



Regelwerk

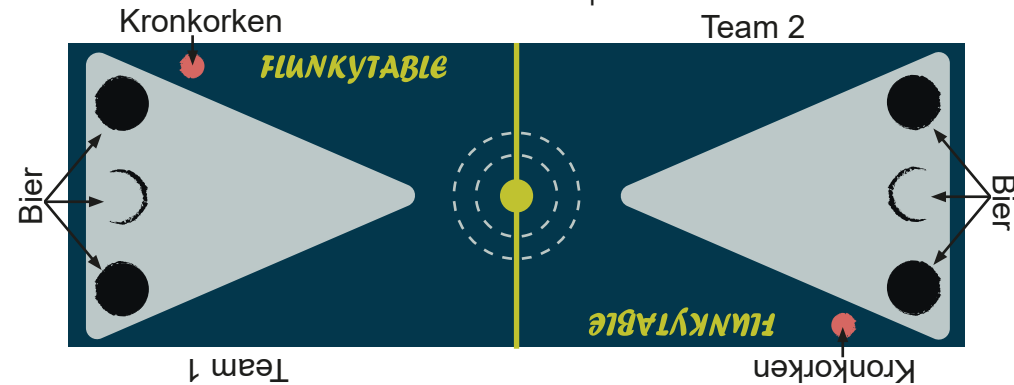
DAS INDOOR-
FLUNKYBALLSPIEL



Mehr Infos?
Scan einfach den QR-Code mit deinem
Handy. Bei Fragen schreibe uns eine Mail
an info@flunkytable.de

1. VORBEREITUNG

Flunkytable kann zu zweit, zu viert oder zu sechst gespielt werden. Rollt das Spielfeld auf einem handelsüblichen Tisch aus und stellt jeweils ein Bier pro Spieler auf die vorgesehenen Felder. Die Biere dürfen erst unmittelbar vor dem Spiel und in Kenntnis der gegnerischen Mannschaft geöffnet werden. Legt zwei heile Kronkorken auf die beiden roten Felder. Zum Schluss müsst ihr nur noch die Spielflasche mit ein bisschen Wasser füllen und in der Mitte des Spielfelds platzieren.



2. ZIEL DES SPIELS

Einen möglichst hohen Pegel zu bekommen, ist zwar nicht primär das Ziel, jedoch oftmals ein positiver Nebeneffekt. Anders als beim klassischen Beer-Pong wird man für das gute Spielen belohnt und das Team gewinnt, welches als erstes alle Biere vollständig nach der Kronkorkenregel ausgetrunken hat.

3. SPIELBEGINN

Die Seiten- und Ballwahl bei Flunkytable erfolgt mithilfe von Schere-Stein-Papier. Die Wurfreihenfolge wird in der ersten Runde festgelegt und darf nicht mehr verändert werden.

4. ABLAUF DES SPIELS

Es wird immer abwechselnd auf die Flasche in der Mitte des Spielfeldes geworfen. Sobald die Flasche getroffen wurde und umgefallen ist, darf die Wurfmannschaft anfangen zu trinken. Die Aufgabe der gegnerischen Mannschaft ist es, so schnell wie möglich die Flasche wieder in der Mitte des Spielfelds aufzustellen und den Tischtennisball aufzusammeln. Erst wenn das gesamte Team wieder am Ausgangspunkt angekommen ist, darf es „Stopp“ rufen, um die Trinkphase zu beenden.



Mögliche Sonderregel:

Bei Zweier- oder Dreiermannschaften muss ein Teammitglied zusätzlich einmal um das Spielfeld laufen.

5. WURFTECHNIK

Geworfen wird in Handballmanier. Das heißt, dass der Wurfarm in einem Winkel von 90° neben dem Körper und oberhalb der Schulter in Startposition gebracht wird. Außerdem findet der Wurf eine Schrittlänge (ca. 1 Meter) hinter dem Spielfeld statt. Beide Beine müssen sich hinter der Wurflinie befinden.



6. STRAFBIERE

Jedes Übersäumen oder Verschütten von Bier kostet ein Strafbier. Das neue Bier ersetzt das alte Bier, welches daraufhin direkt ausgetrunken werden muss. Jedes Teammitglied ist für sein eigenes Bier verantwortlich. Jedoch ist Flunkytable ein Spiel der Ehre, Unsportlichkeiten werden deshalb ebenfalls mit einem Strafbier geahndet. Auch Strafbiere müssen nach der Kronkorkenregel angemeldet werden.



egal wie leer das Bier zuvor auch war. Das Bier gilt als ausgetrunken, wenn der Kronkorken nach 15 Sekunden nicht übergelaufen ist.



7. DIE KRONKORKENREGEL

Ein „leeres Bier“ kann nur nach der eigenen Trinkphase (d.h. nach dem eigenen Treffer) gemeldet werden. Ein Bier ist nur dann ausgetrunken, wenn es auch wirklich nahezu leer ist. Deshalb müssen die Reste in einem Kronkorken ausgeleert werden. Der Kronkorken ist vor jeder neuen Meldung zu leeren. Sollte beim Ausschütten Bier in Kontakt mit etwas anderem als der Innenseite des Kronkorkens kommen, erhält die meldende Person ein Strafbier. Fehlerhaftes Einschenken ist somit auch ein Strafbier,

8. SPIELENDE

Das Spiel ist sofort zu Ende, wenn alle Biere eines Teams nach der Kronkorkenregel als ausgetrunken gelten. Das Spiel kann nur nach der eigenen Trinkphase beendet werden. Auch die Strafbiere müssen vor Spielende ausgetrunken sein. Die Verlierermannschaft muss ihr angetrunkenes Bier direkt nach Spielende austrinken.

