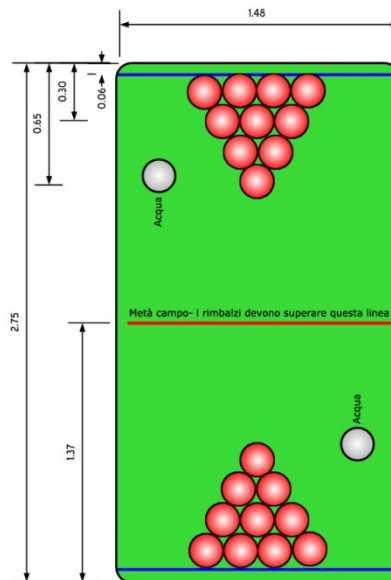




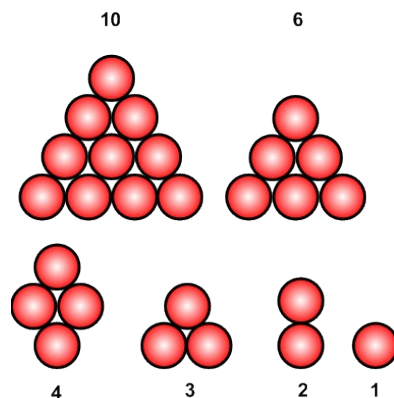
REGOLAMENTO UFFICIALE

1. Si gioca a squadre, **due per squadra**. ogni squadra deve essere composta da componenti, rigorosamente non astemi e soprattutto **maggiorenni**
2. Ad ogni squadra verranno assegnati **10 bicchieri di birra medi**
3. Per decidere quale squadra giocherà per prima si utilizzerà la tecnica del **NO-LOOK** che consiste nel fare centro in uno qualsiasi dei bicchieri della squadra avversaria senza guardare gli stessi ma guardando l'avversario dritto negli occhi.(entro e non oltre il limite dei 3 minuti). Altro metodo per determinare chi comincerà a tirare è il classico **pari e dispari**.
4. Il terreno di gioco sarà formato da un tavolo nei 2 lati corti si posizionerà ciascuna squadra, l'una di fronte all'altra.



5. La distanza tra il primo bicchiere di una squadra e l'altro sarà 5' 10" (177,8 cm), equivalente alla misura internazionale di $1,8793474828958 \times 10^{-16}$ [al] equivalente a sua volta a quasi 1 Fathom [fm] !
6. Sul tavolo verranno disposti i **10 bicchieri** in forma di piramide orizzontale, davanti a ciascuna squadra.
7. I bicchieri sono l'obiettivo. Ogni squadra a turno dovrà tirare le palline nel bicchiere degli avversari; ogni qual volta che una pallina finirà all'interno del bicchiere, gli avversari dovranno bere la birra colpita.
8. Il tiro per essere considerato valido deve essere effettuato entro i limiti del campo, e la pallina deve toccare la birra all'interno del bicchiere.
9. Le Birre devono essere suddivise equamente tra i 2 membri della squadra. **5 bicchieri bevuti a testa.**

10. La birra dovrà essere bevuta entro il proprio turno successivo, in caso non avvenga, gli avversari avranno a disposizione un turno aggiuntivo.(CARTELLINO GIALLO)
11. Le birre vuote non verranno più disposte sul tavolo in modo da rendere più difficile centrare i successivi bersagli.
12. Se un giocatore accidentalmente fa cadere i bicchieri, questi ultimi verranno considerati eliminati.
13. Una partita dura al massimo **20 minuti continuati senza recupero** a meno che non ci sia un'eccessiva perdita di tempo da parte di una delle due squadre.
14. **In caso di parità ad un bicchiere si gioca ad oltranza**, la prima squadra che fa centro nel bicchiere altrui vince. a meno che l' altra squadra non riapra la partita segnando anch' essa il loro ultimo bicchiere.
15. **Se in caso di parità di ultimo bicchiere** una squadra segna **con entrambi i componenti** la partita finisce.
16. **NON SI POSSONO INTERCETTARE LE PALLINE IN NESSUN MODO, PENA LA BEVUTA DI 1 BIRRA.**
17. In caso di comportamento non regolamentare l'arbitro potrà ammonire un giocatore (cartellino giallo), pena 2 tiri della squadra avversaria, se il comportamento continua, sarà Cartellino Rosso, e la pena saranno 4 tiri della squadra avversaria.
18. Se un giocatore in 3 serie consecutive riesce a centrare un bicchiere entrerà in modalità ON-FIRE ed avrà a disposizione un tiro bonus da usare nello stesso turno, se il giocatore continua a segnare tirerà fino ad errore.
19. Se i due componenti della squadra centrano un bicchiere vincono il DOUBLE ossia gli vengono restituite le palline per tirare entrambi una seconda volta; qualora entrambi centrassero di nuovo i bicchieri il meccanismo si ripete. **Durante questa modalità il conteggio degli ON-FIRE è attivo !**
20. **Se mentre un giocatore sta bevendo la sua birra e quest' ultima viene centrata da un giocatore avversario (ovviamente con un tiro valido) la partita termina e la vittoria va alla squadra che ha centrato il bicchiere.**
21. I bicchieri nel corso della partita verranno successivamente disposti secondo questa modalità:



22. In caso i bicchieri non corrispondano a nessuna delle precedenti configurazioni rimarranno fermi a meno che non ci siano bicchieri isolati, in tal caso la squadra avversaria sceglie come accostare i bicchieri al resto del gruppo nelle posizioni adiacenti disponibili.