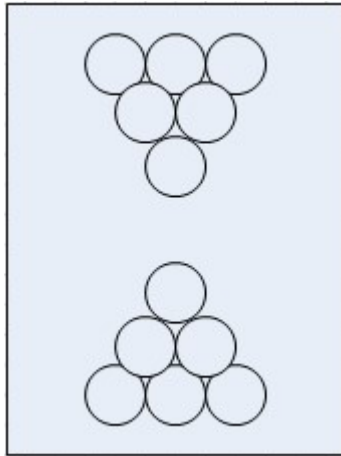


Akateemisen BeerPongin MM-kisojen säännöt

BeerPong on juomapeli, jossa tarkoituksena on saada vastustaja juomaan juomansa. BeerPongia pelataan reilussa hengessä. Pelit pelataan "kerrasta poikki" ja finaali "paras kolmesta" -menetelmällä.

Alkuasetelma



- Tuoppeja pöydässä 12 kpl kuvan mukaisesti
- juomat Tuoppeihin kaadetaan tasaisesti pelin alussa sovitut
- Tuopit asetetaan kolmioihin alkaen takarajasta
- Kolmio asetetaan pöydän keskilinjän suuntaisesti • Pelipalloja on 2 kpl

Pelialusta, eli pöytä

Pelissä käytetään normaalia puupintaista pöytää. Pöydän taakse noin jalan mitan päähän pöydästä on merkitty heittoviiva, jonka takaa heiton tulee tapahtua. Pöytään on merkittynä raja, joka määrää taaimmaisten tuoppien paikan pöydällä. Pöydällä on kaksi tuoppia täynnä vettä pallojen pesemistä varten. Pallot pestään aina, kun ne käyvät lattialla. Veden tarkoitus on puhdistaa pallo suurimmista roskista. Ujoa pientä dippausta, jossa pallo hipaisee vettä, ei lasketa pesemiseksi. Pallon voi kuivata ennen heittoa. Puhtaat pallot; vähemmän karvoja suussa. Pöydällä ei saa pelin aikana olla mitään ylimääräistä tavaraa, kuten tölkkejä tms. Finaalipelissä päädyt vaihtuvat aina pelien välissä.

Aloittavan parin arvonta

Pelin aloittava joukkue valitaan kivi-paperi-sakset -pelillä. Molemmat pelaajat pelaavat vastustajaansa vastaan, minkä jälkeen mahdollisessa tasatilanteessa vielä voittajat toisiaan vastaan. Finaalipelissä KPS:n voittanut joukkue saa valita lisäksi aloituspäädyn.

Juominen

Kun vastustaja on heittänyt molemmat pallot; juotavaksi, tavalla tai toisella, määräytyneet juomat juodaan pois ennen omaa heittovuoroa. Palloja ei saa heittää niin kauan kuin juominen on kesken. Mikäli pallo heitetään, kun toinen vielä juo, ei mahdollista osumaa lasketa, mutta pallo

lasketaan heitetyksi. Mikäli juominen kestää liian kauan, voi tuomari määrätä rangaistukseksi uuden juoman pöydästä. Juoma on tarkoitus juoda mahdollisimman nopeasti, muutamalla kulauksella. Mikäli tuoppi kaatuu pöydälle/pöydältä pelin aikana, lasketaan se kuten tuoppiin olisi heitetty (kun tuoppi on kaatunut, se ei ole enää pelissä). Pelin ulkopuolisten juomien juominen on sallittua.

Pallon heittäminen ja torjunta

Molemmat pelaajat heittävät yhden pallon vuorollaan. Joukkueen heittovuoro alkaa, kun kumpikaan vastustajan heittämä pallo ei enää ole pelattavissa. Heittojen jälkeen pallot toimitetaan vastustajalle. Mikäli toisen pelaajan pelikyky romahtaa pelin aikana rajusti, ei häntä voi korvata. Pelikykyinen pelaaja voi jatkaa peliä, mutta voi heittää vain toisella pallolla. Palloa heitetään siten, että molemmat jalat koskettavat lattiaa heittoviivan takapuolella, ilman tukea pöydästä, heittoparista tai ulkopuolisesta avustajasta. Heittoasento tulee olla suoraselkäinen ja herrasmiesmäinen, tuomarilla on oikeus huomauttaa ja rangaista liiallisesta kurottamisesta. Palloa voi heittää valitsemallaan tavalla, ylä- tai alakautta, petankkityylillä jne. Mikäli pallo menee suoraan tuoppiin, juo vastustaja kyseisen juoman. Pallo poistetaan tuopista, tuoppi paikaltaan ja juoma juodaan vasta kun molemmat heitot on suoritettu. Pallon mentyä tuoppiin pompun kautta, juo vastusta kaksi juomaa, joista toinen on juoma, johon pomppu on mennyt ja toisen valitsee heittävä osapuoli. Pompuksi lasketaan kaikki pinnat (poislukien lattia), eli pöytä, katto, seinä, vastustajan otsa, maha, käsi jne. Pomppujen määrällä ei ole merkitystä, tuloksen kannalta niitä on aina joko yksi tai ei lainkaan. Tuopin reunaa ei kuitenkaan lasketa pompuksi, mutta pallon saa torjua kupin reunasta tapahtuvan pompun jälkeen. Pompun voi yrittää torjua, suoraa heittoa taas ei saa torjua. Mikäli torjuu suoran heiton, joutuu juomaan sakoksi yhden juoman pois. Torjunnaksi lasketaan myös pallon ottaminen ilmasta kiinni tai palloon millään tavalla osuminen pöydän reunojen sisäpuolella (lue vastustajan häirintä). Juova joukkue valitsee itse, minkä tuopin juo sakkojuomanaan. Puolustamisen pitää tapahtua pöydän takaa. Mikäli heittävä joukkue heittää toisen pallon suoraan ja toisen pompulla, ei puolustava joukkue saa torjuessaan osua suoraan lentävään palloon; tämä lasketaan virheelliseksi torjunnaksi.

Pallojen mennessä samaan tuoppiin:

- Kaksi suoraa heittoa = 3 juomaa
- Suora heitto + pomppu = 4 juomaa
- Pomppu + pomppu = 5 juomaa

Molemmat pallot sisään eri tuoppeihin:

- Normaalit heittosäännöt

Omaan tuoppiin heittäminen

- Normaalit heittosäännöt (heittävä osapuoli juo)

Pallon voi yrittää puhalttaa pois, mikäli se jää pyörimään tuoppiin. Pallo on puhallettavissa niin kauan, kunnes se osuu nesteeseen tai toiseen palloon. Pallon puhaltaminen kesken ilmalennon ei ole sallittua. Tuopissa pyörivän pallon voi lisäksi napata kahden sormen väliin ennen kuin se

osuu nesteeseen tai toiseen palloon. Jos pallo pomppaa tuopissa jo olevasta pallosta pois oman liike-energiansa avulla, ei heittoa lasketa osuneeksi.

Pelin voittaminen

Pelin häviää se osapuoli, jolta loppuu ensimmäisenä tuopit. Tasoittavaa vuoroa ei ole. Voittajajoukkue saa nauttia jäljelle jääneet juomansa rauhassa pois ja siivoaa pöydän (pesee pallot, uusii veden huuhtelutuopeista ja pyyhkii tarvittaessa pöydän). Hävinnyt joukkue saa halutessaan pitää pelissä käytetyt tuopit lohdutuspalkintona.

Vastustajan häirintä

Henkinen (verbaalinen) häirintä on sallittua hyvän maun rajoissa. Visuaalinen häirintä on sallittua jopa hieman huonommankin maun rajoissa. Fyysinen häirintä on kielletty. Tuomari voi määrätä sääntöjen vastaisesti häiritsevältä joukkueelta yhden juoman juotavaksi rangaistukseksi (lue sääntöjen toinen lause). Häirinnän aikana pelaajien on pysyttävä omassa päädyssään. Jos suoraan heitetty pallo osuu mihin tahansa häirintää harrastavan joukkueen jäseneseen tai jäsenen vaatteeseen pöydän reunojen sisäpuolella, tulkitaan osuma virheelliseksi torjunnaksi.

Muodostelman vaihtuminen

Pelin aikana tuoppien muodostelma muuttuu sitä mukaan, kun niitä juodaan pois. Muodostelmaa muuttaessa ei saa suorittaa heittoa. Mikäli heitto suoritetaan muodostelman muuttamisen aikana, tulkitaan tilanne samaksi kuin heitto juomisen aikana. Heiton saa suorittaa vasta, kun tuomari antaa luvan.

Tuoppien automaattinen siirtyminen:

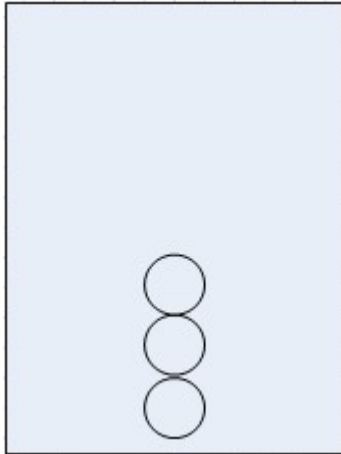
- Tuoppien on aina koskettava toisiaan alkaen takareunasta. Mikäli vastustajan heittäessä tuoppeja pois niin, että väliin jää rako, siirtyy yksittäinen tuoppi kiinni suoraan lähimpään tuoppiin, kun molemmat pallot on heitetty.
- Tuopin siirtyessä heiton voimasta erilleen kasasta, voi heittävä joukkue päättää, siirretäänkö tuoppi takaisin heti vai jääkö se paikalleen toisen heiton ajaksi. Heittojen jälkeen tuopit kuitenkin siirtyvät aina toisiinsa kiinni, vaikkei heittävä joukkue olisi sitä erikseen pyytänyt.
- Tuoppien automaattinen siirtyminen on kuitenkin lopulta ko. päätyyn heittävän joukkueen vastuulla. Tuoppeja pyynnöstä siirrettäessä on muistettava odottaa heittolupaa tuomarilta.

Joukkueilla on mahdollisuus suorittaa pelin kuluessa kaksi muutosta vastustajan tuoppien asetteluun:

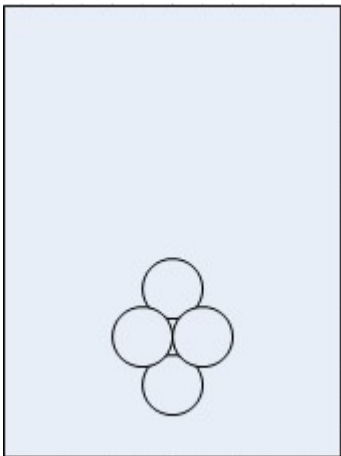
- Mielivaltaiset muutokset eivät ole sallittuja, ainoastaan nimetyt muutokset sallitaan
- Muodostelmaa voi vaihtaa aikaisintaan ensimmäisen heittokierroksen jälkeen

- Muodostelmaa voi muuttaa ainoastaan oman heittovuoron alussa ennen kyseisen heittovuoron ensimmäistä heittoa.

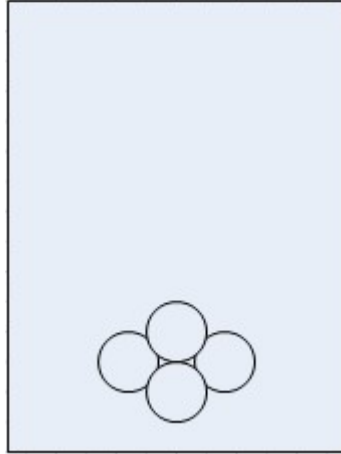
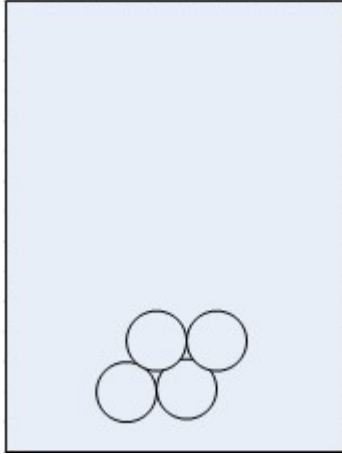
Nimetyt muodostelmat



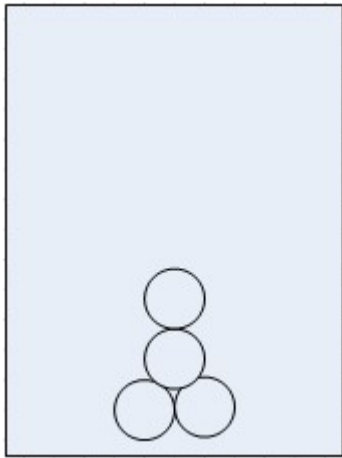
Suora



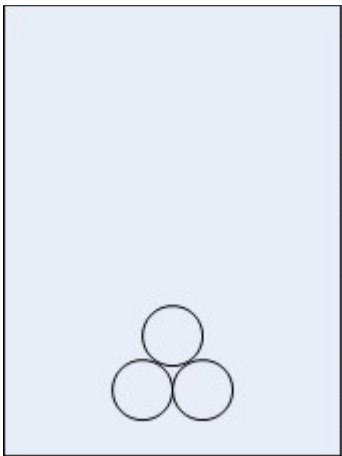
Salmiakki/timantti



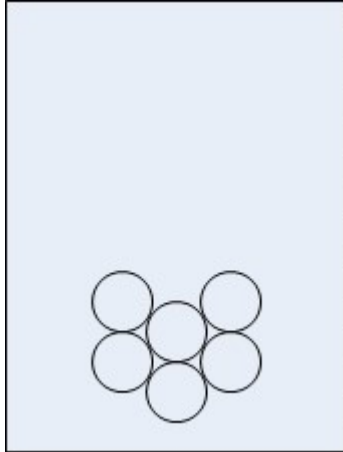
Läski salmiakki/läski
timantti Vinoneliö (muotoa
saa kääntää 0-360 -
astetta)



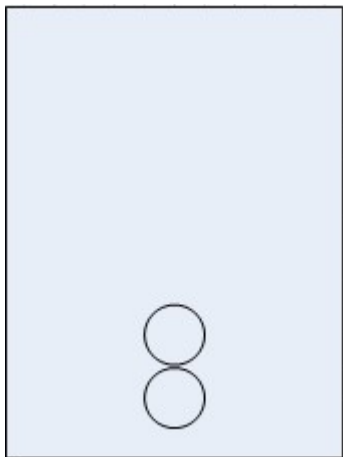
Jorma/slerpa/lerssi



Kolmio



Rämpylä/rämpylä



Pikkusuora/brassi/pili

Yleisiä yhteisiä asioita, kysyttyjä juttuja ja selvennyksiä sääntöihin

1. Jokainen on velvollinen huolehtimaan pelialueen siisteydestä ja on velvollinen siivoamaan omat jälkensä (oksennukset, roskat).
2. Jokainen huolehtii omasta pelikunnostaan.
3. Mikäli valittaa liikaa säännöistä tai käyttäytyy epäherrasmiesmäisesti, voi tuomari määrätä joukkueen, päätuomarin suostumuksella, pudonneeksi turnauksesta. Lievempänä tuomiona tuomari voi määrätä joukkueelta hyväksi katsomansa määrän juomia juoduiksi.
4. Mikäli tuomarin tuomarointikyvykyys on kyseenalainen, voi tästä huomauttaa päätuomarille ja pyytää tuomarin vaihtoa.
5. Päätuomarilla on oikeus pyörittää tuomarin päätös, mikäli tilanne sitä vaatii. Päätuomari arvioi tilanteen annettujen tietojen perusteella.
6. Yleisön tulee antaa heittäjille heittorauha. Pelaajiin ei saa koskea fyysisesti.
7. Pelin henkeen kuuluu, että ns. lumierä-peleissä (6-0) hävinnyt joukkue konttaa pöydän ympäri ja kirjoittaa nimensä pöydän pohjaan.
8. Saanko liikuttaa pöytää pelin aikana? - Et saa
9. Onko se torjunta, jos siirrän tuoppia kesken heiton koskematta kuitenkaan palloon? - Järki käteen, juoma naamariin ja toinen juoma vielä kaveriksi näsäviisastelusta.
10. Tilanne, jolloin pallo jää lepäämään heiton/puhalluksen jälkeen kolmen mukin yhtymäkohtaan: heittävä osapuoli voittaa pelin automaattisesti.
11. Pidän kiinni viimeisen tuopin alareunasta, ettei tuoppi kaadu. Lasketaanko se torjunnaksi jos vastustaja heittää pallon sormiini? - Sääntöjä tulkiten kyllä
12. Saanko ottaa pöydältä putoavan/kaatuvan tuopin kiinni? - Juoman loppusijoitus on parempi mahassa kuin maassa, joten kyllä. Tuoppi lasketaan kuitenkin osuneeksi.

13. Voinko häiritä niin, että pidän käsiäni omien tuoppien päällä estäen näköyhteyden vastustajalta? - Lue sääntöjen toinen lause.
14. Voinko pelata turnauksen juomalla vettä? - Asian voi päätellä pelin nimestä, pelin nimihän on Beer Pong. Myönnytyksenä myös siiderillä, lonkerolla tai niihin rinnastettavilla tuotteilla voi pelata.
15. Pudonneilla pelaajilla mahdollisuus pelailla toisia pudonneita vastaan ylimääräisillä pöydillä (omakustanteisesti).

Oikeudet muutoksiin pidätetään, kWaaK!!!11

Ikuinen, ainoa ja se oikea, unohtamatta komeaa, fiksua, filmaattista ja ennen kaikkea vaatimattomuuden perikuvaa.

- Minä itse: Herra Päätuomari.