

Flunkybal Reader



Opgesteld door Bas de Roos ter ere van het 3e TG Tiger lustrum

Wat is Flunkybal?

Flunkybal is een drankspel dat zowel vaardigheden in voetballen(gooien) als adten vereist. Twee linies van blikken dienen op 15 stappen van ongeveer een meter van elkaar gevormd te worden. In het midden dient een waterfles van 1 tot 1,5 liter halfgevuld met water geplaatst te worden. Het aantal blikken per linie is gelijk aan het aantal spelers per team. Het doel van het spel is om met je team als eerste al je blikken op te drinken.



Afbeelding 1: Flunkybal plattegrond

Definities

1. Blik = Een metalen cilinder van een halve liter gevuld met bier met een minimale alcoholpercentage van een lager. In overleg mag dit ook een Radler of 0.0 zijn.
2. Spillage = Bier dat niet genuttigd wordt door een speler maar door planten, de grond, kleding, huisdieren, zaagsel etc. Dit bier is 'verspild'.
3. Zuipmoment = De tijd tussen het omvallen van de fles en het roepen van STOP. Zie spelregel 3 voor context.

Spelregels

1. Elke deelnemer begint met één gesloten blik. Deze dient op de linie geplaatst te worden en de speler neemt plaats achter het blik. Het ene team bij de ene linie, het tweede team bij de andere.
2. Teams gooien om en om de voetbal richting de waterfles vanaf achter de linie.
3. Wanneer de waterfles is omgegooid door team A, mag team A zijn blikken openen en het bier zonder spillage nuttigen. Wanneer team B de waterfles weer rechtop ongeveer op de zelfde plek heeft teruggezet en zowel alle teamleden van team B als de voetbal zich achter de linie van team B bevindt, roept team B STOP! Vervolgens moet team A stoppen met drinken en de blikken weer op de grond te plaatsen. De tijd tussen het omvallen van de fles en het roepen van STOP wordt het zuipmoment genoemd.
4. Je mag alleen uit je eigen blik(ken) drinken
5. Spelers dienen zich achter de linies te bevinden. Hier zijn twee uitzonderingen op:
 - Tijdens het zuipmoment mag het team dat de fles rechtop moet zetten tussen de linies treden.
 - Wanneer een worp richting een blik gaat en er risico is op spillage is, mag het blik verdedigt worden door de eigenaar van het desbetreffende blik.
6. Blikken mogen alleen aangeraakt worden:
 - Voor de wedstrijd om ze op de linie te plaatsen.
 - tijdens het zuipmoment door het team die de fles omgegooid heeft.
 - wanneer deze leeg is.
 - om bij spillage deze weer rechtop te zetten.
 - om een nieuw blik te plaatsen vanwege spillage.
7. Blikken mogen alleen tijdens het zuipmoment worden geopend.
8. De meest linker persoon in de linie gooit de eerste worp van dat team. De tweede worp van het team zal door de volgende persoon hier rechts van gedaan worden enzovoort. Nadat de meest rechter persoon in de linie gegooid heeft, dient de volgende worp van dit team weer door de meest linker persoon gedaan te worden enzovoort.
9. Bij spillage wordt er naast het blik waaruit verspilt is een nieuwe volle geplaatst te worden. Deze dienen allebei leeggedronken te worden door de desbetreffende persoon die verspilt heeft voordat diegenes team kan winnen.
10. Wanneer een speler denkt het blik leeggedronken te hebben plaats deze het blik ondersteboven boven het hoofd. Als er nog een 'toetje' in het blik bevindt zal deze als een hoed over deze persoon vloeien.
11. Wanneer alle teamleden stap 9 hebben uitgevoerd met alle blikken op de linie en er dus geen bier meer te nuttigen valt door dit team heeft dit team gewonnen. Het verliezende team moet het overgebleven bier op hun eigen linie nu gelijk adten.