

# Flunkyball-Regelwerk

## Des Fachschaftsrates Maschinenbau

### **Vorwort**

- (1) Im Folgenden wird zur Vereinfachung der Terminus “Bier” gebraucht, es sind jedoch auch andere Getränke wie in §5 beschrieben zugelassen.
- (2) Innerhalb der Freien und Hansestadt Hamburg wird diese Sportart Flunkyball [ˈflʌŋkiˌbɔːl] genannt.
- (3) Regeländerungen für eine Partie oder einen Spieltag sind grundsätzlich möglich, solange sich beide Teams zügig einigen können und falls vorhanden der Schiedsrichter damit einverstanden ist.
- (4) Es sollten keine leeren Glasflaschen, Kronkorken oder anderer Müll zurückgelassen werden.
- (5) Zur Vereinfachung wird im Folgenden nicht korrekt gegendert.
- (6) Dieses Regelwerk plädiert nicht auf Vollständigkeit.

### **Abkürzungsverzeichnis**

Abs.	Absatz
bzw.	beziehungsweise
gem.	gemäß
z.B.	zum Beispiel

### **§1 Teams.**

- (1) Es gibt zwei Teams, welche in etwa dieselbe Anzahl an Spielern haben sollten.
- (2) Solange bis ein Team die Zielflasche das erste Mal umgeworfen hat, dürfen sich noch neue Mitspieler diesem Team anschließen.

### **§2 Spielfeld.**

- (1) Das Spielfeld ist durch die beiden Grundlinien begrenzt, welche parallel verlaufen und einen Abstand von 13 m haben.
- (2) Das Feld sowie die Grundlinien sind freizuhalten.
- (3) Auf der Grundlinie stehen oder liegen die Spielbiere der Spieler.
- (4) In der Mitte des Laufeldes befindet sich die Zielflasche.

### **§4 Spielgerät.**

- (1) Bei dem Wurfbjekt handelt es sich um einen Ball der IHF-Größe 3.
- (2) Die Zielflasche ist eine 1 Liter PET-Flasche, welche ungefähr zur Hälfte mit Wasser gefüllt ist.
- (3) Sollte das Zielobjekt durch Beschädigung undicht werden und Wasser verlieren, muss es ersetzt oder repariert und erneut aufgefüllt werden, bevor weitergespielt wird.

### **§5 Spielbier.**

- (1) Das Getränk muss mindestens 0,33 Liter groß sein.
- (2) Zugelassen sind alle kohlenensäurehaltigen Getränke, die dem Spieler keinen klaren Vorteil bieten.
- (3) Die Getränke werden aus Glasflaschen nach DIN EN ISO 12521 getrunken.

- (4) Solange beide Teams sowie, falls vorhanden, der Schiedsrichter damit einverstanden sind, dürfen auch andere Getränke als Spielbier genutzt werden.
- (5) Jedem Spieler wird ein Spielbier fest zugeordnet.
- (6) Vor Spielbeginn darf muss das Bier voll sein.

### **§6 Spielvorbereitung.**

- (1) Jedem der beiden Teams wird genau eine Seite zugewiesen und stellen sich in einer beliebigen festen Reihenfolge an der Grundlinie dieser Seite auf.
- (2) Die Spieler holen und öffnen ihr Spiel Bier und platzieren dieses auf der Grundlinie ihres Teams.
- (3) Durch eine Partie Stein-Stein-Stein gem. §7 wird entschieden, welches Team beginnt.
- (4) Es kann ein Schiedsrichter gem. §8 bestimmt werden.

### **§7 Stein-Stein-Stein.**

- (1) Zwei Vertreter der jeweiligen Teams spielen eine Runde "Schere-Stein-Papier", solange bis einer der beiden gewinnt. Das Team des Gewinners bekommt den Ball und darf beginnen.
- (2) Eine Runde Schere-Stein-Papier geht so lange, bis ein Spieler einmal geschlagen wurde bzw. "bis Eins".
- (3) Alternativ kann auch per Münzwurf entschieden werden.

### **§8 Schiedsrichter.**

- (1) Der Schiedsrichter wird vor Spielbeginn ausgewählt, hierfür müssen beide Teams mit der Auswahl einverstanden sein.
- (2) Der Schiedsrichter bestimmt seine Linienrichter selbst. Diese sind jedoch nicht notwendig.
- (3) Bei Regelbruch entscheidet der Schiedsrichter, wie dieser bestraft wird. Er muss sich hierbei nicht an die §§16a und 16b halten. Sollte sich kein Schiedsrichter finden, müssen sich die Teams hier eigenständig einigen.
- (4) Der Schiedsrichter muss mit jeder Regeländerung einverstanden sein, damit diese in Kraft tritt.

### **§9 Linienrichter.**

Der Schiedsrichter darf Assistenten bestimmen, welche ihn beraten und genauer gucken, ob und wann die Grundlinien der Teams übertreten werden.

### **§10 Anpassungen der Regeln.**

Wenn beide Teams sowie, falls vorhanden, der Schiedsrichter damit einverstanden sind, können die Regeln für die Partie angepasst werden.

### **§11 Spielablauf.**

- (1) Die Teams werfen abwechselnd gem. §12 mit dem Wurfobjekt auf die Zielflasche. Welches Team beginnt, wird vorher gem. §7 entschieden.
- (2) Von jedem Team beginnt der Spieler, der links steht, den nächsten Wurf des Teams macht die Person rechts von ihm/ihr. Nach dem Wurf des am weitesten rechts stehenden Spielers ist erneut der Spieler ganz links dran.
- (3) Wird die Zielflasche getroffen und fällt um, so darf das Team, welches geworfen hat, von ihren Spielbier trinken. Das Gegnersteam muss nun die Zielflasche wieder in der Mitte aufstellen, das Wurfobjekt hinter ihre Grundlinie bringen, sich hinter der Grundlinie einfinden

und erst dann hörbar laut “Stopp” rufen. Sobald dies geschehen ist, muss das Team aufhören zu trinken.

- (4) Das Spielfeld darf erst betreten werden, nachdem der Ball die Hand des werfenden Spielers verlassen hat.
- (5) Gewonnen hat das Team, bei dem alle Spiel- und Strafbiere geleert wurden. Dies muss gezeigt werden, indem der Spieler die Flasche 3 Sekunden lang, mit der Öffnung nach unten gerichtet, über seinen Kopf hält. Sollten dabei noch Tropfen oder Schaum aus dem Bier austreten, so wird dies mit einem Strafbier gem. §13 geahndet.
- (6) Nachdem ein Spieler sein Spielbier geleert hat, begibt er sich an den Rand des Spielfeldes und darf weder werfen noch das restliche Spielgeschehen in irgendeiner Weise beeinflussen.
- (7) Sollte die Zielflasche nicht mittig genug stehen, darf diese wieder korrekt aufgestellt werden. Während des Aufstellens darf nicht geworfen werden.

### **§12 Regelkonformes Werfen.**

Die Hand des Werfenden, in der sich der Ball befindet, hat sich bis zum Verlassen des Balles dieser stets über der Schulter des Werfenden zu befinden, des Weiteren darf die Feldbegrenzung nicht übertreten werden..

### **§13 Straf- bzw. Bonusbier.**

- (1) Bei einem Strafbier handelt es sich um ein Spielbier gem. §5, das ein Spieler zusätzlich zu seinem ursprünglichen Spielbier auszutrinken hat.
- (2) Sollte das Team unfähig sein ein weiteres Bier gem. 5 zu besorgen verliert es die Partie.

### **§14 Aussetzen.**

- (1) Bei kleineren Vergehen können ein Spieler oder mehrere durch eine oder mehrere Runden Aussetzen bestraft werden. Sollte dies passieren, darf er beim nächsten Treffen seines Teams nicht mittrinken.
- (2) Sollte ein Spieler bereits eine Runde aussetzen müssen, so kann er mit zusätzlichen Runden bestraft werden.
- (3) Ein Spieler kann pro Vergehen mit maximal 2 Runden aussetzen bestraft werden.
- (4) Muss ein Spieler mehr als 2 mal aussetzen, bekommt er stattdessen ein Strafbier, §13 Abs. 2 findet hier keine Anwendung.

### **§15 Turniere und Wettbewerbe.**

Bei Wettbewerben gelten folgende Regeländerungen

1. §1 Abs. 2 und §5 Abs. 6 entfallen.
2. Jedes Team muss aus mindestens 4 Spielenden, bzw. Teammitgliedern mit fertigen Bier bestehen, sollte dies z.B. durch Disqualifikation nicht mehr gegeben sein, verliert das Team.
3. Es muss einen Schiedsrichter gem. §8 geben.
4. Ersatzspieler müssen vor Spielbeginn bekannt sein.

### **§16a Strafen.**

Verstöße gegen §5 Abs. 5 und 7, §11 Abs. 2 und 4 und §12 sowie das Verschütten eines Spielbiers werden mit einem Strafbier geahndet.

### **§16b Strafen bei Turnieren und Wettbewerben.**

- (1) Mit Aussetzen kann bestraft werden:

1. Wiederholte Würfe auf die Spielbiere des Gegnerteams.
  2. Überschäumen des Bieres.
  3. Übertreten der Grundlinie.
  4. Geringfügig zu langes Trinken.
- (2) Strafbiere werden wie in §16a verteilt.
- (3) Bei wiederholtem Übertreten der Grundlinie beim Wurf ist das andere Team dran.
- (4) Mit Disqualifikation kann bestraft werden:
1. Würfe auf Gesicht und Oberkörper der Gegner.
  2. Verweigerung den Anweisungen des Schiedsrichters zu folgen.
  3. Unsportliches Verhalten.

### **§17 Einkaufen.**

Jeder Spieler, der sein Bier geleert hat, kann mit einem weiteren Bier erneut ins Spiel einsteigen.