

Offizielles Flunkyball-Regelwerk

PSS

Oktober, 2017

V0.9

§ 1 Präambel

- (1) In Zeiten immer weiter voranschreitender Verweichlichung der jugendlichen Bevölkerung, sowohl in urbanen als auch in ländlichen Regionen, soll das folgende Regelwerk dazu dienen, Werte wie Kameradschaft, Freundschaft, Zusammenhalt und Spaß wieder in das Bewusstsein der jungen Bevölkerung zu rufen.
- (2) Durch Verbindung von sportlichen Wettkämpfen mit sozialen Aktivitäten, in diesem Fall dem gemeinschaftlichen Verzehr alkoholischer Getränke, soll langfristig dafür gesorgt werden, dass die jungen Leute nicht noch mehr zu Pussys werden, als die meisten eh schon sind.
- (3) Diesem Zweck dient das in den folgenden Punkten beschriebene Trinkspiel.

§ 2 Geltungsbereich

- (1) Die im folgenden dieses Dokumentes genannten Regeln gelten allgemein. Insbesondere finden sie Anwendung bei Veranstaltungen der Panzerschmiede Steinheim bzw. bei Veranstaltungen, denen Personen, welcher der Panzerschmiede Steinheim nahe stehen, beiwohnen. Sie gelten bei allen Wetterlagen.
- (2) Individualvereinbarungen sind nur zulässig, wenn in den jeweiligen Paragraphen entsprechende Hinweise dazu verschriftlicht wurden. Andere als die beschriebenen Individualvereinbarungen sind nicht zulässig.

§ 3 Allgemeines

- (1) Der Name des in diesem Regelwerk beschriebenen Trinksport lautet Flunky-Ball. Bezeichnungen, wie sie in anderen Regionen gebräuchlich sind (z.B. Bierball im Raum Berlin-Brandenburg), können ebenfalls zulässig sein.

- (2) Der Sportsgeist steht stets im Vordergrund. Deshalb sind wüste Beschimpfungen ausdrücklich zulässig! Nach Spielende ist die Feindschaft während des Spiels durch Handschlag zu beenden.
- (3) Jede Mannschaft verfügt über einen sogenannten Teamkapitän. Dieser bestimmt sich nach dem Geburtsdatum. Kapitän ist entweder der älteste oder der jüngste Spieler eines jeden Teams.
- (4) Reklamationen bezüglich des verwendeten Materials bzw. dem Füllstand der Zielflasche sind lediglich vor Spielbeginn zulässig.

§ 4 Spielziel

Flunkyball ist ein Trinkspiel bei dem das Team gewinnt, welches zuerst alle seine Biere vollständig geleert hat. Die Leerung der Biere ist lediglich durch Konsum zulässig. Andere Varianten der Leerung des stehen unter Strafe.

§ 5 Spielaufbau

Zum Spielen benötigt man

1. einen Ball zum Werfen
2. eine Zielflasche
3. ausreichend Getränke für die Spieler
4. zwei gleichstarke Teams

§ 6 Spielfeld

Siehe hierzu Anhang A. Abweichungen sind ausdrücklich zulässig, solange das faire Spiel weiterhin möglich ist. Der Abstand zur Zielflasche sollte nach Möglichkeit immer 5m betragen.

§ 7 Spielablauf

1. Vor der 1. Runde wird durch Schere-Stein-Papier (Best of 1) entschieden welches Team beginnt
2. Das beginnende Team (hier Team A) bekommt den Ball und darf zuerst werfen und muss versuchen die Zielflasche umzuwerfen
3. Wurde die Zielflasche umgeworfen, darf Team A beginnen sein Bier auszutrinken bis Team B die Runde beendet

4. Team B muss die Zielflasche wieder aufstellen, den Ball holen und sich wieder an der Grundlinie aufstellen und beendet so die Runde. Dies ist mit lautem "STOPP!" zu artikulieren
5. In der nächsten Runde darf Team B werfen und Team A die Zielflasche wieder aufstellen
6. Bei nicht umgeworfener Zielflasche ist eine Runde beendet, sobald das gegnerische Team den Ball unter Kontrolle gebracht hat. Ist die Rund beendet, ist das andere Team wieder dran mit werfen
7. Es werden so viele Runden gespielt bis das Spielziel erreicht ist

§ 8 Wichtige Grundsätze

- (1) Die Spieler müssen abwechselnd der Reihe nach werfen. Jeder muss werfen, keiner darf ausgelassen werden.
- (2) Jeder Spieler ist für sein Bier selbst verantwortlich!
- (3) Es wird stets "über die Schulter" geworfen!
- (4) Die Zielflasche sollte beim Aufstellen nicht mehr als 10cm von der Mittellinie entfernt sein. Platziert das aufstellende Team die Flasche näher zum Gegner ist dies eigenes Verschulden!
- (5) Solange die Biere noch nicht umgedreht wurden gelten diese als noch nicht geleert, auch wenn diese keine Flüssigkeit mehr enthalten. (Diese Regelung sollte aus taktischen Gründen gezielt genutzt werden).
- (6) Dabei ist zu beachten: Biere dürfen nur umgedreht werden, wenn das eigene Team gerade einen Treffer gelandet hat. Sobald der Zug beendet ist, müssen die Spieler bis zum nächsten Treffer warten um die Flaschen umzudrehen.
- (7) Wenn am Ende von BEIDEN Mannschaften nur noch jeweils ein Spieler übrig ist, so müssen diese nur noch die Flasche aufstellen und können den Ball außer Acht lassen. (Hier ist taktisches Denken gefragt!) Die Runde ist beendet, sobald der aufstellende Spieler wieder hinter seinem Bier steht.

§ 9 Turnier Spezifikationen (Richtlinie nach Flunkyball-Deutschland)

- (1) Teams
 1. sind im Vorfeld anzumelden, bzw. haben sich für das jeweilige Turnier qualifiziert
 2. besteht aus 5 Spielern und 2 Auswechselspielern, welche vorher namentlich gemeldet werden

Auswechselspieler dürfen vor Beginn des Turniers beliebig aufgestellt werden. Während des laufenden Turniers jedoch nur unter Zustimmung der Turnierleitung eingewechselt werden.

(2) Spielfeld: Jedes Spiel wird durch einen Hauptschiedsrichter und 2 Grundlinienschiedsrichter geleitet. Den Anweisungen der Schiedsrichter ist immer Folge zu leisten.

(3) Grundsätze:

1. Spielbiere sind durch die Linienrichter zu öffnen.
2. Startbiere werden bei den Schiedsrichtern aufbewahrt und zu gegebener Zeit zugeteilt.
3. Vor dem Spiel wird durch Münzwurf entschieden ob ein Team anfangen möchte oder sich die Spielfeldseite aussuchen möchte. Entscheidet sich der Gewinner für den Ball, darf der Verlierer die Seite wählen oder umgekehrt.
4. Es wird „Best of One“ gespielt. Das Spiel ist nach vollständiger Leerung der Biere von einem Team sofort vorbei. Wobei es egal ist ob das eine Team weniger Anzahl der Würfe hatte als das Beginnende.
5. Jede Runde wird vom Schiri freigegeben und beendet.
6. Es darf erst losgelaufen werden sobald der Ball die Hand verlassen hat.
7. Die Abgabe des Bieres muss von dem Spieler angezeigt werden und kann nicht widerrufen werden.
8. Die Bierflasche wird nach Erfüllung der 3 Tropfen – 3 Sekunden – Regel als leer gewertet.

Anhang

A - Spielfeld

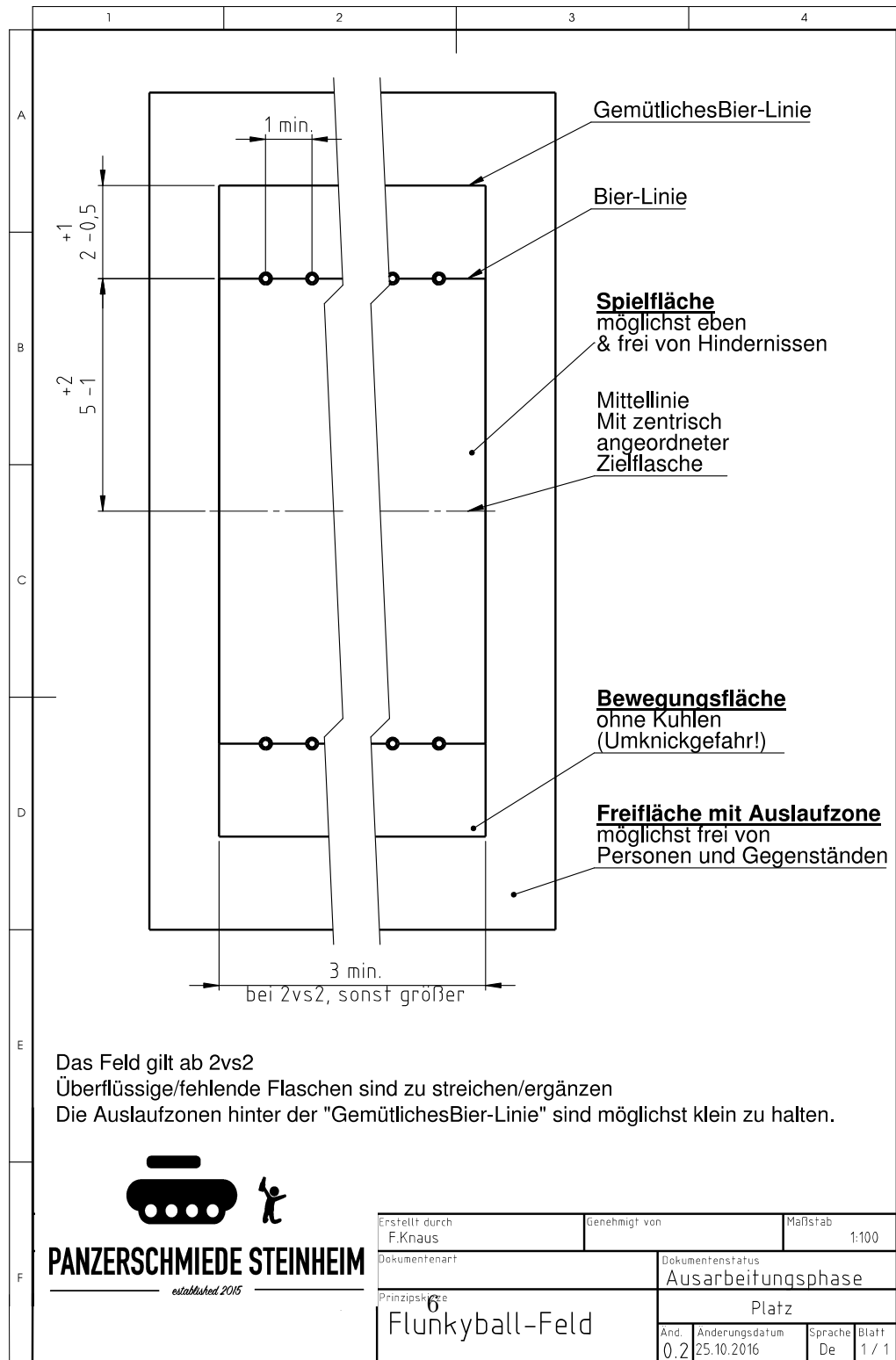


Abbildung 0.1: Übersicht

B - Spezifikationen

	Eigenschaft	Geforderte Werte & Hinweise
1) Zielflasche	Bruchfestigkeit	Notwendig
	Füllung	Flüssigkeit
	Masse	~ 300g
	Schwerpunkt	Auf ~ 1/5 der Höhe
2) Wurfgerät	Größe	Mit einer Hand greifbar Handball Größe 0 empfohlen
	Festigkeit	Ausreichend weich Um Verletzungen vorzubeugen
	Füllgrad	Ausreichend voll Um ein sauberes springen/rollen zu ermöglichen
3) Getränke	Standardfüllung	Pils-Bier
	Notwendige Inhaltsstoffe	Alkohol und Kohlensäure
	Alkoholgehalt	4 - 6 Vol-%
	Volumen	330ml
	Schäumneigung	Vergleichbar mit Pilsbier
	Temperatur	7 - 10°C
	Behältnis	Formstabile Glasflasche Blindvolumen max. 5%

Von den o.g. Spezifikationen kann mit Zustimmung beider Teams abgewichen werden.

Bei den Getränken ist auf Vergleichbarkeit zu achten, falls unterschiedliche zum Einsatz kommen. (Insbesondere: Volumen und Behältnis!)

Im Turnierbetrieb sind Abweichungen bei der Ausschreibung mitzuteilen, sofern bereits bekannt.

C - Fehlerkatalog

Fehlerkategorie	Fehlerbeschreibung	Strafmaß
Bier verschüttet	umkippen überschäumen kotzen nicht korrekte Abgabe Finger in die Flasche gesteckt	Strafbier
Spielablauf	übergetreten zu früh geworfen Wurfreihenfolge nicht eingehalten Trinkdauer nicht eingehalten	Aussetzen
Verhalten	Schiedsrichter missachtet	Strafbier
	Schiedsrichter beleidigt	Retourkutsche
	Unsportliches Verhalten Mutwillige Zerstörung	Disqualifikation

D - Abweichungen

Alle Abweichungen müssen vorher vereinbart werden!

1 - Wurfgerät

Standardmäßig wird ein Ball der Größe H0 verwendet.

1.a - Hammer

Als Alternative kann ein Hammer benutzt werden, der entgegen der Standardregeln von unten geworfen wird. Ein Schlittern ist ausdrücklich erlaubt.

Es ist ein Wurfgerät nach DIN 6475 - 1250g zu verwenden. Abweichungen bezüglich der Masse müssen abgesprochen werden.

1.b - Reifen

Auch Reifen können als Wurfgerät verwendet werden. Bei Reifen größer als 30cm Durchmesser wird die Verwendung der Zielflasche unter [2.a] angeraten.

2 - Ziel

Standardmäßig wird eine zu 1/3 mit Wasser gefüllte Plastik-Cola-Flasche verwendet.

2.a - Hammer

Wird ein schwereres Wurfgerät genommen (bspw. [1.b]), kann ein Vorschlaghammer nach DIN 1042 - 5Kg verwendet werden.

3 - Getränk

Standardmäßig wird mit Pilsbier gemäß Spezifikation gespielt (siehe Anhang - B).

Andere Getränke und Gebinde sind nach Absprache in jeglicher Form zulässig, solange der Geist des Spiels gewahrt bleibt. Das verbietet insbesondere: Wasser! Sonstige alkoholfreie Getränke, solange sie nicht die Ausnahme bilden. Hochprozentige Getränke, die dadurch den Spielspaß unnötig verkürzen.

Dosen und Äppelwoi sind ausdrücklich zugelassen!

4 - Teams

In der Regel spielen 2 (in Worten: zwei) Teams gegeneinander.

4.a - 3 Teams und mehr

Unter Umständen können auch mehr als zwei Teams teilnehmen. Sollte dies der Fall sein, sind die in den Absätzen 3 ff. dieser Vorschrift festgelegten Regeln entsprechend zu erweitern. Die Erweiterungen soll in individueller Abrede vor Spielbeginn festgelegt werden. Dabei sind alle Teams einzubeziehen. Die Abrede ist einvernehmlich zu vereinbaren und durch Handschlag der Teamkapitäne zu besiegeln. §2 (2) Satz 2 kann in diesem Zusammenhang außer Kraft gesetzt werden.

5 - Kapitän

Standardmäßig ist der entweder der älteste oder der jüngste Spieler eines jeden Teams Kapitän.

5.a - Teams

Kapitän kann auch der dickste, dünnste, dümmste, schnellste oder langsamste sein. Oder der mit der größten Greifreichweite.

6 - Sonderregeln

Standardmäßig werden die Sonderregeln nicht angewandt.

6.a Telefon-Joker

Jede Mannschaft darf zu einem beliebigen Zeitpunkt (auch wenn die andere Mannschaft den Ball hat) "Telefon-Joker" rufen und das eigene Mobiltelefon auf die Ziel-Flasche werfen (nur einmal pro Partie).