



# THE BEAM TEAM

FLUNKYBALL BEER & HOES SINCE 2007

*flunkyball rules*

## Bilden der Teams, Teamstärke und Turnierablauf

Die Team-Zulösungen erfolgen über ein „Mini-Memory“ (siehe Anhang). Ein Team besteht aus zwei bis drei Spielern (wovon einer als Kapitän fungiert), zwei Teams treten in einem Spiel gegeneinander an. In einem Turnier treten vier Mannschaften gegeneinander an. Gespielt werden von jedem Team in folgender Reihenfolge drei Gruppenspiele (A vs. D, B vs. C, A vs. C, B vs. D, A vs. B, C vs. D), dann folgen ein Spiel um Platz 3 und das Finale.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist das Leeren der eigenen Bierflasche(n), bevor das gegenerische Team dieses Ziel erreicht.

## Präliminarien

Die Kapitäne aus jedem Team treten zum Schiedsrichter vor. Der Kapitän des Heimteams (bsp. beim Spiel A vs. C = A, im Spiel um Platz 3 oder Finale der Höherplatzierte der Gruppenphase [bei gleicher Zahl der gewonnenen Spiele gilt das Team mit der niedrigeren Strafflaschenzahl als höherplatziert]) wählt die Seite einer Münze. Der Schiedsrichter ermittelt per Münzwurf, welches Team die Seite wählen und den ersten Anstoß vornehmen darf.

## Spielfeld und Aufstellung

Die beiden Spieler eines Teams stehen in ca. 1 m Abstand nebeneinander, vor jedem Spieler steht auf dem Boden eine geöffnete, volle Flasche Bier (Pils, 0,33 l). Ca. 3 m vor den Spielern, mittig, steht eine geöffnete, leere Flasche Bier. Das zweite Team des Spiel befindet sich auf der anderen Seite dieser leeren Bierflasche in selbiger Entfernung wie das erste Team, mit Blickrichtung zum gegenerischen Team.

## Ablauf des Spiels

Der erste Spieler (Kapitän) des anstoßenden Teams erhält den Spielball und versucht mit diesem, die in der Spielfeldmitte befindliche Flasche umzustößeln. Der Wurf darf flach gerollt oder aus der Luft geworfen erfolgen. Stürzt die Flasche in der Mitte, setzen die Spieler des anstoßenden Teams ihre vor sich stehenden, vollen Bierflaschen an und versuchen, diese schnellstmöglich zu leeren.

Die beiden Spieler aus dem zweiten Team rennen im Moment, in dem die Bierflasche umkippt los, einer stellt die Flasche wieder aufrecht auf den Mittelpunkt, einer sammelt den Ball ein (die Spieler verständigen sich untereinander, wer welche Aufgabe im Spiel übernehmen soll). Beide rennen hinter ihre eigenen Bierflaschen zurück und rufen laut „Stopp!“. In diesem Moment hat die gegenerische Mannschaft SOFORT die Flaschen abzusetzen und binnen 2 Sekunden wieder auf den Boden vor sich zu stellen. Geschieht das Absetzen in den Augen des Schiedsrichters nicht schnell genug, so verwarnet er den/die betreffende/n Spieler mit einer gelben Karte (= 1 Strafflasche). Sollte beim Absetzen eine Bierflasche überschäumen (nur ein Überschäumen aus dem Flaschenkopf auf den Hals wird gewertet, im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter) oder umkippen (der Spieler stellt seine Flasche in diesem Fall schnellstmöglich wieder auf), erhält der entsprechende Spieler eine Strafflasche. Diese wird neben die erste gestellt, fortan muss der Spieler als Spielziel beide Flaschen leeren. Alle leeren Bierflaschen bleiben während des Spiels sauber in einer Reihe vor dem jeweiligen Spieler stehen.

Die zweite Mannschaft wirft als nächste, es gelten dieselben Regeln. Wird die Flasche in der Mitte nicht getroffen, wechselt das Anstoßrecht zur gegnerischen Mannschaft. Beide Spieler eines Teams wechseln sich nach jedem Wurf mit dem Werfen ab, geschieht dies nicht, wird der Werfer, welcher zweimal nacheinander ausgeführt hat, mit einer gelben Karte (entspricht einem Out, zwei Outs bedeuten eine Strafflasche) bestraft.

Zudem existieren drei Sonderfälle: a) bringt ein Spieler die Bierflasche eines Gegners zu Fall, so wird diese schnellstmöglich durch den Gegner wieder aufgestellt, der „Verursacher“ erhält eine gelbe Karte, b) bringt ein Spieler seine eigene Bierflasche zu Fall, so stellt er diese schnellstmöglich wieder auf und erhält dazu eine gelbe Karte, c) bringt ein Spieler die Bierflasche des Teamkameraden zu Fall, stellt dieser die Flasche schnellstmöglich wieder auf, der Verursacher erhält eine gelbe Karte.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Team seine Bierflaschen komplett geleert hat (der Schiedsrichter entscheidet im Zweifelsfall über den korrekten „Leerzustand“, kommt noch ein „Schluckchen“ anstatt einzelner „Tropfen“ aus der umgedrehten Flasche, so wird/werden der/den bemängelte Flasche(n) Strafflasche/n beigestellt und das Spiel geht weiter). Bei Spielende wird durch den Schiedsrichter neben dem Spielergebnis die Zahl der Strafflaschen pro Team vermerkt, da diese auf die Finalplatzierungen Auswirkung haben (siehe Präliminarien).

Alle noch nicht geleerten Flaschen des Verliererteams werden durch dieses geleert, bis dies nicht erfolgt ist, beendet der Schiedsrichter die Partie nicht (sollte ein Spieler also noch eine Bier enthaltene Flasche stürzen, so erhält er eine gelbe Karte).

## Autorität des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter verhält sich unparteiisch. Seine Entscheidungen sind nicht anzuzweifeln, bei jedem Angriff auf den Schiedsrichter (meckern, abwertende Gesten usw.) kann dieser frei entscheiden, ob zur Wiederherstellung seiner Autorität eine gelbe Karte an den Spieler vergeben wird oder gar eine rote Karte gezeigt wird (entspricht zwei Outs = einer Strafflasche). Eine (oder beliebig viele) Karten egal welcher Farbe führen nicht zum Ausscheiden aus dem Spiel/Turnier, um die totale Aussauferei des Eingebrockten kommt kein einmal angemeldeter Spieler mehr herum.

## Sonstiges

Kleckert ein Spieler beim Trinken (Vergießen, Schäumen), so wird dies mit einer gelben Karte geahndet. Greifen nicht spielbeteiligte Personen ins Spiel ein (bsp. durch Umstürzen einer Flasche im Spiel), so entfällt die gelbe Karte für die gestürzte Flasche für den Spieler, der Schiedsrichter mahnt den Zuschauer jedoch mit zwei roten Karten ab.

