

# **PRAVIDLA BEERPONGOVÉHO TURNAJE**

## **ZAHÁJENÍ HRY**

Proběhne zařazení vašeho týmu do soutěžního pavouka. Před každým zápasem proběhne stříhání „kámen, nůžky, papír“ mezi zvolenými zástupci z obou týmů. Vítěz zahajuje hru.

## **PRŮBĚH HRY**

Týmy se střídají pravidelně v házení vždy po jednom hodu. Pokud se hráč trefí do soupeřova kelímku, je tento kelímek odstraněn ze hry. V případě kelímků s pivem by měl být tento kelímek vypit (kdo ho bude pít je již na interní domluvě každého týmu).

Všichni hráči se v házení vždy po jednom hodu pravidelně střídají a toto pořadí se v průběhu hry nesmí měnit.

## **HÁZENÍ**

Existují dva způsoby házení. Přímý hod a hod s odrazem.

**Přímý hod**

míří přímo na kelímky. Soupeř nesmí do dráhy letu míčku nijak zasahovat (ani fyzicky ani např. foukáním). V případě úspěšného trefení kelímku (=míček zůstane v kelímku), je tento kelímek odstraněn ze hry.

**Hod odrazem**

míří na kelímky s pomocí odrazu o stůl. Hod odrazem může být blokován (např. vyražením nebo chycením míčku) a to ale až po kontaktu míčku se stolem. V případě trefení kelímku hodem s odrazem, je odstraněn ze hry právě tento kelímek a jeden další libovolný. Celkem je tedy hod s odrazem počítán za dva trefené kelímky.

## **LOKET ZA HRANOU STOLU**

Při obou způsobech házení musí při odhodu míčku zůstat hráčův loket za hranou konce stolu! V případě porušení tohoto pravidla se tento hod nepočítá a pokračuje soupeřící tým. Pokud se však týmy domluví, může hráč hod opakovat.

## **PŘEVHRNUTÍ KELÍMKŮ**

Pokud hráč (např. svou nešikovností) převrhne jeden nebo více kelímků svého týmu, jsou tyto kelímky odstraněny ze hry. Za převrhnutý kelímek se považuje každý kelímek, který spadne na zem nebo se dotkne hranou (vrchním okrajem kelímku) stolu, případně se celý jeho objem vylije. Pokud jsou převrhnuty všechny kelímky týmu zbývající ve hře, tento tým zápas prohrává bez možnosti dohozu.

## **VYFOUKNUTÍ MÍČKU Z KELÍMKU**

Pokud míček rotuje po okraji (vně) kelímku, a ještě se nedotkne hladiny piva, je možné jej vyfouknout ven.

Pokud se to podaří, pokračuje se dále ve hře. Jakmile se míček hladiny vody nebo piva dotkne, počítá se tento kelímek jako trefený.

## **ROZPTYLOVÁNÍ SOUPEŘE**

Rozptylování soupeře jakýmkoli způsobem (bez fyzického kontaktu) je povoleno, pouze však na vlastní polovině!

Nesmí se však nepřetržitě zakrývat výhled na kelímky. Cílem je, aby hráči viděli, kam házejí.

## **TREFENÍ RUKY PROTIHRÁČE**

Pokud při přímém hodu na kelímky zasáhnete soupeře do ruky (či jiné části těla), která se nachází v dráze letu míčku do kelímku (nad stolem), zasažený tým musí ze hry odstranit jeden trestný kelímek.

Prudká střela s cílem zasáhnout pouze soupeřovi ruce je však zakázána a nezapočítává jako trestný kelímek. Za prudkou střelu se považuje hod výrazně rychlejší než ty v dosavadním průběhu hry tohoto hráče.

**DOHOZ**

V případě, že soupeř trefil poslední kelímek (popř. jeden ze dvou posledních kelímků hodem s odrazem), má tým ještě možnost jednoho dohozu. Provede jej hráč, který je na řadě. Pokud trefí také poslední kelímek (popř. jeden ze dvou posledních kelímků hodem s odrazem), vyrovná tak zápas a nastává prodloužení.

**PRODLOUŽENÍ**

V případě úspěšného dohozu nastává prodloužení 1 na 1 kelímek. Ve hře pokračuje tým a hráč, který je na řadě (nelze vybrat). Pokud se situace s úspěšným dohozem opakuje, hraje se další prodloužení, a to až do rozhodnutí.

**ČASOVÝ LIMIT**

V případě, že se zápas hraje déle než 30 minut, má rozhodčí (organizátor) možnost zápas ukončit, případně nařídit flip cup (popř. pivní štafetu) pro určení vítěze.

**KONEC HRY**

Hra končí v momentě, kdy jeden z týmů trefí poslední kelímek (poslední dva kelímky v případě hodu odrazem) a soupeř neodpoví úspěšným dohozem. Tým, který trefí všechny soupeřovi kelímky vítězí a jeho zástupce nahlásí výsledek (popř. i skóre) organizátorovi nebo moderátorovi. Pokud se hraje na kelímky s pivem, poražený tým dopíjí všechna piva, která zůstala na stole.