Das Regelwerk

des Flunkyball Verbandes Dortmund

§1 Spielfeldlänge

- (1) Die Länge eines Flunkyballfeldes beträgt zehn Meter. Die Breite ist je nach Anzahl der Spieler variierbar, jedoch nicht unnötig in die Weite zu ziehen.
- (2) Das Spielfeld wird außerdem begrenzt durch unwegsames Gelände wie zum Beispiel Büschen oder öffentliche Straßen.

§2 Lage und Befüllung der Centerflasche

- (1) In der Mitte des Spielfeldes befindet sich eine 1-Liter-PET-Flasche, die mit einer Flüssigkeit befüllt ist, welche ca. 1/3 das für die Flasche vorgesehene Flaschenfüllvolumen einnimmt. Eine weitere Befüllung ist nicht vorgesehen.
- (2) (weggefallen)

§3 Aufstellung der Teams

- (1) Die Teams stellen sich in zwei zueinander parallelen Reihen auf, wobei sich die Centerflasche in der Mitte der beiden Teams befindet und jedes Team gleich weit von dieser entfernt steht.
- (2) Der Abstand, des sich zu der Centerflasche am nächsten befindenden Spieler aus jedem Team, beträgt fünf Meter.
- (3) Jeder Spieler hat zu Beginn des Spieles ein Bier bei sich stehen.
- (4) (weggefallen)

§4 Spielball

Der offizielle Spielball ist ein Handball der Standardgröße 1.

§5 Flaschenfüllmenge des Bieres

Die Flaschenfüllmenge eines Bieres muss bei Antritt des Spieles 500ml betragen.

§6 (weggefallen)

§6a (weggefallen)

§7 Spielbeginn

Durch eine Runde SchnickSchnackSchnuck (Schere-Stein-Papier) wird entschieden, welches Team beginnt.

§8 Der Wurf

- (1) Der Abwurf des Balles erfolgt zwischen den beiden Teams abwechselnd und innerhalb der Teams der Reihe nach, wobei der im jeweiligen Team links stehende Spieler beginnt.
- (2) Der Wurf darf nicht unterhalb des Brustkorbes ausgeführt werden.
- (3) Der Wurf darf nur hinter der eigenen Flasche erfolgen.
- (4) Der Abwurf darf erst erfolgen, wenn das gegnerische Team alle Bierflaschen wieder abgestellt hat, dabei muss das Team seine Flaschen unverzüglich (ohne schuldhaftes Zögern) wieder hinstellen.
- (5) (weggefallen)
- (6) Würfe werden, solange nicht etwas anderes bestimmt ist, nicht wiederholt.
- (7) (weggefallen)

§9 Wurfbahn des Balles

- (1) Der geworfene Ball darf vom werfenden Team nicht durch weitere beabsichtigte Beeinflussung von seiner Bahn abgebracht werden.
- (2) Die Flasche darf mit nur einem Fuß vor dem herannahenden Ball geschützt werden.

§10 Das Trinken

- (1) Wenn es einem Team gelungen ist mit einem Wurf die Centerflasche zum Erliegen zu bringen, ist es dem ganzen Team solange erlaubt aus ihren Flaschen zu trinken, bis das gegnerische Team die Centerflasche wieder aufgestellt hat, jeder Spieler bei seinem eigenem Bier steht, wobei ein Spieler den Ball in der Hand halten muss und mindestens ein Spieler des Teams laut und deutlich „Stopp“ gerufen hat.
- (2) Der „Stopp“ Ruf ist erst dann auszuführen, wenn die vorhergenannten Aktionen erfolgt sind.
- (3) Verlässt der Ball das in §1 Absatz 2 beschriebene Spielfeld, muss das gegnerische Team nur die Centerflasche aufstellen und kann auch ohne den Ball zu den eigenen Flaschen zurückkehren, um „Stopp“ zu rufen.
- (4) Die Spieler eines Teams dürfen erst loslaufen, wenn das gegnerische Team geworfen hat.

§11 (weggefallen)

§12 Ende des Spiels

- (1) Sieger ist das Team, in welchem zuerst alle Flaschen vollständig ausgetrunken wurden, dabei ist die Flasche drei Sekunden kopfüber zu halten, woraufhin kein Strahl den Flaschenhals mehr verlassen darf.
- (2) Das Zuhalten der Flasche beim Umdrehen ist nicht erlaubt.
- (3) (weggefallen)

§13 Vorzeitiges Ende des Spiels

- (1) Ein Spiel kann vorzeitig beendet werden, wenn 1. Ein Team seine Aufgabe bekannt gibt. 2. Die Teams sich auf die Beendigung des Spiels einigen.
- (2) Das vorzeitige Ausscheiden eines Spielers bedeutet, dass das Team in welchem sich dieser Spieler befand, das Spiel verloren hat.

§14 (weggefallen)

§15 Ungültigkeit des Wurfs

- (1) Wird ein Wurf entgegen den Bestimmungen des §8 Abs.2, 3 und 7 ausgeführt, so ist der Wurf ungültig. Das Team muss beim nächsten Treffer mit dem Trinken aussetzen.
- (2) Wird ein Wurf entgegen den Bestimmungen des §8 Abs.1, 4 und 5 ausgeführt, so ist der Wurf gültig. Das Team muss beim nächsten Treffer mit dem Trinken aussetzen.
- (3) Bei einem ungültigen Wurf darf nicht getrunken werden. Hat ein Spieler dennoch mit dem Trinken angefangen, so hat er unverzüglich nach bekannt werden der Ungültigkeit mit dem Trinken aufzuhören.

§16 Überschäumen der Flasche

- (1) Schäumt ein Bier über, hat die Person, welcher das Bier zuzuordnen ist, eine Runde, in welcher das eigene Team die Centerflasche zum Erliegen bringt, mit dem Trinken auszusetzen.
- (2) Kommt eine Bierflasche zum Erliegen, ohne das ein Spieler des gegnerischen Teams oder ein Zuschauer, diese mit Körperkontakt oder einem nicht zum Flunkyballspiel dazugehörigem Hilfsmittel umstößt, hat der Spieler dem diese Flasche gehört, sie in einem Zug zu entleeren und eine neue Flasche zu öffnen, mit welcher er das Spiel weiterspielt.

§17 (weggefallen)

§18 Behinderungen des gegnerischen Teams

- (1) Verursacht ein Spieler des gegnerischen Teams, nachdem diese getroffen haben, vorsätzlich eine grobe Beeinflussung des Spiels durch, 1. das Behindern einzelner Spieler in ihrem Lauf, 2. das Wegschießen des Balles oder der Centerflasche, so hat dieser Spieler in der nächsten Runde auszusetzen.

§18a Loslaufen

- (1) Läuft ein Spieler entgegen der Bestimmung in §10 Abs.4 zu früh los, so muss er in der nächsten Runde mit dem Trinken aussetzen.
- (2) Wurde der Wurf hingegen von dem gegnerischem Team angetäuscht, so ist für den Spieler der Zustand anzunehmen, welcher vor der Antäuschung geherrscht hat.
- (3) (weggefallen)

§19 (weggefallen)

§20 Stoppruf

- (1) Wird der Stoppruf von einem Team ausgeführt bevor die in §10 Abs.1 genannten Bedingungen eingetreten sind, so hat dieses Team eine Runde auszusetzen.
- (2) (weggefallen)

§21 (weggefallen)

§22 (weggefallen)

§23 Müll

- (1) Verursacht eine Person Abfall ist dieser von ihr wegzuräumen.
- (2) Bierflaschen sind nach einem Spiel in einen Bierkasten zu stellen.

§24 (weggefallen)

§25 (weggefallen)