

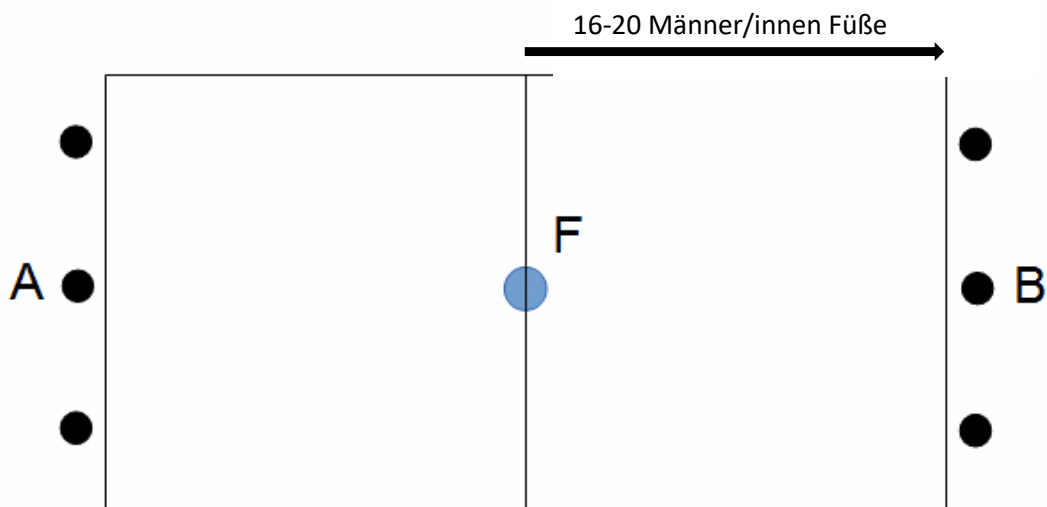


Präambel

Radler ist kein Bier, allerdings zum Spielen zugelassen. Aus Vereinfachungsgründen wird der Text durchgehend bieregendert.

1. Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus einem inneren Feld (Lauffeld), in dessen Mitte sich ein Wurfziel (Flasche F) befindet und zwei äußeren Feldern (Teamraum) in denen sich die Teams A und B und deren Biere befinden. Die einzelnen Felder werden durch Linien getrennt.



2. Spielgerät

Das bevorzugte **Wurfziel** ist eine 1,5 Literflasche aus Hartplastik, welche zu 1/3 (mit einer nicht ekelhaften Flüssigkeit) gefüllt ist. Fische im Ziel sind zu vermeiden. Falls notwendig kann der Schiedsrichter (soweit vorhanden) jedes Objekt als Wurfziel bestimmen, welches mindestens die Größe einer üblichen 0,5l Flasche besitzt und genügend Gewicht und Standfestigkeit aufweist.

Als **Wurfgeschoss** ist eine in Tape gewickelte Klopapierrolle (ISO 12625-1:2011) die bevorzugte Wahl. Alternativ ist auch eine halbvolle 0,5 Literflasche erlaubt. Diese darf einzig und allein nur mit Wasser gefüllt sein.

Als **Spielbier** sind Biere und Radler aus 0,5 Liter Flaschen/Dosen zulässig.

3. Teams

Die Teamstärke im Turniermodus beträgt 5-15 Personen, bestehend 5 Spielern und maximal 2 Auswechselspielern. Ausgewechselt werden darf nur vor einem Spiel oder bei Verletzung. Sollte ein Spieler während des Spielverlaufes Opfer des Bieres werden, verliert das Team das Spiel. Ein Spieler pro Team ist Teamführer. Diese sind die 1. Ansprechpartner für die Schiris und Verhandlungsführer bei Bedarf.

Außerhalb des Turniermodus` ist die Anzahl der Mitspieler nahezu unbegrenzt. Es sollte allerdings auf eine annähernd gleichstarke Aufteilung geachtet werden.



4. Spielleitung

Die Einhaltung der Regeln kontrolliert der Hauptschiedsrichter. Bei mehreren Spielen gleichzeitig kann dieser sich als Hilfe Seitenrichter für jedes Team aus unparteiischen Personen und dem FSR WiWi rekrutieren. Der Hauptschiedsrichter trifft alle Entscheidungen nach eigenem Ermessen und Berücksichtigung des Regelwerks. Nur bei begründetem Zweifel der Neutralität kann vor Spielbeginn bei der Turnierleitung ein anderer Schiri beantragt werden.

5. Spielablauf

- I. **Beginnrecht, Seiten- und Ballwahl:** Zu Beginn eines jeden Spieles treten die beiden Teamführer gegeneinander im Schnick-Schnack-Schnuck an. Dabei zulässig sind ausschließlich die Handzeichen „Stein“, „Schere“ und „Papier“. Das Prinzip des „Ehrensteins“ muss vor dem Schnicken, falls gefragt, allen erklärt werden.
Der Gewinner erhält den ersten Wurf und darf die Seite und den Ball wählen.
- II. **Position des Bieres, Aufstellung und Werferreihenfolge:** Die Linie zum Lauffeld darf beim Wurf nicht übertreten werden. Es darf jeder von jeder Position im Teamraum werfen, die Biere dürfen allerdings nicht umgestellt werden. Die Startaufstellung beim 1. Wurf eines Teams gibt die Wurfreihenfolge vor. Der erste Werfer ist die linke Person, der letzte die Rechte.
Das Team, das laufen muss darf mit einem Bein vor der Linie sein Bier schützen.
- III. **Wurf und Trinkphase:** Beide Teams werfen abwechselnd das Wurfgeschoss durch die Luft und versuchen dabei das Wurfziel (WZ) zu treffen. Geworfen wird mit der „Hand über Schulter Technik“. Würfe von unten sind ungültig. Sobald der Ball die Hand verlässt, dürfen maximal 2 Läufer des Gegnerteams die Linie übertreten, den Ball aufsammeln und gegebenenfalls das Wurfziel aufstellen. Läuft ein Spieler zu früh los, muss er erst wieder mit einem Fuß im eigenen Teamraum gewesen sein, bevor er den Ball holen oder die Flasche aufstellen darf.
Das Team, welches nicht werfen darf, ist berechtigt, das eigene Bier mit *einem* Bein vor der Linie zu schützen.
Maximalkraftwürfe sind untersagt. Welcher Wurf als zu hart gilt, bestimmt der Schiedsrichter! Das Wurfgeschoss muss innerhalb des Spielfeldes einmal den Boden berührt haben. Wird das Wurfgeschoss auf den Körper der Gegenspieler geworfen erfolgen Strafen bis hin zur Disqualifikation. Der Versuch, die gegnerischen Biere umzuwerfen ist grundsätzlich erlaubt. Wird das WZ umgeworfen, darf so lange getrunken werden, wie das WZ nicht wieder aufrecht steht und die Läufer sowie der Ball sich nicht im oder hinter dem Teamraum der Gegnermannschaft befinden.
Jeder Spieler darf nur sein eigenes Bier trinken und muss dieses bei jedem Wurf vor sich platzieren, Ausnahmen werden unter „Strafbiere“ genannt.
- IV. **Ende der Trinkzeit:** Sobald das gegnerische Team das Stoppsignal gerufen hat ist umgehend das Bier abzusetzen. Zu langes Trinken kann mit einer Straftrinkrunde (einmal nicht trinken wenn das eigene Team trinken darf) für den Säufer bestraft werden.
- V. **Spielende:** Gewonnen hat das Team welche alle Spielbiere (und gegebenenfalls Strafbiere) leergetrunken hat oder wenn der Gegner disqualifiziert wurde.
Abgabe nur, wenn das Team Trinkphase hat.



- VI. **Leere Biere:** fast leere Biere dürfen hingelegt werden, damit der Schaum sich legt. Das schützt sie jedoch nicht vor dem Abwerfen durch das gegnerische Team und es folgen dieselben Strafen, sollte es getroffen werden.
Ein leeres Bier wird beim Schiedsrichter über einem unbeschädigten Kronkorken geleert, bis kein Tropfen mehr aus dem Flaschenhals kommt. Sollte der Kronkorken überlaufen, dann erhält der Spieler ein Strafbier. Absichtliches „über die Hand gießen“ gibt ein Strafbier. Teamabgabe ist erwünscht.
- VII. **Strafbiere und Schäumen:** Strafbiere werden beim Umschießen einer Bierflasche mit dem Wurfgeschoss oder durch eigenverantwortliches Umtreten im eigenen Team verteilt. Strafbiere dürfen *nicht* im Team weitergereicht werden, außer der Schiedsrichter erlaubt es. Ein Verteilen des Flaschen-/Doseninhaltes in eine andere Flasche/Dose ist nicht zulässig. Ein Bier gilt als übergeschäumt, sobald geringste Mengen Schaum den Hals runterlaufen und wird je nach Ermessen des Schiedsrichters mit 1-3 Strafrunden bestraft. Sollte der Spieler trotz Strafrunde trinken, dann muss er die Strafrunde natürlich wiederholen und erhält eine zusätzliche wegen Dämlichkeit. Teamkameraden dürfen ihn vom Trinken abhalten.

6. Strafkatalog

Aussetzen (Einmal nicht trinken, wenn das eigene Team trinken darf) :

- Überschäumen des Bieres (1-3 *Trinkrunden* (TR))
- Übertreten der Grundlinie (1 TR)
- Würfe auf Schienbeinhöhe der Gegenspieler (ohne Bodenkontakt vorher) (1 TR ganzes Team)
- Zeitverzögerung beim Absetzen nach Trinkrunde (1 TR)
- Wurfreihenfolge nicht eingehalten (1 TR)
- Zu früh geworfen (wenn Gegner team ersichtlich noch abgelenkt oder beschäftigt ist) (1 TR)
- Bier zu weit von der Grundlinie entfernen (1 TR)
- Wenn leeres Bier nicht abgegeben wird, sondern über Kopf geleert wird oder 3-Sekunden-Regel angewendet wird (2 TR)

Strafbier (Der Spieler erhält zusätzlich ein neues Bier, welches vor Abgabe geleert werden muss) :

- Bier umkippen unabhängig vom Bierverlust (immer)
- Im Spielverlauf kotzen oder sich anderweitig erleichtern gehen
- Wiederholtes Diskutieren mit dem Schiri bei Uneinsichtigkeit (Bei 3 oder mehr Spielern ganzes Team)
- Beleidigung der Gegner oder des Schiedsrichters (bei Wiederholungen)
- Bier illegal weitergegeben oder tauschen
- Bier über die Hand gießen beim Kronkorken füllen

Disqualifikation (Mannschaft oder Spieler im Ermessen des Schiedsrichters):

- Würfe auf Gesichtshöhe der Gegner und harte Würfe auf den Oberkörper
- Verweigerung den Anweisungen des Schiedsrichters zu folgen
- Wiederholte Beleidigung von Gegner oder Schiedsrichter
- Spielsabotage

7. Weiteres

Zeigen sich während des Spieles Lücken im Regelwerk oder treten seltene Sonderfälle auf, welche nicht alle im Regelwerk erfasst werden können, so obliegt es zunächst dem Schiedsrichter oder den beiden betroffenen Mannschaften des betreffenden Spieles, sich über eine Lösung einigen.