

# Regelsæt

De internationale spilleregler tilpasset DGI



DGI petanque

Gældende pr. 1. januar 2012

## Forord

Dette er internationale spilleregler, der er tilpasset DGI.  
Reglerne træder i kraft 1. januar 2012 og erstatter regelhæftet fra januar 2010.

Ændringer i forhold til de Internationale spilleregler:

- DGI bruger ikke dommere, men i stedet 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.

Rundt om i landsdelsforeningerne tilbydes kurser, hvor man gennemgår hele regelsættet.  
Vi opfordrer petanquespillerne til at deltage i disse kurser.

### 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.

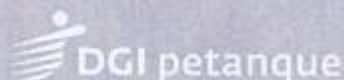
Vis hensyn. Vær med til, at alle får en god oplevelse.

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

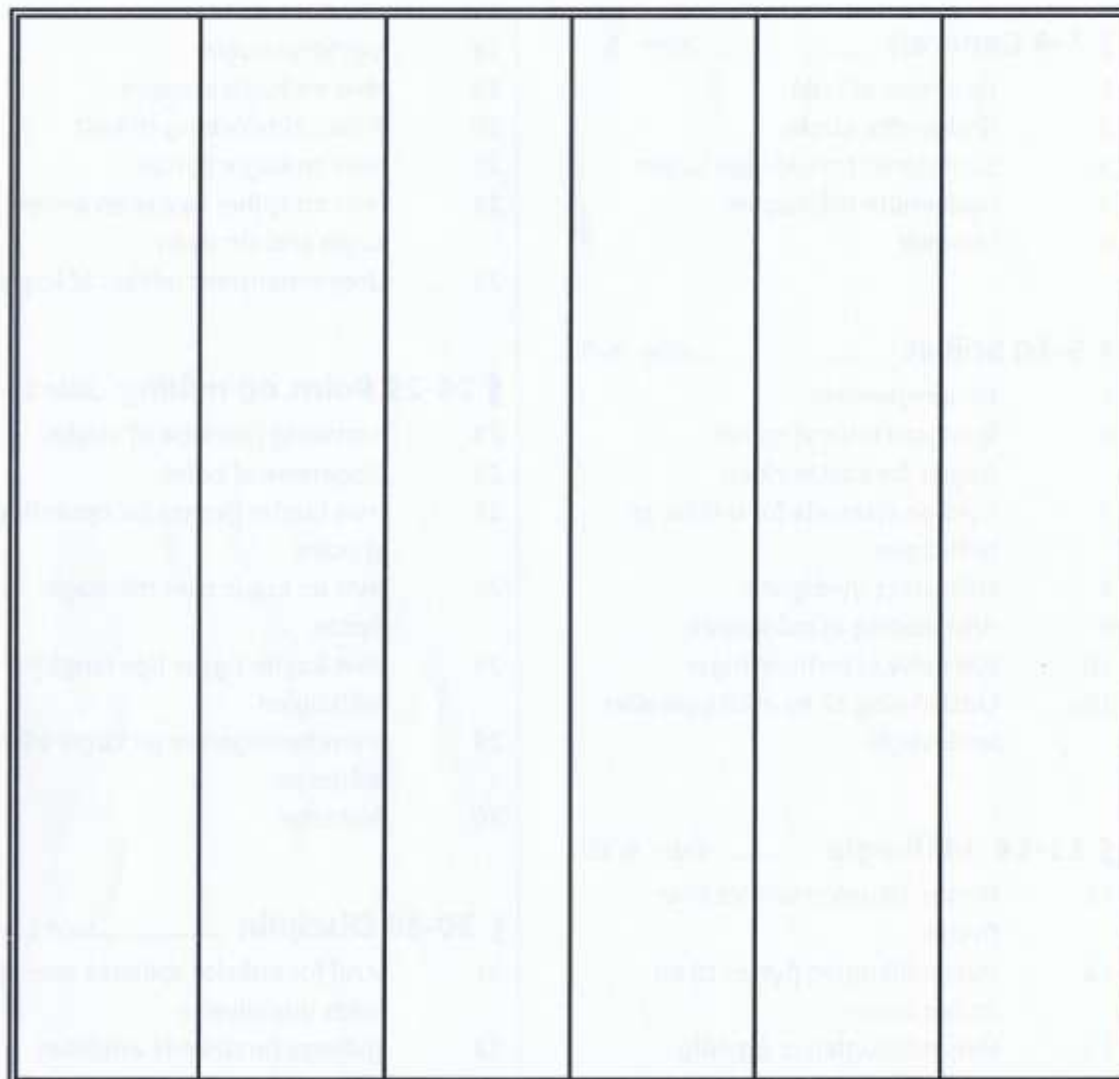
Tilpas reglerne til spilleforholdene, men husk altid at gøre opmærksom på afvigelser fra regelsættet før stævnestart.



- Er banerne f.eks. kun 3 m brede, kan afstanden til forbudt område være 0,5 m i stedet for 1 m.
- Skab klarhed over, hvad der er dødlinjer og forbudt område.

Januar 2012



## Eksempel på baneafmærkning



-  **Dødlinje**
-  **Baneafgrænsning  
(Markeringslinje)**

# Indhold

## § 1-4 Generelt .....side 5

- 1 Dannelse af hold
- 2 Godkendte kugler
- 2a Sanktioner for ulovlige kugler
- 3 Godkendte målkugler
- 4 Licenser

## § 5-10 Spillet .....side 6-9

- 5 Banereglement
- 6 Igangsættelse af spillet  
Regler for kastecirklen
- 7 Gyldige afstande for udkast af målkuglen
- 8 Udkastets gyldighed
- 9 Annullering af målkuglen
- 10 Fjernelse af forhindringer
- 10a Udskiftning til ny målkugle eller spillekugle

## § 11-14 Målkugle .....side 9-10

- 11 Hvis målkuglen skjules eller flyttes
- 12 Hvis målkuglen flyttes til en anden bane
- 13 Hvis målkuglen er ugyldig
- 14 Hvis målkuglen stoppes

## § 15-23 Kugler.....side 11-13

- 15 Kast af første og efterfølgende kugler
- 16 Spilleres og tilskuernes adfærd under spillet
- 17 Kast af kugler, og kugler der er gået ud af banen

- 18 Ugyldige kugler
- 19 Hvis en kugle stoppes
- 20 Tilladt tidsforbrug til kast
- 21 Hvis en kugle flyttes
- 22 Hvis en spiller kaster en anden kugle end sin egen
- 23 Ureglementeret udkast af kugler

## § 24-29 Point og måling...side 13-14

- 24 Kortvarig fjernelse af kugler
- 25 Opgørelse af point
- 26 Hvis kugler fjernes før optælling af point
- 27 Hvis en kugle eller målkugle flyttes
- 28 Hvis kugler ligger lige langt fra målkuglen
- 29 Fremmedlegemer på kugle eller målkugle
- 30 Protester

## § 30-40 Disciplin .....side 15-16

- 31 Straf for enkelte spilleres eller et holds udeblivelse
- 32 Spilleres forsinkede ankomst
- 33 Udskiftning af en spiller
- 34 Straf
- 35 Dårligt vejrlig
- 36 Ny spillerunde
- 37 God spotsånd
- 38 Ukorrekt adfærd
- 39 Stævne-/turneringslederens forpligtelser
- 40 Stævne-/turneringslederens afgørelser

# § 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.

I DGI kan man lave andre spilleformer.

## § 2 Godkendte kugler

Petanque spilles med kugler, der er godkendt af Fédération Internationale de Petanque et Jeu Provençal (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 (min.) og 80 mm (max.).
- 3) Kuglernes vægt skal være mellem 650 g (min.) og 800 g (max.), og fabrikat, mærke og vægtangivelse skal være indgraveret og skal altid kunne læses.

I turneringer for spillere til og med 11 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.

4) Kugler må hverken være fyldt med sand eller forsynet med nogen form for blyindlæg eller på anden måde være ændret efter fremstillingen af de godkendte fabrikater. Det er især forbudt at efterbehandle dem for at ændre hårdheden.

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

5) Ved DGIs stævner og turneringer tillades også de såkaldte weekendkugler, der kan have anden vægt og diameter.

Kugler kan forsynes med farvemærkning af hensyn til genkendelighed.

## § 2a Sanktioner for ulovlige kugler

Se § 34.

## § 3 Godkendte målkugler

Målkugler skal være af træ eller af et syntetisk materiale, der er forsynet med fabrikantens mærke og har gennemgået F.I.P.J.P.'s godkendelsesprocedure.

Diameteren skal være 30 mm (tolerance +/- 1 mm).

Farvede målkugler er tilladte, men målkuglen må på intet tidspunkt kunne samles op med en magnet.

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

## § 4 Licenser

Ved DGIs stævner og turneringer kræves der ikke licens.

## § 5 - 10 Spillet

### § 5 Banereglement

Petanque spilles på alle slags underlag.

Et spilleareal afgrænser et ikke fastsat antal baner afmærket ved hjælp af snore, hvis tykkelse ikke må influere på spillets gang. Disse snore afgrænser de forskellige baner og er ikke dødlinjer bortset fra endebanelinjerne og de udvendige linjer.

Efter beslutning fra turneringsarrangøren kan holdene henvises til afmærkede baner. I så fald skal banen under nationale mesterskaber eller internationale turneringer være mindst 4 meter bred og 15 meter lang.

Ved andre turneringer kan tillades andre mål end disse minimumsmål, dog så vidt muligt ikke under 3 x 12 meter.

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 med tidsbegrænsede kampe.

Disse skal altid spilles på en enkelt afgrænset bane. I så fald er alle afgrænsede linjer dødlinjer.

### § 6 Igangsættelse af spillet - Regler for kastecirklen

Spillerne trækker lod om, hvilket hold der skal vælge bane 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 turneringslederens tilladelse flytte kampen til en anden bane.

En spiller fra det hold, der har vundet lodtrækningen, vælger udgangspunkt og tegner en cirkel med plads til spillernes fødder. Cirkelns diameter skal dog være mindst 35 og højst 50 cm.

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

Beslutning om anvendelse af præfabrikerede cirkler træffes af turneringsarrangøren, som også skal levere dem.

Cirklen skal tegnes eller placeres mindst 1 meter fra en forhindring og gælder for de 3 på hinanden følgende udkast, som et hold har ret til. Hvis banelinjen er dødlinje, skal kastecirklen være 1 m fra linjen. Hvis det ikke er dødlinje, må kastecirklen flyttes helt ud. Ved turneringer i frit område skal den være mindst 2 meter fra andre cirkler, der er i brug.



Det hold, der kaster målkuglen, skal slette alle cirkler, der befinder sig i nærheden af den, der skal bruges.

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

Cirklen betragtes ikke som forbudt område. Fødderne skal være helt inden for og må ikke komme ud over cirklen. Spilleren må ikke forlade cirklen eller slippe jorden, før kuglen er landet på jorden.

Ingen anden legemsdel må røre jorden uden for cirklen. Dog er det tilladt bevægelses-hæmmede (benene fra livet og ned) kun at have én fod inden for i cirklen.

For spillere i kørestol gælder det at mindst ét hjul (hjulet på samme side som kastearmen) befinde sig inden for cirklen.

At et medlem af holdet kaster målkuglen ud betyder ikke, at denne spiller skal spille først.

## § 7 Gyldige afstande for udkast af målkuglen

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

1) 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.

Mindst 4 meter og højst 8 meter for puslinge - under 9 år

Mindst 5 meter og højst 9 meter for ynglinge - fra 9 til og med 13 år

Mindst 6 meter og højst 10 meter for juniorer og seniorer - over 13 år

2) Cirklen skal være mindst 1 meter fra en forhindring.

3) Målkuglen skal være mindst 1 meter fra forhindring og forbudt område.

4) Målkuglen skal være synlig for spillere, som står helt oprejst, og hvis fødder rører

cirkelns inderside. Ved eventuel uenighed herom afgør turneringslederen, om målkuglen er synlig. Turneringslederens 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.

- 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.

I det andet tilfælde kan spilleren rykke tilbage, bort fra det sted, hvor målkuglen befandt sig, højst 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 efter 3 på hinanden følgende udkast fra samme hold ikke er kastet i overensstemmelse med de ovenfor anførte regler, gives den til modspillerne, som ligeledes har ret til 3 forsøg, og som må flytte cirklen tilbage som beskrevet i foregående bestemmelse.

Herefter kan cirklen ikke flyttes, selv om dette holds udkast ikke lykkes i 3 forsøg.

De 3 forsøg skal ske inden for højst et minut. I alle tilfælde beholder det hold, som først havde 3 mislykkede forsøg, retten til at kaste første kugle.

## § 8 Udkastets gyldighed

Hvis målkuglen ved udkastet stoppes af en spiller, en tilskuer, et dyr eller en genstand i bevægelse, er udkastet ugyldigt og skal tages om, uden at kastet regnes med i de 3 forsøg, som spilleren eller 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, og den første kugle spilles igen.

For at udkastet af målkuglen skal kunne tages om, skal begge hold have anerkendt, at udkastet ikke var gyldigt, eller turneringslederen skal have dømt det ugyldigt.

Såfremt et hold ikke følger dette, mister holdet retten til udkast af målkuglen i den igangværende omgang.

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 6 tilfælde:

1) 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 dødlinjen, dvs. når den set direkte oppefra ligger helt uden for grænsen. Vandpytter, hvor målkuglen kan flyde frit, betragtes som forbudt område.

2) 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. Turnerings- eller stævnelederen kan kortvarig fjerne en kugle for at konstatere, om målkuglen er synlig eller ej.

3) 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.

4) Når målkuglen på afmærkede spilleområder passerer mere end én bane umiddelbart

ved siden af den bane, der er i brug og når den passerer endebanelinjen, hvis 2 baner støder med hinanden.

5) Når den flyttede målkugle ikke kan findes inden for højst 5 minutter.

6) Når et forbudt område ligger mellem målkuglen og kastecirklen.

7) Når målkuglen i tidsbegrænsede kampe må passere 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 straffes som anført i afsnittet "Disciplin", § 34.

### **§ 10 a 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 eller tilsvarende diameter. I næste omgang kan den pågældende spiller anvende et helt nyt sæt.



## § 11 - 14 Målkugle

### § 11 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 person, spiller eller tilskuer, kugle eller målkugle fra et andet spil eller dyr eller en genstand i bevægelse, lægges den tilbage på sin oprindelige plads, forudsat, at den var markeret.

Dette gælder også, hvis målkuglen ved et uheld flyttes af en stævne- eller turneringsleder, spiller, tilskuer, kugle eller målkugle fra et andet spil, et dyr eller en genstand i bevægelse.

For at undgå diskussion skal spillerne markere målkuglens placering. Protester angående ikke markeret kugle eller målkugle kan ikke behandles.

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

### § 12 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. Dette gælder ikke hvis der er dødlinjer mellem banerne. Spillere, som spiller efter denne målkugle, venter, hvis der ikke 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, hvor den blev flyttet, jf. dog § 7.



### § 13 Gældende regler, hvis målkuglen er ugyldig

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

1) Begge hold har kugler tilbage.

Omgangen spilles om.

2) Kun det ene hold har kugler tilbage. Dette hold tildeles ligeså mange point, som det har kugler tilbage.

3) Ingen af holdene har kugler tilbage. Omgangen spilles om.

### § 14 Hvis målkuglen stoppes

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

2) Hvis en ramt målkugle stoppes eller afbøjes af en spiller på det tilladte spilområde, 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 (15 meter for de yngste) 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.



## § 15 - 23 Kugler

### § 15 Kast af første og efterfølgende kugler

Den første kugle i en omgang kastes af en spiller fra det hold, der har vundet lod-trækningen 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 stk. 2 anførte tilfælde.

Det er forbudt at gøre målkugle eller kugler våde.

Før udkast skal spilleren fjerne spor af mudder eller andet fra kuglen. Undladelse heraf kan medføre straf som anført i § 34.

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 § 28.

### § 16 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 kastecirklen.

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 stævne-/turneringslederen fortsat fremturer i deres adfærd.

### § 17 Kast af kugler og kugler, der er gået ud af banen

Ingen må forsøgsvis kaste sin kugle under spillet. Spillere, der ikke overholder denne regel, straffes som anført i afsnittet "Disciplin", § 34

Kugler, der i løbet af en omgang, går ud af en afmærket bane, er gyldige (med mindre de er ugyldige ifølge § 18).

### § 18 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, hvis 2 baner støder mod hinanden.

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.

En tabt kugle skal straks fjernes fra spillet. Sker det ikke, anses den for godkendt, så snart modstanderens næste kugle er spillet. Vis fairness.

### § 19 Hvis en kugle stoppes

En spillet kugle, som stoppes eller afbøjes af en stævne-/turneringsleder eller en 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:

- 1) Lade den ligge i stoppositionen.
- 2) 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.

### § 20 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, hvor der højst må bruges et minut til de 3 kast.

Alle spillere, der ikke overholder denne regel, straffes efter bestemmelserne i afsnittet "Disciplin", § 34.

### § 21 Hvis en kugle flyttes

Hvis en liggende kugle flytter sig på grund af blæst, banens hældning eller andet, skal den lægges tilbage på plads. Dette gælder også, hvis en kugle ved et uheld flyttes af en spiller, en stævne-/turneringsleder 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-/turneringslederen 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 placering gældende.

### § 22 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.

### § 23 Ureglementeret udkast af kugler

Enhver kugle, der er kastet ureglementeret, er ugyldig, og alt hvad den har flyttet, skal lægges tilbage på plads, hvis den har været markeret. Modstanderen har imidlertid ret til at påberåbe sig fordelsreglen 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.



## § 24 – 29 Point og Måling

### § 24 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.

### § 25 Opgørelse af point

Målingen påhviler den, som sidst har kastet en kugle, eller en medspiller. Modstanderne har stadig ret til at måle efter. Uanset rangordenen af de kugler, der skal måles, og tidspunktet i omgangen kan en stævne-/turneringsleder spørges. Stævne-/turneringslederens afgørelse er endelig. 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, kan straffes som anført i afsnittet "Disciplin", § 34.

### § 26 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 optælling af point, ugyldig. Protester angående dette kan ikke behandles.

### § 27 Hvis en kugle eller målkugle flyttes

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

Hvis stævne-/turneringslederen under måling af et point rører eller flytter målkuglen eller en kugle, træffer denne en retfærdig afgørelse.

### § 28 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:

1) Hvis de to hold ikke har flere kugler tilbage, er omgangen ugyldig, og målkuglen tilhører det hold, som i omgangen kastede målkuglen ud.

2) Hvis kun det ene hold har kugler tilbage, spilles disse, og holdet får lige så mange points, som det har antal kugler, der er nærmere målkuglen end modstanderens nærmeste.

3) 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.

### § 29 Fremmedlegemer på kugle eller målkugle

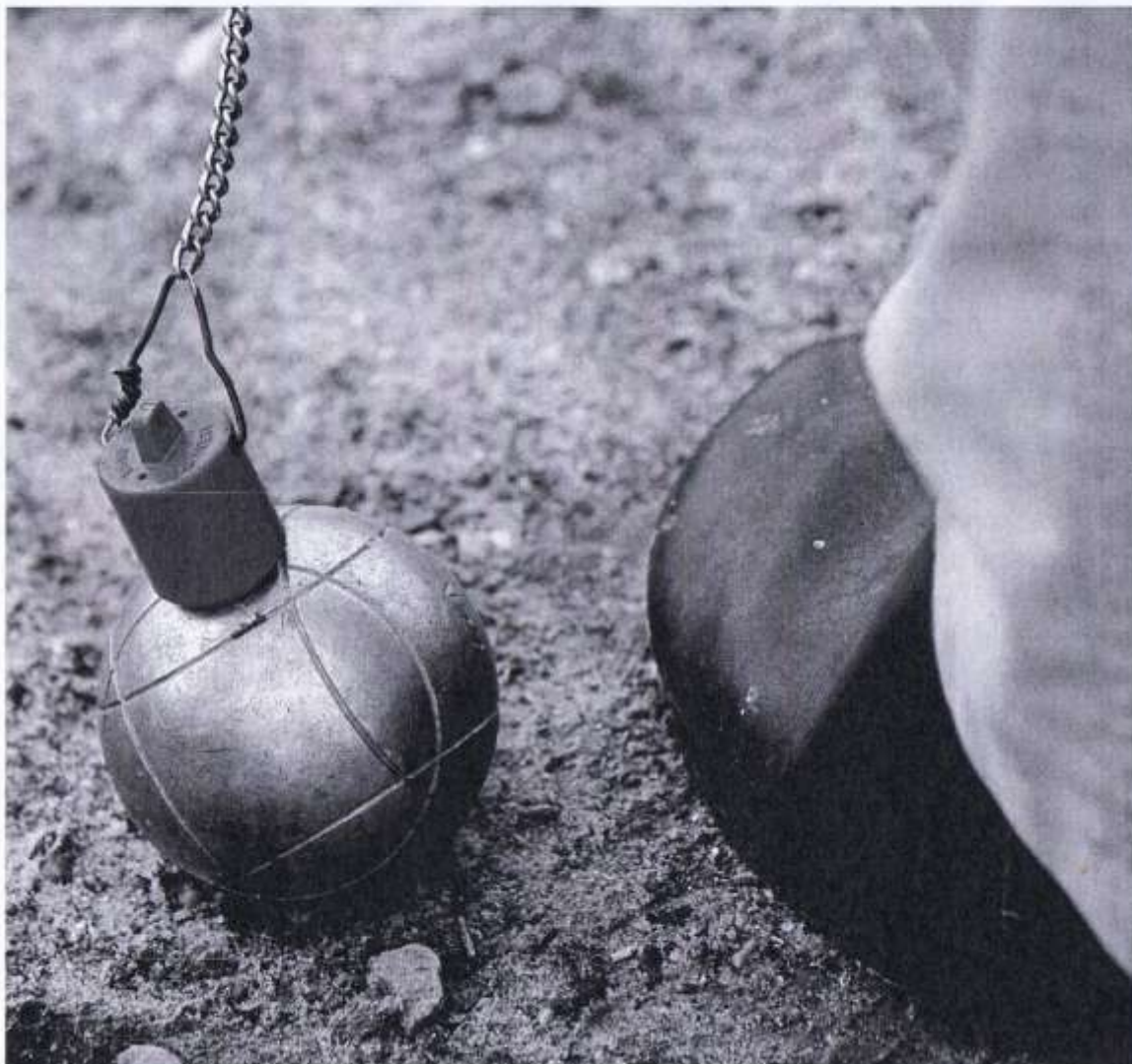
Ethvert fremmedlegeme, der har sat sig fast på målkuglen eller en kugle, skal fjernes før måling.

### § 30 Protester

For at kunne behandles skal eventuelle protester indgives til stævne-/turneringslederen. Protest kan ikke indgives, når spillet er slut.

Hvert hold er selv ansvarlig for kontrol af modstanderholdet (licenser, kategori/klasse, spillebane, kugler osv.).

DGI har ikke licenser.





## § 31 - 40 Disciplin

### § 31 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 resultatet vil hold, som ikke møder op på banen, blive straffet med et point, som tildeles modstanderne.

Denne ventetid nedsættes til 5 minutter i tidsbegrænsede kampe. Efter ventetiden øges straffen med et point for hver 5 minutters forsinkelse.

Samme straf gælder under hele turneringen efter hver lodtrækning samt i tilfælde af en genoptagelse af spillene efter en afbrydelse uanset årsagen. Et hold, som ikke har indfundet sig på spilleområdet senest en time 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 stævne-/turneringslederens tilladelse. I tidsbegrænsede kampe må en spiller først forlade banen efter at have kastet sine kugler i den igangværende omgang. Såfremt stævne-/turneringslederens tilladelse ikke foreligger, finder bestemmelserne i denne og følgende paragraf anvendelse.

### § 32 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 1 time efter kampen er begyndt, fortaber enhver ret til at deltage i denne.

Hvis medspillerne vinder kampen, kan spilleren deltage i de følgende kampe, forudsat at spilleren fra starten er tilmeldt sammen med det pågældende hold.

Hvis turneringen er en puljespilturnering, kan spilleren deltage i anden kamp, uanset resultatet af den første.

En omgang betragtes som påbegyndt, når målkuglen er udkastet efter reglerne.

### § 33 Udskiftning af en spiller

Udskiftning af en spiller i double eller af en eller to spillere i triple er kun tilladt, så længe turneringen ikke 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.

### § 34 Straf

Ved DGI's stævner og turneringer anvendes ikke straffebestemmelser bortset fra §§16 og 19, dog kan en spiller eller et hold bortvises af stævne-/turneringslederen ved usportslig eller uacceptabel optræden.

### § 35 Dårligt vejrlig

I tilfælde af regnvejr skal en påbegyndt omgang afsluttes, med mindre stævne-/turneringslederen beslutter andet.

Det er alene stævne-/turneringslederen, som har ret til at stoppe eller annullere en omgang på grund af force majeure.

### § 36 Ny spillerunde

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

### § 37 God sportsånd

Aftaler om kampens udfald betragtes som usportslig optræden.

Se § 34.

### § 38 Ukorrekt adfærd

Se § 34.

### § 39 Stævne-/turneringslederens forpligtelser

Stævne-/turneringsledere har kompetence til at lede stævner og turneringer og om nødvendigt at anvende § 34.

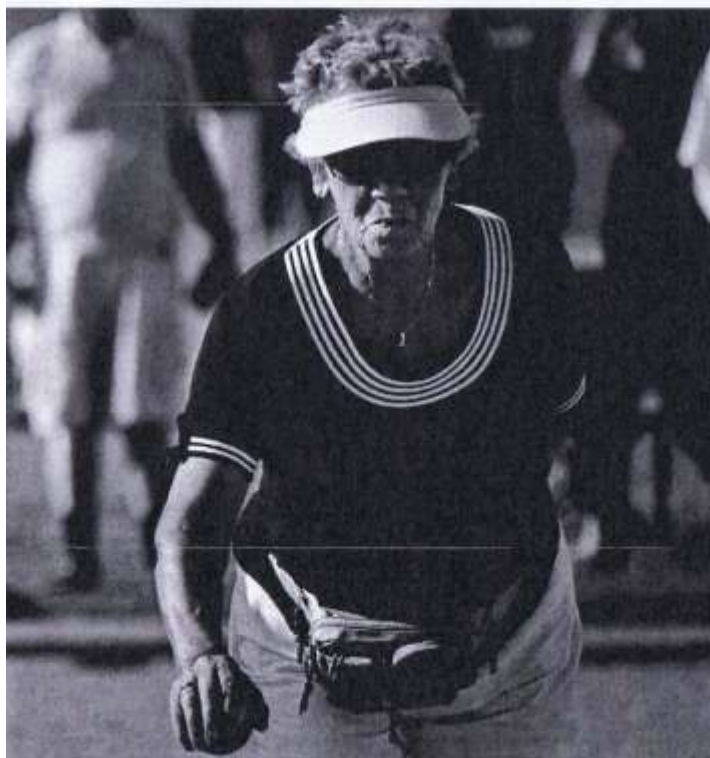
### § 40 Stævne-/turneringslederens afgørelser


Situationer, som ikke er forudset i reglerne, forelægges stævne-/turneringslederen. En stævne-/turneringsledelse kan for DGI bestå af 1-5 personer. Beslutninger, der træffes af stævne-/turneringsledelsen i henhold til denne paragraf, kan ikke appelleres. Ved stemmelighed er formandens stemme afgørende.

*Grundlaget for dette regelsæt er de internationale regler, som er godkendt af International Congress of the F.I.J.P. i Izmir ( Tyrkiet) den 7.oktober 2010.*

FOTOS: NIELS NYHOLM, COLOURBOX, UFFE KONGSTED, LARS HOLM OG JENS ASTRUP. LAYOUT: DGI PRINT, TRYK: DGI PRINT 2012. VARENUMMER 73204.

Regelhæftet kan købes via DGI butikken, [www.dgi.dk/butikken](http://www.dgi.dk/butikken), tlf. 79 40 40 72 eller e-mail: [butikken@dgi.dk](mailto:butikken@dgi.dk)



 **DGI petanque**

Vingsted Skovvej 1  
7100 Vejle  
Tlf. 79 40 40 40  
[info@dgi.dk](mailto:info@dgi.dk)  
[www.dgi.dk/petanque](http://www.dgi.dk/petanque)