

1 Flunkyball

Beim Flunkyball stehen sich 2 Mannschaften mit jeweils 6-10 Spielern mit 10 Metern Abstand gegenüber. Jeder Spieler hat eine volle Flasche Bier vor sich stehen. In der Mitte des Spielfeldes steht eine zum Teil gefüllte Wasserflasche. Diese muss durch Werfen eines Balles umgestoßen werden. Sobald eine Mannschaft dies erreicht hat, darf sie so lange aus ihren Flaschen trinken, bis die Gegnermannschaft die Flasche wieder aufgestellt hat und mit dem Ball gesichert hinter ihrer Grundlinie ist. Das Ziel des Spiels ist es, als erste Mannschaft alle eigenen Flaschen geleert zu haben.

Es wird mit 0,33l Flaschen gespielt. Beim Getränk kann es sich um reines Bier, Bierähnliches (z.B. Radler) oder um ein nicht-alkoholisches Getränk (z.B. Fassbrause) handeln.

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dessen Anweisungen immer Folge zu leisten ist.

2 Spielablauf

Vor Spielbeginn wird von jeweils einem Mitglied der Mannschaft per "Schere, Stein, Papier" entschieden, wer anfangen darf.

Die Wurfreihenfolge innerhalb jeder Mannschaft erfolgt von links nach rechts, wobei jeder Spieler werfen muss und keiner ausgelassen werden darf.

Es muss von oben geworfen werden. D.h. der Ellenbogen muss sich mindestens auf Brusthöhe befinden. Außerdem muss der Wurf im Stehen durchgeführt werden. Sprungwürfe sind verboten.

Es darf erst losgerannt werden, wenn die Flasche umgeworfen wurde oder der Ball die Mittellinie überquert hat.

Den Spielern ist es erlaubt mit ihrem Bein/Fuß ihre Flasche zu schützen.

Im Falle eines Treffers, darf die Mannschaft, die getroffen hat, solange aus ihren Bieren trinken, bis die andere Mannschaft die Spielflasche aufgestellt hat und sich alle Mitglieder mit dem Ball gesichert hinter der Grundlinie befinden. Sobald dies passiert ist ruft der Schiedsrichter "Stopp", wobei die Flaschen vom Mund abgesetzt werden und wieder auf die Grundlinie gestellt werden müssen. Danach oder nach einem Fehlwurf ist die andere Mannschaft an der Reihe.

Die Flasche eines jeden Spielers darf nur beim Trinken berührt werden oder um es wieder aufzustellen, nachdem es von einem Gegner umgeworfen wurde.

Eine Flasche gilt erst als leer, wenn beim vollständigen Umdrehen der Flasche über dem Kopf nur noch maximal drei Tropfen innerhalb 3 Sekunden heraustropfen. Ein Strahl – egal ob Schaumstrahl oder ein flüssiger Strahl – ist nicht erlaubt und wird bestraft. Die Bewertung (Zeitpunkt des Umdrehens, Tropfverhalten, usw.) liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

Das Spiel ist nach vollständiger Leerung aller Flaschen einer Mannschaft sofort vorbei. Dabei ist es egal, ob die Mannschaft mehr oder weniger Würfe hatte als die andere. Es gibt keine Nachwürfe.

3 Bestrafungen

Strafmaß	Fehlerbeschreibung
Strafbier	Flasche umgefallen
	Finger in die Flasche gesteckt?
	Trinkdauer nicht eingehalten
	Bier ist nicht leer
Aussetzen beim nächsten Treffer	Übergetreten
	Übergeschäumt
	Wurfreihenfolge missachtet
	Zu früh getrunken/Getrunken ohne Treffer
	Flasche ohne Not berührt
Disqualifikation	Zu früh losgelaufen
	Schiedsrichter missachtet/beleidigt
	Spielsabotage
	Mutwillige Zerstörung

Der Schiedsrichter hat das Recht jegliches ungebührliche Verhalten nach eigenem Ermessen zu bestrafen. Den Entscheidungen des Schiedsrichters ist Folge zu leisten – egal, ob man sie für falsch hält.