



REGELKUNDE

Ultimate FlunkyKickerPong – Turnier REGIONALMEISTERSCHAFT

TURNIERVERLAUF

1. Vorrunde

- a. In der Vorrunde begegnet ihr jedem Team eurer Gruppe jeweils ein Mal.
- b. Das Spiel dauert maximal 10 Minuten oder so lange, bis jeder Flunkyball-Spieler mindestens einmal geworfen hat.
- c. Pro Spiel werden Punkte wie beim Fußball vergeben, 3 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden, 0 Punkte für eine Niederlage. Der Spielstand geht in eine "Tore-Gegentore"-Differenz ein.
- d. Über die Tabellenplatzierung entscheidet zuerst der Punktestand, danach die Tore-Gegentore-Differenz, danach der direkte Vergleich.

2. Finalrunde

- a. Ein Spiel dauert 15 Minuten.
- b. In der Finalrunde wird im K.O.-System gespielt.
- c. Bei Gleichheit im Spielstand gewinnt das Team mit den meisten gewonnenen Disziplinen. Bei gleich vielen gewonnenen Disziplinen entscheidet der Flunkyballsieg, danach der Beerpongsieg, danach der Tischkickersieg. Steht es immer noch unentschieden, wird der Gewinner per Golden Goal im Tischkicker ermittelt.
- d. Die Verlierer der Halbfinals spielen um Platz 3.



SPIELWERTUNG

Nach jedem Spiel wird nach folgender Formel für jedes Team ein Spielstand errechnet:

$$p = T + B + 2,5 \cdot F$$

T: Tischkickertore des eigenen Teams

B: Übrige Beerpong-Biere auf der eigenen Seite

F: Übrige Flunkyball-Biere des anderen Teams

Spielstand:

| TEAM 1 | TEAM 2 |
|--------|--------|
| p_1 | p_2 |

Erläuterung zur Spielstandsrechnung:

Mit der obigen Formel ist gewährleistet, dass alle Disziplinen auf 10 normiert sind, also mit maximal 10:0 in die Wertung eingehen können. Das Team mit dem höheren Spielstand gewinnt das Spiel.



KARTEN

Die Schiedsrichter werden berechtigt sein, während des Spiels aufgrund unsportlichen Verhaltens Karten an Spieler auszuteilen. Diese gelten immer nur für das aktuelle Spiel und werden direkt umgesetzt. Dabei wird unterschieden zwischen:

| | GELB | ROT |
|-------------|--|---|
| | <i>teambezogen</i> | <i>Spielerbezogen</i> |
| | Gelbe Karten wirken sich immer auf das gesamte Team aus. Die erste gelbe Karte im Spiel stellt eine Verwarnung dar, jede weitere führt zu den unten aufgeführten Konsequenzen. | Der betroffene Spieler muss das Spiel sofort verlassen, sein Team muss ohne ihn weiterspielen. Ist das ganze Team mit Rot bestraft worden, geht der Sieg in voller Höhe an den Gegner (volle Niederlage). |
| Beer Pong | Ein Bier wird dem Team von der Tischseite genommen und zählt als getroffen, muss also getrunken werden. | Am Zug hat das Team nur noch einen statt zwei Würfeln. Volle Niederlage: 0:10 |
| Tischkicker | Der Gegner erhält ein zusätzliches Tor | Volle Niederlage: 0:10 |
| Flunkyball | Das Team bekommt ein Strafbier. Solange dieses nicht geöffnet ist, kann sich das Team aussuchen, wer es trinkt. Sobald es geöffnet wurde, muss der Öffner es austrinken. | Die Biere des verwiesenen Spielers müssen sich das Team aufteilen. Volle Niederlage: 4:0 |

SPIELERWECHSEL

- a) Es gibt prinzipiell keine für eine bestimmte Disziplin festgelegten Spieler. Jedes Team muss vor einem Spiel festlegen, wer von den 8 Spielern welche Disziplin bestreitet.
- b) Während eines laufenden Spiels sind keine Wechsel möglich.

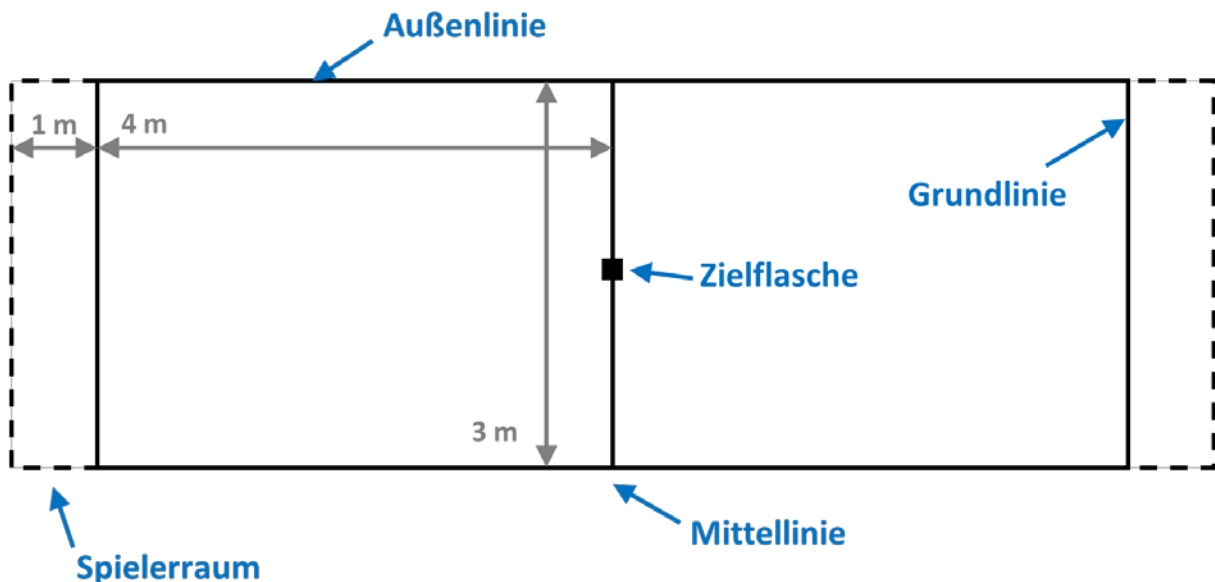


FLUNKYBALL

Spielaufbau

- Zum Spielen benötigt man einen Ball, der in etwa Handball/Mini-Fußball Größe hat.
- Zwei Teams stellen sich gegenüber an den Grundlinien auf. Dort befinden sie sich zu jedem Rundenbeginn.
- Jeder Spieler benötigt ein volles Bier, das er auf bzw. hinter der Grundlinie platziert.
- Auf der Mittellinie wird die Zielflasche platziert.
- Die Zielflasche ist eine 1l PET Flasche zu $\frac{1}{4}$ mit Wasser gefüllt.

Spielfeld



Spielablauf

- Jedes Spiel wird durch einen Schiedsrichter geleitet. Den Anweisungen des Schiedsrichters ist immer Folge zu leisten.
- Vor dem Spiel wird durch Münzwurf entschieden ob ein Team anfangen möchte oder sich die Spielfeldseite aussuchen möchte. Entscheidet sich der Gewinner für den Ball, darf der Verlierer die Seite wählen.
- Jede Runde wird vom Schiri freigegeben und notfalls beendet.
- Es darf erst losgelaufen werden sobald der Ball die Hand verlassen hat.
- Der Ball muss immer über der Schulter geworfen werden
- Das beginnende Team (hier Team A) bekommt den Ball, darf zuerst werfen und muss versuchen die Zielflasche umzuwerfen. Wurde die Zielflasche umgeworfen, darf Team A beginnen sein Bier auszutrinken bis Team B die Runde beendet.
- Team B muss die Zielflasche wieder aufstellen, den Ball holen, sich wieder an der Grundlinie aufstellen und beendet die Runde durch "Stopp" rufen.



- In der nächsten Runde darf Team B werfen und Team A die Zielflasche wieder aufstellen.

Allgemeine Hinweise

- Die Spieler müssen abwechselnd der Reihe nach werfen. Jeder muss werfen, keiner darf ausgelassen werden.
- Während des Spiels darf kein Bier verschüttet werden, weder durch umkippen, überschäumen, kleckern oder sonstiges. Ob durch Eigenverschulden oder Fremdeinwirkung macht keinen Unterschied, der Spieler ist für sein Bier verantwortlich.
- Alle Spieler befinden sich mit ihrem Bier hinter der Grundlinie. Es darf nicht übergetreten werden und das Bier nicht vorher angehoben werden.
- Die Zielflasche darf nur auf die dafür vorgesehene Fläche gestellt werden.
- Die Abgabe der leeren Bierflasche muss von dem Spieler angezeigt werden und kann nicht widerrufen werden.
- Ein Bier gilt als ausgetrunken, wenn nicht mehr als die definierte Restmenge bei umgedrehter Flasche austritt. Die Bierflasche wird nach Erfüllung der 3 Tropfen – 3 Sekunden – Regel als leer gewertet.

Fehlerkatalog

| Fehlerkategorie | Fehlerbeschreibung | Strafmaß |
|------------------|--|-------------|
| Bier verschüttet | Umkippen | Gelbe Karte |
| | Überschäumen | |
| | Kotzen | |
| | Nicht korrekte Abgabe | |
| | Finger in die Flasche gesteckt | |
| Spielablauf | Übertreten | Aussetzen |
| | Zu früh geworfen | |
| | Nicht über der Schulter geworfen | |
| | Wurfreihenfolge nicht eingehalten | |
| | Trinkdauer nicht eingehalten | |
| Verhalten | Schiedsrichter missachtet/beleidigt | Rote Karte |
| | Spielsabotage (Ball wegwerfen usw.) | |
| | Mutwillige Zerstörung und körperliche Gewalt | |

Bevor eine rote oder gelbe Karte vergeben wird, kommt es vorerst zu einer Verwarnung.



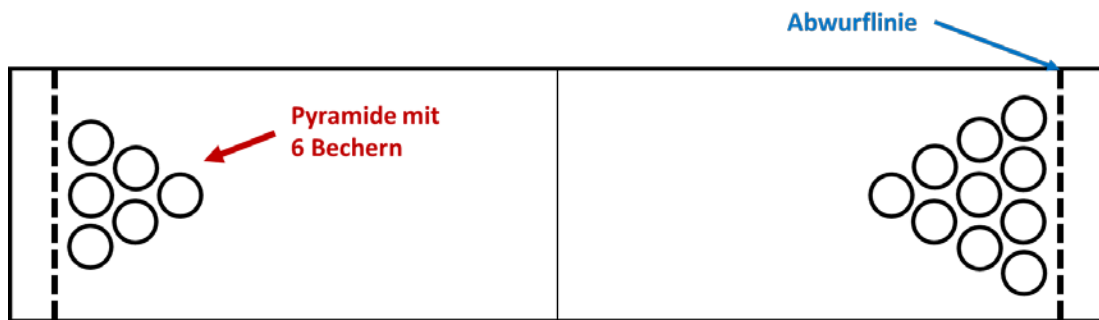
Tischkicker

1. Bevor der Ball ins Spiel gebracht wird, fragt der ballbesitzende Spieler seinen Gegner, ob er bereit ist. Erst wenn dieser das bestätigt, wird das Spiel begonnen.
2. Die Mannschaft, gegen die das letzte Tor erzielt wurde, erhält das Recht den Ball einzuwerfen (Einwurf durch seitliche Öffnung).
3. Es ist nicht erlaubt die Figuren vor und nach dem Ballkontakt beim Schuss um jeweils mehr als 360 Grad zu drehen.
4. Drehen der Stange ohne Ballkontakt ist zwar nicht verboten, kann aber als Ablenkung gewertet werden. Sobald der Schiedsrichter dies als Ablenkung wertet, erhält der Spieler eine gelbe Karte.
5. Übermäßige Gewalt (am Tisch rütteln oder mit den Figuren anstoßen) ist ebenfalls nicht erlaubt. Auch hier hat der Schiedsrichter die Möglichkeit dem Spieler eine gelbe Karte zu geben und bei mehrfacher Wiederholung eine rote Karte.
6. Beim Schuss müssen beide Hände immer am Griff bleiben.
7. Tore können generell aus jeder Position erzielt werden.
8. Jeder Ball, der hinter die Torlinie gebracht wurde, zählt als Treffer, insbesondere also auch Bälle, die durch die Wucht des Schusses nach Überquerung der Torlinie wieder ins Spielfeld zurückspringen.
9. Tot ist ein Ball dann, wenn er von keiner Spielfigur erreicht werden kann und ruht. Der Ball wird dann durch die Mannschaft mit Einwurfrecht wieder ins Spiel gebracht.
10. Schießt ein Spieler den Ball aus dem Spielfeld heraus, so bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball auf den Torwart.
11. Nach jeder Spielunterbrechung (tote Bälle, herausgeflogene Bälle) und nach jedem Tor wird der Gegner wieder gefragt, ob er bereit ist.
12. Das Spiel ist beendet nach Ablauf der Spielzeit, maximal aber bis eine Mannschaft 10 Tore erzielt hat.

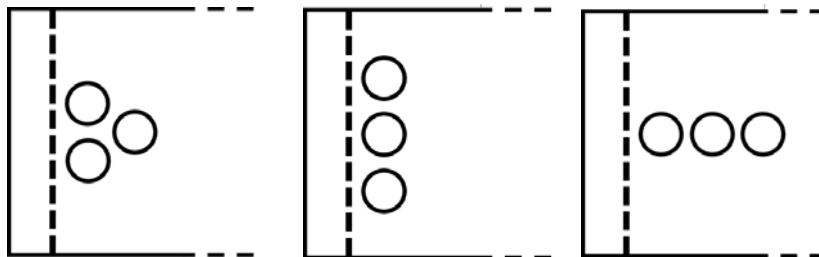


BEER PONG

1. Bei Abwurf des Balls muss der Ellbogen hinter der Abwurflinie sein.



2. Jedes Team spielt mit 10 Bechern.
3. Bei genau 6 übrigen Bechern wird zur Pyramide umgestellt, bei 3 Bechern siehe Skizze.



4. Es werfen beide Spieler eines Teams nacheinander, dann beginnt das gegnerische Team.
5. Trifft der erste Spieler, bleibt der Becher stehen bis auch der zweite geworfen hat.
6. Sobald ein Ball ohne aufzusetzen auf den Tisch in einen gegnerischen Becher landet, gilt dieser als getroffen und muss vom gegnerischen Team getrunken werden.
7. Falls beide Spieler in den selben Becher treffen, dürfen zusätzlich zum getroffenen Becher noch 2 weitere Becher nach Wahl als getroffen gezählt werden.
8. Das Team, welches als erstes alle Becher der Gegner getroffen hat, gewinnt. Bei abgelaufener Zeit und übrigen Bechern gewinnt das Team, welches mehr Becher des Gegners getroffen hat.
9. Spiele können auch unentschieden ausgehen, falls sie nach 15 Minuten nicht zu Ende sind.
10. Wirft ein Team die eigenen Becher um, gelten diese als getroffen und werden nicht wieder aufgefüllt.