

Das offizielle Flunkyball-Reglement



Inhaltsverzeichnis

- § 1 Teams**
- § 2 Schiedsrichter**
- § 3 Spielfeld**
- § 4 Seitenwahl & Wer zuerst wirft**
- § 5 Ball**
- § 6 Erlaubte Getränke**
- § 7 Dosen/Flaschen in der Mitte**
- § 8 Werfen**
- § 9 Öffnen der Dosen/Flaschen**
- § 10 Trinken, Ball holen & Dosen aufstellen**
- § 11 Berühren und Positionieren der eigenen Bierdosen/Flaschen**
- § 12 Strafbier(e) vergeben**
- § 13 Unterbrechungen & Fortsetzung des Spiels**
- § 14 Pisspausen**
- § 15 Anzeigen der Getränke**
- § 16 Positionen von Spielern ohne Bier**
- § 17 Unangemessenes Verhalten**
- § 18 Spielwertung**
- § 19 Challenges**
- § 20 Time-Outs**
- § 21 Sponsoring & Medien**
- § 22 Ausrüstung und Bekleidung**
- § 23 Proteste**
- § 24 Besonderheiten**
- § 25 Wetterbedingungen**
- § 26 Regelanerkennung**
- § 27 Anmeldung einer Mannschaft für ein Turnier**
- § 28 Rückzüge, Spielabsagen, Spielabbrüche**
- § 29 Auszeichnungen**
- § 30 Eröffnungsfeier**
- § 31 Abschlussfeier**
- § 32 Siegerehrung**
- § 33 Auslosung & Wettbewerbsformat**
- § 34 Anwurfzeiten, Spielplan und Spielfelder**
- § 35 Turnier- motto, Hymne, Maskottchen, Logo**
- § 36 Flunkyade und Flunkyschen Spiele**

§ 1 Teams

1. Die Teams sind vor dem Beginn des Turniers festzulegen.
2. Die Anzahl der Spieler pro Team beträgt drei .
3. Sollte ein Spieler unfallbedingt ausfallen (gebrochenes Genick oder ähnlich schwerwiegende Verletzungen – Bier kann man auch mit einem verstauchten Knöchel trinken!!), so wird das Spiel unterbrochen und die Mannschaft der Memme darf einen Ersatzspieler organisieren. Es müssen keine Ersatzspieler vor einem Spiel gemeldet werden, d.h. Ersatzspieler z.B. im Falle von Verletzungen, können aus dem Umfeld ausgewählt werden. (Ausnahme sind Turniere (siehe §28))
Zeitansatz dabei: maximal 5 Minuten. Sollte das nicht geschafft werden, so muss die Mannschaft entweder aufgeben oder aber mit z.B. vier Leuten aber den fünf Startbieren (sollten diese nicht schon geleert worden sein) und allen eventuell bereits erhaltenen Strafbieren weiterspielen.
4. Wird ein Spieler ausgewechselt, erhält der neue, eingewechselte Spieler ein neues Bier und das alte Bier, des ausgewechselten Spielers, hat keine Relevanz mehr.
5. Es dürfen alle Person teilnehmen. (Gehandicapte Personen, sind vom Laufen befreit, müssen aber dafür ordentlich trinken)
6. Vor einer Partie, müssen die Mannschaften, jeweils ihren Team-Captain benennen.
7. Ein Team muss vor einer Partie, dafür sorgen dass sie genügend Biere zur Verfügung hat.

§ 2 Schiedsrichter

1. Es werden ein Hauptschiedsrichter (Schiedsrichter) und zwei Linienrichter benötigt. Stehen nicht genügend regelkundige Leute zur Verfügung, so kann das Spiel auch von einem Schiedsrichter alleine geleitet werden.
2. Die Entscheidungen zu Spielrelevanten Tatsachen sind endgültig (Ausnahme Challenges). Der Schiedsrichter darf seine Entscheidung nur ändern, wenn er feststellt, dass sie falsch war, oder falls er es für nötig hält, auch auf Hinweis eines Linienrichters (Bei Challenges auch, wenn vorhanden, einen Videobeweis. Voraussetzung hierfür ist, dass er die Partie nicht fortgesetzt hat.
3. Fällt ein Schiedsrichter aus, kann ggf. auch ohne gespielt werden, oder es wird eine fachkundige Person aus dem Publikum gesucht.
4. Den Anweisungen der Schiedsrichter ist Folge zu leisten, Missachtung wird mit einem Strafbier geahndet.
5. Der Schiedsrichter hat den Regeln Geltung zu schaffen.
6. Der Schiedsrichter hat bei Manipulationsverdacht (Ausnahme §15 Abs. 8), das Spiel zu unterbrechen und nach zweimaliger Ermahnung, die manipulierende Mannschaft unverzüglich zu disqualifizieren
7. Der Schiedsrichter darf zur Entscheidungsfindung, wenn vorhanden und notwendig z.B. bei Challenges, den Videobeweis nehmen. Aussagen von Zuschauern und Spielern, dürfen nicht auf den Schiedsrichter einwirken.

§ 3 Spielfeld

1. Die Größe und Unterlage des Spielfeldes wird zu Beginn des Turniers festgelegt und eindeutig markiert. Die Größe kann dabei je nach örtlichen Gegebenheiten variieren.
2. Einmal bespielt, darf das Spielfeld nicht mehr verändert werden. Unvorhersehbare Ereignisse können hier Ausnahmen bilden (überschwemmte Wiesen, voll geparkte Parkplätze, o. ä.)

Eine Skizze mit den ungefähren Maßen findet sich auf der letzten Seite des Regelwerkes.

§ 4 Seitenwahl & Wer zuerst wirft

1. Zur Wahl der Seite wird eine Runde Schnick, Schnack, Schnuck (Schere, Stein, Papier) gespielt. Der Gewinner darf eine Seite auswählen oder zuerst werfen.
2. Vor und Nach Beginn des Spiels erfolgt ein Handshake zwischen beiden Teams

§ 5 Ball

1. Der Ball wird zu Beginn des Turniers gewählt und während dieses Turniers nicht mehr gewechselt. Bewährt haben sich mini-Fußbälle mit einem Durchmesser von ca. 14cm.
2. Der Ball muss kugelförmig sein und *aus Leder oder einem anderen geeigneten Material gefertigt sein.*
3. Zur Pisspause und nach dem Ende des Spiels muss der Schiedsrichter den Ball an sich nehmen
4. Der Ball darf während des Spiels nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters ausgetauscht werden. Ist kein Schiedsrichter vorhanden, müssen sich die Gegner diesbzgl. einigen.
5. Der Ball wird vom Schiedsrichter vor Beginn überprüft. Ist kein Schiedsrichter vorhanden, wird der Ball von beiden Team-Captains überprüft.
6. Ist der Ball nicht mehr erreichbar o. beschädigt und auch kein Ersatzball vorhanden bzw. nicht in kürzerer Zeit (max. 10 Minuten) zu besorgen, oder muss das Spiel aus andere Gründen, höherer Gewalt, unterbrochen werden, so wird in Absprache mit den Schiedsrichtern und Spielern, entweder das Spiel Remis gewertet, oder das Spiel abgebrochen/unterbrochen, wobei der aktuelle Stand schriftlich festgehalten wird, d.h. Spieler, Aufstellung, leergetrunkene Biere, Strafbiere, Aktueller Werfer, Position der Dosen/Flaschen in der Mitte. Aktuell nicht leergetrunkene Biere, gelten als irrelevant für eine mögliche spätere Fortsetzung, diese Spieler erhalten ein neues geschlossenes Bier. Strafbiere dürfen weiterhin von allen Spielern getrunken werden. Ist eine Dokumentation, aufgrund zeitlicher oder anderen Gründen nicht möglich gewesen, so gilt die Partie offiziell als Abgebrochen und wird ggf. komplett wiederholt.
7. Es ist verboten, den Ball mit Substanzen jeglicher Art ein zu schmieren. Ein Verstoß, wird mit einem Strafbier geahndet.
8. Wird der Ball im Laufe des Spiels beschädigt, so wird das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen und wird später ganz normal fortgesetzt, d.h. die Mannschaft die dran ist mit werfen, wirft. (Siehe §5 Abs. 6)

§ 6 Erlaubte Getränke

1. Als Getränk sind Bier mit einen Inhalt von 0,5 l., i.d.R. Dosen. In Bestimmung mit Schiedsrichtern u. Spielern, können auch Flaschen benutzt werden. Dosen und Flaschen gemischt unter den Spielern, sind nicht erlaubt.
2. Kinder unter 16 Jahren, dürfen auch mit limonadenhaltigen Getränken teilnehmen. Ebenfalls dürfen Kinder unter 16 0,33 l Dosen benutzen
3. Jede Mannschaft hat zu Beginn des Spiels pro Spieler ein Bier (das Startbier) zu haben, ansonsten kann sie nicht antreten. Das Bier muss unmittelbar vor der Grundlinie platziert sein.
4. Sollte die Mannschaft während des Spiels ein Strafbier benötigen und kann es nicht innerhalb von maximal 120 Sekunden auftreiben, so geht der Sieg an die gegnerische Mannschaft.
5. Es dürfen keinerlei Hilfsmittel (z.B. Strohhalme) zum Trinken genutzt werden. Auch Gegenstände, die dazu dienen, dass Luft schneller in die Flasche gelangt, sind verboten (z.B. kleine Röhrchen). Ein Verstoß, wird mit einem Strafbier geahndet.
6. Allgemein: es ist nur die reine Dose mit Inhalt erlaubt. Ein Verstoß kann (bei Entdeckung vor dem ersten Trinken) bzw. wird (nachdem bereits einmal getrunken wurde) mit einem Strafbier geahndet - unabhängig davon, ob eine Nutzung nachgewiesen werden kann oder nicht.
7. Nebenbeibiere sind erlaubt und dürfen aber nicht zum offiziellen Spiel verwendet werden
8. Biermarken spielen keine Rolle
9. Jedes Bier darf nur durch die dafür bestimmte Öffnung getrunken werden
10. Das Berühren der gegnerischen Dosen ist verboten und wird mit einem Strafbier geahndet.

§ 7 Dosen/Flaschen in der Mitte

1. Zu Beginn einer Partie oder eines Turniers, wird gewählt, welche und wieviele Dosen und Flaschen in der Mitte aufgestellt werden.
2. Sämtliche Dosen/Flaschen können auf jede beliebige Position auf der gesamten Länge der markierten Mittellinie positioniert werden. Es darf ebenfalls ein Bank als Mittellinie benutzt werden.
 - 2.1 Die Dosen/Flaschen, dürfen auf einer Bank, nach belieben positioniert werden.
 - 2.2 Beim Spiel ohne Bank, dürfen die Dosen/Flaschen max. nur 0,5 m im Bereich um die markierten Mittellinie positioniert werden.
3. Glasflaschen sind verboten.

§ 8 Werfen

1. Der Werfreihenfolge muss nicht einheitlich sein. Verboten ist das ein Spieler 2 mal hintereinander wirft.
2. Jeder Spieler eines Team muss, aber jeweils min. 3 mal geworfen haben
3. Der Ball wird geworfen und NICHT gekegelt, gebowlt oder gekullert. Nach einmaligem Hinweis darauf (durch den Schiedsrichter oder einen Linienrichter), wird für jedes weitere Kullern oder Kegeln ein Strafbier vergeben. Der Wurf des Balles muss quasi über der Hüfte erfolgen.
4. Der Werfer darf die Grundlinie beim Werfen nicht übertreten, ansonsten erhält seine Mannschaft ein Strafbier!
 - 4.1 Erlaubt ist ein Überlehnen über die Grundlinie, beim Werfen. Die Füße müssen, jederzeit vor der Grundlinie bleiben und dürfen wie beschrieben, während des Wurfs sein nicht im Feld. Andere Körperteile dürfen in der Situation, nicht den Boden des Spielfeld berühren. Ansonsten droht ein Strafbier.
5. Der werfende Spieler darf seine Position, innerhalb des Teambereichs, frei wählen
6. Tritt ein gegnerischer Spieler, zu früh über die Grundlinie, bevor das andere Team geworfen hat, wird das Team des Frühstarters mit einem Strafbier bestraft.
7. Antäuschen ist erlaubt. Fällt einem Spieler dabei der Ball aus der Hand, zählt dies als Wurf.
8. Der Werfer hat 1 Minute Zeit, den Wurf auszuführen. Wird das Zeitlimit überschritten, erhält das Team ein Strafbier.
9. Auftischenlassen des Balls ist erlaubt
10. Es wird jeweils abwechselnd, zwischen den Teams, geworfen
11. Wurde eine Dose/Flasche in der Mitte getroffen, fliegt der Ball jedoch irgendwo hin, wo er für die Mannschaft unerreichbar ist, wird der Wurf wiederholt. Ein Ball der unter ein Auto- oder Wohnmobil fliegt, gilt nicht als unerreichbar.
12. Kreuzt ein anderes Objekt z.B. ein Vogel oder Hund, die Flugbahn des Balles, so gilt dies als höhere Gewalt. Dieser Wurf zählt dann.
13. Geworfen wird erst, wenn der Gegner deutlich signalisiert, dass er bereit ist.
14. Nach abgeschlossener Wurfrunde, muss der Ball ordnungsgemäß, der zu werfenden Mannschaft übergeben werden.

§ 9 Öffnen der Dosen/Flaschen

1. Die Dosen/Flaschen dürfen erst geöffnet werden, wenn vom selbigen Team, min. eine Dose/Flasche in der Mitte getroffen wurde. Wird sie vorher geöffnet, erhält das Team ein Strafbier. Ein nichtöffnen einer Dose/Flasche, wird dem Spieler selbst überlassen.
2. Wird die Dose/Flasche geöffnet bevor eine Dose/Flasche in der Mitte getroffen wurde, erhält das Team ein Strafbier.
3. Überschäumen des Bieres, beim Öffnen, wird mit einem Strafbier geregelt.
4. Dosen zerquetschen, wird jederzeit mit einem Strafbier geahndet.
5. Flaschen können ggf. schon vor dem ersten Treffer geöffnet werden.

§ 10 Trinken, Ball holen & Dosen/Flaschen aufstellen

1. Hat die werfende Mannschaft mindestens eine der Flaschen o. Dosen in der Mitte getroffen und umgeworfen, so dürfen alle Mitglieder dieser Mannschaft solange von ihrem Bier trinken, bis die gegnerische Mannschaft "Stop" gerufen hat. Der Schiedsrichter achtet, dass nicht unzulässig "Stop" gerufen wird. Falls dies doch geschieht, erhält die Mannschaft, die gerufen hat, ein Strafbier.
2. Danach muss die Flasche/Dose in angemessener Zeit vom Mund genommen und auf den Boden gestellt werden. Wird nach dem Kommando in unangemessener Zeit (max 2 Sek.) weiterhin getrunken oder die Flasche am Mund gelassen, so gilt das als Regelverstoß und ein Strafbier wird vergeben.
3. Die gegnerische Mannschaft wird dann „STOP“ rufen, wenn alle Dosen/Flaschen in der Mitte wieder stehen UND sich der Ball und alle Spieler der Mannschaft an der Grundlinie der nun werfenden Mannschaft befinden. Der Schiedsrichter achtet darauf. Ein zu frühes Rufen, wird mit einem Strafbier geahndet
4. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl Spieler eines Teams, die versuchen den Ball wiederzubringen bzw. die Dosen/Flaschen aufzustellen.

5. Werden der/die Ballholder beim Holen des Balles vom Publikum mutwillig behindert oder wird der Ball durch das Publikum weitergetreten, -geworfen oder einbehalten, so wird der Schiedsrichter sofort „STOP“ rufen und es darf nicht mehr getrunken werden (falls doch, gibt es ein Strafbier). Und der Wurf wird wiederholt!
6. Tritt ein Spieler der gegnerischen Mannschaft, den Ball absichtlich weg, oder behindert er den gegnerischen Spieler beim Ball holen, wird das Team mit einem Strafbier bestraft.
7. Das Startbier, muss der Spieler, dem es gehört austrinken. Er darf es nicht weiterreichen, z.B. wenn er nicht mehr trinken kann. Falls dies doch der Fall sein sollte, erhält das Team ein Strafbier. Strafbiere hingegen, dürfen im Team verteilt werden.
8. Die Wurfaktion ist offiziell beendet, wenn der ausgeführte Wurf, eine oder mehrere Dose(n)/Flasche(n) in der Mitte getroffen hat und das gegnerische Team, die Dosen/Flaschen aufgestellt und den Ball, sowie alle Mann in die eigene Zone gebracht hat oder wenn keine Dosen/Flaschen vom Ball getroffen wurden und die gegnerische Mannschaft den Ball kontrolliert an sich hat!
9. Eine Dose/Flasche zählt auch als umgeworfen, wenn diese während der Wurfaktion umfallen, auch wenn sie nicht vom Ball getroffen wurden! Sie zählen auch als umgeworfen, wenn sie von einem o. mehreren Spielern, beim Ball holen z.B., umgestoßen werden.
10. Fällt nach dem „STOP“ gerufen wurde, eine Dose/Flasche in der Mitte doch noch um, hat dies für die aktuelle Wurfrunde keine Relevanz mehr.

§ 11 Berühren und Positionieren der eigenen Bierdosen/Flaschen

1. Befindet sich eine Dose/Flasche im Spiel, so darf sie nur zum Trinken oder Öffnen vom Boden genommen werden. Weder ein zwischenzeitliches Aufnehmen, noch direkter Körperkontakt (Ausnahme §11 Abs.3) der Dose/Flasche ist erlaubt. Falls doch erhält das Team ein Strafbier.
2. Wird eine geöffnete Dosen umgeworfen, so erhält die Mannschaft mit der getroffenen Dose ein Strafbier. Ist sie geschlossen, gibt es kein Strafbier.
3. Die Dose/Flasche darf ausschließlich nur mit den Füßen eingeklemmt werden. Die Benutzung von Hilfsmittel zur Stabilisierung der Dose/Flasche, werden mit einem Strafbier geahndet. (Ausnahme in den Pisspausen)
4. Die Dose/Flasche muss 100% Bodenkontakt haben, ausnahme natürlich beim Trinken.
5. Nach dem „Stop“ und dem Absetzen vom Mund dürfen die Spieler die Dose/Flasche noch in der Händen halten um zu entscheiden, ob die Dose/Flasche abgegeben werden kann. Die Überlegzeit ist auf 5 Sekunden begrenzt. Später geäußerte Abgabewünsche werden nicht mehr berücksichtigt.
6. Fällt eine Dose/Flasche aufgrund äußeren Verhältnisse um, ist die betroffenen Mannschaft mit einem Strafbier zu sanktionieren
7. Spieler können sich in ihrem Feld positionieren wie sie wollen.
8. Fliegt ein Ball nach dem Wurf, aus irgendwelchen Gründen zurück zu der Mannschaft, die geworfen hat und trifft dabei eine Dose/Flasche der Mannschaft, so dass diese umfällt, erhält diese nichtdestotrotz ein Strafbier.
9. Fliegt ein Ball nach dem Wurf, aus irgendwelchen Gründen zurück zu der Mannschaft, die geworfen u. getroffen hat und positioniert sich zwischen den Spielern der Mannschaft, die geworfen hat, so muss diese den gegn. Spielern soviel Platz lassen, dass diese beim Ballholen nicht behindert werden

§ 12 Strafbier(e) vergeben

- a. Ein Strafbier erhält die Mannschaft, deren Spieler Bier überschäumen lässt, wenn der Schaum auf den Boden kommt oder wenn eine größere Menge Schaum aus der Trinköffnung gelangt.
- b. Ein Strafbier erhält jede Mannschaft, deren Spieler eine Dose umkippt (durch eigene Dummheit, einen Mitspieler oder den Ball des Gegners). Die umgefallene Dose, muss SOFORT wieder aufgestellt werden. Unnötiges Zögern, wird mit einem weiteren Strafbier geahndet.
- c. Sollte ein Spieler Bier oder Schaum aus seinem Mund austreten lassen, so kassiert seine Mannschaft dafür ein Strafbier.
- d. Übertritt ein Werfer oder ein Mitspieler des Werfers, beim Werfen die Grundlinie, so erhält seine Mannschaft ein Strafbier
- e. Ein Strafbier ist fällig, wenn trotz einmaliger Verwarnung weiterhin mit dem Ball bebowl't, gekullert oder gekegelt wird

- f. Trinkt ein Spieler nach dem „STOPP“ durch den Schiedsrichter unangemessen lange weiter oder behält er die Flasche auch weiterhin am Mund ohne zu trinken, so erhält seine Mannschaft ein Strafbier
- g. Ein Strafbier wird vergeben, wenn bei Abgabe der Dose, ein Tropfen Bier auf der Hand Schieds- oder Linienrichters, wenn nicht vorhanden, des gegnerischen Spielers tropfen
- h. Steckt ein Spieler vor der Abgabe einen Gegenstand oder ein Körperteil in die Dosenöffnung, so erhält seine Mannschaft ein Strafbier
- i. Wird eine leere Dose vor der Abgabe weggeworfen und nicht gestellt, so erhält die Mannschaft des Werfers ein Strafbier
- j. Unangebrachte Aggressivität gegenüber Spielern der gegnerischen Mannschaft oder gegenüber den Linienrichtern oder dem Schiedsrichter können Strafbier(e) zur Folge haben
- k. Erbricht, defäkiert oder uriniert ein Spieler, außerhalb der Pisspausen, so erhält das betroffene Team ein Strafbier.
- l. Zeigt ein Spieler ein Bier an, wo eine Strafbierabsicht zu vermuten ist (Wenn z.B. aus einer Dosen beim Anzeigen mehr als 20% des Bieres auslaufen), erhält JEDER Spieler der zu bestrafenden Mannschaft, ein Strafbier, sowie bekommt die gegnerische Mannschaft, jeweils 3 Sekunden Zeit, an ihrem Bier zu trinken, schlussendlich erhält jeder Spieler der gegnerische Mannschaft einen Freiwurf. (sog. Triple Ass Violone Penalty)
- m. Wirft ein Spieler Gegenstände auf das Spielfeld, die nix mit dem Spiel zu tun haben, erhält das Team ein Strafbier
- n. Ignoriert ein Team eine Anweisung des Schiedsrichter, erhält das Team ein Strafbier
- o. Ein Werfer hat 1 Minute Zeit, einen Wurf auszuführen. Wird das Zeitlimit überschritten, erhält das Team ein Strafbier.
- p. Es ist verboten, den Ball mit Substanzen jeglicher Art ein zu schmieren. Ein Verstoß, wird mit einem Strafbier geahndet.
- q. Es dürfen keinerlei Hilfsmittel (z.B. Strohhalm) zum Trinken genutzt werden. Auch Gegenstände, die dazu dienen, dass Luft schneller in die Flasche gelangt, sind verboten (z.B. kleine Röhrchen). Ein Verstoß, wird mit einem Strafbier geahndet.
- r. Es ist nur die reine Dose mit Inhalt erlaubt. Ein Verstoß kann (bei Entdeckung vor dem ersten Trinken) bzw. wird (nachdem bereits einmal getrunken wurde) mit einem Strafbier geahndet – unabhängig davon, ob eine Nutzung nachgewiesen werden kann oder nicht.
- s. Tritt ein gegnerischer Spieler, zu früh über die Grundlinie, bevor das andere Team geworfen hat, wird das Team des Frühstarters mit einem Strafbier bestraft.
- t. Wird die Dose/Flasche geöffnet, bevor eine Dose/Flasche in der Mitte getroffen wurde, erhält das Team ein Strafbier.
- u. Dosen zerquetschen, wird jederzeit mit einem Strafbier geahndet.
- v. Ein zu frühes „STOPP“ rufen, wird mit einem Strafbier geahndet.
- w. Tritt ein Spieler der gegnerischen Mannschaft, den Ball absichtlich weg, oder behindert er den gegnerischen Spieler beim Ball holen, wird das Team mit einem Strafbier bestraft.
- x. Das Start Bier, muss der Spieler, dem es gehört austrinken. Er darf es nicht weiterreichen, z.B. wenn er nicht mehr trinken kann. Falls dies doch der Fall sein sollte, erhält das Team ein Strafbier.
- y. Weder ein zwischenzeitliches Aufnehmen, noch direkter Körperkontakt (Ausnahme §11 Abs.3) einer Dose/Flasche ist erlaubt. Falls doch erhält das Team ein Strafbier.
- z. Die Dose/Flasche darf ausschließlich nur mit den Füßen eingeklemmt werden. Die Benutzung von Hilfsmittel zur Stabilisierung der Dose/Flasche, wird mit einem Strafbier geahndet. Ausnahme §14 Abs. 6
- aa. Zu spätes Erscheinen zum Wiederanpfiff (max. 30 Sekunden nachdem das Spiel wieder offiziell läuft) des Spiels, wird mit einem Strafbier geahndet.
- ab. Das Berühren der gegnerischen Dosen ist verboten und wird mit einem Strafbier geahndet.
- ac. Das Anzeigen darf nur über die Öffnung erfolgen. Ein Nichtbeachten wird mit einem Strafbier geahndet

2. Strafbiere dürfen unter den Teammitglieder aufgeteilt werden

3. Strafbiere sind immer 0,5 l Dosen!

4. Hat die Mannschaft kein(e) Strafbier(e) zur Hand, so hat sie maximal 120 Sekunden Zeit, sich die benötigte Anzahl zu besorgen. Schafft sie das nicht, so gilt diese Partie als verloren.

5. Ein Team kann in einem Spiel drei Strafbieren erhalten , beim vierten erfolgt die Disqualifikation
6. Die gegn. Mannschaft, hat jederzeit die Chance, lauthals STRAFBIER zu rufen, wenn diese meint, dass die andere Mannschaft einen Regelverstoß begangen hat. Der Schiedsrichter entscheidet, dann über eine Strafe.
7. Nach einem verhängten Strafbier müssen das alte Startbier, wenn noch gefüllt, ordnungsgemäß ausgetrunken werden.
8. Ist Biervorrat begrenzt oder äußerst gering, können Übeltäter, statt Strafbiere, Strafsekunden erhalten. Das heißt, statt einem Strafbier für ein Vergehen, bekommt das bestrafte Team 5 Sekunden aufgebrummt, in denen die Gegner solange von ihren Bieren (auch wenn ungeöffnet) trinken dürfen. Diese Regel wird vor einem Spiel zwischen den Teams festgelegt, ansonsten gilt die übliche Strafbierregel.

§ 13 Dauer, Unterbrechungen & Fortsetzung des Spiels

1. Sollten Unterbrechungen während des Spiels notwendig sein, so werden diese durch ein lautes und vernehmliches „UNTERBRECHUNG“ durch einen der drei Richter angezeigt.
2. Meint eine Mannschaft, dass eine Unterbrechung notwendig ist, so muss sie dies einem der drei Richter anzeigen. Eine selbst ausgerufene Unterbrechung hat keine Gültigkeit, d.h. dass bereits evtl. ausgeführte Würfe gültig sind und nicht wiederholt werden. Unterbrechungen können zur Klärung strittiger Punkte notwendig sein und können ausschließlich durch einen der drei Richter ausgerufen werden. In diesem Fall ruft der Schiedsrichter die Teamkapitäne zu sich und dann wird beraten
3. Das Spiel wird immer durch ein deutliches Zeichen, des Schiedsrichter, fortgesetzt.
4. Läuft ein am Spiel nicht teilnehmende Person, aufs Feld, oder liegt ein Hindernis auf dem Spielfeld, wird das Spiel durch den Schiedsrichter unterbrochen
5. Die Dauer des Spiels ist unbegrenzt, kann in Absprache o. bei Turnieren jedoch begrenzt werden.
6. Nach jeder halben Stunden, gibts ausnahmslos immer eine Pisspause.
7. Muss ein Spielfeld, aufgrund eines vorbeifahrenden Auto o. ähnliches, für kurze zeit unterbrochen werden, wird das Spielfeld geräumt und nach Vorbeifahrt des Autos, wird bestückt. Die Flaschen/Dosen in der Mitte, sowie die Dosen/Flaschen der Spieler und die Reihenfolge, muss nicht exakt wie vor der Unterbrechung sein, aber sollte dennoch nicht merklich verändert werden.
8. Alle Unterbrechungen, Time-Outs und Challenges, werden in die Gesamtzeit gezählt. Das heißt im Flunkyball gibt es, immer eine Bruttospielzeit. Längerfristige Spielunterbrechungen zählen nicht dazu.

§ 14 Pisspausen

1. Nach jeder halbe Stunden, erfolgt eine fünfminütige Pisspause.
2. Den Teams steht es frei, ob sie danach jeweils die Seiten tauschen.
3. Die Pisspause wird jeweils 2 Minuten vor Beginn, lautstark angekündigt
4. Urinieren, defäkieren und vomitieren während der Partie, wird mit einem Strafbier geahndet. In der Pisspause erlaubt.
5. Zu spätes Erscheinen zum Wiederanpiff (max. 30 Sekunden nachdem das Spiel wieder offiziell läuft) des Spiels, wird mit einem Strafbier geahndet.
6. Während der Pisspausen, müssen die Dosen/Flaschen der Teams von den Spielern, weiterhin geschützt werden. Es dürfen auch Hilfsmittel benutzt werden. Fällt eine Dose/Flasche um, erhält das Team ein Strafbier. Siehe Regelung §12b

§ 15 Anzeigen der Getränke

1. Ist ein Spieler der Meinung, dass seine Dose leer ist, so kann er einen Linienrichter, Schiedsrichter oder der gegn. Mannschaft zur Abgabe kommen lassen.
2. Zur Abgabe kommt ein Richter oder gegn. Spieler zum anzeigenden Spieler. Dann wird der Spieler auf Kommando vom Schiedsrichter die Dose so drehen, dass die Trinköffnung zu Boden bzw. auf die Handfläche des Richters zeigt. Das Drehen der Dose, sollte unverzüglich und ohne zu zögern geschehen, sobald ein Richter o. gegn. Spieler, die Hand unter die Dose hält.
3. Eine Abgabe, wird angezeigt, in dem Spieler seine Dose in die Höhe hält. Die Überlegzeit ist auf 5 Sekunden begrenzt. Später geäußerte Abgabewünsche werden nicht mehr berücksichtigt.
4. Ein Anzeigen, kann nicht zurückgenommen werden.

5. Ein Anzeigen, ist nur möglich, wenn zuvor geworfen, sowie min. ein Dose/Flasche in der Mitte getroffen wurde. Ein Nichtbeachten der Regeln für das Anzeigen, wird mit einem Strafbier bestraft.
5. Ein Strafbier wird vergeben, wenn bei Abgabe der Dose/Flasche, ein Tropfen Bier auf die Hand des Schieds- oder Linienrichters oder des gegnerischen Spieler, der dies überprüft, tropft. Dies wird als "Flopsy" bezeichnet
6. Nach 3 Sekunden, zählt die Dose als "trocken". Was danach ist passiert, ist irrelevant.
7. Zeigt ein Spieler ein Bier an, wo eine Strafbierabsicht zu vermuten ist (Wenn z.B. aus einer Dosen beim Anzeigen mehr als 20% des Bieres auslaufen), erhält JEDER Spieler der zu bestrafenden Mannschaft, ein Strafbier, sowie bekommt die gegnerische Mannschaft, jeweils 3 Sekunden Zeit, an ihrem Bier zu trinken, schlussendlich erhält jeder Spieler der gegnerische Mannschaft, einen Freiwurf. (sog. Triple Ass Violione Penalty)
8. Das Anzeigen darf nur über die Öffnung erfolgen. Ein Nichtbeachten wird mit einem Strafbier geahndet

§ 16 Positionen von Spielern ohne Bier

1. Hat ein Spieler seine Dose(n)/Flasche(n) abgegeben und muss oder darf nicht mehr trinken, so darf er das Spielfeld nicht verlassen, sondern in seinem Teambereich zu verbleiben. Er darf also auch weiterhin den Ball holen, eventuelle Strafbiere seiner Mitspieler austrinken oder auch die Dosen/Flaschen in der Mitte aufbauen

§ 17 Unangemessenes Verhalten

1. Wird ein Spieler einer der Mannschaften unangemessen aggressiv (wirft er z.B. mit Dosen oder greift den Schiedsrichter, Spieler oder einen Linienrichter an oder zeigt ein ähnliches Verhalten), so kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen ein oder mehrere Strafbiere verteilen oder die Mannschaft ohne weiteres disqualifizieren.
2. Verbale Attacken, also Verunglimpfungen und Beschimpfungen der gegnerischen Mannschaft, sind erlaubt bzw. erwünscht, sollten aber ein gewisses Maß nicht überschreiten.
3. Lustiges Rangeln in den Pisspausen oder zwischen den Spielzügen ist erlaubt.
4. Absichtliches Abwerfen (auch der Versuch) der gegnerischen Dosen/Flaschen, außerhalb der Wurfrunde, wird mit einem Strafbier geahndet.

§ 18 Spielwertung

1. Eine Partie ist gewonnen, sobald alle Biere einer Mannschaft (Startbier und eventuelle Strafbiere) ausgetrunken und abgegeben wurden. Der Sieg wird durch den Schiedsrichter bekannt gegeben.
2. Mit Beendigung des Spiels, gilt die Partie und damit alle Entscheidungen im Spiel, als Tatsachenentscheidung.
3. Unstimmigkeiten müssen vom Schiedsrichter deutlich angezeigt werden, über die erst nachdem Spiel beraten wird
4. Für einen Sieg in einem Turnier mit Meisterschaftssystem erhält ein Team 3 Punkte, bei Remis 1 Punkt
5. Ein Unentschieden erfolgt nur bei Turnierspielen, wenn die beschränkte Spielzeit erreicht worden ist und kein Sieger ermittelt wurde. Oder aufgrund höherer Gewalt (siehe §5 abs. 6).
6. Ein Unentschieden, wird anhand der verbliebenen Dosen ermittelt. Der Inhalt spielt dabei keine Rolle mehr.

§ 19 Challenges

1. Jedes Team darf in einer Partie, 2 mal Protest einlegen und ein Urteil des Schiedsrichters anfechten.

§ 20 Time-Outs

1. Den Team stehen innerhalb einer Partie 2 Auszeiten zu, die eine Minute dauern.
2. Eine Time-Out wird dem Schiedsrichter oder den gegnerischen Spielern, mit einem deutlichen „T“ der Hände, sowie einem deutlichen sprachlichen Signal angezeigt.

§ 21 Sponsoring & Medien

1. Sponsoring ist erlaubt. Es darf alles gesponsert werden, und alle Namensrechte verkauft werden.
2. Guns'n Bits ist offizieller Bier und Hauptsponsor
3. Werbebanden sind erlaubt
4. Aufzeichnungen des Spiels sind erlaubt
5. Flunkyballspiele dürfen musikalisch begleitet werden

§ 22 Ausrüstung und Bekleidung

1. Den Spieler steht es frei, wie sie sich kleiden.
2. Die Bekleidung und Grundausrüstung darf keine politischen, religiösen oder persönlichen Botschaften aufweisen. Strafen können über Strafbiere bis hin zur Disqualifikation hinausgehen
3. Die Benutzung von Handys u. Smartphones, während des Spiels, ist erlaubt
4. Rauchen ist während des Spiels erlaubt.
5. Nacktspielen ist erlaubt

§ 23 Proteste

1. Proteste betreffend den Zustand des Spielfelds, der Umgebung, der Markierungen, des Zuberhørs, der Spielberechtigung von Spielern müssen mind. 5 min. vor Spielbeginn vom Teamkapitän beim Schiedsrichter eingereicht werden
2. Proteste gegen Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters sind unzulässig (Ausnahme Challenges)
3. Sind die in diesem Reglement vorgeschriebenen formellen Bedingungen nicht erfüllt, wird der Protest von der zuständigen Instanz zurückgewiesen.

§ 24 Besonderheiten

1. Hatrick: Ein Spieler trifft, dreimal hintereinander eine Dose/Flasche in der Mitte
2. Flopsy: Ein Tropfen, beim Anzeigen
3. Shooutout: Niederlage einer Mannschaft, ohne dass sie überhaupt ein Bier aufgemacht hat.
4. Perfect Game: Ein Spieler hat eine 100%ige Trefferquote.

§ 25 Wetterbedingungen

1. Bei Temperatur über 37°C und unter -12°C darf kein Flunkyballmatch stattfinden
2. Erst bei Orkanböen, wird über Abbruch nachgedacht
3. Bei starken Niederschlägen entscheidet der Schiedsrichter über Austragung der Partie.
4. Bei Dunkelheit entscheidet der Schiedsrichter über die weitere Austragung der Partie. Flutlichter sind erlaubt

§ 26 Regelanerkennung

1. Jedes Team erklärt mit seiner Anmeldung bzw. seinem Antreten, dass die jeweils aktuellsten Regeln allen Teammitgliedern bekannt sind.
2. Einsprüche und Vorschläge zur Regeländerung oder einer neuer Regel, werden bei Flunkyball Weltverband eingereicht, das Exekutivkomitee entscheidet drüber. Die Änderung/Einspruch, benötigt im Exekutivkomitee eine 50%-Mehrheit

§ 27 Anmeldung einer Mannschaft für ein Turnier

1. Die Mannschaft, die an einem Turnier teilnehmen möchten, muss bis zum Anmeldeschluss eine Anmeldung, mit Teamnamen, einreichen
2. Ein Team, darf in einem Turnier, bis zum provisorischen Anmeldeschluss, bis zu 3 Spieler melden .
3. Jede Mannschaft muss da für sorgen, dass sie genug Bier am Start hat. Falls nicht das Turnier gesponsert wird
4. Die Turnierorganisatoren dürfen ein Startgeld für ein Turnier fordern. Dieses darf jedoch nur in die Planung und Organisation des Spiels investiert werden z.B. Besorgung der Biere für die alle Teams.

§ 28 Rückzüge, Spielabsagen, Spielabbrüche

1. Zieht sich ein Mannschaft zurück , wird das Spiel mit Sieg für die andere Mannschaft gewertet.
2. Bei Spielabsagen und Spielabbrüchen durch den Schiedsrichter, entscheidet der Schiedsrichter, über eine mögliche Wiederholung der Partie
3. Ist nach 10 Minuten des Wartens, ein Team immer noch nicht angetreten, so gilt das Spiel als verloren.
4. Sind nach 10 Minuten des Wartens, die Teams immer noch nicht angetreten, so gilt das Spiel als nicht ausgetragen
5. Zieht eine Mannschaft während des Turniers zurück, kann die Zusammensetzung der Gruppen durch Turnierorganisatoren und dem Schiedsgericht verändert werden.

§ 29 Auszeichnungen

1. Most valuable Player wird nach dem Finale vom Schiedsgericht gewählt
2. Man of the Match wird nach jedem Spiel vom Schiedsgericht gewählt
3. Fairplay-Trophy wird nach dem Finale vom Schiedsgericht gewählt
4. Bester Werfer wird nach dem Finale vom Schiedsgericht gewählt
5. Bester Trinker wird nach dem Finale vom Schiedsgericht gewählt
6. Bester Nachwuchsspieler (U18) wird nach dem Finale vom Schiedsgericht gewählt
7. Der Sieger des Turnier erhält die Bezeichnung "Meister des Universums"

§ 30 Eröffnungsfeier

1. Die Eröffnungsfeier, erfolgt feierlich vor der ersten Turnierpartie.
2. Bei der Feier, werden alle Teams, namentlich vorgestellt.

§ 31 Abschlussfeier

1. Die Abschlussfeier, erfolgt feierlich vor dem Finale.

§ 32 Siegerehrung

1. Die Siegerehrung erfolgt am folgenden Tag auf der Bühne
2. Der unterlegene Finalist, muss dem Sieger auf dem Weg zur Siegerehrung Spalier stehen
3. Der unterlegene Finalist, bekommt vom Sieger eine Bierdusche verpasst.

§ 33 Auslosung & Wettbewerbsformat

1. Die Auslosung, sowie das Auslosungsprozedere, erfolgt unmittelbar vor Turnierbeginn, ggf. können Setzliste zur Auslosung hinzugezogen werden.
2. Das Wettbewerbsformat, wird unmittelbar nach Meldeschluss festgelegt.
3. Die Spielzeit einer Partie, wird vor dem Turnier festgelt (kann, muss nicht) und dauert in der Regel 1 Stunde. (2 x 30 Minuten)
4. Bei Punktgleichheit zwischen 2 oder mehr Teams im Meisterschaftssystem zählt,
 - a. Direktvergleich zwischen den punktgleichen Team (Sieg/Remis/Niederlage)
 - b. Anzahl der Strafbiere, der Teams in allen Gruppenspielen (je weniger desto besser)
 - c. Trefferquote, der Teams in allen Gruppenspielen
 - d. ggf. Bankwürfer (Wurf gegen die Bank in der Mitte, wobei keine Dosen/Flaschen umfallen müssen), der Teams in allen Gruppenspielen
 - e. Strafbierquotient, der Teams aus allen Gruppenspielen. (Verteilte Strafbiere/Erhaltene Strafbiere)
 - f. Entscheidungsspiel (bei 2 Teams) - Bei mehr als 2 Teams bei denen die Kriterien alle gleich sind, entscheidet ein Schnick, Schnack, Schnuck (Schere, Stein, Papier Best of 5)
Wenn bei 2 Teams, alle Kriterien bis Punkt e gleich sind und diese im letzten Gruppenspiel gegeneinander spielen, so wird das gemäß der Verlängerungsregeln entschieden siehe §34 Abs. 9
5. Alle Informationen und Regelungen, die das Turnier betreffen, werden in einer schriftlichen Mitteilung verfasst
6. Ein Turnierleiter, sowie ein Schiedsgericht, müssen vor dem Turnier festgelegt werden.
7. Strafbiere haben für einen Spieler o. ein Team für den Verlauf des Turnier keine Konsequenzen.

8. Über Strafen gegen ein Team oder Spieler, die den Verlauf des Turnier betreffen, entscheidet das Schiedsgericht. Diese Strafen können sein u.a. Teamdisqualifikationen, Punktabzüge, Spielersperren o. Ausschluss.

9. Sind zeitliche Limits für Turnierspiele festgelegt und ein Spiel im K.O.-System, ist nach abgelaufener Spielzeit unentschieden, so gibt es drei Möglichkeit zur Entscheidungsfindung, die vor einem Turnier festgelegt werden müssen,

- Sudden Death (Das Team dessen Spieler in der Verlängerung als erstes erfolgreich anzeigt, gewinnt)
- Verlängerung (Es werden weitere komplette 15 Minuten gespielt. Ist bis dahin weiterhin keine Entscheidung gefallen, werden weitere 15 Minuten gespielt, bis eine Entscheidung fällt, ggf. kann im Anschluss auch eine 1 vs 1 siehe einen Punkt tiefer, die Entscheidung herbeiführen)
- 1 vs 1 (zwischen den Team-Kapitänen, mit einem neuem Bier jeweils. Die anderen Biere und Spieler haben keine Relevanz für das Spiel mehr.)

10. Muss in Spielen mit Gruppenphase, die besten einer bestimmten Platzierung festgelegt werden z.B. der beste oder die besten zweitplatzierten, so entschieden folgende Kriterien:

- a. Punktzahl aus allen Gruppenspielen
- b. Anzahl der Strafbiere aus allen Gruppenspielen
- c. Trefferquote, der Teams in allen Gruppenspielen
- d. ggf. Bankwürfer (Wurf gegen die Bank in der Mitte, wobei keine Dosen/Flaschen umfallen müssen), der Teams in allen Gruppenspielen
- e. Strafbierquotient, der Teams aus allen Gruppenspielen. (Verteilte Strafbiere/Erhaltene Strafbiere)
- f. Entscheidungsspiel (bei 2 Teams) – Bei mehr als 2 Teams bei denen die Kriterien alle gleich sind, entscheidet ein Schnick, Schnack, Schnuck (Schere, Stein, Papier Best of 5)

§ 34 Anwurfzeiten, Spielplan und Spielfelder.

1. Anwurfzeiten der Flunkyballspiele, werden eingeteilt in:

- a. Morningssession (ab dem meteorologischen Sonnenaufgang)
- b. Afternoonsession (Ab 12:30 Uhr)
- c. Eveningssession (ab 17:00 Uhr)
- d. Nightssession (ab dem meteorologischen Sonnenuntergang)

2. Das Spielfeld, darf in einem Turnier nicht verändert werden

3. Der Spielplan muss öffentlich ausgehängt sein.

4. Eine Partie muss 5 Minuten, vorher angekündigt werden.

5. Möchte eine Mannschaft, ihre Partie verlegen, so muss sie dies 45 min. vorher beim Schiedsgericht beantragen

6. In Spielpausen, dürfen in einem Turnier, auch Freundschaftsspiele veranstaltet werden

7. Sollten mehrere Spielfelder für ein Turnier zu Verfügung stehen, werden die letzten beiden Spiele im Round Robin Modus, wenn denn so gespielt wird, zeitgleich ausgetragen.

8. Die Turnierorganisatoren und das Schiedsgericht dürfen sich vorbehalten, unter besimmtten Umständen, die Anwurfzeiten zu ändern.

§ 35 Turnier- motto, Hymne, Maskottchen, Logo

1. Ein Turnier muss ein Motto, eine Hymne, ein Maskottchen, sowie ein Logo haben.

§ 36 Flunkyade und Flunkyschen Spiele

1. Die Flunkyade ist die Zeitspanne zwischen zwei Flunkyschen Spiele (Eier mit Speck Festivals) und endet an dem Donnerstag vor Eier mit Speck mit Beginn der Eröffnungsfeier und beginnt am Sonntag nach der Siegerehrung, offiziell wieder.

2. Der Austragungsort der Flunkyschen Spiele ist Viersen, Hoher Busch

FlunkyBall Feldskizze

