



Flunkyball-Regelwerk 2019

Fachschaft Mathematik und Informatik

§ 1: Turniermodus

- (1) Das Turnier besteht aus einer anfänglichen Gruppenphase mit vier Gruppen und einer anschließenden K.-O.-Phase.
- (2) Jedes Team gehört in der Gruppenphase einer Gruppe an. Über die Gruppenzugehörigkeit entscheidet das Los.
- (3) Jedes Team spielt genau einmal gegen jedes andere Team aus der Gruppe. Der Gewinner jedes Spiels bekommt einen Punkt. Aus jeder Gruppe kommen die beiden Teams mit den meisten Punkten in die K.O.-Phase.
- (4) Gibt es in einer Gruppe Teams, die die gleiche Anzahl Punkte auf sich vereinigen, sodass es mehr als zwei Teams mit den meisten Punkten gibt, so findet im Anschluss an der Gruppenphase ein „6-Meter-Werfen“ zwischen den punktgleichen Teams statt. Dort werfen vier Personen pro Team wechselweise jeweils einmal von 6 Metern entfernt auf eine Zielflasche. Das Team mit den meisten Treffern gewinnt. Steht nach vier Würfeln kein Gewinner fest, so wird das Werfen um je einen Wurf pro Team verlängert, bis ein Gewinner feststeht.
- (5) In der K.O.-Phase spielen jeweils zwei Teams gegeneinander. Der Gewinner eines Spiels steigt in die nächste Runde auf, der Verlierer scheidet aus, bis zuletzt zwei Teams übrigbleiben, die im Finale um den Turniersieg kämpfen.
- (6) Sieger des Flunkyball-Turniers ist das Team, das das Finale gewinnt.

§ 2: Spielvorbereitung

- (1) An einem Flunkyballspiel sind zwei Teams und ein unparteiischer Schiedsrichter beteiligt. Der Schiedsrichter kontrolliert das Spielgeschehen, gibt die Bierflaschen aus, sorgt für einen regelkonformen Spielablauf, notiert je Team die Anzahl der Strafbiere, legt die Regeln aus und ist während des Spiels weisungsbefugt.
- (2) Als Spielfeld dient ein rechteckiges Feld, das durch Linien begrenzt wird. Die Länge der kurzen Seiten beträgt 6 Meter, die der langen Seiten 12 Meter. Das Spielfeld wird durch eine zu den kurzen Seiten parallele und von ihnen gleich weit entfernte Linie geteilt – der Mittellinie – in dessen Mittelpunkt eine 1-Liter-Flasche – die

Zielflasche – aufstellt wird. Die Linien sind Teil des Spielfelds.

- (3) Jeder Spieler bekommt eine volle Flasche Bier – das Spielbier –, die aufrecht vor ihm auf den Boden gestellt wird. Das Füllvolumen der verwendeten Bierflaschen beträgt 0,33 Liter.
- (4) Als Wurfgeschoss dient ein von der Turnierleitung gestellter Ball.

§ 3: Spielablauf

- (1) Der Schiedsrichter vergibt zu Beginn die auf dem Anmeldebogen bestellten Biere. Durch einen Münzwurf des Schiedsrichters wird entschieden, welche Mannschaft beginnt.
- (2) Jedem Team wird eine kurze Seite zugewiesen. Die Spieler stellen sich dann in einer festen, aber beliebigen Reihenfolge hinter der Linie außerhalb des Spielfelds auf, die zu der Seite gehört, die ihrem Team zugewiesen wurde. Die jeweiligen Bierflaschen werden auf die Linie gestellt. Nachdem die Bierflaschen auf der Linie positioniert wurden, dürfen diese erst nach einem erfolgreichen Treffer des eigenen Teams gegen die Zielflasche berührt werden. Auf der Mittellinie wird eine Zielflasche positioniert.
- (3) In jeder Wurfrunde wirft jeweils ein Spieler der beiden Teams abwechselnd einen Ball hinter der Linie der kurzen Seite des eigenen Teams außerhalb des Spielfelds gegen die Zielflasche. Es beginnt das Team, das den Münzwurf gewonnen hat. Ein beliebiger Spieler der Teams führt jeweils den ersten Wurf aus. In der nächsten Wurfrunde muss der nächste Spieler im Uhrzeigersinn werfen. Beim Wurf darf kein Teil des Körpers im Spielfeld sein. Ein Wurf gilt nur, wenn er stehend dem Spielfeld zugewendet erfolgt und der Ball von hinten über die Schulter geworfen wird.
- (4) Fällt die Zielflasche, so dürfen die Spieler des werfenden Teams jeweils aus ihren eigenen Spielbieren oder den eigenen Strafbieren trinken, bis der Schiedsrichter „Stopp“ ruft oder abpfeift und durch eine Bewegung zur Mitte des Spielfelds dies auch optisch verdeutlicht. Danach müssen die Bierflaschen sofort auf der Linie abgestellt werden, die zu der Seite des Teams gehört. Weiteres Berühren ist untersagt.



Flunkyball-Regelwerk 2019

Fachschaft Mathematik und Informatik

- (5) Ausschließlich der Schiedsrichter ist befugt, „Stopp“ zu rufen oder abzupfeifen. Das „Stopp“ oder Abpfeifen des Schiedsrichters erfolgt, wenn die gegnerische Mannschaft die Zielflasche wieder korrekt auf der Mittellinie aufgestellt hat und sich alle Spieler der gegnerischen Mannschaft mit dem Ball in der Hand hinter der eigenen Linie außerhalb des Spielfelds befinden.
- (6) Die Spieler des gegnerischen Teams dürfen das Spielfeld mit ihrem Körper erst dann vollständig betreten, wenn der Ball die Hand des Spielers des gegnerischen Teams verlassen hat.
- (7) Wenn der Ball in eine Lage gerät, in der man diesen nicht in einer angemessenen Zeit erreichen und hinter die eigene Linie tragen kann, darf die Zielflasche wieder aufgestellt und „Stopp“ gerufen oder abgepfiffen werden, ohne dass der Ball zurückgeholt werden muss. Die Spieler müssen sich dann trotzdem hinter ihrer eigenen Linie außerhalb des Spielfelds befinden. Die Entscheidung, ob dies der Fall ist, trifft der Schiedsrichter und verkündet dies laut und für alle Spieler hörbar.
- (8) Ist das eigene Spielbier sowie das Strafbier leer, so kann dies beim Schiedsrichter ankündigt und von diesem überprüft werden. Sind alle Flaschen eines Spielers korrekterweise leer, muss der Spieler das Feld verlassen und darf nicht mehr den Ball werfen und das Spielfeld betreten.
- (9) Gewonnen hat das Team, das zuerst ihre jeweiligen Spiel- und Strafbiere geleert hat. Als leer gilt eine Bierflasche, wenn maximal 2cl Inhalt inklusive des Schaums beim Umdrehen der Bierflasche in ein Pinnchen fließt. Dies darf nur vom Schiedsrichter überprüft werden.
- (10) Wird die 2cl-Markierung des Pinnchens überschritten, aber der Inhalt läuft nicht über, so muss der Spieler noch so lange am Spielgeschehen teilnehmen, bis die Zielflasche vom eigenen Team ein weiteres Mal erfolgreich getroffen wurde. Erhält dieser Spieler währenddessen ein Strafbier, so darf dieser in der genannten Runde sein Strafbier nicht trinken.
- (11) Läuft das Pinnchen über, so erhält der Spieler ein Strafbier.
- (12) Tritt ein Team nicht an oder wird disqualifiziert, so gewinnt automatisch das gegnerische Team.

§ 4: Strafen

- (1) Die Würde des Schiedsrichters ist unantastbar, genauso seine Entscheidungen. Beleidigungen oder physische Angriffe gegen den Schiedsrichter führen zur Disqualifikation des Teams.
- (2) Wird eine Bierflasche umgeworfen oder durch eigenes Verschulden umgestoßen, so gibt es ein persönliches Strafbier für den Spieler des umgefallenen Bieres. Das Strafbier darf nur von dem Spieler getrunken werden, dem es zugeordnet wurde. Benötigt ein Team mehr als 3 Strafbiere, so hat es verloren.
- (3) Schäumt das Bier beim Trinken oder Abstellen über oder verliert auf anderem Wege unerlaubterweise an Inhalt oder berührt ein Spieler sein Spiel- oder Strafbier, ohne dass getrunken werden darf, so darf der Spieler so lange kein Bier trinken, bis sein eigenes Team eine Runde beendet hat, in der es erfolgreich die Zielflasche traf. Ist der Bierverlust nach Ermessen des Schiedsrichters zu groß, darf ein persönliches Strafbier gegeben werden.
- (4) Ein Berühren, um das Überschäumen zu verhindern, indem man die Öffnung der Flasche mit dem Daumen versiegelt, ist erlaubt.
- (5) Trinkt ein Spieler unerlaubt von seinem Bier, so wird dieser mit einem persönlichen Strafbier bestraft. Im wiederholten Fall wird sein Team disqualifiziert.
- (6) Ein vorzeitiges vollständiges Betreten des Spielfelds der nichtwerfenden Mannschaft führt zur Wiederholung des Wurfs. Fällt die Zielflasche in diesem Wurf, wird nach § 3 Absatz (4) verfahren. Danach wird der Wurf wiederholt.
- (7) Ist der werfende Spieler ganz oder teilweise im Spielfeld, während er den Wurf ausführt, so darf das Team in der nächsten Wurfrunde keinen Wurfversuch durchführen.
- (8) Trinkhilfen führen zur Disqualifikation des Teams.
- (9) Unsportliches Verhalten wird nach Ermessen des Schiedsrichters mit einer Strafe versehen. Diese Strafe muss im Regelwerk in einem anderen Kontext beschrieben sein.
- (10) Absichtlich verursachte Strafen führen zur Disqualifikation des Teams.