

# Flunkyball Spielablauf

Das Spielfeld ist 16 m Lang und in der Mitte stehen 3 leere Dosen, welche mittels eines Stocks umzuwerfen gilt. Geworfen wird immer abwechselnd. Sowohl als Team, wie auch immer innerhalb jeden Teams.

Bevor das Match beginnt, wird jeweils ein Spieler jeder Mannschaft ein Schnick, Schnack, Schnuck (Stein, Schere, Papier) batteln.

Der Sieger darf entscheiden ob Stock ODER Seite. Wählen sie den Stock, also den ersten Wurf, darf sich die gegnerische Mannschaft die Seite aussuchen.

Es dürfen während des Spiels keine Spieler mehr ausgetauscht werden!

Es muss abwechselnd geworfen werden.

Die Spieler begeben sich auf ihre Positionen, hinter ihren Flaschen.

Die Spieler dürfen sich Trinkbereit, höchstens leicht gebeugt, nie kniend, vor ihren Flaschen positionieren.

Dementsprechend auch nicht ihre Flaschen berühren.

## Der Spielzug

Sobald beide Teams ein „Bereit“ signalisieren, signalisiert der Schiri sein O.K. mit einem Pfiff und es darf geworfen werden.

Ist wenigstens eine Dose getroffen, darf getrunken werden, was das Zeug hält.

**DAS, SOLANGE DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT BENÖTIGT DIE DOSEN WIEDER IN POSITION ZU STELLEN, UND WIEDER ZURÜCK ZUR AUSGANGAPosition ZU SEIN!**

Diese wird vom Schiri mit einem Pfiff signalisiert und der Spielzug ist beendet.

Also wenn alle Spieler wieder auf ihren Positionen sind und die Dosen auf der Mittellinie stehen.

Wird keine der Dosen getroffen, geht der Stock wieder an die gegnerische Mannschaft.



## Der Sieg

Sind die Flaschen einer Mannschaft geleert, ist das Spiel beendet.

Ob die Flasche tatsächlich geleert ist, entscheidet allein der Schiedsrichter! Also man braucht gar nicht erst mit einer Pfütze Bier in der Flasche, beim Schiri zu erscheinen. Aber Probieren könnt Ihr es ja mal :-)

## Strafen und Verwarnungen

Da die Grundregeln soweit klar sein sollten, kommen wir jetzt zum Eingemachten, bzw. den Punkten, die einem das Leben schwerer oder aber auch leichter machen. Je nach Sichtweise .... Denn es gibt bei verschiedenen Vergehen während des Spiels, auch mal 'ne Extraflasche von 0,33 L dazu!

1. Wenn eine Flasche umkippt
2. Wenn die Flasche überschäumt
3. Wenn aufs Spielfeld gekotzt wird
4. Das Spielfeld länger als 2 Minuten verlassen wird
5. Wenn beim Trinken das Bier am Kinn herunter läuft
6. Der Gegner mit dem Stock getroffen wird
7. Nach Abpfiff die Flasche nicht absetzen
8. Den Schiedsrichter beleidigen

Zu Abmahnungen kann es zu folgenden Situationen kommen:  
Nach der zweiten Abmahnung gibt's 'ne 0,33er dazu

1. Frühstart
2. Hocken bzw. kniend vor der Flasche positionieren.
3. Flasche vorher in die Hand nehmen, wenn noch keine Dose gefallen ist

Situationsbedingt ist es dem Schiedsrichter möglich, bei verschiedenen Vergehen abzumahnern oder Strafflaschen anzuordnen.

Euer



**Kanu-Club Homberg Gerdt e.V.**