



OTTO VON GUERICKE  
UNIVERSITÄT  
MAGDEBURG

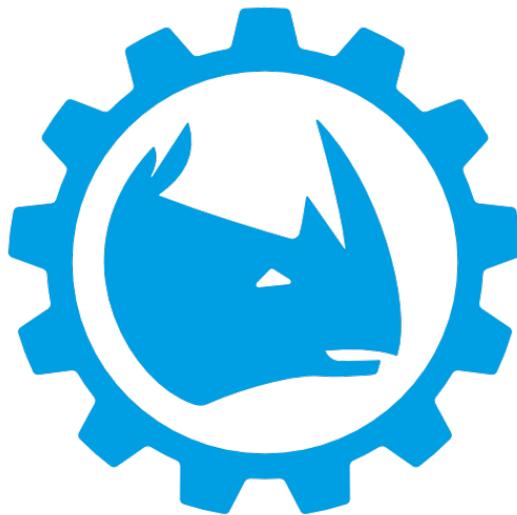
MB

FAKULTÄT FÜR  
MASCHINENBAU

**Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg**

**Fakultät für Maschinenbau**

**Fachschaftsrat Maschinenbau**



**Rage-Cage -Regelwerk**

In der Fassung vom: 09.05.2023

## Präambel

Im Bewusstsein ihrer Verantwortung vor der OvGU und deren Studierenden, von dem Willen beseelt, ein ausgeglichenes Rage-Cage-Spiel in gemeinsamen Sportsgeist zu veranstalten, hat sich die Studierendenschaft der Fakultät für Maschinenbau kraft ihrer verfassungsgebenden Gewalt dieses Rage-Cage-Regelwerk gegeben.

### § 1 Spielfeld

(1) Das Spielfeld ist ein genormter Bierzeltgarnitur-Tisch.

### § 2 Spielgeräte und Begriffsdefinitionen

(1) Bälle: Als Bälle werden 2 Tischtennisbälle verwendet. Dabei sollen die Tischtennisbälle eine gewisse Grundqualität aufweisen, sodass das „Bouncen“ der Bälle gewährleistet werden kann. Die Grundqualität wird durch das Ermessen des Schiedsrichters vor Spielbeginn bestimmt.

(2) Becher: Im Rage-Cage werden 32 Bierpongbecher (Redcups) verwendet.

(3) Becherturm: Als Becherturm werden die gestapelten Becher bezeichnet, welche im Laufe des Spiels in einander gestapelt werden.

(4) Bierpool: Ist die Gesamtheit aller in der Mitte des Tisches angeordneten gefüllten Becher.

(5) Getränk: Als Standardgetränk werden 6 Flaschen Bier (Alk% zwischen 4,8 und 5,2) pro Runde verwendet.

(6) Bouncer: Beim Bouncer wird der Ball vom Spieler auf den Tisch geworfen, sodass er nach dem Aufkommen auf den Tisch in den gewünschten Becherturm treffen soll.

(7) Schere-Stein-Papier: Das Spiel Schere-Stein-Papier<sup>1</sup> entscheidet über den Spielbeginn und ist idealerweise mit einer Runde „Ehrenstein“ zu beginnen.

(8) Treffer: Wird der Ball regelkonform gebounced und der Becherturm getroffen, so gilt der Bouncer als Treffer.

---

<sup>1</sup> Das geläufige Schere-Stein-Papier schließt ausschließlich Schere, Stein und Papier als Spieloptionen ein.

- (9) Aufstellung: Alle Teammitglieder ordnen sich im Kreis um den Tisch abwechselnd in den teilnehmenden Teams an, sodass nur Teamfremde Spieler nebeneinanderstehen. Abwechselnd werden die Spieler nach den Mannschaften in folgendem Rhythmus angeordnet:  
1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4

### § 3 Ablauf

#### (1) Vorbereitung

- a. Zu Beginn des Spiels versammeln sich beide Teams am Spieltisch.
- b. Ein Vertreter jedes teilnehmenden Teams (4 pro Spiel) trifft sich vor jeder Runde beim Schiedsrichter. Durch eine Runde Schere-Stein-Papier werden 2 Spieler bestimmt, die am Anfang die Bälle erhalten. Diese beiden Spieler MÜSSEN sich vor dem Spielbeginn gegenüberstehen.
- c. Beide Teams finden sich nach §2 – (9) – Aufstellung am Spieltisch ein. Dabei richtet sich die Aufstellung danach, dass die beiden nach §3 – (1) – Vorbereitung b. bestimmten Spieler sich gegenüberstehen.
- d. Der Schiedsrichter veranlasst die Öffnung der Getränke und gießt eigenständig die Biere gleichmäßig (ca. 0,1 l pro Becher) ein.
- e. Vor Spielstart halten die beiden ausgewählten Spieler die beiden Bälle aneinander.

#### (2) Spielbeginn und Spielfluss

- a. Das Spiel wird durch den Schiedsrichter durch einen ausgerufenen Countdown eröffnet.
- b. Die beiden ausgewählten Spieler trinken anschließend einen Becher ihrer Wahl vom Rand des Bierpools, sodass sich eine Anzahl von 30 Bechern im Pool bildet.
- c. Wenn der Ball regelkonform in den Becherturm gebounced wurde. Kann der Becherturm wie folgt weitergereicht werden:
  1. Sollte der Becher regelkonform im ERSTEN Versuch in den Becherturm gebounced werden, darf sich der treffende Spieler aussuchen, an welcher Position der Becher gestellt wird. Dabei darf dieser jedoch nicht direkt in einen anderen Becher gestapelt werden.

2. Sollte der Becher regelkonform im ZWEITEN oder späteren Versuch in den Becherturm gebounced werden, wird der Becher im Uhrzeigersinn (mathematisch negativ) eine Person weiter nach links gestellt.
- d. Der Ball wird beim Stapeln der Becher IMMER mitgereicht.
- e. Beim Bouncen muss der Becherturm immer den Bierpool berühren und darf nicht angefasst werden.
- f. Sollte ein Becherturm den zweiten Becherturm einholen und ineinander gestapelt werden, muss der zusammengefügte Becherturm umgehend im Uhrzeigersinn mit einem Ball weitergereicht werden. Der Spieler, bei dem die Bechertürme ineinander gestapelt wurden, nimmt sich einen Becher vom Rand des Becherpools und trinkt diesen umgehend aus. Anschließend wird der leere Becher als neuer Becherturm verwendet.
- g. Sollte der Ball in einen mit Bier gefüllten Becher aus dem Becherpool landen, so muss dieser umgehend ausgetrunken werden und in den Becherturm gestapelt werden. Erst dann darf der Spieler wieder bouncen.
- h. Während des kompletten Spiels muss gewährleistet sein, dass ein bouncender Spieler mit einem ausgestreckten Arm an den Rand des Bierpools gelangen kann. Die anderen Spieler machen um das gewährleisten zu können Platz und wird durch den Schiedsrichter überwacht.
- i. Blockieren des Spielablaufs, Verzögern des Spiels, Nichtweitergabe des Balles oder Becherturms, oder andere Unsportlichkeiten führen zu Strafbechern oder größere Strafen, die im Ermessens des Schiedsrichters liegen.
- j. Der Schiedsrichter zählt alle getrunkenen Becher (außer die beiden der Startspieler) und summiert diese teamweise auf. Das Team mit den wenigsten Zählern hat diese Runde gewonnen. Alle anderen Teams werden absteigend nach der Summe der Zähler aufgelistet.
- k. Sollte der Becherpool in  $n \neq 1$  Einzelpools aufgeteilt werden, unterbricht der Schiedsrichter umgehend das Spiel führt die Pools wieder zusammen. Zudem kann der Schiedsrichter im eigenen Ermessen den Bierpool wieder zusammenführen, sollte dieser zu langgezogen werden.

### (3) Spielabschluss

- a. Das Spiel gilt als beendet, wenn alle Biere des Bierpools leer sind und in einem einzigen Becherturm gestapelt sind.