

Flunkyball-Regelwerk

Präambel

Radler ist kein Bier, allerdings zum Spielen zugelassen. Aus Vereinfachungsgründen wird der Text nicht durchgehend Biergegendert.

1. Spelfeld

Das Spielfeld besteht aus einem inneren Feld (Lauffeld), in dessen Mitte sich ein Wurfziel befindet und zwei äußeren Feldern (Teamraum) in denen sich die Teams und deren Biere befinden.

Die Länge des inneren Feldes beträgt 32 Fuß(-längen, männliche).

Die Mitte des Lauffeldes ist mit der Stellfläche des Wurfzieles markiert. Gegebenenfalls ist im Teamraum die Stellfläche des Spielbieres gekennzeichnet.

Lauffeld und Teamraum sind durch die Grundlinie voneinander getrennt

2. Spielgerät

Das bevorzugte **Wurfziel** ist eine 1 Literflasche, welche zu 1/3 mit einer nicht ekelhaften Flüssigkeit gefüllt ist. Fische im Ziel sind zu vermeiden. Falls notwendig kann der Schiedsrichter jedes Objekt als Wurfziel bestimmen, welches mindestens die Größe einer üblichen 0,5l Flasche besitzt und genügend Gewicht und Standfestigkeit aufweist.

Als **Wurfgeschoss** ist eine in Tape gewickelte Süßkartoffel, Gemüsezwiebel oder ein Sellerie die bevorzugte Wahl. Für Teams mit sehr harten Würfeln gibt es zusätzlich noch eine weiche Variante.

Als **Spielbier** sind Biere und Radler aus 0,5 Dosen zulässig. **Überschreitet ein Team ihre maximale Strafbieranzahl (3 pro Spiel), so können 0,5 l Flaschen vom Team als Strafbiere gekauft werden.**

Bier, welches nicht vom Ausrichter gestellt wird, darf nur mit der Zustimmung des Schiedsrichters und der Gegnermannschaft verwendet werden

3. Teams

Die Teamstärke im Turniermodus beträgt 5-7 Personen, bestehend 5 Spielern und maximal 2 Auswechselspielern. Ausgewechselt werden darf nur vor einem Spiel oder bei Verletzung. Sollte ein Spieler während des Spielverlaufes Opfer des Bieres werden, verliert das Team das Spiel.

Ein Spieler pro Team ist Teamführer. Diese sind die 1. Ansprechpartner für die Schiris und Verhandlungsführer bei Bedarf.

Es kann in gemischten Teams gespielt werden.

4. Spilleitung

Die Einhaltung der Regeln kontrolliert der Hauptschiedsrichter. Dieser kann als Hilfe Seitenrichter für jedes Team aus unparteiischen Personen und dem FSR WiWi rekrutieren. Ab dem Halbfinale sind Linienrichter zu stellen. Der Hauptschiedsrichter trifft alle Entscheidungen nach eigenem Ermessen und Berücksichtigung des Regelwerks. Nur bei begründetem Zweifel der Neutralität kann vor Spielbeginn bei der Turnierleitung ein anderer Schiri beantragt werden. Beschwerden über Schiedsrichter können ebenfalls nur bei der Turnierleitung eingereicht werden.

5. Spielablauf

Beginnrecht, Seiten- und Ballwahl: Zu Beginn eines jeden Spieles treten die beiden Teamführer gegeneinander im Stein, Schere, Papier an. Der Gewinner erhält den ersten Wurf und darf die Seite und den Ball wählen. Ist dem Schiri bekannt, dass sich in einer Mannschaft Werfer befinden, die mit sehr hoher Kraft werfen, kann er die Softballvariante vorgeben.

Position des Bieres, Aufstellung und Werferreihenfolge: Jedes Team darf sich frei im Teamraum platzieren. Die Spielbiere dürfen maximal 30 Zentimeter von der Grundlinie entfernt stehen. Die Linie zum Lauffeld darf nicht übertreten werden. Es darf jeder von jeder Position im Teamraum werfen, die Biere dürfen allerdings nicht umgestellt werden.

Die Startaufstellung beim 1. Wurf eines Teams gibt die Wurfreihenfolge vor. Der erste Werfer ist die linke Person, der Letzte die rechte.

Wurf und Trinkphase: Beide Teams rollen abwechselnd das Wurfgeschoss durch die Luft und versuchen dabei das Wurfziel zu treffen. Geworfen wird mit der „Hand über Schulter Technik“. Sobald der Ball die Hand verlässt dürfen maximal 2 Läufer des Gegnerteams die Linie übertreten und den Ball aufzusammeln und gegebenenfalls das Wurfziel aufzustellen. Läuft ein Spieler zu früh los, muss er erst wieder mit einem Fuß im eigenen Teamraum gewesen sein, bevor er den Ball holen oder die Flasche aufstellen darf.

Maximalkraftwürfe und sehr harte sind im Tusculum untersagt, welcher Wurf als zu hart gilt, bestimmt der Schiedsrichter! Das Wurfgeschoss muss spätestens im Abstellbereich Bierhöhe erreicht oder zuvor einmal den Boden erreicht haben. Wird das Wurfgeschoss auf den Körper der Gegenspieler geworfen erfolgen Strafen bis hin zur Disqualifikation. Der Versuch die gegnerischen Biere umzuwerfen ist grundsätzlich erlaubt.

Solange das WZ nicht umgeworfen wurde darf keine Hand das Bier und kein Knie den Boden berühren. Wird das WZ umgeworfen, darf so lange getrunken werden, wie das WZ nicht wieder aufrecht steht und die Läufer und der Ball sich nicht im oder hinter dem Teamraum der Gegnermannschaft befindet. Rollt der Ball am Seitenaus bis in die Zuschauermenge oder ein anderes Spielfeld, so kann der Ballläufer entscheiden den Ball zu holen oder in seinen Teamraum ohne Ball zurück zu laufen; Wählt der Ballläufer letzteres, so darf die Mannschaft die geworfen hat 2 Sekunden länger trinken. Jeder Spieler darf nur sein eigenes Bier trinken und muss dieses bei jedem Wurf vor sich platzieren, Ausnahmen werden unter „Strafbiere“ genannt.

Ende der Trinkzeit: Sobald der Schiedsrichter das Stoppsignal gegeben hat ist umgehend das Bier abzusetzen. Der Mund darf sich während der Absetzbewegung maximal noch 3 Sekunden am Mund befinden.

Spielende: Gewonnen hat das Team welche alle Spielbiere (und gegebenenfalls Strafbiere) leergetrunken hat oder wenn der Gegner disqualifiziert wurde.

Leere Biere:

Gilt für alle Spielphasen: 3 Sekunden Regel; Ein Bier ist dann leer, wenn nach dem Umdrehen 3 Sekunden lang kein Tropfen Bier/Schaum aus der Dose/Flasche läuft. Der Spieler entscheidet selbst, wann er die Dose als leer werten lassen will. Kündigt er an, dass seine Dose/Flasche leer ist, so muss die das Spielgerät innerhalb von 3 Sekunden umgedreht werden. **Das Bier darf erst auf Signal des Schiedsrichters umgedreht werden. Dem Schiedsrichter steht es frei zu entscheiden, ob nur er selbst ein „leeres“ Bier umdrehen darf.** Wurden alle Biere eines Spielers als leer bestätigt, muss dieser den Spielerraum verlassen und kann nicht weiter an dem Spiel teilnehmen.

Strafbiere und Schäumen: Strafbiere dürfen nur in der Gruppenphase im Team weitergereicht werden. Ein Verteilen des Flaschen-/Doseninhaltes in andere Flasche/Dose ist nicht zulässig. Ab dem Halbfinale trinkt derjenige, welcher für das Strafbier verantwortlich ist. Ein Bier gilt als übergeschäumt, sobald geringste Mengen Schaum den Hals runterlaufen.

Spieldauer: Die Spieldauer beträgt 12 Minuten. Ist die reguläre Spieldauer abgelaufen, kann der Schiedsrichter nach 5 Würfen pro Mannschaft ein Ex-Bierbattle für die Entscheidung ausrufen. Beide Teams können sich bereits vorher auf ein Ex-Bierbattle einigen. Beim EBB gewinnt die Seite, welche alle noch verbliebenen Biere am schnellsten austrinkt. Ein Bier gilt hier als leer, solange weniger als ein Schluck Bier aus dem Spielgerät läuft. Am EBB nehmen nur die Spieler teil, welche vorher noch im Spiel waren.

6. Strafkatalog

Verwarnung:

- Bei Ermessensentscheidungen kann der Schiedsrichter bei knappen Entscheidungen maximal 2 Verwarnungen erteilen.

Aussetzen:

- Überschäumen des Bieres (1 Trinkrunde)
- Bis geringe Mengen Schaum bei 3 Sek.-Regel (1 TR nach Beendigung)
- Frühzeitiges Anfassen des Bier (1 TR)
 - ➔ Verschließen des Bieres nach dem Abstellen des Bieres
- Knie zu früh auf dem Boden (1 TR)
- Übertreten der Grundlinie (1 TR)
- Würfe auf Schienbeinhöhe der Gegenspieler (2 TR ganzes Team)
- Zeitverzögerung nach bereits 2 Ermahnungen des Schiedsrichters (1-3 TR Team, abhängig von der Häufigkeit)
- Absichtliches Umtreten des Bieres (1TR) (Disqualifikation des Spielers. Gruppendisqualifikation sollte kein Auswechselspieler vorhanden sein)
- Wurfreihenfolge nicht eingehalten (1 TR)
- Zu früh geworfen (1 TR)
- Geringfügig zu lange getrunken (1 TR)
- Bier zu weit von der Grundlinie entfernen (1 TR)
- Umkippen eines Bieres ohne Verlust von Bier (während Gruppenphase)
- **Bier umgedreht, ohne die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters**

Strafbier:

- Bier umkippen unabhängig vom Bierverlust (**immer**)
- Kotzen
- Direkte Würfe auf den Gegner über Schienbeinhöhe (ganzes Team)
- Mehr als 0,1l Bier beim Auskippen über den Kopf
- Mehr als eine geringe Menge Schaum bei der 3 Sek.-Regel
- Wiederholtes Diskutieren mit dem Schiri
 - ➔ Bei 3 oder mehr Spielern ganzes Team
- Beleidigung der Gegner oder des Schiedsrichters
- Deutlich zu lang getrunken
- Bier illegal weitergegeben oder getauscht
- **Bier umgedreht, ohne die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters**
-

Disqualifikation (Mannschaft oder Spieler im Ermessen des Schiedsrichters):

- Würfe auf Gesichtshöhe der Gegner und harte Würfe auf den Oberkörper
- Verweigerung den Anweisungen des Schiedsrichters zu folgen
- Wiederholte Beleidigung von Gegner oder Schiedsrichter
- Von der Turnierleitung als Bieropfer für Spielunfähig erklärt
- Spielsabotage

7. Weiteres

Zeigen sich während des Spieles Lücken im Regelwerk oder treten seltene Sonderfälle auf, welche nicht alle im Regelwerk erfasst werden können, so obliegt es zunächst den beiden betroffenen Mannschaften des betreffenden Spieles sich über eine Lösung einigen. Gelingt dieses nicht hat die Turnierleitung (Nils, Eric, Virginia) das letzte Wort.