



Flunkyball Regeln

Stand: 23.07.2014

1. Allgemeine Funktionsweise

Zwei Teams stehen sich auf einem Feld gegenüber.

Jeder Teilnehmer der spielenden Teams steht hinter einer gefüllten Bierflasche.

Zwischen den Mannschaften, in der Mitte des Spielfeldes, steht eine weitere Flasche.

Die Spieler der beiden Mannschaften versuchen nacheinander mit einem Ball die Flasche in der Mitte durch Werfen zum Umstürzen zu bringen.

Trifft ein Team die Flasche, dürfen die Teilnehmer dieses Teams solange ihr Spielbier trinken, bis die gegnerische Mannschaft die umgeworfene

Flasche in der Mitte wieder aufgestellt hat und sich mit dem Spielball

hinter ihrer Linie befindet und der Schiedsrichter bzw. Linienrichter „Stopp“ ruft.

Gewonnen hat ein Team, wenn jedes Teammitglied sein Spielbier vor der gegnerischen Mannschaft geleert hat.

2. Teams

Die Teams bestehen aus mindestens vier und maximal sechs Spielern.

Die Teammitglieder sind vor Beginn des Turniers festzulegen.

Das Auswechseln von Spielern während des laufenden Turniers ist nur in Sonderfällen nach Absprache sowohl mit dem Schiedsrichter als auch mit den Gegnern zulässig.

3. Bier

Als Spielbier zulässig ist ausschließlich nach dem deutschen Reinheitsgebot gebräutes Bier mit einem Alkoholgehalt von mindestens 4,5%.

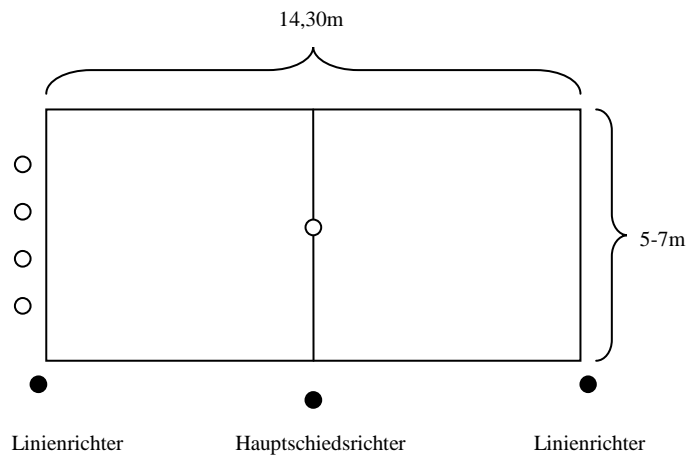
Es werden Glasflaschen mit 0,5l Inhalt verwendet.

Als Spielbier steht Holsten Pilsener zur Verfügung.

Weibliche Teilnehmerinnen dürfen sich ebenfalls für Radler als Spielbier entscheiden.

Das Spielbier wird vor Spielbeginn durch den zuständigen Schiedsrichter beziehungsweise die Linienrichter geöffnet.

4. Spielfeld



Die Mannschaften können sich über die gesamte Breite der Grundlinie aufstellen. Die zu Beginn einer Partie festgelegte Aufstellung darf während eines Spiels nicht mehr geändert werden.

5. Die Flasche in der Mitte

Geworfen wird auf eine ca. zu einem Drittel mit Wasser gefüllte 1,25l - PET Flasche, welche mit vollem Umfang innerhalb des Flaschenkreises in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt wird.

6. Der Ball

Geworfen wird mit Mini-Basketbällen.
Durchmesser: 18cm
Gewicht: ca. 290gramm



7. Seitenwahl und Ermittlung des Starterteams

Vor Beginn des Spiels treten je ein Vertreter der beiden Mannschaften zu einer Runde „Schnick-Schnack-Schnuck“ gegeneinander an. Dabei sind nur Schere, Stein u. Papier erlaubt. (Schere schlägt Papier, Stein schlägt Schere, Papier schlägt Stein)

Der Sieger darf zwischen Seitenwahl und dem ersten Wurf im Spiel wählen.

8. Werfen

Geworfen wird der Reihe nach.

Von den Linienrichtern ist zu gewährleisten, dass weder ein Werfer zweimal hintereinander wirft, noch dass eine Person ausgelassen wird.

Der Ball wird geworfen und NICHT gekegelt, gebowlt oder gekullert.

Der Werfer darf die Grundlinie beim Werfen nicht übertreten.

Der werfende Spieler darf seine Position an der Grundlinie nicht verändern, die Reihenfolge der Spieler muss also identisch bleiben mit der Startaufstellung.

Es ist demnach nicht gestattet, dass ein Werfer mit dem Ball zwischen oder hinter andere Spieler geht und von der neuen Position aus wirft.

Ebenfalls ist das Antäuschen eines Wurfes, um den Gegner zum zu frühen Loslaufen zu bewegen, nicht gestattet.

9. Trinken

Hat die werfende Mannschaft die Flasche in der Mitte getroffen und umgeworfen, so dürfen alle Mitglieder dieser Mannschaft solange von ihrem Bier trinken, bis der Schiedsrichter „STOPP“ ruft (wichtig: nur ein „STOPP“ des Schiedsrichters ist zulässig). Danach muss die Flasche in angemessener Zeit vom Mund genommen und auf den Boden gestellt werden.

Wird nach dem Kommando weiterhin getrunken oder die Flasche am Mund gelassen, so gilt das als Regelverstoß und ein Strafbier wird vergeben.

Das Spielbier darf erst dann zum Trinken vom Boden angehoben werden, wenn die Flasche in der Mitte tatsächlich umgefallen ist.

10. Aufstellen der Mittelflasche

Hat die werfende Mannschaft die Flasche in der Mitte umgeworfen, muss das gegnerische Team die Flasche wieder mit vollem Umfang innerhalb des Flaschenkreises aufstellen. Losgelaufen werden darf in dem Moment, indem der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

Erst wenn dies der Fall ist und alle Spieler der aufstellenden Mannschaft sowie der Spielball hinter deren Grundlinie sind, wird der Schiedsrichter die Trinkzeit des gegnerischen Teams durch „STOPP“ beenden.

11. Aussetzen und Strafbiere

Dem zuständigen Schiedsrichter stehen drei Möglichkeiten zur Ahndung von Regelverstößen zur Verfügung:

1. Aussetzen eines Spielers (Der Spieler, der den Regelverstoß begangen hat, muss die nächste Trinkphase seiner Mannschaft auslassen)
2. Aussetzen einer Mannschaft (Die gesamte Mannschaft muss die nächste Trinkphase auslassen.)
3. **Strafbier**

Strafbiere bzw. Aussetzer werden bei Regelverstößen jeglicher Art vergeben, z.B. bei:

- zu frühem oder zu langem Trinken
- Übertreten der Grundlinie beim Wurf
- zu frühem Loslaufen
- Antäuschen eines Wurfes
- Überschäumen des Biers
- Umfallen des Biers, wenn dadurch Bier herausläuft, auch wenn dies durch den Wurf des Gegners geschieht - jeder Spieler muss seine eigene Flasche schützen (Ausnahme: es ist deutlich zu erkennen, dass der Werfer das Bier des Gegners bewusst umgeworfen hat)
- Austreten von Bier aus dem Mund
- Beleidigung des Schiedsrichters
- Kotzen

Es liegt dabei im Ermessen des Hauptschiedsrichters, welche der möglichen Strafen er vergibt.

Strafbiere sind nicht an einen Spieler gebunden, sondern können von allen Spielern einer Mannschaft getrunken werden.

Die Aufteilung des Inhalts des Strafbiers auf mehrere angetrunkene Spielbiere ist jedoch nicht gestattet.

Da Strafbiere ihrem Namen gerecht werden sollen, wird hierfür ungekühltes Bier verwendet.

12. Abgabe der Flaschen

Ist ein Spieler der Meinung, seine Flasche komplett geleert zu haben, hat er diese, ohne sie vorher umzudrehen, dem Schiedsrichter vorzuführen.

Allein dieser entscheidet, ob eine Flasche als geleert anerkannt wird.

Entscheidet der Schiedsrichter auf „leer“, muss sich der Spieler trotzdem wieder an der Grundlinie seiner Mannschaft postieren.

13. Sieg

Eine Partie ist gewonnen, sobald alle Biere einer Mannschaft (Startbier und eventuelle Strafbiere) ausgetrunken und abgegeben wurden.

Der Sieg wird durch den Schiedsrichter bekannt gegeben.

14. Unerwünschtes Verhalten

Wird ein Spieler einer der Mannschaften aggressiv (wirft er z.B. mit Flaschen oder greift den Schiedsrichter oder einen Linienrichter an oder zeigt ein ähnliches Verhalten), so kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen ein oder mehrere Strafbiere verteilen oder die Mannschaft ohne weiteres disqualifizieren.

Verbale Attacken, also Verunglimpfungen und Beschimpfungen der gegnerischen Mannschaft, sind erlaubt bzw. erwünscht, sollten aber ein gewisses Maß nicht überschreiten.

15. Spielsystem

Bei bis zu sieben Teilnehmenden Mannschaften wird im System Jeder-gegen-Jeden gespielt. Turniersieger ist dann die Mannschaft mit den meisten Siegen. Haben mehrere Mannschaften die gleiche Anzahl an Siegen, zählt der direkte Vergleich.

Ab acht teilnehmenden Mannschaften werden zwei Vorgruppen ausgelost.

Jede Gruppe spielt dann im System Jeder-gegen-Jeden.

Im Anschluß daran folgt Halbfinale (Zweiter Gruppe A gegen Ersten Gruppe B und Erster Gruppe A gegen Zweiten Gruppe B) und das Finale.

In diesem Fall wird das Turnier auf zwei Spielfeldern ausgetragen.