

# BOULE

## Regler för Veteraner



SENIORER I TIDEN

INFLYTANDE • VALFRIHET • LIVSKVALITET

Dessa regler är sanktionerade av SPF,  
Sveriges Pensionärsförbund.

Reglerna är utvalda, modifierade och  
anpassade till boulespel för veteraner av SPF  
Surabygden, Surahammar.

# INNEHÅLL

## SPELA BOULE

Lägga	.....	sid. 3
Skjuta	.....	sid. 3
Tänka	.....	sid. 3
Mäta	.....	sid. 3
Handen	.....	sid. 3
Foten	.....	sid. 4
Armen	.....	sid. 4
Hjärnan	.....	sid. 4

# Spelregler till Boulespel för Veteraner

## REGELPARAGRAFER

- § 1 Tävlingsformer
- § 2 Godkända klot
- § 3 Godkända lillar
- § 4 Spelbanor
- § 5 Spelstart, ringen
- § 6 Avstånd vid lilleutkast
- § 7 Ogiltiga lilleutkast
- § 8 Borttagande av hinder på spelbanan
- § 9 Utbyte av lille eller klot
- § 10 Flyttad lille
- § 11 Flyttad lille utanför spelplanen
- § 12 Poängberäkning vid död lille
- § 13 Stoppad lille
- § 14 Kast av klot
- § 15 Åskådares och spelares uppträdande
- § 16 Provkast av klot
- § 17 Ogiltiga klot
- § 18 Stoppade klot
- § 19 Tidsfrister
- § 20 Flyttade klot
- § 21 Spel med annans klot
- § 22 Felaktigt kastade klot
- § 23 Mätning
- § 24 Tillfälligt borttagande av klot
- § 25 Borttagna klot
- § 26 Rubbad lille eller klot
- § 27 Klot på lika avstånd
- § 28 Skräp på lille eller klot
- § 29 Poäng
- § 30 Protester
- § 31 Bestraffning vid frånvaro
- § 32 Sen ankomst
- § 33 Utbyte av spelare
- § 34 Påföljder vid regelbrott
- § 35 Avbrott av match
- § 36 Ny tävlingsomgång
- § 37 Etik
- § 38 Anstötligt beteende
- § 39 Domares skyldigheter vid tävling
- § 40 Tävlingsjuryns skyldigheter vid tävling
- § 41 Poolspel
- § 42 Gruppspel
- § 43 Monrad
- § 44 Slutspel

## EN BESKRIVNING AV HUR MAN SPELAR BOULE

Att spela boule är ganska lätt och kan utövas av de flesta, men för att bli en bra boulespelare får man hålla på i ganska många år innan man behärskar alla taktiska och tekniska finesser. Boule är en utpräglad precisionssport kombinerad med otaliga taktiska varianter.

I boule spelar man antingen tre spelare mot tre, en trippel. Två spelare mot två, en dubbel eller en spelare mot en, en singel.

Man spelar sina klot mot en målkula (lillen) och spelet går ut på att man får poäng för de klot som det egna laget har placerat närmare lillen än motståndarens bästa klot.

Spelet börjar genom att man lottar om vem som skall kasta ut lillen. En spelare från det lag som vann lotten tar plats i utkastarringen och kastar ut lillen mellan 6 och 10 meter. Omgången spelas sedan från denna ring och det är alltid det lag som inte är närmast lillen som kastar nästa klot.

I vilken ordning man spelar sina klot inom laget, avgörs inom det egna laget. Det finns alltså ingen speciell turordning.

När alla har spelat sina klot, räknar man samman poängen. Det lag som har sitt eller sina klot närmast lillen får en poäng för var och ett av kloten som ligger närmare än motspelarens bästa klot. Följande omgångar spelas växelvis från banans kortsidor.

Först till 13 vinner matchen. (Ibland kan arrangören besluta om först till 11.)

## **LÄGGA**

När du försöker kasta ditt klot så nära lillen som möjligt kallas det att du lägger. När man lägger brukar man antingen stå upp med lätt böjda ben, eller sitta på huk. Du kan välja mellan att kasta med hög båge och nerslag nära lillen (plombering) eller att rulla fram mot lillen. Skickliga spelare låter underlaget avgöra hur kastet skall utföras.

Om du har underskriv på klotet, stannar det fortare och är lättare att kontrollera. Efter hand som Du övar upp skickligheten kan du börja med sidoskruvar åt höger eller vänster alltefter vad spelsituationen kräver.

## **SKJUTA**

Ganska ofta är det bättre att skjuta än att lägga. Att skjuta betyder att du försöker träffa motståndarens klot med ditt eget klot. Då man skjuter blir resultatet i regel bäst om man står med lätt böjda ben och pendlar med armen i mjuk rörelse. Som skytt försöker man i regel träffa motståndarens klot, utan att det egna klotet slår i marken först. Avståndsbedömningen och precisionen måste vara exakt. Om du träffar riktig rent, kommer ditt skytteklot att byta plats med det klot som du siktade på. Det kallas (carrau) och är boules motsvarighet till golfens ”hole in one” eller bowlingens ”strike”

## **TÄNKA**

Det taktiska inslaget i spelet är stort och man ställs hela tiden inför frågan om man skall lägga eller skjuta. Man måste avgöra var man ska lägga sitt klot, framför lillen eller intill ett motståndarklot. Skickliga skyttar bestämmer sig för om man ska träffa motståndarens klot rakt framifrån eller från sidan, som exempel för att försöka träffa två motståndarklot med samma klot.

## **MÄTA**

Ibland kan spelet avgöras med millimeter, vilket klot som är närmast lillen. Ett måttband eller annan mätanordning hör förstås till boulespelarens grundutrustning.

## **HANDEN**

Lägg klotet i handen och håll om det som om det vore ett ägg. Vänd handen, handflatan och klotet kommer då nedåt, låt armen pendla mjukt innan du kastar klotet.

## **FOTEN**

Foten ska stå bredvid den andra foten, således bägge fötterna intill varandra, innanför ringen och stadigt på marken.

## **ARMEN**

Armen ska beskriva en mjuk pendlande rörelse.

## **HJÄRNAN**

Kan du utöva allt detta samtidigt, ja då är du helt enkelt född till boulespelare.

# **SPELREGLER TILL BOULESPEL FÖR VETERANER**

Dessa spelregler är delvis hämtade från en svensk översättning av det Franska Boulespelet Pétanque, godkända och antagna av Svenska Bouleförbundet SBF. Vissa paragrafer i denna översättning är modifierade för Boulespel bland veteraner/pensionärer organiserade i Sveriges Pensionärsförbund.

## **§ 1. TÄVLINGSFORMER**

Veteranboule spelas i tre alternativ:

- Tre spelare mot tre (trippel)
- Två spelare mot två (dubbel)
- En spelare mot en (singel)

I trippelspel har varje spelare två klot, i dubbel och singel har varje spelare tre klot.

## **§ 2. GODKÄNDA KLOT**

Boule får spelas med klot enligt följande:

- Kloten skall vara gjorda av metall.
- De skall ha en diameter mellan 70,5 mm och 80,0 mm.
- De skall väga mellan 650 gr och 800 gr.
- De skall vara tydligt märkta med lämplig färg eller ingraverade initialer.
- Används s.k. godkända tävlingsklot skall dessa vara tillverkade och märkta av en hos FIPJP:s (Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provencale) godkänd fabrikant. Kloten får inte förändras eller modifieras.

Det är dock tillåtet att gravera in spelares namn eller initialer liksom olika logotyper enligt FIPJP:s fastställda specifikationer.

## **§ 3. GODKÄNDA LILLAR**

Lillen ska vara tillverkad av trä. Lillen skall ha diameter av 30 mm + - 1 mm. Färgade lillar oavsett kulör är tillåtna. Lillar preparerade för att lyftas med magnet är ej godkända.



## **§ 4. SPELBANOR**

Veteranboule skall vid tävlingar spelas på avgränsade banor. Måtten skall vid nationella och distriktstävlingar vara minst 4 meter breda och 15 meter långa. Linjerna runt om banorna skall ses som dödlinjer. Mindre lokala tävlingar kan spelas på mindre banor. Minsta banstorlek är 3 meter bred och 12 meter lång. Lokalt träningsspel kan utföras på valfri banstorlek. Om banorna omges med staket eller förhöjd sarg, skall avståndet från detta till dödlinjen vara minst 30 cm.

## **§ 5. SPELSTART. RINGEN**

Spelarna skall bege sig till den anvisade spelbanan och lotta om vilket lag som skall börja spela i första omgången. Det lag som vann lottningen, utser spelare ur laget som kastar ut lillen och vem som kastar ut första klotet. (behöver ej vara samma person)

Vid utkast skall spelaren stå med båda fötterna inom ringen, övertramp är förbjudet. Man får heller inte lämna ringen och båda fötterna skall ha markkontakt till dess klotet eller lillen har landat. Ingen annan kroppsdel får heller vidröra marken utanför ringen.

Utgångsläget är att utkast av lillen skall ske från fast ring, markerad på båda kortsidorna av banorna. Ringen kan vara ritad eller bestå av lös ring (obs risk för snubbling) eller gjord som en platta. När en fast ring användes, skall måttet vara 50 cm i diameter.

Om bägge lagen är överens att spela med (s.k. flytande ring) så får detta ske. Ringen skall ritas med en diameter av 35 till 50 cm och får inte vara närmare dödlinje än 1 meter i någon riktning. Efter avslutad omgång, innan nästa påbörjas, skall ringen suddas ut och banan inom ringen återställas.

I nästa omgång görs utkast från en ring ritad kring den punkt där lillen befann sig i slutet av föregående omgång. Om lillen då inte kan kastas ut inom de fastställda avstånden, får spelaren flytta ringen i föregående omgångs spelriktning, dock ej längre än vad som krävs för att kunna kasta ut en godkänd lille till max avstånd.

## **6. AVSTÅND VID LILLEUTKAST PÅ MARKERAD BANA**

För att utkastet av lillen skall vara godkänt, krävs att avståndet mellan lillen och ringen inte understiger 6 meter och inte överstiger 10 meter. Avståndet mellan

lillen och dödlinjen får inte på fullstora tävlingsbanor understiga 70 cm, i övrigt gäller 50 cm.

Varje lag har rätt till tre försök av utkast, om försöken inte leder till att lillen blir godkänt placerad, går rätten över till motståndarlaget som då har tre kast på sig att få godkänt lilleutkast. Detta kan fortgå växelvis med tre kast per lag tills lillen får godkänd placering. Det är dock det ursprungligt lottade laget som kastar första klotet.

## **§ 7. OGILTIGA LILLEUTKAST**

Ett lilleutkast är ogiltigt om lillen stoppas av en domare, en spelare, en åskådare, ett djur eller annat föremål i rörelse. Lillen skall då kastas om, utan att detta kast räknas in bland de kast laget har rätt till.

Även om ett första klot har spelats, utan att lillens placering har blivit godkänd, har motståndarlaget rätt att ifrågasätta lillens reglementsenliga läge. Om anmärkningen godtas, ska lillen kastas om, samma gäller det spelade klotet.

Om båda lagen anser att kastet med lillen var ogiltigt, skall det göras om. Om endast ett av lagen godkänner lillens placering, ska domaren avgöra. Om ett lag handlar annorlunda, förlorar de rätten att kasta ut lillen.

Om däremot även motståndarlaget har spelat ett klot, anses lillens position definitivt vara godkänd och inga protester godtas.

## **§ 8. BORTTAGANDE AV HINDER PÅ SPELPLANEN**

Det är förbjudet att ta bort, flytta eller trampa ner eventuella hinder som finns på spelplanen. Dock får den spelare, som ska kasta ut lillen, bilda sig en uppfattning om den avsedda nedslagsplatsen genom att känna på marken högst tre gånger med ett av sina klot. Dessutom får den spelare, som står i tur att spela eller dennes medspelare, trampa till en nedslagsplats från ett tidigare spelat klot.

Spelare som åsidosätter dessa regler riskerar att bestraffas enligt § 34.

## **§ 9. UTBYTE AV LILLE ELLER KLOT**

Det är förbjudet för spelare att byta klot eller lille utom i följande fall.

Om klot eller lille under pågående spel råkar gå sönder, skall dessa bytas ut. I sådant fall skall den största delen av klotet eller lillen markera läget. Om det finns fler klot kvar att spela i pågående omgång, skall största delen bytas ut av

ett klot med så snarlik diameter som möjligt. Detta gäller även söndrig lille. Vid nästa spelomgång skall det trasiga klotet/lillen bytas ut. Om det rör sig om ett klot, får spelaren byta hela klotsetet.

## **§ 10. FLYTTAD LILLE**

Om lillen oavsiktligt rubbas eller flyttas av domare, spelare, åskådare, djur, blåst eller föremål i rörelse, skall den läggas tillbaka på sin föregående plats. Detta gäller också om den flyttas av en lille eller klot, som kommer från annan spelad match. Det är därför viktigt att spelare så långt som möjligt försöker märka eller på annat sätt markera lillens position.

Om lillen flyttas av ett spelat klot i samma match, direkt eller indirekt men blir kvar på spelplanen, skall lillen inte flyttas tillbaka.

## **§ 11. FLYTTAD LILLE UTANFÖR SPELPLANEN**

Lille som under spel flyttas av spelat klot direkt eller indirekt och som på markerad bana passerar dödlinjen, förklaras död och avbryter omgången. Omgången poängsätts efter alternativerna i § 12.

## **§ 12. POÄNGBERÄKNING VID DÖD LILLE**

Om en lille förflyttas under spel, så att den blir ogiltig, skall spelet avbrytas och omgången poängberäknas efter följande tre alternativ:

1. Båda lagen har klot kvar att spela. Omgången är oavgjord.
2. Inget av lagen har klot kvar att spela. Omgången är oavgjord.
3. Endast ett av lagen har klot kvar att spela. Detta lag får tillgodoräkna sig lika många poäng som de har klot kvar att spela.

## **§ 13. STOPPAD LILLE**

Följande gäller om lille som skjuts iväg efter att ha träffats av ett bouleklot men blir kvar på spelplanen:

1. Om den stoppas av en domare eller åskådare skall den förbli liggande där den stannat.
2. Om den stoppas av en spelare, får dennes motståndare välja mellan att:
  - a) låta den ligga kvar där den ligger.
  - b) lägga tillbaka lillen på dess förutvarande plats.

c) placera lillen någonstans på förlängningen av en linje mellan det förutvarande och det nuvarande läget.

Alternativet b och c är tillämpliga endast om lillens förutvarande placering är markerad eller på annat sätt helt känd.

## § 14. KAST AV KLOT

Tag klotet i handen, vänd handen, handflatan och klotet kommer då nedåt. Reglerna tillåter även att klotet rullas ut med handflatan öppen i kastriktningen. Pendelrörelsen skall dock utföras utanför benet. Kast med utgångspunkt från särskilda ben, är ej godkänt.

Vid utkast skall spelaren stå med båda fötterna inom ringen, övertramp är förbjudet. Man får inte heller lämna ringen, utan båda fötterna skall ha markkontakt till dess att klotet eller lillen har landat. Ingen annan kroppsdel får heller vidröra marken utanför ringen.

Dock kan en rörelsehindrad spelare tillåtas ha endast en fot i ringen. För rullstolsburen spelare gäller att drivhjulet, på samma sida som kastarmen skall vara inom ringen.

Det första klotet i en omgång kastas av en spelare i det lag som vunnit lottningen om lillen eller vunnit den föregående omgången.

I fortsättningen kastar det lag som **inte** ligger närmast lillen. När endast ett lag har klot kvar spelas dessa. Ett lag har dock rätt att avstå från att spela alla sina klot.

Man får inte ta hjälp av något föremål eller person att rikta in klotet, man får heller inte rita streck på planen för att märka ut en nedslagsplats.

Kloten kastas ett och ett, men spelare eller lagledning får välja att spela flera klot i följd om det anses lämpligt.

Spelare skall se till att klotet är rengjort och att inget häftat fast vid det innan det kastas.

Spelade klot får inte plockas upp förrän omgången är färdigspelad.

Spelade klot får inte kastas om, med följande undantag:

- a) Man ska kasta om klot som stoppas eller ändrar riktning mellan ringen och lillen, av ett klot eller lille från annan match, ett djur eller föremål i rörelse.
- b) Omkast ska också ske enligt § 7 andra stycket, vid omkast av lille.

- c) Ett klot som stoppas av en motståndare får kastas om i det fall som beskrivs i § 18 tredje stycket.

## **§ 15. ÅSKÅDARES ELLER SPELARES UPPTRÄDANDE**

Åskådare och spelare får inte uppträda störande under den tid som spelaren disponerar för att kasta sitt klot.

Motståndarna får varken gå omkring, gestikulera eller göra något annat, som kan störa spelaren. Endast dennes medspelare får uppehålla sig mellan ringen och lillen.

Motståndarna skall befinna sig bortom lillen eller bakom spelaren och båda fallen minst 2 meter vid sidan om.

Spelare som inte iakttar dessa föreskrifter kan bli utesluten ur tävlingen om förseelsen upprepas efter domarens tillsägelse.

## **§ 16. PROVKAST AV KLOT**

Provkast får inte förekomma under pågående match. Provkast före match får heller inte förekomma på spelplan som är iordningställd för tävling.

Spelare som bryter mot detta bestraffas enligt § 34.

## **§ 17. OGILTIGA KLOT**

Ett klot som passerar dödlinjen på markerade banor är ogiltigt. Så snart ett klot blir ogiltigt ska det tas ur spel.

## **§ 18. STOPPADE KLOT**

Spelat klot, som stoppas av åskådare eller domare, skall ligga kvar där det stannade.

Spelat klot som stoppats eller ändrat riktning av en medspelare är ogiltigt.

Spelat klot, som stoppas av en motståndare, får enligt spelarens bedömning antingen kastas om eller ligga kvar på den plats där det stannade. Se även § 14.

Om ett tidigare spelat klot, efter att ha blivit träffat av ett annat klot och stoppas av en spelare, kan motståndaren till den som begått förseelsen besluta att:

- 1) Låta det ligga kvar där det stannade.
- 2) Placera det någonstans på förlängningen av en linje, som utgår från den punkt där det träffade klotet befann sig och fram till den plats, där det nu befinner sig, dock enbart inom tillåtet område och under förutsättning att klotet har varit markerat eller dess position helt känt.

Den spelare, som avsiktligt stoppar ett klot i rörelse, utesluts tillsammans med sitt lag omedelbart från pågående match.

## **§ 19. TIDSRISTER**

Efter att lillen har kastats ut, har spelare maximalt en minut på sig att kasta sitt klot. Tiden räknas från det att lillen eller föregående klot har stannat eller att en mätning har slutförts. All mätning som inte utförs av mätningsdomare skall göras inom tidsfristen, detta gäller även när lagen bedömer visuellt vem som har poängen.

I match som är tidsreglerad har spelare rätt till tidstillägg på matchtid, för tid som åtgår när mätningsdomare anlitas. Mätningsdomaren avgör dock tidstilläggets längd.

I påföljande omgång skall lillen kastas ut inom en minut efter det att föregående omgång avslutas.

Spelare som inte håller sig inom tidsramen riskerar att bestraffas enligt § 34.

## **§ 20. FLYTTADE KLOT**

Klot som oavsiktligt rubbas av spelare, en åskådare, ett djur eller något föremål i rörelse skall läggas tillbaka på sin föregående plats.

Klot som flyttas av klot i den egna matchen, men blir kvar på spelplanen ska ligga kvar.

## **§ 21. SPEL MED ANNANS KLOT**

Spelare som spelar med annans klot erhåller varning. Första gången anses det kastade klotet vara giltigt, men det skall genast bytas ut, eventuellt efter mätning.

Om felet upprepas under samma match ogiltigförklaras det felaktigt kastade klotet och allt som det har rubbat skall återställas.

## **§ 22. FELAKTIGT KASTADE KLOT**

Varje klot som inte kastas enligt reglerna är ogiltigt, allt som det har rubbat ska återställas, om det är markerat eller positionerna helt kända.

Motståndarna har emellertid rätt att tillämpa fördelsregeln och förklara kastet giltigt. I sådant fall är klotet giltigt och allt som det har rubbat skall ligga kvar på sina nya platser.

## **§ 23. MÄTNING**

Det lag som spelat senast skall utföra mätningen. Motståndarnas lagledare har alltid rätt att kontrollera mätningens genomförande.

Det är lämpligt att lagens kaptener tillsammans bestämmer poängfördelningen.

När som helst under omgången kan domare rådfrågas om den inbördes ordningen på kloten som skall mätas, oavsett rangordning, och beslutet är utan appell.

Varje mätning och bedömning av avstånden skall vara tillförlitlig. Varje lag skall ha tillgång till måttband eller annan mätanordning.

Spelare som inte följer dessa bestämmelser kan bestraffas enligt § 34.

## **§ 24. TILLFÄLLIGT BORTTAGANDE AV KLOT**

Om det behövs för att man ska kunna utföra en mätning, får man tillfälligt flytta på klot och hindrande föremål mellan lillen och det klot som skall mätas. Men först efter det att lägena noggrant markerats. Efter mätningen skall de borttagna föremålen läggas tillbaka om det behövs för spelets fortgång.

## **§ 25. BORTTAGNA KLOT**

Klot som tas bort vid omgångens slut innan de av båda lagen godkänts som poäng, räknas som ogiltiga. Mot detta kan protester ej anföras. Det är förbjudet att utan tillåtelse flytta eller ta bort motståndares klot.

## **§ 26. RUBBADE KLOT ELLER LILLE**

Mätningen är förlorad för ett lag om någon av dess spelare under mätning rubbar lillen eller något av de klot som skall mätas.

Om domaren under mätningen rubbar eller flyttar på lillen eller ett klot får domaren bedöma vilket klot som var närmast eller döma oavgjort.

I båda fallen är domarens bedömning utan appell och kvarstår tills någon av kloten som mätts eller lillen flyttas.

## **§ 27. KLOT PÅ LIKA AVSTÅND**

När de två lagens bästa klot ligger på samma avstånd från lillen kan följande situationer uppstå:

- 1) Om det inte finns fler klot kvar att spela, är omgången oavgjord och lillen tillfaller det lag som kastade ut den i förra omgången.
- 2) Om endast ett lag har klot kvar, skall dessa spelas.
- 3) Om båda lagen har klot kvar, skall det lag som spelade det senaste klotet spela igen, därefter motståndarlaget och man fortsätter så till dess att ett av lagen tar poäng. (Se dock undantag i § 14). Därefter spelas som i vanlig ordning.

## **§ 28. SKRÄP PÅ KLOT ELLER LILLE.**

Om något olämpligt fastnat på klot eller lille som kan försvåra mätningen skall det tas bort.

## **§ 29. POÄNG**

Det lag, som vid omgångens slut har placerat klot närmare lillen än motståndaren, har vunnit omgången. Laget får då tillgodoräkna sig lika många poäng som de har klot närmare lillen än motståndarnas bästa klot.

Matcherna spelas normalt till 13 poäng, men tävlingsarrangören har möjlighet besluta att matcherna spelas till 11 poäng.

Tävlingsledning kan besluta om att matcherna skall spelas på tid. Matcherna kan då sluta oavgjorda. Vardera laget tilldelas då varsin matchpoäng, i övrigt gäller 2 matchpoäng till segrande lag och 0 matchpoäng till förlorande lag.

Om matcherna bedöms efter datorprogrammet ”monrad” bedöms resultat automatiskt i datorprogrammet. (se § 43)



## **§ 30. PROTESTER**

Inga andra protester än de som inges till domaren kan beaktas. Protester som inges efter avslutad match beaktas inte.

Varje lag skall tillse att motståndarlaget följer gällande bestämmelser (spelbana, utrustning, klot mm).

## **§ 31. BESTRAFFNING VID FRÅNVARO**

Spelare (lagrepresentant) skall vara närvarande vid sekretariatet när lottning och övrig information tillkännages.

Om ett lag inte kommer till spel inom 5 minuter efter den officiellt meddelade starttiden för matchen tilldelas motståndarlaget 1 poäng. Det erhåller därefter 3 poäng för varje ytterligare 5-minuters försening. Det lag som inte infunnit sig på den anvisade spelbanan senast 25 minuter efter den fastställda spelstarten har förlorat matchen.

Samma regel tillämpas även då spelet återupptas efter ett av tävlingsledningen beslutat avbrott.

Ett icke fulltaligt lag behöver inte invänta frånvarande spelare utan kan påbörja spelet, dock utan att disponera den frånvarande spelarens klot.

Spelare får inte avbryta sitt deltagande i en match, eller lämna tävlingsområdet, utan domarens medgivande. Har inte sådant lämnats tillämpas bestämmelserna i denna paragraf och § 32.

## **§ 32. SEN ANKOMST**

En spelare som är försenad och infinner sig inom en timme efter det en match har påbörjats, får inte delta i den pågående omgången men väl i de påföljande i matchen.

Om en spelare är försenad och infinner sig mer en timme efter det att matchen har påbörjats, får spelaren inte delta i matchen, men väl i eventuella efterföljande matcher.

En omgång anses vara påbörjad i och med att lillen är giltigt utkastad.

### **§ 33. UTBYTE AV SPELARE**

Utbyte av spelare är tillåtet fram till den officiella spelstarten. Ersättare får inte vara anmäld i annat lag i tävlingen.

Om spelare, som ingår i lag och under spel drabbas av akut sjukdom eller olycksfall och måste söka hjälp för sjukvård, får annan spelare sättas in, dock gäller samma regel som i första stycket.

### **§ 34. PÅFÖLJDER VID REGELBROTT**

Spelare som åsidosätter dessa regler riskerar i tur och ordning följande påföljder:

- 1) Varning.
- 2) Annullering av det spelade klotet eller klot som ska spelas.
- 3) Annullering av det spelade klotet eller klot som ska spelas och ytterligare ett.
- 4) Uteslutning av den felande spelaren för resten av matchen.
- 5) Diskvalifikation av det felande laget.
- 6) Diskvalifikation av båda lagen om de har samverkat eller handlat i samförstånd.

### **§ 35. AVBROTT AV MATCH**

Även om vädret allvarligt försämras under en tävling, skall i princip alla pågående omgångar avslutas. Endast domaren är behörig att tillsammans med tävlingsjuryn besluta om tävlingsuppehåll i spelet eller att tävlingen skall avbrytas.

### **§ 36. NY TÄVLINGSOMGÅNG**

Skulle det visa sig att vissa matcher inte är avslutade när ett nytt skede i tävlingen påannonseras (en andra eller tredje match etc.) får domaren, efter samråd med tävlingsjuryn, vidta alla de åtgärder och fatta alla de beslut som denne anser vara nödvändiga för tävlingens genomförande.

### **§ 37. ETIK**

Tävlingsspelande lag som betar sig osportsligt och respektlöst mot publik, ledare och domare kan uteslutas ur tävlingen. Denna uteslutning kan i sin tur medföra att erhållna resultat inte får behållas. Den kan också leda till påföljder enligt § 38.

## § 38. ANSTÖTLIGT BETEENDE

Den spelare som uppträder anstötligt eller ännu värre, som gör sig skyldig till våld gentemot någon ledare eller domare, mot annan spelare eller mot åskådare, ådrar sig en eller flera av följande påföljder beroende på hur allvarligt förseelsen är:

- 1.) Uteslutning ur tävlingen.
- 2.) Anmälan till central straffbedömning.
- 3.) Återkallande erhållna priser.

\*) Påföljd 1 ges av domare.

\*) Påföljd 2 handläggs av berörd disciplinnämnd.

\*) Påföljd 3 handläggs av tävlingsjuryn, som inom 48 tim skall rapportera till respektive distrikt och förening.

Bestraffning som döms mot den felande spelaren kan också drabba dennes medspelare.

## § 39. DOMARES SKYLDIGHETER.

Domare som fått i uppdrag att leda tävlingen skall se till att såväl spelreglerna som tävlingsbestämmelserna noga efterlevs. Domare är bemyndigad att utesluta varje spelare eller lag som vägrar att rätta sig efter dennes direktiv.

## § 40. TÄVLINGSJURYNS SKYLDIGHETER VID TÄVLING

Händelser som ej kunnat förutses i detta regelverk skall underställas domaren som har möjlighet att hänskjuta dem till tävlingsjuryn. Tävlingsjuryn består av minst tre och högst 5 medlemmar. Tävlingsjuryn beslut kan inte överklagas. Vid lika röstetal har ordföranden utslagsröst.

## § 41. POOLSPEL

Poolspel används som inledande spelform i cupturneringar. Lagen lottas fyra och fyra i pooler. Vid udda antal lag lämnas en vakans i poolen. Den som på detta sätt inte får någon motståndare ”vinner denna match” på **WO**.

Första matchen bestäms av lottningen där lag 1 möter lag 2, och lag 3 möter lag 4. I andra matchen möts de två lag som har varsin vinst, och likaså de två lag med varsin förlust. Det lag som efter andra matchen har två vinster har gått vidare i tävlingen, medan det lag som har två förluster är utslaget.

De två lag som har varsin seger och förlust möts i en skiljematch, där vinnaren går vidare i tävlingen medan förloraren är utslagen.

Vid lottning av poolspel skall man i möjligaste mån:

- Undvika att två lag från samma förening hamnar i samma pool.
- Se till att i första hand de lag som placerat sig som pooltvåor spelar eventuella utjämningsmatcher.
- Se till att ettan och tvåan från en pool lottas in på varsin halva i slutspelet.
- Se till att pooletter möter pooltvåor i slutspelet.

## **§ 42. GRUPPSPEL**

Gruppspel används som inledande spelform i cupturneringar eller som ett sätt att utse vinnaren i tävlingen genom att vinnaren i gruppen också är tävlingens vinnare. Gruppspel kan bestå av ett valfritt antal lag, där lagen möts alla mot alla. Om grupp-spelet används som inledande spelform i cupturnering, skall arrangören i förväg bestämma hur många av lagen i gruppen som ska gå vidare i tävlingen.

Lagens slutliga placering från grupp-spelet rangordnas efter:

1. Matchpoäng,
2. Klottedifferens,
3. Klotpoäng,
4. Inbördes möte,
5. Lottdragning

Vid lottning av gruppspel som inledande spelform i cupturneringar skall man i möjligaste mån:

- Undvika att två lag från samma förening hamnar i samma grupp.
- Se till att i första hand de lag som placerat sig som grupptvåor spelar eventuella utjämningsmatcher.
- Se till att ettan och tvåan från en grupp lottas in på varsin halva i slutspelet.
- Se till att grupp-etter möter grupptvåor i slutspelet.

### **§ 43. MONRAD**

Monrad är en spelform där ett förutbestämt antal omgångar spelas, och används som inledande spelform i cupturneringar eller som ett sätt att utse vinnaren i tävlingen.

Inför första omgången lottas rangordningen helt fritt, med undantag för att lag från samma förening inte bör mötas.

Efter varje slutförd omgång rangordnas lagen efter resultat enligt:

1. Matchpoäng,
2. Klottedifferens,
3. Rangordning från omgången innan.

I nästa omgång möts lag 1 mot lag 2, lag 3 mot lag 4, lag 5 mot lag 6 osv. Om det är ojämnt antal lag, så "vinner" det sist placerade laget på WO i den aktuella omgången. Seger på WO räknas som 13 - 7, alternativt 11 - 6.

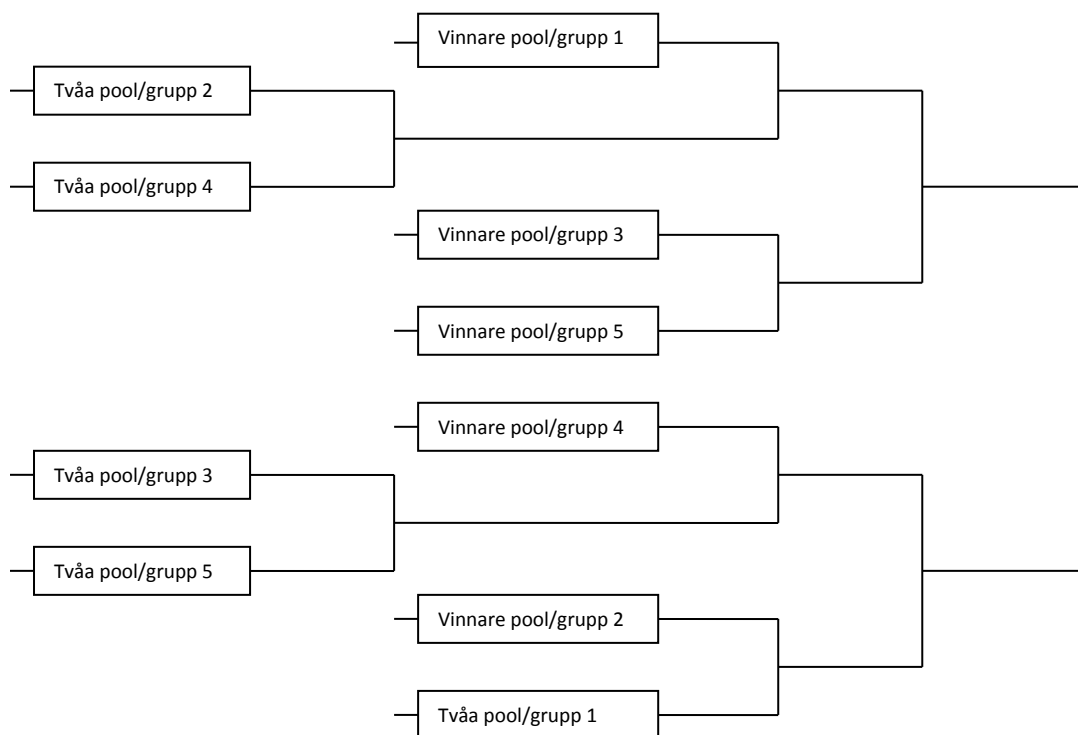
Rangordningen efter den sista omgången gäller som slutresultat.

### **§ 44. SLUTSPEL**

Slutspel spelas enligt cupmodell, och följer efter inledande poolspel. Gruppspel och Monrad kan också utgöra inledande spelform. Slutspelet förlottas innan tävlingen, där hänsyn skall tas för placeringen i det inledande spelet.

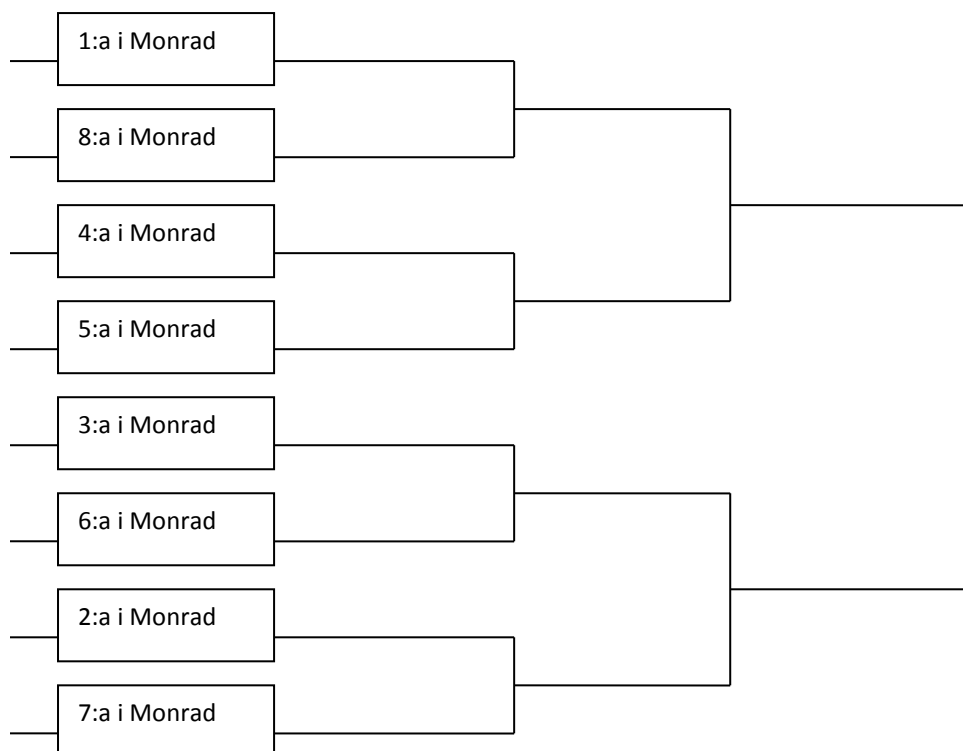
Efter pool- eller gruppspel skall lag från samma pool/grupp placeras på olika slutspelshalvor. Vid ojämnt antal lag i slutspelet (när antalet lag inte är 4, 8, 16 osv) anordnas utjämningsomgång. Vid utjämningsomgång bör det så långt det är möjligt vara lag placerade som tvåor i det inledande pool/gruppspellet som spelar.

Nedan visas exempel på lottning efter pool/gruppspel:



När Monrad används för inledande spel ligger rangordningen till grund för inplaceringen till slutspelet.

Nedan visas exempel på spelordning efter Monrad:





SENIORER I TIDEN

INFLYTANDE • VALFRIHET • LIVSKVALITET

[www.spf.se](http://www.spf.se)