

Flunkyballausführungsgesetz

Textausgabe

Herausgegeben von
Emilia De Rosa,
Universität Bremen,
Fachschaft Jura Bremen

und

Vincent Wagener,
Universität Bremen,
Fachschaft Jura Bremen

2. Auflage
Stand: 06. Juli 2023

FS Jura-Texte

Gesetz über die Ausführung von Spielen unter dem Titel Flunkyball

vom 06.04.2023

zuletzt geändert durch Beschluss der Fachschaft Jura Bremen v. 06.07.2023

Nichtamtliche Inhaltsübersicht

Präambel

- § 1 Zweck des Gesetzes
- § 2 Begriffsbestimmungen
- § 3 Spielfeld
- § 4 Ball
- § 5 Spieler:innen
- § 6 Ausrüstung der Spieler:innen
- § 7 Schiedsrichter:in
- § 8 Beginn des Spiels
- § 9 Verlauf des Spiels
- § 10 Austrinken
- § 11 Bestimmung des Spielausgangs
- § 12 Fouls und Sonstiges Fehlverhalten
- § 13 Sanktionen
- § 14 Regeln für Turniere
- § 15 Abdingbarkeit
- § 16 Zuständigkeit für Streitigkeiten
- § 17 Inkrafttreten

Präambel

Im Bewusstsein ihrer Verantwortung vor Gott oder den Jura-Studierenden, von dem Willen beseelt, chaotische Zustände beim Spielen von Flunkyball für alle Zeiten zu beenden und damit das Spiel zurück in die Kreise von Recht und Gesetz zu bewegen, hat sich die Fachschaft Jura in der Hansestadt Bremen stellvertretend für alle Studierenden Deutschlands und der Welt dieses Gesetz gegeben.

§ 1 Zweck des Gesetzes.

Zweck des Gesetzes ist die ordnungsgemäße und einheitliche Durchführung von Spielen unter dem Titel Flunkyball.

§ 1a Anwendungsbereich.

¹Dieses Gesetz gilt für Spiele, die üblicherweise mit dem Titel Flunkyball bezeichnet werden oder aufgrund vergleichbarer Spielart bezeichnet werden können. ²Eine fehlerhafte Bezeichnung des Spiels unter anderen Namen ist dabei für die Anwendung dieses Gesetzes unschädlich.

§ 2 Begriffsbestimmungen.

(1) Im Sinne dieses Gesetzes ist

1. Getränk jede in Flaschen gefüllten Flüssigkeit, welche zum Trinken bestimmt ist,
2. Umkippen das Fallen einer Flasche auf die Seite, wodurch diese vollständig auf dem Boden liegt,
3. Verschütten eines Getränkes das Austreten der Flüssigkeit aus der Flasche, sodass die Flüssigkeit den Boden berührt,
4. Überschäumen das Verschütten des Getränks durch das Austreten von Schaum aus der Flasche.

(2) ¹Die richtige Bezeichnung des Spiels ist Flunkyball. ²Der Name ist als 'flŋkibɔ:l auszusprechen.

§ 3 Spielfeld.

(1) Das Spielfeld ist rechteckig und wird

1. an den Spielseiten durch die Aufreihung der Getränke der Spielenden (Wurflinie) und
2. an den Außenseiten durch die Verlängerung des jeweils äußersten Getränks der jeweiligen Wurflinie zueinander (Seitenlinie)

begrenzt.

(2) ¹Es ist auf der halben Distanz zwischen den Wurflinien durch eine parallel zu den Wurflinien und senkrecht zu den Seitenlinien stehende Linie (Mittellinie) in zwei Hälften geteilt. ²Auf dieser Linie steht auf halber Breite eine Flasche (Zielflasche).

(3) ¹Die Länge der Linien muss vor Spielbeginn durch Vereinbarung der spielenden Parteien festgelegt werden. ²Eine Änderung während des Spiels ist nur in beiderseitigem ausdrücklichen Einvernehmen möglich.

§ 4 Ball.

(1) Gespielt wird mit einem Ball.

(2) Dieser Ball muss

1. kugelförmig oder annähernd kugelförmig sein,
 2. aus einem geeigneten Material bestehen und
 3. eine Größe haben, die es ermöglicht, diesen mit den Händen zu werfen.
- (3) ¹Sollte zum Zeitpunkt des Spiels kein Ball im Sinne des Absatzes 2 zur Verfügung stehen, so können sich die Parteien im ausdrücklichen Einvernehmen über die Verwendung eines alternativen Spielgeräts einigen. ²Die Vorschriften über den Ball finden entsprechend Anwendung.
- (4) ¹Sollte der Ball oder ein alternatives Spielgerät im Sinne des Absatzes 3 während eines laufenden Spieles zerstört oder anderweitig unnutzbar werden, so können die Parteien einvernehmlich ein neues Spielgerät auswählen. ²Die Zerstörung oder Unnutzbarkeit im Sinne des Satzes 1 muss durch den:die Schiedsrichter:in oder durch beiderseitiges Einvernehmen der Teams festgestellt werden.

§ 5 Spieler:innen.

- (1) Das Spiel wird von zwei Teams gleicher Größe bestritten. Jedes Team besteht zu Spielbeginn aus mindestens zwei Spieler:innen.
- (2) Spieler:innen dürfen zum Spielen nur dann alkoholhaltige Getränke verwenden, wenn sie zu Beginn des Spiels gemäß § 9 Jugendschutzgesetz zum Verzehr solcher Getränke berechtigt waren.
- (3) Es können nur Spieler:innen teilnehmen, die bereits zu Beginn des Spiels Teil ihres Teams waren.
- (4) Spieler:innenwechsel sind nur im ausdrücklichen Einvernehmen beider Parteien und nur mit Spieler:innen möglich die,
 1. im eigenen Team gespielt haben,
 2. zu Beginn des Spiels bereits teilgenommen haben und
 3. selbst durch Austrinken aller ihnen zugeordneten Getränke bereits aus dem Spiel ausgeschieden sind.

§ 6 Ausrüstung der Spieler:innen.

- (1) ¹Zu Beginn des Spiels wird jede:r Spieler:in ein Getränk zugewiesen. ²Das Volumen der Getränke ist von den Parteien vor Beginn des Spiels einvernehmlich zu bestimmen. ³Sobald ein Getränk zugewiesen wurde, darf dieses nur noch von der Person getrunken werden, der es zugewiesen worden ist.
- (2) Die Getränke sind auf der Wurflinie abzustellen und dürfen nur zum Trinken in die Hand genommen werden, wenn die Voraussetzungen des § 9 Absatzes 4 erfüllt sind.

§ 7 Schiedsrichter:in

- (1) Jedes Spiel wird von einem:einer Schiedsrichter:in geleitet, der:die die uneingeschränkte Befugnis hat, die Spielregeln nach diesem Gesetz beim Spiel durchzusetzen.
- (2) ¹Der:die Schiedsrichter:in entscheidet nach bestem Wissen und Gewissen im Sinne der Spielregeln und des Flunkyballs. ²Sie:Er trifft die Entscheidungen basierend auf ihrer:seiner Einschätzung und Wahrnehmung und darf die in ihrem:seinem Ermessen angebrachten Maßnahmen im Rahmen der Spielregeln durchsetzen.
- (3) Die Entscheidungen des:der Schiedsrichter:in zu Tatsachen im Zusammenhang mit dem Spiel sind endgültig.
- (4) Schiedsrichter:in kann nur eine natürliche Person sein, die selbst nicht in anderer Position Teil des Spiels ist, war oder werden soll.
- (5) Bei Unpässlichkeit des:der Schiedsrichter:in darf das Spiel unter der Leitung einer dritten Person, die nicht Teil des Spiels ist, war oder werden soll, fortgesetzt werden.

§ 8 Beginn des Spiels.

- (1) ¹Zu Beginn des Spiels stehen alle Spieler:innen hinter ihrer Wurflinie hinter dem ihnen zugewiesenen Getränk. ²Die Getränke müssen vor Beginn des Spiels geöffnet sein.
- (2) ¹Das Spiel beginnt mit dem ersten Wurf. ²Das Recht auf den ersten Wurf wird durch ein einvernehmlich von den Parteien bestimmtes Verfahren zugeteilt.

§ 9 Verlauf des Spiels.

- (1) Die Teams absolvieren abwechselnd je einen Wurf.
- (2) ¹Je Mannschaft beginnt der:die Spieler:in, welche:r aus der Sicht ihres Teams am weitesten rechts steht. ²Daraufhin wirft immer der:die Spieler:in, welche links von dem:der Spieler:in steht, die zuletzt geworfen hat. ³Haben alle Spieler:innen einen Wurf absolviert, beginnt die Reihenfolge erneut bei der ersten Person zu laufen.
- (3) Ein Wurf ist ordnungsgemäß ausgeführt, wenn
 1. die werfende Person beim Wurf mit ihren Füßen auf oder hinter der Wurflinie fest auf dem Boden steht,
 2. die werfende Person den Ball ausschließlich mit den Händen wirft,
 3. die werfende Person zum Zeitpunkt des Wurfs noch Teil des Spiels ist,
 4. der Ball nach dem Abwurf für einen erheblichen Zeitraum keinen Kontakt zum Boden hat,
 5. alle sich im Spiel befindenden Teammitglieder zum Zeitpunkt des Wurfes aufrecht stehen und
 6. die Getränke der Spieler:innen sich auf der Wurflinie befinden.
- (4) ¹Wird die Zielflasche durch den Wurf umgestoßen,
 1. darf das werfende Team beginnen, die ihnen zugewiesenen Getränke zu trinken,

2. muss ein:e Spieler:in des gegnerischen Teams über die Wurflinie ins Spielfeld treten, um die Zielflasche wieder aufzurichten und
3. muss ein:e Spieler:in des gegnerischen Teams den Ball zurück an die eigene Wurflinie bringen.

²Die Spieler:innen nach den Nummern 2 und 3 dürfen unterschiedliche Personen sein.

- (5) Das nach Absatz 4 Nummer 1 zum Trinken berechtigte Team darf trinken, bis
 1. die Zielflasche wieder aufgerichtet ist,
 2. der Ball an und hinter der gegnerischen Wurflinie ist,
 3. alle Spieler:innen des gegnerischen Teams sich wieder an und hinter der Wurflinie befinden und
 4. der:die Schiedsrichter:in deutlich signalisiert hat, dass die Voraussetzungen nach den Nummern 1 bis 3 vorliegen.
- (6) Wird die Zielflasche nicht durch den Wurf umgestoßen, muss ein:e Spieler:in des gegnerischen Teams den Ball zurück an die eigene Wurflinie bringen.

§ 10 Austrinken.

- (1) Eine spielende Person hat ihr Getränk ausgetrunken, wenn das Getränk vollständig leer ist.
- (2) ¹Ein Getränk ist vollständig leer, wenn
 1. die noch in der Flasche befindliche Menge an Flüssigkeit vollständig in einen Kronkorken passt, ohne dass dieser überläuft oder
 2. aus der Flasche nicht mehr als drei Tropfen Getränk austreten, wenn diese für fünf Sekunden mit der Öffnung nach unten gehalten wird.

²Die Teams bestimmen vor Beginn des Spiels einvernehmlich, welches Verfahren Anwendung findet. ³Das angewandte Verfahren kann im Laufe des Spiels nicht geändert werden.

- (3) Eine Person scheidet durch Austrinken aus dem Spiel aus, wenn sie alle ihr zugewiesenen Getränke im Sinne des Absatz 1 ausgetrunken hat und durch eine Prüfung im Sinne des Absatzes 2 Satz 1 das vollständige Entleeren nachgewiesen ist.
- (4) Die Teams können vor Beginn des Spiels bestimmen, dass der Nachweis über das vollständige Entleeren i.S.d. Absatzes 2 unverzüglich nach der von der spielenden Person vermuteten tatsächlichen Leerung des Getränks zu erbringen ist.

§ 11 Bestimmung des Spielausgangs.

- (1) Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler:innen eines Teams durch Austrinken aus dem Spiel ausgeschieden sind.
- (2) Gewonnen hat das Team, dessen Spieler:innen als erste vollständig durch Austrinken aus dem Spiel ausgeschieden sind.

- (3) ¹Sollte das Spiel abweichend von Absatz 1 vorzeitig beendet werden müssen, so gewinnt das Team, aus dem mehr Spieler:innen bereits durch Austrinken aus dem Spiel ausgeschieden sind. ²Sollte die Anzahl der ausgeschiedenen Spieler:innen gleich sein, so gewinnt das Team das Spiel, welches zum Zeitpunkt der Beendigung weniger Spieler:innen im Spiel hat. ³Hat keine Mannschaft das Spiel nach einer dieser Regelungen gewonnen, gilt das Spiel als unentschieden.

§ 12 Fouls und sonstiges Fehlverhalten.

- (1) Der:die Schiedsrichter:in verhängt ein Strafgetränk, wenn ein:e Spieler:in
1. vor Beginn des Spiels aus einem für das Spiel vorgesehenen Getränk trinkt,
 2. aus einem für das Spiel verwendeten Getränk trinkt, obwohl sie nicht durch Treffer oder sonstige Umstände dazu berechtigt war,
 3. trinkt, nachdem bei einem Treffer das Signal nach § 9 Absatz 5 Nummer 4 gegeben wurde,
 4. ein für das Spiel verwendetes Getränk vorsätzlich verschüttet,
 5. ein für das Spiel verwendetes Getränk auf einem anderen Weg als durch Trinken dem Spiel entzieht,
 6. durch ihr Trinkverhalten ihr Getränk zum Überschäumen bringt,
 7. versucht, aus dem Spiel auszuschneiden, ohne dass ihr Getränk vollständig leer im Sinne des §10 Absatz 2 ist,
 8. vorsätzlich auf die Getränke des gegnerischen Teams wirft, unabhängig davon, ob diese getroffen werden,
 9. es mindestens fahrlässig unterlässt, das eigene Getränk vor dem Verschütten zu bewahren oder
 10. das Spiel mit dem Namen Bierball bezeichnet.
- (2) ¹Der:die Schiedsrichter:in verhängt einen Freiwurf, wenn eine Person des gegnerischen Teams
1. die Wurflinie verlässt, bevor der Ball vom gegnerischen Team geworfen wurde,
 2. die Wurflinie beim Werfen mit mindestens einem Teil des Fußes übertritt oder
 3. in die Hocke geht, bevor das eigene Team den Ball geworfen hat.
- ²Wird das Spiel aufgrund eines Vergehens nach Satz 1 unterbrochen, bevor der Wurf ausgeführt wurde, so wird der Wurf lediglich wiederholt und kein Freiwurf verhängt.

§ 13 Sanktionen.

- (1) ¹Wird ein Strafgetränk gegen eine:n Spieler:in verhängt, so wird dieser Person ein zusätzliches Getränk zugewiesen. ²Das Getränk kann auf ausdrückliches Verlangen hin auch einer anderen Person im Team zugewiesen werden. ³Sobald ein Strafgetränk zugewiesen worden ist, kann dieses nicht mehr an andere Spieler:innen abgegeben werden.

- (2) ¹Ein Strafgetränk kann auch einer Person aus dem Team der Person, gegen die es verhängt wurde, zugewiesen werden, wenn diese bereits aus dem Spiel ausgeschieden ist. ²Durch die Zuteilung tritt die Person wieder in das Spiel ein.
- (3) Wird einem Team ein Freiwurf erteilt, so führt dieses Team einen weiteren Wurf im Sinne des § 9 Absatz 2 aus.

§ 14 Regeln für Turniere.

¹Auf die Ausführung von Turnieren finden die Regelungen über Spiele entsprechend Anwendung. ²Ist eine Leitung für das Turnier bestimmt, so ist diese befugt, über dieses Gesetz hinausgehende Regelungen zu erlassen.

§ 15 Dispositionsfähigkeit.

Die am Spiel beteiligten Parteien können abweichende Regelungen vereinbaren über

1. den Begriff des Getränks im Sinne des § 2 Absatz 1 Nummer 1,
2. die Anzahl der Spieler:innen einer Mannschaft,
3. die Reihenfolge der werfenden Spieler:innen,
4. die Person, die zum Zurückholen des Balles verpflichtet ist,
5. alternative Regelungen zur Bestimmung eines Siegers als die des § 11 Absatz 3,
6. Wiederholungen im Sinne des §12 Absatz 2 Satz 2 und
7. die Zuteilung von Strafgetränken im Sinne des § 13 Absatz 1 Satz 2.

§ 16 Zuständigkeit bei Streitigkeiten.

¹Über Streitigkeiten nach diesem Gesetz ist die Fachschaft Jura Bremen zuständig. ²Diese entscheidet durch ordentlichen Beschluss auf einer Sitzung.

§ 17 Inkrafttreten.

Dieses Gesetz tritt am Tage nach dem ordentlichen Beschluss auf der Sitzung der Fachschaft Jura Bremen in Kraft.