

Bingen - Regelwerk

Verfasser: Rick Howsky 2019

überarbeitet am 08.08.2021



Durchblick

1. Arschloch.....	3
2. Netzroller.....	3
3. Mudda und Großmudda.....	3
4. Catch.....	3
5. Eigencatch.....	4
6. Zuschauercatch.....	4
7. Banzer.....	4
8. Bing.....	4
9. Angaben- und Eigenbing.....	5
10. Bing im Spiel.....	5
11. Angaben- und Eigenbing im Spiel.....	5
12. Bingolf.....	6
Zusätzliche Regeln.....	6
Folgende Regeln interagieren miteinander.....	6
Einige Beispiele zum besseren Verständnis.....	6

Vorwort:

Bingen ist ein Trinkspiel mit Tischtennis, welches sowohl als Einzel oder Doppel gespielt werden kann. Ziel ist es, durch Tischtennisballwechsel das gegnerische Glas zu treffen (Bing) und durch weitere Regeln die/den Gegner zu besiegen. Die beiden Gläser werden jeweils zentriert und eine Schlägerlänge von der Grundlinie entfernt aufgestellt. Die Anzahl der Schlucke im Glas, werden vor dem Spiel ausgemacht und betragen i.d.R. fünf im Einzel und sechs im Doppel. Wichtig ist, dass das Glas zu keinem Zeitpunkt während des Spiels leer sein darf und nach dem letzten Schluck immer leer sein muss. Zudem ist Bingen die einzige Sportart, in der nach einem erfolgreichen Training bei einer Feierabendhalben trotzdem noch trainiert wird!!!

In der Folgenden Zusammenfassung sind die Regeln für ein Doppel in blau markiert.

Es gelten die Allgemeinen Internationalen Tischtennisregeln des Weltverbandes ITTF.

Ausstattung:

- Eine Tischtennisplatte, Schläger und Bälle
- Zwei Gläser (wenn möglich, identisch) ca. 0,4l (sh. Titelseite) oder 0,5l.
- Getränke ab 4,0% Alkoholgehalt

Zusammenfassung Bing-Regeln

1. Arschloch

Ein *Arschloch* liegt vor, wenn der servierende Spieler bei der Angabe einen Tischtennisfehler begeht (Ball ins Aus/Netz). Der betroffene Akteur trinkt einen Schluck und darf, wenn er möchte, eine erneute Angabe machen. Getreu dem Motto: Ein *Arschloch* macht bekanntermaßen noch einmal. Eine Angabe zählt erst dann als gespielt, wenn der Schläger den Ball berührt.

2. Netzroller und falsche Wiese:

Ein *Netzroller* entsteht, wenn das Spielgerät erst das Netz und dann die gegnerische Platte berührt. Geht der Ball nach einem *Netzroller* nichtmehr auf die Platte, so ist es ein *Arschloch*. Beim *Netzroller* gibt es beliebig oft Wiederholung. Geht der Ball bei der Angabe nach dem *Netzroller* korrekt (max. einmal aufgekommen) gegen das Glas zählt dies als *Angabenbing*. Beim Doppel muss die Angabe auf die diagonale Wiese gespielt werden, dies kann beliebig oft passieren und wird einfach wiederholt. Trifft der Ball bei falscher Wiese das Glas, so zählt dies wenn er korrekt aufkommt als *Angabenbing*.

3. Mudda und Großmudda:

Sollte der Gegenspieler nicht fähig sein, die Angabe zurück zu spielen, so ist er *Mudda*. Der servierende Spieler schlägt nochmal auf und falls der Gegenspieler erneut die Pille nicht zurückbringt, ist er *Großmudda* und trinkt einen Schluck. *Netzroller*, falsche Wiese und *Catch* heben jeweils die *Mudda* auf.

4. Catch:

Es kann *gecatched* werden, sobald ein gespielter Ball nicht mehr auf der Tischtennisplatte aufkommt. Das Spielgerät darf mit Schläger oder Körperteil hochgehalten werden, muss aber in der freien Hand gefangen werden. Wird der Ball beim Fangen an ein Körperteil oder Schläger gedrückt liegt ein Frauencatch vor der nicht als *catch* zählt. Ein *catch* kann auch nach einem *Netzroller* erfolgen. Es gilt auch als *catch*, wenn der Ball gegen eine Wand mit mindestens: Wand $\geq 90^\circ$ Neigung gegen die Horizontale prallt und dann gefangen wird. Der *catcher* darf nicht körperlich attackiert werden! Außerdem liegt ein *catch* unter Sonderbedingungen vor: Ball wird zwischen die Beine festgehalten, Ball fällt in den Ausschnitt, Brusttasche, Hosentasche, Mund und bleibt liegen, zählt es als *Catch*.

Beim Doppel ist es egal welcher Akteur den Ball fängt. Man darf den Klunker auch seinem Mitspieler in die Hand spielen.

5. Eigencatch:

Trifft ein Spieler A die gegnerische Platte nicht und der Spieler B gegenüber schlägt versehentlich oder bewusst direkt den Ball zurück (ohne die Platte zu berühren) und der Spieler A fängt diesen, so entsteht ein *Eigencatch*. Der betroffene Spieler A trinkt einen Schluck. Der Ball muss nicht zwingend von Spieler B zurückgespielt werden, der Ball kann auch

durch einen Gegenstand wieder zurück zu ihm gelangen. Wird der Ball von einem betroffenen Akteur direkt nach einem *Bing* vom Glas weg *gecatched*, liegt ebenfalls ein *Eigencatch* vor.

6. Zuschauercatch:

Wird der Ball von einem Zuschauer gefangen, muss sich der Spieler, der die Platte nicht getroffen hat, einen Schluck gönnen.

7. Banzer:

Beim *Banzer* liegen 3 Varianten vor. Bei jeder Variante wird immer ein Schluck getrunken.

1. Sobald ein Spieler versucht zu *catchen* obwohl der Ball auf der Tischtennisplatte aufkommt, entsteht ein *Banzer*. Wenn zunächst ein Fangversuch erfolgt, die Pille aber doch korrekt auf der Platte aufkommt, muss der betroffene Spieler anschließend zumindest den Ball mit dem Schläger treffen, um einen *Banzer* zu verhindern.

Diese Regel gilt auch beim Doppel, für den nicht schlagenden Spieler. In diesem Fall muss aber der Akteur den Ball noch mit seinem Schläger berühren, der auch dran ist. Auch wenn der Ball ungewollt gegen den Schläger geht, ist dies als *Banzer* zu bezeichnen (Schläger schneller wegziehen).

➔ Um Diskussionen und Streitigkeiten zu vermeiden, wird der *Banzer* betroffene Spieler gefragt, ob ein *Catch* Versuch vorlag. Wir hoffen um eine ehrliche Antwort, da niemand unfair ein Spiel für sich entscheiden sollte!!!

2. Da bei Doppel abwechselnd geschlagen werden muss, darf auch nicht nicht geschlagen werden. Das heißt, die Akteure müssen sich stets bemühen an den Ball zu kommen. Reagiert ein Mitspieler gar nicht, entsteht ein *Banzer*.
3. Beim Doppel muss abwechselnd geschlagen werden. Schlägt ein Spieler zweimal, liegt ein *Banzer* vor und es muss ein Schluck getrunken werden

8. Bing:

Trifft ein Spieler während der Partie das Glas des Gegners, so muss dieser trinken.

9. Angaben- und Eigenbing:

Bei der Angabe darf das Glas nicht getroffen werden. In diesem Fall trinkt der betroffene Spieler. Ein *Eigenbing* entsteht, sobald ein Mitstreiter sein eigenes Glas trifft, dies kann während dem Spiel oder bei der Angabe passieren.

Falsche Wiese schützt nicht vor einem *Angabenbing*!

10. Bing im Spiel:

Ein *Bing im Spiel* tritt ein, wenn ein Glas getroffen wird und die Betroffenen weiterspielen. Fliegt der Ball direkt vom Glas auf die eigene Platte wieder zurück, so zählt dies als hätte der Gegner geschlagen und es muss weitergespielt werden. Ist dies nicht der Fall muss der

betroffene einen Schluck trinken, da es bei einem Bing im Spiel bis zum nächsten Tischtennis Punkte geht. Dabei gilt zu beachten:

1. Der Ball darf einmal bevor er und nachdem er das Glas berührt hat auf der Platte aufkommen, muss dies aber nicht. Der Ball kann auch direkt vom Glas zurück auf die andere Seite springen.
2. Direkt nach jedem *Bing im Spiel* darf jeder Spieler den Ball schlagen (egal ob er dran ist oder nicht). Danach muss wieder abwechselnd geschlagen werden.
3. Fängt der betroffene Spieler den Ball nachdem er das Glas berührt hatte, gilt dies als *Eigencatch*.
4. Bei mehreren *Bings im Spiel* tritt folgende Formel in Kraft.

$$s = 2^n - 1 \quad (1)$$

s = Die Anzahl der zu trinkenden Schlucke.

n = Die Anzahl der Bings während dem Spiel.

➔ Es wird ungern gesehen, bei einem *Bing im Spiel* nicht auf das Glas zu zielen, um sicher den Punkt für sich zu gewinnen.

11. Angaben- und Eigenbing im Spiel:

Triff ein Akteur bei der Angabe das gegnerische Glas (*Angabenbing*) und der Ball kommt korrekt (max. einmal nach dem Bing) wieder zurück auf seine Platte, so kann dieser weiterspielen und um seinen Schluck kämpfen. Gewinnt der betroffene Spieler den nächsten Tischtennispunkt, muss er für seinen *Angabenbing* nicht trinken, verliert er ihn, so muss er ganz normal für seinen *Angabenbing* einen Sipp trinken. Alle anderen Regeln bleiben selbstverständlich währenddessen bestehen und werden miteinander verrechnet. Dasselbe gilt für den *Eigenbing*. Zudem gelten für, dass aufkommen des Balles und wer schlagen darf, dieselben Regeln wie beim *Bing im Spiel* (sh. 11.1 und 11.2).

12. Bingolf:

Trifft ein Spieler während des Spiels ins Glas, liegt ein *Bingolf* vor. Der/Die Betroffene/Betroffenen Spieler muss/müssen ein volles Glas austrinken. Ein *Netzroller* schützt nicht vor einem *Bingolf*. Wird der Ball von irgendeiner Person durch: werfen oder sonst irgendwas ins Glas befördert, muss dieser das Glas auffüllen und austrinken, dabei wird der Spielstand nicht beeinflusst. Danach wird das Glas wieder auf den ursprünglichen Zustand aufgefüllt und normal weitergespielt.

Beim Doppel trinken beide Spieler jeweils ein volles Glas.

Zusätzliche Regeln:

- Beim Einzel wird mit der Angabe abgewechselt (Ausnahme: *Mudda, Arschloch*).
- Beim Doppel wird die Angabe reihum gegeben, sodass kein Spieler zweimal in Folge aufschlägt (Ausnahme: *Mudda, Arschloch*).
- Wer an der Platte steht ist bereit zum Spielen. (keine Ausreden)
- Das Glas muss eine Schlägerlänge mittig von der Platte entfernt aufgestellt werden. Ist dies nicht der Fall, muss ein Schluck getrunken werden.
- Wer sein Glas oder ein fremdes umschmeißt, muss ein volles austrinken!

Folgende Regeln interagieren miteinander:

- Beim Arschloch darf *gecatched* werden. Somit gönnt sich der Betroffene 2 Schluck.
- Entstehen mehrere Fehler im Spiel, die zum Trinken führen, so werden die zu trinkenden Schlucke aufaddiert.
- Beim Doppel wird die Angabe reihum gegeben, sodass kein Spieler zweimal in Folge aufschlägt (Ausnahme: *Mudda, Arschloch*).

Einige Beispiele zum besseren Verständnis:

- Sobald die ersten beiden Bälle gespielt sind, (nach der Angabe und Return) wird man für einen reinen Tischtennisfehler nicht mit einem Schluck bestraft.
- Der servierende Spieler schlägt zu weit und der Ball wird von einem Zuschauer gefangen.
(2 Schluck = Arschloch + Zuschauercatch).
- Beim Doppel entsteht ein *Banzer*, indem ein Mitstreiter den Ball zweimal in Folge schlägt. Die Pille geht direkt von seinem Schläger rüber zu den Gegnern und diese spielen unabsichtlich zurück und der Banzer-Spieler fängt ihn dann.
(2 Schluck = Banzer (3) + Eigencatch).
- Bei einem *Bing im Spiel* fängt ein Zuschauer direkt nach dem Bing den Ball.
(2 Schluck = Bing im Spiel + Zuschauercatch).
- Erneut *Bing im Spiel*, aber diesmal kommt der Ball zurück zur eigenen Platte und der Spieler, der gerade geschlagen hat, schlägt noch einmal aber diesmal auf die Platte und ins aus.
(1 Schluck = Bing im Spiel, siehe 10.2).
- Dein Mitspieler klopft den Ball gegen das eigene Glas (*Eigenbing*) und der Ball springt nachdem er einmal auf der eigenen Platte aufgekommen war zur gegnerischen Platte und dieser schlägt zu weit und du fängst ihn.
(1 Schluck = *Catch*, der *Eigenbing* wurde somit aufgehoben, sh. 11).
- Der Gegenspieler schlägt den Ball direkt bei der Angabe gegen das gegnerische Glas (*Angabenbing*) und springt direkt wieder auf seine Platte zurück, dieser reagiert schnell und bringt den Klunker wieder rüber, nach ein paar Ballwechsel ohne weiteren Ereignissen befördert der Gegenspieler den Ball ins Netz.
(1 Schluck = *Angabenbing*, sh. 11).