

GFSR Flunkyball Regeln

1. Teilnahme

- a. Die Anmeldung findet im Voraus online oder vor Ort als Einzelanmeldung statt. Eine Anmeldung nur vor Spielbeginn möglich.
- b. Es ist eine Teilnahmegebühr von 5€ zu bezahlen, in welcher die Startbiere sowie ein Strafbier pro Spiel und Team enthalten sind.

2. Aufbau

- a. Ein Team besteht aus mindestens 3, maximal 6 Personen.
- b. Die beiden Teams stehen oder hocken etwa 15 Meter voneinander entfernt hinter ihrer jeweiligen Grundlinie mit einem vollen, geöffneten Bier pro Person vor Ihnen aufgestellt.
- c. Mittig auf dem Spielfeld steht eine zu 1/3 gefüllte 1 Liter Flasche.
- d. Gespielt wird mit einem Ball (Größe ca. Handball).
- e. Getrunken wird aus 0,33 Liter-Flaschen. Zugelassen ist ausschließlich Bier, Radler oder deren alkoholfreie Varianten.

3. Beginn eines Spieles

- a. Durch Schere-Stein-Papier (1 Person pro Team, bis 1 Punkt) wird entschieden, welches Team anfängt.

4. Wurf

- a. Die Teams werfen abwechselnd auf die Flasche in der Spielfeldmitte.
- b. Geworfen wird im Team der Reihe nach abwechselnd, sodass jede Person möglichst gleich oft wirft.
- c. Jede Person wirft von der Position aus, wo sich Ihre Flasche befindet.
- d. Bei Würfen mit Treffer eines gegnerischen Bieres liegt es in der Verantwortung des gegnerischen Teams, ihr Bier zu „verteidigen“. Dazu darf nachdem der Ball losgelassen wurde mit einem Fuß vor die Grundlinie getreten werden.
- e. Wenn in einem Team nur noch eine Person übrig ist, darf ein weites Mitglied des eigenen Teams beim Aufstellen der Flasche oder beim Holen des Balles helfen.

5. Treffer

- a. Fällt die Flasche in der Mitte durch einen Treffer um, darf das werfende Team trinken.
- b. Das andere Team muss nun die Flasche möglichst schnell aufstellen und sicherstellen, dass sich der Ball hinter Ihrer Grundlinie befindet. Ist dies erfolgt, ruft der/die Schiedsrichter/in „STOPP!“ und es darf nicht mehr getrunken werden.
- c. Das aufstellende Team darf loslaufen, sobald der Ball die Wurfhand verlassen hat.
- d. Das werfende Team darf das Bier erst berühren, sobald die Zielflasche in der Mitte des Spielfeldes umgefallen ist.

6. Abschluss des Spiels

- a. Das Bier darf zur Verminderung von Schaum hingelegt werden, jedoch nicht gedreht oder geschleudert werden.

GFSR Flunkyball Regeln

- b. Ein Bier gilt als leer im Sinne der Kronkorken–Kontrolle, wenn nach dem Umdrehen ein unter die Flasche gehaltener Kronkorken innerhalb von 10 Sekunden nicht überläuft.
- c. Die Spielenden entscheiden selbst, wann sie das Bier als leer werten lassen wollen. Kündigt eine Person an, dass ihre Flasche leer ist, so muss die Flasche umgehend dem/der Schiedsrichter/in vorgeführt werden.
- d. Der/die Schiedsrichter/in überprüft und entscheidet sodann entsprechend der angewandten Regel, ob das Bier als leer zu werten ist.
- e. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Getränke geleert hat. Es gibt keinen Nachwurf für das Team, welches nicht begonnen hat.

7. Strafen

- a. Der/die Schiedsrichter/in befindet über Strafen für Vergehen jeglicher Art.
- b. Die Strafe „Aussetzen“ bedeutet, dass das geahndete Team-Mitglied für die Dauer der nächsten Runde, in der das eigene Team trinkt, nicht trinken darf. Aussetzen ist die Strafe für folgende Regelbrüche/Vergehen:
 - i. Übertreten der Grundlinie beim Wurf.
 - ii. Nicht-Einhaltung der Wurfreihenfolge.
 - iii. Überschäumen des Bieres.
- c. Die Strafe „Strafbier“ bedeutet, dass das geahndete Team-Mitglied im Austausch gegen die bisherige Flasche ein neues, volles Bier erhält, das leer getrunken werden muss, bevor das Team entsprechend Abschnitt 6c gewinnen kann. Ein Strafbier pro Spiel und Team ist in der Teilnahmegebühr enthalten, weitere müssen auf eigene Kosten erworben werden. Ein Strafbier ist die Strafe für folgende Regelbrüche/Vergehen:
 - i. Bier gemäß der Kronkorken-Kontrolle aus Absatz 6a nicht leer
 - ii. Bier verschütten.
 - iii. Trinkdauer deutlich nicht eingehalten.
 - iv. Bier illegal weitergegeben oder getauscht.