

LES LOIS DU BEER PONG

Le **bière-pong** est un jeu à boire américain dans lequel les joueurs doivent lancer une balle de ping-pong à la main sur une table dans le but de la faire atterrir dans l'un des 6 ou 10 verres à bière à l'autre extrémité.

1. LE BUT DU JEU

Chaque joueur de chaque équipe joue à tour de rôle. Le but est de lancer la balle dans les gobelets de l'équipe adverse. Dans ce cas, l'équipe qui a la balle dans ses gobelets boit le contenu du gobelet et l'enlève du jeu. La première équipe qui n'a plus de gobelets sur la table a perdu. Le gobelet n'est pas complètement rempli (de 1/4 à 1/3). Le jeu est gagné par l'élimination de tous les gobelets de l'équipe adverse avant que ses propres gobelets ne soient éliminés.

Si l'équipe adverse touche le dernier gobelet, l'autre équipe perd, à part si elle demande une rédemption, ce qui consiste à rentrer la balle dans le ou les gobelet(s) restant(s) sans faire une seule erreur.

2. L'ÉQUIPEMENT

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent sur :

Une table de jeu – 240cm x 60cm x 80cm

2 balles minimum – une par équipe

22 Red/Blue Cup's 16oz ou 470ml – 11 Red/Blue Cup's par équipe

3. L'INSTALLATION DU JEU

Chaque équipe dispose de dix gobelets. Ils sont placés en triangle, la pointe dans la direction de l'équipe adverse.

Les gobelets sont remplis à 10cl. A droite du triangle de jeu doit être disposé un onzième gobelet rempli d'eau afin de permettre le nettoyage de la balle à chaque lancer.

4. L'ENGAGEMENT

Le **"eyes to eyes"** : Les deux équipes se placent de chaque côté de la table et tirent en même temps dans les gobelets de l'équipe adverse, le tout en se regardant dans les yeux.

La première équipe qui mettra la balle dans les gobelets adverses ou dans le gobelet le plus proche de la pointe, débutera le jeu. Si les balles sont rentrées dans les mêmes gobelets le **"eyes to eyes"** est rejoué.

Le gobelet dans lequel tombe la balle n'est pas éliminé et le premier joueur de l'équipe qui a pris la main tire.

5. PLACEMENT DES JOUEURS

Chaque joueur devra être placé derrière la table de jeu. Lors des tirs il ne pourra pas dépasser avec son épaule une ligne imaginaire verticale placée au bout de la table. Le non-respect des règles de placement des joueurs pourra entraîner des pénalités.

6. LES TIRS

Il y a trois façons de tirer une balle au bière-pong :

- La balle rapide
- Le tir arqué
- Le tir rebondi

L'ordre de jeu est le suivant : Une équipe joue l'une après l'autre et en alternant les joueurs.

(A1 → B1 → A2 → B2)



La technique du tir rebondi est plus complexe mais si un gobelet est atteint en utilisant ce tir, deux verres sont éliminés. Par contre l'adversaire a le droit d'attraper la balle en l'air après son rebond sur la table et **avant que la balle ne touche les gobelets**.

- ⇒ **Le Shotgun** : Quand la balle reste coincée entre 3 gobelets, pour un tir rapide, arqué ou rebondi, l'équipe adverse en boira les 3 contenus.
- ⇒ **Le Oneshot** : Si l'équipe A tir dans un verre rempli et devant être consommé par de l'équipe B : **Le match est terminé et l'équipe A est victorieuse !**
- ⇒ **Aucun retour** : Après un tir, si la balle revient vers l'équipe du lanceur, cette dernière ne rejoue pas !

7. LES DEFENSES

A certaine phase de jeu, en fonction des tirs et de leurs résultats, il est possible de contrer l'adversaire :

- **Le contre** : Pour un tir rebondi (contact avec la table ou le rack), tant que la balle n'a pas atteint le gobelet adverse, il est possible de taper la balle sans l'attraper.
 - ⇒ De plus aucune préparation au contre n'est autorisée (main déjà en position).

Il est possible lors d'un contre de viser les verres de l'adversaire, si succès deux gobelets devront être bu comme lors d'un tir rebondi !

- **La Soufflette** : Si et seulement si la balle tourne dans un gobelet (aucun contact physique avec la bière ou l'un des joueurs), l'équipe touchée peut souffler pour y déloger la balle. Si la balle retourne dans un autre gobelet c'est ce gobelet qui sera décompté.

En cas de litige entre les deux équipes, et sans l'avis d'un arbitre, le tir sera rejoué !

8. LES PENALITES

L'interférence est définie comme n'importe quel contact, intentionnel ou non, entre les pièces du jeu : balles, verres, table et autres objets.

1^{ème} pénalité : la déconcentration des joueurs de l'équipe adverse est autorisée. Cependant, les joueurs ne peuvent pas cacher ou obstruer le plan de jeu (zone de placement des gobelets) avec un objet ou n'importe quelle partie de leur corps tandis que l'équipe adverse lance la balle.

Sanction : *Le tir est rejoué et le joueur fautif passe Hors-jeu pendant 1 tour, c'est-à-dire aucunes interférences (soufflettes, contres, bières...)*

2^{ème} pénalité : aucun joueur ne peut intentionnellement créer des appels d'air entourant la zone de jeu avec les mains, chapeau ou autre objet (sauf si défense soufflette).

Sanction : *Le tir est rejoué et le joueur fautif passe Hors-jeu pendant 1 tour, c'est-à-dire aucunes interférences (soufflettes, contres, bières...)*

3^{ème} pénalité : La saisie d'une balle sauf si elle en dehors du périmètre de jeu, est interdite. Par exemple si la balle rebondit sur un gobelet.

Sanction : *Un verre est bu par l'équipe fautive et le joueur fautif passe Hors-jeu pendant 1 tour, c'est-à-dire aucunes interférences (soufflettes, contres, bières...)*

4^{ème} pénalité : Si la balle rentre en contact avec plafond, mur, objets ou personnes externes au match

Sanction : *Peu importe le résultat, le tir est considéré manqué et la balle va à l'équipe suivante.*

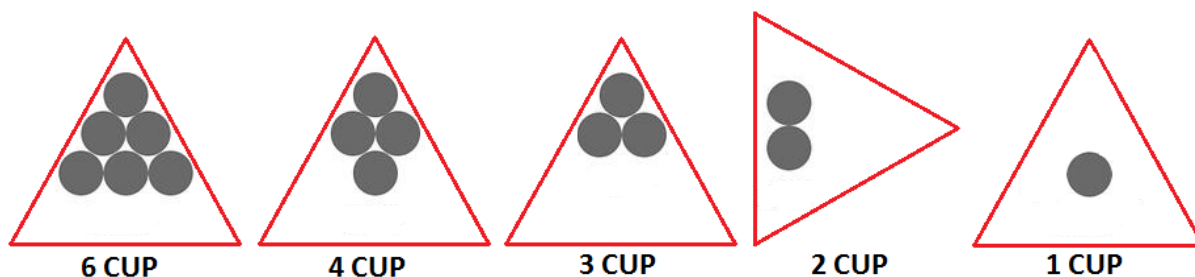
Pour 3 Hors-jeu, le joueur fautif est retiré du jeu jusqu'à la fin du match

Complément :

Les gobelets renversés par la balle lors d'un tir sont présumés réussis.

9. LE RERACK

Au fur et à mesure du jeu, les gobelets disparaissent et s'éparpillent dans les triangles de jeu. Le 'Rerack' ou resserrement automatique est obligatoire et se fera quand il restera 6, 4, 3, 2 et 1 Gobelet en respectant les schémas suivants, **toujours centré** et avec **la pointe dans la direction de l'équipe adverse (exception faite du 2 CUP)**.



10. FIN DE JEU

1^{er} cas - Le buzzer final a retenti :

Une partie dure 10 minutes, si elle n'a pas été terminée durant ce laps de temps, c'est la différence des verres non bus qui fait fois de score final !

En cas d'égalité, le match rentre en « **mort subite** ».

Mort subite :

- ⇒ La partie continue dans les mêmes conditions et avec les mêmes règles (tirs + défenses).
- ⇒ La victoire revient à la première équipe qui réussit à toucher l'un des verres restant de l'équipe adverse !

2^{ème} cas - Le buzzer final n'a pas encore retenti :

1. Un des joueurs de l'équipe « **A** » a lancé la balle dans le(s) dernier(s) gobelet(s) de l'équipe « **B** »

2. L'équipe « **B** » peut demander une « Rédemption ».

Rédemption :

- ⇒ Un joueur volontaire de l'équipe « **B** » doit tirer dans tous les gobelets restants de l'équipe « **A** »
- ⇒ **Aucun Rerack**
- ⇒ Les gobelets touchés peuvent être retirés au souhait du lanceur
- ⇒ **Une seule rédemption peut être accordée par équipe.**

a. Si pour l'équipe « **A** » il reste au moins 1 gobelet, le match est terminé !

b. Si tous les gobelets de l'équipe « **A** » sont touchés, la partie est relancée, l'équipe « **A** » doit alors de nouveau retoucher le(s) dernier(s) gobelet(s) de l'équipe « **B** » et aucune nouvelle rédemption ne pourra être accordée à l'équipe « **B** ».

Une fois les gagnants désignés :

- ⇒ Tous les verres devant être bu doivent être finis par les équipes avant la fin de la partie !
- ⇒ Pour les plus courageux : Le contenu restant dans les gobelets de l'équipe gagnante est habituellement donné à l'équipe perdante comme lot de consolation !