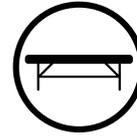




## MY BEER PONG RULES

### WHAT YOU NEED

- 1 table de beerpong
- 4 joueurs
- 20 verres à jouer
- 4 balles de ping-pong
- 2 verres d'eau pour laver les balles



Le Beer Pong oppose deux équipes de deux joueurs. Chaque équipe dispose 10 verres en forme de pyramide devant elle. Le but est de lancer des balles de ping-pong dans les verres de l'équipe adverse. Lorsqu'un joueur marque dans un verre, l'équipe adverse doit l'enlever et le boire. Pour gagner, il suffit qu'un joueur marque dans le dernier verre de l'équipe adverse. **La partie dure 20 minutes.**

**1** – 2 joueurs par équipe.

**2** – Chaque équipe commence avec **1L de bière** (ou un autre liquide, alcoolisé ou non, proposé lors du tournoi) **réparti dans 10 verres** (soit **10cl/verre**). Les verres sont disposés en forme de pyramide.

**3** – L'**engagement** est décidé à pile ou face.

**4** – Les **joueurs de l'équipe qui a la main tirent à tour de rôle** (Chaque joueur dispose d'un tir par tour). Lorsque les deux joueurs ont tiré leurs balles, l'équipe adverse prend la main.

**5** – Lorsqu'un joueur jette la balle, **4 possibilités** :

Il **marque**, l'équipe adverse doit alors immédiatement boire le verre et le sortir du jeu.

Il **tire trop loin**, ne touchant ni les verres ni la table. C'est un airball, il doit alors boire un de ses propres verres, au choix. Le airball ne compte plus lorsque l'on tire sur 2 verres ou moins et lorsqu'il ne reste plus qu'un verre à son équipe.

**La balle rebondit sur la table** avant de rentrer dans un verre, c'est un bounce. L'équipe adverse boit alors ce verre et un verre accolé à celui-ci.

**La balle touche un élément du jeu** mais ne rentre pas dans un verre, il ne se passe rien, c'est au joueur suivant de shooter.

**6** – **Défense** : Dès que la balle rebondit sur un élément du jeu elle peut être **attrapée ou déviée** par l'équipe qui défend (exemple : lors d'un bounce).

Par contre, si la balle est touchée par l'équipe qui défend avant qu'elle n'ait touché un élément du jeu ou qu'elle soit sortie du jeu le shooter obtient un free bounce. Il peut alors tirer à nouveau sa balle sans que l'équipe adverse n'ait le droit de défendre.

**7** – **Send back** : Si les deux joueurs marquent lors de leur tour, 1 balle leur est rendue, l'un des joueurs obtient un tir supplémentaire.

**8** – **Game-Over** : Si 2 balles tombent dans le même verre alors qu'il n'a pas été bu, la partie est finie, l'équipe shootant remporte le match. D'où la nécessité de retirer le verre et de le boire rapidement. Toutefois le deuxième tir d'une équipe ne peut être effectué qu'une fois que la première balle a touché un élément du jeu

**9** – **Racks** : Lorsqu'il vous reste **6 verres**, vous devez les réorganiser en une nouvelle pyramide. Idem pour 3 verres. Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un verre il doit être centré sur votre bord de table.

**10** – **La partie se termine** lorsqu'un joueur marque dans le dernier verre de l'équipe adverse. L'équipe perdante doit alors boire les verres restant de l'équipe adverse.

**11** – Le premier joueur de l'équipe perdante tire sur les verres adverses restants jusqu'à ce qu'il rate. Puis, place au deuxième joueur. Si ils arrivent à marquer dans tous les verres restants, il y a égalité. Sinon, ils ont perdu. Lors des phases finales, on ne décroche pas le match nul mais une prolongation en 3 verres. L'équipe ayant terminé le match engage sur les prolongations

**12** – **Particularités du jeu** : Il est interdit de tirer ou de défendre avec un verre à la main.

Si un joueur fait tomber la balle dans un de ses propres verres il doit boire celui-ci.

Un verre tombé compte comme un verre bu. Si la balle d'un joueur touche un verre avant d'entrer dans un autre, le verre compte mais le shooter doit s'excuser en faisant 10 pompes.



## MY BEER PONG RULES

### WHAT YOU NEED

- 1** beerpong table
- 4** players
- 20** glasses
- 4** tennis balls
- 2** glasses of water for washing



#### Game principle

The Beer Pong pits two teams of two players. Each team has 10 glass pyramid in front of her. The goal is to throw ping pong balls into glasses of the opposing team. When a player scores in a glass, the opposing team must remove it and drink it. To win, simply a player scores in the nightcap of the opposing team. Each party must be conducted in a gentlemanly manner and fair play.

**1** - 2 players per team.

**2** - Each team starts with 1L of beer (or other liquid, alcoholic or not, proposed during the tournament) divided into 10 glasses (or 10cl / glass). The lenses are arranged in a pyramid.

**3** - Commitment is decided to toss.

**4** - The players on the team who take the hand in turns (each player has a shot per round). When both players have pulled their balls, the other team takes over.

**5** - When a player throws the ball four scenarios are possible: It marks, the opposing team must immediately drink the glass and out of play.

He pulls too far, or not touching the glasses or the table. This is an airball, then he must drink a glass of his own, as desired. The airball not count when pulling on two drinks or less and when no more than a glass to his team.

The ball bounces off the table before going into a drink, it's a bounce. The opposing team then drinks the glass and a glass attached thereto.

The ball touches a part of the game but does not fit into a glass, it nothing happens, it's the next player shooter.

**6** - Defence: As soon as the ball bounces off a part of the game it can be caught or deflected by the defending team (eg during a bounce).

By cons, if the ball is touched by the defending team before she had touched a part of the game or is out of the game the shooter gets a free bounce.

It can then take his ball has again without the opposing team the right to defend.

**7** - Send back: If both players score at turn 1 ball is returned to them, one player gets an extra shot.

**8** - Game-Over: If two balls fall from the same glass as he was not drunk, the game is over, the kicking team wins.

Hence the need to remove the glass and drink it quickly. But the second shot of a team can only be done once the first ball to hit a game element

**9** - Racks: When you have 6 glasses, you must rearrange into a new pyramid Ditto for 3 glasses When there is more than you drink it must be centered on your table edge.

**10** - The game ends when a player scores in the nightcap of the opposing team. The losing team must drink glasses of remaining opponent.

During the tournament group stage, the losing team a chance to win the tie. The first player from the losing team takes on the remaining opposing lenses until he misses. Then, place second player. If they manage to score in all remaining glasses, a tie. Otherwise, they lost.

During the final stages, you do not pick the draw but an extension in 3 glasses. The team that finished the game engages extensions

**11** - Special features of the game:

It is forbidden to take or defend with a drink in hand.

If a player drops the ball in one of his own lenses he should drink it. A fallen glass counts as a drinking glass.

If the ball of a player touches a drink before entering another, glass counts but the shooter must apologize by 10 pumps.