

Petanque

Regler petanque

Hvis intet andet er nævnt, gælder de internationale spilleregler – dog har Dansk Firmaidræt følgende undtagelser:

Weekend-kugler (ikke godkendte kugler) er tilladt!

Vi bruger ikke dommere, men i stedet stævne- eller turneringsledelse.

Vi har ikke specifikke straffebestemmelser.

Vi kræver ikke licens.

Vi har ingen påklædningsbestemmelser.

Spillere skal på dagen være fyldt 15 år.

[Se de internationale regler her](#)

1 Stævneafvikling

Det anbefales at stævner afvikles som Schweizisk stigesystem.

De deltagere der har meldt deres ankomst (er man sent på den kan der ringes til Stævneleder) senest 30 minutter inden stævnestart for disciplinen/rækken, deltager i lodtrækningen til første spillerunde.

Er deltagerantallet ulige indsætter arrangerende forening reserve, der deltager på lige fod med de andre deltagere og er præmieberettiget. Har foreningen ingen reserve vil programmet indsætte en reserve (MANGLER) som modstander til oversidderen og taber sin kamp 13-6. (Gælder ikke programmet SPORT): I SPORT er der en oversidder, som vinder kampen med det resultat stævneledelsen bestemmer (normalt 13-6).

Under stævnet spilles det antal runder turneringsledelsen har besluttet der er tid til (under hensyntagen til hvor mange hold, der er tilmeldt). Runderne spilles på tid. En tid der er fastsat af turneringslederen og som kun turneringslederen kender.

Kampene i en runde kan starte når kampprogrammet er ophængt/udleveret. Der spilles til der afgives slutsignal. Når slutsignal lyder, spilles igangværende runde færdig.

Er stillingen uafgjort kastes til grisen, en spiller (1 kugle) fra hvert hold, dommer placerer grisen.

Når der bruges Stævneplaner, indtastes det aktuelle resultat.

Alternativt, ved andre systemer: Er resultatet efter omkampen ikke 13 kugler til vinderen rundes resultatet op til vinderen har 13 kugler. Taberens antal kugler forhøjes tilsvarende.

Når kampen er færdig afleveres dommersedlen underskrevet til turneringsledelsen. Resultatet er herefter gældende, det indtastes og ny runde forberedes, runden udskrives og er klar til ophængning/udlevering.

I den nye runde vil vindere møde vindere og tabere møde tabere. Er antallet af vindere ulige vil et

hold fra nærmeste lavere niveau blive løftet op, så antal deltagere bliver lige hos både vindere og tabere.

2 Indplacering

I tilfælde af pointlighed mellem 2 eller flere hold/deltagere, er nedenstående afgørende for den endelige placering:

- Flest kamppoint
- Bedste scoreforskel af samtlige kampe
- Flest scorede point
- Flest kamppoint i indbyrdes kampe
- Flest point i indbyrdes kampe
- Omkamp i slutrunde da der skal spilles om alle præmiegivende placeringer

3 Udeblivelse eller for sent fremmøde

Såfremt en deltager/et hold ikke gennemfører en programsat kamp, dømmes holdet som taber og fratages retten til fortsat at spille.

Såfremt en deltager/hold ikke er mødt op til en programsat kamp senest 10 minutter efter at kampprogrammet er ophængt/udleveret, dømmes holdet som taber af denne kamp (13-6). Retten til fortsat at spille mistes ikke. Et ufuldstændigt hold har ret til at starte et spil uden at vente på den udeblevne spiller. Der må dog ikke anvendes dennes kugler.

Ved Firmaidræt Open udpeger stævneledelsen en stævnedommer. Endvidere kan stævneledelsen udpege målere.

4 Spilleregler

Ved stævnekampe på afmærkede baner skal disse måle max. 4 x 15 meter. Stævneledelsen klargør banerne før stævnets start.

Derefter er det de vindende hold, der præparerer og klargør banerne efter kampens afslutning.

Stævneledelsen er ansvarlig for banernes stand under stævnet.

Målkuglen skal være mindst 50 cm fra en forhindring og fra banens ende linje. Den skal også være mindst 1,5 m. fra en anden mål kugle eller en kastecirkel i brug. (Bemærk: der kræves ingen minimumsafstand fra "sidelinjen", der adskiller banerne eller dødlinjer ved siden af banerne).

I triple har hver spiller 2 kugler. I double og single har hver spiller 3 kugler. Alle typer petanquekugler er tilladt.

Målkuglen, også kaldet »grisen«, skal have en diameter på 30 mm (tolerance +/- 1 mm).

Holdet, der har vundet lodtrækningen, tegner en cirkel med en diameter på max. 50 cm, hvorfra man ønsker at kaste »grisen« ud.

En spiller fra holdet kaster nu »grisen« ud i en afstand på 6-10 meter fra cirklen.

Derefter kaster første spiller på holdet den første kugle ud, og prøver at komme så tæt på »grisen« som muligt. En spiller fra det andet hold forsøger nu enten at komme tættere på »grisen« eller prøver at skyde den første kugle væk.

Det hold, hvis kugler ikke ligger nærmest »grisen«, skal fortsætte med at kaste kugler, indtil de ligger nærmest.

Når et hold ikke har flere kugler, kaster det andet hold resten af sine kugler.

Når alle kugler er kastet, tæller man point.

Det hold, hvis kugle(r) ligger nærmest »grisen« vinder runden, og får point svarende til det antal kugler, der ligger nærmere end modstandernes.

Man spiller den runde færdig, der er i gang, når slutsignalet lyder. Er resultatet uafgjort, kastes til grisen, en spiller (1 kugle) fra hvert hold, dommer placerer grisen
Hver ny kamp starter med lodtrækning om, hvem der skal kaste først.

Utilbørlig, støjende eller usportslig optræden kan medføre en henstilling eller diskvalifikation. Det indskræpes at rygning og indtagelse af øl/spiritus ved banerne ikke er tilladt.