



Règles de Beer Pong

La base du jeu:

1. Les parties se déroulent avec 2 équipes composées de 2 joueurs (voir plus mais seuls 2 joueurs peuvent tirer par tour).
2. Pour chaque match, l'équipe dispose de 6 verres organisés en triangle. Il y a 2 balles sur le terrain de jeu. Certains matchs se jouent à 10 verres (finale overall, finale WB/LB, événements particuliers).
3. Durant une partie, il y a 1 remplacement des verres disponible dans la zone de disposition originale des verres (Il n'est pas obligé d'être sur les slots tant que les verres sont dans la surface occupée par les verres au début de la partie). Durant certains matchs à 10 verres, 2 remplacements sont disponibles (finale LB)
4. Pour savoir qui commence, le capitaine de chaque équipe engage un pierre-feuille-ciseau en une manche gagnante. Une fois cela fait, l'équipe gagnante démarre, n'importe lequel des coéquipiers peut commencer.
5. Si le premier tireur met un verre, le verre reste sur la table le temps que 2nd tireur ait joué. Si aucun autre verre n'est mis, le premier est bu (si le Tournoi est à l'alcool, sinon il est mis de côté) et l'équipe d'en face joue.
6. Si les 2 tireurs mettent tous les 2 un verre différent, ils sont retirés de la table et l'équipe rejoue. Tant que les 2 joueurs d'une équipe réussissent consécutivement leurs tirs, ils continuent à jouer.
7. Si le 2nd tireur met le même verre que le 1er tireur, le verre en question est retiré, le second verre retiré est choisi par l'équipe attaquante.

Le tir direct:

1. Le tir direct est le tir classique. La balle part directement vers les verres sans toucher la table. Si elle rentre dans un verre, seul le verre mis est retiré de la table.

Le rebond:

1. Si la balle rebondit sur la table et rentre dans un verre directement, deux verres sont retirés. Si la balle rebondit sur la table puis sur un verre avant de rentrer dans un autre verre, ça ne compte que pour 2 verres.
2. Toute balle ayant touchée la table peut être contrée

3. Si la balle rentre en contact avec un autre objet que la table, les verres ou une main d'un défenseur, l'effet du rebond est annulé. Le tir ne compte alors que pour un verre.

La défense:

1. Si la balle tourne dans un verre sans toucher la bière, elle peut être soufflée. Cela compte comme une défense et le verre ne compte pas.
2. Si la balle soufflée rentre dans un autre verre, il est à boire (ou à retirer) et compte comme un verre mis.
3. En cas de litige sur le fait que la balle ait touché ou non la bière, la décision est à l'appréciation de l'arbitre. S'il n'y a pas d'arbitre, l'équipe attaquante peut demander un "challenge", c'est-à-dire demander à rejouer le tir. Il n'y a qu'un seul challenge par match et par équipe. A noter que la décision arbitrale prend le pas sur un challenge quel que soit le cas de figure.

Egalisation:

1. Cette règle s'applique lorsqu'il ne reste qu'un verre à chaque équipe.
2. Lorsqu'une équipe met le dernier verre, celle d'en face peut tenter d'égaliser pour revenir dans la partie.
3. Si le premier tireur met le dernier verre, l'équipe en défense a un seul tir; si c'est le 2nd tireur qui met le dernier verre, l'équipe en défense a alors 2 tirs et n'a besoin que d'un seul vainqueur pour égaliser.
4. En cas d'égalisation, la partie est relancée. Chaque équipe place alors un verre au sommet de son terrain de jeu. L'engagement est redéfini avec un pierre-feuille-ciseau et la partie reprend selon la règle de la mort subite.

Mort subite:

1. Après une égalisation, la partie reprend son cours habituel équipe par équipe avec pour chacune le dernier verre en pointe du triangle.
2. Une fois qu'un des 2 joueurs d'une équipe met le dernier verre (que ce soit le 1er ou le 2e tireur ça n'a pas d'importance), s'engage un aller de retour de tir entre les équipes, joueur par joueur, jusqu'à ce qu'un des tireur rate son tir signifiant la défaite de son équipe et la victoire pour l'adversaire. (Si une équipe AB contre une équipe CD, les tirs se font dans cet ordre A-C-B-D puis on recommence jusqu'à ce que quelqu'un cède)

Redemption:

1. Cette règle rentre en jeu lorsqu'une équipe met le dernier verre, et qu'il reste plusieurs verres à mettre à l'équipe en défense. On rentre alors dans la phase de rédemption.
2. Chaque joueur de l'équipe en défense tire alors à tour de rôle. Si l'équipe réussit à mettre l'intégralité des verres restants sans rater un tir, elle égalise. La suite des événements est décrite dans la partie "Egalisation".
3. Les replacements ne sont pas autorisés dans la rédemption.
4. Durant la rédemption, les règles appliquées sont les mêmes que durant le cours du jeu. On retire du jeu les verres mis par l'équipe tous les 2 tirs.
5. La rédemption se termine dès que l'équipe rate un tir, ou réussit à mettre l'intégralité des verres restants.

Règles annexes:

1. Tout élément de l'environnement compte comme faisant partie du jeu.
2. Si le verre est renversé par l'équipe en défense, il est à boire ou à retirer de la partie et est considéré comme mis.
3. Si une balle renverse un verre en rentrant dedans, on replace le verre et on rejoue le tir.
4. Lors d'un tir direct, si la balle touche un verre puis rentre dans un autre, seul le second verre compte.
5. Le *Trash-talk* est autorisé dans les limites de l'acceptable, à l'appréciation de l'arbitre.

Jargon:

1. Humiliation → Si suite à une défense (balle soufflée ou contre), le joueur ayant défendu met un verre à l'équipe adverse, on parle alors d'humiliation. Cette humiliation peut donner lieu à un shot de sanction dans certains Tournois spéciaux.
2. Tap-to-tap → un tir Tap-to-tap est un tir direct ou un direct qui a tapé deux fois le rebord du même verre en diagonale sans rentrer dans ce dernier. Rageant.
3. Gamelle → Une gamelle est un tir direct ou indirect qui rentre dans un verre avant d'en ressortir sans intervention de la défense, par quel que magie que ce soit.
4. Verres en Thermopyles → On dit que des verres sont en Thermopyles quand 2 verres sont alignés côte à côte et perpendiculairement aux tirs des attaquants. En référence à la fameuse bataille grecque durant laquelle 300 spartiates ont contenu les forces perses avant de succomber. Cette position est une des meilleures positions défensives.

