

Regelwerk

Flunkyball Turnier



Allgemeines

Beim Flunkyball stehen sich zwei Teams gegenüber. In der Mitte des Spielfelds steht eine 1-Liter PET Flasche.

Jeder Spieler erhält zu Beginn der Runde eine Dose, welche auf der Markierung platziert wird. Gelingt es einer Person, die Flasche mit dem Ball umzuwerfen, darf jeder Spieler seiner Mannschaft so lange aus der eigenen Dose trinken, bis der Läufer des gegnerischen Teams die Flasche wieder an der Markierung aufgestellt hat, sich hinter seiner Grundlinie befindet und der Schiedsrichter des Spiels "Stopp" ruft (ohne Ball holen!). Eine Spielrunde gilt als gewonnen, sobald eines der Teams alle Dosen leer getrunken hat.

Ablauf des Spiels

Ein Team besteht aus vier Spielern. Das Flunkyball-Feld besteht aus zwei Grundlinien (Länge 4 Meter) und einem Mittelpunkt, auf dem die Flasche steht (jeweils 6 Meter von den Grundlinien entfernt). Die Spielerpositionen sind markiert, die Spieldose muss ungeöffnet auf der Markierung abgestellt werden und der Spieler steht direkt dahinter. Die zu Beginn der Runde gewählte Aufstellung darf während des Spieles nicht geändert werden. Das startende Team wird durch Schnick-Schnack-Schnuck ermittelt. Jedes Team darf seinen besten Schnicker selbst bestimmen und an den Start bringen. Anschließend wird in abwechselnder Reihenfolge geworfen und gelaufen. Werfer und Läufer müssen in fester Reihenfolge rotieren, dabei darf kein Spieler ausgelassen werden (Ausnahme: schwerwiegende Verletzung). Bei Verstoß ist der jeweilige Wurf ungültig. Der Wurf darf nicht vom eigentlichen Werfer nachgeholt werden.

Der Spielball darf ausschließlich stehend und aus eigener Position geworfen werden. Beim Wurf muss der Ball über die Schulter geführt werden. Die restlichen Teammitglieder des Werfers dürfen vor der Dose knien, diese jedoch nicht berühren. Sobald die Flasche umfällt, dürfen die Hände an die Dose. Es ist dem Läufer erlaubt, seine Position zu verlassen, sobald der Ball die Hand des Werfenden verlässt. Hat der Läufer die Flasche wieder an der Markierung aufgestellt und kommt mit einem seiner Füße hinter der Grundlinie an, zählt dieser als "gesichert". Der Schiri ruft "Stopp" und das trinkende Team muss unverzüglich aufhören zu trinken. Wird zu lange getrunken, liegt die Bestrafung hierfür im Ermessen des Schiedsrichters. Beim Trinken aus der Dose, darf nichts verschüttet werden

Spieldosen dürfen erst nach dem ersten Treffen der eigenen Mannschaft geöffnet werden. Die Dosen dürfen nicht zerdrückt oder anderweitig in ihrer Ursprungsform verändert werden. Es sind keine Hilfsmittel zum Trinken erlaubt. Die Öffnung der Dose darf nicht vergrößert werden.

Denkt ein Spieler, dass seine Dose leer ist, muss diese als Beweis über dem Kopf umgedreht werden. Hat ein Spieler seine Dose umgedreht und als leer bekannt gegeben, muss dieser das Spielfeld verlassen und scheidet als Werfer sowie Läufer aus. Eine Dose gilt dann als leer, wenn beim Umdrehen keine Flüssigkeit oder Schaum ausläuft (Schiedsrichter hat dabei das letzte Wort). Wird entschieden, dass die Dose aufgrund von „Tropfen“ als nicht leer gilt, muss der Spieler bis zum nächsten Treffer des eigenen Teams im Spiel bleiben.

Besonderheiten

Jede Mannschaft erhält zu Beginn des Turniers eine bestimmte Anzahl Bier und Radler. Radler können jederzeit in Bier umgetauscht werden - andersherum nicht. Die Aufteilung dieser Dosen auf die Spieler darf frei im Team bestimmt werden. Seit diesem Jahr können sich Spieler vor dem Turnier alkoholfrei melden. Sie bekommen dann entsprechend ihren Anteil als alkoholfreie Bierdosen, welche auch ausschließlich von ihnen selbst getrunken werden dürfen.

Das Auswechseln von Spielern während des Turniers ist untersagt. In Ausnahmefällen (z.B. gebrochenes Bein) darf ein Spieler ausscheiden, ohne dass sein Team disqualifiziert wird. Das Team erhält dann eine angemessene Zeit, um einen Ersatzspieler zu finden. Wird dies allerdings nicht in der vom Orga-Team vorgegebenen Zeit geschafft, darf das Team mit einem Spieler weniger, jedoch mit derselben Anzahl an Dosen wie zuvor, weiter am Turnier teilnehmen. Erscheint einer der Teammates zu spät zum Turnier, darf sein Team vorerst mit 3 Spielern antreten, das Team hat dann allerdings kein Recht auf eine faire Runde Schnick-Schnack-Schnuck.

Das gegnerische Team beginnt die Spielrunde. Der zu spät kommende muss seine verpassten Dosen bis zum nächsten eigenen Spielbeginn leer getrunken haben. Wird bekannt, dass der fehlende Spieler gar nicht mehr zum Turnier erscheint, zählen dieselben Regeln wie beim oben genannten Ausscheiden eines Spielers.

Um die eigene Dose zu beschützen, darf der Ball mit den Händen abgewehrt werden. Der Läufer darf hierfür auch seine Füße verwenden. Das dauerhafte Verdecken und Beschützen der Dose ist untersagt. Als Spieldosen sind ausschließlich die vom Orga-Team gestellten Getränke zulässig. Spucken ist nicht verboten und führt weder zu einer Disqualifikation, noch zu Strafdosen.

Punktesystem

Für eine gewonnene Runde erhält das Team drei Punkte.

Für die erste geleerte Dose im jeweiligen Spiel erhält das Team einen Punkt.

Für eine "full-on" gewonnene Runde, in welcher das gegnerische Team seine Dosen noch nicht geöffnet hat, gibt es einen Zusatzpunkt.

Wird ein Vorrundenspiel nicht innerhalb von 20 Minuten durch eines der Teams beendet, entsteht ein Unentschieden und jedes der beiden Teams erhält einen Punkt.

Bei Punktegleichstand entscheidet der direkte Vergleich.

Strafdosen

Das Orga-Team darf Strafdosen nach eigenem Ermessen vergeben, dabei werden Entscheidungen ohne längere Diskussion akzeptiert.

Fällt eine Dose um und es läuft etwas heraus, erhält der Spieler eine Strafdose. Dabei spielt es keine Rolle, ob es durch einen gegnerischen Wurf oder eigenes Ungeschick passiert ist.

Läuft beim Umdrehen der Dose noch zu viel Inhalt heraus, erhält der Spieler eine Strafdose oder es gibt einen Freiwurf und der Spieler muss bis zum nächsten Treffer im Spiel bleiben (Einschätzung Schiri).

Wird eine Dose vorsätzlich in ihrer Grundform verändert, erhält der Spieler eine Strafdose.

Erhält jemand eine Strafdose, muss dieser seine noch vorhandene Dose exen und die erhaltene Strafdose wird zu seiner neuen Spieldose.

Diese darf beim nächsten Treffen seiner Mannschaft geöffnet werden.

Freiwurf

Das Orga-Team darf Freiwürfe nach eigenem Ermessen vergeben, dabei werden Entscheidungen ohne längere Diskussion akzeptiert.

Trifft eine Mannschaft viermal in Folge (Freiwürfe ausgeschlossen), erhält sie einen Freiwurf.

Wird ein Ball kegelig, gebowlt, seitlich oder von unten geworfen, etc. zählt dieser „Wurf“ als ungültig und die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf.

Wird die Grundlinie beim Werfen übertreten, zählt dieser Wurf als nicht getroffen und die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf.

Wird der Ball aufgrund des Beschützens der Dose versehentlich mit dem Bein abgewehrt (Ausnahme: Läufer) erhält die gegnerische Mannschaft einen Freiwurf.

Wird die eigene Dose berührt, bevor die Flasche umfällt, erhält die gegnerische Mannschaft einen Freiwurf.

Wird eine Dose versehentlich leicht in ihrer Ursprungsform verändert, erhält die gegnerische Mannschaft einen Freiwurf.

Wird die rotierende Reihenfolge beim Laufen missachtet, erhält die gegnerische Mannschaft einen Freiwurf.

Erhält eine Mannschaft einen Freiwurf, darf der Werfer hierfür frei bestimmt werden. Der Wurf beeinflusst die rotierende Reihenfolge nicht.

Schlusswort

Flunkyball ist eine perfekte Kombination aus bewusstem Alkoholkonsum und sportlicher Höchstleistung. Zudem fördert regelmäßiges Flunkyball spielen das Gemeinschaftsgefühl ungemein. Wir wünschen uns in diesem Turnier einen fairen und harmonischen Umgang miteinander. Angemessene Beleidigungen sind jedoch vollkommen in Ordnung. Jedes Team erklärt sich mit seinem Antreten zum Turnier mit diesem 786 Beerpong e.V. Flunkyball-Regelwerk einverstanden. Das Orga-Team behält sich das Recht vor, bei ungeklärten oder unerwarteten Situationen Regeln zu ergänzen.