

PIRATE PONG (Beer Pong) v1.0

MATERIALI

1 arbitro, 2 o più giocatori, 14/22 bicchieri di plastica, 1 pallina da ping pong, 1 tappettino di gioco o nastro adesivo e metro per segnare il campo sul tavolo, 2 panni spugna.

REGOLE

Decidere di comune accordo se usare Variazioni e/o Regole Extra (ultimo paragrafo di questo regolamento) e quali, se giocare Matches o Torneo, sfide Singole o a Squadre (ogni squadra deve essere composta da almeno 2 componenti).

Estrarre a sorte quale squadra inizierà per prima, effettuando un sorteggio con la moneta.

Scegliere con quanti bicchieri giocare, se 6 o 10, in base al numero dei componenti delle squadre, disponibilità di Birra e di berla.

Decidere la durata delle partite, 10 o 15 minuti.

Il campo di gioco sarà formato da un tavolo, nei 2 lati corti si posizionerà ciascuna squadra, l'una di fronte all'altra, ad ogni squadra verranno assegnate 6/10 bicchieri.

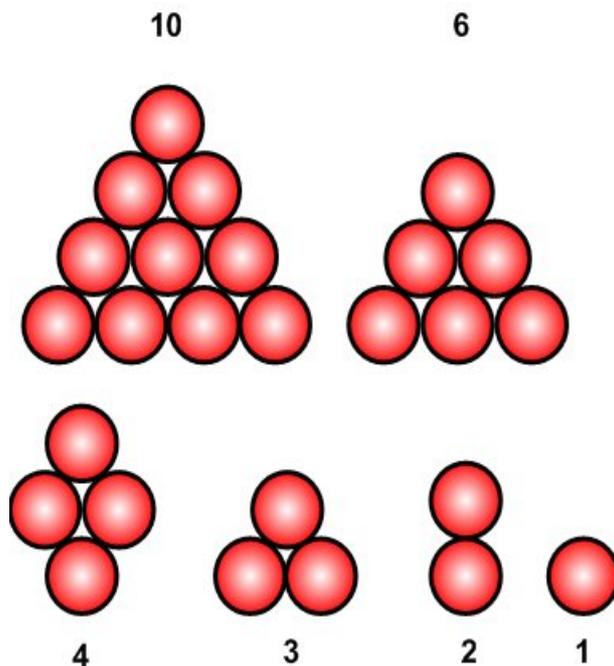
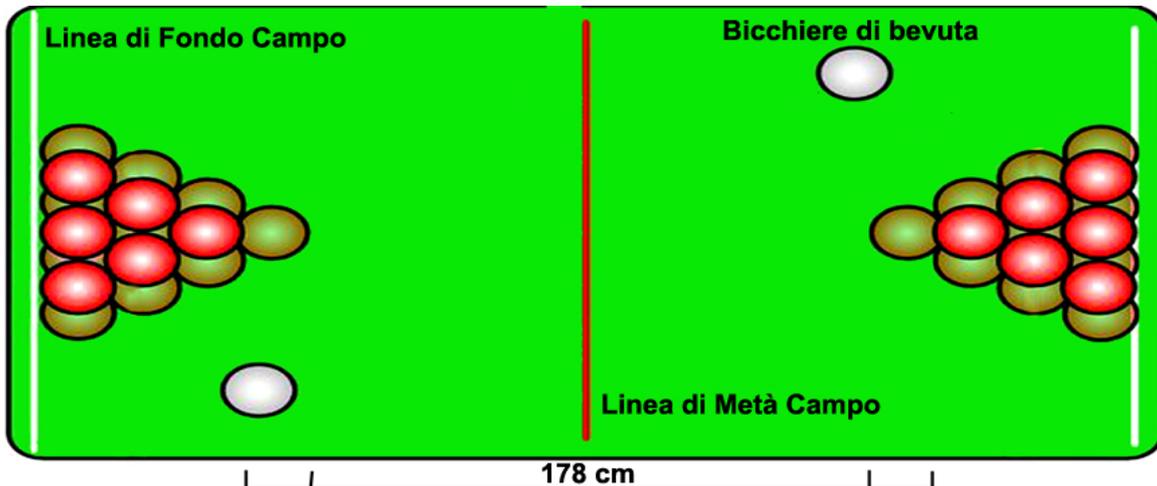
Questi verranno disposti in forma di piramide orizzontale, davanti a ciascuna squadra.

I bordi dei bicchieri devono toccarsi, e la base della piramide deve essere ad 1 cm dal bordo del tavolo

La distanza regolamentare tra il primo bicchiere di una squadra e l'altro è di 178 cm.

Per questioni d'igiene, visto che la pallina può facilmente cadere in terra, riempite i bicchieri delle piramidi di ACQUA, e per non più della metà, altrimenti diventa molto difficile imbucare la pallina.

Destinate 1 bicchiere di bevuta x squadra, da riempire ripetutamente in base ai colpi andati a segno. Tenete a portata di mano delle spugne per asciugare palline e campo.

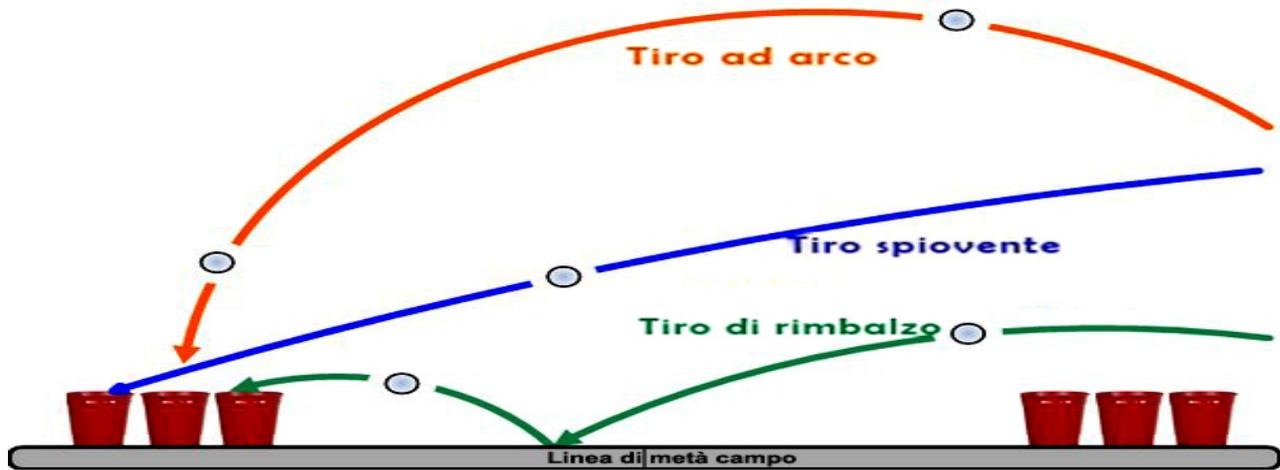


OBIETTIVO E VITTORIA

Lo scopo è lanciare una pallina da ping pong e farla entrare in uno dei bicchieri della squadra avversaria, posti dall'altro lato del tavolo: ogni qual volta una pallina finirà all'interno del bicchiere, 1 avversario dovrà bere 1 Birra e rimuovere il bicchiere colpito.

I tiri, eccetto l'ultimo, possono essere fatti in qualsiasi maniera, nei tiri di rimbalzo la pallina deve obbligatoriamente rimbalzare nella metà campo avversaria.

Quando rimane 1 solo bicchiere, i tiri dovranno essere TUTTI di rimbalzo.



Una partita dura al 10-15 minuti, in caso di parità si giocherà per il Golden Pong: il primo che fa centro nel bicchiere altrui, vince.

Se si rimane entrambi con 1 bicchiere, vince la squadra che elimina il bicchiere avversario per prima.

INFRAZIONI E PENALITA'

NON SI POSSONO INTERCETTARE LE PALLINE IN NESSUN MODO, PENA LA BEVUTA DI 1 BIRRA !!! (a meno che ad inizio giochi, non si sia deciso di adottare la Regola Extra Difensore)

°Se la pallina entra e fuoriesce dal bicchiere, il punto non è valido.

°Se un giocatore accidentalmente fa cadere i bicchieri, propri o degli avversari, verranno considerati eliminati, e dovrà bere le Birre corrispondenti.

°La Birra dovrà essere bevuta in un sorso e solo ed esclusivamente con la Mano Sinistra: in caso ciò non avvenisse, i Pirati Avversari dovranno gridare "ARRRRGHHH!" per denunciare l'infrazione ed avranno a disposizione 1 tiro aggiuntivo.

°In caso di comportamento irregolare, l'arbitro potrà ammonire il giocatore col Cartellino Giallo: la penalità consiste in 3 tiri extra per la squadra avversaria.

Se il comportamento scorretto continua, sarà Cartellino Rosso: la penalità è di 6 tiri extra per la squadra avversaria più 1 Birra bevuta dal giocatore al quale verrà contestato la penalità.

VARIAZIONI E REGOLE EXTRA

Pirate Pong Guercio

I giocatori, dovranno giocare per tutta la partita con una benda su un occhio, alla maniera Pirata.

2 Palle

2 membri della squadra tirano in sequenza 1 pallina a testa. Nel caso in cui nessuno dei 2 centri un bicchiere, il loro turno finisce

Se il primo giocatore fa canestro in un bicchiere, gli avversari non devono berlo subito, ma aspettare il lancio del secondo giocatore in quanto vengono applicate le seguenti regole:

-se il secondo giocatore non centra nessun bicchiere il turno della squadra finisce, le palline passano all'altra squadra che beve immediatamente il bicchiere colpito.

-se il secondo giocatore centra un bicchiere differente da quello preso dal suo compagno, la squadra ha diritto ad un nuovo turno e riceve le palle indietro (Balls Back), mentre gli avversari bevono i 2 bicchieri.

-se il secondo giocatore centra lo stesso bicchiere del compagno, la squadra ha diritto ad un nuovo turno, riceve le palle indietro e gli avversari devono bere 3 bicchieri: quello colpito più 2 a loro scelta.

Nel caso in cui il primo giocatore tiri fuori e il secondo centri un bicchiere, il turno della squadra finisce, le palline passano all'altra squadra che beve immediatamente il bicchiere colpito.

Difensore

In caso di Tiro con Rimbalzo, si può deviare la pallina con una mano, in quanto è molto più facile fare canestro in questo modo.

Ridisposizione dei Bicchieri (Re-Rack)

Durante la partita, come i bicchieri cominciano a diminuire, le squadre possono chiedere 2 ridisposizioni dei bicchieri avversari, in modo da facilitare la loro colpibilità .

I bicchieri possono essere disposti a discrezione della squadra richiedente il Re-Rack.

Preso al Volo (Catch)

Nel caso in cui un giocatore tiri la pallina con troppa forza e non colpisca nè tavolo nè bicchieri, i giocatori della squadra avversaria possono provare a prendere la pallina al volo.

In caso di avvenuta presa chi ha effettuato tale lancio deve bere 1 dei suoi bicchieri.

La regola non viene applicata quando, chi sbaglia il tiro, ha 1 solo un bicchiere ancora in gioco.

Disonore

La squadra perdente dovrà bere anche tutti i bicchieri rimasti alla squadra vincente.

Varianti Torneo

In caso di molti partecipanti, si può adottare il Beer Pong Veloce: chiunque sbaglia deve bere uno dei suoi bicchieri.

Questa regola non vale per l'ultimo bicchiere: se il giocatore della squadra A ha un bicchiere e sbaglia, la partita non finisce ma semplicemente aspetta nuovamente il suo turno.

In modalità Torneo, entrambe le squadre dovranno bere tutte le birre assegnate ad inizio gioco, per accedere al turno successivo, quindi anche le rimanenti in tavola.



Chiesa Pastafariana Italiana

