

SZABÁLYZAT

1. Egy játékidő 12 percből áll. Kivételt élvez az elődöntő és a döntő, ahol a játék addig tart, amíg valamelyik csapat nyer.
2. Minden esetben a bíró dönt a szabályok betartásának érvényességéről (érvényes dobás; hibázás; stb.). Ugyanakkor, ha egy csapat, vagy annak valamely tagjának a viselkedése nem megfelelő (a bíróval, vagy játéktársakkal szembeni modortalan viselkedés; fizikai vagy szóbeli agresszív megnyilvánulások; stb.) a bajnokság ideje alatt, a helyzet súlyosságától függően (második felszólítás után, vagy akár azonnal) a bíró által kizárható az adott csapat.
3. Ha egy csapat 3 felszólítás után sem jelenik meg az asztalnál versenyre készen, kiesik és értelemszerűen az ellenfél jut tovább.
4. A játék **célja** hogy az ellenfél poharait eltüntessük: amelyikbe betalálunk, annak a tartalmát az ellenfelünk megissza, majd a poharat félrerakja. Az nyer, akinek hamarabb sikerül kidobnia az ellenfél poharait.
5. A játékból kivett poharakat tilos eldobálni! Az üres poharakat a bírónak kell oda adni, ő gyűjti maga előtt az asztal szélén.
6. A labda követése és annak a visszahozása a játékos feladata.

A játék menete

Játékkezdés:

1. Mindkét csapatban van két-két játékos, akik eldöntik egymást közt a sorrendet (A-B játékos). A-A-nak dob, B-B-nek, ez a védekezésnél is fontos (lásd később).
2. A játék elején a két csapat a kezdési jogáért dob. Mindkét csapatból egy-egy játékos egymás szemébe nézve egyszerre dobja el a labdát. Értelemszerűen az kezd, aki az ellenfél poharába talál. Ha egyiküknek sem sikerült, vagy mindketten bedobják a másik két játékos próbálkozik. Ezután a kezdő csapat megkapja mindkét labdát és elkezdheti a játékot. Itt csak az ívelt dobás érvényes, minden esetben ez alapján dől el, hogy melyik csapat kezdi a játékot.

Dobások:

1. Az ellenfél akkor dobhat, ha a kezdő csapat mindkét tagja eldobta már a labdát, kivéve, ha mindketten betalálnak, mert akkor egy labdát visszakapnak, és újra dobhatnak.
2. Ha a két játékos egyszerre dobja el a labdát, csak az egyik dobás érvényes (ha követhető akkor az, amelyik hamarabb éri el a poharakat).
3. A dobás csak akkor érvényes, ha a dobó játékos könyöke a **játéktéren kívül** marad (magyarul nem nyúl be az asztal fölé).
4. Dobásnál nem számít a játékosok sorrendje.
5. Ha egy csapat mindkét játékosa ugyanabba a pohárba dobja a labdát, akkor a bedobott pohár körül levő közvetlen poharak is kidobottnak számítanak, vagy is meg kell inni amennyiben lehet egyenlően elosztva a két játékos között. Ebben az esetben nincs bónuszdobás.
6. Amennyiben egy játékos ivópoharában sör van, abban az esetben az ellenfél megpróbálhatja bedobni a labdát az adott pohárba. Ha ez sikeres, akkor az ellenfél elveszti a játékot (ha véletlenül esik a labda a pohárba, vagy valamiről/valakiről pattan be, akkor is számít és a játék végét jelenti). Ezt a dobást bármilyen módon ki lehet védeni (amennyiben a pohárból nem folyik ki a sör), viszont a poharat nem szabad letenni sehova és tilos úgy fogni, hogy takarva legyen a pohár szája.
7. A labdát kétféle módon lehet az ellenfél poharaiba juttatni: **dobva és pattintva**.

Pattintott dobás

8. **Pattintott labda** esetében a találat kettőt ér, vagyis az adott poháron kívül egy tetszőleges másikat is el kell vennie a védekező csapatnak.
9. Pattintott labdáról akkor beszélünk, ha az pattan az asztalon, mielőtt a pohárba esik. Ilyen dobásnál viszont az első pattanás után kivédhetik, (elkaphatják, elüthetik) a labdát, ha viszont ívelt labdához érnek hozzá az asztal fölött (bármilyen testrésszel), akkor egy általuk szabadon választott poharat kell elvenniük maguktól, akkor is, ha ez a játék végét jelenti. Ha a labda a pohár peremén pattan, nem számít pattintott dobásnak.
10. A pattintott labdát **csak** az a játékos ütheti el, foghatja meg, akinek jön a dobás, tehát ha az A játékos dob, akkor csak a másik csapat A játékosa ütheti el a pattintott labdát. Ellenkező esetben, ha a B játékos üti el az A játékos labdáját, akkor az hibapontnak minősül és egy tetszőleges poharat el kell venniük az asztalról.
11. Ha ugyanabba a pohárba esik mind két labda pattintva ez a szabály érvényét veszti, más szabály lép a helyére.(dobások/4. szabály)

Bónusz /büntető dobás

12. Ha mindkét játékos bedobja a labdát egy körön belül de nem azonos pohárba, akkor a csapat kap egy bónuszdobást, aminek a jogával bármely játékos élhet. Ebben az esetben a harmadik dobás előtt a már kidobott poharak lekerülnek az asztalról.
13. Ha a labda visszagurul a támadó csapathoz (az asztalon visszaér a támadó játékosok játékfelére, vagy lepattan ott még akkor is, ha ez utána ismételt az ellenfél asztalára kerül a labda) az, aki dobta újra próbálkozhat, viszont a dobást a háta mögül kell indítania, vagy háttal kell állnia az asztalnak. Ehhez a dobáshoz hozzáérni nem szabad, ha pattan, akkor sem. Viszont, ha a labda ebből a dobásból is visszajön már nem érvényes ez a szabály.
14. Ha valaki dobás közben meglöki az asztalt, a dobást megismételhetik. Abban az esetben, ha a lökés az ellenfél valamely tagjától érkezik ez csak az első esetben jelent újdobást, a többi esetben büntetés jár (lásd később- a pohár levétel/ivás részről).

trick-shot

15. Trükkös dobások, háttal pattanás nélkül, vagy akár a terembe található fix tárgyról (fal, föld, lámpa stb.) bepattintva. Ezek a dobások 2 pontot érnek, azaz két pohár sört kell megigyon az ellenfél. Ez a dobás nem védhető, nem lehet elütni.

túldobás

16. Túldobásnál a labda nem ér se asztalt, se poharat. Amennyiben a védekező csapat elkapja a dobást, egy kézzel és egyből, A-A-nak B-B-nek a támadó csapat dobó játékosa tetszőlegesen le vesz egy poharat.
17. Ez a szabály csak addig érvényes, amíg a támadó csapatnak egynél több söre van fent.

Kiváltás/mentés:

1. Ha az egyik csapat utolsó poharát is kidobják, még nincs veszve a játék, ugyanis ha a következő körben sikerül a "vesztes" csapatnak az egyik pohárba beletalálnia, akkor a kidobott poharat visszatéve a játék folytatódik. Ezt a dobást a csapat bármely játékosa indíthatja.
2. Egy játékon belül egy csapat csak egyszer élhet a mentés jogával.
3. Abban az esetben, ha a labda egy ivópohárba esik nincs lehetőség mentésre.
4. Az idő lejártával ha a csapatok pohárállása 1-1 nincs mentés.

5. Abban az esetben ha egy csapatnak egy pohara van fent és a labdát a saját poharába „ejti”, vége a játéknak és nincs mentés.

Kifújás:

1. Abban az esetben, ha egy dobás után a pohár belső peremén „pörög” a labda, a védekező csapat bármely játékosa kifújhatja egészen addig, amíg a labda nem éri el a sört (minden egyéb esetben – kivéve pattintott dobás- tilos a labda útjának bármilyen befolyásolása).
2. Ha mindkét labda ugyanabba a pohárba esik a második labdánál nincs kifújási lehetőség.

Pohár levétel/Ivás:

1. Egy ivópohár tartalmát nem kötelező azonnal meginni, lehet játszani tovább, addig kell meginni a pohár tartalmát, ameddig újat dobnak ki ugyanannak a személynek. Kivéve, ha egyszerre több poharat dobnak ki egy játékosnak, mivel két, vagy több kidobott pohár tartalma nem tölthető egybe. Ha egy játékos mégis összetöltene két, vagy több pohár tartalmát le kell vegyen egy újabb poharat a még fent lévők közül (ha ez nem az utolsó poharat jelenti).
2. Amennyiben dobás közben a védekező csapat meglöki egy vagy több poharát, de azok közül egy sem borul fel, akkor a dobó játékos kérheti a meglökött pohár/poharak egyikének a levételét.
3. Az asztal többszöri meglökése egy mérkőzés során egy csapat részéről pohár levétellel járhat, a lökést indító csapatnak 1 poharat le kell vennie minden egyes ilyen alkalommal.
4. Ha dobás hatására felborul egy pohár, úgy hogy a labda a pohár belsejét éri akkor a dobás érvényes és a poharat le kell venni. Viszont ha a labda a pohár külsejét érve borítja fel a poharat, akkor a dobás érvénytelen és a pohár újrátöltve visszakerül az asztalra.
5. Amennyiben egy csapat feldönti saját poharát, abban az esetben az a pohár is lekerül az asztalról.
6. Ha egy játékos a saját poharába ejti, dobja vagy juttatja a labdát függetlenül attól, hogy a labda milyen formában (pattintva, háttal, stb.) esik a pohárba csak egy poharat kell levegyen.

Zavarás:

1. A játékosok nem dobálhatnak semmit (ruhadarabok, poharak, labdák, stb.) egymás felé, hogy ezzel zavarják ellenfelüket.
2. A játékosok nem fújhatnak, legyezhetnek, vagy hozhatnak létre bármilyen légáramlatot, hogy ezzel a labdát eltérítsék, vagy az ellenfél játékosát megzavarják.
3. A védekező csapat, amíg a támadó csapat dob, nem nyúlhat hozzá a poharakhoz, vagy nem nyúlhat be az asztal fölé (nem takarhatja el a poharakat és nem legyezhet a poharak fölött) kivéve a pattintott dobásnál.
4. A játékosok nem közelíthetik meg az ellenfél játékosait fenyegető módon. Általánosságban a játékosoknak a játék alatt végig a saját asztalvégük mögött kell tartózkodniuk, azaz az asztal feléig mehetnek. (kivétel a labdák felvétele)
5. A játékos semmilyen külső eszközzel nem akadályozhatja ellenfelét (lámpa, lézer, stb.)
6. Viszont ne felejtjük el, hogy kocsmajátékról van szó. Taktikázni itt is lehet, vizuálisan és szóban elfogadott az ellenfél félrevezetése, a **fair-play** keretein belül.

Rendezés:

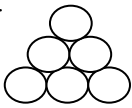
1. A poharak egy idő után fogynak és a rendezetlenség miatt egyre nehezebb lesz betalálni, ezért van egy olyan szabály, ami megkönnyíti a játékosok dolgát. Egy játék alatt minden csapat 2 rendezést

kérhet, de csak akkor, ha az ellenfélnek 6, 5, 4, 3, 2 vagy 1 söre van fent. Rendezés közben tilos eldobni a labdát. Ez alól kivétel az ivópohárra tett kísérlet.

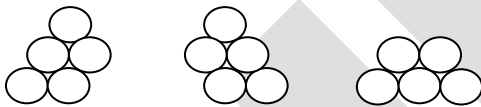
2. Rendezés után az egymás mellé kerülő poharaknak érniük kell egymást.
3. Mielőtt az ellenfél dob, az előtt kell rendezést kérni.
4. A rendezés lehetőségei a 6 pohár felállítására szerint kérhető, azaz a rendezett poharak formája nem lóghat ki a 6-os felállásból.
5. A poharak rendezéskor csak arra a helyre kerülhetnek, ahol a 6 poharas felállásnál is pohár van (kivételt élvez a 2 poharas rendezés, ahol a poharakat lehet egymás elé rendezni).
6. A rendezést mindig az első sortól kell kezdeni.
7. Ennek elvégzése a játékosok feladata, amit a bírónak véglegesítenie kell.

Ezek alapján a következő rendezési lehetőségek vannak:

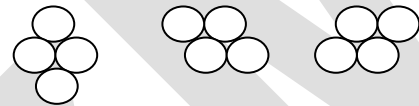
6 pohár:



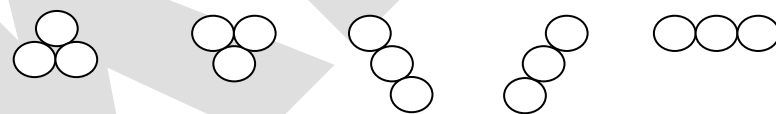
5 pohár:



4 pohár:



3 pohár:



2 pohár:



A lényeg, hogy **DOBJ** be minél több labdát, **IGYÁL** és **ÉREZD JÓL MAGAD!**

Ez a szabályzat a Kolozsvári Magyar Beerpong Egyesület által lett gondosan kigondolva, összesítve, szerkesztve és bővítve. Az elkövetkezőkben fenn áll az esély ennek bővítésére, részletesebb kidolgozására.

KMVB