

Grobfassung der Spielregeln für die 5. HängeMath'schen Sommerspiele

BITTE BEACHTEN: Die Teilnahme an den Spielen erfolgt auf eigenen Gefahr. Also seid beim Alkoholkonsum während des sportlichen Teils verantwortungsbewusst. Denkt auch daran, das insbesondere Flunkyball n waschechtes Saufspiel ist ;) ... ja, wir sind Spießer/innen.

1. Transporter – TheWater Mission

- Ziel ist es so viel Wasser wie möglich von einem Eimer über eine Distanz von 60 R in einen zweiten Eimer zu transportieren
- Die Zeitbegrenzung dafür beträgt 66 Sekunden
- Der Transport erfolgt über 4 Stationen die mit jeweils einem Spielgerät ausgerüstet werden
- Die Spielgeräte werden von der Turnierleitung gestellt und sind in jedem Fall zu benutzen
- Die Zuteilung der Spielgeräte zu den Mitspielern kann vom Team frei gewählt werden
- Zusätzlich darf ein Joker eingesetzt werden, dessen Aufgabenbereich der Wassertransport mittels seiner Mundhöhle ist
- Jeder Mitspieler hat eine Zone in der er sich mit seine Spielgerät bewegen darf, eine Überschreitung führt zu einer Abzugsstrafe von 50 ml transportierten Wassers
- Geht das Spielgerät kaputt, darf mit einer Hand weitergespielt werden

2. Takeshis Wohnzimmer

- Ziel des Spieles ist es alle Trefferflächen des Gegners lediglich unter Zuhilfenahme eines Schussgerätes mit Wasser zu tränken
- Es treten immer 2 Mannschaften gegeneinander an
- Der Wettkampf erfolgt auf einem rechteckigen, groß genugem Spielfeld. Jedes Team hat eine eigene Seite
- Das Spielfeld darf während des aktiven Spiels nicht verlassen werden. Übertretungen haben eine Kürzung der Trefferfläche zur Folge
- Die Dauer des Spieles ist zeitbegrenzt (die Dauer richtet sich nach der Anzahl der im Turnier antretenden Mannschaften)
- Jeder Mitspieler trägt eine Trefferfläche
- Ist diese Trefferfläche zerstört, muss der Spieler das Spielfeld sofort verlassen und darf im weiteren Verlauf nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen. Sein Schussgerät muss er mitnehmen und darf es nicht weitergeben
- Ob eine Trefferfläche zerstört ist, entscheidet ein Schiedsrichter.
- An jeder Ecke des Spielfeldes stehen Schussgerätauffüllstationen, die von jedem Team benutzt werden dürfen
- Während des Auffüllens wird das Spiel nicht unterbrochen. Der Auffüllende darf somit auch beschossen werden
- Das Spiel kann jederzeit von dem Schiedsrichter unterbrochen werden. In dem Fall sind die 'Kampfhandlungen' sofort einzustellen und jeder Mitspieler muss mit leerer Spritze in seine Teamecke gehen

- Verliert ein Mitspieler seine Trefferfläche, wird das Spiel unterbrochen
- Direkter Kontakt zum Gegenspieler ist weder mit dem Körper noch mit dem Schussgerät erlaubt.
- Das Schützen vor gegnerischem Wasser kann maximal mit ausgestrecktem Arm erfolgen.
- Ist die Zeit abgelaufen und beide Mannschaften haben noch mindestens einen Spieler auf dem Feld, so gewinnt die Mannschaft, die mehr Spieler auf dem Feld hat.
- Haben beide Mannschaften gleich viel Spieler noch im Spiel, so gewinnt das Team mit der meisten unzerstörten Trefferfläche
- Kann auch so kein Sieger ermittelt werden, wird das Spiel unentschieden gewertet

3.Long Distance Power Planing

- Ziel ist es auf einer befeuchteten, bespülmielten Rutschbahn so weit wie möglich zu gleiten
- Es hat die Mannschaft gewonnen deren Mitspieler zusammengerechnet die meisten Punkte vorweisen kann
- Bewertet wird die Weite (A-Note) und Haltung (B-Note, Jury)
- Zum Schwung holen steht ein festgelegter Anlaufbereich zur Verfügung
- Jede Mannschaft hat drei Einzelversuche und zwei Doppelversuche, von denen die zwei Besseren (Einzel) bzw. der Bessere (Doppel) gewertet wird
- Ein Mitspieler darf maximal bei zwei Versuchen mitwirken, wobei diese auf das Einzel- und das Doppelspringen aufzuteilen sind; zwei Einzel- oder zwei Doppelversuche sind daher ausgeschlossen

4.Flunkyball

- Ziel ist es alle Mannschaftsbiere (Flaschen á 0,5 Liter) so schnell wie möglich durch Austrinken zu leeren
- Jeder Mitspieler darf nur sein eigenes Bier trinken
- In der Mitte des Spielfeldes stehen drei Flaschen die abwechselnd von jedem Team umzuwerfen versucht werden müssen
- Wer als Erstes angreift wird durch das Spiel Schere-Stein-Papier (Best of one) bestimmt
- Die angreifende Mannschaft darf ohne großes Verzögern ihren Wurfversuch erst starten, wenn alle Flaschen (Angreifer und Verteidiger) auf dem Boden stehen, von niemandem berührt werden und der Schiedsrichter das Startsignal gibt
- Die angreifende Mannschaft versucht die Flaschen mit einem Wurfgerät zu treffen.
- Zum Werfen darf nur die Breite der Grundlinie genutzt werden und die Positionen (Reihenfolge) der Spieler darf während des gesamten Spieles nicht verändert werden.
- Zum Abstellen/Ablegen der Flaschen dürfen keine Hilfsmittel benutzt werden außer die Flaschen selber.
- Der Ball darf vom Gegner nicht berührt werden, bevor er die Mittellinie überquert oder eine Flasche getroffen hat
- Getrunken werden darf von der angreifenden Mannschaft nur, wenn mindestens eine Flasche umgefallen ist oder vom Gegner berührt worden ist
- Es darf solange getrunken werden bis der Schiedsrichter abpfeift
- Trifft ein Spieler muss er in der nächsten eigenen Angriffsphase erneut werfen, ansonsten geht das Wurfrecht an den Spieler links neben ihm

- Der Schiedsrichter pfeift ab, wenn die verteidigende Mannschaft alle Flaschen wieder aufgestellt hat und sich mit dem Wurfgerät und allen Mitspielern hinter ihrer Grundlinie befinden
- Der Angriff und die Verteidigung wechseln nach jedem Wurfversuch
- Es muss vermieden werden Bier zu verschütten. Wird trotzdem - versehentlich oder absichtlich - verschüttet, entscheidet der Schiedsrichter objektiv. Die Strafe für Verschütten kann von einmal aussetzen bei erfolgreichem Werfen bis zur Zuteilung einer neuen Flasche Bier reichen
- Nach dem Trinken darf die Flasche nur 30 Sekunden lang mit einer Hand zugehalten werden, um das Überschäumen zu verhindern. Danach muss die Flaschenöffnung freigegeben werden
- Ist ein Mitspieler der Meinung, seine Flasche sei leer, so hat er dies anzumelden und nicht durch das Umdrehen der Flasche anzuzeigen. Der Schiedsrichter überprüft den Umstand und trifft diesbezüglich eine Entscheidung
- Hat der Schiedsrichter 2 mal die Flasche eines Spielers für nicht leer erklärt, hat der Spieler das Recht die Leerizität des Behälters durch Umdrehen eben jenes überprüfen zu lassen. Auf Anweisung wird die Flasche über den Handteller des Schiedsrichters für 5 Sekunden auf den Kopf gedreht. Entkommt nichts der Flasche, darf der Spieler hinaus; wenn doch, gibt es ein Strafbier (**Sternburg-Doppelkaramell**) und der Spieler muss weiter spielen
- Den Anweisungen des Schiedsrichters ist stets Folge zu leisten