



Bundesministerium  
für Verteidigung,  
Gesundheit und  
Soziales



Bundesministerium  
für Spiel, Spaß und  
Freude



Bundesministerium  
für Zielwerfen von  
künstlichem Ball  
und Biergenuss

# **Gesetz zum Schutz vor Konfliktpotenzial durch differente Meinung, tendenziösem Schiedsgericht und divergenter Interpretation (Bundes-Bierponggesetz - BBPG)**

Ausfertigungsdatum: 27.01.2018

Vollzitat:

"Bundes-Bierponggesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 27.01.2018 (BGBl. I S. 116), das zuletzt durch Artikel des Gesetzes vom 04.02.2018 (BGBl. I S. 127) geändert worden ist"

## ERSTER TEIL ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

### § 1 Zweck des Gesetzes

Zweck dieses Gesetzes ist es, den geregelten Spielablauf zwischen Freunden des Wurfspots und Biergenusses zu schützen und dem Entstehen konflikthaltiger Zeitvergeudung vorzubeugen. Verantwortungsvoller Umgang beim Genuss von alkoholhaltigen Getränken ist geboten. Der Konsum von Alkohol ist für Jugendliche unter 18 Jahren nicht zulässig. Vorsicht auch bei Schwangerschaft.

### § 2 Geltungsbereich

Die Vorschriften dieses Gesetzes gelten für (1) das Austragen offizieller und inoffizieller Veranstaltungen der Sportart Bierpong mit Beteiligung mindestens eines Gypsies© („+1“, „-1“ oder „i“ nicht inbegriffen), (2) die Beschaffenheit, die Ausrüstung und die Leitung von Spielanlagen und (3) Betreiber und insbesondere Teilnehmer.

## ZWEITER TEIL ERRICHTUNG UND BETRIEB DER SPIELSTÄTTE

### § 3 Genehmigung

Die Errichtung und der Betrieb von Spielstätten, die auf Grund ihrer Beschaffenheit oder ihrer Betreiber in besonderem Maße geeignet sind, einen geregelten Spielablauf zu bewerkstelligen und notwendige Grundlagen zu erfüllen, sowie zu ortsfesten Spielmittelerwerbseinrichtungen und öffentlichen Verkehrsmittelhaltepunkten angebunden sind, erlangen eine Genehmigung.

### § 4 Pflichten der Betreiber

Genehmigungsbedürftige Anlagen sind so zu errichten und zu betreiben, dass zur Gewährleistung eines hohen Spielniveaus insgesamt (1) Spielmittel, im weiteren Sachverlauf als Bier bezeichnet, stets sicher aufbewahrt und zusätzlich gekühlt werden können, (2) der Aufenthalt von Teilnehmern und Begleitpersonen gesichert, sowie die gehobenen Standards der humanen Behausung und Bewirtschaftung erfüllen, (3) die Räumlichkeiten den Platzbedürfnissen des Schiedsgerichts entsprechen, (4) die Vollständigkeit der Spielbetriebsmittel, insbesondere Becher nachgewiesen wird, (5) allgemeingültige Hygienevorschriften und deren Bewerkstellung eingehalten sind und (6) eine musikalische Untermalung der Veranstaltung möglich ist.

## § 5 Ausstattung

Um einen komplikationsfreien Ablauf zu gewährleisten, sind folgende Ausstattungen der Spielanlage unabdingbar (1) Becher, vorzugsweise originale sog. Rotbecher (engl. Red Cups), ein Minimum von 22 an der Zahl, (2) Spielunterlage, vorzugsweise originaler Spieltisch mit vorgezeichneten Spielfeldmarkierungen mit Mindestanforderungen von 1800 Länge, 600 Breite und 750 Höhe in mm, (3) Spielgerät in Form von künstlichem Ball, in erster Linie aus dem Bereich des Tischtennis mindestens eins an der Zahl, (4) Turnierplanerstellungshilfsmittel, bestehend aus Stift und Papier im DIN A4 Format oder höher, (5) Zeitmessungsgerätschaft, (6) Zufallsgenerator hinsichtlich der Auslosung und (7) Bereitstellung von Leitungswasser aufgrund der Hygienevorschriften siehe § 4 Abschnitt 5.

## DRITTER TEIL VARIETÄT DER SPIELMODI

### § 6 Durchführungsverfahren

Dem obersten Ziel untergeordnet, einen im Höchstfall geselligen Spielbetrieb sicherzustellen, ist der organisierte Ablauf von Spielpaarungen unabdingbar. Aufgrund von variierender und inkonsistenter Teilnehmeranzahl ( $i$ ), sieht das BVGS, das BSSF und das BZBB ein Konglomerat aus anwendungsoptimierten Spielmodi vor. Der Entscheid ist der jeweiligen teilnehmenden Spieleranzahl anzupassen.

(1) -Mano a Mano-, Volksmund "Jeder-gegen-Jeden" im ligagleichen Einzelmodus. Gesamtspiele  $S = \frac{i \cdot (i-1)}{2}$ , das heißt in Folge von beispielsweise 8 Teilnehmern sind 28 Spielansetzungen durchzuführen.

(2) -Gruppenphase & K.o. Einzel-, die Teilnehmeranzahl wird in wahlweise zwei, drei oder vier Gruppen zu gleichen Teilen segmentiert mit anschließenden Einzelausscheidungen.

(3) -Zweiergruppen (Doppel) Liga-, im Stil des Mano a Mano Modus wird paarweise gespielt. Anmerkung: Jedoch nicht für die offizielle Gypsie-Großmeister-Liga zu verwenden.

(4) -Gruppenphase & K.o. Zweiergruppe-, äquivalent zu Modus 2 paarweise, Anmerkung aus Abschnitt 3 gilt auch hier.

(5) -Dietze-Paarkreuzsystem-, gespielt werden acht Einzel- und vier Doppelpaarungen, die Reihenfolge der Einzelspiele ist gleich der des Bundessystems, zunächst die Doppel über Kreuz schlussendlich paarweise.

(6) -Werner-Scheffler-System-, ein erweitertes Paarkreuzsystem, bei dem Teams von vier Mitspielern gebildet werden, die zuerst in Doppelansetzungen danach in Einzelspielen gegeneinander antreten.

### § 7 Bewertungssystem

Aufgrund des geografischen Ursprungs wird in jedem Aufeinandertreffen ein Spielsieger ermittelt, folglich ist ein Remis nicht möglich. Im Ligamodus gewinnt derjenige Spieler bzw. Paar, welcher die meisten Partien für sich entscheiden konnte. Ein Sieg wird entweder durch das vollständige Treffen der gegnerischen Becher unter Berücksichtigung der Rechtsverordnungen siehe § 12 oder durch das positive Becherverhältnis bei Ablauf der Spieldauer siehe § 8 errungen. Das bei Ende des Spiels verbliebende Becherverhältnis wird ordnungsgemäß aufgenommen, um bei tabellarischem Gleichstand differenzieren zu können. Falls bei Ablauf der Spielzeit ein Gleichstand besteht, wird in einem Ausscheidungsstrafwerfen mit Nachwurfverfahren bestehend aus je einem Becher pro Partei die Partie ausgeworfen. Der beginnende Spieler wird durch einen gestikulierenden Materialwettkampf bestehend aus Schere, Stein und Papier ermittelt, wahlweise auch per Vereinbarung ohne formalen Vertrag (Gentleman's Agreement).

## § 8 Spieldauer

Die zeitlichen Ressourcen eines menschlichen Individuums sind begrenzt, weswegen die Dauer einer Gypsy©-Bierbecherzielwurfveranstaltung nachhaltig geprägt sein soll. Im Grundentwurf des Gesetzes wurde eine Spielzeitspanne von maximal 15 Minuten unter Erdbedingungen auf NN gesetzt. Die Gesamtdauer der Veranstaltung sollte einen Zeitraum von 8 Zeitstunden nicht überschreiten. Bei eventuellem Zuwiderhandeln muss dieses Vorhaben beim Betreiber angemeldet werden, sofern dieser nicht eigens verantwortlich ist.

## § 9 Spielablauf und Besonderheiten

Vorangehende Paragraphen obliegen dem Sinn und Zweck einen optimalen Spielablauf zu gewährleisten, welcher in diesem Abschnitt ausgeführt wird. Bereits vor dem Spielbeginn sind diverse Vorbereitungen zu treffen, in Form von (1) Spielbecher per Fluid in einen frischen Zustand zuwege bringen, vorzugsweise mit Wasser ausspülen, (2) zusätzlich pro Seite einen mit Frischwasser gefüllten Spielgerätecleaningbecher bereitstellen, (3) die Formationsaufstellung der plastischen Bieraufbewahrungsbekälter, grundlegend pyramidenförmig, zulaufende Spitze in des Gegners Richtung, (4) Auffüllen der Becher mit genusserregendem Gerstensaft auch bekannt als Hopfenkaltschale, nach der Faustregel ein halber Liter pro Person und (5) Ermittlung, welcher Partei die Ehre des Eröffnens gebührt durch (A) Blickkontakt haltendes Auswerfen auf die Becher des Widersachers oder (B) Vergleich von Symboldarstellung der oberen Extremitäten, externe Regeln zu diesem Verfahren sind selbständig im Netz zu recherchieren oder eigenständig auszumachen. Die Parteien werfen abwechselnd, es sei denn (i) im Paarmodus finden sich beide Wurfgeräte im selben Becher wieder, infolge dessen kehren sie zum Absender zurück, (ii) nach Abprallen des Balles an jeglichem Körper der rivalisierenden Seite und ein über den Spieltisch sich zurückbewegendes Spielgerät die Mittellinie überschreitet, woraufhin ein Kunstwurf\* ausgeführt werden muss oder (iii) § 12 Regel (10) in Kraft tritt. \*Kunstwürfe beinhalten ein atypisches bzw. geschwächtes Wurfverhalten zum Beispiel (C) Verwendung des in der Regel unbenutzten Armes, (D) sichtfreies Werfen aufgrund von geschlossener Augen, (E) Ballflugbahnen mit Einbeziehung von Einrichtungsgegenständen und Wänden oder (F) dem Spielfeld gekehrter Rücken und Befördern des künstlichen Balles über die Schulter. Das Schiedsgericht kann weiteren Varianten zustimmen. Nach vorherigem Vereinbaren ist ein optionaler Spielzusatz namens Hans Allein (Han Solo) erlaubt, welcher ausschließlich bei durch Treffer verursachten, alleinstehenden Bechern möglich ist und doppelt zählt. Dabei muss die genaue Position des Zielwurfs akustisch angemeldet werden, woraufhin auch nur dieser Treffer zählt, bei Treffen eines anderen Bechers nicht. Damit ein Mehrwert und ein Lernerfolg entsteht, ist der Verlierer des Spiels verpflichtet, die übrig gebliebenen gefüllten Becher des Siegers halsabwärts sich einzuverleiben.

VIERTER TEIL  
DEFINITION VERPFLICHTENDER, ZWEIFELSFREIER, APODIKTISCHER SPIELREGELN

§ 12 Rechtsverordnungen

- (1) Getrunken wird Bier.
- (2) Der Abwurf erfolgt mindestens auf Brusthöhe.
- (3) Der Ellenbogen hat stets und jederzeit hinter der vordersten Tischkante zu sein.
- (4) Pro Spiel hat jede Partei ein Mal das Recht, gegnerische Becher neu formatieren zu lassen.
- (5) Bei einem auftippenden Wurf (engl. Bouncer) darf die Verteidigung den Ball abwehren.
- (6) Treffer nach auftippenden Bällen zählen doppelt, sofern dieser beabsichtigt war. Bei Bandenspiel mit der Becherwand und zufälligem Treffen des Inneren zählt der Wurf einfach.
- (7) Prallt der Ball an Körperteilen des Gegners oder anderweitig unbeabsichtigt in einen Becher, so zählt dieser Treffer einfach.
- (8) Spielverzögerungen werden durch das Schiedsgericht in Form von Ermahnung, Verwarnung, Strafbecherverteilung oder im schlimmsten Falle Disqualifizierung geahndet.
- (9) Unlautere Kommunikation (engl. Trash-talk) zwischen den Parteien ist zu unterlassen. Ablenkungsversuche sind ebenso zu vermeiden.
- (10) Ist es einem Spieler gelungen, zwei Treffer in Folge zu erzielen, befindet sich dieser im Feuermodus (engl. on fire) und bekommt für diese Leistung den Wurfball für einen weiteren Versuch wieder zurück.
- (11) Kunstwürfe (engl. Trick Shots) zählen einfach. (siehe § 9 \*)
- (12) Fällt ein Becher um, sei es durch Eigenverschuldung oder durch Energieaufnahme des Balles, zählt dieser als getroffen und kann ein Spielende bedeuten. Infolge der mutwilligen Verschwendung kann ein Strafbier verordnet werden.
- (13) Radler und andere Mixturen sind kein Bier, dementsprechend illegal. Mitspielern weiblichen Geschlechts sind Ausnahmen möglich.
- (14) Falls sich der Ball rotierend an der Becherinnenwand bewegt, ist ein Abwehrversuch erlaubt. Dabei gilt in erster Linie Frauen blasen, Männer fingern.
- (15) Ein Wurf zählt als Treffer, wenn der Ball die Oberfläche des Bieres im Becher berührt.
- (16) Dem Turniersieger gebührt Ehre, Respekt und der Titel des Königs bis zur nächsten Austragung, unabhängig von der Teilnahme.