerische Team darf den Werfer ablenken. Allerdings muss es dazu hinter der eigenen Tischkante bleiben. Der Wurf selbst darf dadurch nicht beeinträchtigt werden (Pusten, Sicht versperren, Blockieren, Blenden, etc. sind verboten).
- ∅ Der Ellbogen muss beim Wurf hinter der Tischkante bleiben. Bei Nichtbeachten werden Treffer nicht gezählt. Wird ein Becher getroffen, um- oder vom Tisch geworfen, muss dieser sofort getrunken und entfernt werden. Auch Bälle, die beim Wurf versehentlich in den eigenen Becher fallen oder abgelenkt werden, zählen als reguläre Treffer.
- ∅ Gegnerische Bälle dürfen erst abgefangen werden, nachdem der Ball Becher oder Tisch berührt hat. Nicht aber, wenn er sich innerhalb des Bechers befindet. Bei unerlaubtem Abwehren über den Bechern darf sich der Werfer einen Becher aussuchen, welcher weggestellt und ausgetrunken werden soll.
- ∅ Getroffene Becher müssen immer nach den Würfen einer Partei aus dem Spiel entfernt und vom Gegnerteam selbst ausgetrunken werden. Ein Sieg ist nicht möglich, wenn nicht alle zu trinkenden Becher getrunken worden sind. Wird ein bereits vorher getroffener Becher getroffen, der noch nicht ausgetrunken wurde, so sind dieser und ein sich noch im Spiel befindender Becher unverzüglich zu leeren. Das getroffene Team wählt diesen aus.
- ∅ Bei Aufspielen über Tisch (*Bounce Shots*) darf der Ball wie besagt vor Berühren des Bechers abgewehrt werden. Dafür wird für jeden Treffer noch ein anderer Becher weggestellt. Als Bounce-Shot zählen nur Würfe, die mindestens den Tisch vor den Bechern Erstes berühren. Das Team, das den Treffer erlitten hat, darf den zweiten Becher aussuchen, der weggestellt wird.

- ⊘ Wenn ein Team in den gleichen Becher trifft (*Bombe*), müssen zwei weitere Becher entfernt werden. Das Team, das den Treffer erlitten hat, darf diese Becher selber aussuchen. Werden zwei unterschiedliche getroffen, müssen diese beiden entfernt werden. In beiden Fällen darf das werfende Team beide Bälle zurückhaben (*Balls Back*) und erneut werfen.
- ⊘ Wenn ein Becher einzeln steht (kein Berührungspunkt zu anderem Becher), gibt es die Möglichkeit "*Island*" zu rufen, worauf ein Treffer zwar zweifach zählt, jedoch kein anderer Becher gültig ist. Dies darf einmal im Spiel versucht werden, sofern es nicht der letzte Becher ist.
- ⊘ Rollt ein Ball nach einem Wurf über die Hälfte der Spielfläche zurück und das werfende Team kann diesen sichern, bevor das andere Team diesen berührt (wegschlagen erlaubt) oder er den Boden berührt, ist ein Bonuswurf (*Trick Shot*) erlaubt, wobei jedoch etwas Unkonventionelles (z.B. doppelte Distanz, über die Decke) versucht werden muss. Und bitte, falsche Hand und Augen zu ist kein *Trickshot*.
- ⊘ Treffer sind kumulierbar, so würde z.B. zwei Islands in den gleichen Becher vor dem Zusammenstellen insgesamt 6 Becher entfernen.

$$\sum n_{\text{Becher}} = 2 \cdot n_{\text{Regulärer Treffer}} + 2 \cdot n_{\text{Korrektter Island-Call}} + n_{\text{Bombe}} = 2 \cdot 1 + 2 \cdot 1 + 2 = 6$$

Sollte am Ende wegen Kumulierens von Bechern kein einziger Becher mehr übrig sein, entscheidet für ein *Balls Back* das Team, das den Treffer erlitten hat, welcher übrig bleibt.

- ⊘ Die Becher dürfen einmal während eines Spiels nach freiem Empfinden des Teams mit letztem Becher am Ende des Tisches zusammengestellt werden. Danach werden bei 2 Treffern in den gleichen Becher nur 2 statt 3 Becher weggestellt, *Island* kann nicht mehr gerufen werden, *Balls Back* gibt es weiterhin.
- ⊘ **Rushkinoff-Regel**<sup>1</sup> Schafft es das Gegnersteam, einen Wurf, der weder Tisch noch Becher berührt (*Airball*) hinter der Tischplatte mit den Händen zu fangen, wird der Werfer mit einem Strafshot von hochprozentigem Alkohol (>32% wie Vodka, Jägermeister) bestraft. Dies gilt nur für reguläre Würfe.

### 3 Spielende

- ⊘ Gespielt wird, bis ein Team keine Becher mehr vor sich stehen hat. Das gegnerische Team hat dann noch 1 Wurf pro Person (*Redemption Shots*). Sollte der letzte Becher einmal getroffen worden sein, muss auch nur ein Gegner einen Becher des anderen Teams treffen, um den Angriff zu neutralisieren. Haben beide getroffen, so müssen auch beide des abwehrenden Teams treffen, um im Spiel zu bleiben.
- ⊘ Nach dem Spiel hat das Verliererteam sämtliche restliche Becher des Gewinnerteams auszutrinken.

### 4 Famous Last Words

Am Ende des Tages ist **Fair Play** das Wichtigste, **gerecht gewinnen ist Ehrensache!** Die Turnierleitung entscheidet bei Unklarheit und behält sich vor, mehrfach auffällige Teams auszuschliessen.

---

<sup>1</sup>Benannt nach dem edlen Destillat "Rushkinoff" aus dem sonnigen Spanien, das bereits einige Opfer heimgesucht hat.