



BEERPONG **LEAGUE**

RÈGLES OFFICIELLES

**APPLIQUÉES LORS DU
CHAMPIONNAT DE FRANCE 2025**

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 !

MATÉRIEL

Le matériel utilisé est le matériel officiel "Beerpong League"



TABLES

Dimensions :
L = 2,40 m / l = 0,60
H = 0,70



GOBELETS

Hauteur : 12 cm
α Haut : 9,8 cm
α Bas : 6,1 cm



BALLES

1 étoile / 40 mm
Poids : 2,8 grammes

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 !

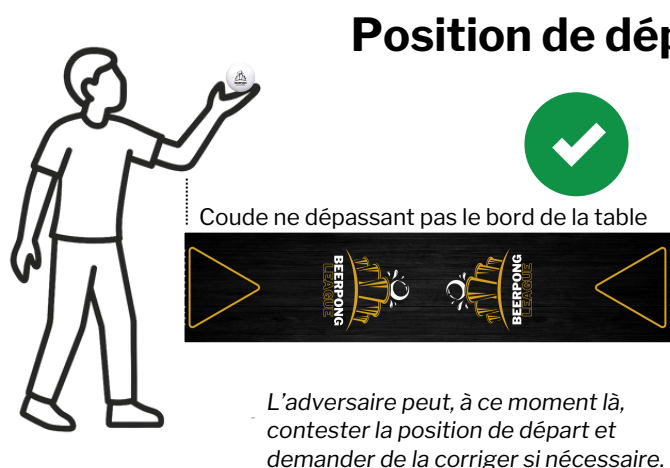
Ah, le coude ! Cette règle qui fait débat depuis des années !
A vrai dire, à chaque tournoi, de nombreux cas litigieux apparaissent, parfois source d'embrouilles, et ça, on aime pas !

Le coude ne doit pas dépasser le bord de la table au moment où le **joueur s'apprête à lancer** (c'est-à-dire au moment où il se tient debout devant la table, bras tendu).

Au moment du lancer, il se peut que le joueur se penche naturellement **légèrement en avant**, faisant dépasser le coude de quelques centimètres. Si cela arrive, **le lancer sera considéré comme valide** et cette tolérance est accordée à tous les joueurs, tant que les deux pieds restent au sol et qu'il n'y a aucun contact avec la table.

Important : les contestations ne peuvent se faire qu'au moment où le joueur prépare son lancer, et avant qu'il arme son lancer. Aucune contestation ne sera possible pendant et après le 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.
- Si la première balle tombe dans un gobelet, celle-ci est retirée avant que le partenaire lance la seconde balle.
- 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 conseillons de remettre les gobelets éliminés dans l'espace central de la table, alignés sur les côtés, le plus proche possible du bord.

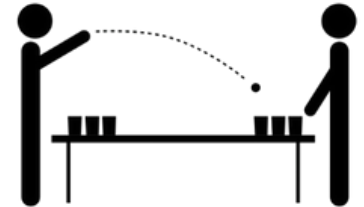


TYPES DE LANCER

Nous distinguons deux types de lancer :

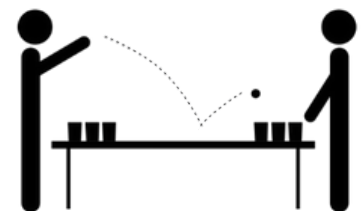
- **Le lancer direct**

- 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
- Un même gobelet touché par les deux joueurs = le gobelet éliminé + 2 gobelets supplémentaires choisis 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 **valide** et compte quoiqu'il arrive pour 1 gobelet même si la balle a rebondi sur la table.
- Si la balle rebondit sur le corps d'un adversaire, avant de tomber dans un gobelet, le lancer est considéré comme **valide**.

"BALLS BACK"

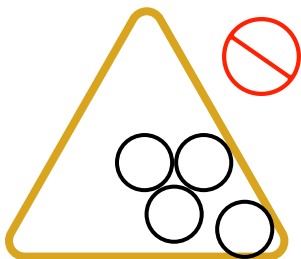
La règle du "Balls Back" (lancer bonus si les deux joueurs ont mis la balle dans un gobelet), **n'est pas appliquée**.

"ISLAND"

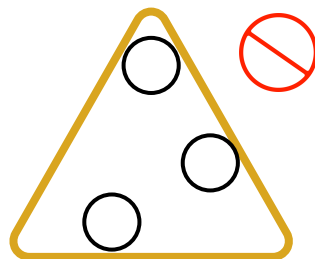
Dans un cas de figure où un gobelet est isolé ("île") du reste du pack ("terre"), chaque joueur (donc 2 par équipe), peut, **par partie**, annoncer "Island" (avec votre plus bel accent anglais : "Aïe-Land"), en désignant le gobelet isolé concerné.

Petites précisions :

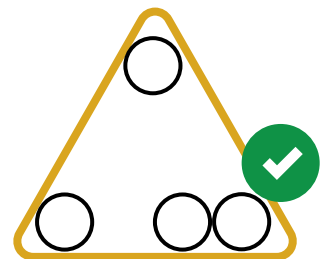
- Nous entendons par "isolé" un gobelet qui est séparée du reste des gobelets par un vide correspondant à l'emplacement de gobelets éliminés.
- Pour qu'une île soit valide, il faut qu'il y ait une "terre", c'est à dire un regroupement d'au moins deux gobelets encore en jeu.
- Il peut y avoir plusieurs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

- La règle de la "Soufflette" (possibilité de sortir du gobelet une balle qui tourne à l'intérieur), **n'est pas appliquée**.

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.

K.O.

Si deux balles atterissent dans le même gobelet au moment du dernier lancer alors qu'il ne reste qu'un seul gobelet chez l'adversaire, c'est "K.O." : **Victoire immédiate**, sans droit de rédemption pour l'adversaire !

Dans les autres cas (s'il reste 2 ou 3 gobelets), la règle classique de la rédemption s'applique.

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. Le dernier gobelet est écarté et 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 redemption réussie, les équipes repartent avec 3 gobelets chacun, 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, en cas d'égalité, le vainqueur désigné est le premier à éliminer un gobelet, et la règle de la redemption 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, après la rédemption qui peut permettre de modifier le score.

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**.

RÈGLES SPÉCIALES EN INDIVIDUEL

En individuel, quelques règles spécifiques sont introduites.
Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

NOMBRE DE LANCERS

Chaque joueur dispose de 3 balles qu'il joue consécutivement, au lieu de 2.

REBONDS

Les lancers avec rebond ne comptent pas double, étant donné qu'un seul joueur ne peut pas à la fois surveiller les rebonds et récupérer les balles.

ISLAND

Chaque joueur dispose de 2 Island par manche, qu'il ne peut pas annoncer plusieurs fois sur une même série de lancers.

CUMUL DES GOBELETS ÉLIMINÉS

Le cumul des gobelets éliminés s'applique.

Exemple : 2 balles dans un même gobelet + 1 dans un autre = 4 gobelets éliminés.

Dans le cas où les 3 balles vont dans le même gobelet, 6 gobelets sont éliminés.