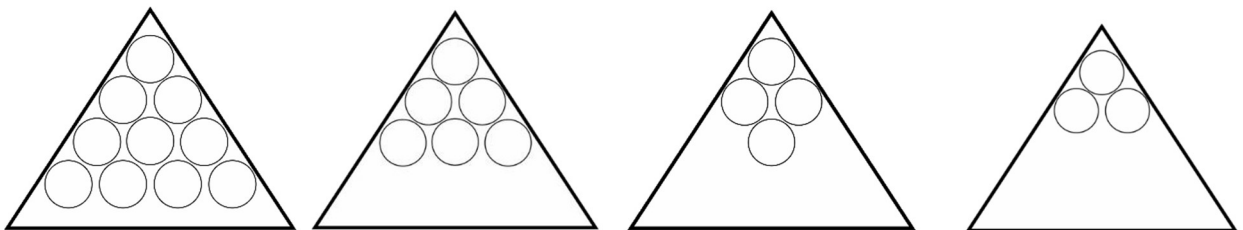


1. Der Aufbau

- Das Spiel startet mit 10 Bechern (wie unten angeordnet). Dabei müssen sich die Ränder der angrenzenden Becher berühren, jedoch nicht überlappen.
- Der vorderste Becher wird an den Rändern des abgeklebten Dreiecks aufgestellt. Alle folgenden Becher orientieren sich am ersten Becher.
- Während des Spiels hat jedes Team die Möglichkeit 2x die Becher zusammenzustellen. Der Call muss vor dem ersten Wurf des Teams erfolgen. Auf die Becher darf erst wieder geworfen werden, wenn das Zusammenstellen beendet ist und keine Hände mehr an den Bechern sind.
- Im Falle einer Verlängerung starten beide Seiten mit der 3er Formation, auf die ein Bier (bzw. 2 wenn 0,3l Flaschen) aufgeteilt wird.



2. Der Wurf

- Vor dem Spiel wird durch Schere, Stein, Papier ermittelt, wer entscheiden darf wer anfängt zu werfen. Das Team, das als zweites wirft hat den Nachwurf.
- Sollte es mit diesem alle übrigen Becher treffen, geht es in die Verlängerung und das Team das den Nachwurf hatte, beginnt. In der Verlängerung wird weder zusammengestellt, noch gibt es einen Nachwurf.
- die Bälle dürfen sowohl direkt als auch indirekt (Praller) geworfen werden. Bälle, die geprallt werden, oder vom Becherrand abprallen dürfen abgewehrt werden. Sollten sie dennoch treffen zählt jeder Aufsetzer auf der Tischplatte wie ein weiterer Wurf und das Team darf die zusätzlichen Becher nach Belieben auswählen. Bei jeder Wurfart ist die Ellenbogenregel zu beachten.
- Es darf nur jeweils ein Ball eines Teams in der Luft sein. Sollte der erste Ball treffen oder sein Ziel klar verfehlen, darf der zweite Ball geworfen werden. Sollte der Ball auf dem Tisch auf die eigene Hälfte zurückrollen, erhält man einen Überkopfwurf (Rebound). Dies gilt auch, wenn der Ball 3x die Seiten wechselt.
- Bälle, die sich nach dem Treffer noch im Becher drehen dürfen, sofern sie das Bier noch nicht berührt haben, von Männern gefingert und von Frauen geblasen werden.

3. Spezielle Würfe / Treffer

Der Praller

- Siehe Punkt 2 „Der Wurf“

Der 3er

- Sollten beide Spieler eines Teams in den gleichen Becher treffen, zählt dies als 3 Treffer
- Die 2 zusätzlichen Becher dürfen nach Belieben ausgesucht werden

Der Überkopfwurf (Rebound)

- Sollte ein Ball auf dem Tisch zurück auf die Seite des Werfers rollen, darf dieser mit dem Rücken zum Tisch, über den Kopf hinweg auf die Becher werfen
- Treffer auf diese Art zählen +1
- Sollte der Rebound als spezieller Wurf zB Praller oder 3er ausgeführt werden, zählt die +1 auf die zusätzlichen Treffer der speziellen Würfe

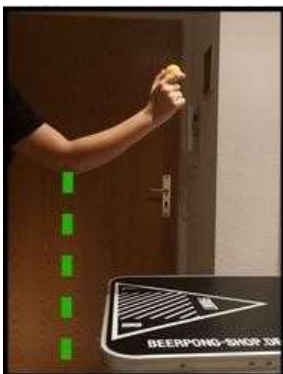
Der Deathcup

- Ist ein, in der vorherigen Runde getroffener Becher, den das Gegnersteam noch nicht ausgetrunken hat
- Auf den Deathcup darf jederzeit geworfen werden, vorausgesetzt man hat den Ball legitim erhalten
- Zu beachten ist trotzdem die Ellbogenregel
- Ein Treffer beendet sofort das Spiel und dem Team des Schützen werden die noch übrigen Becher als Treffer angerechnet
- Ein Wurf auf den Deathcup, der über der Platte abgewehrt wird, wird mit einem Strafbecher bestraft

4. Die Ellbogenregel

- Wenn der Ball die Hand verlässt, muss der Ellbogen des Werfers hinter der Tischkante sein (siehe Bilder)

- Wird die Regel nicht befolgt, zählt der Wurf nicht und wird auch nicht wiederholt



5. Fouls und Fehler

- sollte ein Becher ohne Grund und Fremdeinwirkung berührt werden zB. Das Gegner team hat noch einen Wurf und trotzdem wird ein getroffener Becher weggenommen -> 1 Strafbecher nach Wahl der Gegner

Ausnahmen

- Ein Ball wird rausgefingert
- Ein Becher wird bei einer Abwehr oder Rettungsaktion berührt und keine Flüssigkeit wurde verschüttet

- sollte der Tisch ohne Grund oder Fremdeinwirkung berührt werden zB. Wenn sich beim Wurf abgestützt wird, wenn man beim Aufheben des Balles den Tisch berührt -> 1 Strafbecher nach Wahl der Gegner

Ausnahmen

- Bei Abwehr oder Rettungsaktionen
- Bei einem Überkopfwurf (Rebound)
- Um die Position des Tisches zu korrigieren (nach Absprache mit dem Gegner team)

- die Missachtung der Ellbogenregel führt zu den bereits genannten Konsequenzen

- Gastwürfe sind nicht gestattet und der Ball muss sowohl von den spielenden Teams als auch von außenstehenden immer mit Bedacht zum spielenden Team geworfen werden. Sollte ein spielendes Team dieser Regel missachten -> 1 Strafbecher nach Wahl der Gegner

- wird ein Becher mutwillig zerstört bzw auf eine Art und Weise auf die Becher geworfen, bei der es explizit zu Schäden kommen kann -> 1 Strafbecher nach Wahl der Gegner