



Goodieball Regeln

§1 Spielablauf

1. Zu Beginn wird ein Schiedsrichter bestimmt. Gibt es keinen, übernimmt je ein erfahrener Spieler pro Team die Aufsicht.
2. Jeder Spieler spielt mit einer vollen 0,5 L Bierflasche oder einem Alternativgetränk gemäß §4.
3. Das Spielfeld besteht aus einem Mittelpunkt, auf dem die zu $\frac{1}{3}$ gefüllte Wasserflasche steht, und zwei Linien mit 7 m Abstand zum Mittelpunkt, hinter denen die Teams mit ihren Getränken stehen. Bei Heimspielen bei Schanzer Racing ist das offizielle Spielfeld vor dem W-Gebäude zu nutzen.
4. Ziel des Spiels ist es, die Wasserflasche mit einem Reifen umzuwerfen und als erstes Team die Abgabe gemäß §5 erfolgreich durchzuführen.
5. Die Wasserflasche gilt als umgeworfen, wenn sie infolge eines regelkonformen Wurfs nicht mehr aufrecht steht; Aufsetzer und Abpraller zählen. Fällt sie aus anderen Gründen (Wind, Zuschauer) um, wird sie ohne Trinkphase neu aufgestellt.
6. Die Teams werfen abwechselnd, das beginnende Team wird abgesprochen. Innerhalb des Teams beginnt der aus Teamsicht linke Spieler, danach wird der Reifen über die Züge hinweg nach rechts weitergegeben, auch an Spieler mit leerem Bier. Beistehende können in Absprache mit dem Schiedsrichter anstelle eines Teamwurfs einen Gastwurf ausführen. Würfe, während der Schiedsrichter auf dem Spielfeld steht, sind ungültig und werden wiederholt.
7. Vor jedem Wurf muss das Team einen Kampfschrei gemäß §2 ausrufen.
8. Der Reifen muss in Laufrichtung über den Kopf geworfen werden. Übertritt der Werfer dabei die Teamlinie, erhält er ein Strafbier gemäß §3 Abs. 1g.
9. Wird die Wasserflasche umgeworfen, darf das werfende Team trinken, bis das aufstellende Team den Zug gemäß Abs. 10 und 11 beendet. Jeder Spieler trinkt nur sein eigenes Bier, Strafbiere ausgenommen.
10. Maximal 2 Spieler des aufstellenden Teams dürfen die Linie übertreten, um Flasche und Reifen zu holen, jedoch erst, wenn die Flasche fällt oder der Reifen den Boden berührt.
11. Sobald die Flasche steht und alle Teammitglieder sowie der Reifen hinter der Teamlinie sind, ruft das Team laut „STOPP“. Ein vorzeitiger Ruf ist ungültig. Das trinkende Team muss das Bier dann innerhalb von ca. 3 Sekunden abstellen.

§2 Kampfschrei

1. Vor jedem Wurf ruft der Werfer laut und klar einen frei wählbaren Kampfschrei, auf den die restlichen Teammitglieder gemeinsam laut und klar antworten. Bleiben Ruf oder Antwort vollständig aus, gilt der Kampfschrei als vergessen.

§3 Strafbier und Verwarnungen

1. Ein Strafbier wird vom Schiedsrichter verhängt, wenn
 - a. ein Bier vor dem Umwerfen der Wasserflasche oder nach Ablauf der Frist gemäß §1 Abs. 11 berührt wird.
 - b. Bier verschüttet wird oder überschäumt und einen Fleck auf dem Boden verursacht.
 - c. Läufer das Spielfeld zu früh betreten oder mehr Spieler als nach §1 Abs. 10 erlaubt das Spielfeld betreten.
 - d. der Kampfschrei vergessen wird.
 - e. die Wurfreihenfolge gemäß §1 Abs. 6 nicht befolgt wird.
 - f. der Reifen nicht gemäß §1 Abs. 8 geworfen wird.
 - g. die Wasserflasche weiter als 1 m vom Mittelpunkt entfernt aufgestellt wird.
 - h. Bier inklusive Spaßbieren verschwendet wird.
 - i. eine akute Magenentleerung in unmittelbarer Nähe des Spielfeldes erfolgt.
2. Ist der Kampfschrei oder der „STOPP“-Ruf zu leise oder erfolgt der „STOPP“-Ruf vorzeitig, kann der Schiedsrichter eine Verwarnung aussprechen. Jede zweite Verwarnung eines Teams hat ein Strafbier zur Folge.
3. Nicht erwähnte Verstöße kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen ahnden.
4. Strafbiere können beliebig an Teammitglieder weitergereicht werden.
5. Ein Strafbier ist eine zusätzliche volle 0,5 L Flasche, die nur in Trinkphasen getrunken wird und zur Abgabe leer sein muss.

§4 Fahrerregel

1. Fahrer und Spieler, die keinen Alkohol trinken wollen, können nach Absprache mit dem Schiedsrichter ein Alternativgetränk wählen: einen kohlenensäurehaltigen Softdrink (z. B. Spezi), alkoholfreies Bier oder Radler in einer 0,5 L Flasche, jedoch kein Wasser. Es gelten dieselben Regeln wie für Biere.
2. Strafbiere eines Fahrers werden von seinen Teammitgliedern als Bier getrunken. Besteht ein Team nur aus Fahrern, setzt es den nächsten getroffenen Wurf aus.

§5 Abgabe

1. Die Abgabe erfolgt durch alle Teammitglieder gemeinsam und nur anstelle eines Wurfs.
2. Dabei kippen die Spieler ihre Biere nacheinander senkrecht in denselben Kronkorken, den der Schiedsrichter in der flachen Hand hält. Die Dauer liegt in seinem Ermessen, normalerweise 3–5 Sekunden pro Flasche.
3. Läuft der Kronkorken nicht über und tropft nichts daneben, gewinnt das abgebende Team, andernfalls das Gegnerteam, sofern keine Redemption gemäß Abs. 4 gefordert wird.
4. Das gescheiterte Team kann einmal pro Spiel eine Redemption fordern: Das Gegnerteam behält seine aktuellen Biere, das gescheiterte Team erhält neue, und das Gegnerteam ist am Zug.