

Regler för Sjöslagscapsen



1. Sjöslagscapsen är en capstävling i lag som består av en gruppsspelsomgång och en utslagsomgång. Inget lag kan bli utslagen i gruppsspelsomgången. Resultat från gruppsspelsomgången används för att ranka lag inför utslagsomgången.
2. Varje lag består av 2 personer. Samma person kan inte vara med i två lag. Deltagare som inte är sjöslagsresenärer förlorar automatiskt alla matcher i utslagsdelen av tävlingen.
3. Cirkeln består av två lag där lagmedlemmarna sitter bredvid varandra. Det lag som står överst i lottningen sätter sig först. Varje cirkel bevakas av en Domare.
4. Deltagare skall sitta i riktning mot sitt eget glas. Spelavståndet mäts med båda benen utsträckta ifrån det egna glaset plus minst 10 cm. Under hela kastet skall spelarens armbåge befinna sig bakom knät närmast sitt eget glas.
5. Glaset fylls upp med dryck till en höjd av minst två fingrars bredd, varje medspelare hjälper till att hälla upp i mittenglaset.
6. Äldst i cirkeln börjar capsa. Vid träff i den motsatta motspelarens glas så utspelas en duell. Vid miss så fortsätter spelturen i medurs turordning.
7. Poäng utdelas så att det lag som förlorar en duell får poäng. Det gäller alltså att få så LITE poäng som möjligt. Vid träff i mittenglaset, dock inte under duell, utdelas två poäng.
8. Det lag som i utslagsomgången först uppnår 9 poäng eller däröver har förlorat. Det lag som först uppnår hälften av dessa poäng, avrundat uppåt, byter internt plats. I gruppsspelsomgången kör man endast till 5 poäng och utan platsbyten.
9. Om en spelare inte kan uppföra sig uppfostrat i ringen, äger Domaren den fulla rätten att varna eller direkt diskvalificera laget. Exempel på sådana låga handlingar kan ge direktdiskvalifikation är att en spelare vomerar osnyggt under spelets gång, avviker från spelplan, eller på annat sätt uppför sig oredigt. Exempel på varningar är att deltagare släpper kapsylen med armbågen framför knät, stör motspelare, sitter för nära sitt glas, sölar, eller kastar utanför dess tur s k "caps ur cirkeln".
10. Varning #1 är en varning utan poäng. Varning #2 innebär poäng. Varning #3 ger förlust.
11. På grund av högteknologiska begränsningar tillåts inte efteranmälningar.
12. Vid dispyt så har Domaren alltid rätt. Domaren är även mutbar.
13. Huvuddomare kan tillkallas vid behov. Huvuddomare äger rätt att ändra i alla regler till Sjöslagscapsen vid behov. Huvuddomare är också ytterst mutbar.