

Règlement Corbi-Pong



Principes de bases :

- Le but du jeu n'est pas de démontrer vos talents de drague chez les samaritains mais bien de prouver votre valeur en tant que lanceur !
- Règle d'or : « **Aucune obligation de consommer/boire quoi que ce soit avant, pendant et après le tournoi !** »
- Équité envers tous les joueurs, le fairplay doit toujours être de mise !
- Minimiser les conflits entre les participants autant que possible !

L'idée principale est de passer un bon moment dans la bonne humeur. De prouver ses capacités à viser et lancer avec une balle de Ping-Pong et se mesurer aux autres afin de décrocher le meilleur prix possible !

Disposition du jeu :

Le jeu se joue avec 10 verres disposés en pyramide. Chaque verre est rempli d'environ avec environ 1dl d'eau. Il n'est pas possible de changer le contenu des verres ni de consommer dans les verres utilisés pour le Corbi-Pong (RedCup).

Le jeu se joue **uniquement** avec de l'eau et le contenu des verres **n'est pas destiné à la consommation**.

Le but est de lancer une balle dans la pyramide adverse et de la faire rentrer dans un verre. L'équipe qui encaisse doit retirer le verre ainsi de suite.

1. Côté jeux et table

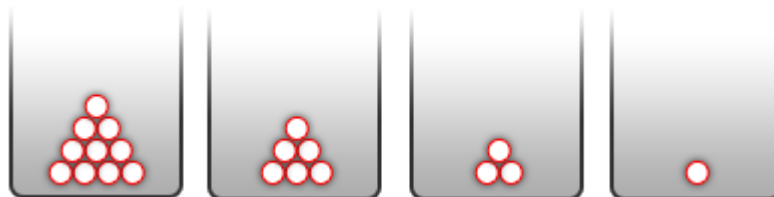
- a. L'équipe qui lance en premier est désigné à pile ou face ou pierre/feuille/ciseau.
- b. L'équipe qui commence a droit à 1 lancer même si elle marque. Dans chaque tour suivant, 2 lancers par équipe sont effectués.

2. Déviations

- a. Les balles adverses peuvent être bloquées (ou attrapées), mais SEULEMENT si la balle a touché la table ou un verre, mais pas si elle est déjà à l'intérieur.
- b. Si une balle est repoussée avant qu'elle n'ait touché un verre, une pénalité de 1 verre pour défense non autorisée sera imposée. Dans ce cas, le lanceur dont la balle a été repoussée peut déterminer quel verre est éliminé.
- c. Rebond : Il est permis de frapper les balles sur la table avant qu'elles n'entrent dans le verre. Selon les règles ci-dessus dès le contact avec la table l'autre équipe peut la dévier. Les rebonds comptent pour 2 coups.
- d. Les balles ne doivent pas être perturbées si elles sont déjà à l'intérieur d'un verre (par exemple si elles tournent autour de l'intérieur du verre).

3. Remplacement des verres

- a. Les nouvelles pyramides doivent être effectués lorsqu'il reste 6, 3 et 1 verre selon la figure ci-dessous :



- b. Les pyramides doivent toujours être alignées au milieu de la table. Le dernier verre restant doit toujours être placé au milieu de la table à une distance maximale de 2,5 cm du bord.
- c. Les verres qui s'éloignent de leur position initiale pendant le jeu doivent être remis si le lanceur le demande.
- d. Les remplacements ont toujours et immédiatement lieu, c'est-à-dire également au milieu d'un tour (par exemple entre les lanceurs 1 et 2).

- e. Les gobelets doivent toujours et immédiatement être retirés dès qu'un coup a été marqué. Il est de la responsabilité de l'équipe qui lance d'attendre que le gobelet ait été retiré avant de faire son prochain lancer. Si une équipe lance pendant que l'équipe adverse effectue un remplacement ou enlève un gobelet, et que ce lancer frappe d'abord l'adversaire puis tombe dans un verre, ce tir compte comme un échec. Si la balle tombe dans un gobelet qui a déjà été éliminé, ce tir compte comme un échec également.
 - f. Si une équipe lance par erreur alors qu'un nouveau remplacement aurait dû avoir lieu, elle a le droit de demander le remplacement, mais le lancer compte (marqué ou non). Si ce lancer est marqué et que l'équipe de lancer exige un nouveau remplacement, l'équipe défensive a le droit de décider quel verre est retiré dans la nouvelle formation.
4. Lancer bonus
- a. Si une équipe marque ses 2 lancers dans le même tour, cette équipe reçoit un tir supplémentaire (1 seul). Exception pour la fin du jeu (voir la règle x)
 - b. Peu importe qui effectue ce lancer bonus.
5. « Miracles »
- a. S'il arrive qu'une balle s'arrête après un lancer sur les bords des gobelets (par exemple au milieu de trois gobelets), cela compte comme une tentative ratée. Félicitations – Vous avez eu de la chance, mais vous n'avez montré aucune compétence de Pong. Si vous pouvez nous prouver que vous pouvez faire ce lancer intentionnellement, nous reconsidérerons cette règle. D'ici là, lancer la balle dans un verre, c'est le but !
6. L'inclinaison (autorisée en tenant compte des points suivants) :
- a. Le joueur ne peut pas se reposer / soutenir sa main / pied / jambe ou quoi que ce soit sur la table ou être tenu par une autre personne, ce qui lui donne une plus grande portée ou d'autres avantages.
 - b. Les joueurs ne sont pas autorisés à lancer autour de la table (longueurs). Ils doivent être derrière et entre les deux coins (largeur).
 - c. En aucun cas, il n'est permis de mettre une partie du corps (y compris les vêtements, les accessoires, etc.) sur la table.
 - d. Les joueurs ne sont pas autorisés à déplacer les gobelets loin de leur position pour pouvoir se pencher. Si vos propres gobelets sont déplacés parce qu'ils ont été touchés avec le corps lors d'un lancer, ils doivent être immédiatement remis dans leur position initiale. Tous verres qui tombent en raison d'une inclinaison excessive compte comme un succès de l'autre équipe et est éliminé.
7. Distractions :
- a. Les joueurs ne sont pas autorisés à traverser le bord de la table avec une partie du corps, des vêtements ou d'autres objets pendant que l'autre équipe lance. Afin d'éviter cette violation des règles, vous devriez faire quelques pas derrière la table.
 - b. Les joueurs ne peuvent pas souffler ou intentionnellement provoquer un flux d'air à proximité du verre ou de dévier le lancé de toute autre manière.
 - c. Les joueurs ne doivent pas se comporter de manière antisportive envers leurs adversaires. Cela inclut également de ne pas se rendre dans le camp adverse. Sauf dans le cas où une balle doit être ramassée, les joueurs doivent rester de leur côté de la table.
 - d. Les joueurs et les spectateurs ne doivent en aucun cas interférer avec la vue des lanceurs sur les verres (y compris pointeurs laser, lampes, etc.).
 - e. Les spectateurs ne sont pas autorisés à être dans la zone de jeu. Ici aussi, le principe de sportivité s'applique (pas d'insultes, de provocations, etc.). Les spectateurs ne doivent pas non plus gêner les joueurs à lancer (par exemple, en leur criant dessus).
8. La règle de « l'inattention »
- a. Si l'équipe 1 renverse son propre gobelet, cela compte comme un coup. Cependant, si l'équipe 2 ne le remarque pas et que le gobelet est immédiatement reposé, l'équipe 1 peut garder le gobelet. Cependant, il n'est pas permis de remettre un gobelet qui a déjà été touché si l'adversaire ne fait pas attention.
9. Lancer dans ses propres tasses :
- a. Dans le cas où le lanceur laisse tomber la balle dans son propre verre (intentionnellement ou non), il n'y a pas de pénalité (mais vous aurez bien l'air toyet).
 - b. Dans le cas où la balle frappe d'abord l'adversaire (qui est derrière la table, par exemple) puis atterrit dans le verre, cela compte comme un coup.

10. Interférence :

Le terme « interférence » est défini comme tout contact, intentionnel ou non, entre un ustensile de jeu (table, balle ou gobelet) et tout autre objet, partie du corps, etc.

a. Interférence de balle

- i. Si l'équipe adverse entre en contact avec la balle avant qu'elle n'ait touché un verre, une pénalité de 1 verre est donnée, le lanceur peut décider quel verre est enlevé.
- ii. En cas d'interférence de balle avec toute autre personne qui n'est pas de l'équipe adverse (par exemple, spectateur), le lancer est répété.
- iii. Tous les éléments qui sont sur la table sont considérés comme faisant partie de la table. Cela signifie que si une balle frappe d'abord un objet sur la table puis atterrit dans un verre, ce lancer compte comme 2 coups. Seules les verres (vides/déjà touchés, les verres d'eau de rinçage et les verres de jeu) peuvent être placés sur la table. Chaque équipe peut décider elle-même où placer ses verres vides sur sa propre moitié de table sans qu'elles gênent le jeu.

b. Interférence avec les gobelets

- i. Si une équipe renverse son propre gobelet, cela compte comme un coup (exception : règle de « l'inattention »)
- ii. Si l'adversaire ou un spectateur renverse un verre, celui-ci ne compte pas comme un coup et peut être remis en place.
- iii. La formation des gobelets ne doit plus être resserrée dès que l'adversaire commence à tirer ou que la balle est en l'air. En cas de non-respect, une pénalité de 1 gobelet sera émise.
- iv. Si une balle est lancée dans le verre et qu'il commence à tourner, il ne doit pas être stabilisé par l'adversaire.

c. Interférences lors du remplacement

- i. Les joueurs ne sont pas autorisés à lancer tant que l'équipe adverse n'a pas clairement fini de replacer les verres. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :
 - Les coups ne comptent pas et l'adversaire prend possession de la balle
 - Les lancers ratés comptent et l'adversaire prend possession de la balle

11. Fin du jeu

- a. Egalité à la fin du temps réglementaire (10min). Il y'a alors prolongation. La prolongation est une mort subite : 1 lancé par équipe et le premier à marquer gagne.

12. Autres règles :

a. Non-participation :

- i. Si une équipe ne se présente pas ou trop tard, l'autre équipe sera créditée d'une victoire par forfait +3pts.
- ii. Si seulement 1 joueur de l'équipe se présente, cette équipe est éligible pour jouer, mais seulement 1 lancer par tour peut être effectué.
- iii. Pendant le tournoi, seuls les 2 joueurs étant inscrit au tournoi peuvent participer.

b. Ambiguïtés :

- i. En cas d'ambiguïtés, de litiges, de cas non couverts par le Règlement ou similaires, un jury officiel rendra une décision sur place qui est définitive et sans appel.

