

Regelwerk Flunkyball

des 1. Wiener Trinksportvereins



**4. Auflage
2025**

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Einführung	3
§ 2 Spielfeld	3
§ 2.1 Abmessungen des Spielfelds	3
§ 2.2 Untergrund des Spielfelds	3
§ 2.3 Aufstellung der Spielflasche	3
§ 3 Spielmaterial	4
§ 3.1 Spielflasche	4
§ 3.2 Spielball	4
§ 3.3 Spielbier	4
§ 4 Schiedsrichter:innen	4
§ 4.1 Entscheidungsgewalt	4
§ 4.2 Rechte und Pflichten	4
§ 4.3 Ausrüstung und Kennzeichnung	5
§ 5 Spielverlauf	5
§ 5.1 Startaufstellung	5
§ 5.2 Bestimmung des Startteams	5
§ 5.3 Eingreifen der Schiedsrichter:innen	5
§ 5.4 Angriff	5
§ 5.5 Verteidigung	6
§ 5.6 Leeren des Spielbiers und Ende des Spiels	6
§ 5.7 Dauer des Spiels	7
§ 5.8 Unentschieden	7
§ 6 Strafen	8
§ 6.1 Verwarnungen	8
§ 6.2 Strafbier	8

§ 1 Einführung

Flunkyball ist eine trinksportliche Disziplin. Bei Flunkyball stehen sich zwei Teams an der kürzeren Seite des Spielfelds gegenüber. In der Mitte des Spielfelds befindet sich eine Spielflasche, die mit einem Spielball umgeworfen werden soll.

Allen Spieler:innen ist ein Spielbier zugeordnet. Ein Team gewinnt das Spiel, sobald sämtliche Spiel- und Strafbiere des Teams durch Austrinken geleert sind.

Die Spieler:innen eines Teams dürfen an Spiel- oder Strafbieren trinken, um diese zu leeren, nachdem sie die Spielflasche mit dem Spielball umgeworfen haben, bis das gegnerische Team die Spielflasche wieder aufgestellt hat und sich außerhalb des Spielfelds befindet. Dabei wechseln sich die beiden Teams rundenbasiert mit Angriff und Verteidigung ab. Eine Runde ist abgeschlossen, wenn beide Teams jeweils einen Angriff ausgeführt haben.

§ 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 dem 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.¹ Die Dose darf vor dem Spiel und während des Spielverlaufs in ihrer physischen Beschaffenheit mit Ausnahme des Öffnens der vorgesehenen Trinköffnung nicht verändert werden.

§ 4 Schiedsrichter:innen

§ 4.1 Entscheidungsgewalt

Jedes Spiel wird von Schiedsrichter:innen geleitet. Diese haben die uneingeschränkte Befugnis, die Spielregeln durchzusetzen. Entscheidungen der Schiedsrichter:innen sind endgültig und jederzeit zu respektieren. Sie treffen sie nach bestem Wissen und Gewissen im Sinne der Spielregeln und des Trinksports basierend auf eigenen Einschätzungen.

§ 4.2 Rechte und Pflichten

Die Schiedsrichter:innen haben:

- 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 und anzuzeigen,
- das Spiel nicht zu unterbrechen, wenn ein Regelverstoß eines Teams zum Vorteil des gegnerischen Teams ist und

- nach Möglichkeit Spieler:innen oder Teams auf einen bevorstehenden Regelverstoß hinzuweisen, bevor dieser eintritt.

§ 4.3 Ausrüstung und Kennzeichnung

Schiedsrichter:innen sind ausgerüstet mit:

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

§ 5 Spielverlauf

§ 5.1 Startaufstellung

Die beiden Teams stehen sich an der kürzeren Seite des Spielfelds außerhalb des Spielfelds gegenüber. Alle Spieler:innen stellen ein ungeöffnetes Spielbier außerhalb des Spielfelds vor sich ab, sodass es das Spielfeld berührt. Die Spielbiere werden nach Anweisung der Schiedsrichter:innen geöffnet.

§ 5.2 Bestimmung des Startteams

Die Schiedsrichter:innen bestimmen das Team, das als erstes angreift, durch ein Zufallsverfahren.

§ 5.3 Eingreifen der Schiedsrichter:innen

Ein Signal von Schiedsrichterinnen zeigt Fortsetzung oder Unterbrechung des Spiels an. Bei Unterbrechung des Spiels haben alle Spieler:innen unverzüglich sämtliche spielrelevanten Handlungen zu unterbrechen.

§ 5.4 Angriff

Ein:e Spieler:in des angreifenden Teams ist angreifende:r Spieler:in. Diese:r führt den Wurf des Spielballs aus. Beim ersten Angriff des Spiels werden angreifende Spieler:innen durch das angreifende Team bestimmt.

Ein Angriff darf nach Fortsetzung des Spiels ausgeführt werden. 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:innen des angreifenden Teams an den zugeordneten Spielbieren trinken bis ein Signal der Schiedsrichter:innen 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 angreifenden Spieler:innen wechseln sich ab. Spieler:innen können erst erneut werfen, wenn jede:r andere Spieler:in des gleichen Teams danach genau einmal geworfen hat.

§ 5.5 Verteidigung

Jene Spieler:innen des verteidigenden Teams, die den letzten Angriff ausgeführt haben, werden zu verteidigenden Spieler:innen. In der ersten Runde werden diese durch das verteidigende Team bestimmt. Wenn angreifende Spieler:innen die Spielflasche mit dem Spielball umgeworfen haben, müssen verteidigende Spieler:innen die Spielflasche wieder im markierten Bereich aufstellen und sich hinter der kürzeren Seite des Spielfelds befinden, um den Angriff zu beenden. Sobald dies erreicht ist, wird das Ende des Angriffs durch ein Signal der Schiedsrichter:innen angezeigt. Das verteidigende Team darf das Spielfeld betreten, sobald der Wurf des Spielballs durch angreifende Spieler:innen ausgeführt wurde. Das verteidigende Team darf während des Angriffs seine Spielbiere vor dem Umwerfen schützen ohne diese dabei mit den Händen zu berühren, sobald der Wurf des Spielballs durch angreifende Spieler:innen ausgeführt wurde. Davor muss es sich hinter den Spielbieren befinden.

Nachdem ein Angriff durch die Verteidigung beendet wurde, wechseln sich die beiden Teams in Angriff und Verteidigung ab.

§ 5.6 Leeren des Spielbiers und Ende des Spiels

Wenn ein:e Spieler:in des angreifenden Teams der Meinung ist, dass das zugewiesene Spiel- oder Strafbier vollständig geleert ist, kann dieses zur Überprüfung des Inhalts Schiedsrichter:innen vorgelegt werden.

Ein Spielbier gilt als geleert, wenn beim Umdrehen des Spielbiers (Trinköffnung zeigt zum Boden) keine oder nur tropfenförmig

Flüssigkeit austritt. Durch regelwidriges Verhalten oder externe Umweltfaktoren kann ein Spielbier nicht geleert werden. Ein Spiel- oder Strafbier darf erst nach Anweisung von Schiedsrichter:innen zur Überprüfung umgedreht werden.

Spieler:innen, die ihr letztes Spielbier geleert haben, dürfen nur mehr zum Leeren von Strafbieren eingesetzt werden.

Wenn Schiedsrichter:innen zuerst alle Spiel- und Strafbiere des Teams, welches das Spiel in der Verteidigung begonnen hat, für geleert erklären, hat dieses gewonnen und das Spiel ist beendet.

Wenn Schiedsrichter:innen zuerst alle Spiel- und Strafbiere des Teams, welches das Spiel im Angriff begonnen hat, für geleert erklären, führt das andere Team noch einen Angriff aus. Wenn nach diesem alle Spiel- und Strafbiere beider Mannschaften geleert sind, endet die reguläre Spielphase unentschieden und es tritt Regelung § 5.8 ein. Wenn dies nicht der Fall ist, gewinnt das Team, das alle Spiel- und Strafbiere geleert hat.

§ 5.7 Dauer des Spiels

Wenn nach Ablauf von 25 Minuten kein Team gewonnen hat, werfen die Teams von der längeren Seite des Spielfelds weg. Alle Spielregeln sind dabei sinngemäß anzuwenden.

§ 5.8 Unentschieden

Diese Regel wird angewandt, wenn die reguläre Spielphase unentschieden endet oder wegen Punktegleichstand mehrerer Teams kein eindeutiger Aufstieg in eine Turnierphase bestimmt werden kann.

Es wird mit dem regulären Spielfeld gespielt. Alle Teams versuchen abwechselnd mit einem durch eine:n Spieler:in ausgeführten Wurf des Spielballs von der kürzeren Seite des Spielfelds die Spielflasche umzuwerfen. Ein:e Spieler:in kann erst erneut werfen, wenn jede:r andere Spieler:in des gleichen Teams danach genau einmal geworfen hat. Wenn ein Team in einer Runde die Spielflasche nicht umgeworfen hat, scheidet es aus. Das wird solange wiederholt bis in einer Runde nur mehr ein Team die Spielflasche umgeworfen hat. Das Team, das die Spielflasche in der letzten Runde umgeworfen hat, gewinnt das Spiel bzw. steigt in die nächste Turnierphase auf.²

§ 6 Strafen³

§ 6.1 Verwarnungen

Jede dritte Verwarnung führt zu einem Strafbier. Verwarnungen werden erteilt bei:

- regelwidrigem geringfügigen Betreten des Spielfelds,
- regelwidrigem Berühren eines Spielbieres,
- Überlaufen, -schäumen oder Auslaufen eines Spielbieres,
- regelwidrigem Umdrehen eines Spielbiers,
- Umfallen eines Spielbieres durch externe Umweltfaktoren (Spielbiere dürfen bei Gefahr des Umfallens durch externe Umweltfaktoren ausnahmsweise kurzfristig durch Berühren gesichert werden; Umfallen durch Wind führt zu keiner Verwarnung; umgefallene Biere müssen unverzüglich wieder aufgestellt werden) und
- unsportlichem Verhalten nach Ermessen der Schiedsrichter:innen.

§ 6.2 Strafbier

Ein Strafbier ist ein zusätzliches Spielbier eines Teams, das von allen Spieler:innen des Teams geleert werden darf. Ein Strafbier wird erteilt bei:

- Umfallen eines Spielbieres durch eigenes Verschulden oder Wurf des Spielballs durch angreifende Spieler:innen,
- regelwidrigem Betreten des Spielfelds in nicht nur geringfügigem Maß,
- regelwidrigem Leeren eines Spielbiers und
- jeder dritten Verwarnung.

¹ Der 1. Wiener Trinksportverein behält sich vor andere Getränke als Spielbier zu verwenden oder zuzulassen.

² Der 1. Wiener Trinksportverein behält sich vor andere Bestimmungen im Fall eines Unentschieden oder einem nicht eindeutigen Aufstieg in die nächste Turnierphase anzuwenden.

³ Es besteht außerdem die Möglichkeit, dass einzelne Spieler:innen oder Teams von einer Turnierteilnahme ausgeschlossen werden, wenn diese ein Verhalten (z.B. Gewaltanwendung gegenüber anderen Spieler:innen) zeigen, das mit der Turnierteilnahme oder mit trinksportlichen Grundwerten nicht vereinbar ist. Ein Ausschluss während eines laufenden Spiels kann zum Sieg des gegnerischen Teams führen.