

# Flunkyball Regeln

(Stand 27.11.2008)



## 1. Teams

Es wird mit Teams bestehend aus jeweils fünf Personen gespielt. Die Teams sind vor dem Beginn des Turniers festzulegen. Das Auswechseln von Spielern während des laufenden Turniers ist nur nach Absprache sowohl mit dem Schiedsrichter als auch mit den Gegnern zulässig. Selbstverständlich sind auch gemischte Teams zulässig.

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. Zeitansatz dabei: maximal 5 Minuten. Sollte das nicht geschafft werden, so muss die Mannschaft entweder aufgeben oder aber mit vier Leuten aber den fünf Startbieren (sollten diese nicht schon geleert worden sein) und allen eventuell bereits erhaltenen Strafbieren weiterspielen.

Fallen mehr als zwei Spieler aus, so muss die Mannschaft aufgeben.

## 2. Schiedsrichter

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 geführt werden.

## 3. Spielfeld

Die Größe des Spielfeldes wird zu Beginn des Turniers festgelegt und eindeutig markiert. Die Größe kann dabei je nach örtlichen Gegebenheiten variieren.

Einmal bespielt, darf das Spielfeld nicht mehr verändert werden.

Unvorhersehbare Ereignisse können hier Ausnahmen bilden (überschwemmte Wiesen, voll geparkte Parkplätze,...).

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

### 3.1 Linien (Art und Handhabung, Positionierung der Flaschen)

Es gibt drei Linien: die Mittellinie und jeweils eine Linie bei jeder Mannschaft (Grundlinie).

Die Bierflaschen der Spieler müssen auf oder kurz hinter der Grundlinie aufgestellt bzw. auf oder kurz hinter die Grundlinie gelegt werden. Der maximale Abstand der Biere zur Grundlinie darf dabei 10 cm nicht überschreiten.

Um ihre Flaschen zu schützen, können die Spieler ein Bein vor ihre Flasche stellen. Dabei darf die Grundlinie mit diesem einen Bein / Fuß übertreten werden.

Der Werfer darf die Grundlinie beim Werfen nicht übertreten, ansonsten erhält seine Mannschaft ein Strafbier!

Bierflaschen dürfen hingelegt werden, solange dabei kein Bier aus der Flasche austritt. *Der Linienrichter hat dabei darauf achten, dass keiner der Spieler mutwillig auf den Flaschenhals tritt und so Bier austreten lässt. Ein Verstoß dagegen hat ein sofortiges Strafbier zur Folge.*

Eine Feldskizze inkl. einiger Maße findet sich auf der letzten Seite des Regelwerkes.

### **3.2 Aufstellung der Spieler an der Grundlinie**

Die Mannschaften können sich über die gesamte Länge der Grundlinie aufstellen. Im Laufe des Spieles dürfen die Grundlinien von den Spielern bei der Aufstellung seitlich nicht überschritten werden. Die zu Beginn einer Runde festgelegte Aufstellung darf während eines Spieles (einer Runde) nicht mehr geändert werden.

### **4. Ball**

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.

### **5. Erlaubte Getränke**

Als Getränk ist ausschließlich reines Bier zugelassen, keinerlei Mischgetränke oder andere Alkoholika. Die Flaschen haben dabei 0,33 l Inhalt zu haben und müssen aus Glas bestehen. Solange das Bier als solches eindeutig zu erkennen ist (ab mindestens 4,5 Vol. % Alkoholgehalt, kohlenensäurehaltig und nach dem Deutschen Reinheitsgebot von 1516 gebraut), ist es zulässig.

Die Form der Flaschen sollte denen der standard-Pilsflaschen entsprechen (schlank oder bauchig).

Bei Flaschen mit Bügelverschluss ist auf die Unversehrtheit des Siegels zu achten.

Bei der Nutzung von Flaschen mit Bügelverschluss muss dieser sofort nach dem Öffnen der Flasche komplett entfernt werden.

Der Schiedsrichter kann über die Zulässigkeit entscheiden.

#### **5.1 Anzahl der Biere**

Jede Mannschaft hat zu Beginn des Spiels pro Spieler ein Bier (das Startbier) zu haben, ansonsten kann sie nicht antreten.

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.

#### **5.2 Die Startbiere**

Die Startbiere sind durch den Linienrichter für die genaue Zuordnung Startbier/Strafbier mit einem Edding zu markieren.

#### **5.3 Trinkhilfen**

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).

Allgemein: es ist nur die reine Bierflasche mit Inhalt erlaubt.

Ein Verstoß kann (bei Entdeckung vor dem ersten Trinken) bzw. wird (nachdem bereits einmal getrunken wurde) zur Disqualifikation führen – unabhängig davon, ob eine Nutzung nachgewiesen werden kann oder nicht.

### **6. Öffnen der Flaschen**

Die Startbiere werden gemeinsam mit einem Richter (Schieds- oder Linienrichter) geöffnet (feierliches Flaschenöffnen). Vorher bereits eigenmächtig geöffnete Flaschen

müssen ausgetauscht werden und dürfen für das weitere Spiel nicht mehr verwendet werden.

## **7. Flaschen in der Mitte**

Es wird auf drei 1l oder 1,5l PET-Flaschen geworfen. Ist die Größe einmal festgelegt, darf sie während des laufenden Turniers nicht mehr geändert werden! Zu Beginn jeder Partie verteilt der Schiedsrichter oder einer der Linienrichter die Flaschen auf der Mittellinie. Der Abstand zwischen den Flaschen liegt dabei zwischen 0,5m bis 1m. Bei Wind oder unebenem Untergrund können die Flaschen bis ca. 1/3 mit Wasser befüllt werden.

**Leere Flaschen der Spieler werden nicht in die Mitte gestellt, sondern vom Spielfeld entfernt – Grund hierfür ist die Gefahr durch Scherben von evtl. zerstörten Glasflaschen!**

Während des Spiels ist es der Mannschaft, die die umgeworfenen Flaschen aufstellt gestattet, alle Flaschen (auch die, die nicht umgeworfen wurden) zusammenzustellen – solange das gegnerische Team wenigstens eine der Flaschen in der Mitte umgeworfen hat.

Sämtliche Flaschen können auf jede beliebige Position auf der gesamten Länge der markierten Mittellinie positioniert werden.

## **8. Seitenwahl**

Zur Wahl der Seite wird durch den Schiedsrichter eine Münze geworfen. Der Gewinner darf eine Seite auswählen.

Sollte eine Rückrunde gespielt werden, so werden die Seiten entsprechend der Hinrunde getauscht.

## **9. Wer zuerst wirft**

Hierfür dreht der Schiedsrichter auf oder über der Mittellinie eine der Flaschen (Flaschendreher). Es beginnt dann die Mannschaft mit dem Werfen, auf die der Flaschenhals gezeigt hat bzw. in deren Spielfeldhälfte der Flaschenhals gezeigt hat. Das Ergebnis muss dabei eindeutig sein, sonst wird das Flaschendreher wiederholt.

## **10. Werfen**

Geworfen wird der Reihe nach. Angefangen wird mit der Person links außen (von der Mittellinie aus betrachtet). Von den Linienrichtern ist zu gewährleisten, dass weder ein Werfer zweimal hintereinander wirft, noch dass eine Person ausgelassen wird.

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.

Jedes Mal, wenn fünf Werfer (bei Ausfall einer oder mehrer Personen gelten trotzdem fünf Werfer) in Folge nicht getroffen haben, so erhält die Mannschaft ein Strafbier. Der jeweilige Linienrichter zählt dabei mit.

Der Werfer darf die Grundlinie beim Werfen nicht übertreten, ansonsten erhält seine Mannschaft ein Strafbier!

Der werfende Spieler darf seine Position an der Grundlinie nicht verändern, die Reihenfolge der Spieler muss also identisch bleiben mit der Startaufstellung. Es ist also nicht gestattet, dass ein Werfer mit dem Ball zwischen oder hinter andere Spieler

geht und von der neuen Position aus wirft. Spieler dürfen aber zusammenrücken, um dem Werfer eine günstigere Position zu verschaffen.

Nicht erlaubt ist ein „Umzug“ der gesamten Mannschaft in eine Richtung an der Grundlinie, damit der Werfer so eine bessere Position erhält.

### **10.1 Weiter werfen**

Nach einem „STOPP“ bei einem Flaschentreffer, hat die dann werfende Mannschaft zu warten, bis vom Schiedsrichter ein „WEITER“ gerufen wurde. Wird vor diesem Signal geworfen, so kann der Schiedsrichter eine Wiederholung anordnen.

Wird vor dem „WEITER“ geworfen und es wird eine Flasche in der Mitte getroffen und die Mannschaft des werfenden Spieler trinkt Bier, so stoppt der Schiedsrichter das Spiel sofort und es wird ein Strafbier an die trinkende Mannschaft vergeben.

Wurde bei einem Wurf keine Flasche auf der Mittellinie getroffen, so kann die gegnerische Mannschaft sofort weiter werfen, sobald der Werfer, der nun an der Reihe ist den Ball hat.

## **11. Trinken**

Hat die werfende Mannschaft mindestens eine der Flaschen in der Mitte getroffen und umgeworfen, so dürfen alle Mitglieder dieser Mannschaft solange von ihrem Bier trinken, bis der Schiedsrichter „STOPP“ ruft (wichtig: nur ein „STOPP“ des Schiedsrichters ist zulässig). Danach muss die Flasche in angemessener Zeit vom Mund genommen und auf den Boden gestellt werden.

Wird nach dem Kommando weiterhin getrunken oder die Flasche am Mund gelassen, so gilt das als Regelverstoß und ein Strafbier wird vergeben.

### **11.1 Trinkdauer**

Der Schiedsrichter wird dann „STOPP“ rufen, wenn alle drei Flaschen in der Mitte wieder stehen UND sich der Ball und alle Spieler der Mannschaft an der Grundlinie der nun werfenden Mannschaft befinden.

Gerät der Ball, nachdem eine oder mehrere Flaschen in der Mitte umgeworfen wurden unter oder hinter Hindernisse, so darf die trinkende Mannschaft jeweils nur ein Bier austrinken, der Wechsel auf eventuell noch zu trinkende Strafbiere ist nicht zulässig. 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 „STOPP“ rufen und es darf nicht mehr getrunken werden.

## **12. Berühren und Positionieren der Bierflaschen**

Befindet sich eine Flasche im Spiel, ist sie also geöffnet, so darf sie nur zum Trinken vom Boden genommen werden. Es ist kein zwischenzeitliches Aufnehmen der Flasche erlaubt.

Wenn der eigene Werfer bereit zum Werfen ist, so dürfen die Spieler in die Hocke gehen und die Flaschen anfassen. Die Flaschen müssen dabei jedoch vollständig auf dem Boden bleiben. Erst nach einem Flaschentreffer einer oder mehrer Mittelflasche(n) bei dem mindestens eine der Mittelflaschen umfällt, dürfen die Flaschen vom Boden aufgenommen werden.

Nach dem „Stopp“ des Schiedsrichters und dem Absetzen vom Mund dürfen die Spieler die Flaschen noch in der Händen halten um zu entscheiden, ob die Flasche abgegeben werden kann.

Sollte die Flasche so leer sein, dass sie seitlich auf den Boden gelegt werden kann, so darf sie mit dem Fuß auf dem Flaschenkörper (nicht jedoch auf dem Flaschenhals!) gerollt werden.

Fällt eine Flasche um, so muss sie ohne schuldhaftes Verzögern wieder aufgestellt werden.

### 13. Strafbier(e) vergeben

Es gibt viele Gründe für Strafbiere - und nur einer davon ist der Durst der Mannschaften ☺

- 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 Flasche umkippt (durch eigene Dummheit, einen Mitspieler oder den Ball des Gegners), **wenn dabei Bier auf den Boden gerät.**
- c. Sollte ein Spieler Bier oder Schaum aus seinem Mund austreten lassen, so kassiert seine Mannschaft dafür ein Strafbier. Dabei langt es, wenn das Bier oder der Schaum z.B. auf das T-Shirt tropft.
- d. Übertritt ein Werfer beim Werfen die Grundlinie, so erhält seine Mannschaft ein Strafbier (siehe auch 3.1).
- e. Legt ein Spieler seine Flasche auf die Seite und es tritt Bier aus, so erhält seine Mannschaft ein Strafbier (siehe auch 3.1).
- f. Ein Strafbier erhält die Mannschaft, die fünf Mal hintereinander keine der Flaschen in der Mitte umgeworfen hat. Ein Umwerfen von Flaschen des Gegners zählt dabei nicht als Flaschentreffer in diesem Sinne (siehe auch 10.)
- g. Tritt der Werfer beim Werfen über, so gibt es ein Strafbier (siehe auch 10.)
- h. Ein Strafbier ist fällig, wenn trotz einmaliger Verwarnung weiterhin mit dem Ball bebowlt, gekullert oder gekegelt wird (siehe auch 10.)
- i. Wirft eine Mannschaft, obwohl nach einem gegnerischen Flaschentreffer noch kein „WEITER“ gerufen wurde, trifft dabei eine Flasche in der Mitte und trinkt, so wird ihr ein Strafbier erteilt (siehe auch 10.1).
- j. 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 (siehe auch 11.).
- k. Ein Strafbier wird vergeben, wenn bei Abgabe der Flasche beim langsamen Gang zur Mittellinie mit umgedrehter Flasche mehr als drei Tropfen Bier auf der Hand des Schieds- oder Linienrichters tropfen (siehe auch 15.). Die Geschwindigkeit des Ganges zur Mittellinie wird von den Richtern vorgegeben.
- l. Geht ein Spieler mit umgedrehter Flasche zur Mitte, ohne dass ein Schiedsrichter dabei ist und seine Hand unter die Flasche hält, so gibt es ein Strafbier (siehe auch 15.)
- m. Steckt ein Spieler vor der Abgabe einen Gegenstand oder ein Körperteil in die Flaschenöffnung, so erhält seine Mannschaft ein Strafbier (siehe auch 15.1).
- n. Wird eine leere Flasche nach der Abgabe weggeworfen und nicht -gestellt oder -gelegt, so erhält die Mannschaft des Werfers ein Strafbier (siehe auch 15.2).
- o. Wird eine Flasche abgegeben, die ganz offensichtlich wesentlich mehr als drei Tropfen enthält, so erhält der abgebende Spieler ein Strafbier welches als Startbier gewertet wird (siehe auch 15.3).

- p. Aggressivität gegenüber Spielern der gegnerischen Mannschaft oder gegenüber den Linienrichtern oder dem Schiedsrichter können Strafbier(e) zur Folge haben (siehe auch 18.).

### **13.1 Aufbewahrung und Ausgabe des Strafbieres**

Jedes von einem Richter vergebene Strafbier muss sofort nach Vergabe durch den Schiedsrichter bzw. durch den jeweiligen Linienrichter an letzteren gegeben werden. Sobald einer der Spieler ein Strafbier trinken darf, so kann er sich dieses vom Linienrichter abholen und muss es zusammen mit ihm öffnen.

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 Runde als verloren.

### **13.2 Strafbier(e) austrinken**

Strafbiere sind nicht an bestimmte Personen aus der jeweiligen Mannschaft gebunden. Jeder Spieler, der sein reguläres Bier (Startbier) ausgetrunken UND abgegeben hat, darf ein Strafbier trinken.

Strafbiere dürfen auch (im Gegensatz zu den Startbieren) zum Trinken weitergegeben werden – wieder nur zwischen Spielern, die ihr Startbier bereits ausgetrunken und abgegeben haben. Ein Spieler darf in jedem Fall nur ein Bier zurzeit trinken.

### **13.3 Kein Strafbier vorhanden**

Hat eine Mannschaft nicht genug Strafbier, so werden ihr 120 Sekunden zugestanden, während derer sie die benötigte Anzahl Strafbiere besorgen dürfen. Schaffen sie das nicht, so gilt diese Runde als verloren! Dies gilt bereits dann, wenn das Strafbier durch einen Richter vergeben wurde und es ihm zur Aufbewahrung übergeben werden muss.

## **14. Unterbrechungen**

Sollten Unterbrechungen während des Spiels notwendig sein, so werden diese durch ein lautes und vernehmliches „UNTERBRECHUNG“ durch einen der drei Richter angezeigt.

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.

## **15. Abgabe der Flaschen**

Ist ein Spieler der Meinung, dass seine Flasche leer ist, so kann er einen Linienrichter oder den Schiedsrichter zur Abgabe kommen lassen. Der Wunsch auf Abgabe muss innerhalb von max. 30 Sekunden nach dem „STOPP“ des Schiedsrichters erfolgen und alle Spieler dieser Mannschaft, die in dieser Runde abgeben wollen, müssen den Wunsch innerhalb dieser Zeit äußern. Später geäußerte Abgabewünsche werden nicht mehr berücksichtigt.

Zur Abgabe kommt ein Richter zum Spieler. Dann wird der Spieler auf Kommando vom Schiedsrichter die Flasche so drehen, dass die Trinköffnung zu Boden bzw. auf die Handfläche des Richters zeigt. So gehen dann Spieler und Richter langsam zusammen zur Mittellinie. Die Geschwindigkeit wird dabei vom Richter vorgegeben.

Ein schnellerer Gang zur Mittellinie kann durch den mitgehenden Richter derart geahndet werden, dass er den Gang über die Mittellinie hinaus bis zur Grundlinie des gegnerischen Teams verlängert. Die 3-Tropfen-Regel findet auch dann weiterhin Anwendung.

Bei der Mittellinie angekommen darf der Spieler die Flasche wieder umdrehen. Verlassen auf diesem Weg bis einschließlich drei Tropfen die Flasche und beschmutzen die Handfläche des Richters, so gilt die Flasche als leer und darf zur Seite gestellt werden.

Gelangen vier oder mehr Tropfen auf die Handfläche des Richters oder auf den Fußboden (bzw. verlassen den Flaschenhals und lösen sich von diesem), so gibt es ein Strafbier und die „leere“ Flasche wird zur Seite gestellt.

Der Gang zur Mitte mit umgedrehter Flasche, jedoch ohne einen Schiedsrichter hat ein Strafbier zur Folge, auch wenn kein Tropfen die Flasche verlassen hat!

### **15.1 Umgang mit Flaschen vor der Abgabe**

Direkt vor der Abgabe darf eine Flasche mit der Öffnung nach oben oder seitlich liegend (der Flaschenhals darf maximal waagrecht sein) in der Hand gerollt werden.

Mit der Handfläche darf über die Flaschenöffnung gewischt werden, es darf jedoch kein Finger oder ein anderer Gegenstand oder Körperteil in den Flaschenhals eingebracht werden.

Ein Verstoß gegen diese Regel wird mit einem Strafbier geahndet.

### **15.2 Entfernen leerer Flaschen vom Spielfeld**

Leere Flaschen werden ausschließlich außerhalb des Spielfeldes abgestellt oder -gelegt. In keinem Fall werden leere Flaschen geworfen. Für das Werfen einer leeren Bierflasche bekommt die Mannschaft des Werfers ein Strafbier, unabhängig davon, ob die Flasche dabei kaputt geht, oder nicht.

Wird die Flasche beim Wegwerfen zerstört, so wird die Mannschaft des Werfers umgehend disqualifiziert. Im Falle eines Turniers bedeutet diese Disqualifikation das endgültige Ausscheiden der Mannschaft aus dem Turnier.

### **15.3 Abgabe nicht leerer Flaschen**

Wird eine Flasche abgegeben, die ganz offensichtlich noch wesentlich mehr als drei Tropfen enthält (ergießt sich also ein regelrechter Schwall auf die Hand des Richters) und handelt es sich bei dieser Flasche um das Startbier des abgebenden Spielers, so wird diese abgegebene Flasche zur Seite gestellt und der Spieler erhält ein Strafbier. Dieses Strafbier wird allerdings mit einem Stift wieder als Startbier gekennzeichnet und es gelten für diese Flasche wieder alle Einschränkungen, die für ein Startbier gelten. Das bedeutet im Einzelnen, dass der Spieler dieses Bier ohne Hilfe seiner Mannschaft trinken muss und dass bei einer nochmaligen offensichtlichen Fehlabbgabe das darauf folgende Strafbier wieder als Startbier gewertet wird.

### **16. Positionen von Spielern ohne Bier**

Hat ein Spieler seine Flasche(n) abgegeben und muss oder darf nicht mehr trinken, so hat er an seiner ursprünglichen Position an der Grundlinie zu verbleiben.

### **17. Gottes Wort**

Den Anweisungen der Richter ist unbedingt Folge zu leisten. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Schiedsrichter verbindlich.

**18. Unerwünschtes Verhalten**

Wird ein Spieler einer der Mannschaften aggressiv (wirft er z.B. mit Flaschen oder greift den Schiedsrichter 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.

Verbale Attacken, also Verunglimpfungen und Beschimpfungen der gegnerischen Mannschaft, sind erlaubt bzw. erwünscht, sollten aber ein gewisses Maß nicht überschreiten.

**19. Sieg**

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.

**20. Regelanerkennung**

Jedes Team erklärt mit seiner Anmeldung bzw. seinem Antreten, dass die jeweils aktuellsten Regeln allen Teammitgliedern bekannt sind.

Die Regeln sind im Intranet frei einsehbar.

Die aktuellste Version der Regeln findet sich in der Downloadsektion auf <http://www.utfc.eu>

**21. Spaß**

Spaß sollte trotz aller Regeln im Vordergrund stehen!

Copyright © 2006 by [UTFC]Chips&Bier



## **Sonderregeln für 1 gegen 1**

Die Regeln für Spiele, bei denen nur insgesamt zwei Spieler gegeneinander antreten, sind überwiegend identisch mit den Regeln für Spiele 5 gegen 5.

Ausnahmen dazu werden im Folgenden aufgeführt. Die unten stehenden Regelpunkte ersetzen die entsprechenden Regelpunkte der Grundregeln.

### **3.2 Aufstellung der Spieler an der Grundlinie**

Die Spieler stellen sich in der Mitte der Grundlinie gegenüber auf. Diese Position behalten Sie während des gesamten Spiels bei.

Diese Position entspricht jeweils dem dritten Werfer in der Feldskizze.

### **10. Werfen**

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.

Jedes Mal, wenn ein Spieler fünf Mal in Folge nicht getroffen hat, so erhält er ein Strafbier. Der jeweilige Linienrichter zählt dabei mit.

Der Werfer darf die Grundlinie beim Werfen nicht übertreten, ansonsten erhält er ein Strafbier!

### **11.1 Trinkdauer**

Der Schiedsrichter wird dann „STOPP“ rufen, wenn alle drei Flaschen wieder auf der Mittellinie aufgebaut sind UND sich der aufbauende Spieler danach wieder an seiner Grundlinie befindet.

Danach erst wird der Ball geholt, die Ballholzeit wird also nicht als Trinkzeit gewertet.

### **12. Strafbier(e) vergeben**

Es gibt viele Gründe für Strafbiere - und nur einer davon ist der Durst der Spieler ☺

... ..

- f. Ein Strafbier erhält der Spieler, der fünf Mal hintereinander keine der Flaschen in der Mitte umgeworfen hat. Ein Umwerfen der Flaschen des Gegners zählt dabei nicht als Flaschentreffer in diesem Sinne (siehe auch 10.)

... ..

# FlunkyBall Feldskizze

