

Flunkyball



Regelwerk der Fachschaft Mathematik und Elementarmathematik

- Material:** 1x PET-Flasche, bis zur Hälfte mit Wasser gefüllt
1x Bier (0,33 L) pro Spieler:in von dem/der Schiedsrichter:in geöffnet
Wurfball
- Spielerzahl:** Die Anzahl der Spieler:innen pro Mannschaft beträgt 5
- Spielfeld:** 5m x 10m
Die Mitte des Spielfelds wird durch eine Markierung gekennzeichnet. Auf dieser steht die PET-Flasche.
- Spielablauf:** Die Mannschaft, die Schere-Stein-Papier gewinnt, darf Anwurf ODER Spielseite wählen. Die andere Mannschaft das übrig gebliebene.
Die Mannschaften stellen sich hinter ihren Grundlinien auf; dabei muss jede Spieler:in ein volles Bier vor sich haben, das hinter der Grundlinie steht (dieses Bier ist personengebunden, d.h. jede:r Spieler:in muss das eigene Bier leer trinken). **Die Flaschen dürfen das ganze Spiel über NICHT hingelegt werden.**
Ein:e Spieler:in der angreifenden Mannschaft wirft den Ball von oben (über Hüfthöhe) auf die Flasche in der Mitte. Dabei muss die werfende Person hinter der Grundlinie stehen.
Wird die PET-Flasche getroffen und fällt um, dürfen alle Spieler:innen der angreifenden Mannschaft trinken. Dabei ist zu beachten, dass die Bierflaschen erst berührt werden dürfen, wenn die Mittelflasche getroffen wurde. Während des Wurfes dürfen sich diejenigen Spieler:innen in die Hocke begeben, die gerade nicht werfen.
Sobald der Ball die Hand der/des Werfer:in verlässt, darf die abwehrende Mannschaft mit dem Verteidigen beginnen. Wenn die PET-Flasche umfällt, muss ein Mitglied der abwehrenden Mannschaft diese so schnell wie möglich wieder aufstellen. Ein weiteres Mitglied ist dafür zuständig, den Ball zur Mannschaft zurückzubringen. Befindet sich nur noch ein Mitglied im Spiel, so muss lediglich die PET-Flasche aufgestellt und hinter die Grundlinie zurückgekehrt werden. Die restlichen Mitglieder müssen stets einen Fuß an der Flasche behalten, dürfen aber im Sternschritt verteidigen (auch über die Linie hinaus). Wenn die PET-Flasche wieder auf der Markierung steht, alle Spieler:innen wieder hinter der Grundlinie stehen und sich der Ball in den Händen der Mannschaft befindet, ruft der/die Schiedsrichter:in „STOPP!“. Damit ist der Spielzug

beendet und die angreifende Mannschaft muss das Trinken mit dem STOPP-Ruf sofort einstellen und die Bierflaschen absetzen und abstellen.

Wird die Flasche in der Mitte nicht getroffen, darf kein Bier getrunken werden. Nach jedem Wurf wechselt das Wurfrecht.

Die Werfer:innen innerhalb einer Mannschaft müssen der Reihe nach gewechselt werden. Die Reihenfolge der Spieler:innen darf während des Spiels nicht verändert werden. Die abwehrende Mannschaft muss geschlossen hinter ihrer Grundlinie stehen, damit die angreifende Mannschaft werfen darf. **Die finale Wurferlaubnis erteilt der/die Schiedsrichter:in.**

Das Spiel ist beendet, wenn alle Flaschen (inkl. Bonusbiere) einer Mannschaft leer sind. Um eine Flasche als leer zu deklarieren, muss diese (NUR nachdem die eigene Mannschaft getroffen hat) dem/der Schiedsrichter:in zur Kontrolle vorgezeigt werden.

Das Auskippen der Flasche über dem Kopf gilt NICHT als Nachweis und hat ein Bonusbier zur Folge. Eine Flasche gilt als leer, sobald der Boden der Flasche von oben zu sehen ist. Gilt die Flasche noch nicht als leer, wird mit dieser weitergespielt. Ist die Flasche leer, muss das Spielfeld verlassen werden.

Bonusbier:

Grundsätzlich gilt, dass Regelverstöße Bonusbiere zur Folge haben können. Alle Bonusbiere sind Mannschaftsbiere. Das bedeutet, dass frei entschieden werden kann, welches Mannschaftsmitglied das Bonusbier leert. Die endgültige Entscheidung, Bonusbiere zu verteilen, obliegt dem/der Schiedsrichter:in. Auch mehrere Verwarnungen können zu Bonusbieren führen.

Vergehen	Beschreibung	Strafe
Flasche kippt um	Eine Flasche gilt als umgekippt, wenn sie auf dem Boden liegt und nicht mehr steht.	Bonusbier
Bier verschüttet	Bier gilt als verschüttet, wenn es sich nicht mehr in der Flasche oder in dem/der Spieler:in befindet.	Bonusbier
Unerlaubtes Trinken	Zu frühes, zu langes oder unerlaubtes Trinken	Verwarnung/ Bonusbier
„STOPP!“ rufen	Wenn ein:e Spieler:in „STOPP!“ ruft	Verwarnung
Übertreten	Unerlaubtes Übertreten (z.B. zu frühes Übertreten oder zu viele Läufer:innen) der Grundlinie	Verwarnung
Zu frühes Anheben der Flasche	Anheben der Bierflasche, bevor die PET-Flasche umgefallen ist	Verwarnung
Wurf antäuschen	Der/Die Werfer:in täuscht einen Wurf an	Verwarnung
Falsch ausgeführter Wurf	Wurf unterhalb der Hüfte	Verwarnung
Unsittliches Verhalten	Unsittliches oder unsportliches Verhalten, Respektlosigkeit gegenüber dem/der Schiedsrichter:in	Verwarnung/ Bonusbier/ Disqualifikation