



# **Hinweis- und Regelwerk zur ChampionsTrophy 2024**

Das Sportressort

# INHALT

PRÄAMBEL .....	1
1. ALLGEMEINES.....	2
2. ALSTERLAUF .....	3
3. SEGELN.....	4
4. RUDERN .....	5
5. FUSSBALL.....	5
6. BASKETBALL.....	6
7. BEACHVOLLEYBALL.....	7
8. VÖLKERBALL.....	7
9. CHEERLEADING.....	10
10. KASTENLAUF .....	10
11. FLUNKYBALL.....	12
ANHANG .....	16

Stand: 09 .Februar 2024

# PRÄAMBEL

Liebe Sportlerinnen und Sportler,

beim Verfassen dieser Regeln gehen wir davon aus, dass sie niemals ernsthaft jemand lesen wird und erst recht kein Streit über sie entbrennt. Die CT dient gerade der Ablenkung vom öden Lern-Alltag – also kommt uns nicht mit Auslegungskanonnes, Analogien oder teleologischen Reduktionen, sondern orientiert Euch vor allem an den wichtigsten zwei Regeln: Habt Spaß und seid fair zueinander!

Weil entgegen der herrschenden (Volks-)Meinung Unwissenheit leider durchaus vor Strafe schützen kann, möchten wir Euch ganz kurz auf die wichtigsten Dinge hinweisen:

1. Bitte treibt keinen Schabernack in der CU Arena. Ergo: Keine Pyrotechnik, keine Rauchtöpfe, nichts dergleichen. Hört auf die Sicherheitskräfte. Die Zusammenarbeit mit dem Team der CU Arena funktioniert ausgezeichnet. Das soll auch so bleiben.
2. Wir haben lange darüber gesprochen, ob eine Frauenquote sinnvoll ist. Ohne Anerkennung der politischen Wertungen haben wir uns dafür entschieden, Frauenquoten in den Regeln zu etablieren. Die Empirie lehrt uns, dass es dann schlicht für alle mehr Spaß macht.
3. An alle AlstersportlerInnen und deren Freitagabendplanung: Die Alster darf nur mit 0,0 % betreten werden. Da können wir auch keine Augen zudrücken. Und ja, wir werden das kontrollieren und etwaige Sanktionen vollstrecken.
4. Bitte, bitte lasst unseren Campus ganz. Wir verlangen nicht einmal, dass Ihr ihn so verlasst, wie Ihr ihn vorgefunden habt. Aber wenn Ihr wiederkommen möchtet, lasst es uns (und erst recht die Reinigungs- und Sicherheitskräfte) spüren!

Kurzum: Als TeilnehmerIn hat jedeR von Euch ein Zweitausendstel der Verantwortung für das Gelingen der CT. Wir trauen Euch allen zu, diese Verantwortung zu tragen. Lasst uns gemeinsam für eine einzigartige CT sorgen!

In diesem Sinne: Seid herzlich willkommen auf dem Campus, in und an der CU Arena, sowie an der Alster. Wir freuen uns auf spannende, faire und mitreißende Wettkämpfe.

Bis ganz bald in Hamburg,

Euer Sportressort

*Jonas Sievers und Johanna Klecz*



# 1. ALLGEMEINES

## 1.1

Die Entscheidungen aller SchiedsrichterInnen sowie des Sportressorts sind für alle TeilnehmerInnen verbindlich. Entscheidungen können auch spontane Regeländerungen und/oder -anpassungen in Absprache mit der Turnierleitung beinhalten.

## 1.2

Die Zeiten des jeweiligen Spielbeginns können nur mit der Zustimmung der Sportressortleitung verschoben werden. Tritt eine Mannschaft mehr als 2 min zu spät an, verliert sie das Spiel, es sei denn, beide Teams einigen sich darauf, das Spiel dennoch auszutragen; dann wird das Spiel mit entsprechend reduzierter Spielzeit gespielt. Der Spielplan ist für alle TeilnehmerInnen bekannt und unter anderem auf der offiziellen ChampionsTrophy Website abrufbar.

## 1.3

Auf die Wettbewerbsfähigkeit hat es keinen Einfluss, wenn eine Mannschaft unvollständig antritt, solange die Mindestanzahl an SportlerInnen in der jeweiligen Sportart erreicht ist. Tritt eine Mannschaft unvollständig an, kann sie das Spiel nur vor Anpfiff durch Nachricht an den oder die SchiedsrichterIn oder das Sportressort aufgeben; dieses Spiel wird mit 0:3, bzw. beim Basketball mit 0:10 gegen die aufgebende Mannschaft gewertet.

## 1.4

Sind die Teams durch ihre Trikots farblich nicht hinreichend zu unterscheiden, entscheidet der oder die SchiedsrichterIn, welches der beiden Teams Leibchen trägt.

## 1.5

Alle SportlerInnen übernehmen in jeder Hinsicht eigenwillig Verantwortung für die eigene und die Gesundheit aller anderen SportlerInnen.

Auf den Plätzen in der CU Arena ist Hallenschuhwerk mit heller Sohle zu tragen. Auf dem Multicourt auf den Königswiesen ist angemessenes Schuhwerk zu tragen; insbesondere Stollenschuhe sind dort verboten.

Die SchiedsrichterInnen und das Sportressort sind befugt, SportlerInnen wegen unzureichend sicherer Sportbekleidung vom Wettkampf auszuschließen. Über den Ausschluss wird vor jedem Spiel neu entschieden.

## **1.6**

In der CU Arena ist der Konsum alkoholischer Getränke nicht gestattet. Außerdem ist es dort untersagt, Feuerwerkskörper, Rauchtöpfe oder ähnliche rauchentwickelnde Materialien sowie Pyrotechnik oder ähnliche gesundheitsgefährdende Stoffe zu entzünden, freizusetzen bzw. zu verwenden.

Es dürfen keine Glasflaschen oder spitzen Gegenstände mitgeführt werden.

## **1.7**

Das Sportressort behält sich vor, das vorliegende Hinweis- und Regelwerk anzupassen. Eine Anpassung wird den TeilnehmerInnen durch Übersendung eines aktuellen Hinweis- und Regelwerkes bekannt gemacht.

## **1.8**

Das Sportressort ist während der Wettbewerbszeiten jederzeit unter [sport-ct@law-school.de](mailto:sport-ct@law-school.de) erreichbar.

# **2. ALSTERLAUF**

## **2.1**

Anders als in den letzten Jahren wird es bei der ChampionsTrophy 2024 lediglich zwei Läufe an der Alster geben. Dabei handelt es sich um zwei Einzelläufe jeweils für Damen und Herren, bei denen genau einE LäuferIn pro Uni antritt.

## **2.2**

Alle LäuferInnen eines Laufs starten gleichzeitig.

## **2.3**

Die Laufstrecke der Einzelläufe beträgt ca. 8 km und führt um die Außenalster. Den Bodenmarkierungen ist zu folgen.

## **2.4**

Die Läufe starten auf Höhe der Straße *Fährdamm, 20148 Hamburg* in nördliche Richtung.

## **3. SEGELN**

### **3.1**

Ein Team besteht aus genau einem Segler und einer Seglerin. Bei Missachtung dieser Regel erhält das geschlechterhomogene Team eine Zeitstrafe von 10 Sekunden. Diese Zeitstrafe wird auf die Wertung nach dem Wettkampf aufaddiert. Die Boote müssen zu jedem Zeitpunkt des Wettkampfes voll besetzt sein. Es darf nur mit den Booten gesegelt werden, die vom Sportressort gestellt werden.

### **3.2**

Alle Teams finden sich zur Aufteilung der Teams auf die Boote eine halbe Stunde vor Regattabeginn am Anleger der Segelschule Pieper (*An der Alster 71, 20099 Hamburg*) ein.

### **3.3**

Die Regatta findet auf der Außenalster statt. Der Segelparcours wird den SeglerInnen vor Ort bekannt gegeben.

### **3.4**

Alle SeglerInnen müssen eine Rettungsweste tragen. Das Sportressort stellt jedem und jeder SeglerIn eine Rettungsweste zur Verfügung. Das Tragen einer privaten Rettungsweste ist ausdrücklich erlaubt. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur unmittelbaren Disqualifikation des gesamten Teams.

### **3.5**

Die Steuerleute müssen eine hinreichende Qualifikation nachweisen. Als hinreichende Qualifikation gelten ein Sportbootführerschein Binnen oder ein VDS-Grundschein.

### **3.6**

Die Teilnahme ist nur mit einem Alkoholpegel von 0,0‰ gestattet. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur unmittelbaren Disqualifikation des gesamten Teams. Das Sportressort behält sich vor, vor Beginn des Wettkampfes Alkoholtests durchzuführen.

### **3.7**

Für Beschädigungen der Boote, die über übliche Gebrauchsabnutzungen hinausgehen, können die Teams verantwortlich gemacht werden.

## **4. RUDERN**

### **4.1**

Ein Team besteht aus vier RuderInnen und einem Steuermann oder einer Steuerfrau. In jedem Team muss mindestens eine Frau rudern. Bei Missachtung dieser Regel erhält das geschlechterhomogene Team eine Zeitstrafe von 10 Sekunden. Diese Zeitstrafe wird auf die Wertung nach dem Wettkampf aufaddiert. Die Boote müssen zu jedem Zeitpunkt des Wettkampfes voll besetzt sein. Es darf nur mit den Booten gerudert werden, die vom Sportressort gestellt werden.

### **4.2**

Alle Teams finden sich zur Aufteilung der Teams auf die Boote spätestens eine halbe Stunde vor Regattabeginn am Anleger des Ruderclubs Favorite Hammonia (*Alsterufer 9, 20354 Hamburg*) ein.

### **4.3**

Die Regatta findet auf der Außenalster statt. Die genaue Strecke wird den RuderInnen vor Ort bekannt gegeben.

### **4.4**

Die Teilnahme ist nur mit einem Alkoholpegel von 0,0‰ gestattet. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zur unmittelbaren Disqualifikation des gesamten Teams. Das Sportressort behält sich vor, vor Beginn des Wettkampfes Alkoholtests durchzuführen.

### **4.5**

Für Beschädigungen der Boote, die über übliche Gebrauchsabnutzungen hinausgehen, können die Teams verantwortlich gemacht werden.

## **5. FUSSBALL**

### **5.0**

Es gibt zwei Turniere; eines für Damen- und eines für Herrenfußball. Für beide Turniere gelten dieselben Regeln.

### **5.1**

Es gelten die offiziellen Regeln des Deutschen Fußball-Bunds, soweit diese nicht durch das vorliegende Regelwerk modifiziert werden.

## **5.2**

Ein Team besteht aus vier FeldspielerInnen und einem oder einer TorhüterIn. Zu jedem Zeitpunkt müssen sich in jedem Spiel mindestens zwei SpielerInnen pro Team auf dem Spielfeld befinden.

## **5.3**

Die reguläre Spielzeit beträgt 10 Minuten. Die SchiedsrichterInnen beenden das Spiel nach eigenem Ermessen, spätestens allerdings nach 2 Minuten Nachspielzeit.

## **5.4**

Steht es bei einem Endrundenspiel (Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale, Finale) nach der regulären Spielzeit sowie etwaiger Nachspielzeit unentschieden, wird nach folgendem Verfahren der Sieger ermittelt:

Im Neunmeterschießen treten drei SchützInnen pro Team abwechselnd an. Steht es danach immer noch unentschieden, wird im K.O.-Modus fortgefahren.

Jeder SpielerIn (inkl. TorhüterInnen) muss schießen, bevor einE SpielerIn erneut schießen darf.

# **6. BASKETBALL**

## **6.1**

Es gelten die offiziellen Regeln des Deutschen Basketball Bunds, soweit diese nicht durch das vorliegende Regelwerk modifiziert werden.

## **6.2**

Ein Team besteht aus vier SpielerInnen. Zu jedem Zeitpunkt müssen sich in jedem Spiel mindestens zwei SpielerInnen pro Team auf dem Spielfeld befinden. Zu jedem Zeitpunkt muss in jedem Spiel mindestens eine Frau pro Team spielen. Die Missachtung dieser Regel führt zu einem Punktabzug von 7 Punkten vom Endergebnis in jedem Spiel, in dem die Regel missachtet wurde.

## **6.3**

Die reguläre Spielzeit beträgt 10 Minuten. Die SchiedsrichterInnen beenden das Spiel nach eigenem Ermessen, spätestens allerdings nach 2 Minuten Nachspielzeit.

## **6.4**

Steht es bei einem Spiel nach der regulären Spielzeit sowie etwaiger Nachspielzeit unentschieden, wird nach folgendem Verfahren der Sieger ermittelt:

Drei SchützInnen pro Team treten abwechselnd zum Freierwerfen an. Steht es danach immer noch unentschieden, wird im K.O.-Modus fortgefahren.

JedeR SpielerIn muss werfen, bevor einE SpielerIn erneut werfen darf.

## 6.5

Es werden keine persönlichen Fouls gezählt, sondern nur Mannschaftsfouls. Bei unsportlichen Fouls/ technischen Fouls ist es den SchiedsrichterInnen aber möglich die betroffene Person für die noch verbleibende Zeit von der Partie auszuschließen.

## 6.6

Ab dem vierten Teamfoul gibt es für jedes weitere Teamfoul jeweils zwei Freiwürfe.

# 7. BEACHVOLLEYBALL

## 7.1

Es gelten die offiziellen Beachvolleyballregeln des Deutschen Volleyball-Verbands, soweit diese nicht durch das vorliegende Regelwerk modifiziert werden.

## 7.2

Ein Team besteht aus vier SpielerInnen. Zu jedem Zeitpunkt müssen sich in jedem Spiel mindestens zwei SpielerInnen pro Team auf dem Spielfeld befinden. Zu jedem Zeitpunkt muss in jedem Spiel mindestens eine Frau pro Team spielen. Die Missachtung dieser Regel führt zu einem Punktabzug **von einem Punkt pro Spiel**, in dem die Regel missachtet wurde.

## 7.3

Das Spiel endet, wenn ein Team 21 Punkte erzielt hat. Ist das Spiel nach Satz 1 noch nicht beendet, endet es nach exakt 18 Minuten, es sei denn, der Spielstand ist unentschieden. In diesem Fall wird ein Entscheidungspunkt ausgespielt; die 2-Punkte-Regel ist in diesem Fall nicht anzuwenden.

# 8. VÖLKERBALL

## 8.1

Ein Team besteht aus fünf FeldspielerInnen und einem oder einer KönigIn. Zu jedem Zeitpunkt müssen sich in jedem Spiel mindestens einE FeldspielerIn und einE KönigIn auf dem Spielfeld befinden. Zu jedem Zeitpunkt muss in jedem Spiel mindestens eine Frau pro Team spielen. Die Missachtung dieser Regel führt zum Abzug eines Lebens des oder der KönigIn des entsprechenden Teams.

## **8.2**

Ziel ist das Abwerfen aller SpielerInnen, die sich im gegnerischen Innenraum befinden. Befindet sich keinE SpielerIn mehr im Innenraum, muss der oder die KönigIn des jeweiligen Teams den Innenraum betreten und hat drei Leben. Es gewinnt das Team, welches zuerst der oder dem gegnerischen KönigIn alle drei Leben oder nach Ablauf der Spielzeit die meisten Leben genommen hat.

## **8.3**

Das Spiel endet, wenn ein KönigIn alle Leben verloren hat. Tritt dieser Fall nicht ein, beträgt die reguläre Spielzeit 10 Minuten. Haben beide KönigInnen nach Ablauf der regulären Spielzeit gleich viele Leben übrig, wird nach folgendem Verfahren der Sieger ermittelt:

Zu den verbliebenden Leben der KönigInnen werden die Leben der dazugehörigen FeldspielerInnen addiert, die sich bei Abpfiff im Innenraum befanden. Das Team mit den meisten Gesamtleben gewinnt.

Sollte sich auf diesem Wege immer noch kein Sieger ermitteln lassen, erhalten beide Teams jeweils drei Freiwürfe aus dem Außenfeld auf den oder die gegnerische KönigIn. Das Team, dessen KönigIn nach diesen Freiwürfen die meisten Leben übrig hat, gewinnt. Haben die KönigInnen nach den drei Freiwürfen die gleiche Anzahl an Leben, gibt's es je einen weiteren Freiwurf, bis einE KönigIn weniger Leben hat als der oder die Andere.

## **8.4**

Das Innenfeld hat die Größe eines Volleyballfeldes. Das Außenfeld befindet sich außerhalb der Grundlinie des Volleyballfeldes (s. Abb. im Anhang). Die SpielerInnen dürfen ihr eigenes Spielfeld (Innen- und Außenfeld) nicht verlassen.

Die einzige Ausnahme hiervon bildet das Verlassen des Außenfeldes zur Wiederbeschaffung eines Balls. Während dieses Vorgangs darf der oder die betroffene SpielerIn weder selbst werfen noch abgeworfen werden.

## **8.5**

Gespielt wird mit zwei Softbällen mittlerer Größe. Es darf nur mit Softbällen gespielt werden, die vom Sportressort gestellt werden.

## **8.6**

Das Spiel beginnt mit dem Einwurf der beiden Spielbälle entlang der Mittellinie durch das Sportressort oder die SchiedsrichterInnen.

## **8.7**

EinE SpielerIn gilt als abgeworfen, wenn der Ball den Körper des oder der abgeworfenen SpielerIn getroffen und anschließend den Boden berührt hat. Treffer an loser Kleidung und Haaren zählen ebenfalls.

Fängt einE SpielerIn den Ball, so zählt dies nicht als Treffer und die werfende Person gilt als getroffen. Allerdings berechtigt dies die fangende Person nicht dazu sich eine bereits getroffene Person des eigenen Teams aus dem äußeren Feld wieder „hereinzuwünschen“.

Wird einE SpielerIn getroffen und fängt den Ball daraufhin selbst, bevor dieser den Boden berührt, gilt dies ebenfalls nicht als Treffer.

Wird einE SpielerIn getroffen und der Ball wird von einem anderen Team-Mitglied gefangen, bevor er den Boden berührt, sind beide nicht getroffen.

Trifft der Ball erst den Boden und dann eineN SpielerIn, handelt es sich ebenso um keinen Treffer („Erdball“).

Trifft der Ball mehrere SpielerInnen und berührt dann allerdings den Boden, gelten alle als getroffen und müssen ins Außenfeld.

## **8.8**

Ist einE SpielerIn abgeworfen, begibt er oder sie sich über die beiden Kreuzpunkte der Grund- und Mittellinie (s. Abb. im Anhang) ins Außenfeld.

Sollte der oder die SpielerIn dort den Ball erhalten, kann er oder sie sich durch Abwurf eines gegnerischen Team-Mitglieds wieder freierwerfen und zurück ins Innenfeld.

SpielerInnen können sofort nach Betreten des Innenfeldes abgeworfen werden und dürfen das Betreten des Innenfeldes nur so lange hinauszögern, bis das gegnerische Team den Ball mindestens 1x innerhalb des Teams gepasst hat. Zögert einE SpielerIn weiterhin, wird dies als unzulässiges Zeitspiel gewertet und hat den Ballbesitz für das gegnerische Team zur Folge (s.u.).

Sind alle SpielerInnen eines Teams abgeworfen, muss der oder die KönigIn mit anfänglich drei Leben ins Innenfeld. Der oder die KönigIn darf das Betreten des Innenfeldes nicht verzögern.

Bei erstmaligem Betreten des Innenfeldes erhält der oder die KönigIn beide Bälle.

Wird der oder die KönigIn getroffen, verliert er oder sie ein Leben.

Wirft sich einE SpielerIn aus dem Team wieder frei, darf der oder die KönigIn das Innenfeld wieder verlassen.

## **8.9**

Das Abfangen von Bällen aus dem Luftraum ist gestattet.

Das „Fischen“ des Balls aus dem gegnerischen Spielfeld ist ansonsten unzulässig, wenn die SpielerInnen dabei mit einem Körperteil gegnerische SpielerInnen, die Linien oder Bereiche außerhalb des eigenen Innen- und Außenfeldes berühren und wird mit Ballbesitz für das gegnerische Team geahndet (s.u.).

## **8.10**

Wie oben bereits angedeutet, wird Zeitspiel mit dem eigenen Ballverlust und Ballbesitz für das gegnerische Team geahndet. Die SchiedsrichterInnen entscheiden nach Ermessen.

Auch „Gefährliches Spiel“ (= Einsatz vom Fuß, der das Verletzungsrisiko erheblich erhöht), führt zum gegnerischen Ballgewinn. Schwere Fälle können zum Ausschluss des oder der verantwortlichen SpielerIn führen. Die SchiedsrichterInnen entscheiden nach Ermessen. Etwaige Treffer im Rahmen des „Gefährlichen Spiels“ sind ungültig.

Das Übertreten von Linien und des eigenen Innen- und Außenfelds sind unzulässig und ziehen den gegnerischen Ballbesitz nach sich. Etwaige Treffer sind ungültig.

Kopftreffer sind verboten. Schwere Fälle können zum Ausschluss des oder der verantwortlichen SpielerIn führen. Die SchiedsrichterInnen entscheiden nach Ermessen. Etwaige Treffer sind ungültig. Ausgenommen von dieser Regelung sind Fälle, bei denen der Kopf absichtlich zur Abwehr herbeigeführt wird oder Abpraller an den Kopf. Diese werden als gültige Treffer gewertet. Die SchiedsrichterInnen urteilen auch in diesen Fällen nach Ermessen.

# **9. CHEERLEADING**

## **9.1**

Ein Team besteht aus mindestens 1 und maximal 30 Personen. Es gibt keine geschlechterspezifischen Vorgaben.

## **9.2**

Jedes Team hat exakt 7 Minuten Zeit für seine Performance. Eine Überschreitung dieser Zeit kann nach verständigem Ermessen der Jury zu Punktabzug führen.

## **9.3**

Die Bewertungen der Jury basieren auf einem Bewertungsbogen, der diesem Regelwerk angehängt ist (Anhang).

## **9.4**

Die Performances der Teams werden zu Zwecken der Revision aufgezeichnet, es sei denn, dass mindestens einE TeilnehmerIn widerspricht. Ein Widerspruch ist bis zu einer Stunde vor Beginn des Cheerwettkampfes gegenüber der Sportressortleitung möglich.

## **9.5**

Die Verwendung von Flüssigkeiten oder Konfetti während der Performances ist nicht gestattet; Zuwiderhandlungen führen zur unmittelbaren Disqualifikation des Teams.

# 10. KASTENLAUF

## 10.1

Ein Team besteht aus fünf SpielerInnen.

Zu jedem Zeitpunkt des Wettkampfs müssen sich zwei SpielerInnen pro Team auf dem Spielfeld befinden und in der Lage sein, zu trinken. Im Klartext: Niemand beendet den Wettkampf für sein Team alleine, sondern das Team kommt im Idealfall zu fünft, mindestens aber zu zweit ins Ziel. Die Missachtung dieser Regel führt zur unmittelbaren Disqualifikation des Teams.

In jedem Team muss mindestens eine Frau mittrinken. Die Missachtung dieser Regel führt zu einer empfindlichen Zeitstrafe.

## 10.2

Jedes Team bekommt einen Kasten Bier als Spielgerät vom Sportressort gestellt. Dieser beinhaltet 27x 0,33 l-Flaschen. Das offizielle Spielbier wird Bier der Marke Astra sein.

## 10.3

Der Wettkampf findet an der CU Arena statt.

Die zu absolvierende Strecke wird den TeilnehmerInnen rechtzeitig vorher durch das Sportressort bekannt gegeben.

In diesem Zuge werden auch die auf diese Streckenlänge angepassten Zeitstrafen bekannt gemacht.

## 10.4

Ziel ist es, die 27 Bierflaschen im Kasten als Team zu leeren und dabei zusammen mit dem Kasten und den Teammitgliedern die vorgegebene Strecke zu überwinden. Das Bier darf nur durch Trinken geleert werden. Es gewinnt das Team, dem das am schnellsten gelingt.

## 10.5

Die Teams starten in Gruppen. Es starten maximal 5 Teams gleichzeitig. Die Gruppenkonstellationen werden im Spielplan bekannt gegeben.

Im Ziel werden die individuellen Zeiten der Teams erfasst und am Ende aller Durchgänge (unter Berücksichtigung möglicher Zeitstrafen) verglichen, um den Sieger zu ermitteln.

## 10.6

Der Kasten muss sich stets in der Luft befinden und darf zu keinem Zeitpunkt während des Wettkampfs auf dem Boden abgesetzt werden. Eine Missachtung dieser Regel führt zur unmittelbaren Disqualifikation des Teams.

Kein Teammitglied darf während des Wettkampfs stehen bleiben.

Zudem müssen sich alle Teammitglieder während des Wettkampfs stets auf einer Höhe mit dem Kasten des Teams befinden. Etwaiges Entfernen einzelner Mitglieder von ihrem Team ist regelwidrig und zieht, ebenso wie das Stehenbleiben eines Teammitglieds, die unmittelbare Disqualifikation des Teams nach sich.

#### **10.7**

Übergibt sich einE SpielerIn während des Wettkampfes, führt dies zu einer empfindlichen Zeitstrafe, die auf die Wertung nach dem Wettkampf aufaddiert wird. Zudem wird für jede während des Spiels zerstörte oder beschädigte Flasche am Ende des Spiels eine angemessene Zeitstrafe auf die Gesamtzeit des betroffenen Teams addiert

Jegliches Leeren des Biers, welches kein Trinken ist (Auslaufen, Verschütten, Überschäumen etc.), ist regelwidrig und führt zur unmittelbaren Disqualifikation des Teams. Die SchiedsrichterInnen entscheiden nach Ermessen.

Jeglicher Körperkontakt oder anderweitige Behinderungen eines Teams durch ein anderes Team oder seine AnhängerInnen sind regelwidrig und ziehen eine empfindliche Zeitstrafe nach sich. Die SchiedsrichterInnen entscheiden nach Ermessen.

#### **10.8**

Der Wettkampf ist beendet, wenn das Team mit mindestens zwei seiner Teammitglieder und einem Kasten mit 27 (vollständig und regelkonform) geleerten Flaschen im Ziel ankommt.

Ein Bier gilt als leer, wenn das sich in der Flasche befindende restliche Bier einen Kronkorken nicht mehr füllt. Der oder die SchiedsrichterIn kann nach Ermessen urteilen.

Nur der oder die SchiedsrichterIn darf ein Bier umdrehen. Dreht ein Teammitglied sein Bier während des Wettkampfs selbst um, oder gilt es im Ziel nicht als leer (s.o.), wird eine empfindliche Zeitstrafe verhängt. In schweren Fällen kann ein Verstoß die unmittelbare Disqualifikation des Teams zur Folge haben. Die SchiedsrichterInnen urteilen nach Ermessen.

#### **10.9**

Den SchiedsrichterInnen ist eine Sicherheitszone von zwei Quadratmetern zu gewährleisten, die niemand sonst betreten darf.

Entscheidungen der SchiedsrichterInnen werden nicht zurückgenommen.

Entscheidungen der SchiedsrichterInnen sind kommentarlos hinzunehmen.

# **11. FLUNKYBALL**

## **11.1 Turnier**

Ein Team besteht aus sechs SpielerInnen, von denen mindestens zwei weiblich und mindestens zwei männlich sein müssen.

Gespielt wird im K.O.-System.

## **11.2 Spielutensilien**

Getrunken wird aus 0,33 l-Flaschen.

Das offizielle Spielbier wird Bier der Marke Astra sein.

Geworfen wird auf eine zum Teil mit Wasser gefüllte 1,0 l- Plastikflasche (Kegel) mit einem Ball mittlerer Größe. Es sind Spielutensilien zugelassen, welche durch das CT-Team zur Verfügung gestellt werden.

## **11.3 Spielfeld**

Gespielt wird auf einem Feld von 12x6 Metern.

Beide Teams stellen sich gegenüber entlang ihrer Grundlinie in einer Reihe auf.

Die Plastikflasche steht im Zentrum des Spielfelds.

## **11.4 Sportliches Verhalten**

Der Umgang der Teams untereinander und mit dem oder der SchiedsrichterIn soll von fairem und sportlichem Verhalten geprägt sein.

Die Anwendung oder Androhung von Gewalt führen zur sofortigen Disqualifikation des gesamten Teams.

Trashtalk ist zulässig. Vom Trashtalk ausgenommen sind Äußerungen über Verwandte ersten Grades, Partnerinnen und Partner.

## **11.5 Regelverstöße**

Ein Verhalten ist regelwidrig, wenn dieses Regelwerk es festlegt. Andere Verhaltensweisen sind regelwidrig, wenn sie gegen das Anstandsgefühl aller billig und gerecht Trinkenden verstoßen.

Ein regelwidriges Verhalten wird erst zum Regelverstoß, wenn es von dem oder der SchiedsrichterIn bemerkt wird.

## **11.6 Strafen**

Regelverstöße werden mit Strafrunden geahndet, schwere Regelverstöße mit einem Strafbier.

Wird ein Strafbier verhängt, so wird die bereits angefangene Flasche durch eine neue Flasche ausgetauscht. Nur die jeweils neue Flasche muss dann geleert werden.

Wird gegen ein Team eine Strafrunde verhängt, so muss einE SpielerIn dieses Teams einmal um die 1,0 l-Flasche laufen. Während dieser Zeit darf das andere Team trinken.

### **11.7 SchiedsrichterIn**

Dem oder der SchiedsrichterIn ist eine Sicherheitszone von zwei Quadratmetern zu gewährleisten, die niemand sonst betreten darf.

Entscheidungen des oder der SchiedsrichterIn werden nicht zurückgenommen.

Entscheidungen des oder der SchiedsrichterIn sind kommentarlos hinzunehmen.

### **11.8 Würfe**

Einzig erlaubte Wurftechnik ist der Schlagwurf (oberhalb der Schulter).

Wem der erste Wurf gebührt, wird per Münzwurf entschieden.

Beim Wurf müssen beide Füße hinter der Grundlinie stehen.

Geworfen wird reihum. Alle SpielerInnen müssen werfen.

Wer sein Bier geleert hat, darf nicht mehr werfen.

Das gegnerische Team darf loslaufen, sobald der Ball die Hand der werfenden Person verlässt.

### **11.9 Treffer**

Nur wenn ein Team den Kegel getroffen hat und dieser daraufhin umgefallen ist, dürfen die SpielerInnen des entsprechenden Teams aus ihren Flaschen trinken.

Das Team, das getroffen hat, darf so lange trinken, bis das andere Team die 1,0 l-Flasche aufgestellt und sich vollständig mit dem Ball hinter ihrer Grundlinie versammelt hat.

Nur das STOP von dem oder der SchiedsrichterIn zählt. Ein wiederholtes STOP-Rufen eines Teams kann zu einem Regelverstoß führen.

Wer seine Flasche geleert und abgegeben hat, darf nicht mehr die 1,0 l- Flasche aufstellen oder den Ball einsammeln.

Während das gegnerische Team wirft, dürfen die eigenen Bierflaschen nicht berührt werden.

### **11.10 Bier trinken**

Die Würde des Bieres ist unantastbar.

Das Bier wird hinter der Linie abgestellt. Es darf nur zum Trinken vom Boden genommen werden.

Die Flasche darf erst nach Fall der 1,0 l-Flasche in die Hand genommen werden.

Das Bier darf nur durch Trinken geleert werden. Auslaufen und Übersäumen des Bieres sind regelwidrig. Der oder die SchiedsrichterIn kann nach Ermessen das Auslaufen des Bieres auch als schwer regelwidrig einstufen.

Das Verwenden von Trinkhilfen ist schwer regelwidrig. Hiervon sind insbesondere Luftlöcher und Strohhalme erfasst.

Teaminterner Austausch von Flaschen ist schwer regelwidrig.

Wird das Bier durch den Wurf des gegnerischen Teams umgeworfen oder fällt es durch eine andere Ursache um, wird es durch ein neues Bier ersetzt.

### **11.11 Bier umdrehen**

Ein Bier gilt als leer, wenn das sich in der Flasche befindende restliche Bier einen Kronkorken nicht mehr füllt. Der oder die SchiedsrichterIn kann nach Ermessen urteilen.

Nur der oder die SchiedsrichterIn darf ein Bier umdrehen. SpielerInnen, die glauben, ihr Bier wäre leer, haben es bei dem oder der SchiedsrichterIn abzugeben.

Dreht einE SpielerIn sein oder ihr Bier selbst um, oder gilt es nach S. 1 nicht als leer, wird ein Strafbier verhängt.

### **11.12 Spielende**

Ein Team siegt, wenn jede Bierflasche des Teams leer ist, also einzeln einen Kronkorken nicht füllt. Ob dies der Fall ist, entscheidet der oder die SchiedsrichterIn.

Bei zeitlicher Begrenzung kann das Spiel auch nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit von dem oder der SchiedsrichterIn beendet werden.

Falls bis dahin noch kein Team gewonnen hat, gewinnt das Team mit dem geringsten Restbier.

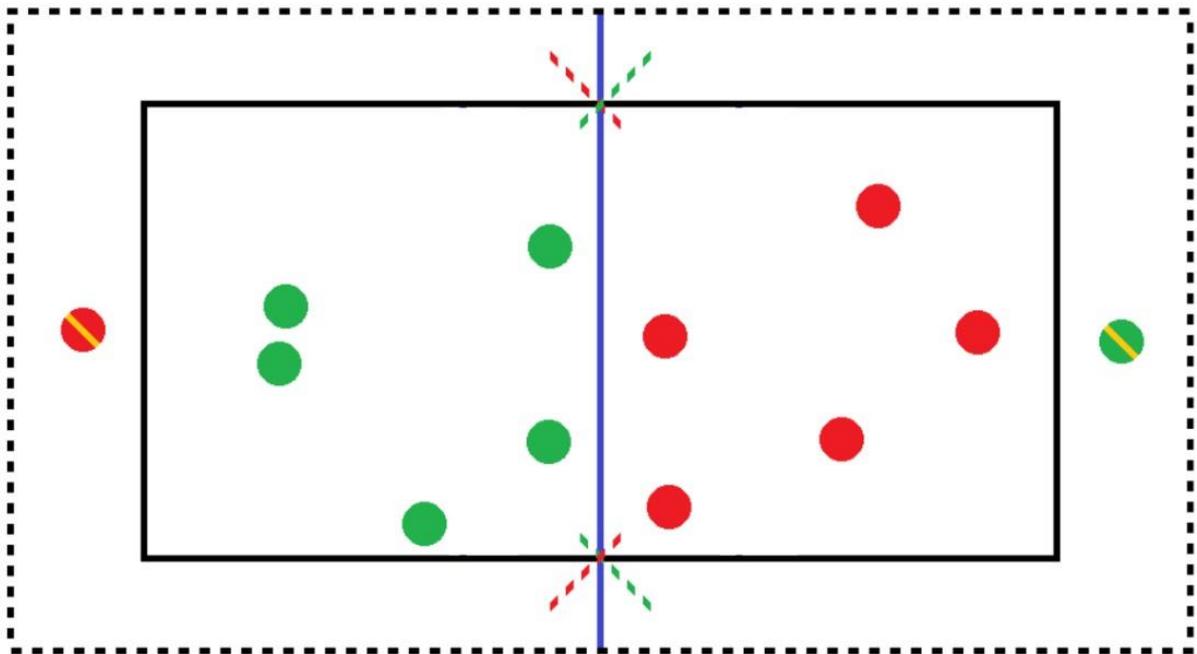
# ANHANG

## Bewertungsbogen Cheerleading

Punkte Max. 15	Tanz	Stunts
<b>Fokus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Publikumswirksamkeit</li> <li>• Teamnutzung</li> <li>• Kreativität</li> <li>• Ausführung / Umsetzung, Synchronität</li> <li>• Ausstrahlung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherheit</li> <li>• Teamnutzung</li> <li>• Variationen/ Kreativität</li> <li>• Schwierigkeitsgrad</li> </ul>
<b>0-5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Weniger als die Hälfte des Teams ist beteiligt</li> <li>• Schlechte Ausführung und keine Synchronität</li> <li>• Musikeffekte wurden nicht genutzt, falscher Rhythmus</li> <li>• Wenig bis keine Ausstrahlung der Tänzer</li> <li>• Einfache / langsame Bewegungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Weniger als die Hälfte des Teams ist an Stunts beteiligt</li> <li>• Stunts sind wackelig</li> <li>• Hauptsächlich Drops</li> <li>• Flyer wurden zu tief oder kaum abgefangen</li> </ul>
<b>6-10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Hälfte des Teams war überwiegend beteiligt.</li> <li>• Überwiegend gute Ausführung</li> <li>• Hauptsächlich synchron</li> <li>• Einige komplexere Figuren wurden gezeigt</li> <li>• Musikeffekte wurden hauptsächlich genutzt</li> <li>• Überwiegend positive Ausstrahlung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Hälfte des Teams ist an den Stunts beteiligt</li> <li>• Kleine Wackler</li> <li>• Wenige Drops</li> <li>• Es wurden verschiedenen Stunts gezeigt</li> <li>• Mindestens ein Stunt war auf Extension Level</li> </ul>
<b>11-15</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der überwiegende Teil des Teams war an den meisten Tänzen beteiligt</li> <li>• Gute Ausführung und Synchronität</li> <li>• Häufig kreative und komplexe Bewegungsabläufe</li> <li>• Musikeffekte wurden genutzt</li> <li>• Positive Ausstrahlung</li> <li>• Männer sollten eigene Tanzeinlage bringen, damit das Team in den oberen Bewertungsbereich kommt; mehr Einbindung der Männer wertet auf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hauptsächlich ist das ganze Team an den Stunts beteiligt</li> <li>• Nur kleine Wackler</li> <li>• Max. 2 Drops</li> <li>• Viele verschiedene Stunts wurden gezeigt</li> <li>• Verschiedenste Auf- und Abgänge wurden gezeigt</li> </ul>

Punkte Max. 10	Gesamteindruck	Pyramiden	Baskets/Flyover
<b>Fokus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherer, routinierter Eindruck</li> <li>• Schnelligkeit der Routine</li> <li>• Publikumswirksamkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherheit</li> <li>• Teamnutzung</li> <li>• Variationen</li> <li>• Kreativität</li> <li>• Anzahl der Bases</li> <li>• Schwierigkeitsgrad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherheit</li> <li>• Teamnutzung</li> <li>• Höhe</li> <li>• Variationen</li> <li>• Schwierigkeitsgrad</li> </ul>
<b>0-3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unpassende Pausen in der Musik</li> <li>• Ungeübter Eindruck</li> <li>• Viele Timingfehler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Weniger als die Hälfte des Teams ist an Stunts beteiligt</li> <li>• Stunts sind wackelig</li> <li>• Hauptsächlich Drops</li> <li>• Flyer wurden zu tief oder kaum abgefangen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Weniger als die Hälfte des Teams ist an Baskets beteiligt</li> <li>• Flyer wurden zu tief oder kaum abgefangen</li> <li>• Baskets kaum wahrnehmbar</li> <li>• Niedrige Flughöhe</li> </ul>
<b>4-6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sicherer, routinierter Eindruck</li> <li>• Kaum Timingfehler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Hälfte des Teams ist beteiligt</li> <li>• Kleinere Wackler</li> <li>• Wenige Drops</li> <li>• Verschiedenste Pyramiden wurden gezeigt</li> <li>• Pyramide mit Second Layer wurde gezeigt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Hälfte des Teams ist beteiligt</li> <li>• Verschiedenste Baskets wurden gezeigt</li> <li>• Solide Höhe</li> <li>• Sicher abgefangen</li> </ul>
<b>7-10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequenzen sind miteinander verbunden</li> <li>• Kaum Pausen im Programm</li> <li>• Sicherer, gekonnter Eindruck</li> <li>Keine Timingfehler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hauptsächlich sind alle beteiligt</li> <li>• Nur kleine Wackler</li> <li>• Viele verschiedene Pyramiden wurden gezeigt</li> <li>• Pyramiden waren kreativ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hauptsächlich sind alle beteiligt</li> <li>• Gute Höhe</li> <li>• Sicher abgefangen</li> <li>• Schöne Ausführung der Flyer</li> <li>• Mindestens ein Element wie zB Toe Touch</li> </ul>

Abb.: Innen- und Außenfeld beim Völkerball



- |   |                 |   |                      |   |  |
|---|-----------------|---|----------------------|---|--|
|  | Spieler Team 1  |  | Grundlinie Innenfeld |  | Darstellung Außenfeld                        |
|  | König*in Team 1 |  | Mittellinie          |  | Wechselpunkt von Innen- und Außenfeld Team 1 |
|  | Spieler Team 2  |   |                      |  | Wechselpunkt von Innen- und Außenfeld Team 2 |
|  | König*in Team 2 |   |                      |   |  |