

DGI PETANQUE

Petanque SPILLEREGLER



Revideret januar 2000

Etik og moral

Du står nu med DGI's nyreviderede reglement i hånden. Der er ikke sket epokegørende ændringer, og alligevel er det måske vanskeligt at drage direkte sammenligninger med den tidligere udgave.

Grundlaget for ændringerne har været at lave den samme opbygning som af de internationale regler paragraf for paragraf, så forskellighederne direkte kan ses. I DGI bruger vi ikke dommere og straffe, så alt herom er fjernet.

Man kan spørge, hvad skal man med så komplicerede regler - er de 10 grundregler ikke tilstrækkelige? I det daglige sociale spil er de nok OK, men når konkurrencen starter, er de ikke altid tilstrækkelige.

Reglementet 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.

Vis hensyn. Vær med til, at alle får en god oplevelse.

Lad være med til enhver tid at kræve din ret uanset dine modstanderes niveau.

Mindre overtrædelser af målcirklen eller omkast af målkugle i tide og utide er måske ikke særligt væsentligt? Selv om reglerne foreskriver, hvem der skal foretage en måling, er dette vel egentligt ikke særligt vigtigt?

Tilpas reglerne til spilleforholdene, men husk altid at gøre opmærksom på afvigelser fra reglementet før stævnestart:

- Er banerne f.eks. kun 3 m brede, er det nok anbefalelsesværdigt at nedsætte afstanden til forbudt område til 0,5 m i stedet for 1 m.
- Spilles der med markeringslinier er det vigtigt at forklare, hvad dette betyder.
- Skab klarhed over, hvad der er dødlinier.

Rundt om i amterne tilbydes der en række kurser, hvor man i detaljer gennemgår hele regelhæftet. Vi opfordrer klubberne til at deltage i disse kurser.

Med venlig hilsen

DGI Petanque

DGI Petanque - spilleregler

§ 1:

Petanque er en sport, hvor der kan spille:

- Tre spillere mod tre spillere (triple)
- To spillere mod to spillere (double)
- En spiller mod en spiller (single).

I triple har hver spiller 2 kugler. I double og single har hver spiller 3 kugler.

§ 2:

Petanque spilles med kugler, der opfylder følgende betingelser:

- a) Kuglerne skal være af metal og være ens.
- b) Kuglernes diameter skal være mellem 7,05 cm (min.) og 8,0 cm (max.).
- c) Kuglens vægt skal være mellem 650 g (min.) og 800 g (max.). Fabrikat, mærke og vægtangivelse skal være indgraveret og læsbart. Spillere til og med 13 år kan spille med kugler med mindre vægt og diameter.
- d) Ved DGI's stævner og turneringer tillades også de såkaldte weekendkugler, der kan have anden vægt og diameter. Kuglerne skal dog være ens.
- e) Kuglerne må hverken være fyldt med sand eller forsynet med nogen form for blyindlæg eller på anden måde være ændret efter fremstillingen. Dog må spillerens navn eller initialer gerne være indgraveret.

Weekendkugler kan forsynes med farvemærkning af hensyn til genkendelighed.

Målkugler skal være af træ. Diameteren skal være mellem 25 og 35 mm. Farvede målkugler er tilladte.

§ 3:

Turneringer er åbne for alle, der er medlem af en forening under DGI.

§ 4:

En spiller må ikke bytte kugle eller målkugle under en kamp, undtagen i følgende tilfælde:

- a) Kuglen bortkommer.
- b) Målkuglen bortkommer.
- c) Hvis en kugle i kampens løb går itu i to eller flere dele, regnes den største del som kugle ved pointudregning, hvis alle kugler er kastet. I næste spilleomgang skal kuglen udskiftes med en kugle, der er så tæt på den udskiftede kugles vægt og diameter som muligt, eller alle kugler udskiftes med et nyt sæt. Hvis kugler mangler at blive kastet, erstattes den største del af den ituslåede kugle efter måling med en kugle med en diameter så nær den ituslåede som muligt.
- d) De samme regler gælder for målkuglen.

§ 5:

Petanque spilles på alle slags underlag. Turneringsledelsen kan henvise spillerne til at spille på en afmærket bane.

De internationale regler foreskriver banernes mindstemål til 15x4 m. Turneringsledelsen kan dispensere fra disse mål, dog bør banerne ikke være mindre end 12x3 m.

Kampene spilles til 13 point med mulighed for at spille indledende puljekampe til 11 point.

§ 6:

Spillerne skal møde frem ved den af turneringsledelsen anviste bane og trække lod om, hvem der skal kaste målkuglen.

Én fra det hold, der har vundet lodtrækningen, vælger udgangspunkt og tegner en cirkel, så der er plads til fødderne indeni (mindst 35 og højst 50 cm i diameter) og med cirkelkanten mindst 1 meter fra forhindringer eller forbudt område.

Ved kastet skal fødderne være helt inden for cirklen.

Spilleren skal røre jorden med begge ben og må ikke røre jorden uden for cirklen, før kuglen er landet på banen (se § 24).

Ingen anden legemsdel må røre jorden uden for cirklen. Bevægelseshæmmede kan tillades kun at have én fod inden for cirklen. Kørestolsbrugere skal have det ene baghjul (kastearmsiden) inde i cirklen.

Den, som kaster målkuglen, er ikke tvunget til at kaste sin kugle som den første.

Når to hold har fået anvist en bane, må de ikke uden turneringsledelsens tilladelse flytte kampen til en anden bane.

Målkuglen

§ 7:

For at en udkastet målkugle kan være gyldig, skal følgende opfyldes:

- a) Afstanden mellem målkuglen og cirkelns nærmeste kant skal være:
 - Mindst 4 m og højst 8 m for spillere under 9 år
 - Mindst 5 m og højst 9 m for spillere fra 9 til og med 13 år
 - Mindst 6 m og højst 10 m for spillere over 13 år.
- b) Cirklen skal være mindst 1 m fra forhindring og forbudt område.
- c) Målkuglen skal være mindst 1 m fra forhindring og forbudt område.

Ved banestørrelser mindre end 15x4 m kan stævneledelsen fastsætte mindre afstande end nævnt i b) og c).

- d) Målkuglen skal være synlig for spillere, som står helt oprejst, og hvis fødder rører cirkelns inderside.

Næste udkast sker fra en cirkel tegnet omkring det punkt, hvor målkuglen befandt sig ved slutningen af den foregående omgang, undtagen i følgende tilfælde:

- Cirklen er mindre end 1 m fra forhindringer eller forbudt område.
- Udkast af målkuglen ikke kan ske inden for den reglementerede afstand.
- Begge hold er enige om andet startpunkt.

I det første tilfælde tegner spilleren en cirkel mindst 1 m fra forhindringer eller forbudt område.

I det andet tilfælde kan spilleren vælge at rykke tilbage, bort fra det sted, hvor målkuglen befandt sig, indtil den maksimale kasteafstand opnås. Denne mulighed må kun benyttes, hvis det ikke er muligt i nogen retning at kaste målkuglen ud til maksimal afstand.

Hvis målkuglen ikke lander efter reglerne i 3 på hinanden følgende udkast fra samme hold, overlades den til modspillerne, som også får 3 forsøg, og som ligeledes kan tegne cirklen og flytte den tilbage efter de ovenfor beskrevne regler.

Herefter kan cirklen ikke flyttes, selv om dette holds udkast ikke lykkes i 3 forsøg. I alle tilfælde beholder holdet, som først havde 3 mislykkede forsøg, retten til at kaste den første kugle.

§ 8:

Hvis målkuglen ved udkastet stoppes af en spiller, en tilskuer, et dyr eller genstand i bevægelse, er udkastet ugyldigt og skal tages om, uden at kastet regnes med i de 3 forsøg, som holdet har ret til.

Selv om den første kugle efter udkast af målkuglen er spillet, har modstanderen stadig ret til at betvivle dens korrekte placering. Hvis placeringen viser sig at være ukorrekt, skal udkastet af målkuglen tages om. Hvis derimod modstanderen har spillet en kugle, er målkuglen gyldig, og der kan ikke protesteres mod dens placering.

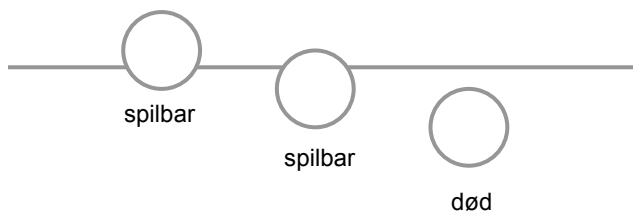
For at kunne tage udkastet af målkuglen om skal begge hold anerkende udkastet som ugyldigt. Såfremt et hold ikke følger dette, mister holdet retten til udkast af målkuglen.

§ 9:

Målkuglen er tabt i følgende 6 tilfælde:

- a) Når den efter udkastet ikke befinder sig inden for de grænser, der er beskrevet i § 7.

- b) Når den under spillet forflyttes til forbudt område, også selv om den kommer tilbage til tilladt område. Når målkuglen ligger på grænsen til forbudt område, er den spilbar. Den er kun tabt, når den helt har passeret grænsen til forbudt område.



Vandpytter, hvor målkuglen flyder frit, betragtes som forbudt område.

- c) Når den flyttede målkugle ikke er synlig fra cirklen efter reglerne i § 7, selv om den ligger i tilladt område. Er målkuglen skjult af en kugle, regnes den ikke for tabt.
- d) Når den i spillets forløb flyttes til en position mere end 20 m eller mindre end 3 m fra cirklen.
- e) Når den i spillets forløb flyttes og ikke kan findes. Tiden, man kan bruge til eftersøgning af målkuglen, er begrænset til 5 min.
- f) Når et forbudt område befinder sig mellem målkuglen og cirklen.

§ 10:

Man må ikke ændre/jævne/flytte sten eller lignende på/fra banen imellem omgangene, med mindre begge holdene er enige heri.

Det hold, der skal kaste, må dog jævne et eventuelt hul, som den sidst kastede kugle har forårsaget.

§ 11:

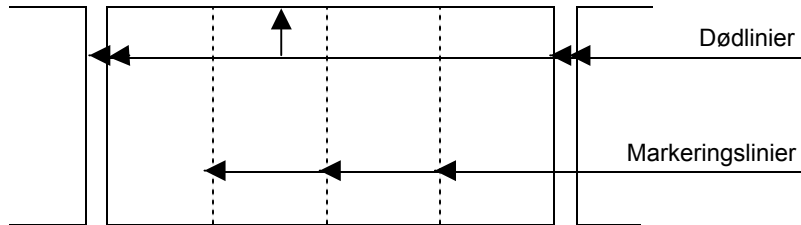
Hvis målkuglen i løbet af en omgang pludselig skjules af løv eller et stykke papir, skal det fjernes. Flytter den liggende målkugle sig på grund af blæst, banens hældning eller lignende, skal den lægges tilbage på sin oprindelige plads. Det gælder også, hvis målkuglen ved et uheld flyttes af turneringsleder, spiller, tilskuer, kugle eller målkugle fra et andet spil, et dyr eller en genstand i bevægelse. For at undgå diskussion, bør spillerne markere mål-

kuglens placering. Protest angående ikke markeret kugle eller målkugle kan ikke behandles.

Målkugle i en vandpyt er spilbar, hvis den ikke flyder (se § 9).

§ 12:

Stævneledelsen kan vælge at indføre markeringslinier mellem banerne i stedet for dødlinier.



Hvis målkuglen i løbet af spillet flyttes til en anden bane over markeringslinier, er den spilbar, hvis § 9 ikke træder i kraft.

Spillere, som spiller efter denne kugle, skal om nødvendigt vente med at afslutte omgangen, til de andre spillere har afsluttet deres påbegyndte omgang. Spillere, der berøres af denne paragraf, må udvise tålmodighed og sportsånd.

§ 13:

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

- Begge hold har kugler tilbage: Omgangen spilles om.
- Kun det ene hold har kugler tilbage: Dette hold tildes ligeså mange point, som det har kugler tilbage.
- Begge hold har spillet alle kugler: Omgangen spilles om.

§ 14:

Hvis en ramt målkugle stoppes af tilskuere, gælder dens stopposition.

Hvis en ramt målkugle stoppes af en spiller, kan hans modstandere vælge at

- a) lade målkuglen ligge på sin plads
- b) lægge målkuglen tilbage på sin oprindelige plads
- c) lægge målkuglen i forlængelse af en linje fra den oprindelige til den nuværende plads, men på tilladt område og sådan, at omgangen kan fortsættes.

Punkterne b) og c) kan kun komme i anvendelse, hvis der ikke er tvivl om målkuglens oprindelige plads. I modsat fald skal målkuglen blive på sin nuværende plads.

§ 15:

Hvis målkuglen i løbet af spillet er flyttet uden for banen, skal den i den følgende omgang kastes fra det sted, den oprindeligt lå, under forudsætning af

- a) at udkastcirklen kan tegnes 1 m fra forhindring eller grænse fra forbudt område
- b) at udkast af målkugle kan ske inden for de reglementerede afstande (§ 7).

Kuglerne

§ 16:

Den første kugle kastes af en spiller fra det hold, der vandt lodtrækningen eller den foregående omgang.

Spilleren må hverken bruge en genstand eller tegne en streg for at markere nedslagsstedet. Når den sidste kugle spilles, må spilleren ikke have en ekstra kugle i den anden hånd.

Det er ikke tilladt at fugte målkuglen eller kuglerne.

Hvis den først spillede kugle ender i forbudt område, er det modstandernes tur til at kaste en kugle, og der fortsættes skiftevis, indtil der er en kugle på tilladt område. Hvis en korrekt kugle rammes af et skud eller indlæg, så der efterfølgende ikke befinder sig kugler på tilladt område, følges § 29 angående kugler, som ligger i samme afstand fra målkuglen.

§ 17:

I den foreskrevne tid (1 minut), en spiller behøver for at kaste sin kugle, skal både tilskuere og spillere forholde sig stille. Modstanderen må ikke gå, gestikulere eller gøre andet til gene for spilleren. Kun medspillere må færdes mellem målkuglen og cirklen. Modstanderne skal befinde sig mindst 2 m bag ved cirklen eller 2 m fra kastelinien.

§ 18:

En kastet kugle må ikke kastes om. Imidlertid må man kaste en kugle om, hvis dens bane mellem cirklen og målkuglen hændeligt bliver afsluttet eller ændret på grund af sammenstød med en kugle fra en anden bane, med et dyr eller en genstand i bevægelse, eller hvis målkuglens placering er ugyldig (§ 8).

Man må ikke i forsøgsøjemed kaste sin kugle i spillet.

Når arrangørerne har mærket spillebaner op, skal målkuglen kastes på den til hvert hold anviste bane. I følgende omgange skal spillerne fortsætte på den til dem anviste spilleplads.

§ 19:

En kugle er tabt, hvis den ruller eller kastes ud i forbudt område. Der gælder samme regler for kugler som for målkugle med hensyn til, hvornår de er døde i forhold til grænser til forbudt område (se § 9, stk.2).

Hvis kuglen kommer tilbage på tilladt område, enten på grund af terrænets hældning eller fordi den støder imod faste eller bevægelige forhindringer, skal kuglen straks tages ud. Alt, hvad den har flyttet efter sin vandring i forbudt område, skal lægges tilbage på plads. En tabt kugle skal straks fjernes fra banen.

§ 20:

En spillet kugle, som stoppes af en turneringsleder eller tilskuer, skal forblive i sin stopplacering.

En spillet kugle, som stoppes af en medspiller, er tabt.

En spillet kugle, som stoppes af modstanderen, kan efter spillerens ønske enten spilles om eller blive liggende.

Hvis en tidligere spillet kugle bliver skudt eller ramt og derefter stoppes af en spiller, kan modstanderen til den skyldige

- a) lade den ligge i stoppositionen
- b) lægge den i forlængelse af en linie fra den ramte kugle eller målkuglens oprindelige plads til kuglens stopposition, dog kun inden for tilladt område og kun under forudsætning af, at den liggende kugles eller målkugles placering var markeret.

Spillere, som forsætligt stopper en kugle, diskvalificeres omgående sammen med sit hold for den pågældende kamp.

§ 21:

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.

Disse bestemmelser gælder også for udkastet af en målkugle efter hver omgang.

§ 22:

Hvis en liggende kugle flytter sig på grund af blæst, banens hældning eller andet, skal den lægges tilbage på sin oprindelige plads. Dette gælder også, hvis en kugle ved et uheld flyttes af en tilskuer, et dyr eller en genstand i bevægelse.

For at undgå uenighed bør spillerne markere kugler og målkugle.

Hvis kuglen ikke var markeret, og der ikke er enighed om dens oprindelige placering, skal den blive liggende i sin nye position.

Protest angående umarkerede kugler og målkugle godtages ikke, og turneringslederen kan kun dømme ud fra kuglernes eller målkuglens faktiske placeringer i området.

§ 23:

Hvis en spiller uforvarende kaster en andens kugle, skal denne kugle straks, det opdages, udskiftes med en af spillerens egne kugler.

Inden en kugle spilles, skal den rengøres for jord eller eventuel andet smuds.

Der er forbudt at samle spillede kugler op, før omgangen er afsluttet, dvs. der er enighed om omgangens resultat.

§ 24:

Enhver kugle, der ikke er kastet efter reglerne, er ugyldig, og alt, hvad den har flyttet, skal lægges tilbage på plads. Det samme gælder for en kugle, som er kastet fra en anden ring end den, målkuglen blev kastet fra. Modstanderen har imidlertid ret til at påberåbe sig fordelsregel og erklære kuglen for gyldig. I så fald er kuglen godkendt, og alt, den har flyttet, skal forblive i sin nye placering.

Det hold, der skal kaste målkuglen ud, må slette tidligere cirkler i nærheden af den, der skal kastes fra.

Point og Måling

§ 25:

Ved måling kan man, efter nøjagtig markering, flytte de kugler eller forhindringer, som ligger mellem målkuglen og den kugle, der skal måles.

Efter målingen skal de fjernede kugler og forhindringer lægges tilbage. Hvis forhindringerne ikke kan flyttes, bør målingen ske med passer.

§ 26:

Målingen udføres af den, som sidst har kastet en kugle, eller en af dennes medspillere. Modstanderne har dog altid lov til at måle efter. Uanset rangordenen af den kugle, der skal måles, og tidspunktet i omgangen, kan en turneringsleder spørges. Hans afgørelse kan ikke appelleres.

§ 27:

Når en spilleomgang er afsluttet, er enhver fjernet kugle ugyldig, med mindre den forinden er markeret.

§28:

Det hold, hvis ene spiller skubber til målkuglen eller en af de kugler, der skal måles, mister et eller flere point efter situationen.

Hvis turneringslederen ved måling rører eller flytter målkuglen eller en kugle, og hvis pointene efter gentaget måling stadig tilfalder det hold, som oprindeligt dømtes som vinder, dømmer han så retfærdigt, han kan.

Det samme gælder, hvis pointene efter gentaget måling ikke tilfalder det hold, som oprindeligt dømtes som vinder.

§ 29:

Når de to nærmeste kugler, én fra hvert hold, ligger i samme afstand fra målkuglen eller rører den, er omgangen uafgjort, hvis alle kugler er spillet. Målkuglen tilfalder det hold, som vandt den foregående omgang.

Hvis kun det ene hold har kugler tilbage, spilles disse, og holdet får lige så mange point, som de har antal af kugler nærmere målkuglen end modstandernes nærmeste.

Hvis begge hold har kugler tilbage, skal det hold, der kastede sidst, spille igen og derefter modstanderholdet og så videre skiftevis, indtil de to nærmeste kugler ikke mere ligger ens. Når kun det ene af holdene har kugler tilbage, gælder det foregående afsnit.

§ 30:

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

§ 31:

Protest, som afgives efter, at en kamp er slut, og spilleresultatet er kendt, kan ikke behandles.

Disciplin

§ 32:

Spillerne skal være til stede ved offentliggørelse af lodtrækningen eller ved spillestart.

Et kvarter herefter straffes et fraværende hold med et point, som tildeles modstanderholdet.

Efter det første kvarter øges straffen med et point for hver 5 minutters periode.

Samme regel bruges under turneringens gang, efter hver lodtrækning og efter hver afbrydelse, uanset årsag. Et hold, som ikke har indfundet sig på spillepladsen en time efter offentliggørelse af lodtrækningen, erklæres som tabere.

Et ufuldstændigt hold har ret til at spille uden at vente på den manglende spiller, men uden at disponere over dennes kugler.

§ 33:

Fraværende spillere, som indfinder sig efter, at en omgang er begyndt, kan først være med fra næste omgang.

Fraværende spillere, som kommer senere end 1 time efter, at kampen er begyndt, kan ikke deltage i kampen.

Hvis medspillerne vinder kampen, kan spilleren deltage i de følgende kampe, forudsat at holdet er tilmeldt i sin helhed.

Hvis turneringen er en puljespilturnering eller lignende social turnering, kan spilleren deltage i de øvrige kampe, uanset resultatet af den første kamp. En omgang betragtes som begyndt, når målkuglen er udkastet efter reglerne.

§ 34:

Udskiftning af spillere er tilladt, så længe turneringen ikke er startet. Ved fortløbende holdturneringer kan der ske udskiftning af spillere på de enkelte kampdage.

§ 35:

I tilfælde af regnvejrs skal en påbegyndt omgang afsluttes, hvis ikke turneringslederen beslutter andet. Turneringslederen er den eneste, der har ret til at stoppe eller indstille en omgang på grund af force majeure.

Hvis der er opfordret til at begynde en ny runde i turneringen (2., 3. kampe osv.), og nogle kampe endnu ikke er afsluttet, kan turneringsledelsen træffe dispositioner eller beslutninger, som de anser for nødvendige for turneringens afvikling. Spillerne må ikke gå midt i en kamp eller forlade spilleområdet uden turneringsledelsens tilladelse.

§ 36:

Alle aftaler angående præmier og placeringer er forbudt. Hold, som opfører sig usportsligt og nonchalant over for publikum, spillere eller turneringsledelse, kan udelukkes.

§ 37:

Situationer, som ikke er forudset i disse regler, afgøres af stævneledelsen.

Stævneledelsen er øverste myndighed, og dens afgørelser kan ikke ankes.

§ 38:

Disse regler kan modificeres for at forbedre forståelse, betydning og tilpasning til spilleforholdene.

Stævneledelsen skal før første spillerunde gøre opmærksom på eventuelle afvigelser fra reglementet.

