

# 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 Spieler kontrollieren sich gegenseitig.
- ∅ Pro Runde werden eine je nach Modus definierte Anzahl Becher (Becherränder berühren sich) in maximal 3 Reihen nebeneinander in der Tischmitte aufgebaut und so mit Bier gefüllt, dass jeder Becher nicht mehr als ca. 1/5 der Höhe gefüllt ist. Ausgenommen ist der Becher in der Mitte - der *Kings Cup* - kann mit beliebigen Zutaten aufgefüllt werden, bis er voll ist.
- ∅ Alle Spieler verteilen sich gleichmässig um den Tisch herum, sodass jeder genügend Platz hat.

## 2 Spielablauf

- ∅ Das Anspiel geschieht durch 2 Freiwillige, die sich gegenüber stehen müssen. Sie stossen mit je einem Bierpongball in der Hand und einem Becher aus dem Spiel in der anderen an und trinken ihn aus. Nun versuchen sie mittels Aufspiels auf den Tisch in diesen Becher zu treffen. Jede Person wirft nun so oft, bis sie trifft.
- ∅ Nach einem Treffer bekommt die Person rechts davon den Becher mit Ball darin. Ausnahme ist hierbei, Wenn beim 1. Wurf getroffen wird, darf der Becher an einen beliebigen Ort gestellt werden, ausser dem Platz rechts von der Person, die mit dem anderen Becher beschäftigt ist (*Vorstellen* ist verboten). Die Person, die den Becher erhält, muss nun wiederum mittels Aufspiels auf den Tisch hineintreffen.
- ∅ Wenn die Person links von einer Person, die gerade versucht zu treffen, den Becher trifft, muss die linke Person den getroffenen Becher in den Becher der Person stellen, die gerade am Werfen ist (*Schlagzwang*).
- ∅ Die Person, bei der der Becher hineingestellt wurde, muss sich dann umgehend einen gefüllten Becher aus der Mitte nehmen und diesen Trinken. Währenddessen gehen die ineinander gestellten Becher inkl. 1 Ball darin weiter an die Person rechts von der trinkenden Person. Nachdem die trinkende Person den Becher geleert hat, muss sie wieder versuchen, diesen Becher mittels Aufspiels zu treffen.
- ∅ Sollten beide Personen etwa zur gleichen Zeit beim 1. Versuch getroffen haben, so haben diese 3 Sekunden Zeit, um diese Personen hinzustellen, bevor es als Zeitspiel (*Delay Of Game*) gilt. Selbstverständlich ist insbesondere bei diesem Szenario *Vorstellen* verboten.

- ∅ Es ist verboten, Personen mittels Blockens, Becher wegschlagen oder körperlicher Hinderung das Hineinstellen oder Werfen zu verunmöglichen. Dies wird mit einem *Strafbecher* geahndet.
- ∅ Wird beim Versuch etwas zu treffen ein gefüllter Becher aus der Mitte getroffen muss genau dieser ausgetrunken werden (mit der Ausnahme des *Kings Cups* oder wenn einer umgeworfen wurde, in beiden Fällen wird ein anderer genommen). Der geleerte Becher wird dann einfach in den Eigenen hineingestellt.
- ∅ Fällt ein Ball unter den Tisch und verunmöglicht damit einer Person weiterzuwerfen, so ist es ehrenlos, selber mit dem anderen Ball weiterzuwerfen, wenn man damit eine unmittelbare Gefahr für diese Person darstellt.
- ∅ Wird der Turm durch unterschiedliche Bechergrossen der ineinander gestellten Becher während des Spiels zu gross, so kann bei Konsens aller Spieler dieser halbiert werden.

### 3 Spielende

- ∅ Gespielt wird, bis es keinen Becher mehr in der Mitte hat.
- ∅ Der Spieler, bei dem das letzte Mal hineingestellt wird, erhält damit automatisch den Kings Cup und muss diesen unverzüglich nach dem Spiel trinken.

### 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 Spieler auszuschliessen.