

# Flunkyball-Regelwerk

## Präamble

Die Regeln wurden nach bestem Wissen und Gewissen verfasst, um einen reibungslosen Ablauf sicherzustellen. Sollten kurzfristig Änderungen notwendig sein, behält sich der Jugendclub Urweiler als Veranstalter vor, zu intervenieren und bestimmte Regeln abzuändern, um den Turnierablauf nicht zu gefährden. Wir betonen noch einmal, dass das Turnier ganz im Zeichen des guten Zwecks steht, besonders wichtig sind uns gängige Regeln des Umgangs miteinander. Fairness, Toleranz und Respekt gehören an diesem Abend ebenso zur Pflicht jedes einzelnen wie auch absolute Trinkfestigkeit. Auf ein großartiges Flunkyball-Turnier!



## Spielziel

Flunkyball ist ein Ball-Trinkspiel bei dem das Team gewinnt, welches zuerst sein Bier vollständig geleert hat.



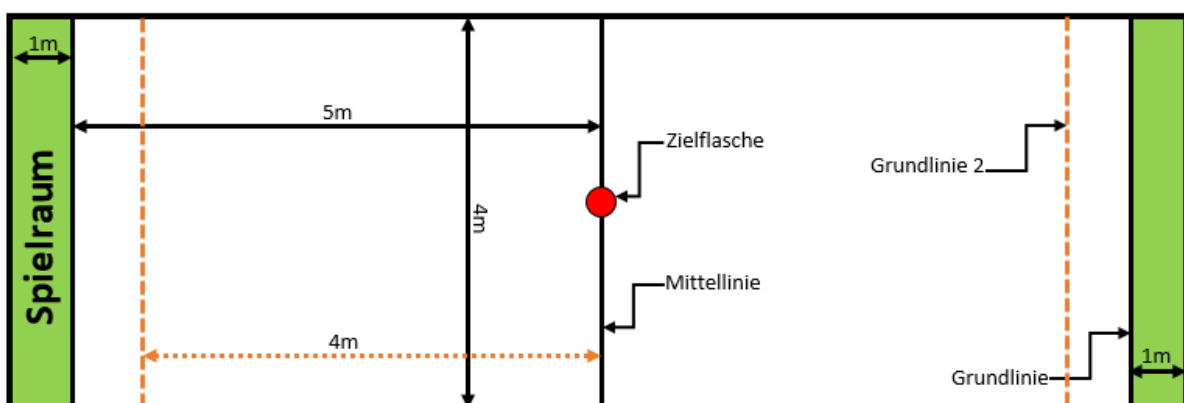
## Teams

Teilnahmeberechtigt ist jede trinkbereite Person ab 18 Jahren (Anmeldung mit Personalausweis). Zugelassen sind weiterhin Personen ab 16 Jahren mit entsprechender Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten. Teams sind im Vorfeld bei Personen aus dem Orga-Team, über die Facebook-Seite oder die Instagram-Seite des Jugendclub Urweiler anzumelden. Ein Team besteht aus 5 Spielern, welche vor dem ersten Spiel namentlich gemeldet werden. Die Spiele selbst erfolgen jeweils mit 4 der gemeldeten 5 Spieler. Die Konstellation der Teams kann aus diesen 5 Spielern vor jedem Spielbeginn frei gewählt werden. Die Teilnahmegebühren belaufen sich auf 40,00€, der Betrag ist bis zum 10.9.2018 zu entrichten. Dies kann persönlich oder per Überweisung an den Jugendclub Urweiler erfolgen. Die Teilnahme am Turnier und das benötigte Spielbier für alle Teammitglieder sind inklusive.



## Spielfeld, Spielball, Spielbier

Die vier identischen Spielfelder werden symmetrisch aufgebaut und klar markiert. Die Länge einer Spielfeldhälfte beträgt 5 Meter, die Breite 4 Meter. Auf der Mittellinie wird die Zielflasche (1l Coca-Cola Flasche, zu  $\frac{1}{4}$  befüllt) aufgestellt. Eine zweite Markierung (alternative Grundlinie) wird es im Abstand von 4 Metern zur Zielflasche geben, welche nach 10 Minuten Spielzeit zum Tragen kommt. Das Wurfobjekt wird durch den Schiedsrichter bereitgestellt. Es handelt sich um einen Mini-Fußball etwa in der Größe eines üblichen Handballs. Das Spielbier wird durch den Veranstalter gestellt. Es handelt sich um Dosen à 0,5l Karlsberg Urpils. Frauenmannschaften und Frauen in gemischten Mannschaften wählen zwischen Karlsberg Urpils, Mixery oder Radler. Die Mitglieder der Mannschaft „Gudd (Schluck) Schlauch“ (AH-Mannschaft) dürfen die Biersorte frei wählen (auch Weizen, Bitburger).





## Spelaufbau

Zu jedem Rundenbeginn stellen sich die Teams in einer beliebigen aber festen Reihenfolge an den Grundlinien gegenüber voneinander auf. Es stehen sich jeweils 4 Mitspieler jedes Teams gegenüber. Der Ersatzspieler darf nicht im laufenden Spiel eingewechselt werden außer in begründeten Ausnahmefällen (Verletzung o.ä.). Die Entscheidung darüber fällt der Schiedsrichter. Durch den Schiedsrichter wird jedem Spieler das Spielbier (Karlsberg Urpils 0,5l Dosen/ggf. abweichend) verteilt, dieses wird hinter der Grundlinie vor jedem Spieler platziert.



## Spielablauf

Die Spielbiere werden beim Schiedsrichter aufbewahrt und zu gegebener Zeit an die Spieler ausgehändigt. Die Spielbiere sind durch den Schiedsrichter zu öffnen und werden vor jedem Spieler hinter der Grundlinie im Abstand von 5m zur Zielflasche platziert. Das beginnende Team wird durch Münzwurf seitens des Schiedsrichters ermittelt. Die Zuweisung der Spielfeldhälfte erfolgt durch den Schiedsrichter/die Turnierleitung. Die Spieler der Teams werfen im Wechsel in Richtung der Zielflasche und versuchen dadurch ein Umfallen der Zielflasche herbeizuführen. Kommt es nach einem Wurf eines Spielers aus Team A nicht zum Umfallen der Flasche, folgt die direkte Möglichkeit des nächsten Spielers aus Team B die Zielflasche seinerseits zu treffen. Das Werfen durch die Spieler eines Teams erfolgt abwechselnd in fester Reihenfolge. Wichtig: Jeder Mitspieler jedes Teams ist verpflichtet zu werfen, kein Mitspieler darf ausgelassen oder übersprungen werden. Wird die Zielflasche durch einen Mitspieler aus Team A getroffen, darf jeder Mitspieler aus Team A sein vor ihm (hinter der Grundlinie) platziertes Spielbier aufnehmen und das Trinken beginnen bis zum Ausruf „Stopp!“ oder ein anderes eindeutiges akustisches Signal des Schiedsrichters. Das Trinken ist dann umgehend einzustellen. Die Aufgabe von Team B nach Umfallen der Zielflasche besteht aus dem Wiederaufrichten der Flasche auf der Mittellinie (maximale Abweichung 10cm) und dem Zurückholen des Balles jeweils durch einen Mitspieler des Teams. Das Loslaufen der Mitspieler aus Team B ist erst gestattet, sobald die Zielflasche umgefallen ist. Alle Mitspieler aus Team B müssen mit dem Spielball hinter der Grundlinie stehen und die Zielflasche muss auf der Mittellinie aufgestellt sein. Erst dann ertönt das Signal durch den Schiedsrichter und Team A stellt das Trinken ein. Während des gesamten Spiels darf kein Bier verschüttet werden. Das eigene Spielbier ist durch jeden Mitspieler selbst zu schützen (beispielsweise durch Vorstellen des Fußes, allerdings immer hinter der Grundlinie). Der Versuch des Abwerfens des gegnerischen Biers statt der Zielflasche ist grundsätzlich erlaubt. Das Trinken des eigenen Spielbiers während des Spiels zum falschen Zeitpunkt ist nicht gestattet. Weitere bei uns käuflich erworbene Getränke dürfen parallel genossen werden. Das Werfen des Spielballs darf nur oberhalb der Hüfte erfolgen (Rollen oder das Werfen von unten sind nicht gestattet). Hat ein Mitspieler sein Bier vollständig geleert, muss er dies beim Schiedsrichter anzeigen. Das Umdrehen zur Überprüfung der vollständigen Leerung erfolgt ausschließlich durch den Schiedsrichter. Ein Bier gilt als leer, wenn beim Umdrehen der Dose weniger als 4cl Bier oder Bierschaum aus der Dose laufen. Der Spieler, der sein Bier vollständig ausgetrunken hat und dies angezeigt hat, ist aus dem weiteren Spiel ausgeschlossen, hat also kein Recht mehr zu werfen, die Flasche aufzustellen, den Ball zu holen oder zu trinken. Wurde nach 10 Minuten das Spiel durch eine Mannschaft durch Leerung aller Spielbiere nicht beendet, so erfolgt die Verlegung der Grundlinie zur Markierung in 4m Abstand zur Zielflasche. Diese Situation wird durch den Schiedsrichter angezeigt und erklärt. Der Spielablauf in 4m Entfernung ist dem oben beschriebenen identisch. Wurde in der Folge nach 15 Minuten durch keines der Teams eine Spielentscheidung herbeigeführt kommt es zur direkten Entscheidung durch „Stafettentrinken“: Die Mannschaften werden zur Mittellinie gebeten. Dort stellen sie sich gegenüber voneinander auf mit ihrem jeweils übrigen Spielbier. Nach einem Startsignal („Los“) des Schiedsrichters beginnen die gegenüber voneinander stehenden Spieler 1 jedes Teams mit dem Trinken des Spielbieres. Hat Spieler 1 sein Bier leergetrunken, was er durch Rufen des Signals „Fertig“ deutlich markiert, darf Spieler 2 (falls noch spielberechtigt) jedes Teams beginnen, sein Spielbier zu leeren. Identisch agieren Spieler 3 und 4 jeder Mannschaft, falls noch spielberechtigt. Dementsprechend gewinnt die Mannschaft, in der zuerst jeder Spieler nacheinander sein Bier vollständig geleert hat.

Die vollständige Leerung wird nach Ende durch den Schiedsrichter kontrolliert und der Sieger des Spiels wird benannt. Es ist grundsätzlich nicht erlaubt, Biere untereinander zu tauschen, zu teilen oder weiterzugeben. Jeder trinkt sein eigenes Spielbier sowie alle Strafbiere, die ihm zugeteilt worden sind. Die Nutzung von Hilfsmitteln jeglicher Art (z.B. Strohhalme, Nägel etc.) ist während des gesamten Spiels nicht gestattet.



## Turnierablauf

Das Turnier gliedert sich in eine Gruppenphase und eine K.o.-Phase. Im Vorfeld werden 4 Gruppen à 6 Mannschaften nach dem Zufallsprinzip ausgelost. Während der Gruppenphase spielt jedes Team gegen insgesamt 3 zufällig ausgewählte Mannschaften der eigenen Gruppe. Die Mannschaften, die in der Gruppenphase den ersten und zweiten Platz ihrer Gruppe belegen, qualifizieren sich für die K.o.-Phase. Bestimmt wird die Platzierung anhand der erreichten Punktzahl: Pro gewonnenem Spiel innerhalb der regulären Spielzeit von 15 Minuten erhält das Gewinnerteam 3 Punkte. Wird der Sieg erst im Stafettentrinken entschieden, so erhält das Gewinnerteam 1 Punkt. Besteht Punktgleichheit zwischen den erst- und zweitplatzierten Mannschaften einer Gruppe nach 3 Gruppenspielen, entscheidet zuerst der direkte Vergleich der Mannschaften, sofern die betroffenen Mannschaften in der Gruppe gegeneinander gespielt haben. Ist dies nicht der Fall, kommt es zu einem weiteren Stafettentrinken, in diesem Fall mit 0,33l Karlsberg UrPils (Ausnahmen: Frauenmannschaften, AH-Mannschaft (s.o.)), über den Einzug in die K.o.-Phase. Die K.o.-Phase besteht aus 4 Viertelfinalspielen, 2 Halbfinalspielen, einem Finale und einem Spiel um Platz 3. Die Viertelfinalspielen werden zwischen folgenden Mannschaften stattfinden: Erstplatzierte Gruppe A gegen den Zweitplatzierten der Gruppe B, Erstplatzierte der Gruppe B gegen den Zweitplatzierten der Gruppe C, Erstplatzierte Gruppe C gegen Zweitplatzierte Gruppe D und Erstplatzierte Gruppe D gegen den Zweitplatzierten Gruppe A. In den Halbfinalspielen treten der Sieger aus dem ersten Viertelfinalspiel gegen den Sieger des zweiten Viertelfinalspiels und analog der Sieger des dritten Viertelfinalspiels gegen den Sieger des vierten Viertelfinalspiels an.



## Preise

Die Preise werden nach dem Finale vergeben. Die genauen Gewinne sind der Facebook-Veranstaltung zu entnehmen. Der Mottopreis wird bereits vor der K.o.-Phase vergeben. Der Sieger des besten Mannschaftsmottos wird durch ein Facebook-Voting auf der Seite des Jugendclub Urweiler bestimmt.



## Strafenkatalog

Strafen werden generell durch den Schiedsrichter vergeben und sind durch den bestraften widerstandslos anzunehmen. Generell ist der Schiedsrichter dazu angehalten sich im Sinne eines schönen Spielablaufs bezüglich der Strafen eher zurückzuhalten. Dem Schiedsrichter ist es jederzeit gestattet, sich mit der Turnierleitung abzustimmen. Im Folgenden sind die Strafen für diverse Vergehen kurz aufgelistet:

### Strafbier:

- bei überschäumendem Bier (größere Menge)
- bei verschüttetem/ umgefallenem Bier (Eigen- oder Fremdverschulden)
- bei nicht korrekt abgegebenem Bier (ohne Aufmerksammachen des Schiedsrichters/ mehr als 4 cl Restinhalt)
- bei überschrittener Trinkdauer nach dem Stopp-Signal des Schiedsrichters
- bei stärkerem Übertreten der Grundlinie

→ nach 3 Strafbieren, die durch offensichtliches Selbstverschulden entstanden sind, ist es dem Schiedsrichter erlaubt, den entsprechenden Spieler zu disqualifizieren.



#### Aussetzen des nachfolgenden Spielers der Mannschaft:

- bei sehr starkem Übertreten der Grundlinie
- bei Nichteinhalten der Wurfreihenfolge
- bei absichtlicher Spielverzögerung

#### Disqualifikation:

- bei Schiedsrichterbeleidigung/ wiederholter -missachtung
- bei mutwilliger Spielbehinderung oder Zerstörung des Spielfeldes/ der Spielgeräte
- bei böswilliger Sabotage des Turniers
- bei grob unsportlichem Verhalten (siehe Präambel)
- bei öffentlichem Erbrechen
- nach drei selbstverschuldeten Strafbieren

→ bei Disqualifikation eines Spielers gehen sein Spielbier und alle evtl. angefallenen Strafbiere an noch spielende Teammitglieder über. Die Dosen dürfen unter den Teammitgliedern aufgeteilt werden.



### **Haftung**

Wir weisen darauf hin, dass der Jugendclub weder für körperliche noch materielle Schäden der Mitspieler des Turniers haftbar gemacht werden kann. Trotz größter Sorgfalt beim Herrichten der Plätze, der Organisation des Turnierablaufs und beim Erstellen des Regelwerks, können wir Verletzungen oder Schäden an persönlichem Eigentum nicht völlig ausschließen. Wir appellieren daher an jeden einzelnen: Spielt vorsichtig, passt auf euch und eure Mitspieler auf und richtet euch nach Ansagen der Schiedsrichter und der Turnierleitung.