

Die  
allwissende



# STATTSTRAND OLYMBIERBEL

Das Regelwerk

(written by erik schindler )

# Inhaltsverzeichnis

## Grundsätzliches:

§1 keine eigenen Getränke

§2 Gleichstellung

## Spielaufbau

§3 Bierstandard

§4 Schiedsrichter

§5 Teams

§6 Spielfeldeinteilung

§7 Ziel des Spiels

## Spielablauf

§8 Spielbeginn

§9 Reihenfolge

§10 Wurftechnik

§11 Treffer

§12 Spielende

## Strafen

§13 1-Schluch-Strafen

§14 3-Schluck-Strafen

§15 5-Schluck-Strafen

## Grundsätzliches

### **§1 Name**

- 1.1 Es ist nicht erlaubt mit eigenen Getränken zu spielen.
- 1.2 das Spiel Bier steht zu Beginn am Spielfeld und wartet auf dich

### **§2 Gleichstellung**

- 2.1 Für alle gelten die gleichen Regeln.
- 2.2.1 Niemand darf auf Grund seiner Abstammung, seines Glaubens, seines Geschlechts, seiner sexuellen Orientierung oder seines Biergeschmacks vom Spiel ausgeschlossen werden.

## Spiel Aufbau

### **§3 Bierstandard**

- 3.1 Als alkoholisches Getränk ist ausschließlich Bier zugelassen.
- 3.2 Das Bier darf ausschließlich aus Flaschen getrunken werden.
- 3.2.1 Die Flaschen hat ein Hohlmaß von 0,5 Litern vorzuweisen.

### **§4 Schiedsrichter**

- 4.1.1 der Schiedsrichter hat die alleinige Macht über die Entscheidungen zur Korrektheit der Regeln
- 4.2 Der Streit zwischen den Teams ist beizulegen, wenn:
  - (1) Der Streitpunkt offensichtlich ist, und ein Team sich versucht einen regelwidrigen Vorteil zu erschleichen.
  - (2) Der Streitpunkt im Vergleich zum allgegenwertigen Spiel zwischen Raum und Zeit im Universum als unwichtig erscheint.

- 4.3 Der Verfasser des Regelwerks hat immer das letzte Wort (0179 5070241). Im Streitfall muss seine Meinung als richtig angesehen werden.

## **§5 Teams**

- 5.1 Die Bildung der Teams ist den Spielern überlassen.
- 5.2.1 Die Spieleranzahl ist auf 6 Spieler definiert.

## **§6 Spielfeldeinteilung**

- 6.1 Spielmaterialien:

- (1) Dachterrasse im STATTSTRAND zugahafen.
- (2) Eine 1/3 bis halbvoll gefüllte Plastikflasche mit einem Hohlmaß von 0,5- 1,5 Litern für die Spielfeldmitte.
- (3) geworfen wird mit der Wurf-flasche
- (5) ein Bier pro Person

- 6.2 Die Mittelflasche markiert die Spielfeldmitte

- 6.3.1 Die Grundlinien für die Teams müssen sich links und rechts der Spielfeldmitte befinden. Sie müssen parallel verlaufen und begrenzen das Spielfeld.

- 6.3.2 Die Grundlinien befinden sich jeweils sechs Meter von der Spielfeldmitte entfernt befinden.

- 6.4.1 Jeder Spieler benötigt ein Bier, das auf der Grundlinie vor ihm zu stehen hat. Es markiert seine Position.

- 6.4.2 Jeder Spieler besitzt sein persönliches Bier. Er darf es weder vor oder während des Spiels mit dem Bier einer anderen Person/Mitspieler vertauschen. Ein Verstoß wird mit Strafen geahndet

- 6.4.3 Die Flaschen müssen während des kompletten Spieles im markierten Bereich stehen. Das Bier muss freistehen.

- 6.4.4 Jeder Spieler hat sein Bier zu schützen. Ein Treffer wird mit Strafschlucken für das Gegnerteam geahndet

## **§7 Ziel des Spiels**

- 7.1 Ziel des Spiels ist es für jedes Team, die in der Mitte stehende Flasche mit der Wurf-Flasche um zu werfen und dann möglichst schnell sein Bier zu trinken.
- 7.2 Gewonnen hat das Team, wenn alle das Spiel Bier leergetrunken hat,

## **Spielablauf**

## **§8 Spielbeginn**

- 8.1 Alle Spieler nehmen ihren Platz hinter ihrer Grundlinie an ihrem Spielbier ein.
- 8.2 der Schiedsrichter wirft eine Münze zur Entscheidung des ersten Wurfes
- 8.3 Dem Beginner Team muss die Wurf-Flasche übergeben werden

## **§9 Reihenfolge**

- 9.1 Das Team, welches mit dem werfen beginnt, kürt einen Spieler am rechten oder linken Rand der Grundlinie, welcher den ersten Wurf ausführen darf.
- 9.2 Nach dem Wurf wirft ein Außenspieler des gegnerischen Teams. Danach ist wieder das beginnende Team an der Reihe und der Spieler neben dem Außenspieler, der das Spiel eröffnet hat, wirft. In dieser Manier wechseln sich die Teams anschließend weiter ab, wobei innerhalb jedes Teams in der Reihenfolge geworfen wird, in der es sich aufgestellt hat. Anschließend wiederholt sich die Reihenfolge.
- 9.3.1 Bei nicht einhalten der korrekten Reihenfolge (z.B. überspringen eines Spielers oder dem aufeinander folgendem werfen eines Spielers) wird das Vergehen mit einer Strafe geahndet.
- 9.3.2 Ein Spieler darf während der Partie das Team verlassen, die Mannschaft ist erst nichtmetrischer Teilnahme würdig nach dem der letzte Spieler aufgibt.

## **§10 Wurftechnik**

- 10.1.1 Jeder Spieler wirft von der Position, wo seine Flasche steht. Er muss für den Wurf hinter seiner Grundlinie stehen.
- 10.1.2 Es wird erst dann geworfen, wenn sich alle Mitspieler hinter ihrer jeweiligen Grundlinie befinden.
  
- 10.2 Es wird von oben geworfen („Hand-über-Schulter-Technik“), mithin ist das Rollen der Flasche nicht gestattet.
  
- 10.3 Die Wurf-Flasche muss vor der gegnerischen Grundlinie den Boden berühren
  
- 10.4.1 Das Werfen auf gegnerische Spielbiere ist erlaubt.
- 10.4.2 Es darf nicht absichtlich auf Mitspieler geworfen werden.
  
- 10.5 Falsche Wurftechniken werden mit Strafen geahndet.
  
- 10.6 Telefon- Joker
  - (1) Jede Mannschaft darf zu einem beliebigen Zeitpunkt, auch wenn die andere Mannschaft die Wurf-flasche hat, "Telefon-Joker" rufen und das eigene Mobiltelefon auf die Ziel-Flasche werfen.
  - (2) Diese Regel darf nur einmal pro Partie und pro Team angewendet werden.

## **§11 Treffer**

- 11.1 Ein Treffer ist dann gültig, wenn ein Spieler mit Hilfe des der Wurf-Flasche die Mittelflasche von der horizontalen in die vertikale Lage befördert. Der Wurf muss dazu Regelkonform ausgeführt werden.
  
- 11.2 Wurde die Zielflasche umgeworfen, darf das werfende Team beginnen sein Bier auszutrinken, bis das aufstellende Team die Runde durch ein lautes „Stopp“ beendet. Dazu muss das aufstellende Team die Zielflasche wieder in

unmittelbarer Nähe zum Mittelpunkt des Feldes aufstellen und samt Wurf-Flasche hinter seine Grundlinie zurückgekehrt sein

- 11.3 Sollte die aufgestellte Flasche wieder umfallen bevor das aufstellende Team „Stopp“ gerufen hat, muss die Mittelflasche erneut aufgestellt werden.
- 11.4 Das gegnerische Team hat die Pflicht seine Spielbiere zu schützen. Sollte eine Flasche getroffen werden wird dies mit einer Strafe geahndet.

## **§12 Spielende**

- 12.1 Wenn ein Team der Meinung ist all seine Spielbiere restlos geleert zu haben, darf es das Spielende ausrufen. Dazu ruft es laut „Abgabe“
- 12.2 Der Abgabe muss ein gültiger Treffer voraus gehen.
- 12.3 Die Abgabe ist dann gültig, wenn die „Drei-Sekunden-Regel“ erfüllt wurde.
  - (1) Ein Bier gilt als leer im Sinne der „Drei-Sekunden-Regel“, wenn nach dem Umdrehen drei (3) Sekunden lang kein Bier/Schaum aus der Flasche läuft.
  - (2) Schleudern ist zulässig.
  - (3) Sollte ein Spieler innerhalb der drei (3) Sekunden tropfen, hat sein Team damit offiziell verloren.

## **Strafen**

### **§13 1-Schluck-Strafen**

- 13.1 1-Schluck-Strafen sind Strafen, welche mit einem Schluck/ Pusten für das Gegnerteam geahndet werden.
- 13.2 Strafen die mit einem Schluck belegt werden, sind.
  - (1) Bier übergelaufen;
  - (2) Leere/liegende Flasche getroffen;
  - (3) Falsche Reihenfolge beim Werfen;
  - (4) Falsche Wurftechnik, sowie zu weites Werfen;

- (5) Zu frühes Werfen;
- (6) Trinkdauer nicht eingehalten;
- (7) Zu frühes anfassen der Bierflasche.

### **§14 3-Schluck-Strafen**

- 14.1 3-Schluck-Strafen sind Strafen, welche mit drei (3) Schlucken/ Pustern für das Gegnerteam geahndet werden.
- 14.2 Strafen die mit drei (3) Schlucken belegt werden, sind.
  - (1) Stehendes Bier getroffen;
  - (2) Bier verschüttet;
  - (3) Direkte Würfe auf den Gegner über Schienbeinhöhe;
  - (4) Bier weitergegeben oder getauscht.

### **§15 5-Schluck-Strafen**

- 15.1 10-Schluck-Strafen sind Strafen, welche mit fünf (10) Schlucken/ Pustern für das Gegnerteam geahndet werden.
- 15.2 Strafen die mit fünf (10) Schlucken belegt werden, sind.
  - (1) Gewalt auf dem Spielfeld und während des Spiels;
  - (2) Absichtliche Wiederholung einer regelwidrigen Handlung
  - (3) Spielsabotage



**„Sei immer du selbst. Außer es gibt Bier, dann sei betrunken.“**

*Johannes der Säufer Kiste 4, Flasche 3 aus Reihe 1*

*BIERBEL GESCHRIEBEN VON ERIK SCHINDLER (FEAT. MAXIMILIAN SCHARR)*

*Am 20/AUG/2021*