



Règlement officiel de la SBPA

Résumé

Les règles sont basées sur trois principes :

- L'égalité entre tous les joueurs
- L'efficacité en faisant jouer un maximum de match simultanément
- Minimiser les disputes entre participants

Équipement

Tables SBPA® 240 x 60 x 70 cm

Red Cup 16 oz.

Balle 40mm SBPA®

État d'esprit du tournoi et code de conduite

Le Beer Pong est une activité unique. Comme beaucoup d'activités similaires, les parties peuvent devenir très compétitives à certains moments. Cependant il est important de rappeler que ce jeu est censé être fun et convivial. C'est pourquoi il est de la plus grande importance que les joueurs respectent les règles du jeu et chaque participant.

Le code de conduite est le suivant :

- Fair-Play
- Auto-arbitrage selon les règles
- En cas de litige, rejouer le point ou demander l'avis d'un officiel
- En cas de violence ou de non-respect des règles, le comité se réserve le droit de disqualifier une équipe et de l'évacuer des lieux

Règles du jeu

Général

- 2 joueurs par équipe, 2 balles par partie, 2 tirs consécutifs par équipe
- La partie dure 20 minutes
- 10 verres par côté : la formation initiale est un triangle équilatéral qui pointe vers l'avant (les 10 verres de bière ou d'eau selon le choix du participant).
- 1 verre pour nettoyer les balles par équipe
- L'arrière des verres devrait toujours être aligné avec l'arrière du triangle dessiné sur la table. S'ils ne le sont pas, ils doivent être réalignés avant le tir suivant
- La reformation, Repack, se fait à 6, 3 et 1 verre restant, elle doit être demandée par l'équipe adverse. Les verres doivent reformer un triangle équilatéral qui pointe vers l'avant. Le dernier verre restant doit être aligné sur l'arrière du triangle rouge dessiné sur la table et au milieu.



Début de la partie

L'équipe qui commence est celle qui marque en premier (1 tir par équipe à tour de rôle en se regardant dans les yeux) ou en se départageant en jouant à *Feuille – Caillou – Ciseaux*. Ensuite, l'équipe commence la partie avec 2 balles et 10 verres en face.

Durant la partie

Chaque joueur tire une balle. Si les deux joueurs ne marquent pas, balles aux adversaires. Le premier joueur marque, le verre reste, le deuxième joueur lance la balle :

- S'il loupe, le verre est retiré, balles aux adversaires.
- S'il marque, deux verres sont retirés et l'équipe doit rejouer. **BallsBack**.
- S'il marque dans le même verre que son coéquipier, **Combo**. Le verre où se trouvent les balles ainsi que deux verres qui le touchent sont à retirer. L'équipe doit rejouer. **BallsBack**.

Tous les verres d'une équipe renversés accidentellement par un joueur de cette même équipe sont considérés comme « marqués », de même pour chaque balle qui rentre dans ses propres verres.

Les distractions sont autorisées, cependant les joueurs ne peuvent en AUCUN cas passer au-dessus de l'air de jeu avec un objet ou une partie de leur corps pendant que l'équipe adverse tire.

Aucun joueur ne peut intentionnellement déranger l'air de jeu alentour aux verres pendant une partie (comme ventiler avec les mains, un chapeau ou tout autre objet).

Aucun joueur ne doit être offensé de ce qui se dit pendant la partie. Les menaces sont proscrites et entraînent un renvoi des tournois sans remboursement. Idem pour les propos ou actes de nature racistes.

Les parties qui durent plus de 20 minutes sont terminées selon l'avis des officiels sur place.

Les bières qui restent d'un côté de la table à la fin de la partie sont la propriété de cette équipe et les « perdants » ne sont en aucun cas obligés de les boire. Les joueurs peuvent décider de jouer avec de la bière ou de l'eau.

Les joueurs qui sont largement identifiables comme ivre doivent remplir leurs verres avec de l'eau.

Être en retard de plus de 5 minutes ou absent à un match entraîne le forfait.

La violence entraîne une exclusion définitive des événements de la SBPA et de ses partenaires.

En cas de conflit, un officiel doit être appelé pour trancher. Chaque verdict fait par un officiel est définitif.

Le coude

Le coude peut dépasser de la table, cependant le bassin ne peut en aucun cas toucher la table ou être devant celle-ci.

Le soufflé

Quand la balle tourne dans le verre, elle peut être soufflée par les adversaires pour essayer de la sortir. Si la balle touche la bière et ressort le verre est marqué.

On fire

Lorsqu'un joueur met deux shoots consécutifs (deux tours de suite), il doit dire « Heating up » (je m'échauffe). S'il met le troisième shoot (trois tours de suite), il est « On fire ». C'est-à-dire qu'il peut rejouer jusqu'à louper. Cependant, aucun combo et **Repack** ne sont autorisés.

Trickshot

Lorsque après un shoot, la balle revient SUR la table, le joueur qui la lancé peut la saisir lorsqu'elle a dépassé la moitié de la table. **Trickshot**. Ce joueur peut alors relancer la balle en réalisant une figure : lancé avec dos tourné à la table ; lancé les yeux fermés ; lancé par-dessous sa jambe.

Rebond

Si un joueur lance la balle en faisant un rebond DEVANT le verre et qu'il marque :

- L'autre joueur manque son tir, le verre où se trouve la balle ainsi qu'un verre qui le touche sont à retirer.
- L'autre joueur marque normalement dans un autre verre, les deux verres où se trouvent les balles ainsi qu'un verre à côté de celui qui a été tiré en rebond sont à retirer. **BallsBack**.
- Les deux joueurs marquent en rebond dans des verres différents, les deux verres où se trouvent les balles sont à retirer ainsi que deux verres à côté de ceux-ci. **BallsBack**.
- Les deux joueurs marquent en rebond dans le même verre, **Mega Combo**, le verre où se trouvent les balles ainsi que 4 verres qui entourent celui-ci sont à retirer. **BallsBack**.
- Lors d'un rebond, l'équipe adverse peut chasser de la main la balle après qu'elle ait touché la table.

Échec définitif

Si un joueur, lors de son tour, marque dans le verre qu'un adversaire est en train de boire. Le match est terminé et gagné pour l'équipe qui a lancé la balle.

Règles de fin de partie

La rédemption est le moment où la première des deux équipes a encaissé son dernier verre et peut essayer de rester dans la partie. Il y a une opportunité de rédemption à la fin d'une partie lorsque le dernier verre est mis par l'un des deux joueurs. Alors l'équipe adverse peut rejouer une fois chacun pour essayer de compenser le shoot. La rédemption est validée si l'un des deux joueurs marque et la partie reprend son cours.

En cas de **Combo** ou **Mega Combo**, les deux joueurs doivent marquer dans le même verre afin de pouvoir rester dans la partie.

Points & classement :

Les points sont comptés sur le nombre de verres marqués :

1 verre = +1 point

1 victoire (10 verres marqués) = (10)+2 points

Exemple :

Équipe A : Gagne avec 10 verres marqués

Équipe B : Perd avec 8 verres marqués (reste 2 verres à Équipe A)

Équipe A : 12 points

Équipe B : 8 points

Si le temps est écoulé mais qu'il n'y a pas de gagnant, les verres restants sont comptabilisés (pas de point de victoire attribuer).

En cas d'égalité lors du classement, la confrontation directe sera prise en compte.

BON MATCH

Lexique

Combo

Les deux coéquipiers marquent dans la même verre. Le verre où se trouvent les balles ainsi que deux verres qui le touchent sont à retirer → **Ballsback**

Méga combo

Les deux coéquipiers marquent en rebond dans le même verre. Le verre où se trouvent les balles ainsi que 4 verres qui entourent celui-ci sont à retirer. → **Ballsback**

Trickshot

Lorsque après un shoot, la balle revient SUR la table, le joueur qui l'a lancé peut la saisir lorsqu'elle a dépassé la moitié de la table. Ce joueur peut alors relancer la balle en réalisant une figure : lancé avec dos tourné à la table ; lancé les yeux fermés ; lancé par-dessous sa jambe.

Ballsback

L'équipe rejoue si ces deux balles sont marquées.

Repack

La reformation se fait à 6, 3 et 1 verre restant, elle doit être demandée par l'équipe adverse. Les verres doivent reformer un triangle équilatéral qui pointe vers l'avant. Le dernier verre restant doit être aligné sur l'arrière du triangle rouge dessiné sur la table et au milieu.

On fire

Lorsqu'un joueur met deux shoots consécutifs (deux tours de suite), il doit dire « Heating up » (je m'échauffe). S'il met le troisième shoot (trois tours de suite), il est « On fire ». C'est-à-dire qu'il peut rejouer jusqu'à louper. Cependant, aucun combo et **Repack** ne sont autorisés