

Die
allwissende

Bierkrieg- Bierbel



Inhaltsverzeichnis

Grundsätzliches:

§1 Name

§2 Gleichstellung

Zusatzartikel §1

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 Das Spiel heißt Bierkrieg.
- 1.2 Sollte ein Spieler einen anderen Namen im allgemeinen Sprachgebrauch verwenden, zeugt dies von einem ungebildeten Laien.

§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.
 - 2.2.2 Ausschlüsse auf Grund der politischen Orientierung oder der falschen Spielbezeichnung (§1.1) sind zulässig.

Zusatzartikel §1

- (1) An der Allwissenheit dieses Werkes ist nicht zu zweifeln.
- (2) Sollte die Bierkrieg- Bierbel einmal keine Lösung parat haben, so müssen die Schiedsrichter entscheiden.

Spielaufbau

§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 haben ein Hohlmaß von 0,5 Litern Vorzugsweise
 - 3.3.1 Vorzugsweise empfiehlt das Regelwerk „Sternburg Bier“.
 - 3.3.2 Wenn kein „Sternburg Bier“ zur Hand ist, sind auch andere Biermarken zugelassen.

§4 Schiedsrichter

- 4.1. Das Spiel wird von einem Schiedsrichter und zwei Linienrichtern geführt.
- 4.2. Den Anweisungen der Schiedsrichter ist immer zu folgen.
 - 4.2.1. Die Missachtung der Schiedsrichter kann zum Spelausschluss führen.

§5 Teams

- 5.1 Die Bildung der Teams ist den Spielern überlassen.
 - 5.2.1 Die Spieleranzahl ist genau definiert und liegt bei 6 Bierkriegern
- 5.3 Es darf ein Kapitän pro Team bestimmt werden. Der Kapitän ist jedoch für den Spielablauf nicht zwingend notwendig.

§6 Spielfeldeinteilung

- 6.1 Spielmaterialien:
 - (1) Ein ebenes Spielfeld. Vorzugsweise Teer.

- (2) Eine 1/3 bis halbvoll gefüllte Plastikflasche mit einem Hohlmaß von 0,5- 1,5 Litern für die Spielfeldmitte.
- (3) Eine 1/4 bis 2/3 gefüllte Plastikflasche mit einem Hohlmaß von 0,5- 1,5 Litern zum Werfen.
- (4) Die Flaschen sind mit Flüssigkeiten zu füllen. Alternativ ist auch Kies zugelassen.
- (5) Genug Bier

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 7 meter der Spielfeldmitte entfernt und liegen somit 14 meter auseinander.

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 (§14.2 Abs. 4).

6.4.3 Die Flaschen müssen während des kompletten Spieles ungefähr an der Stelle stehen, wo sie zu Anfang des Spieles standen. Das Bier muss freistehen.

6.4.4 Jeder Spieler hat sein Bier zu schützen. Ein Treffer wird mit Strafschlucken für das Gegnerteam geahndet (§13.2 Abs. 2 und §14.2 Abs. 1) Überlaufen ist unzulässig (§13.2 Abs. 1).

§7 Ziel des Spiels

- 7.1 Ziel des Spiels ist für jedes Team, das Ziel mit dem Wurfgegenstand zu treffen und sodann möglichst schnell seine Bier zu trinken.
- 7.2 Gewonnen hat ein Team, wenn es alle seine Bier leergetrunken (siehe §12.3 Abs. 1-2) hat oder wenn das gegnerische Team das Spiel regelwidrig beendet (§12.3 Abs. 3)

Spielablauf

§8 Spielbeginn

8.1 Alle Spieler nehmen ihren Platz hinter ihrer Grundlinie an ihrem Spielbier ein.

- 8.2 der Schiedsrichter wirft einen platten Bierdeckel
Dem Gewinner Team muss der Wurfgegenstand 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. (§13.2 Abs. 3)
- 9.3.2 Ein Spieler darf während der Partie das Team nicht verlassen, da dies als ein Regelverstoß nach §9.2 ist.
- 9.3.3 Nur gesundheitliche Probleme oder der Ruf des dunklen Lords entschuldigen einen Spieler beim Verlassen des Spielfelds vor Ende der Partie.
- 9.3.4 Der dunkle Lord ist Auslegungssache.

§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 des Wurfgegenstandes nicht gestattet.
- 10.3 Der Wurfgegenstand 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. (§13.2 Abs. 4-5/ §14.2 Abs. 3)
- 10.6 Telefon- Joker
 - (1) Jede Mannschaft darf zu einem beliebigen Zeitpunkt, auch wenn die andere Mannschaft den Ball hat, "Telefon-

Joker" rufen und das eigene Mobiltelefon auf die Ziel-Flasche werfen. Es gilt §10.1 bis §10.3)

- (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 Wurfgegenstands die Mittelflasche von der horizontalen in die vertikale Lage befördert. Der Wurf muss dazu Regelkonform nach §10.1 und §10.2 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 Wurfgegenstand 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 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. (Flaschen Öffnung entgegen der Schleuderkraft)
- (3) Sollte ein Spieler innerhalb der drei (3) Sekunden tropfen, hat sein Team damit offiziell verloren.
- (4) die Tropfprobe darf nur bei einen der 3 Schiedsrichter bewiesen werden und ist nur dann gültig wenn er oder sie es dafür erklärt.

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 (§10.3);
- (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 5-Schluck-Strafen sind Strafen, welche mit fünf (5) Schlucken/ Pustern für das Gegner team geahndet werden.
- 15.2 Strafen die mit fünf (5) 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.“