

DGI Petanque



DGI

www.dgi.dk/petanque

Regelsæt

Internationale spilleregler
tilpasset DGI

Indhold

Forord	03
§ 1 – 4 Generelt	04
§ 5 – 11 Spillet	06
§ 12 – 15 Målkugle	13
§ 16– 24 Kugler	15
§ 25– 31 Point og måling	18
§ 32– 41 Point og måling	21

Forord

Dette er internationale spilleregler, der er tilpasset DGI. Reglerne er trådt i kraft 1. januar 2021

Afvigelser fra de internationale regler:

- DGI bruger ikke dommere, men istedet stævne- eller turneringsledere.
- DGI har ikke specifikke straffebestemmelser.
- DGI kræver ikke licens.
- DGI har ingen påklædningsbestemmelser
- DGI's regler for kugler er meget lempelige, weekendkugler accepteres.

Etik og moral

Grunden til DGI's tilpasning af regelsættet skal ses ud fra DGI's værdier. Det er mere værdifuldt, at to hold er enige om spillets forløb, end at spillet følger et detaljeret regelsæt.

Man kan spørge, hvad man skal med så komplicerede regler - er nogle få regler ikke tilstrækkelige? I det daglige sociale spil er de ok. Men når konkurrencen starter, er de ikke altid tilstrækkelige. Regelsættet er ikke tænkt som noget, man har i baglommen og trækker op ved enhver lejlighed for at få sin ret. I DGI skulle vi gerne kunne løse de fleste situationer ved en god dialog og fairness i alle facetter af spillet.

§ 1 – 4 Generelt

§ 1 Dannelse af hold

Petanque er en sport, hvor der spilles:

- Triple = 3 spillere mod 3 spillere
- Double = 2 spillere mod 2 spillere
- Single = 1 spiller mod 1 spiller

I triple har hver spiller 2 kugler.

I double og single har hver spiller 3 kugler.

Ingen anden spilleform er tilladt, dog kan man i DGI lave andre former.

§ 2 Godkendte kugler

Petanque spilles med kugler, der er godkendt af (F.I.P.J.P) - og som opfylder følgende kriterier:

- 1) Kuglerne skal være af metal.
- 2) Kuglernes diameter skal være mellem 70,5 mm og 80 mm.
- 3) Kuglernes vægt skal være mellem 650 g og 800 g

I turneringer for spillere på 11 år eller yngre det pågældende år kan der benyttes kugler, der vejer 600 g og har en diameter på 65 mm. Det er dog en forudsætning, at de er fremstillet af en godkendt fabrikant.

Fabrikat, mærke og vægtangivelse skal være indgraveret og skal altid kunne læses.

Spillerens for- og efternavn eller initialer må gerne være indgraveret. Det samme gælder forskellige logoer, initialer og akronymer, som opfylder fabrikantens specifikationer.

4) Kugler skal være hule og må ikke indeholde noget materiale så som bly, sand, kviksølv osv. Som overordnet regel må kuglen ikke være manipuleret på nogen måde efter fremstillingen af de godkendte fabrikater. Det er især forbudt at efterbehandle dem for at ændre hårdheden.

5) Ved DGI's stævner og turneringer tillades også de såkaldte weekend-kugler, der kan have anden vægt og diameter. Kugler kan forsynes med farvemærkning af hensyn til genkendelighed.

§ 2a Sanktioner for ulovlige kugler

Se § 35.

§ 3 Godkendte målkugler

Målkugler skal være af træ - eller af et syntetisk materiale, der er forsynet med fabrikantens mærke og har gennemgået FIPJP's godkendelsesprocedure. Diameteren skal være 30 mm (tolerance: +/- 1mm). Vægten skal være mellem 10 og 18 gram.

Farvede målkugler er tilladte, men på intet tidspunkt må de, eller målkugler af træ kunne samles op med en magnet.

Ved DGI's stævner og turneringer er F.I.P.J.P.'s godkendelsesprocedure ikke nødvendig.

§ 4 Licenser

Ved DGI's stævner og turneringer kræves der ikke licens.



§ 5 – 11 Spillet

§ 5 Banereglement

Petanque spilles på alle underlag.

Efter beslutning fra Turneringsarrangøren kan holdene dog blive bedt om at spille på et markeret og defineret terræn. I så fald skal banen under nationale mesterskaber eller internationale turneringer være mindst 4 meter bred og 15 meter lang.

Ved andre turneringer kan forbundene tillade andre mål end disse minimumsmål, dog ikke under 3 x 12 meter.

Et spilleareal består af et antal baner afmærket ved hjælp af snore der ikke må influere på spillets gang. Disse snore afgrænser de forskellige baner og er ikke dødlinjer bortset fra dem der markerer afslutningen af banen og yderkanten af spilleområdet.

Hvis banerne placeres i forlængelse af hinanden, er linjerne der forbinder banerne dødlinjer.

Hvis spilleområdet er omgivet af fast indhegning el. lign., skal denne ligge mindst 1 m fra spilleområdets udvendige linje.

Kampene spilles til 13 point med mulighed for, at pulje- og kvalifikationskampe spilles til 11 point. Visse turneringer kan afholdes som tidsbegrænsede kampe. Disse skal altid spilles på afgrænsede baner og alle linjer, der markerer disse baner, er dødlinjer.



§ 6 - Igangsættelse af spillet og regler for kastecirklen

Spillerne trækker lod om, hvilket hold der skal vælge bane, hvis banen ikke er blevet tildelt af arrangørerne og være de første til at kaste målkuglen.

Hvis banen er anvist af turneringsarrangørerne, skal målkuglen kastes ud på denne bane. Holdene må ikke uden turneringsledelsens tilladelse flytte kampen til en anden bane.

En spiller fra det hold, der har vundet lodtrækningen, vælger udgangspunkt og tegner eller placerer en cirkel på jorden. Dog må en tegnet cirkel ikke måle mindre end 35cm eller mere end 50cm i diameter og skal have en størrelse, så hver enkelt spillers fødder kan passe helt inde i den.

Ved anvendelse af en præfabrikeret cirkel skal denne være fast og have en indvendig diameter på 50 cm (tolerance: +/- 2 mm).

Foldecirkler er tilladt, men på betingelse af, at de er af en model og stivhed der er godkendt af FIPJP. Spillerne har pligt til at bruge de autoriserede cirkler, som spilleledelsen stiller til rådighed.

Spillerne skal også acceptere faste cirkler eller foldecirkler, godkendt af FIPJP, som leveres af deres modstander. Hvis begge hold har en af disse cirkler, er det holdet, som vandt lodtrækningen, der vælger cirklen.

Cirklen skal tegnes (eller placeres) mindst 1meter fra en forhindring og mindst 2 meter fra andre cirkler, der er i brug.

Det indre af cirklen kan ryddes for grus/småsten m.v. i løbet af omgangen, men skal retableres, når omgangen er slut.

Spillerens fødder skal være helt inden for og må ikke berøre cirklen. Fødderne må ikke forlade cirklen eller slippe jorden, før kuglen er landet på jorden. Ingen anden legemsdel må røre jorden uden for cirklen.

Overtrædelse af denne regel straffes i henhold til § 35

Dog er det tilladt bevægelseshæmmede (benene fra livet og ned) kun at have én fod inden for cirklen, **men den anden fod må ikke være foran foden i cirklen.** For spillere i kørestol gælder det at mindst ét hjul (hovedhjulet på samme side som kastearmen) skal befinde sig inden for cirklen.



Hvis en spiller samler cirklen op inden omgangens kugler, er færdigspillede, genplaceres cirklen på markeringen, men kun modstanderholdet må derefter kaste deres resterende kugler.

Cirklen betragtes ikke som forbudt område.

I alle tilfælde skal cirklen markeres før målkuglen kastes.

Det hold, der kaster målkuglen, skal slette alle cirkler, der befinder sig i nærheden af den, der skal bruges. Det hold der vinder lodtrækningen eller den forrige runde, har kun et forsøg til at lave et gyldigt udkast af målkuglen. Hvis dette udkast ikke er gyldigt, afleveres målkuglen til modstanderen, som derefter skal placere den på en gyldig position på spilleområdet.

Hvis målkuglen ikke placeres i en gyldig position af det andet hold, skal den spiller, der har placeret målkuglen, underlægges de sanktioner, der er beskrevet i artikel 35. At et medlem af holdet kaster målkuglen ud, betyder ikke, at denne spiller skal spille først.

Spillerne skal markere målkuglens position i første omgang og efter hver gang den flyttes. Protester angående ikke markeret målkugle kan ikke behandles og stævne-/turneringsledelsen vil udelukkende træffe afgørelse på baggrund af målkuglens placering på terrænet.

§ 7 - Gyldige afstande for udkast af målkuglen

For at en udkastet målkugle er gyldig, skal følgende forhold være opfyldt:

- Afstanden mellem målkuglen og cirkelns indvendige kant skal være: Mindst 6 meter og højst 10 meter for juniorer og seniorer. I turneringer for de yngste spillere kan mindre afstande anvendes.
- Cirklen skal være mindst 1 meter fra en forhindring og 1,5 meter fra en anden cirkel eller målkugle.
- Målkuglen skal være mindst 50 cm fra en forhindring og fra banens endelinje. Den skal også være mindst 1,5 m. fra en anden målkugle eller en kastecirkel i brug. (Bemærk: der kræves ingen minimumsafstand fra "sidelinjen", der adskiller banerne eller dødlinjer ved siden af banerne)
- Målkuglen skal være synlig for spillere, som står helt oprejst, og hvis fødder befinder sig indenfor cirkelns inderside. Ved eventuel uenighed herom afgør stævne-/turneringsledelsen, om målkuglen er synlig. Stævne-/turneringsledelsen afgørelse kan ikke ankes.

I næste omgang sker udkastet fra en cirkel tegnet eller placeret omkring det punkt, hvor målkuglen befandt sig ved slutningen af den foregående omgang. Undtagen i følgende tilfælde:

- Cirklen vil være mindre end 1 meter fra en forhindring eller 1,5 meter fra en anden cirkel eller målkugle i brug.
- Udkast af målkuglen kan ikke ske inden for de i reglerne fastsatte afstande.

I det første tilfælde tegner eller placerer spilleren cirklen i den reglementerede afstand fra forhindringen eller det pågældende objekt. I det andet tilfælde kan spilleren rykke tilbage, bort fra det sted, hvor målkuglen befandt sig, indtil den maksimalt tilladte kasteafstand er opnået og ikke længere. Denne mulighed må kun benyttes, hvis det ikke er muligt at kaste målkuglen ud til maksimal afstand i nogen anden retning.



Hvis målkuglen ikke er blevet kastet i overensstemmelse med de ovenstående regler, skal en spiller fra modstanderholdet placere målkuglen på en gyldig position på banen. En spiller fra modstanderholdet kan også flytte cirklen tilbage i henhold til betingelserne, der er defineret i reglerne, hvis det første holds placering af cirklen ikke muliggjorde at målkuglen kunne kastes til den maksimale afstand.

I alle tilfælde beholder det hold, som først havde det mislykkede forsøg, retten til at kaste første kugle. Det hold som har vundet retten til at kaste målkuglen, har maksimum et minut til at gøre det.

Holdet, der har vundet retten til at placere målkuglen efter et mislykket kast fra modstanderen, skal gøre dette straks.

§ 8 - Udkastets gyldighed

Hvis målkuglen ved udkastet stoppes af en stævneleder, en modspiller, en tilskuer, et dyr eller en genstand i bevægelse, er udkastet ugyldigt og skal tages om.

Hvis målkuglen ved udkastet stoppes af en medspiller, placeres målkuglen af en spiller fra modstanderholdet på en gyldig position på banen.

Selv om den første kugle efter udkast af målkuglen er spillet, har modstanderen stadig ret til at betvivle dens korrekte placering, bortset fra når målkuglen er blevet placeret af **en medspiller**.

Før målkuglen gives til modstanderne til placering på banen skal begge hold have anerkendt, at udkastet ikke var gyldigt, eller en stævne-/turneringsleder skal have dømt det ugyldigt. Såfremt et hold ikke følger dette, mister holdet retten til udkast/placering af målkuglen.

Hvis modstanderen også har spillet en kugle, anses målkuglen entydigt for at være gyldig, og protester kan ikke behandles.

§ 9 - Annullering af målkuglen i løbet af en omgang

Målkuglen er tabt i følgende 7 tilfælde:

- Når den flyttes til forbudt område, også selvom den kommer tilbage til det tilladte spilleområde. Når målkuglen ligger på grænsen til forbudt område, er den spilbar. Den er først tabt, når den helt har passeret grænsen for det tilladte område eller døddlinjen, dvs. når den set direkte oppefra ligger helt uden for grænsen. Vandpytter, hvor målkuglen flyder frit, betragtes som forbudt område.
- Når den flyttede målkugle ikke er synlig fra cirklen efter reglerne i § 7, selv om den stadig ligger i tilladt område. Er målkuglen skjult af en kugle, regnes den ikke for tabt. stævne-/turneringsledelsen kan kortvarigt fjerne en kugle for at konstatere, om målkuglen er synlig eller ej.
- Når målkuglen flyttes til en position mere end 20 meter (for juniorer og seniorer) eller 15 meter (for de yngste spillere) eller mindre end 3 meter fra cirklen.
- Når målkuglen på afmærkede spilleområder passerer mere end én bane umiddelbart ved siden af den bane, der er i brug eller når den passerer endebanelinjen.
- Når den flyttede målkugle ikke kan findes indenfor 5 minutter.
- Når et forbudt område ligger mellem målkuglen og kastecirklen.
- Når målkuglen i tidsbegrænsede kampe på passerer den linje, der markerer den anviste bane.



§ 10 - Fjernelse af forhindringer

Det er spillerne strengt forbudt at nedpresse, flytte eller knuse forhindringer af enhver art på spilleområdet. Dog må den spiller, der skal kaste målkuglen, få en fornemmelse af et nedslagssted ved højst 3 gange at banke med en af sine kugler på banen. Desuden må den spiller, der skal kaste, eller en af medspillerne jævne et eventuelt hul, som er forårsaget af én (1) tidligere spillet kugle.

Overtrædelse af ovenstående regler, især i tilfælde af at underlaget glattes foran en kugle, der skal skydes væk straffes som anført i afsnittet "Disciplin", § 35.

§ 11 – Udskiftning til ny målkugle eller spillekugle

Det er spillerne forbudt at udskifte målkuglen eller en spillekugle under en kamp, bortset fra i følgende tilfælde:

- Målkuglen eller spillekuglen kan ikke findes inden for højst 5 min.
- Målkuglen eller spillekuglen er gået i stykker: I så tilfælde er det den største del, der gælder. Hvis der er kugler tilbage, som ikke er blevet spillet, kan førstnævnte kugle straks udskiftes, eventuelt efter måling, med en kugle eller målkugle med samme diameter. I næste omgang kan den pågældende spiller anvende et helt nyt sæt kugler.

§ 12 – 15 Målkugle

§ 12 - Hvis målkuglen skjules eller flyttes

Hvis målkuglen i løbet af en omgang ved et uheld skjules af løv eller et stykke papir, fjernes dette. Skulle den liggende målkugle flytte sig på grund af blæst eller banens hældning, eller for eksempel ved et uheld af en dommer, spiller, tilskuer, kugle eller målkugle fra et andet spil, et dyr eller en genstand i bevægelse, lægges den tilbage på sin oprindelige plads, forudsat, at den var markeret.

Hvis målkuglen flyttes under indvirkning af en kugle, der indgår i spillet, er den gyldig.

§ 13 - Hvis målkuglen flyttes til en anden bane

Hvis målkuglen i løbet af en omgang flyttes til en anden bane, uanset om den er afmærket eller ej, er den spilbar, jf. dog § 9. Spillere, som spiller efter denne målkugle, venter, hvis der er plads, med at afslutte omgangen, til de andre spillere har afsluttet deres påbegyndte omgang.

Spillere, der berøres af anvendelsen af denne paragraf, må udvise tålmodighed og sportsånd.

I den følgende omgang fortsætter holdene spillet på deres anviste bane, og målkuglen kastes igen fra det sted, hvorfra den blev flyttet, jf. dog § 7.

§ 14 - Gældende regler, hvis målkuglen er ugyldig

Hvis målkuglen i løbet af omgangen er tabt, er der 3 muligheder:

- Begge hold har kugler tilbage:

Omgangen spilles om og målkuglen kastes af det hold, der fik point i den foregående omgang eller vandt lodtrækningen

- Kun det ene hold har kugler tilbage.

Dette hold tildeles lige så mange point, som det har kugler tilbage.

- Ingen af holdene har kugler tilbage.

Omgangen spilles om, og målkuglen kastes af det hold, der fik point i den foregående omgang eller vandt lodtrækningen

§ 15 - Hvis målkuglen stoppes

1. Hvis en ramt målkugle stoppes eller afbøjes af tilskuere eller en stævne-/turneringsleder gælder dens stopposition.

2. Hvis en ramt målkugle stoppes eller afbøjes af en spiller på det tilladte spilleområde, kan dennes modstander vælge at:

A. Lade målkuglen ligge på sin nye plads,

B. Lægge målkuglen tilbage på sin oprindelige plads,

C. Lægge målkuglen i forlængelse af en linje fra dens oprindelige til dens nuværende plads, dog højst i en afstand af 20 meter fra cirklen (15 meter for de yngste spillere) og således, at den er synlig.

Punkterne B) og C) kan kun komme i anvendelse, hvis målkuglens placering har været markeret. I modsat fald skal målkuglen blive på sin nuværende plads. Hvis en ramt målkugle af denne grund kommer ind i forbudt område, før den til sidst vender tilbage til spilleområdet, anses den for ugyldig, og de i § 13 anførte muligheder finder herefter anvendelse.



§ 16– 24 Kugler

§ 16 - Kast af første og efterfølgende kugler

Den første kugle i en omgang kastes af en spiller fra det hold, der har vundet lodtrækningen eller den forudgående omgang. Derefter spiller det hold, der ikke har pointet. Spilleren må hverken bruge en genstand eller tegne en streg på banen som hjælp til at spille en kugle, ligesom dens nedslagssted ikke må markeres. Når den sidste kugle spilles, må spilleren ikke have en kugle i den anden hånd. Kuglerne kastes én ad gangen.

Ingen kugle kan spilles to gange, dog med undtagelse af kugler, der på vejen mellem kastecirklen og målkuglen ved et uheld er blevet standset eller afbøjet af en kugle eller målkugle fra en anden kamp eller af et dyr eller en genstand i bevægelse (fodbold m.v.), samt i det i § 8 anførte tilfælde.

Før udkast skal spilleren fjerne spor af mudder eller andet fra kuglen. Undladelse heraf kan medføre straf som anført i § 35.

Hvis den først spillede kugle ender i forbudt område, er det modstanderens tur til at kaste en kugle, og der fortsættes skiftevis, så længe der ikke er kugler på den anviste bane.

Såfremt der efter skud eller indlæg ikke befinder sig, kugler på det anviste spilleområde, gælder bestemmelserne vedrørende en uafgjort omgang som anført i § 29.

§ 17 - Spilleres og tilskueres adfærd under spillet

I den tid, hvor en spiller efter reglerne må kaste sin kugle, skal både tilskuere og spillere forholde sig helt stille. Modstanderne må ikke gå, gestikulere eller gøre andet til gene for den spiller, der skal til at kaste. Det er kun spillerens medspiller(e), der må opholde sig mellem målkuglen og kaste-cirklen. Modstanderne skal blive bag målkuglen eller bag spilleren og i begge tilfælde ude til siden i forhold til spillerretningen og i en afstand af mindst 2 meter fra spilleren eller målkuglen. Spillere, som ikke overholder disse regler, kan udelukkes fra turneringen, såfremt de efter en advarsel fra en stævne-/turneringsleder fortsætter deres adfærd.

§ 18 - Kast af kugler og kugler, der er gået ud af banen

Ingen må foretage prøvekast under et spil, inklusive væk fra banen, hvor de spiller. Spillere, der ikke overholder denne regel, straffes som anført i § 35. Kugler, der i løbet af en omgang, går ud af en afmærket bane, er gyldige (med mindre de er ugyldige ifølge § 19).

§ 19 - Ugyldige kugler

En kugle er først tabt, når den helt har passeret grænsen for det anviste spilleområde, dvs. når den set direkte oppefra ligger helt uden for grænsen. Det samme gælder, når kuglen på afmærkede baner helt har passeret mere end en af de baner, der ligger langs med den bane, der er i brug, eller når den passerer endebanelinjen.

I tidsbegrænsede kampe på en afmærket bane anses kuglen for tabt, når den helt har passeret linjen på den anviste bane.

Hvis kuglen derefter kommer tilbage på spilleområdet, enten på grund af terrænets hældning, eller fordi den springer tilbage fra en fast eller bevægelig forhindring, tages den straks ud af spillet, og alt, hvad den har flyttet efter sin vandring ind i et forbudt område, lægges tilbage på plads, forudsat at disse genstande har været markeret.

En tabt kugle skal straks fjernes fra spillet. Sker det ikke, anses den for

godkendt, så snart modstanderens næste kugle er spillet.

§ 20 - Hvis en kugle stoppes

En spillet kugle, som stoppes eller afbøjes af en stævne-/turneringsleder eller tilskuer, skal forblive i sin stopposition. En spillet kugle, som ved et uheld stoppes eller afbøjes af en medspiller, er tabt.

En indlagt kugle, som ved et uheld stoppes eller afbøjes af en modstander, kan efter spillerens ønske enten spilles om eller blive liggende. Hvis en afskudt kugle eller en ramt kugle ved et uheld stoppes eller afbøjes af en spiller, kan modstanderen til den pågældende spiller:

- Lade den ligge i stoppositionen.
- Lægge den i forlængelse af en linje fra kuglens oprindelige plads til dens stopposition, dog kun inden for det tilladte område og kun under forudsætning af, at den var markeret.

Spillere, som forsætligt stopper en kugle, diskvalificeres omgående for den igangværende kamp. Det samme gælder holdet.

§ 21 - Tilladt tidsforbrug til kast

Så snart målkuglen er kastet, må hver spiller bruge højst ét minut til sit kast. Denne tid løber, fra målkuglen eller en spillet kugle ligger helt stille, eller fra en nødvendig måling er afsluttet.

De samme bestemmelser gælder for udkastet af en målkugle.

Alle spillere, der ikke overholder denne regel, straffes efter bestemmelserne i afsnittet "Disciplin", § 35.

§ 22 - Hvis en kugle flyttes

Hvis en liggende kugle flytter sig på grund af blæst, banens hældning eller andet, skal den lægges tilbage på plads forudsat at den var markeret. Dette gælder også, hvis en kugle ved et uheld flyttes af en spiller, en stævne-/turneringsledelsen, en tilskuer, et dyr eller en genstand i bevægelse. For at undgå enhver uenighed skal spillerne markere kuglerne.

Protester angående umarkerede kugler kan ikke behandles, og stævne-/turneringsledelsen vil kun dømme ud fra kuglernes eller målkuglens faktiske placering på banen.

Hvis en kugle derimod flyttes af en i kampen spillet kugle, er dens nye placering gældende.

§ 23 - Hvis en spiller kaster en anden kugle end sin egen

En spiller, som kaster en anden kugle end sin egen, får en advarsel. Den spillede kugle gælder dog, men skal straks byttes ud, eventuelt efter måling. Hvis dette gentager sig under en kamp, dømmes den fejlagtigt spillede kugle ugyldig, og alt, hvad kuglen har flyttet, lægges tilbage, hvis deres placeringer var markeret.

§ 24 - Ureglementeret udkast af kugler

Bortset fra tilfælde, hvor disse regler angiver specifikke og gradvise sanktioner som skitseret i artikel 35, er enhver kugle kastet i strid med reglerne ugyldig, og alt, hvad den har flyttet, skal lægges tilbage på plads, hvis det har været markeret.

Modstanderen har imidlertid ret til at påberåbe sig fordelreglen og erklære kuglen for gyldig. I så fald er kuglen, hvad enten det er et skud eller et indlæg, godkendt, og alt, hvad den har flyttet, forbliver i sin nye placering.

§ 25 – 31 Point og måling

§ 25 - Kortvarig fjernelse af kugler

Ved måling er det tilladt efter markering af placeringerne kortvarigt at fjerne de kugler og forhindringer, som ligger mellem målkuglen og de kugler, der skal måles. Efter måling lægges de fjernede kugler og forhindringer tilbage på plads. Hvis forhindringerne ikke kan flyttes, sker måling med passer.

§ 26 - Opgørelse af point

Målingen påhviler den, som sidst har kastet en kugle, eller en medspiller. Modstanderne har stadig ret til at måle efter.

Målinger skal ske med egnede måleinstrumenter, og begge hold skal være i besiddelse heraf.

Det er især forbudt at måle med fødderne. Spillere, der ikke overholder denne bestemmelse, straffes som anført i afsnittet "Disciplin", § 35.

Uanset rangordenen af de kugler, der skal måles, og tidspunktet i omgangen kan en turneringsleder tilkaldes til måling. Dommerens afgørelse er endelig. Mens målingen foretages, skal spillerne opholde sig mindst 2 meter fra turneringslederen.

Efter beslutning fra turneringsarrangøren, især i tilfælde af tv transmitterede kampe, kan det besluttes, at kun turneringsledelsen er bemyndiget til at måle.

§ 27 - Hvis kugler fjernes

Det er forbudt at samle spillede kugler op, før omgangen er afsluttet.

Når en spilleomgang er afsluttet, er enhver kugle, der samles op før godkendt optælling af point, ugyldig. Protester angående dette kan ikke behandles.

Samler en spiller en af sine kugler op fra banen mens spillerens holdkammerater stadig har kugler tilbage, er holdets resterende kugler i omgangen tabt.

§ 28 - Hvis en kugle eller målkugle flyttes

Hvis en spiller under måling flytter eller skubber til målkuglen eller en af de kugler, der skal måles, mister spillerens hold pointet.

Hvis stævne-/turneringsleder under måling af et point flytter eller forstyrrer målkuglen eller en kugle, træffer dommeren en upartisk afgørelse.

§ 29 - Hvis kugler ligger lige langt fra målkuglen

Når de to kugler, der ligger nærmest målkuglen, tilhører en fra hvert hold og ligger i samme afstand fra målkuglen, er der 3 muligheder:

- Hvis de to hold ikke har flere kugler tilbage, er omgangen uafgjort, og målkuglen tilhører det hold, som vandt den foregående omgang eller vandt lodtrækningen.
- Hvis kun det ene hold har kugler tilbage, spilles disse, og holdet får lige så mange point, som det har antal kugler, der er nærmere målkuglen end modstanderens nærmeste.
- Hvis begge hold har kugler tilbage, skal det hold, der kastede sidst, spille igen, og derefter modstanderholdet og så videre skiftevis, indtil et af holdene tager point. Når kun det ene hold har kugler tilbage, gælder det foregående punkt.

Hvis der, efter at omgangen er slut, ikke ligger kugler tilbage på banen, er omgangen uafgjort.

§ 30 - Fremmedlegemer på kugle eller målkugle

Ethvert fremmedlegeme, der har sat sig fast på målkuglen eller en kugle, skal fjernes før måling.

§ 31 - Protester

For at kunne behandles skal eventuelle protester indgives til en stævne-/turneringsleder. Protest kan ikke indgives, når spillet er slut. Hvert hold er selv ansvarlig for kontrol af modstanderholdet.



§ 32 – 41 Disciplin

§ 32 Straf for enkelte spilleres eller et holds udeblivelse

Spillerne skal være til stede ved kontrolbordet ved lodtrækningen og ved offentliggørelsen af dens resultat. Et kvarter efter offentliggørelsen af resultater vil hold, som ikke møder op på banen, blive straffet med ét point, som tildeles modstanderne. Denne ventetid nedsættes til 5 minutter i tidsbegrænsede kampe.

Efter ventetiden øges straffen med et point for hver 5 min. forsinkelse.

Samme straf gælder under hele turneringen efter hver lodtrækning.

Hvis et spil genstartes efter en afbrydelse af en eller anden grund, vil straffen være et point for hvert 5. minut holdet er fraværende.

Et hold, som ikke har indfundet sig på spilleområdet indenfor 30 minutter efter starten eller genoptagelse af spillene, erklæres som udgået af turneringen.

Et ufuldstændigt hold har ret til at starte et spil uden at vente på den udeblevne spiller. Det må dog ikke anvende dennes kugler.

Ingen spiller må udeblive fra et spil eller forlade banerne uden en dommers tilladelse. I alle tilfælde vil dette fravær ikke afbryde spillets gang eller holdets forpligtigelse til at spille dets kugler indenfor det angivne minut. Hvis spilleren ikke er vendt tilbage når det er hans/hendes tur til at spille sine kugler, bliver spillerens kugler annulleret med 1 kugle pr minut.

Såfremt stævne-/turneringsledelsen tilladelse ikke foreligger, straffes som anført i afsnittet "Disciplin", § 35.

I tilfælde af en ulykke eller medicinsk problem, der er officielt anerkendt af en læge, kan spilleren bevilliges et fravær på maksimalt femten minutter. Hvis brug af denne mulighed skulle vise sig at være under falske forudsætninger vil spilleren og hans/hendes hold straks blive udelukket fra turneringen.

§ 33 - Spilleres forsinkede ankomst

Udeblevne spillere, som indfinder sig efter en omgang, er begyndt, deltager ikke i denne omgang, men først fra næste omgang.

Udeblevne spillere, der kommer senere end 30 minutter efter kampen er begyndt, fortaber enhver ret til at deltage i denne.

Hvis medspillerne har flere kampe, kan spilleren deltage i de følgende kampe, forudsat at spilleren fra starten er tilmeldt sammen med det pågældende hold. Hvis turneringen er en puljespilletturnering, kan spilleren deltage i anden kamp, uanset resultatet af den første.

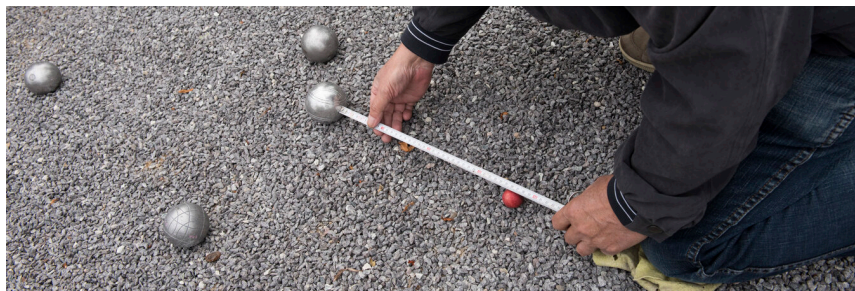
Den første omgang af en kamp betragtes som påbegyndt, når målkuglen er udkastet, uanset kastets gyldighed. De følgende runder betragtes som påbegyndt så snart sidste kugle fra foregående omgang ligger stille

§ 34 - Udskiftning af en spiller

Udskiftning af en spiller i double eller af en eller to spillere i triple er tilladt, før turneringen er sat officielt i gang (pistol, fløjte, bekendtgørelse m.v.), dog under forudsætning af, at udskiftningsspilleren/-spillerne ikke tidligere er indskrevet til turneringen på et andet hold.

§ 35 Straf

Ved DGI's stævner og turneringer anvendes ikke straffebestemmelser bortset fra §§ 17 og 20, dog kan en spiller eller et hold bortvises af stævne-/turneringslederen ved usportslig eller uacceptabel optræden.



§ 36 - Dårligt vejrlig

I tilfælde af dårligt vejr, såsom kraftig regn, skal en påbegyndt omgang færdigspilles, med mindre andet besluttet af en turneringsleder, der er den eneste der har ret til at tage beslutning om at stoppe eller annullere spillet eller turneringen på grund af force majeure.

§ 37 - Ny spillerunde

Hvis der er bekendtgjort en ny runde i turneringen (2. runde, 3. runde osv.), og nogle kampe endnu ikke er afsluttede, kan turneringsledelsen sådanne dispositioner eller beslutninger, som turneringsledelsen måtte anse for nødvendige for en god afvikling af turneringen.

§ 38 - God sportsånd

Hold, som skændes under en kamp, og som opfører sig usportsligt og respektløst over for publikum eller turneringsledelsen, udelukkes fra turneringen. Denne udelukkelse kan medføre, at eventuelt opnåede resultater ikke godkendes, samt straf efter § 39.

§ 39 - Dårlig opførsel

Det er forbudt at ryge under spillet. Dette gælder også elektroniske cigaretter. Det er desuden forbudt at benytte mobiltelefon under kampene.

Alle spillere, der ikke overholder disse regler, vil blive udelukket fra turneringen, hvis de fortsætter efter en advarsel fra dommeren.

§ 40 - Turneringsledelsens forpligtelser

Stævne-/turneringsledere har kompetence til at lede stævner og turneringer og om nødvendigt at anvende § 35.

§ 41 Stævne-/turneringslederens afgørelser

Situationer, som ikke er forudset i reglerne, forelægges turneringsledelsen. Beslutninger, der træffes af turneringsledelsen i henhold til denne paragraf, kan ikke appelleres.



www.dgi.dk/petanque

Grundlaget for dette regelsæt er de internationale regler, som er godkendt af International Congress of the F.I.J.P.