DEN SALONGSBERUSADE BASSE PRESENTERAR

# REGELBOKEN.

## Respekt vid bordet. Nerv i varje kast.

Från första kast till sista kopp. Spelregler och det du behöver veta vid bordet.

REGLER FÖR KVÄLLEN

Regelbok · 5 november 2026



HITTA RÄTT

# Innehåll


| | | |
|---|---|---|
| · | Beerpong i korthet | 3 |
| §1 | Spelarna | 4 |
| §2 | Muggar | 5 |
| §3 | Dryck | 6 |
| §4 | Stance | 7 |
| §5 | Serve | 8 |
| §6 | Kast | 9 |
| §7 | Poäng | 10 |
| §8 | Försvar | 11 |
| §9 | Balls-back | 12 |
| §10 | Rollback | 13 |
| §11 | Re-rack | 14 |
| §12 | Psykningar | 15 |
| §13 | Slut på matchen | 16 |
| §14 | Övertid | 17 |
| §16 | Säkerhet | 18 |
| · | Domarens ord | 19 |
| · | Må bästa lag vinna | 20 |


## OM DEN HÄR UTGÅVAN

Texten utgår från de inskickade regelsidorna och arrangörens förtydliganden: röd sida börjar, blått får en sista kastomgång, och re-rack får göras en gång per lag under hela matchen med valfri formation i de befintliga cirklarna.

BAKGRUND

# Beerpong i korthet

## Ursprung

Beerpong tros ha uppstått på amerikanska college under 1950- och 60-talet, ofta kopplat till Dartmouth College.

## Hur det började

Från början spelades det med pingisbollar och muggar på ett bord. Reglerna varierade mycket mellan olika campus.

## Spridning

Under 1980- och 90-talet spreds beerpong över USA och blev en festklassiker.

## I dag

Beerpong spelas världen över. I många turneringar används vatten i muggarna av hygieniska skäl, medan drycken dricks vid sidan av.



§ 1

# Spelarna

## 1.1 Två i varje lag

Varje lag ska bestå av två spelare.

## 1.2 Samma lag hela vägen

Samma spelare som påbörjat turneringen måste fullfölja den.

## 1.3 Ersättare

Ersättare är endast tillåten vid akut skada och måste godkännas av motståndarlaget. Att vara för berusad är ingen godkänd anledning.



§ 2

# Muggar

## 2.1 Tio muggar

Varje lag har tio muggar som laget självt ansvarar för.

## 2.2 Startformation

Vid matchstart placeras muggarna i en pyramidformation, med fyra muggar längst bak.

## 2.3 Kant i kant

Muggarna ska placeras kant i kant.



§ 3

# Dryck

## 3.1 Vatten i muggarna

Varje lag ska fördela minst 66 cl vatten jämnt i sina tio muggar.

## 3.2 Valfri dryck

Vid träff får det försvarande laget dricka valfri dryck innan nästa omgång påbörjas.

## 3.3 Dryck vid sidan av

Respektive lag bestämmer om någon i laget vill dricka öl vid sidan av. Alkohol är inte ett krav för att delta.



§ 4

# Stance

## 4.1 Fötterna i marken

Vid kast, även kallat anfall, måste spelaren ha båda fötterna i marken.

## 4.2 Armbågen bakom kanten

Anfallande spelare får aldrig ha armbågen över bordskanten.

## 4.3 Försvarets placering

Försvarande lag får stå var de önskar på sin sida.



§ 5

# Serve

## 5.1 Röd sida börjar

Laget på röd sida börjar alltid med bollen och kastar först.

## 5.2 Hemma och borta

Röd sida är hemmalag och blå sida är bortalag.

## 5.3 Sista chansen

Om röda laget sänker sista koppen får blått en sista kastomgång, ett kast per spelare. Alla återstående koppar måste bort för övertid. Se §13.



§ 6

# Kast

### 6.1 Ett kast per spelare

Varje lag kastar två bollar per omgång, en per spelare. Registrera träff eller miss för båda innan turen går över, om inte sista koppen redan har avgjort spelperioden.

### 6.2 Bollen i spel

Bollen är i spel när den lämnat handen, förutsatt att en kaströrelse har inletts.

### 6.3 En boll åt gången

Endast en boll får vara i spel åt gången.

### 6.1.1 Luftkast

Ett luftkast går direkt mot en mugg utan att först studsa i bordet.

### 6.2.1-6.2.2 Studskast

Ett studskast studsar i bordet innan det träffar en mugg. Efter studsen får försvarande lag blockera bollen på valfritt sätt.



§ 7

# Poäng

### 7.1 Sänkt boll

En boll räknas som sänkt om den landar i försvarande lags mugg.

### 7.2 Om bollen välter muggen

Om en boll välter en mugg ska en ny mugg placeras ut.

### 7.3 Om laget välter sin egen mugg

Om ett lag välter en av sina egna muggar är muggen död.

### 7.4 Luftkast

En träffad mugg tas bort efter att båda spelarna har kastat, så att andra spelaren kan träffa samma mugg. Dryck hanteras enligt §3.

### 7.5 Studskast

En studs som träffar ger den träffade muggen och en extra mugg. Försvarande lag väljer extramuggen efter båda kasten. Det går aldrig att ta bort fler muggar än de som finns kvar.



§ 8

# Försvar

## 8.1 Ta bort träffad mugg

Försvarande lag ansvarar för att ta bort träffade muggar efter kastomgången. Dryck hanteras enligt §3.

## 8.2 Blockerat luftkast

Om försvarande lag blockerar ett luftkast räknas bollen som sänkt.

## 8.3 Blåsa ur bollen

Om en boll snurrar i muggen och ännu inte har träffat vattnet får försvarande lag blåsa ur bollen. När bollen har träffat vattnet är det inte längre tillåtet.

## 8.4 Två bollar i samma mugg

Om en boll redan ligger i en mugg får försvarande lag inte blåsa på boll nummer två om den snurrar i samma mugg.



§ 9

# Balls-back

## 9.1 Två olika muggar

När båda spelarna träffar varsin mugg tas de två muggarna bort. Eventuella extramuggar för studs tillkommer. Därefter går turen till motståndarna.

## 9.2 Samma mugg

När båda spelarna träffar samma mugg får laget bollarna tillbaka och kastar igen. Totalt tas tre muggar bort: den träffade muggen och två extra som försvarande lag väljer.

## 9.3 Studs och fördelning

Varje studs ger ytterligare en mugg. Samma mugg utan studs ger 3 totalt (1 + 2). Studsar första spelaren blir det 4 (2 + 2); studsar andra blir det 4 (1 + 3). Studsar båda blir det 5 (2 + 3). Extramuggarna väljs efter båda kasten.

Sista chansen är en enda kastomgång enligt §13. Där måste samtliga kvarvarande muggar bort inom den omgången, inklusive extramuggar; samma mugg ger inte en ytterligare kastomgång.



§10

# Rollback

## 10.1 Inget omkast

Om en kastad boll rullar tillbaka till anfallande lags planhalva blir det inget omkast.

---

**Ingen extra boll för att den rullar tillbaka.**



§11

# Re-rack

## 11.1 En gång under hela matchen

Varje lag får be om en re-rack per match, inklusive alla övertider. Försvarande lags kvarvarande muggar flyttas till en formation som anfallande lag väljer.

## 11.2 Valfri formation inom spelplanen

Muggarna får flyttas fritt mellan de befintliga cirklarna i pyramidformationen, en mugg per cirkel. Inga muggar får ställas utanför denna yta. Laget ansvarar för att nyttja sin re-rack.

---

**1 re-rack per lag under hela matchen.**



§12

# Psykningar

## 12.1 Distrahera med respekt

Försvarande lag får psyka och distrahera anfallande lag, men inte över bordskanten. Mobbning accepteras inte.

## 12.2 Påverkad bollbana

Om psykningen påverkar bollens bana räknas bollen som sänkt. Försvarande lag tar bort en valfri mugg. Dryck hanteras enligt §3.



§13

# Slut på matchen

### 13.1 Alla muggar ska bort

Laget som sänker samtliga motståndarmuggar vinner, med undantag för blåtts sista chans när rött blir klart först.

### 13.2 Blåtts sista kastomgång

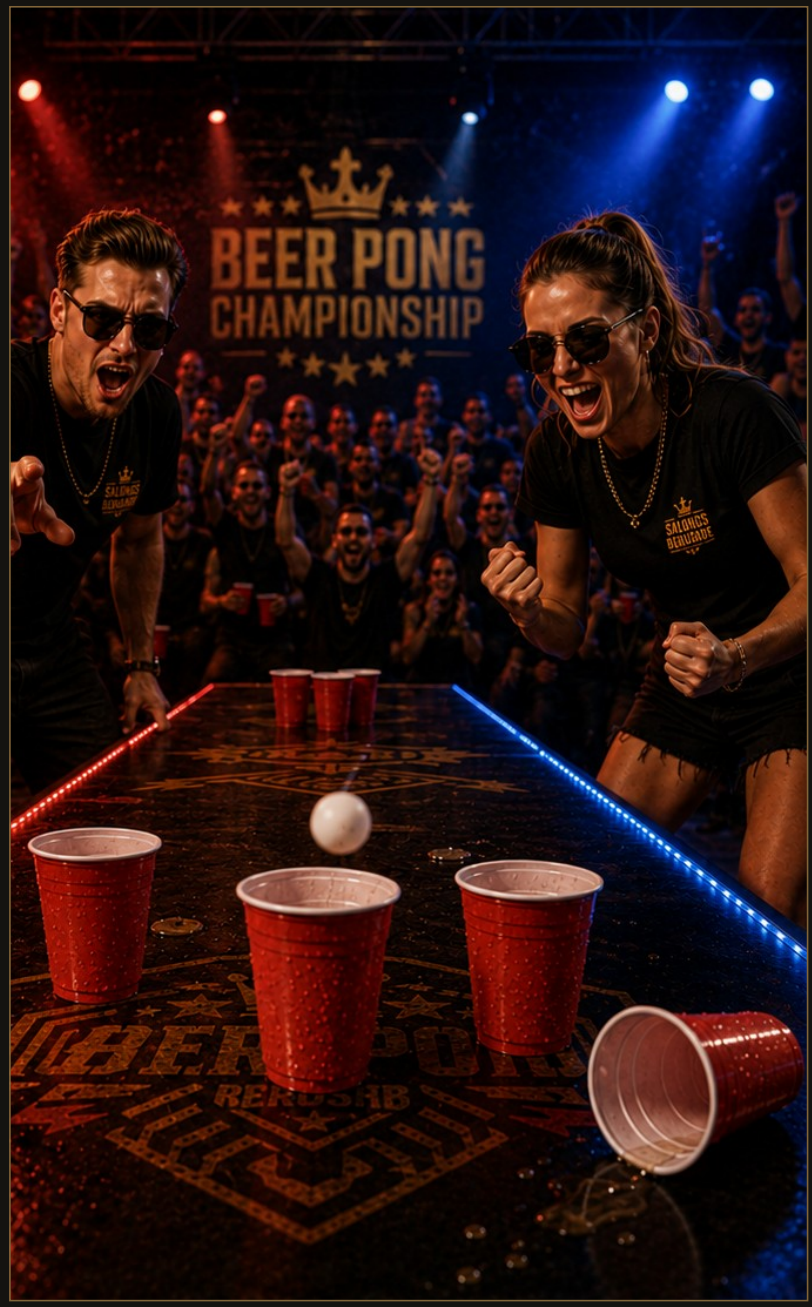
När rött sänker sista muggen får blåtts båda spelare kasta en gång var. Första spelarens miss avslutar inte matchen. Alla återstående muggar måste bort under denna omgång, inklusive extramuggar från studs eller samma mugg, för att matchen ska gå till övertid.

### 13.3 Om muggar finns kvar

Finns någon mugg kvar efter båda kasten och val av extramuggar vinner rött. Exempel: två muggar kvar, första spelaren missar och andra träffar en utan studs - rött vinner eftersom en mugg återstår.

### 13.4 Avgörande och registrering

När sista muggen redan har sänkts behövs inget ytterligare kast. Blått vinner direkt om det sänker alla muggar före rött. Domaren bekräftar resultatet när matchen är avgjord.



§14

# Övertid

## 14.1 Tre nya muggar

Vid övertid ställer respektive lag upp tre nya muggar längst fram i triangeln på bordet. Därefter gäller ordinarie regler.

## 14.2 Röd sida börjar igen

Laget på röd sida börjar med bollen även i varje övertid.

## 14.3 Ingen gräns

Det finns ingen begränsning för hur många övertider det kan bli. Blått får samma sista kastomgång enligt §13 även i övertid.

## Poäng i gruppspelet

Ordinarie seger ger 3 poäng och förlust 0. Vid övertid får vinnaren 2 och förloraren 1 poäng. Matchen räknas som oavgjord (O) för båda lagen i tabellen, även om en vinnare utses i övertid.



§16

# Säkerhet

## 16.1 Diskvalificering

Om en spelare utgör en fara för sig själv eller andra, inte kan uppföra sig eller vägrar följa reglerna ska spelaren eller laget omedelbart diskvalificeras.

---

**Säkerhet först. Respekt vid bordet.**



# Domarens ord

### Sista ordet

Vid oklara situationer har domaren sista ordet.

### Snabba beslut

Beslut ska tas direkt så att matchen flyter vidare.

### Sunt förnuft

När regelboken inte räcker gäller sportslighet, logik och kvällens bästa stämning.

### Domslutet står fast

Spelare får diskutera, men domslutet står fast.



VI SES VID BORDET

# Må bästa lag vinna

## Reglerna är grunden

Det kan uppstå situationer som behöver diskuteras och lösas på plats utanför regelboken.

## Om den här utgåvan

Utgåvan bygger på de inskickade regelsidorna och arrangörens val av innehåll. Arrangörens senare beslut gäller för röd start, sista kastomgången, samma mugg med studs och re-rack inom de befintliga cirklarna. Illustrationerna kommer från det inskickade underlaget.

