

*Die*

*Funkyballstatuten*

*---Ein Gesetzbuch---*



## 1. Präambel:

Flunkyball [f{u}ŋki\_Ba] ist eine angelsächsische Tradition, bei der sich in der Austragung zwei rivalisierende Mannschaften gegenüberstehen. Dabei steht das altgermanische Wort „*flunkus*“ für den Mann, der am schnellsten Trinken kann. Das Wort „Ball“ soll unter Annahme eines Lesers mit durchschnittlichem Intellekt nicht weiter erörtert werden. Neue archäologische Funde überliefern die Regeln dieser edlen Tradition und sollen im Folgenden zur Klärung in öffentlicher Sache zu Rate gezogen werden können.

## 2. Das Regelwerk:

### §0 Die Grundlagen

#### §0.1 Spielführer und Schiedsrichter

Vor Beginn des Turnierbetriebs hat ein Spielführer bestimmt, oder gewählt zu werden. Von diesem geht bis zum Ende des Wettbewerbs oder seiner Abwahl das Bestimmungsrecht aus. Zusätzlich kann! ein Schiedsrichter gewählt werden. Dieser hat sich jedoch als neutrale Person zu verhalten und darf nicht am Turnierbetrieb teilnehmen. Nach Beendigung eines Duells kann jedoch ein neuer Schiedsrichter gewählt werden. Die Wahl bzw. Abwahl des Spielführers hat mit einer  $\frac{2}{3}$ - Mehrheit zu erfolgen. Für die Wahl eines Schiedsrichters gelten keine Beschränkungen. Dieser muss lediglich die Wahl annehmen.

#### §0.2 Mannschaft und Teilnehmer

(a) Nach Wahl des Spielführers hat dieser sich zu vergewissern, dass alle Anwesenden körperlich und geistig in der Lage sind, am Wettkampf teilzunehmen. Im Rahmen dieser Teilnehmerüberprüfung ist vorauszusetzen, dass alle Teilnehmer das Regelwerk zum Flunkyball gelesen und verstanden haben.

(b) Eine Mannschaft besteht aus mindestens zwei Teilnehmern. Im Ausnahmefall ist es auch möglich, einen eins gegen eins Spielbetrieb durchzuführen. Je nach Größe der Turnierfläche und Umgebungsangeboten sind die Größen der Mannschaften anzupassen. Es wird eine Mannschaftsstärke von vier bis acht Personen empfohlen.

Es können auch mehr als zwei Mannschaften am Wettkampf teilnehmen. In diesem Fall hat der Spielführer über den Spielmodus zu entscheiden. Es bieten sich verschiedene Möglichkeiten. Zwei sollen genannte werden:

- I. Nach jeder Runde werden die Mannschaften neu zusammengestellt, sodass die Einzelleistung der Teilnehmer als Punkte gewertet werden können.
- II. Die Mannschaften bleiben bestehen und wechseln sich im Turnierbetrieb alle-gegen-alle ab.

### §0.3 Beendigung des Turniers

(a) Das Turnier gilt als beendet, wenn der Spielführer es für angemessen hält. Sei dies im Gegenwillen der Mehrheit, muss ein neuer Spielführer nach §0.1 gewählt werden und dem abgedankten Spielführer hat Schande ausgesprochen zu werden.

(b) eine weitere unehrenhafte Beendigung des Turnierbetriebes hat zu erfolgen, wenn nach §3.1 nicht genügend Spielgeräte zur Verfügung stehen. In diesem Fall ist das Turnier in gleicher Zusammensetzung der Teilnehmer möglichst schnell zu wiederholen.

## §1 Das Spielfeld

§1.1 Das Spielfeld hat in der Regel eine rechteckige Form anzunehmen. Der Mittelpunkt liegt fünf Meter vor der Grundlinie der Mannschaften. Der Mittelpunkt hat durch eine zur Verfügung stehenden Flasche, den Flunk, zu kennzeichnen zu sein. Es empfiehlt sich eine 1,5 Liter PET-Flasche, die zu ca.  $\frac{1}{3}$  gefüllt ist. Optimal dient Kreide zur Markierung dieser Position. Pro Teilnehmer hat das Spielfeld ein Meter in die Länge zu wachsen. Dies sollte ebenfalls, falls möglich, durch Kreide gekennzeichnet werden. Es eignen sich jedoch auch Gegenstände wie Kronkorken zur Spielfeldbegrenzung. Auf der Grundlinie beider Mannschaften stehen mindestens ebenso viele Spielgegenstände (vgl. §3) wie Teilnehmer.

## §2 Der Spielablauf

### §2.1 Vor Spielbeginn

Der Spielbeginn hat durch den Spielführer zu bestimmt werden. Die beginnende Mannschaft wird mittels Münzwurfes durch Spielführer oder Schiedsrichter bestimmt.

### §2.2 Spielbeginn

Die beginnende Mannschaft bekommt Ballrecht. Es hat durch Bestimmung des Spielführers ein geeigneter, idealerweise ballförmiger Wurfgegenstand zur Ausführung des Sports ausgewählt zu werden. Spielstart wird gegeben durch den ersten Wurf auf den Flunk durch die angreifende Mannschaft. Gegebenenfalls hat sich der Spielführer oder der Schiedsrichter zu vergewissern, dass alle Teilnehmer bereit sind.

### §2.3 Spielbetrieb

Wird der Flunk durch die angreifende Mannschaft zu Fall gebracht, ist es die Aufgabe der verteidigenden Mannschaft den Flunk schnellstmöglich wieder aufzustellen und den Wurfgegenstand hinter die eigene Grundlinie zu befördern. In der Zeit der Wiederherrichtung des Spielfeldes ist es die Pflicht der angreifenden Mannschaft die jeweiligen Spielgeräte durch kontrolliertes Schlucken zu entleeren. Es ist dabei ausdrücklich verboten, seinem schwächeren Nebenmann zu helfen. Ein solches Verhalten hat eine Strafe aus dem Strafenkatalog (§4) zufolge. Im Rahmen der Strafe hat beiden Teilnehmern Schande ausgesprochen zu werden. Nach der Aufstellung des Flunks und dem Erreichen der Grundlinie aller Teilnehmer des defensiven Teams hat ein lauter Stoppruf die Entleerung der Spielgeräte zu beenden. Wird dieses Signal missachtet können Verwarnungen bzw. Strafen ausgesprochen werden. Anschließend hat die andere Mannschaft Wurfrecht. Das Wurfrecht geht reihum, sodass jeder Teilnehmer werfen muss.

#### §2.3(a) Spielbetrieb Modus eins gegen eins

Im Spielmodus eins gegen eins gelten die gleichen Regeln wie oben beschrieben. Allerdings ist es die Pflicht des verteidigenden Teilnehmers lediglich den Flunk wieder aufzustellen.

Der Wurfgegenstand kann nach dem Stopruf wiederbeschafft werden.

#### §2.4 Ziel des Spiels

Gewonnen hat die Mannschaft, in der alle Teilnehmer mindestens ein Spielgerät geleert haben. Eine Leerung ist zu signalisieren durch Drehung um 180° entlang der Längsachse des Spielgeräts. Sollte der Eindruck entstehen, dass das Spielgerät nicht gänzlich geleert wurde hat eine Strafe erteilt zu werden.

Es sind zusätzlich mindestens zwei Runden zu spielen. Nach Beendigung der ersten Runde hat ein Seitentausch stattzufinden. Sollte nach zwei Runden ein Unentschieden das Ergebnis zeichnen, hat eine dritte Entscheidungsrunde ausgetragen zu werden.

### §3 Das Spielgerät

#### §3.1 Regeln für Spielgeräte

Unter einem Spielgerät wird ein Gefäß verstanden, das mindestens 330 mL Volumen aufweist und zu mindestens ebendieser Menge mit einem alkoholischen Getränk mit mindestens vier Volumenprozent Ethanol versetzt ist. Ebenso wichtig ist, dass die Lösung im Spielgerät eine geeignete Menge an Kohlensäure aufweist. Regelkonforme Materialien für Spielgeräte sind Glas, Weißblech und Aluminium. Spielgeräte müssen für alle Spieler gleich und ausreichend zur Verfügung stehen.

#### §3.2 Empfohlene Spielgeräte

Besonders zu empfehlen ist die Verwendung von Pils-Bier. Weniger zu empfehlen sind hierbei Küstenbiere. Es sollen drei empfohlene Spielgeräte aufgelistet werden:

I. Empfohlen sind Weißblech- oder Aluminiumdosen mit einem Durchmesser von 67 mm und einer Höhe von 168 mm. Das resultierende Volumen von 500 mL dient einem längeren Wettkampf als vergleichbare Spielgeräte mit einer Höhe von 115 mm und einem Volumen von 330 mL. Nachteilig bei der Verwendung dieser Spielgeräte ist der verhältnismäßig hohe Pfand von 25 Cent.

II. Eine weitere Empfehlung ist die Verwendung von Maßkrügen. Das Volumen von einem Liter ist für echte Männer genau das Richtige.

III. Das Maß aller Dinge ist jedoch ein Glasgefäß mit dem Titel Steinie. Das durch die DIN 6199 definierte Spielgerät bietet mit seiner Grundfläche von 70,5 mm eine größere Standfläche, als Dosen oder vergleichbare Glasspielgeräte, was ein Umkippen erschwert. Vorteilhaft ist ebenso, dass ein Gebilde von 30 Spielgeräten im Kasten erhältlich ist.

### §3.3 Regelkonforme Spielgeräte

Über die Regelkonformität der Spielgeräte hat sich der Spielführer vor Turnierbeginn zu vergewissern.

### §3.4 Entscheidungsgewalt über Spielgeräte

Die Entscheidungsgewalt über die Bestimmung der zu verwendenden Spielgeräte obliegt dem Spielführer. Widerspricht dies der Mehrheit der Teilnehmer, hat ein neuer Spielführer nach §0.1 gewählt zu werden.

## §4 Die Strafen

### §4.1 Strafbier

Das Strafbier gilt als Reaktion auf unglimpfliches Verhalten. Die Definition des Strafbieres hat durch den Spielführer zu geschehen. Es wird empfohlen, das Volumen den Spielgeräten anzupassen.

### §4.2 Verschütten von Bier

Das Verschütten von Bier wird mit einem zusätzlichen Spielgerät, dem sogenannten Strafbier sanktioniert.

### §4.3 Überschäumen von Bier

Das Überschäumen eines Bieres wird mit einem Strafbier geahndet.

### §4.4 Restvolle Spielgeräte

Sollte ein Spielgerät aus Sicht des Spielführers, Schiedsrichters oder der Mehrheit der Teilnehmer nicht vollständig geleert worden sein, so hat dies mit einem weiteren Spielgerät bestraft zu werden.

#### §4.4 Hilfe des Nachbarn

Die Hilfe des Nachbarn zum Erreichen des Spielziels ist strengstens untersagt. Sollte dies geschehen, ist beiden Teilnehmern ein Strafbier zu reichen und Schande auszusprechen.

#### §4.5 Umkippen von Spielgeräten

Das Umkippen eines Spielgeräts wird mit einem weiteren Spielgerät gemahnt.

#### §4.6 Schützen des Spielgerätes mit Körperteilen

Das Schützen der Spielgeräte ist nicht gestattet. Ein Abfangen des Wurfgeräts mit der Hand verletzt diese Regel nicht. Nach einmaliger Ermahnung durch Spielführer oder Schiedsrichter ist ein Strafbier anzusetzen. Sollte der Teilnehmer uneinsichtig sein, wird dieser vom Turnier ausgeschlossen und die Mannschaft verliert.

#### §4.7 Beleidigungen

Beleidigungen unterliegen keinerlei Strafen und dürfen allen gegenüber ausgesprochen werden.

#### §4.8 Kotzen

Sollte ein Teilnehmer seinen Mageninhalt von sich geben, wird dieser vom weiteren Turnierbetrieb ausgeschlossen. Während einer kurzen Turnierunterbrechung hat an ihm ein Blutadler durchgeführt zu werden