

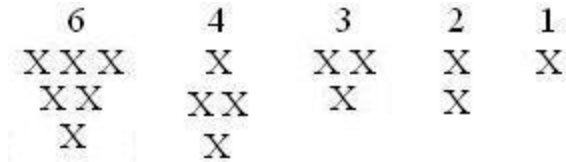
Beerpongregler

6 glas totalt:

Plan längd: Bordet är 2.80 m långt och glasen står 30 cm in på vardera sida.

Linjer på plan för vart man ska släppa bollen och mittlinje. Och en triangel för glas.

Formation:



En omformation per match.

- Kast utan studs får inte blockas och träff ger ett glas.
- Alla kast med studs får blockas.
- Studs innan mittlinje medför 2 glas (Studs efter linje ger som vanligt ett glas vid träff)
- Man kan max dricka 3 glas per runda
- Ett drucket glas vänds på och ställs på samma ställe det stod.
 - Dessa tas bort om omformation begärs.

Sätter ett lag ett glas får motståndaren direkt ta bort glaset för att motverka splash damage.

Om man blockerar ett direktkast (boll träffar kroppsdel ovanför spelbordet) så får man ett straffglas.

Set:

Alla matcher utom finalen spelas i ett set. Finalen spelas i 3 set.

Första kastet:

Första kastet avgörs vid lottning, vinnaren får börja med en boll. Det andra laget fortsätter med två bollar.

Efter första kastet måste varje spelare kasta varsitt kast per omgång.

Splash:

Sätter man båda bollarna i samma glas får man det glaset +2st (ta alltid de två närmaste).

2 bollar som träffar olika glas medför ett extra kast för laget som satt dessa.

Träffar bollen samma glas (splash) får man dock inte tillbaka boll ty maxgränsen på 3 glas är redan uppnådd.

Direkt kast i ett glas och studs i det andra ger 3 glas och ingen boll tillbaka ty maxgräns.

Samma gäller om båda studsar och träffar olika glas (som då skulle ge 2+2 glas) så får man ändå bara 3 glas och ingen boll tillbaka ty maxgräns uppnådd.

Samma gäller båda studsar och träffar samma glas (vilket hade gett 2+2+2 (sista 2 ty splash)) ger ändå 3 glas och ingen boll tillbaka.

Samma gäller en studs och ett kast direkt i ett glas (hade gett 2+1+2 (sista 2 splash)) ger ändå 3 glas och ingen boll tillbaka.

Blåsa:

Om bollen snurrar i glaset utan att träffa ytan får man blåsa i glaset (man får ej nudda bordet eller glaset med annat än luft), och om bollen blåses ut och inte landar i ett annat glas så räddade man glaset.

Hal spelplan:

Om glas glider iväg får man rätta tillbaka gällande formation.

Straff-glas:

Om man råkar välta sitt eget glas så får man dricka det och glaset tas bort. (Gäller ej om personer utanför spelet eller motståndarna välter glaset med händer eller slår till bordet.)

Välter glaset ty för lite i glaset så får man dricka glaset och glaset räknas som träffat.

Glas som välter av bordet räknas som träffat glas med. Man får återställa gällande formation efter båda kast från motståndaren.

Tidsgräns:

Fram till finalen har matcherna en tidsgräns på 15 minuter. När dessa minutrar gått vinner det laget med flest glas kvar. Är det lika räknas första träff som vinst.