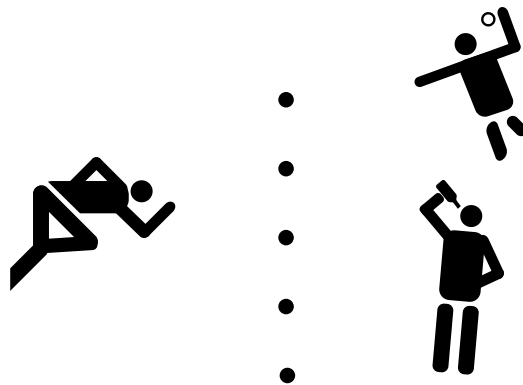




FLUNKYBALL-REGELWERK 2026

Fachschaft Mathematik & Informatik

21. Mai 2026



§1: Turniermodus

- (1) Das Turnier besteht aus einer Gruppenphase mit anschließender K.-O.-Phase. Anzahl und Größe der Gruppen richtet sich nach der Anzahl teilnehmender Teams. An einem muster-gültigen Turnier nehmen 16 Teams in 4 Vorrundengruppen teil.
- (2) Ein Team besteht aus 4 bis 6 Spielerinnen. Jedes Team stellt eine Schiedsrichterin, welche mindestens ein Spiel der Gruppenphase leitet, an dem ihr Team nicht beteiligt ist.
- (3) Jedes Team gehört in der Gruppenphase einer Gruppe an. Die Zuordnung wird ausgelost.
- (4) Die Gruppenphase wird im Round Robin ausgetragen. Je Spiel erhält das Gewinnerteam einen Punkt.
- (5) Die besten 8 Teams der Gruppenphase qualifizieren sich für die K.-O.-Phase. Bei einem 16er-Turnier sind dies jeweils die beiden Gruppenbesten. Bei anderen Turniergrößen werden die Qualifikationsregeln vor Turnierbeginn von der Turnierorganisation bestimmt und verkündet.
- (6) Erstes Kriterium zur Auflösung von Punktgleichständen ist die Anzahl der Strafen, die die beteiligten Teams erhalten haben.
- (7) Zweites Kriterium zur Auflösung von Punktgleichständen ist der direkte Vergleich zwischen den Teams. Sollte hier erneut ein Punktgleichstand bestehen, werden erneut §1(6) und ggf. §1(7) angewandt.
- (8) Falls auf diesem Wege keine Reihung der beteiligten Teams möglich ist, findet ein 6-Meter-Werfen statt. Dabei werfen zunächst jeweils 4 Personen pro Team aus 6 Metern Entfernung auf die Zielflasche. Das Team mit den meisten Treffern gewinnt. Liegt nach 4 Würfen je Team ein Gleichstand vor, so wird das Werfen solange um einen Wurf je Team verlängert, bis ein Gewinner feststeht.
- (9) Das 6-Meter-Werfen wird bei Bedarf mit mehr als zwei beteiligten Teams durchgeführt. Die genaue Durchführung des Auswerfens wird in diesem Fall kurzfristig von der Turnierorganisation festgelegt und erklärt.
- (10) In der K.-O.-Phase spielen jeweils zwei Teams gegeneinander. Der Gewinner steigt in die nächste Runde auf, während der Verlierer ausscheidet, bis zwei Teams übrig bleiben und im Finale um den Turniersieg spielen.
- (11) Sieger des Flunkyball-Turniers ist das Team, das das Finale gewinnt.
- (12) Die Turnierorganisation behält sich kurzfristige Änderungen am Turnierablauf vor.

§2: Spielvorbereitung

- (1) An einem Spiel sind zwei Teams und eine unparteiische Schiedsrichterin beteiligt.
- (2) Die Schiedsrichterin kontrolliert das Spielgeschehen, gibt die Bierflaschen aus, sorgt für einen regelkonformen Spielablauf, notiert Strafen, legt die Regeln aus und ist während des Spiels weisungsbefugt.
- (3) Als Spielfeld dient ein rechteckiges Feld, das durch Linien begrenzt wird. Die Länge der kurzen Seiten beträgt 6 Meter, die der langen 12 Meter. Das Spielfeld wird durch eine zu den kurzen Seiten parallele Linie und zu ihnen äquidistante Mittellinie getrennt, in deren Mittelpunkt die Zielflasche aufgestellt wird. Die Linien sind Teil des Spielfelds.
- (4) Die Zielflasche ist eine 1-Liter-PET-Flasche, welche zu ungefähr einem Viertel mit Wasser gefüllt wird.
- (5) Als Wurfgeschoss dient ein von der Turnierorganisation gestellter Ball.
- (6) Jedem Team wird eine kurze Spielfeldseite zugewiesen. Die Spielerinnen eines Teams nehmen in beliebig wählbarer, im Spielverlauf aber nicht mehr veränderbarer, Aufstellung hinter ihrer kurzen Seitenlinie ihre Plätze ein.
- (7) Jede Spielerin erhält eine volle Flasche Bier, welche aufrecht vor ihr auf der Seitenlinie auf den Boden gestellt wird. Das Füllvolumen der verwendeten Bierflaschen beträgt 0,33 Liter.
- (8) Anstelle eines Bieres dürfen auch andere, insbesondere alkoholfreie Spielgetränke gewählt werden. Allerdings müssen diese einen mindestens ähnlichen Kohlensäuregehalt aufweisen. Die Turnierorganisation stellt mindestens eine alkoholfreie Variante zur Verfügung.

§3: Spielablauf

- (1) Die Schiedsrichterin verteilt die Spielgetränke. Die beginnende Mannschaft wird per Münzwurf oder anderweitig fair, zufällig und zügig bestimmt.
- (2) Nach dem Abstellen dürfen die Spielbiere erst bei erfolgreichem Wurf der eigenen Mannschaft wieder berührt werden. Ausnahmen werden in [Regeln §3\(5\)](#) und [§4\(2\)](#) beschrieben.
- (3) Die Teams werfen abwechselnd den Spielball auf die Zielflasche. Je Team beginnt dabei die am weitesten links aufgestellte Spielerin. Danach wird reihum von links nach rechts geworfen.
- (4) Ein Wurf ist nur gültig, falls kein Teil des Kör-

pers der Werferin im Spielfeld war, er stehend erfolgt und oberhalb der Schulter abgeworfen wurde. Ein ungültiger Wurf wird nicht wiederholt und verfällt.

- (5) Wird die Zielflasche umgeworfen, so dürfen die Spielerinnen des werfenden Teams solange aus ihren Spielbieren trinken, bis die Schiedsrichterin „Stopp“ ruft oder abpfeift. Danach müssen die Spielflaschen sofort wieder auf der Seitenlinie des Teams abgestellt werden. Ein anschließendes kurzes Berühren, um das Überschäumen zu verhindern, in dem man die Flaschenöffnung mit dem Daumen versiegelt, ist gestattet.
- (6) Ist der Füllstand des Bieres gering genug, so darf dieses stattdessen auch auf die Linie gelegt werden. Auch in diesem Fall gelten die **Regeln §3(2), §4(2) und §4(3)**.
- (7) Ausschließlich die Schiedsrichterin ist befugt, „Stopp“ zu rufen oder abzupfeifen. Dies erfolgt, sobald das laufende Team die Zielflasche wieder korrekt aufgestellt hat, den Spielball hinter die eigene Seitenlinie gebracht und vollzählig hinter jene zurückgekehrt ist.
- (8) Sollte der Ball in eine derart missliche Lage geraten, dass dieser nicht mehr in angemessener Zeit erreicht und hinter die Seitenlinie des laufenden Teams getragen werden kann, so muss lediglich die Spielflasche wieder aufgestellt werden und die Spielerinnen hinter ihre Seitenlinie zurückkehren. Die Entscheidung, ob dies der Fall ist, liegt alleinig bei der Schiedsrichterin und wird von dieser laut und für alle Spielerinnen hörbar verkündet.
- (9) Das laufende Team darf das Spielfeld erst betreten, sobald der Spielball die Hand der werfenden Spielerin verlassen hat.
- (10) Ist das eigene Spielbier leer, so kann dies bei der Schiedsrichterin angekündigt und von dieser geprüft werden.
- (11) Die Schiedsrichterin prüft, indem sie den Inhalt der Bierflasche in ein auf 2 cl geeichtes Pinnchen füllt. Erreicht der Inhalt inklusive Schaum nicht die Eichmarke, so gilt die Flasche als geleert.
- (12) Nach erfolgreicher Prüfung kann die Spielerin frei entscheiden, ob sie das Feld verlässt oder als Werferin im Spiel verbleibt.
- (13) Wird die Eichmarke überschritten, ohne dass das Pinnchen überläuft, so muss die Spielerin noch so lange am Spielgeschehen teilnehmen, bis die Zielflasche ein weiteres Mal von ihrem Team getroffen wird.
- (14) Läuft das Pinnchen über, so verliert die geprüfte Mannschaft durch Disqualifikation.
- (15) Die Prüfung findet für jedes Spielbier einzeln statt.

- (16) Ein Team hat gewonnen, sobald alle Spielerinnen des Teams ihre Spielbiere geleert haben.
- (17) Tritt ein Team nicht an oder wird disqualifiziert, so gewinnt automatisch das andere Team.

§4: Strafen

- (1) Die Würde der Schiedsrichterin ist halt unantastbar, genauso ihre Entscheidungen. Beleidigungen oder physische Angriffe gegen die Schiedsrichterin führen zur Disqualifikation oder zum Turnierausschluss.
- (2) Wird eine Spielbierflasche umgeworfen oder durch eigenes Verschulden umgestoßen, so ist diese schnellstmöglich unter Erhaltung möglichst viel Bieres wiederaufzustellen. Die Schiedsrichterin trifft eine Ermessensentscheidung, für wie viele Treffer die Delinquentin beim Trinken auszusetzen hat. Ein drittes Umwerfen in einem Spiel führt zwingend zur Disqualifikation.
- (3) Schäumt das Spielbier beim Trinken oder Abstellen über, verliert auf anderem Wege unerlaubt an Inhalt oder berührt eine Spielerin unerlaubt ihr Spielbier, so wird auch dies mit Aussetzen bestraft. Ist der Bierverlust hierbei nach Ermessen der Schiedsrichterin zu groß, wird das Strafmaß auf mehrere Runden ausgedehnt.
- (4) Trinkt eine Spielerin unerlaubt von ihrem Spielbier, so wird sie mit Aussetzen bestraft. Im Wiederholungsfall wird ihr Team disqualifiziert.
- (5) Ein vorzeitiges Betreten des Spielfelds führt zur Wiederholung des Wurfs. Fällt die Zielflasche, wird zunächst nach **Regel §3(5)** verfahren. Anschließend wird der Wurf zusätzlich wiederholt.
- (6) Ist die werfende Spielerin ganz oder teilweise im Spielfeld, während sie den Wurf ausführt, so wird ihr gesamtes Team mit einmaligem Aussetzen bestraft.
- (7) Trinkhilfen, also das Trinken von Spielbieren anderer Spielerinnen, sind nicht erlaubt und führen zur unmittelbaren Disqualifikation.
- (8) Unsportliches Verhalten wird nach Ermessen der Schiedsrichterin mit einer Strafe versehen. Diese Strafe muss im Regelwerk in einem anderen Kontext beschrieben sein.
- (9) Absichtlich verursachte Strafen führen zur Disqualifikation.
- (10) Gemischtgeschlechtliche Teams erhalten je Partie einmalig Straferlass. Dies gilt nicht für Strafen, welche zur Disqualifikation führen.

Kommentar

Bei diesem Regelwerk handelt es sich um ein Turnierregelwerk. Daher enthält es Regelvariationen, die einen reibungslosen und einigermaßen planbaren Turnierablauf gewährleisten sollen. Insbesondere soll verhindert werden, dass Partien zu lange andauern und den Turnierfortschritt störend verzögern.

Für eine reguläre, unregulierte Partie in freier Wildbahn sollte man sich also ausdrücklich nicht auf dieses Regelwerk berufen. Hierfür empfehlen wir Anpassungen oder Streichen der [Regeln §3\(5\)](#), [§3\(10\)](#), [§3\(11\)](#) und [§3\(15\)](#). Auch die [Regeln §2\(3\)](#), [§2\(4\)](#), [§2\(5\)](#), [§2\(7\)](#), [§3\(1\)](#), [§3\(3\)](#) und [§3\(12\)](#) dürfen und sollten den eigenen Umständen angepasst werden. Weiterhin sollten viele der in [Abschnitt 4](#) beschriebenen Vergehen mit Strafbier statt Aussetzen sanktioniert werden.