



BEERPONG **LEAGUE**

RÈGLES OFFICIELLES

**APPLIQUÉES LORS DU
CHAMPIONNAT DE FRANCE 2024**

PRÉAMBULE

Le Beerpong, c'est avant tout pour s'amuser !

Tout le monde a probablement ses propres règles à la maison ou même en tournoi. Nous nous attachons à retenir des règles simples, justes, compréhensibles par tous, et qui ne souffrent d'aucune ambiguïté... tout en conservant une certaine part d'interactivité et de stratégie qui fait aussi la magie du jeu !

Bien sûr, il sera impossible de satisfaire tout le monde et il est certain que certains points de règles diffèrent avec ce que vous avez l'habitude de pratiquer.

Ensemble, passons un bon moment avec ces règles que nous appliquerons tout au long du week-end !

MATÉRIEL

Le matériel utilisé est le matériel officiel "Beerpong League" qui a été reçu courant mars 2024.



TABLES

Dimensions :

L = 2,40 m

I = 0,60

H = 0,70



GOBELETS

Hauteur :

12 cm

Diamètre :

Haut : 9,8 cm

Bas : 6,1 cm



BALLES

Classification:

1 étoile

Taille 40 mm

Poids :

2,8 grammes

INSTALLATION

Chaque équipe installe 10 gobelets remplis à un tiers d'eau dans son camp, en pyramide, de façon à ce que l'ensemble des gobelets tiennent dans le triangle dessiné sur la table. Les gobelets doivent se toucher.



DÉBUT DE PARTIE

Un shifumi en une seule manche est organisé entre les 2 équipes.

L'équipe gagnante choisit :

- Soit de commencer la partie (*en ne lançant qu'une seule balle au premier lancer*)
- Soit de choisir son camp pour la partie

L'équipe perdante :

- Choisit l'occurrence qui n'a pas été choisie par l'adversaire

NB : Comme au Tie-Break d'un match de tennis, l'équipe qui commence ne lance qu'une seule balle au premier lancer.

Tous les lancers suivants se déroulent de manière classique, avec 2 balles.

AUTO-ARBITRAGE

A l'exception des derniers matches des phases finales, les équipes s'auto-arbitrent. Nous vous invitons au fair-play et à la bonne humeur !

En cas de petit litige, vous êtes autorisés à demander à des personnes extérieures d'arbitrer.

En cas de gros litige, une demande de juge-arbitre peut être effectuée en échange de lui payer une bière (une pinte de préférence).

LE COUDE

Le coude ne doit pas dépasser le rebord de la table au moment du lancer. En cas de doute sur la validité des lancers de vos adversaires, nous vous invitons à solliciter à l'amiable un avis extérieur neutre.



DÉROULEMENT DU JEU

Hormis le tout premier lancer où l'équipe qui commence ne lance qu'une seule balle, le jeu se déroule de la façon suivante :

- L'Equipe A lance 2 balles (1 balle par joueur)
 - *NB : un joueur n'est pas autorisé à lancer les deux balles à lui tout seul.*
 - *NB : les deux joueurs peuvent lancer en même temps*
- On observe les gobelets "touchés" (i.e. avec une balle à l'intérieur), puis on applique la règle d'élimination des gobelets ci-après. Les gobelets éliminés sont retirés du jeu.
- L'Equipe B lance ses deux balles, et ainsi de suite.
- Lorsque le dernier gobelet est touché, on applique la règle particulière de la "rédemption" (voir après).

RANGEMENT DES GOBELETS

Pour des soucis de confort de jeu, nous vous demandons de remettre les gobelets éliminés dans l'espace central de la table, alignés sur les côtés, le plus proche possible du bord.

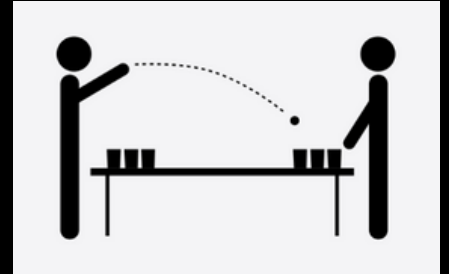


TYPES DE LANCER

Nous distinguons deux types de lancer :

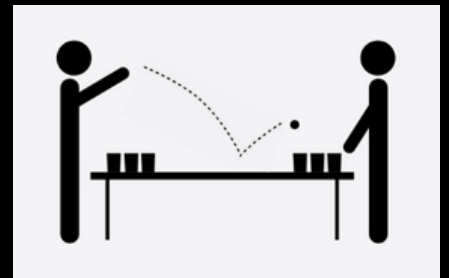
- **Le lancer direct**

- La balle va directement dans un gobelet, sans rebond volontaire
- L'adversaire n'a pas le droit d'intervenir
- NB : Contrer la balle sur un lancer direct constitue une faute. Dans ce cas, le joueur qui a lancé la balle peut choisir n'importe quel gobelet encore en jeu pour y déposer la balle.



- **Le lancer avec rebond**

- La balle fait un rebond volontaire sur la table avant de tomber dans un gobelet
- L'adversaire a le droit de "contrer" avec sa main... ou autre chose !



COMPTABILISATION

Une fois les deux joueurs ayant lancé leur balle, les éliminations des gobelets se déroulent comme suit :

- Un gobelet "touché" (balle à l'intérieur) = gobelet éliminé
- Deux gobelets touchés différents = les 2 gobelets éliminés
- Deux gobelets touchés identiques = les 2 gobelets éliminés + 1 gobelet supplémentaire choisi par le défenseur
- Lorsqu'un gobelet a été touché avec un rebond, le gobelet est éliminé + 1 gobelet supplémentaire choisi par le défenseur.
- Les règles sont cumulables.

CAS PARTICULIERS

Quelques cas particuliers :

- Si un joueur renverse par erreur l'un de ses gobelets, celui-ci est éliminé.
- Si un lancer renverse un gobelet adverse, cela signifie qu'il n'y avait probablement pas assez d'eau dans le gobelet ! Nous vous invitons à le remplir et à rejouer le lancer, étant donné qu'il est impossible de savoir si la balle allait finir sa course à l'intérieur ou non.
- Si la balle rebondit sur un gobelet même après un lancer direct, le défenseur a le droit de capter la balle, sans que cela puisse être considéré comme un rebond
- Si la balle rebondit sur un gobelet éliminé, ou sur tout autre élément présent mais qui ne fait pas partie du jeu, le lancer est considéré comme invalide.
- Si la balle rebondit sur le corps d'un adversaire, avant de tomber dans un gobelet, le lancer est considéré comme **valide**.

"BALLS BACK"

La règle du "Balls Back" (lancer bonus si les deux joueurs ont mis la balle dans un gobelet), **n'est pas appliquée**.

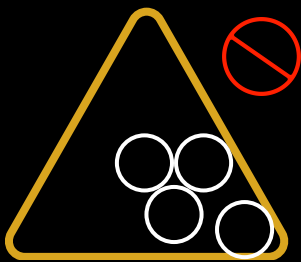
"ISLAND"

Cette nouvelle règle introduite dans nos tournois et appliquée déjà dans plusieurs organisations dans le monde rajoute une petite part de stratégie, tout en étant simple à comprendre.

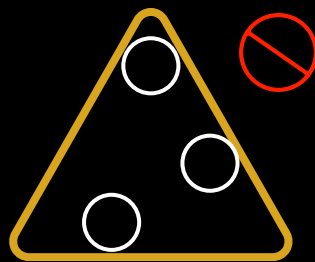
Dans un cas de figure où un gobelet est isolé ("île") du reste du pack ("terre"), chaque joueur (donc 2 par équipe), peut, **par partie**, annoncer "Island" (avec votre plus bel accent anglais : "Aïe-Land"), en désignant le gobelet isolé concerné.

Petites précisions :

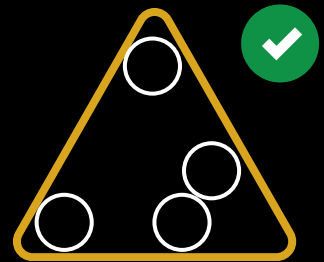
- Nous entendons par "isolé" un gobelet qui est séparée du reste des gobelets par un vide correspondant à l'emplacement de gobelets éliminés.
- Pour qu'une île soit valide, il faut qu'il y ait une "terre", c'est à dire un regroupement d'au moins deux gobelets encore en jeu.
- Il peut y avoir plusieurs "îles".
- L'équipe ne peut pas annoncer deux fois "Island" sur le même tour.



Pas de gobelet isolé = pas d'Island
Le gobelet en bas à droite a été repoussé au cours du jeu, ne constitue pas un gobelet "isolé"



Pas de gobelets regroupés = pas d'Island
Il faut au moins un groupe de gobelets pour que l'Island soit possible



Ici, il y a deux "Island" possible :
Tout à gauche, et tout en haut, les deux gobelets de droite constituant une "terre".

- Le lancer est réussi : le gobelet est **éliminé** + **un gobelet bonus** choisi par le défenseur.
- Le lancer est raté : **rien ne se passe**.
- Le lancer tombe dans un autre gobelet que celui annoncé : le lancer est **invalide**.

"SOUFFLETTE"

Il est autorisé de souffler pour empêcher une balle de rentrer dans le gobelet, **si seulement si** les deux conditions suivantes sont réunies :

- La balle doit clairement faire **au moins un tour** à l'intérieur du gobelet avant de toucher l'eau
- La balle ne doit à aucun moment toucher l'eau

En cas de manquement à l'une de ces conditions :

- Si la balle est tombée dans le gobelet, elle y est laissée.
- Si la balle est ressortie du gobelet pour retomber dans un autre, le joueur qui a lancé la balle peut choisir parmi ces deux gobelets, celui où la balle sera laissée.
- Si la balle est ressortie du gobelet pour retomber hors du jeu, la balle est remise dans le gobelet initial.
- Si la balle a été soufflée **avant** qu'elle touche le moindre gobelet de manière claire, le joueur qui a lancé la balle peut mettre la balle dans n'importe quel gobelet encore en jeu.
- **Carton rouge !** Une équipe qui fait une "faute de soufflette" **ne sera plus autorisée** à utiliser cette technique jusqu'à la fin de la partie.

REGROUPEMENTS

Une fois par partie, vous avez la possibilité de regrouper vos gobelets. Ce regroupement peut se faire n'importe quand, et vous êtes libres de les disposer comme vous le voulez, tant que **tous les gobelets restent à l'intérieur du triangle.**

- Il est interdit de déplacer les gobelets en dehors de ces regroupements, même si ceux-ci se sont écartés du fait du jeu.
- Si un gobelet sort du triangle pour une raison ou pour une autre, celui-ci est replacé à l'intérieur, au bord, à l'endroit le plus proche d'où il était sorti.

RÉDEMPTION

Lorsque le dernier gobelet a été touché par votre adversaire, et donc que votre compte de gobelet arrive à zéro, vous n'avez pas perdu pour autant. Vous entrez dans la phase de "rédemption".

Pour survivre, il vous faudra éliminer **tous les gobelets restants de votre adversaire** selon la méthode suivante :

- 1) Vous et votre partenaire lancer chacun votre balle.
 - Si aucune des balles n'entrent dans un gobelet, la partie est terminée, vous avez perdu.
 - Si au moins une des deux balles entrent dans un gobelet, les gobelets concernés sont éliminés, et vous obtenez deux lancers supplémentaires

2) Vous poursuivez en respectant le même principe, jusqu'à ce que vous échouiez deux fois.

Si vous arrivez à éliminer tous les gobelets de l'adversaire, bravo, vous avez survécu et la partie continue !

POURSUITE DU JEU

Après une rédemption réussie, les équipes repartent avec le nombre de gobelets qu'ils avaient avant la rédemption, positionnés à l'identique, et poursuivent la partie selon les règles initiales.

MORT SUBITE

Les parties étant parfois minutées, il est possible que vous passiez en mort subite durant certaines phases éliminatoires. Dans ce cas, le vainqueur désigné est le premier à éliminer un gobelet, et la règle de la rédemption ne s'applique pas !

SCORES

A l'issue de votre rencontre, vous êtes invités à transmettre le résultat de votre match à la table de marque.

Par convention, et par souci de simplicité, nous vous invitons à nous énoncer :

- Le numéro de la table
- Le nom de l'équipe vainqueur
- Le score correspondant

Le score correspond aux gobelets éliminés par chaque équipe.

Par exemple, sur une partie à 10 gobelets, si l'équipe A a éliminé tous les gobelets, et qu'il restait 2 gobelets à l'équipe B pour terminer la partie, le score énoncé sera **10-8**.

Exemple 2 : S'il restait 1 gobelet chacun avant que le chrono se termine, il suffira d'annoncer match nul **9-9**.

CLASSEMENTS

En phase de poules, les points sont comptabilisés de la façon suivante :

- Victoire dans le temps imparti, **3 points**.
- Victoire hors du temps imparti (vous avez éliminé plus de gobelets que l'adversaire) : **2 points**.
- Match nul à la fin du chrono : **1 point**.
- Défaite : **0 point**.

DÉROULEMENTS

CHAMPIONNAT DE FRANCE

PREMIER TOUR - Samedi après-midi / Foire de Paris

Rendez-vous à partir de 12h, jusqu'à **13h maximum**.

Les équipes sont réparties en 16 poules de 10 équipes. Parties en 1 manche de 10 minutes.

Les 4 premières équipes de chaque poule sont qualifiées au second tour (soit 64 équipes). Les autres équipes sont invitées à participer au tournoi de barrage le samedi soir.

TOURNOI DE BARRAGE - Samedi soir / Footgolf Greenpak

Rendez-vous jusqu'à **19h maximum**.

Les équipes sont réparties en 8 poules. Parties en 1 manche de 10 minutes.

Les 4 premières équipes de chaque poules sont repêchées pour le second tour (soit 32 équipes). Les autres sont invitées à participer au tournoi consolante.

SECOND TOUR - Dimanche matin / Foire de Paris

10h, début des matches.

16 poules de 6 équipes, parties en 1 manche de 10 minutes.

Les 4 premiers sont qualifiés en 1/32 de finale.

Les autres sont invitées à participer au tableau consolante.

Phases finales en 2 manches gagnantes.

DÉROULEMENTS

INDIVIDUEL

NB: Il est entendu qu'une partie en individuel se joue exactement comme une partie par équipe de 2, le joueur jouant ses 2 balles consécutivement, et possède donc 2 possibilités par partie d'annoncer la règle de l' "Island"..

PREMIER TOUR - Vendredi soir - Footgolf Greenpark

Rendez-vous à partir de 18h.

TABLEAU OPEN (mixte)

Les équipes sont réparties en 12 ou 16 poules de 7 à 8 équipes selon l'évolution des inscriptions. Parties en 1 manche de 10 minutes. Les 4 premiers de chaque poule sont qualifiées pour la phase éliminatoire.

TABLEAU FEMININ

En alternance avec le tableau mixte (possibilité de participer aux deux).

TOURNOI GALA DU SAMEDI SOIR

Samedi soir / Footgolf Greenpak

Les équipes participants au tournoi de barrage ne peuvent pas participer au tournoi de Gala. Il est possible toutefois de cumuler la coupe de France des Villes avec ce tournoi.

DÉROULEMENTS

COUPE DE FRANCE DES VILLES

Samedi soir / Footgolf Greenpak

Il sera possible de cumuler tournoi de barrage et coupe de France des Villes

Chaque ville est invitée à constituer son équipe de 6 joueurs minimum.

Critères pour participer à une équipe :

- Etre habitant, ou originaire de la ville représentée
- Dans le cas où la ville ne dispose pas de 6 représentants, mais presque (4 minimum), il sera exceptionnellement possible de compléter votre équipe avec des joueurs non résidents de votre ville.

Inscriptions :

Les inscriptions se feront sur place, à la Foire de Paris, entre 13h et 17h. L'équipe doit désigner un capitaine, ainsi qu'une liste d'au moins 6 joueurs.

Les inscriptions seront closes à 17h, et nous dévoilerons le format exact à ce moment précis. Le tournoi démarrera le soir.

Format :

Phase de poules, puis éliminatoires.

Déroulement des matches :

Chaque équipe constitue 3 doublettes, qui affronteront 3 autres sur 3 tables parallèles. Détails sur le site.