



# Internationale spilleregler for Petanquesporten

- Dansk udgave januar 2017

Internationale spilleregler for Petanquesporten .....	2
<b>Generelt: § 1-4 .....</b>	<b>2</b>
§ 1 - Dannelse af hold .....	2
§ 2 - Godkendte kugler .....	2
§ 2a - Sanktioner for ulovlige kugler .....	2
§ 3 - Godkendte målkugler .....	2
§ 4 - Licens .....	2
<b>Spillet: § 5-10 .....</b>	<b>3</b>
§ 5 - Spillearealer og banereglement .....	3
§ 6 - Igangsættelse af spillet og regler for kastecirklen .....	3
§ 7 - Gyldige afstande for udkast af målkuglen .....	4
§ 8 - Udkastets gyldighed .....	4
§ 9 - Annullering af målkuglen i løbet af en omgang .....	4
§ 10 - Fjernelse af forhindringer .....	5
§ 11 - Udskiftning til ny målkugle eller spillekugle .....	5
<b>Målkugle: § 12-14 .....</b>	<b>5</b>
§ 12 - Hvis målkuglen skjules eller flyttes .....	5
§ 13 - Hvis målkuglen flyttes til en anden bane .....	5
§ 14 - Gældende regler, hvis målkuglen er ugyldig .....	5
§ 15 - Hvis målkuglen stoppes .....	5
<b>Kugler: § 16-23 .....</b>	<b>6</b>
§ 16 - Kast af første og efterfølgende kugler .....	6
§ 17 - Spilleres og tilskueres adfærd under spillet .....	6
§ 18 - Kast af kugler og kugler, der er gået ud af banen .....	6
§ 19 - Ugyldige kugler .....	6
§ 20 - Hvis en kugle stoppes .....	6
§ 21 - Tilladt tidsforbrug til kast .....	7
§ 22 - Hvis en kugle flyttes .....	7
§ 23 - Hvis en spiller kaster en anden kugle end sin egen .....	7
§ 24 - Ureglementeret udkast af kugler .....	7
<b>Point og måling: § 25-29 .....</b>	<b>7</b>
§ 25 - Kortvarig fjernelse af kugler .....	7
§ 26 - Opgørelse af point .....	7
§ 27 - Hvis kugler fjernes .....	7
§ 28 - Hvis en kugle eller målkugle flyttes .....	8
§ 29 - Hvis kugler ligger lige langt fra målkuglen .....	8
§ 30 - Fremmedlegemer på kugle eller målkugle .....	8
§ 31 - Protester .....	8
<b>Disciplin: § 32-40 .....</b>	<b>8</b>
§ 32 - Straf for enkelte spilleres eller et holds udeblivelse .....	8
§ 33 - Spilleres forsinkede ankomst .....	8
§ 34 - Udskiftning af en spiller .....	9
§ 35 - Straf .....	9
§ 36 - Dårligt vejrlig .....	9
§ 37 - Ny spillerunde .....	9
§ 38 - God sportsånd .....	9
§ 39 - Dårlig opførelse .....	9
§ 40 - Dommerens forpligtelser .....	10
§ 41 - Turneringsledelsens sammensætning og afgørelser .....	10
<b>Regler for præcisionsskydning .....</b>	<b>11</b>
§ 1 - Banen .....	11
§ 2 - Mål og forhindringer .....	11
§ 3 - Tilladte materialer .....	11
§ 4 - Kastets gyldighed .....	11
§ 5 - Procedure .....	11
§ 6 - Adgangskrav for Verdensmesterskabet i Præcisionsskydning .....	12
§ 7 - Præmier og titler .....	12
§ 8 - I tilfælde af hændelser under kampen .....	12
§ 9 - Forsinkelser .....	12
<b>Danske tillægsregler .....</b>	<b>13</b>
Alkohol/rygning .....	13
Doping .....	13
Licenser: .....	13



# Internationale spilleregler for Petanquesporten

## Generelt: § 1-4

### § 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.

### § 2 - Godkendte kugler

Petanque spilles med kugler, der er godkendt af FIPJP - 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.)

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 fabrikanter. 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.

### § 2a - Sanktioner for ulovlige kugler

Enhver spiller, der overtræder pkt. 4 i foregående paragraf, udelukkes øjeblikkeligt fra turneringen.

Det samme gælder medspiller(e).

Hvis en kugle, som ikke er "ulovligt ændret", men som er slidt eller har en fabrikationsfejl, ikke opfylder kravene i den officielle undersøgelse eller normerne i pkt. 1), 2) og 3) ovenfor, skal spilleren udskifte kuglen. Spilleren kan også udskifte hele sættet.

Protester fra spillere angående pkt. 1), 2) og 3) skal ske før kampens start. Det er således i spillernes interesse at sikre sig, at egne og modstandernes kugler opfylder ovennævnte regler.

Protester vedrørende pkt. 4) kan indgives under hele kampen, men det skal ske mellem 2 omgange.

Dog vil der, hvis en spiller (hold) fra og med 3. omgang protesterer over en modstanders kugle(r), og protesten viser sig at være grundløs, blive tillagt modstanderen 3 point.

Dommeren eller turneringsledelsen kan til enhver tid forlange, at en eller flere spilleres kugler kontrolleres.

### § 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.

### § 4 - Licens

For at kunne blive registreret i en turnering, skal spillerne fremvise licens eller, i overensstemmelse med reglerne i deres forbund, et dokument der beviser deres identitet og medlemskab af forbundet.



## Spillet: § 5-10

### § 5 - Spillearealer og banereglement

Petanque spilles på alle underlag.

Efter beslutning fra turneringsarrangøren eller dommeren 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 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 ydrekanten af spilleområdet.

Hvis baneren 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 dommerens 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 FIPFJ, som leveres af deres modstander. Hvis begge hold har disse cirkler, er det holdet, som vandt lodtrækningen, der vælger cirklen. I alle tilfælde skal cirklen markeres før målkuglen kastes.

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

Det hold der vinder lodtrækningen eller den forrige runde, har et forsøg til at lave et gyldigt udkast af målkuglen. Hvis dette udkast er ikke gyldigt afleveres målkuglen til modstanderen, som derefter må placere den på enhver gyldig position på det udpegede område.

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.

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

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

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



## § 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.
2. Cirklen skal være mindst 1 meter fra en forhindring og 2 meter fra en anden cirkel.
3. Målkuglen skal være mindst 1 meter fra en forhindring og fra kanten af et forbudt område. I tidsbegrænsede kampe reduceres afstanden til 50 cm., bortset fra banens endelinjer.
4. Målkuglen skal være synlig for spillere, som står helt oprejst, og hvis fødder befinder sig indenfor cirkelns inderside. Ved eventuel uenighed herom afgør dommeren, om målkuglen er synlig. Dommerens 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, 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 dommer, en modspiller, en tilskuere, 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 modstanderne.

Før målkuglen gives til modstanderne til placering på banen skal begge hold have anerkendt, at udkastet ikke var gyldigt, eller dommeren 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:

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 flyder 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. Dommeren kan kortvarigt 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 eller når den passerer endebanelinjen.
5. Når den flyttede målkugle ikke kan findes indenfor 5 minutter.
6. Når et forbudt område ligger mellem målkuglen og kastecirklen.
7. 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:

1. Målkuglen eller spillekuglen kan ikke findes inden for højst 5 min.
2. 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.

### Målkugle: § 12-14

#### § 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. 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.

#### § 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:

1. Begge hold har kugler tilbage:  
Omgangen spilles om og målkuglen kastes af det hold, der fik point i den foregående omgang eller vandt lodtrækningen
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, 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 dommer, 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.

### **Kugler: § 16-23**

#### **§ 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.

Det er forbudt at gøre kuglerne eller målkuglen våde. 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 spilleretningen 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 dommeren fortsætter deres adfærd.

#### **§ 18 - 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", § 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 dommer 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:

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.

### § 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. Dette gælder også, hvis en kugle ved et uheld flyttes af en spiller, en dommer, 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 dommeren 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.

### § 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 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.

## Point og måling: § 25-29

### § 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 dommer tilkaldes til måling. Dommerens afgørelse er endelig. [Mens målingen foretages skal spillerne opholde sig mindst 2 meter fra dommeren.](#)

[Efter beslutning fra turneringsarrangøren, især i tilfælde af tv transmitterede kampe, kan det besluttes, at kun dommeren 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 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 målkuglen eller en af de kugler, der skal måles, mister spillerens hold pointet.

Hvis dommeren under måling af et point rører eller flytter målkuglen eller en kugle, træffer dommeren en retfærdig 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:

1. 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.
2. 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.
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.

### § 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 dommeren. Protest kan ikke indgives, når spillet er slut. Hvert hold er selv ansvarlig for kontrol af modstanderholdet (licenser, kategori/klasse, spillebane, kugler osv.).

## Disciplin: § 32-40

### § 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 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 dommerens 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 dommerens 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 1 time 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 puljespiltturnering, kan spilleren deltage i anden kamp, uanset resultatet af den første.

En omgang betragtes som påbegyndt, når målkuglen er udkastet, uanset dens gyldighed. Særlige regler kan indføres i tidsbegrænsede kampe.

### § 34 - 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.

### § 35 - Straf

I tilfælde af manglende overholdelse af spillets regler straffes spillerne med følgende:

1. Advarsel; Markeres officielt ved at dommeren viser det gule kort til den pågældende spiller. Dog vil gult kort for overskridelse af 1-minutsreglen gælde alle spillere på holdet. Hvis én af spillerne i forvejen har fået gult kort, bliver holdet straffet med fratagelse af den sidst spillede kugle eller den efterfølgende.
2. Annullering af den kugle, der er spillet eller skal spilles; Markeres ved at dommerne viser det orange kort til den pågældende spiller
3. Udelukkelse af den skyldige spiller i spillet; Markeres ved at dommerne viser rødt kort til den pågældende spiller
4. Diskvalificering af det skyldige hold
5. Diskvalificering af de to hold i tilfælde af medvidenhed.

Advarslen er en sanktion og kan kun gives efter en overtrædelse af reglerne.

At give information til spillerne eller at anmode dem om, at de skal overholde reglerne i starten af turneringen eller af en kamp, kan ikke betragtes som en advarsel.

### § 36 - Dårligt vejrlig

I tilfælde af regnvejr skal en påbegyndt omgang afsluttes, med mindre dommeren beslutter andet. Det er alene dommeren sammen med turneringsledelsen, som har ret til at stoppe eller annullere en omgang 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 dommeren i samråd med turneringsledelsen træffe sådanne dispositioner eller beslutninger, som dommeren 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, ledere eller dommere, udelukkes fra turneringen. Denne udelukkelse kan medføre, at eventuelt opnåede resultater ikke godkendes, samt straf efter § 39.

### § 39 - Dårlig opførsel

Spillere, som er skyldige i dårlig opførsel eller, endnu værre, bruger vold mod en official, dommer, anden spiller eller tilskuer, straffes afhængigt af forseelsens alvor med en eller flere af følgende muligheder:

1. Udelukkelse fra turneringen,
2. Inddragelse af licens eller det dokument der beviser deres identitet og medlemskab af forbundet
3. Konfiskation eller tilbagelevering af præmier og godtgørelser.

Den straf, som den skyldige spiller idømmes, kan også idømmes medspillerne.

Straf 1) idømmes af dommeren.

Straf 2) idømmes af turneringsledelsen.

Straf 3) idømmes af turneringsledelsen, som inden for 48 timer sender en rapport samt de inddragne godtgørelser og præmier til forbundet, som vil tage stilling til deres videre skæbne.

I samtlige tilfælde træffes den endelige beslutning af formanden for forbundet.



Det kræves af hver spiller, at vedkommende er korrekt påklædt. Især er det forbudt at spille uden overdel og af sikkerhedshensyn skal alle spillere bære helt lukket fodtøj, der beskytter tæer og hæle.

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 - Dommerens forpligtelser**

De dommere, som er valgt til at lede turneringerne, skal påse, at spillereglerne samt de uddybende administrative regler nøje følges. De har beføjelse til at udelukke spillere og hold fra en turnering, såfremt de ikke respekterer dommerens beslutninger. Tilskuere med gyldig licens eller suspenderet licens, som på grund af deres adfærd er årsag til problemer på spillepladsen, vil af dommeren blive indberettet til forbundet. Forbundet indkalder den/de skyldige part(er) til møde med et kompetent disciplinær-udvalg, som vil træffe afgørelse om, hvilke sanktioner der skal idømmes.

#### **§ 41 - Turneringsledelsens sammensætning og afgørelser**

Situationer, som ikke er forudset i reglerne, forelægges dommeren, som kan henvise dem til turneringsledelsen. Denne ledelse udgøres af mindst 3 og højst 5 medlemmer.

Beslutninger, der træffes af turneringsledelsen i henhold til denne paragraf, kan ikke appelleres. Ved stemmelighed er formandens stemme afgørende.

---

**Bemærk:** Disse regler er vedtaget af FIPJP's Eksekutivkomité den 4. december 2016 og gælder fra 1. januar 2017



## Regler for præcisionskydning

### § 1 - Banen

Banen, der benyttes, er beskrevet af Regler for Petanque (paragraf 5 og figur 1-5). Banen indeholder en cirkel på 1 meter i diameter, hvor målet/genstanderne er placeret, samt 4 cirkler på omkring 50 cm til spilleren ved 6 meter, 7 meter, 8 meter og 9 meters afstand fra kanten af cirklen på 1 meter, hvor mål og forhindringer er placeret.

For kampene mellem 2 spillere, dvs. fra ¼ finalerne, skal banerne lægges på tværs af turnerings konkurrence banerne.

### § 2 - Mål og forhindringer

De er placeret, som angivet i diagrammet, figur 1-5, i en cirkel på 1 meter i diameter, fastgjort på banen med søm/pløkker eller markeret. Genstanderne er adskilt, når der er mindst 2, med en afstand på 10 cm, fra yderkant til yderkant, med undtagelse af figur 3 hvor afstanden mellem mål og forhindring er reduceret til 3 cm. (præcisions kast). Målkuglerne er altid placeret i midten af målcirklerne, det vil sige ved 6,5 meter, 7,5 meter, 8,5 meter og 9,5 meter fra kanten af cirklen i hvilken spilleren er placeret. Mål "grisen" befinder sig 20 cm fra kanten af den afgrænsede cirkel foran spillerens position. Den er således placeret ved 6,2 meter, 7,2 meter, 8,2 meter og 9,2 meter.

### § 3 - Tilladte materialer

- Målkugler, figur 1, 2, 3 og 4. Alle med ens diameter på 74 mm., en vægt på 700 gr., og med glat overflade. Farven skal være lys.
- Målgrisen, figur 5. Diameteren er identisk med den i figur 2. Farven er lys.
- Forhindringskugler, figur 3 og 4. De er identiske med kuglerne i punkt a) ovenover. Deres farve er mørk.
- Forhindringsgrisen, figur 2. har en diameter identisk med den i figur 5. Farven er mørk
- 4 cirkler på 1 meter i diameter med søm/pløkker.
- 16 cirkler på ca. 50 cm. i diameter med søm/pløkker.
- Søm eller propper til at markere midten af cirklen, hvor mål og forhindringer er placeret. Diameteren og ligeledes vægten af genstandene kan variere, men vil dog være identiske i konkurrencer.

### § 4 - Kastets gyldighed

Kastet er gyldigt når nedslagspunktet er indenfor cirklen i hvilken mål og forhindringer er anbragt.

Score 1 point:

- Når målkuglen er berørt korrekt uden at forlade cirklen.
- Hvis forhindringsgenstanden har flyttet sig, når kastekuglen kommer retur i figur 2 og 4, hvilken position målkuglen, forhindringsgrisen, forhindrings-kuglen eller kastekuglen end måtte være.
- Hvis nedslagskastet er på målkuglen i figur 3 og en eller to af de to sorte forhindringskugler er rørt.

Score 3 point:

- Når de korrekt berørte genstande forlader cirklen. Dette gælder for figur 1, 2, 3 og 4. Ved figur 2, 3 og 4 må forhindringskuglerne eller grisen ikke flytte sig.
- Hvis målgrisen er korrekt berørt i figur 5 og ikke forlader cirklen, hvori den var placeret.

Score 5 point:

- Når kastekuglen ikke forlader cirklen, hvor mål og forhindringer er placeret i figur 1, 2, 3 og 4. For figur 2, 3 og 4 må forhindringskuglen eller grisen ikke flytte sig.
- Hvis målgrisen forlader cirklen hvor den var anbragt i figur 5, efter at være korrekt berørt.

Maksimum notering af en serie er 100 point.

### § 5 - Procedure

Hver spiller må udføre en hel serie på 20 kast med 4 kast i hver af de 5 figurer, fra figur 1 til figur 5, dette på en bane ved de 2 indledende runder. I den første indledende runde, vil de 4 bedste resultater være kvalificeret til kvartfinalerne, og de 16 efterfølgende til den anden runde. De 4 bedste resultater i den anden indledende runde er kvalificerede til kvartfinalerne. Ved de 2 indledende runder vil



organisationsbordet give tidspunkt for den individuelle skytte konkurrence som afvikles når hold er frie fra Verdensmesterskabet i Triple.

Den tilladte tid mellem hvert kast er 30 sekunder. Dommeren vil notere point på kontrol arket og de andre medlemmer på spillerens hold vil sætte forhindringer tilbage på deres pladser for deres holdkammerat. For kvartfinalens vedkommende vil konkurrencen blive spillet som kampe mellem 2 spillere. Således 2 parallelle baner med 2 spillere samtidigt.

Modstanderne kaster en efter en fra figur 1 ved 6 meter, op til figur 5 ved 9 meter. De har maks. 30 sek. pr. kastet kugle. Man vil foretage en lodtrækning, hvor bedste resultat ved 1. runde spiller mod 4. bedste fra 2. runde, 2. bedste ved 1. runde mod 3. bedste fra 2. runde, 3. bedste ved 1. runde mod 2. bedste fra 2. runde, 4. bedste ved 1. runde mod bedste fra 2. runde. I semifinalerne, spiller det bedste resultat mod det 4. bedste, det 2. bedste mod det 3. bedste fra kvartfinalerne.

Finalen vil blive afholdt som kampe mellem 2 spillere.

Spilleren med bedste placering starter med at kaste i kampe der bliver spillet 1 mod 1.

Ved ens score i første runde for de bedste 4 resultater, vil det være antallet af 5 points scoret og derefter 3 points scoret, der vil være afgørende. For de 16 kvalificerede for den anden runde, ved ens score er det muligt at forhøje antallet af kvalificerede i tilfælde af identiske resultater i total sum af points.

For kampe mellem 2 spillere, dvs. fra kvartfinalerne, fortsætter man med en serie af 5 kast, et kast pr. figur ved 7 meter, det vil sige ny total sum af point, max. 25 point, og i samme rækkefølge som kampen. I tilfælde af ny lighed gentager man sammen fremgangsmåde.

Medlemmerne af det nationale hold, repræsenteret af kasteren, vil have til opgave at placere genstandene tilbage til deres position.

Det er nødvendigt med en dommer pr. bane for at tilbagemelde resultatet til markøren. Endvidere vil en dommer eller "official" kontrollere spillerens fodstilling i cirklen. (En dommer eller "official" til 2 baner). Derudover vil der være en "markør" på hver bane. 3 personer er nødvendige på 1 bane, og ved en kamp på 2 baner skal der være 4 personer.

#### **§ 6 - Adgangskrav for Verdensmesterskabet i Præcisionsskydning**

Der kan kun være én deltager pr. nation. Kun deltagerne i Verdensmesterskabet i Triple har ret til at deltage, undtagen titelholderen fra foregående år, som kan repræsentere sit land uden at være på det hold, som deltager i Verdensmesterskabet i Triple.

Spillerens modtagelse og forplejning skal påtages af verdensmesterskabets arrangør.

#### **§ 7 - Præmier og titler**

De 4 bedste vil modtage medaljer (2 bronzemedaljer), og vinderen vil yderligere modtage en "Verdensmester" trøje. Medaljer og trøje vil blive uddelt af det Internationale Petanque Forbund på en vindeskammel udset til præmieoverrækkelsen. Flag skal hejses og nationalmelodien spilles til ære for vinderen.

#### **§ 8 - I tilfælde af hændelser under kampen**

(strømafbrydelse, storm, uacceptabel opførsel hos tilskuerne, kasten med genstande m.m.) som ikke direkte involverer spilleren, må kampen aflyses. Den skal dog starte igen så hurtigt som muligt med de samme spillere, startende ved figur 1.

#### **§ 9 - Forsinkelser**

Ved første ud kald har spilleren 5 minutter til at indfinde sig på banen. I tilfælde af forsinkelser bliver der kaldt anden gang, men spilleren starter med 5 strafpoint. Er denne stadig fraværende efter 5 minutter ved andet ud kald, vil personen blive diskvalificeret.



## Danske tillægsregler

### Alkohol/rygning

Ved officielle DPF-turneringer (turneringer med licenskrav optaget på DPF's officielle spille-kalender) må en spiller ikke møde beruset frem - eller på noget tidspunkt optræde beruset, så længe spilleren deltager i turneringen. I samme turnering er det ikke tilladt for en spiller at ryge eller indtage nogen form for alkoholholdig drik fra det øjeblik en kamp, hvori spilleren deltager, starter (grisen kastes første gang) og til kampen er slut eller officielt afbrudt. Dette gælder såvel på som udenfor den anviste spillebane. Spillere der ikke overholder ovenstående sanktioneres af dommeren efter reglerne i § 35.

### Doping

DPF gør endvidere opmærksom på, at det ved officielle mesterskaber, undtagelsesturneringer og træningssamlinger, vil være mulighed for DIF's dopingkontroludvalg at foretage uanmeldt besøg, for at kontrollere de deltagende spillere. Såfremt en spiller regelmæssigt bruger medicin eller andre stoffer, der er optaget på den officielle dopingliste, bør en lægeerklæring om denne nødvendighed altid medbringes. Yderligere information om doping kan indhentes hos DPF eller hos DIF's dopingkontroludvalg.

### Licenser:

Spiller-ID, findes på DPF's hjemmeside/petanqueportalen, og kan udskrives derfra. Spiller-ID skal kunne fremvises på forlangende fra dommer, spilleledelse og anden spiller. Skal forevises ved deltagelse i udenlandske stævner.