

Sunset FlunkyBall-Regelwerk 2025

Präambel

Radler ist kein Bier, allerdings zum Spielen zugelassen. Aus Vereinfachungsgründen wird der Text nicht durchgehend Biergegendert.

1. Spielfeld und Ausrüstung 🏠

• **Spielfeld:**

- Rechteckig, ca. **10 Meter** lang, 6 Meter breit.
- In der Mitte steht eine **1-Liter-Flasche** (zu einem Drittel mit Flüssigkeit gefüllt) als Ziel.
- Teams positionieren sich hinter ihren Grundlinien an den gegenüberliegenden Enden des Spielfelds.

• **Wurfgeschoss:**

- Ein **Handball** oder ähnlicher Ball.

• **Getränke:**

- Jeder Spieler hat eine **0,33-Liter-Flasche** Bier, Radler oder Alkoholfreies Getränk.
- Die ungeöffneten Getränke werden vor den Spielern platziert.

2. Teams 👥

• **Teamgröße:**

- Jedes Team besteht aus **5 Spielern**.

• **Teamleiter:**

- Ein **Teamleiter** dient als Ansprechpartner für den Schiedsrichter.

3. Spielablauf 🎯

3.1 Spielbeginn:

- Die Teamleiter spielen **Schere, Stein, Papier** ✂️ 🪨 📄, um das **Wurfrecht** und die **Seitenwahl** zu bestimmen.

3.2 Aufstellung:

- Teams positionieren sich hinter ihren Grundlinien.
- Getränke werden maximal **30 Zentimeter** von der Grundlinie entfernt platziert.

3.3 Wurfreihenfolge:

- Die **Startaufstellung** legt die Wurfreihenfolge von links nach rechts fest.

3.4 Wurf und Trinkphase:

- Der Werfer versucht, die Flasche in der Mitte umzuwerfen.
- Bei Erfolg darf das werfende Team trinken 🍷, bis das verteidigende Team die Flasche aufgestellt und den Ball zurückgebracht hat.
- Das verteidigende Team ruft dann laut „STOPP!“ 🛑, woraufhin das werfende Team das Trinken sofort beendet.

3.5 Wechsel:

- Teams werfen abwechselnd, bis ein Team alle seine Getränke geleert hat.

4. Fairplay und Sicherheitsregeln ⚖️

• Wurfregeln:

- Keine übermäßige Kraft beim Werfen; der Schiedsrichter entscheidet über die Angemessenheit.
- Das Wurfgeschoss muss spätestens auf Höhe der gegnerischen Getränke den Boden berühren oder die Abstellhöhe erreichen.

• Laufregeln:

- Maximal **zwei Spieler** des verteidigenden Teams dürfen die Grundlinie überschreiten, um die Flasche aufzustellen und den Ball zu holen.
- Ein zu frühes Übertreten der Linie führt dazu, dass der betreffende Spieler die nächste Trinkphase aussetzt.

• Trinkregeln:

- Das Getränk darf erst berührt werden, wenn die Flasche umgeworfen wurde.
- Das Trinken muss sofort beendet werden, wenn das verteidigende Team „STOPP!“ ruft.

5. Regelverstöße und Strafen 🚫

5.1 Frühzeitiges Trinken:

- **Verstoß:** Ein Spieler beginnt zu trinken, bevor die zentrale Flasche umgeworfen wurde.
- **Strafe:** Der betreffende Spieler muss die nächste Trinkphase aussetzen.

5.2 Weitertrinken nach “STOPP”-Ruf:

- **Verstoß:** Ein Spieler setzt das Trinken nicht sofort nach dem “STOPP”-Ruf des gegnerischen Teams ab.
- **Strafe:** Der Spieler muss die nächste Trinkphase aussetzen.

5.3 Übertreten der Grundlinie:

- **Verstoß:** Ein Spieler überschreitet die Grundlinie vor dem erlaubten Zeitpunkt.
- **Strafe:** Der Spieler muss die nächste Trinkphase aussetzen.

5.4 Unsportliches Verhalten:

- **Verstoß:** Beleidigungen, absichtliche Behinderung des gegnerischen Teams oder andere Formen unsportlichen Verhaltens.
- **Strafe:** Je nach Schwere des Verstoßes Verwarnung, Aussetzen einer oder mehrerer Trinkphasen oder Disqualifikation des Spielers oder Teams.

5.5 Absichtliches Umwerfen eigener oder gegnerischer Getränke:

- **Verstoß:** Ein Spieler stößt absichtlich eine Getränkeflasche um.
- **Strafe:** Der Spieler muss die nächste Trinkphase aussetzen.

5.6 Verwendung unerlaubter Hilfsmittel:

- **Verstoß:** Nutzung von Gegenständen wie Strohhalmen oder anderen Hilfsmitteln zum schnelleren Trinken.
- **Strafe:** Der Spieler muss die nächste Trinkphase aussetzen.

5.7 Überschäumen oder Verschütten von Getränken:

- **Verstoß:** Ein Spieler verschüttet absichtlich oder durch unsachgemäßen Umgang sein Getränk.
- **Strafe:** Der Spieler muss die nächste Trinkphase aussetzen.

5.8 Würfe auf gegnerische Spieler:

- **Verstoß:** Ein Spieler wirft den Ball absichtlich auf einen gegnerischen Spieler.
- **Strafe:** Je nach Schwere des Verstoßes Verwarnung, Aussetzen einer oder mehrerer Trinkphasen oder Disqualifikation des Spielers oder Teams

6. Spielende 🍻

- **Siegbedingung:** Das Spiel endet, wenn ein Team alle seine Getränke vollständig geleert hat. Dieses Team wird zum Sieger erklärt.
- **Unentschieden:** Sollte nach einer festgelegten Spielzeit (z. B. 10 Minuten) kein Team alle Getränke geleert haben, gewinnt das Team mit den meisten geleerten Flaschen. Bei Gleichstand kann eine zusätzliche Entscheidungsrunde oder ein Stechen, wie z. B. ein **Ex-Bier-Battle**, durchgeführt werden, bei dem die verbleibenden Spieler ihre restlichen Getränke so schnell wie möglich leeren.

7. Turniermodus 🏆

- **Struktur:** Das Turnier wird im **Single-Elimination-Modus** gespielt, bei dem ein Team nach einer Niederlage aus dem Turnier ausscheidet.

- **Ablauf:**

- **Anzahl der Runden:** Die Anzahl der Runden hängt von der Gesamtzahl der teilnehmenden Teams ab. Bei **32 Teams** sind beispielsweise **5 Runden** erforderlich (32 → 16 → 8 → 4 → 2 → Sieger).

- **Paarungen:** Die Teams werden für die erste Runde zufällig gegeneinander ausgelost.

- **Fortschritt:** Die Gewinner jeder Runde ziehen in die nächste Runde ein, bis schließlich ein Sieger feststeht.

- **Besonderheiten:**

- **Platzierungsspiele:** Optional können Spiele um die Plätze 3 und 4 ausgetragen werden, um die endgültige Rangliste zu bestimmen.

8. Weiteres

Zeigen sich während des Spieles Lücken im Regelwerk oder treten seltene Sonderfälle auf, welche nicht alle im Regelwerk erfasst werden können, so obliegt es zunächst den beiden betroffenen Mannschaften des betreffenden Spieles sich über eine Lösung einigen. Gelingt dieses nicht hat die Turnierleitung (Jonas & Jannik) das letzte Wort.