



Flunkyball-Regelwerk 2017

Fachschaft Mathematik und Informatik

§1: Turniermodus

(1) Das Turnier besteht aus einer anfänglichen **Gruppenphase** mit vier Gruppen. 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.

(2) Bei **Punktgleichheit** gibt es ein „6-Meter Werfen“. Es werfen vier Personen pro Team, das Team mit den meisten Treffern kommt weiter. Hat nach den ersten vier Würfeln kein Team einen Treffervorteil, so wird im Sudden -Death Modus weitergeworfen bis ein Team gewonnen hat.

(3) In der **K.O.-Phase** spielen jeweils zwei Teams gegeneinander. Der Gewinner eines Spiels kommt in die nächste Runde, der Verlierer scheidet aus, gemäß unten angehängtem Schema.

(4) **Sieger** des Flunkyball-Turniers ist das Team, welches das Finale gewinnt.

§2: Spielvorbereitung und -material

(1) An einem Flunkyball-Spiel sind zwei Teams und ein unparteiischer Schiedsrichter beteiligt. Der Schiedsrichter kontrolliert das Spielgeschehen, notiert je Team die Anzahl der Strafbiere und ist während des Spiels weisungsbefugt.

(2) Als Spielfeld dient ein rechteckiges 6+6 Meter langes Spielfeld. Jedes Team stellt sich an den Rand des Spielfelds, sodass sich beide Teams gegenüberstehen und die Spieler eines Teams nebeneinander in einer Reihe stehen.

(3) Jeder Spieler bekommt eine volle Flasche Bier, welche aufrecht vor ihm auf den Boden gestellt wird. Auf der Mittellinie des Spielfeldes wird eine Flasche aufrecht platziert.

(4) Als Wurfgeschoss dient ein von der Turnierleitung gestellter Ball. Ein Wurf gilt nur, wenn von oben geworfen wurde.

(5) Die Größe der verwendeten Bierflaschen beträgt **0,33 Liter**.

§3: Spielablauf

(1) Der Schiedsrichter vergibt zu Beginn die auf dem Anmeldezettel bestellten Biere. Durch einen **Münzwurf** des Schiedsrichters wird entschieden welche Mannschaft beginnt.

(2) Die Teams stellen sich in einer beliebigen aber **festen Reihenfolge** auf ihre jeweiligen Seiten hinter ihre Linie. Die jeweiligen Trinkflaschen werden auf die Linie gestellt und dürfen nur bei einem Treffer des eigenen Teams wieder aufgenommen bzw. angefasst werden. Ein beliebiger Spieler der beginnenden Mannschaft führt den ersten Wurf aus. In der nächsten Werfrunde muss der Spieler zu seiner linken werfen. Fällt die Mittelflasche, so dürfen die Spieler des werfenden Teams jeweils ihre eigene Flasche bzw. das (die) persönlich zugeordnete(n) Strafbier(e) trinken bis der Schiedsrichter „**STOPP!**“ ruft und durch eine Bewegung zur Mitte des Spielfelds dies auch optisch verdeutlicht. Ausschließlich der Schiedsrichter ist befugt „**STOPP!**“ zu rufen. (Publikum und andere Mannschaft: **Klappe!!!**) Jeder Trinker muss auf das „**STOPP!**“ des Schiedsrichters achten und dem Folge leisten. Das „**STOPP!**“ des Schiedsrichters erfolgt, wenn die gegnerische Mannschaft die Flasche wieder in dem markierten Bereich aufgestellt hat und sich alle Teammitglieder mit Ball hinter den eigenen Reihen befinden. Losgelaufen werden darf jedoch erst, wenn der Ball die Hand des gegnerischen Teammitglieds verlassen hat.

(3) Wird die Mittelflasche nicht umgeworfen, so ist das andere Team an der Reihe.

(4) Wenn der Ball in schwierig zu erreichende Lage gerät, darf die Mittelfeldflasche wieder aufgestellt werden und „**STOPP!**“ gerufen werden, ohne den Ball zurückholen zu müssen. Die Entscheidung, ob dies der Fall ist, trifft der Schiedsrichter und verkündet dies laut und für alle Spieler hörbar.

(5) Ist das eigene Bier **leer**, so kann dies (muss aber nicht) beim Schiedsrichter ankündigt werden und von diesem überprüft werden. Ist die Flasche korrekterweise leer, muss der Spieler das Feld verlassen und darf sein Team von der Seite anfeuern, aber nicht mehr den Ball holen oder werfen bzw. die Flasche aufstellen.

§4: Strafen

(1) Die Würde des Schiedsrichters ist unantastbar, genau wie seine Entscheidungen. Harte Beleidigungen gegen den Schiedsrichter führen zur Disqualifikation der ganzen Mannschaft.

(2) Wird eine Trinkflasche umgeworfen oder durch eigenes Verschulden umgestoßen, so gibt es ein persönliches **Strafbier** für den Spieler des umgefallenen Bieres. Es müssen sowohl Strafbier als auch Startbier komplett **im Spielverlauf** ausgetrunken werden. Das Strafbier darf nicht vom ganzen Team getrunken werden, sondern nur von der einen Person. **Benötigt ein Team mehr als 3 Strafbiere hat es verloren.**

(3) **Schäumt** das Bier beim Trinken oder Abstellen über oder verliert auf anderem Wege unerlaubterweise an Inhalt, so muss der Spieler beim nächsten trinken aussetzen. Ist der Bierverlust nach Ermessen des Schiedsrichters zu groß darf ein Strafbier gegeben werden.

Berühren der Bierflasche ohne das getrunken werden darf wird mit dem Aussetzen der nächsten Trinkrunde bestraft (speziell: vorzeitiges Anheben).

Ein Berühren, um zum Beispiel das Überschäumen zu verhindern, indem man die Öffnung mit dem Daumen (nicht mit dem Mund!! Dies gilt als **unerlaubtes Trinken!**) versiegelt, ist aus moralischen Gründen genehm. (Es geht schließlich um das wissentliche Verschwenden von Bier).

(4) Trinkt ein Spieler unerlaubt von seinem Bier, so wird er mit einem Strafbier bestraft. Im wiederholten Fall werden er und sein Team vom Turnier ausgeschlossen.

(5) Ein vorzeitiges **Übertreten** der Linie der **nicht-werfenden Mannschaft** führt zur Wiederholung des Wurfs.

Beachte: Fällt die Flasche in diesem Wurf, darf die werfende Mannschaft trinken bis das andere Team die Grundstellung wieder eingenommen hat und hat einen Wiederholungswurf.

Tritt der **Werfende** über so wird sein Team je nach Ausgang des Wurfs durch das Aussetzen einer Trink- bzw. Werfrunde bestraft.

(7) Trinkhilfen sind verboten. Tunierausschluss bei Missachtung.

(8) Absichtlich verursachte Strafen führen zum Turnierausschluss des Teams.

§5: Spielende

(1) Gewonnen hat das Team, das zuerst ihre jeweiligen Startbiere und ggf. Strafbiere geleert hat. Als leer gilt ein Bier, wenn bis einschließlich 2cl Inhalt (auch Schaum!!!) beim Umdrehen der Bierflasche in das Pinnchen fließt.

Dies muss beim Schiedsrichter bewiesen werden und kann nicht eigenwillig entschieden werden. Passiert dies dennoch, direktes Strafbier!

Wird die Markierung überschritten, aber der Behälter läuft nicht über, so muss der Spieler zurück in seine Reihe und muss eine **Trinkrunde** aussetzen.

Läuft das Pinnchen über, so gibt es direkt ein Strafbier.

(2) Tritt ein Team nicht an oder wird disqualifiziert, gewinnt automatisch die gegnerische Mannschaft.