

# ZASADY GRY

1. Podczas gry powinien być obecny sędzia, w innym wypadku zostaje to ustalone przez drużyny.
2. Gramy w kamień, papier, nożyce kolejno o wybór, lotkę oraz stronę.
3. Piwo otwieramy na znak sędziego („3,2,1”) i stawiamy je przed sobą.
4. Piwa do gry powinny być w puszkach, lecz w wyjątkowych sytuacjach sędzia może dopuścić piwo z butelki.
5. Gdy ktoś podczas gry odchodzi z linii, gra nie jest przerywana i toczy się bez niego.
6. Pijemy do znaku stop wykrzyczanego przez sędziego, jeżeli puszka przewróci się po postawieniu jej przez biegającego sędziego powinien to wyraźnie zaakcentować.
7. Po wypiciu piwa, pojedynczo pokazujemy sędziemu, że wypiliśmy. Oddajesz piwo na własną odpowiedzialność, zlewki karane są karnymi sekundami, według uznania sędziego.
8. Decyzja sędziego jest niepodważalna, niestosowanie się do jego zaleceń może spowodować wykluczenia zawodnika lub całej drużyny z gry.
9. Trzykrotna zlewka podczas jednej gry powoduje dyskwalifikację drużyny.
10. Jeżeli ostatnia osoba z drużyny będzie miała zlewkę, cała przeciwna drużyna pije przez 3 sekundy każdy, jeżeli uda im się w tym czasie wypić piwa - wygrywają.
11. Obowiązuje odległość minimalna - 10 kroków (Rozmiar buta około 46), można zwiększyć ta odległość, jeżeli obydwie drużyny wyrażą na to zgodę.
12. Rozpraszenie drużyny przeciwnej podczas rzutu jest jak najbardziej dozwolone (jechać Picka co ma małego bicka).
13. Wylewanie piwa za siebie lub w inny sposób karane jest sekundami dla drużyny przeciwnej.
14. Zabrania się zamiany piwami z innymi zawodnikami drużyny.
15. Gdy warunki powodują brak widoczności linii oraz puszek, należy doświetlić ją latarkami.
16. Zabrania się ingerencji w puszkę (powiększanie otworu, robienie dziur z boku i na dole itp.).
17. Zabronione jest robienie paraboli - jak stoisz za daleko to Twój problem.
18. Gdy podczas odstawiania puszek lub w inny sposób z winy pijącego, piwo zacznie się wylewać - obowiązują karne sekundy według woli sędziego.
19. Gdy piwo przewróci się przez rzut z drużyny przeciwnej, należy je jak najszybciej podnieść - nie obowiązują karne sekundy.
20. Zabrania się zbyt głośnego krzyczenia, rozbijania butelek i ogólnego zakłócenia porządku na miejscówce.
21. Jeżeli puszka wywróci się po tym jak biegający dobiegnie do linii, sędzia mówi STOP.
22. Karne sekundy można rozdzielać między członków drużyny, według ich uznania.
23. Karne sekundy odmierzone są za pomocą stopera przez sędziego.
24. Zakaz rzucania z wysokości.
25. Obowiązuje zakaz witania się z członkami drużyn podczas trwającej gry.
26. Zakaz odchodzenia z linii podczas gdy kapitanowie tworzą drużyny.
27. Gdy drużyna nie może wybrać biegającego - każdy z drużyny biega na zmianę.
28. Możliwa jest gra we flanki w trzy drużyny, jest to na razie tylko propozycja, chęć takiej gry należy zgłosić do sędziego, który wytłumaczy zasady.
29. Obowiązuje zakaz pozostawiania na linii mimo tego, że skończyło się wam piwo.