



Flunkyball

Reglement

1. Tegemist on kogu maailmas tudengite seas kirgi kütva täpsus-, kiirus- ning õllejoomismänguga. Mäng toimub kahe meeskonna vahel, ühte meeskonda kuulub 4 inimest. Üritus toimub 28. aprillil kell 18.00 Tartu Ülikooli spordiklubi harjutusväljakul.
2. Tegemist on üritusega, kus saab osaleda vaid eelregistreerimisega, kuna kohti on vaid 64 (16 meeskonda). Kui mõni meeskond hüppab alt või ei tule kohale, on võimalik järgmistel soovijatel võistlusel osaleda. Registreerimine algab 10. aprillil kell 18.00.
3. Üritusel ei saa osaleda alla 18-aastased noored
4. Ühes Flunkyballi mängus osaleb 2 meeskonda, 4 inimest mõlemas meeskonnas. Mäng toimub samaaegselt kahel mänguplatsil. Igal võistlejal on pudel õlut. Võrdsele kaugusele mõlemast meeskonnast asetatakse keskjoone keskele sihtmärgiks pooleldi täis olev pooleliitrine plastikpudel. Mõlema meeskonna ülesandeks on tennisepalliga keskel olev pudel maha visata. Visatakse kordamööda, ka meeskonna siseselt peavad mängijad viskama kordamööda. Keskmise plastikpudeli tabamisel on viskameeskonnal õigus oma õlut juua. Vastameeskonna ülesanne on antud juhul panna püsti keskel olev pudel ning enda meeskonna viskekorraks tagasi tuua pall. Samuti peavad kõik meeskonna liikmed jooksmas keskjooneni ning siis tagasi oma kohtadele, kuhu jõudes peavad nad hüüdma: "Stopp". Peale "stopp" sõna kostumist peab joogiõigusega meeskond joomise lõpetama ning asetama pudelid tagasi oma kohtadele. Võidab meeskond, kelle õlled on esimesena tühjad. Selle kontrollimiseks on kohtunikul 2 cl-ised mõõdupitsid, mille täitumisel saab meeskond endale trahviõlle. Trahviõlle saab endale meeskond ka muude eksimuste eest: näiteks kui jalg on üle enda meeskonna piirjoone, hakatakse liiga varakult jooksmas,

juuakse üle “stopp” sõna või aetakse õlu maha. Trahviõlle joomiseks ei ole määratud kindlat inimest, selle võib otsustada meeskonna siseselt.

5. Flunkyball'i korraldajad jätavad endale õiguse teha ürituse korralduses muudatusi, teavitades sellest enne ürituse algust osalejaid.