

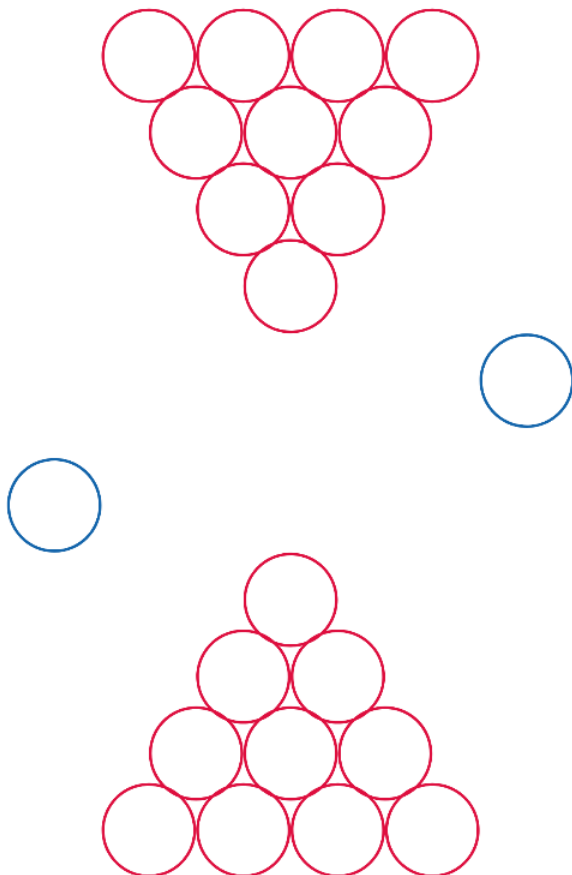
# HämePong Säännöt

HÄTÄ ry & HIOP ry

## PELIN TARKOITUS

Heittää pingispalloja vastakkaisen parin kuppeihin niin kauan, että heillä ei ole enää yhtään kuppia jäljellä. Kun pallo menee kuppiin, kuppi poistetaan ja sen sisältö juodaan.

## KUPPIEN ALKUASETELMA



10 kuppia per joukkue (6 alkoholia ja 4 vettä)

Kupit asetetaan kolmiomuodostelmaan kolmionkärjen osoittaessa eteenpäin.

1 vesikuppi pallojen huuhtelua varten

2 pingispalloa

3 alkoholijuomaa (> 4,5 %) per pari

Alkoholijuomat jaetaan kuuteen (6) etummaiseen kuppiin ja takarivin neljä (4) kuppia täytetään vedellä.

Alkoholijuomat jaetaan tasan kuppien kesken.

Erilaisia juomia (esim. kalja ja siideri) ei tarvitse sekoittaa keskenään.

## **JUOMINEN**

Parista toinen pelaaja voi juoda alkoholittomia juomia vain, jos hänellä on lääkärintodistus asiaan liittyen, edellyttäen silti, että parista toinen juo alkoholipitoiset juomat.

Kuppien sisältöä ei tarvitse juoda heti, kun vastakkainen pari on osunut kuppeihin. Pelaaja saa myös kaataa kaikki keskeneräiset juomansa samaan kuppiin. Juomat on silti juotava kyseisen pelin aikana.

## **ALOITUS**

Aloittava pari valikoituu kivi, sakset, paperi -pelin avulla.

## **HEITTÄMINEN**

Parilla on kaksi palloa/kierros. Pallot voidaan heittää heti, kun vastakkainen pari on heittänyt viimeisen pallonsa.

Jos pallo kuitenkin heitetään liian aikaisin, heittoa ei lasketa ja kyseistä palloa ei saa heittää uudelleen.

Yksi pelaaja EI SAA heittää parin molempia palloja.

Heitettäessä kyynärpään on oltava pöydän reunan takana.

Mukeihin ei saa koskea, ennen kuin vastakkainen pari on käyttänyt heittovuoronsa.

Jos pari saa pallon kuppiin, kuppi poistetaan ja vastakkainen pari juo sen sisällön.

Jos parin molemmat pelaajat heittävät pallot vastakkaisen parin kuppeihin, kupit poistetaan (ja järjestetään uudelleen kolmioon, jos tarpeellista) ja heittävä pari saa uuden heittovuoron (molemmat pallot).

Jos molemmat pallot menevät samaan kuppiin, heittävä pari saa valita myös toisen poistettavan kupin (eli yhteensä poistetaan 2 kuppia).

Jos pallo menee kuppiin pompun kautta (eli pallo osuu mihin tahansa pintaan ennen kuppia, esim. pöytään, seinään, toiseen pelaajaan), heittävä pari saa valita myös toisen poistettavan kupin (eli yhteensä poistetaan 2 kuppia). Poikkeuksena mokin reuna, jonka kautta menevää palloa ei lasketa pompuksi.

Poistettavien kuppien maksimimäärä on aina kaksi (2).

Jos pelaaja tiputtaa pallon vahingossa yhteen omista kupeistaan:

Kuppi poistetaan, ja pallo pysyy kyseisellä parilla, JOS  
TIPUTTAMINEN TAPAHTUU VASTAKKAISEN PARIN VUORON AIKANA.

Kuppi poistetaan, ja pallo siirtyy vastakkaiselle parille, JOS  
TIPUTTAMINEN TAPAHTUU OMALLA VUOROLLA.

Jos pallo tippuu omaan kuppiin pompun kautta, edetään yllä mainitulla tavalla, mutta vastakkainen tiimi saa valita myös toisen poistettavan kupin (eli yhteensä poistetaan kaksi kuppia).

Jos yksi pelaaja heittää kolme (3) onnistunutta heittoa peräkkäin (eli pallo menee kuppiin), saa hän jatkaa heittämistä niin kauan, kunnes hän epäonnistuu heitossa.

Jos pallo lentää huuhtelumukiin, sen heittäjä saa uuden heiton.

## **UUELLEENJÄRJESTÄMINEN**

Kupit järjestetään uudelleen kolmioon, kun kuppeja on jäljellä kuusi (6) ja kolme (3).

Kun jäljellä on yksi (1) kuppi, se asetetaan pöydän päähän keskelle.

Kupit järjestetään uudelleen sen jälkeen, kun vastakkainen pari on päättänyt vuoronsa.

Kuppien järjestys tapahtuu aina takarivin kohdalle.

## **KUPIN KAATUMINEN**

Jos kuppi kaatuu, se poistetaan.

Kupin tahallinen kaataminen/pöydältä alas työntäminen on kielletty.

## **ESTÄMINEN**

Jos pallo heitetään pompun kautta, pari saa estää sen menemisen kuppiin huitaisemalla palloa tai ottamalla sen kiinni, kun se on osunut pintaan.

Jos ilman pomppua heitetyn pallon meneminen kuppiin estetään, heitto lasketaan onnistuneeksi (ja lisätään mahdolliseen onnistuneiden heittojen putkeen) ja heittänyt pari saa valita poistettavan kupin.

Jos heitetty pallo menee selkeästi pöydän ohi, sen saa ottaa kiinni.

Epäselvissä tilanteissa tuomari tekee lopullisen päätöksen.

## **PUHALTAMINEN**

Jos pallo jää pyörimään kupin sisäreunoihin, saa puolustava pari yrittää puhaltaa sen pois kupista ennen kuin pallo osuu kupissa olevan nesteen pintaan.

Ilmassa olevaa palloa ei saa puhaltaa.

Jos pallo puhalletaan toiseen kuppiin, molemmat kupit poistetaan.

Jos pallo osuu puhaltavan pelaajan kasvoihin, ja menee sitä kautta kuppiin, lasketaan se pompuksi.

## **DEATH CUP**

Jos pallo heitetään pelistä poistettuun kuppiin, jota ei ole vielä juotu tyhjäksi, heittävä tiimi voittaa automaattisesti ottelun.

Sääntö koskee myös tilannetta, jossa pelaaja tiputtaa itse pallon parin omiin kuppeihin.

Kun pelaaja juo kupin tyhjäksi, on siitä ilmoitettava selkeästi ääneen. Muuten muki lasketaan death cupiksi, vaikka se olisikin tyhjä.

## **RIPARI**

Jos pallo kimpoaa heiton jälkeen takaisin heittävän parin puolelle pöytää pitkin, saa saman pallon heittää uudestaan heikommalla kädellään tai selän takaa.

Riparin kiinni ottanut pelaaja saa suorittaa heiton.

Ripari lasketaan normaaliksi heitoksi, joten myös siihen pätevät kaikki heittoihin liittyvät säännöt.

## **PELASTAUTUMINEN**

Kun parilla ei ole enää yhtään kuppia jäljellä, he saavat kuitenkin yhden heittovuoron aikaa yrittää jatkaa peliä.

Molempien pelaajien täytyy heittää onnistunut heitto, jotta peli jatkuu.

Esimerkki: Vastakkainen pari heittää 10 onnistunutta heittoa ensimmäisellä vuorollaan, mutta onnistutte pelastautumaan. Peli jatkuu tilanteesta 10-1.

Yksi pompun kautta kuppiin menevä heitto ei riitä pelastautumiseksi.

## **TUOMARIT**

Viralliset pelit pelataan tuomareilla.

Tuomarit ovat yleensä HÄTÄ ry:n tai HIOP ry:n organisaatioista.

Tuomaritkin ovat ihmisiä ja osallistuvat tapahtumaan vapaaehtoisesti.

Huolehdi siitä, että tuomari varmasti seuraa peliänne.

Jos tuomari on mielestänne liian humalassa tai käyttäytyy muuten asiattomasti, voitte pyytää toista tuomaria.

Voitte pyytää toisen tuomarin päätöstä, jos mielestänne oma tuomarinne tulkitsee sääntöjä tai tilannetta väärin.

Paikalle pyydetyn tuomarin on kuitenkin täytynyt nähdä kyseinen tilanne.

Käyttäydy asiallisesti, sillä tuomarin sana on lopullinen.

Muistattehan, että oma epäasiallinen käytös kääntyy usein lopulta itseänne vastaan.

## **HÄIRITSEMINEN**

Häiritsemisen on tapahduttava pöydän takana ja hyvän maun rajoissa.

## **SIIVOAMINEN**

Jos kaadat juomat lattialle, olet velvoitettu siivoamaan sotkusi.

Voittajajoukkue huuhtelee pelissä käytetyt kupit ja vaihtaa huuhteluviedet.

Hävinnyt joukkue putsaa pöydän juomaroiskeista.