

DARK BEER PONG

RÈGLES DU JEU (SELON LE TTC AUBEL)

1. LE BUT DU JEU

Chaque joueur de chaque équipe joue à tour de rôle (dans l'ordre de leur choix, à chaque tour). Le but est de lancer la balle dans les gobelets de l'équipe adverse. Dans ce cas, l'équipe qui a la balle dans un de ses gobelets en boit le contenu et l'enlève du jeu.

La première équipe qui n'a plus que de 2 gobelets (ou moins) sur la table a perdu.

2. L'ÉQUIPEMENT

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent sur :

- une table de jeu (taille approximative de 240cm x 60cm x 80cm),
- de quatre balles - une par joueur,
- et de 22 gobelets de 470ml (11 gobelets par équipe).

3. L'INSTALLATION DU JEU

Chaque équipe dispose de dix gobelets de 470ml. Ils sont placés en triangle, la pointe dans la direction de l'équipe adverse.

Vous devrez passer vos dix gobelets à 240cm l'un de l'autre (selon les marques placées sur la table).

Les gobelets sont rempli de 8cl du liquide de votre choix (ce qui représente pour chaque joueur, l'équivalent de 2 verres de 20cl chacun).

IMPORTANT : à 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.

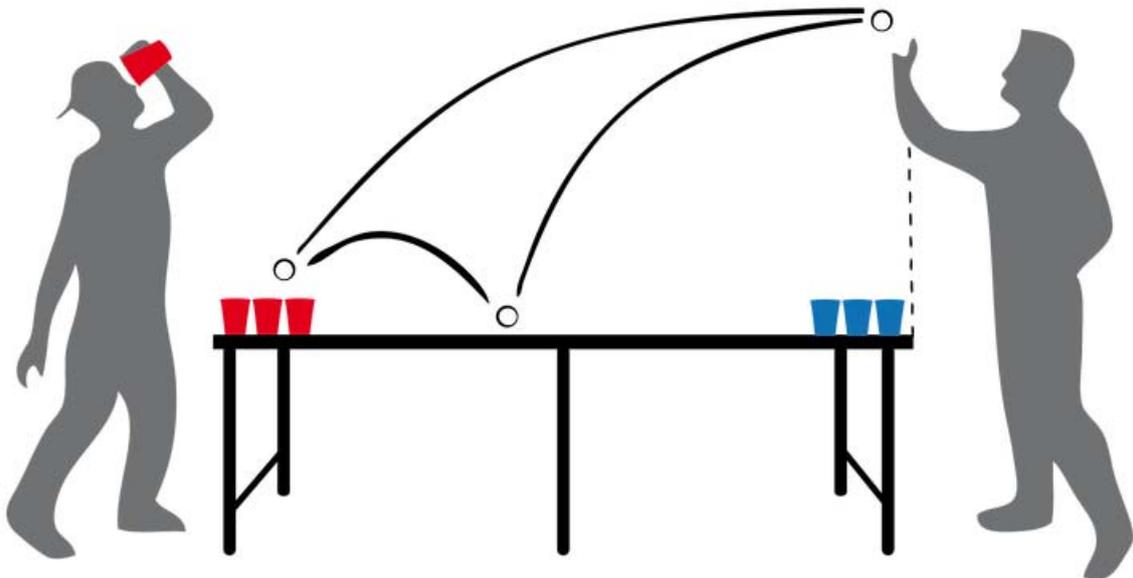


4. L'ENGAGEMENT

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 débutera le jeu - le gobelet dans lequel tombe la balle n'est pas éliminé.

5. PLACEMENT DES JOUEURS

Chaque joueur devra être placé derrière la table de jeu. Lors des tirs il ne pourra pas monter ou s'appuyer sur la table



6. LES TIRS

Le premier joueur de l'équipe qui a pris la main tire, l'équipe adverse retire éventuellement le gobelet atteint.

Ensuite, le deuxième joueur de l'équipe qui a pris la main joue.

Si à la suite des deux tirs, deux gobelets ont dû être retiré, les joueurs de l'équipe qui avait la main continuent à tirer (« EXTRA BALL ») à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'eux rate.

La main passe ensuite à l'équipe adverse...

Il existe deux types de tirs.

a) Le tir direct.

b) Le tir avec rebond. Ce type de tir avec un seul rebond, doit se faire sur la table ou sur les gobelets.

Attention, il est possible sur un tir avec rebond de défendre. L'équipe adverse pourra donc attraper ou chasser la balle après le rebond. ATTENTION de ne pas renverser vos propres gobelets en défendant : un gobelet renversé = un gobelet éliminé (pénalité).

7. LES PENALITES

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

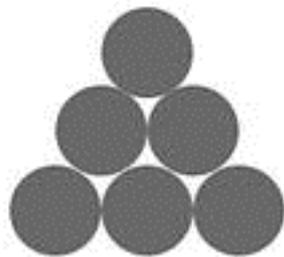
1ère pénalité : les gobelets renversés par la balle lors d'un tir sont remis en jeu et le tir est rejoué, sauf si la balle était clairement entrée dans le gobelet avant que celui-ci tombe. Dans ce cas, le coup est présumé réussi.

2ème 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 n'importe quelle partie de leur corps tandis que l'équipe adverse lance la balle.

3ème pénalité : aucun joueur ne peut intentionnellement créer des appels d'air entourant la zone de jeu avec les mains, chapeau ou autre objet.

8. « LE RERACK »

Au fur et à mesure du jeu, les gobelets disparaissent et s'éparpillent dans les triangles de jeu. Un « Rerack » ou un resserrement automatique et obligatoire des gobelets de l'équipe adverse se fera quand il restera 6 et 3 gobelets.



6 gobelets



3 gobelets

9. FIN DE JEU

Dans notre version du jeu, l'équipe gagnante est celle qui élimine au moins 1 des 3 gobelets restant de l'équipe adverse. Mais cela n'est pas sans condition... Deux fins de jeu sont donc possibles.

CAS 1 : 3 gobelets contre 3 de l'autre côté

1. Lors des 2 lancers (ou à la suite d'une « Extra Ball »), l'équipe A a éliminé 2 des 3 gobelets restants. La partie s'arrête, l'équipe B a perdu le match.

2. Lors des 2 lancers, l'équipe A a éliminé 1 seul des 3 gobelets restants. La partie peut ne pas s'arrêter, si l'équipe B demande une « Redemption » (un sauvetage).

2.1. Si c'est le 1er joueur de l'équipe A qui a éliminé l'un des 3 gobelets, l'équipe B a UN SEUL tir de « Redemption »...

a. Le joueur de l'équipe B tire et manque le gobelet, le match est définitivement perdu.

b. Le joueur de l'équipe B tire et élimine le gobelet restant, la partie reprend avec 3 gobelets contre 3. Attention l'équipe B ne pourra plus demander de « Redemption ».

2.2. Si c'est le 2ème joueur de l'équipe A qui a éliminé l'un des 3 gobelets, l'équipe B a DEUX tirs...

a. Lors des 2 lancers, les deux joueurs de l'équipe B manquent les gobelets. La partie est terminée, l'équipe B a perdu son match.

b. Lors des 2 lancers, les deux joueurs de l'équipe B réussissent leurs tirs. La partie est terminée, c'est l'équipe B qui l'emporte (bien que l'équipe A peut demander une « Rédemption » si elle ne l'a pas encore utilisée. On repart à 3 gobelets contre 3 dans ce cas).

c. Un seul des deux joueurs de l'équipe B réussit son tir. La partie reprend avec 3 gobelets contre 3, attention l'équipe B ne pourra plus demander de « Redemption ».

CAS 2 : 3 gobelets contre plusieurs de l'autre côté

1. Lors des 2 lancers (ou à la suite d'une « Extra Ball »), l'équipe A a éliminé 2 des 3 gobelets restants. La partie s'arrête, l'équipe B a perdu le match.

2. Lors des 2 lancers, l'équipe A a éliminé 1 seul des 3 gobelets restants. La partie s'arrête, mais l'équipe B peut demander une « Redemption » (un sauvetage).

2.1. Les deux joueurs de l'équipe B tirent et manquent le gobelet. Le match est terminé, l'équipe B a perdu.

2.2. Lors des 2 lancées, les joueurs de l'équipe B tirent et éliminent au moins un gobelet, il continu à tirer tant qu'ils éliminent des gobelets. L'équipe B doit OBLIGATOIREMENT réussir à éliminer le même nombre de gobelets pour gagner le droit de relancer la partie avec 3 gobelets contre 3. Attention l'équipe B ne pourra plus demander de « redemption ».