

# **Regelwerk Flunkyball**

**des 1. Wiener Trinksportvereins**



**3. Auflage  
2024**

## **§ 1 Einführung**

Flunkyball ist eine trinksportliche Disziplin. Unter Trinksport wird dabei eine nach bestimmten Regeln ausgeübte körperliche oder geistige Betätigung, die aus Freude an Bewegung und/oder Spiel und zur körperlichen oder geistigen Ertüchtigung ausgeübt wird und die Konsumation alkoholhaltiger Getränke beinhaltet, verstanden.

Bei Flunkyball stehen sich zwei Mannschaften an der Breitseite des Spielfelds gegenüber. In der Mitte des Spielfelds befindet sich eine Spielflasche, die mit einem Spielball umgeworfen werden soll.

Jedem Spieler ist ein Spielbier zugeordnet. Eine Mannschaft gewinnt das Spiel, sobald sämtliche Spielbiere der Mannschaft durch Austrinken geleert sind.

Die Spieler einer Mannschaft dürfen trinken, nachdem sie die Spielflasche mit dem Spielball umgeworfen haben und solange diese nicht von der gegnerischen Mannschaft wieder aufgestellt wurde. Dabei wechseln sich die beiden Mannschaften rundenbasiert mit Angriff und Verteidigung ab.

## **§ 2 Spielfeld**

### **§ 2.1 Abmessungen des Spielfelds**

Das Spielfeld ist rechteckig. Seine Abmessungen sind 12 x 7 m. Der Rand des Spielfelds wird mit deutlich sichtbaren Markierungen gekennzeichnet. Die Markierungen selbst zählen zum Spielfeld.

### **§ 2.2 Untergrund des Spielfelds**

Der Untergrund des Spielfelds ist eine nach Gegebenheiten des Spielorts möglichst ebene Fläche.

### **§ 2.3 Aufstellung der Spielflasche**

In der Mitte des Spielfelds befindet sich die Spielflasche. Der kreisförmige Bereich, in der sich die Spielflasche befinden darf, wird mit deutlich sichtbaren Markierungen gekennzeichnet.

## **§ 3 Spielmaterial**

### § 3.1 Spielflasche

Die Spielflasche ist eine Plastikflasche mit einer maximalen Füllmenge von 1500 ml. Sie wird mit 500 ml Wasser befüllt.

### § 3.2 Spielball

Der Spielball ist eine Plastikflasche mit einer maximalen Füllmenge von 500 ml. Er wird mit 250 ml Wasser befüllt.

### § 3.3 Spielbier

Das Spielbier ist eine Bierdose mit 500 ml Füllmenge der Marke Ottakringer Helles mit einem Alkoholgehalt von 5,2 % Vol. Die Dose darf vor und während des Spielverlaufs in ihrer physischen Beschaffenheit mit Ausnahme des Öffnens der vorgesehenen Trinköffnung nicht verändert werden.

## **§ 4 Schiedsrichter**

### § 4.1 Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Dieser hat die uneingeschränkte Befugnis, die Spielregeln durchzusetzen. Entscheidungen des Schiedsrichters sind endgültig und jederzeit zu respektieren. Er trifft sie nach bestem Wissen und Gewissen im Sinne der Spielregeln und des Trinksports basierend auf seinen eigenen Einschätzungen.

### § 4.2 Rechte und Pflichten

Der Schiedsrichter hat:

- die Spielregeln durchzusetzen,
- das Spiel zu leiten und dabei auf einen störungsfreien Ablauf zu achten,
- Aufzeichnungen über das Spiel zu führen,
- Fortsetzung oder Unterbrechung des Spiels zu überwachen/anzuzeigen und

- das Spiel nicht zu unterbrechen, wenn ein Regelverstoß einer Mannschaft zum Vorteil der gegnerischen Mannschaft ist.

### § 4.3 Ausrüstung und Kennzeichnung

Der Schiedsrichter ist ausgerüstet mit:

- einem Zeitmessungsgerät,
- einem Spielprotokoll inkl. Schreibgerät,
- einer leicht erkennbaren Kennzeichnung als Schiedsrichter.

## **§ 5 Spielverlauf**

### § 5.1 Startaufstellung

Die beiden Mannschaften stehen sich an der Breitseite des Spielfelds außerhalb des Spielfelds gegenüber. Jeder Spieler stellt vor sich ein ungeöffnetes Spielbier außerhalb des Spielfelds ab, sodass es das Spielfeld berührt. Die Spielbiere werden nach Anweisung des Schiedsrichters geöffnet.

### § 5.2 Bestimmung der Startmannschaft

Die Mannschaft, die als erste angreift, wird durch Münzwurf bestimmt. Dafür weist der Schiedsrichter den Teamkapitän der Mannschaft auf seiner linken Seite an, sich für „Kopf“ oder „Zahl“ zu entscheiden.

### § 5.3 Eigreifen des Schiedsrichters

Wenn das Spiel unterbrochen ist, zeigt ein Signal des Schiedsrichters die Fortsetzung des Spiels an.

Wenn ein Spiel läuft, zeigt ein Signal des Schiedsrichters die sofortige Unterbrechung des Spiels an. Alle Spieler haben dabei unverzüglich sämtliche spielrelevanten Handlungen zu unterbrechen.

## § 5.4 Angriff

Ein Angriff darf nach Fortsetzung des Spiels durch Signal des Schiedsrichters gestartet werden. Der erste Wurf des Spielballs erfolgt durch den Teamkapitän der Startmannschaft. Ein Wurf muss aus dem Stand erfolgen, das Spielfeld darf dabei nicht betreten werden.

Sobald das Umwerfen der Spielflasche eindeutig gelungen ist, dürfen alle Spieler der angreifenden Mannschaft an den zugeordneten Spielbieren trinken bis der Schiedsrichter durch ein Signal das Ende des Angriffs anzeigt. Die Spielbiere dürfen dabei erst berührt werden, wenn die Spielflasche eindeutig umgeworfen ist. Es ist beim Trinken des Spielbieres nicht erlaubt, die physische Beschaffenheit der Dose zu verändern.

Nach Beendigung des Angriffs müssen die Spielbiere unverzüglich abgesetzt und wieder auf den Boden außerhalb des Spielfelds gestellt werden, sodass sie das Spielfeld berühren. Die werfenden Spieler wechseln im Uhrzeigersinn.

## § 5.5 Verteidigung

Es gibt jeweils einen verteidigenden Spieler der verteidigenden Mannschaft. Der Spieler, der den letzten Wurf ausgeführt hat, wird zum verteidigenden Spieler. In der ersten Runde wird dieser durch die erste verteidigende Mannschaft des Spiels bestimmt.

Wenn die angreifende Mannschaft die Spielflasche mit dem Spielball umgeworfen hat, muss der verteidigende Spieler die Spielflasche wieder im markierten Bereich aufstellen und alle Spieler der Mannschaft, die gerade verteidigt, müssen sich hinter der Breitseite des Spielfelds befinden, um den Angriff zu beenden. Sobald dies erreicht ist, wird das Ende des Angriffs durch ein Signal des Schiedsrichters angezeigt. Der verteidigende Spieler darf das Spielfeld betreten, sobald die Spielflasche eindeutig umgeworfen ist.

Die verteidigende Mannschaft darf während des Angriffs ihre Spielbiere vor dem Umwerfen schützen, ohne dabei die Spielbiere oder das Spielfeld zu berühren.

Nachdem ein Angriff durch die Verteidigung beendet wurde, wechseln sich die beiden Mannschaften in Angriff/Verteidigung ab.

## § 5.6 Leeren des Spielbiers und Ende des Spiels

Wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft der Meinung ist, dass er sein Spiel-/Strafbier vollständig geleert hat, kann er dieses zur Überprüfung des Inhalts dem Schiedsrichter vorlegen. Ein Spielbier gilt als geleert, wenn beim Umdrehen des Spielbiers mit der Öffnung zum Boden keine Flüssigkeit mehr austritt oder lediglich tropfenförmig. Ein Spiel-/Strafbier darf erst nach Anweisung des Schiedsrichters umgedreht werden.

Spieler die ihr letztes Spiel-/Strafbier geleert haben, wirken beim weiteren Spiel nicht mehr mit.

Wenn der Schiedsrichter zuerst alle Spiel-/Strafbiere der Mannschaft, die das Spiel in der Verteidigung begonnen hat, für geleert erkennt, hat diese gewonnen und das Spiel ist beendet.

Wenn der Schiedsrichter zuerst alle Spiel-/Strafbiere der Mannschaft, die das Spiel im Angriff begonnen hat, für geleert erkennt, führt die andere Mannschaft noch einen Angriff aus. Sollten nach diesem alle Spiel-/Strafbiere beider Mannschaften geleert sein, tritt Regelung § 5.8 ein. Wenn dies nicht der Fall ist, gewinnt die Mannschaft, die alle Spiel-/Strafbiere geleert hat.

## § 5.7 Dauer des Spiels

Ein Spiel dauert maximal 25 Minuten. Wenn nach Ablauf dieser Zeit keine Mannschaft gewonnen hat, werfen die Mannschaften danach von der Breitseite des Spielfelds weg. Alle Regelungen, die Breit- oder Längsseite des Spielfelds betreffen, sind sinngemäß anzuwenden.

## § 5.8 Unentschieden

Diese Regel wird angewandt, wenn ein Spiel unentschieden endet oder wegen Punktegleichstand mehrerer Mannschaften kein eindeutiger Aufstieg in eine Turnierphase bestimmt werden kann.

Es wird mit dem regulären Spielfeld gespielt. Jeweils ein Spieler einer Mannschaft versucht abwechselnd mit dem Spielball die Spielflasche umzuwerfen. Das wird solange wiederholt bis in einer Runde (Wurf beider Mannschaften) eine der beiden Mannschaften die Spielflasche nicht umgeworfen hat. Die Mannschaft, die die Spielflasche in der letzten Runde getroffen

hat, gewinnt das Spiel bzw. steigt in die nächste Turnierphase auf.

Der 1. Wiener Trinksportverein behält sich vor, andere Regelungen bei Unentschieden oder nicht eindeutigem Aufstieg in eine Turnierphase anzuwenden.

## **§ 6 Strafen**

### § 6.1 Verwarnungen

Bei 5 Verwarnungen von Spielern einer Mannschaft erhält die Mannschaft ein Strafbier. Verwarnungen werden erteilt bei:

- nicht erlaubtem geringfügigen Betreten des Spielfelds,
- nicht erlaubtem Öffnen/Berühren eines Spielbieres,
- unsportlichem Verhalten nach Ermessen des Schiedsrichters,
- geringfügigem Überlaufen/-schäumen eines Bieres,
- Nichteinhalten der Spielreihenfolge und
- regelwidrigem Abstellen/Umdrehen eines Spielbiers.

### § 6.2 Strafschluck

Ein Strafschluck ist ein Trinken an Spiel-/Strafbieren außerhalb des Angriffs durch Spieler der gegnerischen Mannschaft. Beginn und Ende des Strafschlucks wird durch ein eindeutiges Signal des Schiedsrichters angezeigt. Der Strafschluck wird angewandt bei:

- Umfallen eines Spielbieres durch externe Umweltfaktoren (dabei wird ein nicht nur geringfügiges Auslaufen des Spielbieres angenommen; Spielbiere dürfen bei Gefahr des Umfallens durch externe Umweltfaktoren ausnahmsweise durch Berühren gesichert werden),
- unsportlichem Verhalten nach Ermessen des Schiedsrichters und
- nicht nur geringfügigem Überlaufen/-schäumen eines Bieres.

### § 6.3 Strafbier

Ein Strafbier ist ein zusätzliches Spielbier einer Mannschaft, das von der gesamten Mannschaft geleert werden darf. Zum Leeren

eines Strafbieres darf auch ein Spieler, der aufgrund des Leerens seines Spielbieres bereits nicht mehr am Spiel teilnimmt, eingesetzt werden. Ein Strafbier wird erteilt bei:

- Umfallen eines Spielbieres durch eigenes Verschulden oder die gegnerische Mannschaft (dabei wird ein nicht nur geringfügiges Auslaufen des Spielbieres angenommen),
- nicht erlaubtem Betreten des Spielfelds in nicht nur geringfügigem Maß und
- nicht erlaubtem Leeren eines Spielbiers.