

Offizielles Flunkyball-Regelwerk

PSS

Mai, 2022

V0.98

§ 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 angehören oder 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 Kurzfassung

- (1) Beim Flunkyball treten zwei Teams gegeneinander an. Ziel ist es, die eigenen Getränke zu schützen, die Gegner daran zu hindern, ihr Getränk zu leeren und dabei das eigene Getränk komplett zu leeren. Flunkyball ist ein Teamsport!
- (2) Der Sport ist ehrenvoll und mit voller Hingabe zu betreiben!

§ 4 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.

§ 5 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.

§ 6 Spielaufbau

Zum Spielen benötigt man

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

§ 7 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.

§ 8 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 umgeworfen¹, 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 hinter 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 Runde beendet, ist das andere Team wieder dran mit Werfen
7. Es werden so viele Runden gespielt bis das Spielziel erreicht ist

§ 9 Wichtige Grundsätze

- (1) Flunkyball ist ein Teamsport!
- (2) Die Spieler müssen abwechselnd der Reihe nach werfen. Jeder muss werfen, keiner darf ausgelassen werden.
- (3) Jeder Spieler ist für sein Bier selbst verantwortlich!
- (4) Biere gelten als leer, wenn innerhalb von 3 (in Worten: Drei) Sekunden nach Umdrehen der Flasche maximal 3 Tropfen austreten. Die Längsachse der Flasche muss dabei lotrecht gehalten werden.
- (5) Es wird stets "über die Schulter" geworfen!
- (6) 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!
- (7) 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)
- (8) 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.

¹Die Zielflasche gilt als umgefallen, sobald sie sich einmal vollständig in der Waagerechten befunden hat

- (9) 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.
- (10) Getrunken werden darf, sobald die Zielflasche umgeworfen wurde, das heißt, sobald diese unwiederbringlich aus der vertikalen Lage gebracht wurde.
- (11) Das aufstellende Team darf loslaufen, sobald der Ball die Hand des Werfenden verlassen hat.
- (12) Das aufstellende Team darf den Ball nicht behindern, wenn er die Zielflasche noch umwerfen kann. Außerdem darf das Team die Flasche nicht am Umfallen hindern.

§ 10 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 zu geteilt.
- 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.

§ 11 Besondere Regelungen

- (1) Unter Umständen können besondere Regelungen oder alternative Spielformen erforderlich sein. Hierzu ist Anhang E und F zu beachten.

(2) Anhang

A - Spielfeld

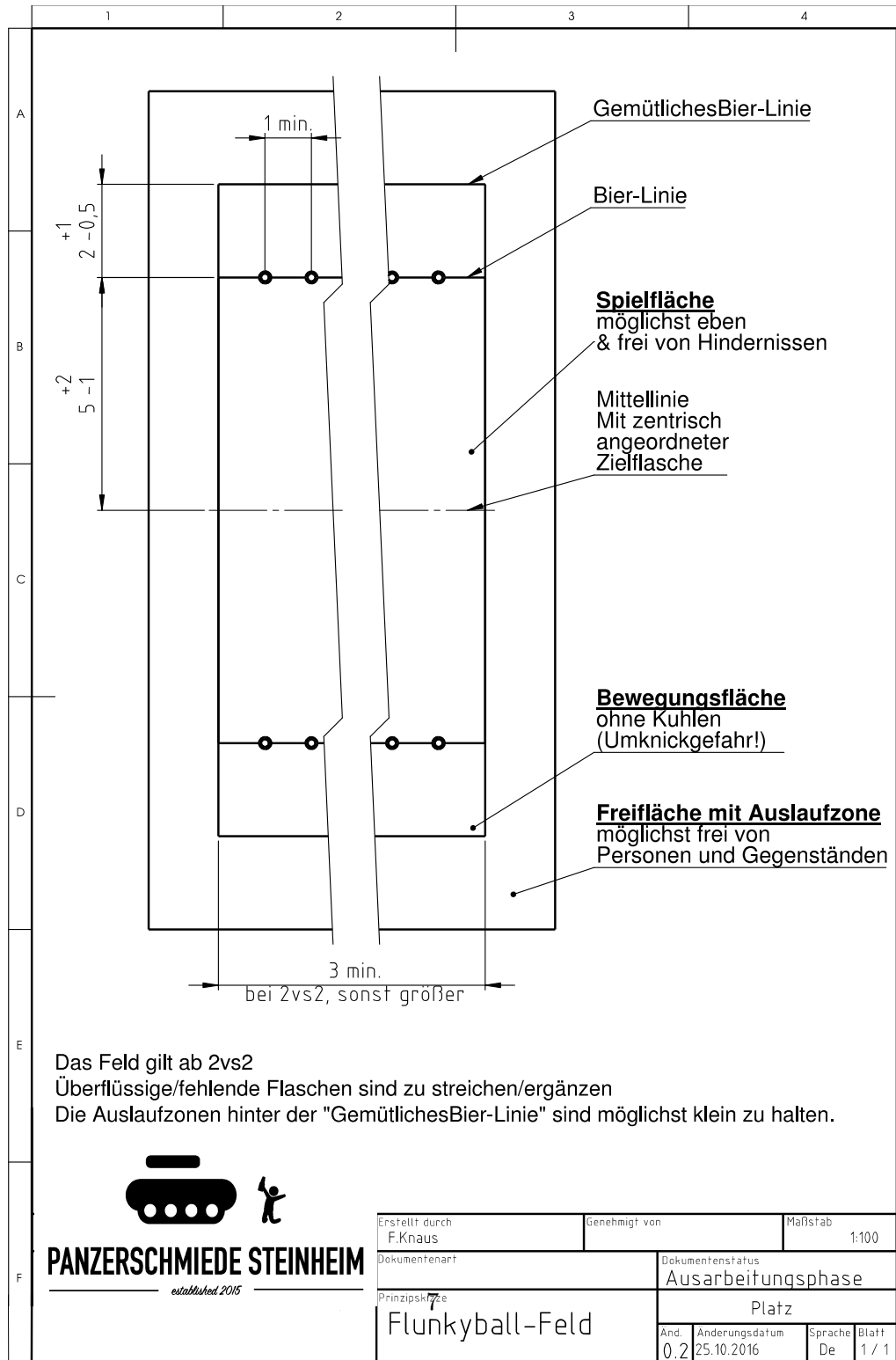


Abbildung 0.1: Übersicht

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.

Entgegen der oben angegebenen Spezifikationen für die Zielflasche wird standardmäßig ein Kegel als selbiger genutzt. Die technischen Spezifikationen können deshalb abweichen und richten sich nach dem "Kegel neue Form" der Technische Bestimmungen der WNBA².

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

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

²World Ninepin Bowling Association

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 Frühstart beim Aufstellen	Strafbier
	Behinderung des Balls oder der Zielflasche	Strafbier und Wurfwiederholung
Verhalten	Schiedsrichter missachtet	Strafbier
	Schiedsrichter beleidigt	Retourkutsche
	Unsportliches Verhalten Mutwillige Zerstörung	Disqualifikation des Spielers

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.b] angeraten.

2 - Ziel

Standardmäßig wird ein Kegel verwendet.

2.a - Cola-Flasche

Ist kein Kegel vorhanden, kann eine zu 1/3 mit Wasser gefüllte Plastik-Cola-Flasche verwendet werden.

2.b - 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! Sowie sonstige alkoholfreie Getränke, solange sie nicht die Ausnahme bilden, und hochprozentige Getränke, die dadurch den Spielspaß unnötig verkürzen.

Dosen und Äpfelwoi sind ausdrücklich zugelassen!

4 - Teams

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

4.a - 3 Teams

Bei Turnieren kann es beispielsweise in der Gruppenphase vorkommen, dass drei Teams punktgleich sind. Um weitere Gruppenspiele zu vermeiden, kann ein Entscheidungsspiel unter den 3 Teams gespielt werden. Der offizielle Modus Operandi für 3 Teams soll im folgenden festgelegt werden.

Alle Regeln gelten weiterhin. Lediglich die Aufgabenverteilung des aufstellenden Teams wird auf die beiden verbleibenden Teams verteilt. Dazu stellen sich die Teams im Dreieck auf, sodass jedes Team den gleichen Abstand zum Kegel hat. Das Team rechts neben dem werfenden Team ist für das Aufstellen des Kegels verantwortlich, das Team links des werfenden Teams für das Holen des Balles. Haben beide Teams ihre Aufgaben erfüllt,

rufen sie laut "STOPP!" und beenden damit die Runde. Das Wurfrecht wird an das Team rechts weitergegeben.

Die Richtung gilt aus Sicht der Flasche, kann aber vor Beginn des Spiels anders herum festgelegt werden.

4.b - mehr Teams

Unter Umständen können auch mehr als 3 Teams an einem Spiel teilnehmen. Die Regeln aus [4.a] sind dann entsprechend anzupassen und zu erweitern. Diesen Regelwerk kann nicht auf alle möglichen Konstellationen an Teams beschreiben. Deshalb sind die Erweiterungen sollen 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).

7 - "NoHomo-Regel"

Wie bereits in §9 Abs. 8 beschrieben ist Flunkyball ein Teamsport. Dementsprechend wird mit §9 Abs. 9 bereits in den Allgemeinen Regeln ein Handicap für Teams eingeführt, die nicht als Team agieren. Die "NoHomo-Regel" verschärft die Bestrafung für nicht teamfähige Teams weiter.

Steht ein Spieler eines Teams alleine gegen mehrere Spieler des gegnerischen Teams, kann das gegnerische Team einem beliebigen Spieler des anderen Teams, der bereits ausgeschieden ist, ein Strafbier zuweisen, sodass in jedem Team wieder mehrere Spieler mitspielen. Das Strafbier ist nicht übertragbar.

Diese Regel findet auch Anwendung, wenn die beiden letzten Spieler eines Teams gleichzeitig abgeben wollen, aber ein Spieler ein Strafbier aufgrund der Verletzung der 3-Sekunden-3-Tropfen-Regel erhält.

Entgegen der vorgenannten Regel kann auch der verbleibende Spieler das Strafbier vergeben, wenn dies im Vorfeld vereinbart wurde.

E - Hygienekonzept

Ist ein besonderes Hygienekonzept erforderlich, beispielsweise durch behördliche Auflagen im Falle einer Pandemie, kann Flunkyball als kontaktfreier Sport mit minimalem Infektionsrisiko ausgetragen werden. Dazu sind die folgenden Regeln zu beachten:

1 - Abstand

Durch Festlegung der Positionen auf der Bier-Linie kann der erforderliche Abstand eingehalten werden. Außerdem wird nur der Kegel durch **eine** Person aufgestellt.

2 - Wischinfektionen

Grundsätzlich muss sich jeder sein Bier selbst öffnen. Im Spielbetrieb sind Handschuhe zu tragen, sodass eine Wischinfektion über die Sportgeräte Kegel & Ball verhindert wird.

F - eFlunkyball

Zur Austragung über weite Entfernungen ohne persönliche Anwesenheit können die Regeln des eFlunkyball zur Anwendung kommen. So entfallen beispielsweise Reisekosten und der internationale Sport wird gefördert.

Beim eFlunkyball kann logischerweise kein Kegel umgeworfen und wieder aufgestellt werden. Deshalb wird hier auf die stochastische Eigenschaft mancher Würfe eingegangen.

Das Spiel erfolgt ausschließlich mit Würfeln und einer Sonderkarte. Die wesentlichen Spielinhalte werden im folgenden erklärt.

1 - Werfen

Das Werfen erfolgt mit zwei Würfeln unterschiedlicher Farbe. Die Farbe des „Ballwürfels“ ist in der Regel rot, kann aber vor Spielbeginn anders festgelegt werden. Alle Mitspieler sollten Würfel derselben Farbe nutzen.

Würfelt der Spieler, der mit werfen an der Reihe ist, mit dem „Ballwürfel“ eine höhere Augenzahl als mit dem „Kegelwürfel“, gilt der Versuch als Treffer und das Team darf anfangen zu trinken.

2 - Aufstellen und Ball holen

Sowohl das Aufstellen, als auch das Ball holen erfolgen ebenfalls mit Würfeln. Die Spieler des gegnerischen Teams haben sich im vornherein darüber verständigt, wer welche Aufgabe erfüllen muss. Im Optimalfall gilt die „Gegenüber stellt auf“-Regel.

Zunächst würfelt der Aufsteller mit einem Würfel, bis er die Augenzahl des „Kegelwürfels“ übertroffen hat. Sobald dies geschafft ist, kann der Ball-Holer anfangen zu würfeln. Er muss mindestens die gleiche Augenzahl würfeln, wie der „Kegelwürfel“ des Werfers. Ist dies geschafft, darf das gegnerische Team zum Stoppen des Trinkens aufgefordert werden.

3 - Bier verschütten

Natürlich kann auch in diesem Modus "physikalisch" Bier verschüttet werden, was zu einem Strafbier führt. Um den umherfliegenden Ball zu simulieren, wird nach jedem Durchgang von einem Spieler jedes Teams mit zwei Würfeln gewürfelt.

Schafft es ein Team, ein Pasch zu würfeln, erhält das gegnerische Team ein Strafbier. Innerhalb des Teams wird ausgewürfelt, wer das Strafbier erhält (Wertung wie bei „Mädchen“).

4 - Kalli-Karte

Jeder Spieler besitzt neben seinen zwei Würfeln eine Kalli-Karte. Diese Karte kann einmal pro Spiel ausgespielt werden. Durch Ausspielen der Karte muss der Aufsteller des gegnerischen Teams erneut würfeln, bevor der Ball-Holer weiter würfeln darf. Es darf nur eine Karte pro Wurf gespielt werden. Werden mehrere Karten gespielt, verfallen die zu viel gespielten Karten.