

VIRALLINEN SÄÄNTÖLISTAUS



1 § - Pelin kulku

Joukkue heittää omalla vuorollaan kaksi palloa. Kumpikin joukkueen jäsenistä heittää yhden pallon. Heittojen jälkeen katsotaan, mihin kuppeihin pallo on uponnut, ja nämä kupit poistetaan pöydältä. Jos molemmat pallot menevät mukiin, joukkue saa uudet heitot. Jos pallot osuvat samaan kuppiin, pöydältä poistetaan edelleen kaksi kuppia. Puolustava puoli saa päättää toisen poistettavan kupin. Pelin aloittaja päätetään Kivi, Paperi, Sakset -menetelmällä. Pudotuspeleissä vahvemman lohkon pelannut saa aloittaa ottelun. PELIAIKA MÄÄRITELLÄÄN ERIKSEEN. Jos pallo vierii pöytää pitkin takaisin, ja saat pallon pöydältä käsiisi takaisin ennen kuin se osuu lattiaan, saat heittää uudelleen. Tämä heitto täytyy heittää toisella kädellä. kuin millä edellinen heitto heitettiin. Joukkueen heittovuoro kestää niin kauan, kunnes molemmat pallot ovat vastustajan hallussa / osuneet lattiaan. Ennen heittovuoron päättymistä toinen joukkue ei saa aloittaa omaa vuoroaan. JOS HEITTO JÄÄ PYÖRIMÄÄN KUPIN SISÄÄN, PALLON SAA PUHALTAA POIS KUPISTA! (Pallon täytyy pyöriä kupissa puhalluksen aikana)

2 § - Pomppusääntö

Pallon saa yrittää heittää pompauttamalle sen pöydän kautta kuppiin, mutta pomppuheiton vastustaja saa yrittää torjua. Jos pallo menee pompun kautta kuppiin, on ottavan osapuolen pakko poistaa kaksi kuppia pöydältä Mikäli kaadat kupin torjuessasi palloa, joukkueesi menettää sen kupin.

3 § - Tasoittava sääntö

Peli loppuu, kun kaikki kupit on saatu pois vastustajan puolelta. Tasoittavaa heittoa hakevan joukkueen täytyy molempien heittää pallo kuppiin, jotta peli jatkuisi (vaikka vastustajallakin olisi vain yksi kuppi jäljellä). Mikäli ensimmäinen heitoista menee ohi, on mahdollista heittää Trick Shot, **joka on tasoitupelissä kahden arvoinen**. Onnistuneen Trick Shotin jälkeen peli siis jatkuu. Jos hyökkäävän joukkueen molemmat jäsenet heittävät kupin niin, että pöydälle ei jää enää kuppeja - kaksi viimeistä tai viimeinen kuppi samalla vuorolla, tasoitussääntö ohitetaan ja hyökkääjä voittaa välittömästi.

4 § - Etäisyys

Pidäthän huolen, että heittoetäisyytesi pysyy hallittuna. Seuraathan, etteivät jalkasi ylitä lattiaan merkatun viivan rajaa. Jos lattiassa ei ole viivaa, pidäthän kyynärpäsi pöydän takana heittohetkellä. Et saa myöskään ylittää puolen kentän rajaa ennen kuin heitto on ilmassa. Heiton jälkeen rebound-palloista saa taistella vastustajan puolellakin. Jos jäät jatkuvasti vilpistä kiinni, pahimmassa tapauksessa tästä voi seurata turnauksesi mitätöinti. Myös liiallinen kurottaminen on ehdoton rike. Pidetään Beer Pong herrasmiespelinä.

VIRALLINEN SÄÄNTÖLISTAUS



5 § - Kolmioiden teko

Vasten melko yleistä käytäntöä Beer Pongissa, tässä turnauksessa ei ole käytössä ns. "Re-rack" sääntöä, joka antaisi mahdollisuuden muodostaa joukkueen haluaman kuvion kaksi kertaa pelin aikana. Sen sijasta peli toimii niin, että aina kun jäljellä olevista mukeista on mahdollista järjestää kolmio, on näin myös toimittava. 10 kupin pelissä tämä tarkoittaa sitä, että kun kuppeja on jäljellä kuusi tai kolme, puolustaja muodostaa kupeista kolmion. Mikäli esimerkiksi Islandilla tai pompulla heitetään "ohi" kolmiovaiheesta, puolustajan on muodostettava kolmio niin hyvin kuin mahdollista. Kaksi viimeistä kuppia saa aina siirtää pöydän päätyyn vierekkäin, vaikka ne olisivat olleet jonossa heittojen toimesta.

6 § - Island-sääntö

Pelissä voidaan ajautua tilanteeseen, jolloinka yksi kuppi on irti muista kupeista, muodostaen näin **Island-tilanteen**. Hyökkäävä joukkue voi huutaa sanan "*Island*", joka tarkoittaa sitä, että hyökkääjä aikoo yrittää heittää pallon tähän kuppiin. Mikäli pallo osuu Islandiin, on puolustavan joukkueen poistettava kaksi kuppia pöydältä. Jos pallo menee johonkin toiseen kuppiin, heitto mitätöidään. Islandin SAA myös heittää pompun kautta, mutta tähän toki pätee normaali torjumissääntö. HUOMIOITAVAA: JOUKKUE EI SAA PÄÄTTÄÄ OTTELUA HEITTÄMÄLLÄ SAMALLA VUOROLLA KAHTA ISLANDIA, kun vastustajalla on neljä mukia jäljellä. Pompulla heittämällä neljän kupin tilanteessa Islandiin SAA lopettaa pelin.

VIRALLINEN SÄÄNTÖLISTAUS



7 § - Pisteytys & Tie-Break

Pelin päättyessä vähintään 10-8, voittajalle myönnetään 3 pistettä. Pelin mennessä tilanteeseen 9-9, seuraa jatkoaika, jonka voittajalle myönnetään 2 pistettä, ja häviäjälle 1. Turnausmuodossa lohkon päättyessä tasapisteisiin joukkueiden välillä siirrymme käyttämään Tie-Break -säännöstöä. Tasapisteissä joukkueiden sijoittumiseen käytetään seuraavaa menetelmää:

- 1) Maaliero
- 2) Keskinäinen ottelu
- 3) Tehdyt maalit
- 4) Arvonta

8 § - Juomapolitiikka

Pongstatin järjestämissä turnauksissa mahdollisten virvokkeiden nauttiminen on täysin pelaajan oman valinnan mukaista. Alkoholipitoisten juomien nauttiminen ei ole missään nimessä pakollista.

Kupit täytetään vedellä, ja kun pallo osuu kuppiin voi pelaaja halutessaan nauttia itse valitsemaansa virvoiketta. Kupit joihin osuu pallo, poistetaan ja siirretään sivuun pelistä, mutta *vesikuppia ei tarvitse tyhjentää*.

THE OFFICIAL RULES



1 § - Basic flow of the game

Each team throws two balls in their turn. Both team members must throw one ball. After the throws, the hit cups will be removed from the table. IF both balls hit any two cups, the team gets new throws and the hit cups will be removed from the table. If the balls hit the SAME cup, only two cups will be removed from the table. The defending side decides the second removed cup if both balls hit the same cup. Winner of rock-paper-scissors gets to start the game. In knockout rounds, the team who was ranked higher in their respected groups gets to start. The game time is defined at the start of the tournament. IF a player is able to catch the ball from the table before it hits the ground after a throw, the player gets a new throw, but the second throw must be thrown with the players weaker hand. A teams turn lasts until both balls are at the control of the opposing team / have hit ground. Before a team's turn is over, the opposing team cannot begin their turn. IF THE BALL STARTS TO SPIN AROUND THE CUP, YOU CAN BLOW IT OUT FROM THE CUP! (The ball must still be spinning when blowing)

2 § - 'The bounce' rule

You can attempt to bounce the ball from the table to a cup. This throw can be interrupted or saved using hands / any other body part. When a successful bounce throw hits a cup, the throw is worth 2 cups. If you accidentally knock over a cup while attempting to make a save, that cup must be removed from the table.

3 § - The 'equalizer' rule

The game ends, when all the cups of a team are off the table. After the last cup is thrown, the opposing team has a chance to equalize. In the equalizing throw, both members of a team must hit a cup, no matter how many cups are left on the table. If the team's first throw misses, the second member of the team can attempt to sink a 'trick shot'. Trick shot, when successful, counts for two in the equalizing phase. Successful equalizing returns the game to the exact part where the winning throw has not yet been thrown. If a team throws two winning throws in the same turn, the game ends immediately and the equalizing phase is bypassed.

4 § - Distance

Control your throwing distance during the game! It's the players responsibility to keep their feet behind the line marked on the floor. If there is no line on the floor, keep your elbows behind the table when throwing. You also must not stand at the side of your opposing team (over the half-way line) before a throw. After the throw, rebound battling may occur on the opposing teams side. If you are caught from breaking the rules too often, penalties will occur. Also, keep your elbows controlled, and do not reach over the table when throwing the ball.

THE OFFICIAL RULES



5 § - Re-racking

In these tournaments, re-racking methods are pre-set. Re-rack occurs, when it is possible to form a triangle from the remaining cups. The game begins with a triangle formation at 10 cups. The next re-rack occurs at 6 cups, and the final one when there are 3 cups left. IF a triangle-phase is bypassed by throwing a double, (Island or a bounce throw) a formation that is as close to a triangle must be formed. The final two cups can be moved next to each other horizontally, even though they would be lined vertically after a throw. After a re-rack, the cups must ALWAYS touch each other.

6 § - The 'Island' rule

This tournament has an Island-rule. When a cup is separated from other cups on the table, the throwing team can 'call an island' to that cup. This means, that the player is attempting to throw the ball to that cup. IF you sink an island cup you called, that throw is worth TWO cups. However, if you hit any other cup, the throw DOES NOT COUNT. An island can also be sunk with a bounced throw. If successful, this throw is worth FOUR cups. NOTE: A TEAM CANNOT END THE GAME BY THROWING TWO ISLANDS IN THE SAME TURN! As an example: a team has four cups left, one of the cups is an island. If both members hit an island in this situation, the throws are worth only three cups. A bounced island ends the game, if there are four cups remaining.

THE OFFICIAL RULES



7 § - Point system & Tie-Break

When a game ends AT LEAST 10-8, the winning team is awarded three points. In 9-9 situation, the game enters overtime. The winner of the overtime gets awarded two points and the losing team is awarded with a point. If a tournament group ends in even points between teams, we use a tie-break system. The tie-break methodology is described below:

- 1) Goal difference
- 2) Head-to-head match
- 3) Cups scored
- 4) Randomizing

8 § - Drinking policy

In our tournaments, enjoying any type of beverages is completely optional. Drinking alcohol is not by any means necessary or encouraged. If you decide to consume alcohol, remember to drink responsibly.

The cups on the table are filled with water. When a ball hits a cup, the cup is moved away from the table (to the mid-section of the table for example), but do not empty the cup. This makes setting up the next game faster.