

- Vorbereitung

- **Seid fair!**
- Die Becher werden in vier Reihen als Pyramide aufgestellt
- Die Becher werden gleichmäßig mit insgesamt 1 Liter Bier gefüllt
- Die Becher müssen zentral auf dem Tisch stehen und die letzte Becherreihe sollte höchstens 3 cm vom Tischrand entfernt sein
- Zwei Becher werden mit Wasser gefüllt und am Rand des Tisches zum Reinigen der Tischtennisbälle genutzt
- Die zulässige Teamgröße beträgt 2-4 Spieler

- Die Regeln

- **Der Wurf**
 - Geworfen wird mit dem Ellenbogen HINTER der Kante des Spieltisches
 - Jedes Team wirft pro Spielzug zwei Bälle
 - Es ist dem Team freigestellt, ob eine Person zweimal wirft oder zwei Personen einmal. Jedes Teammitglied soll gleichmäßig oft werfen
 - Der Ball gilt als geworfen, sobald er die Hand des Spielers verlassen hat
- **Punkten**
 - Sobald ein Wurf im gegnerischen Becher landet und auf dem Getränk aufkommt, gilt der Ball als versenkt
 - Kreiselt der Ball in einem Becher, springt aber OHNE FREMDE HILFE aus dem Becher, zählt dies nicht als Treffer
 - Den Ball herauspusten ist NICHT erlaubt
 - Prallt der Ball in den Becher und wirft ihn um, gilt dies als Treffer
 - Sollte der Ball nicht in den Becher gehen und ihn trotzdem umwerfen, zählt dies nicht als Treffer
 - Treffen zwei Bälle innerhalb derselben Runde in den selben Becher, müssen vom gegnerischen Team drei Becher getrunken werden. Der getroffene Becher und zwei vom werfenden Team ausgesuchten Becher
 - Wenn der Ball vor einem Treffer auf der Tischplatte landet, müssen vom gegnerischen Team zwei Becher getrunken werden. Der getroffene Becher und zwei vom werfenden Team ausgesuchten Becher
- **Fouls**
 - Spieler beider Teams dürfen die Becher während des Spiels nicht berühren. Ausnahmen sind Umstellen der Becher oder wenn ein Becher vom Tisch genommen wird um zu trinken
 - Kommt die gegnerische Mannschaft mit dem Ball während eines laufenden Spielzugs in Kontakt, ohne dass der Ball den Spieltisch berührt hat, wird dies als Foul gewertet
 - Berührt ein Zuschauer den Ball oder wird der Spielzug durch äußere, Spielentscheidende und nicht zu steuernde Ereignisse maßgeblich manipuliert, ist ein Wiederholungswurf anzusetzen
- **Sonstige Regeln**
 - Im Verlauf des Spiels ist es jedem Team **einmal** gestattet, die Becherformation des Gegners zu ändern. Dabei müssen die Becher auf einer Position stehen, die sich innerhalb der ursprünglichen Pyramide befindet
 - Ablenkungsmanöver sind erlaubt, solange weder der Cup, der Ball oder das gegnerische Team berührt werden oder die Flugbahn des Balles anderweitig verändert wird

- Rollt ein Ball auf der Tischplatte zur Seite des werfenden Teams zurück, dürfen diese ihn aufheben und mit einem Wurf hinter dem Rücken versuchen, einen Punkt zu erzielen.
- Das verteidigende Team darf den Ball nur dann wegschlagen, wenn dieser Kontakt zum Tisch oder mit dem Cup hatte
 - Führt ein Ball durch Verteidigen in einen Cup, gilt dieser als getroffen
 - Berührt ein Spieler des verteidigenden Teams die Cup-Formation und der Ball trifft keinen Cup, gilt ein Cup als getroffen. Das werfende Team darf hierbei den Cup frei wählen, der vom Tisch genommen werden muss
- **Bei Regelverstößen muss das schuldige Team einen eigenen Becher austrinken**
- Spielende
 - Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Team den letzten Cup des gegnerischen Teams getroffen hat
 - Das verlierende Team darf mit zwei Würfeln nachziehen und können versuchen, ein Unentschieden zu erzielen
 - in diesem Fall wird eine Revanche mit 3 Bechern pro Seite ausgetragen
 - Bei Niederlage muss das Verliererteam die übrigen eigenen und gegnerischen Becher austrinken