
Pôle Event de l'Amicale des Élèves de l'École Normale
Supérieure Paris-Saclay

CHARTRE KOIN-KOIN

Adoptée par la réunion du bureau du pôle event du 28 mai 2025

PRÉAMBULE

La présente charte a pour objectif de donner un cadre de jeu respecté par tou-te-s au jeu emblématique du « koin-koin ».

Le terme « balle » désigne une balle de ping-pong ordinaire. Le terme « koin-koin » désigne le jeu défini par la présente charte.

Le terme « pinte » désigne un éco-cup en pinte rempli, au début du jeu, d'au moins 50cl d'une boisson alcoolisée ou non (auquel cas la boisson doit obligatoirement être gazeuse). Une « pinte vide » désigne une pinte dont le contenu a été bu de telle sorte que, si posée à l'horizontal sur la table, aucune boisson ne s'écoule sur ladite table. Toute pinte vide est considérée comme « terminée » et placée sous la table de manière à ce qu'elle ne dérange pas les joueur-euses.

Le terme « bol » désigne un bol en plastique de préférence de type « Tota[list] Spies », mais un « bol kfet rouge » ou n'importe quel autre bol en plastique ou en métal sont également acceptés.

Le terme « table » désigne l'installation servant au jeu sur laquelle sont posées les pintes.

Le format des parties de koin-koin est défini comme suit : les parties "classiques" (pouvant faire l'objet d'une compétition ou d'un match de défi) voient s'affronter deux équipes de deux joueur-euses, les parties "spéciales" (pouvant faire l'objet de parties amicales ou inter-écoles) voient quant à elles s'affronter deux équipes ayant chacune le même nombre de joueur-euses. Toute partie ne respectant pas les termes tels que définis dans le préambule sont forcément "spéciales".

Le terme « round » désigne une phase de jeu durant laquelle un-e joueur-euse tire une fois la balle.

Le terme « arbitre » désigne la personne chargée, par les joueur-euses ou par les organisateur-ice-s du tournoi, de faire appliquer la présente charte lors des parties de koin-koin.

ARTICLES

ARTICLE 1 : CADRE DE JEU

Article 1.1 : la table

La table de koin-koin est composée d'une porte, préalablement peinte et vernie, et dont la longueur est comprise entre 2 m (deux mètres) et 2,10 m (deux mètres dix) de long, posée sur deux piles de 3 caisses de consigne espacées d'environ 80 cm (quatre-vingt centimètres), et dont le milieu du segment séparant les deux piles est placé sous le milieu de la table.

Chaque équipe se place derrière une largeur de table.

Article 1.2 : la disposition du matériel

Dans le cadre d'une partie "classique", les pintes pleines sont disposées aux quatre coins de la table lors du début de la partie, et au début de chaque round, et chaque joueur-euse se place derrière une pinte. Une pinte est correctement placée dans un coin si son centre est à la fois à cinq centimètres de distance de la largeur et de la longueur de la table. Lorsqu'un-e joueur-euse d'une équipe vide sa pinte, la pinte restante est placée au milieu de la largeur de la table à cinq centimètres du bord.

Dans le cadre d'une partie "spéciale", chaque équipe dispose ses pintes à équidistance les unes des autres sur sa largeur de table (en ayant au moins deux pintes dans ses deux coins disposées comme pour une partie classique si l'équipe est composée de plus de deux joueur-euses). Si l'équipe est composée d'un-e joueur-euse, les pintes sont disposées au milieu des largeurs de la table.

Le bol est toujours placé de manière à ce que son centre soit à l'intersection des deux diagonales de la table.

Article 1.3 : début de jeu

Les deux équipes désignent chacune un-e de leur membre qui doivent s'affronter au "pierre-feuille-ciseaux" (un round gagnant). L'équipe du gagnant-e tire en premier.

ARTICLE 2 : CONDITIONS DE VICTOIRE

Article 2.1 : boisson

L'objectif des joueur·euses est de vider leurs pintes le plus rapidement possible en buvant le contenu en entier. Chaque joueur·euse ne peut boire uniquement que dans sa pinte (c'est-à-dire celle qu'il·elle a disposée devant lui·elle au début de la partie).

Lorsqu'un·e joueur·euse a atteint cet objectif, il·elle est considéré·e "abouti·e" et ne doit plus boire. Lorsque tou·te·s les joueur·euses d'une équipe ont terminé leurs pintes respectives, l'équipe est considérée victorieuse. L'équipe perdante doit en conséquence finir le contenu de leurs pintes.

Article 2.2 : objectif d'un round et fin d'un round

Un·e joueur·euse d'une équipe est considéré·e comme « tireur·euse » pendant le round et est doté·e de la balle, les autres joueur·euses de son équipe sont considéré·e·s comme « buveur·euse·s ».

L'équipe sans tireur·euse est considérée comme défensive. S'il n'y a plus qu'un·e joueur·euse d'une équipe qui ne soit pas abouti·e, celui·celle-ci peut être alors à la fois tireur·euse et buveur·euse.

Dans le cadre d'une partie classique, le tireur·euse a pour objectif de toucher avec la balle la pinte disposée à l'autre extrémité de la diagonale de la table sur laquelle il·elle se situe.

Dans le cadre d'une partie spéciale, le tireur·euse doit toucher avec la balle une pinte de l'équipe adverse qu'il·elle aura préalablement annoncée. La pinte que doit toucher le tireur·euse est désignée comme « pinte objectif ».

Les buveur·euse·s ont pour objectif de boire le plus possible (d'après les conditions définies en 3.3) durant un round. L'équipe défensive a pour objectif de placer la balle dans le bol.

Lorsque un round se termine (tel que défini en 3.4), l'équipe défensive se dote d'un tireur·euse et de buveur·euse·s tandis que l'autre équipe devient défensive. Ce changement de rôle doit respecter une rotation définie avant la partie par les équipes.

ARTICLE 3 : DÉROULEMENT DU JEU

Article 3.1 : placement

Avant chaque round, l'équipe défensive se place autour de la table de la manière qu'elle veut à la condition qu'aucun de ses membres n'ait de parties de leur corps au-dessus de la table ni à moins de trente centimètres d'un membre de l'équipe adverse. Leurs membres ne peuvent être au-dessus de la table qu'après que la balle ne soit plus en contact avec le tireur·euse.

Le·la tireur·euse se place derrière sa pinte (derrière sa largeur de la table), le coude du bras utilisé pour lancer la balle ne doit pas être au-dessus de la table. Le·la ou les buveur·euses se préparent à boire leurs pintes dans la position qu'ils désirent, à condition qu'aucune partie de leur corps ne touche la pinte.

Article 3.2 : déroulement d'un round

Lors d'un round, après que tou·te·s les joueur·euses soient placé·e·s en accord avec leurs préférences, le·la tireur·euse lance la balle vers la pinte qu'il doit toucher (telle que définie à l'article 2.2). Dès lors que la balle touche la pinte en respectant les conditions définies en 3.3, les buveur·euses boivent leurs pintes jusqu'à ce que l'équipe défensive ait placé la balle dans le bol. Une fois la balle lancée, le·la tireur·euse et les buveur·euses (et les spectateur·ices s'il y en a) ne doivent pas toucher la balle de manière active (iels peuvent la toucher uniquement si elle leur arrive dessus et s'ils ne bougent pas).

La balle ne doit pas être interceptée par l'équipe défensive pendant le lancer. Le bol peut être déplacé par les membres de l'équipe défensive à condition qu'il reste en contact avec la table. L'équipe défensive peut déplacer la balle de quelque manière que ce soit, y compris en la lançant.

Article 3.3 : conditions de boisson

Les buveur·euses peuvent boire si, et seulement si, la balle a touché la pinte directement après avoir été lancée ou après avoir rebondi uniquement contre la table. Iels ne doivent boire qu'après que la balle ait touché la pinte. Si la balle touche le corps d'un·e membre de l'équipe défensive, ou tout élément ne constituant ni la pinte objectif ni la table, les buveur·euses ne doivent pas boire.

Toute boisson mise en bouche avant que la balle ne soit placée dans le bol peut être avalée. Si tout ou partie d'une pinte est versée hors de celle-ci sans être bue selon les conditions définies dans le présent article, une sanction doit être entreprise.

Si la balle entre dans la pinte objectif, directement ou sans avoir touché autre chose que la table avant d'y entrer, une sanction (telle que définie à l'article 4) est prise et les

buveur·euses ne doivent pas boire.

Article 3.4 : conditions de fin de round

Un round se termine lorsque la balle est ramenée dans le bol, s'il est évident qu'elle ne va pas toucher la pinte objectif, ou si la ou les pintes des buveur·euses sont vides. Si une pinte est renversée durant un round, celui-ci s'arrête et une sanction est entreprise.

ARTICLE 4 : SANCTIONS

Une « sanction » désigne une action définie dans l'article suivant, entreprise après qu'une des règles définies dans les articles 1 à 3 soit enfreinte. S'il y a un·e arbitre, les sanctions sont alors décidées par ce·tte dernier·ère.

Article 4.1 : remplissage partiel

Si une partie de la boisson d'un·e joueur·euse est versée hors de la pinte par son·sa propriétaire sans être bue (que ce soit directement ou indirectement), un·e membre de l'équipe adverse verse, depuis sa propre pinte, la quantité renversée dans ladite pinte.

Si une partie de la boisson est versée hors de la pinte par un·e membre de l'équipe adverse sans être bue, aucun remplissage n'a lieu (le manque de remplissage faisant office de sanction).

Si l'entièreté de la boisson d'une pinte d'un·e joueur·euse est versée hors de la pinte (directement ou indirectement) par un·e membre de l'équipe adverse, celui·celle-ci s'organise pour remplir à ses propres frais ladite pinte à hauteur de la quantité renversée.

Article 4.2 : remplissage total

Si l'entièreté de la boisson d'un·e joueur·euse est versée hors de la pinte (que ce soit directement ou indirectement) par son·sa propriétaire ou un·e membre de son équipe, ladite équipe s'organise pour remplir à ses frais la pinte selon les dispositions du début de partie.

Si la balle entre dans une pinte objectif en remplissant les conditions définies en 3.3, l'équipe défensive remplit à ses propres frais la pinte selon les dispositions du début de partie. Si la pinte est déjà pleine, le tireur peut rejouer une fois et les joueurs peuvent boire tant que la balle n'a pas été ramenée dans le bol.

Si un·e joueur·euse renverse l'entièreté du contenu de toutes les pintes en jeu, iel remplit les pintes de l'équipe adverse de la quantité de boisson versée et remplit celles de son équipe selon les dispositions du début de partie, le tout à ses frais.

Si le-la tireur·euse renverse l'entièreté du contenu de la pinte objectif avec la balle lors de son tir, l'équipe défensive remplit la pinte à ses propres frais selon les dispositions du début de partie.

Article 4.3 : nettoyage

Lorsqu'une sanction est prise, l'équipe du-de la joueur·euse sanctionné·e doit nettoyer le sol sur lequel la boisson est tombée, de manière à ce que celui-ci glisse le moins possible.

ARTICLE 5 : DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

Article 5.1 : concernant la défense

Si la balle, après avoir touché la pinte objectif de manière à permettre aux buveur·euses de boire, atterrit dans le bol (même sans avoir été en contact avec un·e membre de l'équipe défensive), les buveur·euses doivent s'arrêter de boire. Cependant, dans le cas où la balle ressortirait du bol sans s'y être arrêtée, les buveur·euses peuvent continuer de boire, et l'équipe défensive doit ramener la balle dans le bol conformément à l'article 3.2.

Article 5.2 : concernant les spectateur·ices

Si un·e spectateur·ice renverse tout ou partie de la boisson d'une pinte hors de celle-ci, iel s'engage à remplir à ses propres frais la pinte de la quantité de boisson versée.