



OTTO VON GUERICKE  
UNIVERSITÄT  
MAGDEBURG

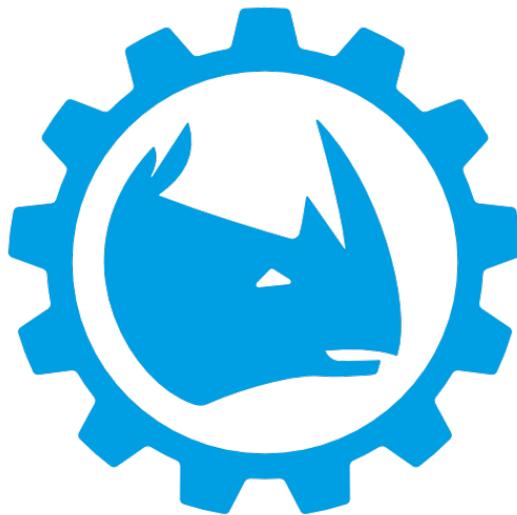
MB

FAKULTÄT FÜR  
MASCHINENBAU

**Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg**

**Fakultät für Maschinenbau**

**Fachschaftsrat Maschinenbau**



**Flunkyball-Regelwerk**

In der Fassung vom: 11.05.2023

## Präambel

Im Bewusstsein ihrer Verantwortung vor der OvGu und deren Studierenden, von dem Willen beseelt, ein ausgeglichenes Flunkyball-Spiel in gemeinsamen Sportsgeist zu veranstalten, hat sich die Studierendenschaft der Fakultät für Maschinenbau kraft ihrer verfassungsgebenden Gewalt dieses Flunkyball-Regelwerk gegeben.

### § 1 Spielfeld

- (1) Das Spielfeld ist in Abbildung 1 mit allen relevanten Begriffen dargestellt.
- (2) Die PET-Flasche hat 1,5 l Fassungsvermögen und ist mit 0,5 l stillem Wasser zu füllen.

### § 2 Spielgeräte und Begriffsdefinitionen

- (1) Wurfgeschoss: Das Wurfgeschoss ist ein Minifußball aus Leder.
- (2) Getränk: Das Standardgetränk ist ein ungeöffnetes Bier mit 0,5 l Fassungsvermögen. Ein sog. Biermischgetränk auch landläufig als „Radler“ bekannt, wird nicht als Bier gewertet. Im Sinne des Gemeinschaftsgeistes kann bei fakultätsübergreifenden Turnieren von dieser Begriffsdefinition abgesehen werden. Bei einer solchen Veranstaltung wird eine verschlossene Glasflasche mit kohlenensäurehaltigem Inhalt und 0,5 l Fassungsvermögen, als Getränk gewertet, wenn diese kein Wasser enthält
- (3) Wurf: Ein Wurf zählt, wenn das Wurfgeschoss über Hüfthöhe, hinter der Grundlinie und mit einer Hand geworfen wird.
- (4) Schere-Stein-Papier: Das Spiel Schere-Stein-Papier<sup>1</sup> entscheidet über den Spielbeginn und ist idealerweise mit einer Runde „Ehrenstein“ zu beginnen.
- (5) Treffer: Wird das Wurfgeschoss regelkonform geworfen und die Flasche dabei umgestoßen, liegt ein Treffer vor.
- (6) Aufstellung: Alle Teammitglieder haben sich nebeneinander mit mind. einem Fuß hinter den jeweiligen Grundlinien aufzustellen. Diese Aufstellung darf während des Spiels nicht verändert werden, es sei denn ein Teammitglied gibt sein Getränk i. S. v. § 3 Abs. 3 lit. d ff. ab.

---

<sup>1</sup> Das geläufige Schere-Stein-Papier schließt ausschließlich Schere, Stein und Papier als Spieloptionen ein.

(7) Abgabe nach Drei-Sekunden-Regel: Das Getränk wird bei der Drei-Sekunden-Regel mit der Öffnung nach unten gehalten, während der Schiedsrichter seine Hand unter das Getränk hält. Der Schiedsrichter zählt drei Sekunden lang, beginnend ab Sekunde 21 vorwärts. Tritt währenddessen keine Flüssigkeit aus, war die Abgabe erfolgreich.

(8) Abgabe nach Kronkorken-Regel: Das Getränk wird bei der Kronkorken-Regel mit der Öffnung nach unten gehalten, während der Schiedsrichter einen Kronkorken unter die Öffnung hält bis das Getränk nicht mehr tropft. Läuft der Kronkorken nicht über, war die Abgabe erfolgreich.

### § 3 Ablauf

#### (1) Vorbereitung

- a. Zu Beginn des Spiels versammeln sich beide Teams an den jeweiligen Grundlinien.
- b. Zwei Vertreter der jeweiligen Teams, haben sich anschließend beim Schiedsrichter einzufinden, um das Beginner-Team mit einer Runde Schere-Stein-Papier<sup>2</sup> zu ermitteln. Wenn das Beginner-Team bestimmt ist, haben sich die Vertreter hinter die Grundlinien zurückzubegeben.
- c. Beide Teams nehmen Aufstellung<sup>3</sup>. Jedes Team hat dem Schiedsrichter verbal oder nonverbal zu signalisieren, dass die Aufstellung eingenommen ist.
- d. Der Schiedsrichter veranlasst die Öffnung der Getränke, wobei jeder Spieler sein Getränk selbstständig, oder mit Hilfe eines Mitspielers öffnet. Der Schiedsrichter überwacht ab dem Beginn der Öffnung, ob ein unter § 5 genannter Regelverstoß stattfindet.

#### (2) Spielbeginn und Spielfluss

- a. Das Beginner-Team beginnt mit dem ersten Wurf<sup>4</sup>. Dieser hat durch das Teammitglied, welches am weitesten links steht zu erfolgen.
- b. Fall1-kein Treffer: Sobald das Wurfgeschoss<sup>5</sup> die Hand des Werfers mit einem Wurf verlässt, muss bzw. darf das gegnerische Team das Wurfgeschoss über die jeweilige Grundlinie zurücktransportieren.

---

<sup>2</sup> Zur Begriffsdefinition sei auf § 2 Abs. 4 verwiesen.

<sup>3</sup> Zur Begriffsdefinition sei auf § 2 Abs. 6 verwiesen.

<sup>4</sup> Zur Begriffsdefinition sei auf § 2 Abs. 3 verwiesen.

<sup>5</sup> Zur Begriffsdefinition sei auf § 2 Abs. 1 verwiesen.

Wenn das Wurfgeschoss die Flasche versetzt, darf das gegnerische Team die Flasche wieder auf den Mittelpunkt zurückstellen.

- c. Fall 2-Treffer: Im Falle eines Treffers<sup>6</sup> hat das gegnerische Team zzgl. zu den unter b genannten Aufgaben auch die PET-Flasche aufzustellen. Das Team des Werfenden ist berechtigt zu trinken, bis das „Stopp“-Signal des Schiedsrichters ertönt. Der Schiedsrichter gibt das Signal, wenn:
  - 1. die Aufgabe aus b erfüllt sind,
  - 2. die Flasche aufgestellt ist,
  - 3. und der Aufsteller über die jeweilige Grundline zurückgekehrt ist.
- d. Fall 3- ungültiger Wurf: Hat der Werfende nicht korrekt geworfen, ist der Wurf ungültig und das Team darf auch bei einem Treffer nicht trinken.
- e. Der weitere Spielverlauf resultiert aus der wechselnden Anwendung von a, b, c und d beginnend mit dem anderen Team. Das generische Team darf im Falle eines Treffers erst dann werfen, wenn das Team, welches trinkt die Getränke abgestellt hat, sonst ist der Wurf ungültig.

### (3) Spielabschluss

- a. Das Spiel gilt als beendet, wenn alle Mitglieder eines der Teams ihr Getränk erfolgreich abgeben<sup>7</sup> haben, oder wenn ein vorher festgelegtes Zeitlimit überschritten ist.
- b. Zeitlimits kommen ausschließ in der Qualifikationsphase von Turnieren zur Anwendung.
- c. Bei der Abgabe obliegt es den Teams gemeinsam als Team, oder einzeln als Spieler abzugeben.

Bei der Einzelabgabe wird der Abgebende vom weiteren Spielverlauf ausgeschlossen und darf weder werfen, noch die Flasche holen. Eine Ausnahme bildet hierbei, wenn lediglich ein Spieler auf dem Spielfeld verbleibt. Der verbleibende Spieler darf einen weiteren Spieler bestimmen, der ihn beim Zurückholen der Flasche und des Balls unterstützt.

---

<sup>6</sup> Zur Begriffsdefinition sei auf § 2 Abs. 5 verwiesen.

<sup>7</sup> Zur Begriffsdefinition sei auf § 2 Abs. 7 verwiesen.

- d. Eine Abgabe gilt als erfolgreich, wenn der Schiedsrichter unter Anwendung der Drei-Sekunden-Regel die Abgabe bestätigt, wenn nicht der unter § 4 Abs. 3 beschriebene Sonderfall vorliegt.

#### § 4 Sonderregeln für fakultätsübergreifende Turniere

- (1) Vor dem Turnierbeginn, haben sich die Teams in einer von der Turnierleitung festgelegten Mindestgröße zusammenzufinden.
- (2) Während des Turnierbetriebs muss das Team nicht in voller Größe antreten, sondern lediglich in Mindestgröße. Das Auswechseln von Spielern zwischen den Runden ist also explizit erlaubt.
- (3) Bei fakultätsübergreifenden Turnieren erfolgt die Abgabe gem. § 3 Abs 3. lit. d anhand der Kronkorken-Regel<sup>8</sup>.

#### § 5 Regelverstöße und Fairplay

- (1) Regelverstöße werden je nach Schwere des Vergehens bestraft.
- (2) Ein einfacher Regelverstoß wird mit einer sog. „Strafrunde“ bestraft. Hierbei darf der Betroffene beim nächsten Treffer seines Teams nicht trinken.
- (3) Ein schwerer Regelverstoß wird mit einem sog. „Strafgetränk“ bestraft. Hierbei muss der Betroffene ein zusätzliches Getränk trinken und abgeben.
- (4) Ein einfacher Regelstoß, wird erteilt, wenn:
  - a. der Betroffene zwei Verwarnungen erhalten hat.
  - b. Flüssigkeit oder Schaum aus dem Getränk austritt. Dies ist explizit der Fall, wenn Schaum bzw. Flüssigkeit am Flaschenhals des Getränks herunterläuft.
  - c. bei der Abgabe Flüssigkeit bzw. Schaum aus der Flasche tropft.
- (5) Ein schwerer Regelverstoß wird erteilt, wenn ein Großteil des Getränks verschüttet wurde. Hierbei liegt es im Ermessen der Schiedsrichters, was unter einem Großteil zu verstehen ist.

---

<sup>8</sup> Zur Begriffsdefinition sei auf § 2 Abs. 8 verwiesen.

(6) Eine Verwarnung wird erteilt, wenn:

- a. ein Wurf absichtlich auf den Körper eines gegnerischen Teammitglieds erfolgte.
- b. Spieler sich gegenseitig beleidigen<sup>9</sup> bzw. verletzen.
- c. Ein Teammitglied des Werfenden im Falle eines Treffers das Bier vorzeitig, d.h. vor dem Umfallen der Flasche, berührt hat.

## § 6 Sonstiges

(1) Wird ein Getränk während des Spiels, d.h. vor Abgabe zerstört, muss der Betroffene sein Getränk ersetzen. Hierbei ist der Füllstand des Getränks unerheblich.

(2) Da die Aufstellung es gestattet einen Fuß über die Grundlinie zu setzen, können die Getränke mit diesem Fuß geschützt werden.

(3) Wenn ein Spieler während des Spiels nicht verletzungsbedingt<sup>10</sup> ausfällt, so muss ein Mitspieler sein Getränk trinken resp. abgeben, bis oder falls der Spieler wieder einsatzbereit ist.

## Abbildungen

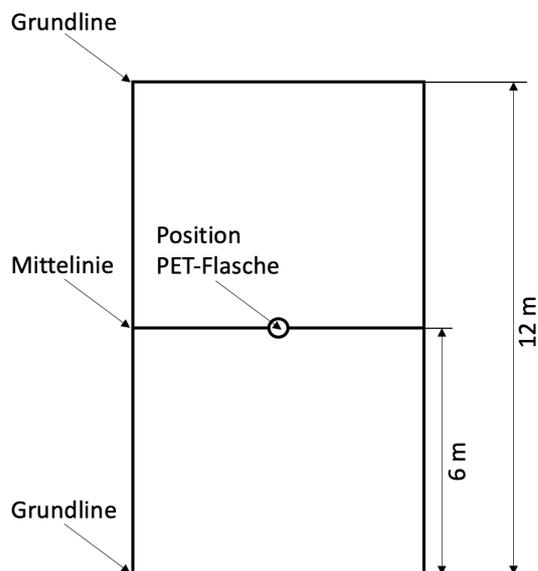


Abbildung 1

<sup>9</sup> Das landläufige „Pöbeln“ zählt nicht als Beleidigung.

<sup>10</sup> Nicht verletzungsbedingtes Ausfallen beinhaltet z.B. sich zu übergeben oder urinieren zu müssen