

Règles du tournois de BierPong du Nouvel An

Principe du jeu

Le Beer Pong oppose deux équipes de trois joueurs. Chaque équipe dispose 6 verres en forme de pyramide devant elle. Le but est de lancer des balles de ping-pong dans les verres de l'équipe adverse. Lorsqu'un joueur marque dans un verre, l'équipe adverse doit l'enlever et le boire. Pour gagner, il suffit qu'un joueur marque dans le dernier verre de l'équipe adverse. Chaque partie doit se dérouler de manière gentleman et fair-play.

Liste des éléments du jeu : Le jeu se compose d'une table, de 12 verres à jouer, de 2 verres d'eau servant à laver les balles, de 6 joueurs et de 4 balles de ping-pong.

Règles du tournoi :

1 – 3 joueurs par équipe.

2 – Chaque équipe commence avec 6 bières (ou un autre liquide, alcoolisé ou non, proposé lors du tournoi) réparti dans 6 verres (soit 1biere/verre). Les verres sont disposés en forme de pyramide.

3 – L'engagement est décidé à pile ou face.

4 – Les joueurs de l'équipe qui a la main tirent à tour de rôle (Chaque équipe dispose d'un tir par tour).

5 – Lorsqu'un joueur jette la balle, 4 scenarii sont possibles :

- Il marque, l'équipe adverse doit alors immédiatement boire le verre et le sortir du jeu.
- Il tire trop loin, ne touchant ni les verres ni la table. C'est un airball, il doit alors boire un de ses propres verres, au choix. Le airball ne compte plus lorsque l'on tire sur 2 verres ou moins et lorsqu'il ne reste plus qu'un verre à son équipe.
- La balle rebondit sur la table avant de rentrer dans un verre, c'est un bounce. L'équipe adverse boit alors ce verre et un verre accolé à celui-ci.
- La balle touche un élément du jeu mais ne rentre pas dans un verre, il ne se passe rien, c'est au joueur suivant de shooter.

6 – **Défense :** Dès que la balle rebondit sur un élément du jeu elle peut être attrapée ou déviée par l'équipe qui défend (exemple : lors d'un bounce). Par contre, si la balle est touchée par l'équipe qui défend avant qu'elle n'aie touché un élément du jeu ou qu'elle soit sortie du jeu le shooter obtient un free bounce. Il peut alors tirer à nouveau sa balle sans que l'équipe adverse n'ait le droit de défendre.

7 – **Send back :** Si les joueurs marquent lors de leur tour, 1 balle leur est rendue, l'un des joueur obtient un tir supplémentaire.

8 – **Racks** : Lorsqu'il vous reste 3 verres, vous devez les réorganiser en une nouvelle pyramide

- Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un verre il doit être centré sur votre bord de table.

9 – La partie se termine lorsqu'un joueur marque dans le dernier verre de l'équipe adverse. L'équipe perdante doit alors boire les verres restant de l'équipe adverse.

10 – Particularités du jeu :

- Il est interdit de tirer ou de défendre avec un verre à la main.
- Si un joueur fait tomber la balle dans un de ses propre verres il doit boire celui-ci.
- Un verre tombé compte comme un verre bu.
- Si la balle d'un joueur touche un verre avant d'entrer dans un autre, le verre compte mais le shooter doit s'excuser en faisant 10 pompes.