

# Offisielle spilleregler for pétanquesporten

**Til anvendelse i hele området underlagt de nasjonale forbund som er tilsluttet F.I.P.J.P.**

Ovennevnte spilleregler ble vedtatt av F.I.P.J.P. v/ Eksekutivkomiteén i desember 2020 og gjelder fra 1.1.2021. Norsk oversettelse (2021) bygger på engelsk versjon, hensyntatt tidligere norske oversettelser.

## **GENERELLE REGLER: § 1 - § 4**

### **§ 1 - Lagoppsett**

Pétanque er en sport som spilles som;

- 3 spillere mot 3 spillere (trippel)

Det kan også spilles

- 2 spillere mot 2 spillere (dobbel)
- 1 spiller mot 1 spiller (singel)

I trippel har hver spiller to kuler.

I dobbel og i singel har hver spiller tre kuler.

Alle andre spillformer er forbudt.

### **§ 2 - Godkjente kuler -spesifikasjon**

Pétanque spilles med kuler godkjent av F.I.P.J.P.

Kulene må oppfylle følgende krav:

1. Være av metall
2. Ha en diameter mellom 7,05 cm (minimum) og 8,00 cm (maksimum)
3. Veie mellom 650 gram (minimum) og 800 gram (maksimum)

I egne konkurranser for barn, opp til det året de fyller 11 år, er det lov å bruke kuler som veier 600 gram og har en diameter på 65 mm, så sant de er av godkjent type.

Kuletype (fabrikkmerke) og vektangivelse skal være slipt inn i kulene og alltid lesbart. Spillerens for- og etternavn (eller initialer) kan inngraveres, dette i tillegg til produsentens inngraverte logo, initialer, akronymer og lignende detaljer.

4. Kulene skal være hule og ikke inneholde noen materialer som bly, sand, kvikksølv eller lignende. Kulene må på ingen måte endres eller modifiseres etter produksjon hos godkjent fabrikant. Det er forbudt å behandle overflaten av kulene med formål om å endre hardhetsgraden bestemt av fabrikanten.

## **§ 2A - Sanksjoner når kuler ikke tilfredsstill kravspesifikasjonen**

Enhver spiller som bryter bestemmelsene i § 2, nr. 4 blir umiddelbart utestengt fra turneringen, sammen med sine medspillere.

Om en kule ikke er ulovlig bearbeidet, men har vært utsatt for slitasje eller fabrikkasjonsfeil slik at den ikke består kontrolltester eller ikke lengre oppfyller kravene fastsatt i § 2, 1), 2) og 3), må den byttes ut. Spilleren kan også bytte ut hele settet.

Klager fra spillere angående § 2, 1), 2) og 3) er bare gyldige før kampens start. Det ligger derfor i spillernes interesse å forsikre seg om at egne og motstandernes kuler oppfyller ovennevnte regler.

Protester bygd på § 2, 4) er gyldige under hele kampen, men kan bare fremsettes mellom to omganger. Men, hvis noen fra og med tredje omgang, anklager motstanderen for å spille med ugyldige kuler, og dette ikke stemmer, skal anklagerens lag straffes med tre poeng som gis i motstanderens favør.

En dommer eller juryen kan når som helst kontrollere en eller flere spilleres kuler.

## **§ 3 - Godkjente griser**

Griser skal være lagd av tre eller av syntetisk materiale forsynt med fabrikkmerke og være produsert i overensstemmelse med F.I.P.J.P.s spesifikasjoner, som angitt i fabrikkens varedeklarasjon.

Grisens diameter skal være 30 mm (tillatt avvik: +/- 1 mm).

Grisens vekt skal være mellom 10 og 18 gram.

Malte griser er tillatt, men verken disse eller griser av tre skal kunne plukkes opp med en magnet.

## **§ 4 - Lisenser**

Ved påmelding til turnering skal enhver spiller vise frem sin lisens eller, ref. reglementet til sitt forbund, dokumentere spillerens identitet og at vedkommende er medlem av dette forbundet.

## **SPILLET: § 5 - § 11**

### **§ 5 - Godkjente baner**

Pétanque spilles på all slags underlag. Turneringsledelsen eller en dommer kan likevel henweise lagene til å spille på en markert og avgrenset bane. I slike tilfeller skal banene både i nasjonale mesterskap og internasjonale konkurranser ha følgende minimumsstørrelse: 15 meter x 4 meter.

I andre turneringer kan de respektive forbund gi dispensasjon til å fravike ovenfor nevnte minimumsmål, men ikke mindre enn 12 meter x 3 meter.

Et spillområde omfatter et ubegrenset antall baner avgrenset av snorer, som ikke må være så tykke at de påvirker spillets gang. Snoren som avgrenser de enkelte banene er ikke dødlinjer, bortsett fra linjene ved enden av banen og hele ytterkanten av spillområdet.

Når banene er plassert etter hverandre i lengden, skal endelinjene som forbinder banene regnes som dødlinjer.

Hvis spillområdet er omgitt av fysiske hindringer, skal disse være minst 1 meter fra banenes ytterlinjer.

Kampene spilles til 13 poeng, med mulighet til å spille serie- og gruppespillkamper til 11 poeng.

Noen turneringer kan organiseres med tidsbegrensning. Disse skal alltid spilles på oppmerkede baner hvor alle linjene som avgrenser banen er dødlinjer.

## **§ 6 - Spillestart og regler angående ringen**

Spillere må trekke lodd (knipse en mynt) om hvilket lag som skal velge bane, hvis den ikke er tildelt av turneringsledelsen, og kaste grisen først.

I de tilfeller turneringsledelsen har bestemt hvilken bane kampen skal spilles på, skal grisen kastes på denne banen. Lagene kan ikke flytte spillet til en annen bane uten tillatelse fra dommeren.

Hvem som helst på laget som har vunnet loddtrekningen kan velge utgangspunkt og tegner opp en ring på bakken stor nok til at begge føttene til hver spiller får plass i ringen. En opptegnet ring skal ikke være mindre enn 35 cm eller større enn 50 cm i diameter.

Når prefabrikkerte ringer blir brukt, skal disse være stive og ha en innvendig diameter på 50 cm (tillat avvik: +/- 2 mm).

Sammenleggbare ringer tillates på betingelse av at dette er modeller godkjent av F.I.P.J.P., særlig med hensyn til stivhet.

Spillerne må bruke ringene som arrangøren stiller til rådighet.

Spillerne må likeledes godta stive ringer eller sammenleggbare ringer godkjent av F.I.P.J.P. som tilbys av motstanderlaget. Hvis begge lag har slike ringer, velger det laget som vant trekningen.

Ringene skal tegnes opp (eller plasseres) mer enn én meter fra alle hindringer og minst 1,5 meter fra andre ringer eller griser som er i bruk.

Innsiden av ringen kan ryddes fullstendig for grus/småstein eller lignende i løpet av omgangen, men den opprinnelige tilstanden må gjenopprettes når omgangen er slutt.

Spillerens føtter må være helt innenfor ringen uten å berøre den. En spiller kan ikke gå ut av ringen eller løfte noen av føttene helt fra bakken før den kastede kulen har landet på bakken. Ingen kroppsdel må berøre banen utenfor ringen. Enhver spiller som ikke retter seg etter denne bestemmelsen pådrar seg straff som angitt i § 35.

Som unntak tillates bevegelseshemmede spillere å stå i ringen med bare ett ben, men det andre benet må ikke være foran benet i ringen. For rullestolbrukere skal minst ett hjul (det på samme side som kastarmen) plasseres innenfor ringen.

Hvis en spiller tar opp ringen før alle omgangens kuler er spilt, legges ringen på plass igjen, men det er bare motstanderlaget som har lov til å spille sine kuler.

Ringene regnes ikke som forbudt spillområde.

Ringene skal alltid markeres før grisen kastes.

Laget som skal kaste grisen må slette alle ringene i nærheten av den som vil bli brukt.

Laget som etter loddtrekning vinner retten til å kaste grisen, eller laget som vant forrige omgang, har kun rett til ett grisekast. Hvis grisen ikke er gyldig, gis grisen til det andre laget som må plassere den i et godkjent område. Dersom det andre laget plasserer grisen på et ikke godkjent område, pådrar spilleren som plasserte grisen seg straff angitt i § 35. Dersom regelbruddet gjentar seg, skal et nytt kort tildeles hele laget, i tillegg til kort de tidligere har mottatt.

Den spilleren på et lag som kaster grisen, trenger ikke være den som kaster den første kulen.

Spillerne må markere grisen etter utkast og hver gang den flyttes. Det kan ikke gjøres innsigelser i forhold til en umerket gris, og dommeren dømmer kun ut fra grisens plassering på banen.

## § 7 - Tillatt avstand for kasting av grisen

For at en kastet gris skal være gyldig må følgende kriterier være oppfylt:

1. Avstanden mellom grisen og ringens innerkant skal være:
  - Minimum 6 meter og maksimum 10 meter for juniorer og seniorer.
  - I konkurranser for yngre spillere kan kortere distanser benyttes.
2. Ringen skal være minst 1 meter fra alle hindringer og minst 1,5 meter fra en annen ring eller gris som er i bruk.
3. Grisen skal være minst 50 cm fra alle hindringer og fra linjen ved enden av banen. Grisen må også være minimum 1,5 meter fra en annen gris eller ring som er i bruk (*merk: det er ingen minimumsavstand fra sidelinjer som skiller baner, eller dødlinjer på siden av baner*).
4. Grisen skal være synlig for spilleren når begge føttene er innenfor, men helt inntil ringens innergrense, og kroppen er helt oppreist. Ved uenighet om dette, er dommerens avgjørelse endelig.

I neste omgang, kastes grisen fra en ring som er tegnet eller plassert i området hvor grisen befant seg ved slutten av forrige omgang, unntatt i følgende tilfeller:

- Ringen ville befunnet seg mindre enn 1 meter fra en hindring, eller 1,5 meter fra en ring eller gris som er i bruk.
- Utkast av grisen kan ikke gjøres innenfor alle tillatte lengder.

I det første tilfellet, tegner eller plasserer spilleren ringen i tillatt avstand fra hindringen eller angjeldende objekt.

I det andre tilfellet, kan spilleren gå bakover i forrige omgangs spilleretning, uten å overskride den maksimalt tillatte avstand for griseutkast. Denne muligheten får spilleren bare når grisen ikke kan kastes, i noen som helst retning, til den maksimalt lovlige lengden.

Hvis grisen ikke er blitt kastet i overensstemmelse med ovenstående bestemmelser, legger motstanderlaget den på et tillatt sted på banen. De kan også trekke ringen tilbake etter reglene i forrige avsnitt, hvis det første laget plassering av ringen ikke skulle tillate kast til den maksimale avstanden i en eller annen retning.

Uansett årsak, laget som mistet grisen etter et ugyldig grisekast, må kaste den første kulen.

Laget som vant retten til å kaste grisen må kaste den innen maksimum ett minutt. Laget som har fått retten til å plassere grisen etter mislykket kast fra motstanderlaget, skal gjøre dette umiddelbart.

## **§ 8 - Gyldig griseutkast**

Hvis en kastet gris stoppes av en dommer, en motstander, en tilskuer, et dyr eller enhver gjenstand i bevegelse, er den ikke gyldig og skal kastes om igjen.

Hvis den kastede grisen stoppes av en medspiller, skal motstanderlaget plassere grisen i en tillatt posisjon.

Etter at grisen er kastet og første kule er spilt, har fortsatt motstanderen rett til å hevde at grisen er ugyldig, unntatt hvis en fra motstanderlaget har plassert grisen.

Før grisen gis til motstanderlaget for at ny plassering, må begge lagene anse utkastet som ugyldig eller en dommer må ha avgjort at det er slik.

Når også motstanderen har kastet sin første kule, er grisen ubetinget gyldig og ingen protester tillates.

## **§ 9 - Annullering av grisen i løpet av en omgang**

Grisen er død i følgende 7 tilfeller:

1. Når grisen under spillet forflyttes til forbudt område, selv om den kommer tilbake til tillatt område. En gris som ligger på grensen til forbudt område er spillbar. Den er død bare når grisen helt har passert grensen til forbudt område eller dødlinje, det vil si når den er helt over loddlinjen sett ovenfra denne grensen. En vannpytt der grisen flyter fritt regnes som forbudt område.

2. Når den forflyttede grisen, til tross for at den fortsatt befinner seg i tillatt område, ikke er synlig fra ringen, jfr. definisjonen i § 7. En gris dekket av en kule er ikke død. Dommeren kan midlertidig fjerne en kule for å konstatere om grisen er synlig.
3. Når grisen forflyttes lengre enn 20 meter (for juniorer og seniorer) eller 15 meter (for yngre spillere) eller mindre enn 3 meter fra ringen.
4. Når, på oppmerkede baner, grisen flytter seg tvers over mer enn en av nabobanene regnet sidelengs, eller forlater banen ved dens ende.
5. Når grisen forflyttes og den ikke kan finnes igjen. Tid for leting er begrenset til fem minutter.
6. Når det er et forbudt område mellom grisen og ringen.
7. Når, i tidsavgrensede kamper, grisen forlater den tildelte banen.

### **§ 10 - Fjerning av hindringer**

Det er strengt forbudt for spillerne å trampe ned, flytte eller knuse eventuelle hinder som finnes på banen. Den spilleren som skal kaste grisen tillates likevel å undersøke en nedslagsplass ved å slippe en av sine kuler, men ikke treffe bakken mer enn tre ganger. Dessuten kan den som skal til å spille eller en medspiller tette igjen ett hull lagd av en tidligere spilt kule.

Om ovenstående regler ikke følges, og særlig hvis området foran en kule man skal skyte gattes ut, pådrar den skyldige spilleren seg straffereaksjoner er anført i § 35.

### **§ 11 - Bytte av gris eller kule**

Det er forbudt for en spiller å bytte kule eller gris i løpet av en kamp utenom i følgende tilfeller:

1. Grisen eller kulen er umulig å finne igjen. Maksimal tid for leting er 5 minutter.
2. Grisen eller kulen går i stykker: I dette tilfellet er det den største biten som er gjeldende. Om det er flere kuler igjen å spille, så erstattes den største biten umiddelbart - etter eventuelt nødvendig måling - av en gris eller kule med lik eller lignende diameter. I neste omgang kan spilleren bytte til nytt kulesett.

## **GRISEN: § 12 - § 15**

### **§ 12 - Skjult eller flyttet gris**

Om grisen i løpet av en omgang tilfeldigvis dekkes av løv eller av papir, skal disse gjenstandene fjernes.

Skulle grisen flytte seg på grunn av vind eller for eksempel bakkens helning, skal den flyttes tilbake til sin opprinnelige plass, under forutsetning av at grisen var markert. Det samme gjelder hvis grisen flyttes ved uhell av en dommer, en spiller, en tilskuer, en kule eller en gris fra et annet spill, et dyr eller enhver gjenstand i bevegelse.

Hvis grisen flyttes av en kule fra samme spill, er forflytningen gyldig.

### **§ 13 - Forflytning av grisen over til et annet spill**

Om grisen i løpet av en omgang flyttes til en annen bane, oppmerket eller ikke, er den spillbar med de forbehold som er nevnt i § 9.

Om nødvendig skal spillere som spiller mot denne grisen vente til de andre spillerne har avsluttet sin påbegynte omgang, for så å avslutte sin egen omgang.

Spillere berørt av denne paragraf må utvise tålmodighet og høflighet.

I neste omgang fortsetter spillerne på den banen de var anvist, og grisen kastes fra det stedet den befant seg da den ble forflyttet, under forutsetning av at bestemmelsene i § 7 kan oppfylles.

### **§ 14 - Regler som anvendes hvis grisen er død**

Om grisen defineres død oppstår ett av tre tilfeller:

1. Begge lagene har kuler igjen: Omgangen er uavgjort og grisen tilhører laget som fikk poeng i forrige omgang eller vant trekningen.
2. Kun ett av lagene har kuler igjen: Dette laget får like mange poeng som de har kuler igjen å spille.
3. Ingen av lagene har kuler igjen: Omgangen er uavgjort og grisen tilhører laget som fikk poeng i forrige omgang eller vant trekningen.

### **§ 15 - Plassering av grisen etter at den har blitt stoppet**

1. Om en truffet gris stoppes eller avbøyes av en tilskuer eller dommeren, beholder den sitt stoppunkt.
2. Om en truffet gris stoppes eller avbøyes av en spiller som befinner seg på den godkjente banen, kan motstanderen velge mellom å:
  - a) la grisen ligge i sin nye posisjon,
  - b) legge grisen tilbake på sin opprinnelige plass,
  - c) legge grisen i forlengelsen av en linje som går fra opprinnelig til nåværende plassering, men innenfor maksimalt tillatt avstand på 20 meter fra ringen (15 meter for yngre spillere) og på en slik måte at den er synlig.

Punktene b) og c) gjelder bare dersom grisen var markert. Om den ikke var markert skal den bli liggende på sitt stoppunkt.

Hvis grisen, etter å ha blitt truffet, passerer over forbudt område for så å vende tilbake på tillatt område, er den død og § 14 kommer til anvendelse.

## **KULENE: § 16 - § 24**

### **§ 16 - Kast av den første og de etterfølgende kulene**

Den første kule i en omgang kastes av en spiller fra det laget som vant trekningen om grisen eller vant forrige omgang. I fortsettelsen spiller det laget som ikke har poenget.

Spilleren får ikke bruke noen gjenstand til hjelp eller lage strek på banen for å lede kule, eller markere nedslagsfeltet. Når man spiller sin siste kule er det ikke lov å ha en ekstra kule i den andre hånden.

Kulene skal spilles en om gangen.

Ingen kule kan kastes om igjen. Til tross for dette, må kuler kastes om igjen om de stanses eller blir avbøyd fra kursen mellom ringen og grisen av en kule eller gris fra et annet spill, av et dyr, av enhver gjenstand i bevegelse (en ball for eksempel) og i et slikt tilfelle som er dekket i § 8, tredje avsnitt.

Innen spilleren kaster kule må den rengjøres for alle spor av søle eller annet belegg. Brudd på dette kan medføre straff etter § 35.

Om den først spilte kule befinner seg på forbudt område, er det motstanderlagets tur til å spille og deretter veksler lagene så lenge det ikke finnes kuler innenfor tillatt område.

Om det, etter skudd eller legg, ikke er igjen noen kuler er innenfor tillatt område, skal man anvende bestemmelsene i § 29 om uavgjort omgang.

## **§ 17 - Spillere og tilskueres oppførsel i løpet av kampen**

Under den tillatte tid en spiller har for å kaste sin kule må både tilskuere og spillere være helt stille.

Motstanderne må ikke gå, gestikulere eller gjøre noe som kan forstyrre spilleren. Bare medspillere kan stå mellom ringen og grisen.

Motstanderne skal stå bak grisen eller bak spilleren, og i begge tilfeller på siden av spillerretningen og minst 2 meter til den ene eller andre siden.

Spillere som ikke overholder disse reglene kan diskvalifiseres fra turneringen hvis de fortsetter med denne oppførselen etter advarsel fra en dommer.

## **§ 18 - Kast av kuler og kuler som forlater banen**

Ingen har lov til å prøve kaste sine kuler i løpet av en kamp, verken på eller utenfor banen de spiller på. Spillere som ikke overholder denne regelen kan straffes etter bestemmelsene beskrevet i § 35.

Kuler som i løpet av en omgang går utenfor den tildelte banen er gyldige, med unntak av bestemmelsene i § 19.

## **§ 19 - Døde kuler**

Enhver kule er død så snart den passerer over i forbudt område. En kule som ligger oppå grenselinjen til tillatt spillområde er gyldig. Kule er ikke død før den har passert grensen til tillatt spillområde fullstendig, det vil si når den befinner seg helt over linjen sett loddrett



ovenfra. Det samme gjelder når, på oppmerkede baner, kulen helt passerer mer enn en av banene til siden for banen det spilles på eller forlater banen ved dens endelinje.

I tidsavgrensede kamper på en oppmerket bane, er en kule død straks den, på de samme betingelser, fullstendig forlater den tildelte banen.

Hvis kulen kommer tilbake til tillatt område, det være seg på grunn av terrengets helning eller for at den sendes tilbake fra ubevegelig eller bevegelig hinder, skal kulen umiddelbart fjernes fra spillet, og alt den eventuelt har flyttet på etter å ha vært på forbudt område legges tilbake på plass gitt at objektene var markerte.

Enhver død kule må umiddelbart fjernes fra banen. Hvis dette ikke skjer, anses den som godkjent så snart neste kule er spilt av motstanderlaget.

## **§ 20 - Stansing av kule**

Enhver spilt kule som stoppes eller endrer retning på grunn av en tilskuer eller dommer skal bli liggende der den stoppet.

Enhver spilt kule som ved et uhell stoppes eller endrer retning på grunn av en medspiller er død.

Enhver kule som legges og som ved et uhell stoppes eller endrer retning på grunn av en motstander, kan etter spillerens ønske enten spilles om igjen eller bli liggende der den stoppet.

Når en kule som skytes, eller en kule som er truffet ved et skudd, ved et uhell stoppes eller endrer retning av en spiller, kan motstanderlaget til den skyldige spiller:

1. la kulen bli liggende;
2. legge kulen i forlengelsen av en linje som ville gått fra kulens opprinnelige plass til der kulen nå befinner seg, men bare på spillbart område og bare under forutsetning av at kulen var markert.

Den spiller som med hensikt stopper en kule i bevegelse, diskvalifiseres umiddelbart fra den pågående kampen. Det samme gjelder de øvrige spillerne på laget.

## **§ 21 - Tillat tidsbruk for et kast**

Så snart grisen er kastet, har hver spiller maksimalt ett minutt til å kaste sin kule. Tiden regnes fra forrige kule eller gris har stanset eller, om det er nødvendig å måle et poeng, så snart dette er gjort.

Disse reglene gjelder også for kast av grisen.

Spillere som ikke respekterer denne regelen straffes etter bestemmelsene i § 35.

## **§ 22 - Kuler som forflyttes**

Skulle en kule, etter å ha stanset, flytte på seg for eksempel på grunn av vind eller banens helning, skal den legges tilbake på sin opprinnelige plass, forutsatt at kulen var markert. Det samme gjelder om en kule ved uhell skulle flyttes av en spiller, dommer, tilskuer, dyr eller av enhver gjenstand i bevegelse.

For å unngå enhver uenighet skal spillerne markere kulene. Ingen protest kan fremmes angående en umarkert kule, og dommeren kan kun dømme på grunnlag av kulenes faktiske plassering på banen.

Hvis en kule forflyttes av en kule i samme spill, skal denne bli værende i sin nye posisjon.

### **§ 23 - Spiller som kaster en annen kule enn sin egen**

En spiller som kaster en annen kule enn sin egen, får en advarsel. Den spilte kulen er gyldig, men skal umiddelbart byttes ut, eventuelt etter at måling er foretatt.

Om dette gjentar seg i kampen, ugyldiggjøres den feilspilte kulen og alt som kulen eventuelt har flyttet legges tilbake på plass, forutsatt at de var merket.

### **§ 24 - Kuler som kastes i strid med reglene**

Med unntak av de tilfeller hvor reglene forutsetter anvendelse av de spesifikke og graderte straffereaksjonene i § 35, er enhver kule som kastes i strid med reglene ugyldig, og alt den har flyttet på legges tilbake på plass, hvis disse objektene var markerte.

Motstanderlaget har likevel rett til å bruke fordelsregelen og erklære kastet gyldig. I så fall er kulen, lagt eller skutt, gyldig og alt den har flyttet på beholder sin nye posisjon.

## **POENG OG MÅLING: § 25 - § 32**

### **§ 25 - Midlertidig fjerning av kuler**

Ved måling er det, etter å ha markert det som flyttes, tillatt å midlertidig flytte kuler og hindre som ligger mellom grisen og kulen som skal måles.

Etter målingen skal de flyttede kulene og hindrene legges tilbake på plass. Om hindre ikke kan flyttes, må målingen foretas med en passer.

### **§ 26 - Måling av poeng**

Måling av poeng skal utføres av en på laget som kastet siste kule. Motstanderne har alltid rett til å måle etter dette.

Målinger skal utføres med egnet måleutstyr, og hvert lag plikter å ha eget.

Det er uttrykkelig forbudt å måle med føttene. Spillere som ikke respekterer denne bestemmelsen pådrar seg straff som beskrevet i § 35.

Uansett plassering av kulene som måles, eller tidspunktet i løpet av omgangen, kan en dommer tilkalles, og hans beslutning er endelig. Mens dommeren måler skal spillerne holde seg minst to meter unna.

Arrangørene kan bestemme at bare en dommer skal ha lov til å foreta en måling, særlig i de tilfeller kampene TV-overføres.

### **§ 27 - Kuler som plukkes opp**

Det er forbudt for spillere å plukke opp spilte kuler før omgangen er ferdig.

Når en omgang er avsluttet er enhver kule plukket opp før man er blitt enig om poengene død. Ingen protester angående dette kan godtas.

Dersom en spiller plukker opp en av sitt lags kuler mens medspillerne enda har kuler igjen å spille, mister laget retten til å kaste de resterende kulene.

### **§ 28 - Forflytning av kuler eller gris**

Poenget er tapt for laget til den av spillerne som under måling flytter eller beveger på grisen eller en av de omdiskuterte kulene.

Hvis dommeren under måling av et poeng rører eller flytter på grisen eller en kule, dømmer han så upartisk som mulig.

### **§ 29 - Kuler i lik avstand fra grisen**

Når de to kulene nærmest grisen tilhører hvert sitt lag og ligger like langt fra grisen, kan tre situasjoner oppstå:

1. Om ingen lag har kuler igjen, er omgangen uavgjort, og grisen kastes av det laget som sist fikk poeng eller som vant trekningen.
2. Om bare ett lag har kuler igjen, så spilles disse, og laget får like mange poeng som antall kuler de ender opp med nærmere grisen enn motstanderens nærmeste kule.
3. Om begge lag har kuler igjen, skal det lag som spilte siste kule spille igjen, deretter spiller motstanderlaget, og så videre annenhver gang helt til ett av lagene tar poeng. Når bare ett lag har kuler igjen, gjelder det foregående avsnittet.

Om ingen kule befinner seg på tillatt spillområde ved slutten av omgangen, regnes omgangen som uavgjort.

### **§ 30 - Fremmedlegemer som setter seg fast på kulen eller grisen**

Ethvert fremmedlegeme som setter seg fast på en kule eller grisen skal fjernes før måling.

### **§ 31 - Protester**

For at en klage skal kunne behandles må den bli fremsatt for en dommer. Klager kan ikke fremsettes etter at kampen er slutt.

## **DISIPLIN: § 32 - § 41**

### **§ 32—Straff for fravær av lag eller spillere**

Under trekning av kampene og når resultatet av trekningen offentliggjøres, må spillerne være tilstede ved sekretariatet. Et lag som ikke møter opp på banen et kvarter etter at trekningen er offentliggjort straffes med ett poeng som krediteres motstanderlaget. Dette tidsrommet begrenses til 5 minutter i tidsavgrensede kamper.

Når dette tidsrommet er over, øker straffen med ett poeng for hvert femte minutt ankomsten er forsinket.

Det samme straffesystemet gjelder under hele turneringen, ved enhver trekning.

Ved gjenopptagelse av en kamp som har vært avbrutt av en hvilken som helst grunn, er straffen ett poeng for hver 5 minutt laget er fraværende.

Et lag som fremdeles ikke befinner seg på banen i løpet av 30 minutter etter at kampene har startet eller har blitt gjenopptatt blir erklært utestengt fra turneringen.

Et ufullstendig lag har rett til å spille uten å vente på den fraværende spilleren, men kan likevel ikke bruke den fraværende spillerens kuler.

Ingen spillere kan forlate en kamp eller spillområdet uten tillatelse fra en dommer.

Uansett årsak skal ikke kampens framdrift avbrytes av slikt fravær og medspillerne er pliktige til å spille sine kuler i løpet av det tildelte minuttet. Hvis spilleren ikke har kommet tilbake innen vedkommende skulle spilt sine kuler, blir kulene annullert med en kule for hvert minutt som går.

Hvis tillatelse ikke er gitt, anvendes bestemmelsene i § 35.

I tilfelle en ulykke eller et medisinsk problem bekreftet ved legeerklæring, kan spilleren tillates et opphold på maksimalt et kvarter. Hvis det viser seg at denne muligheten er utnyttet på uriktig grunnlag, blir spilleren og laget umiddelbart utvist fra turneringen.

### **§ 33 - Spilleres forsinkede ankomst**

Hvis en fraværende spiller ankommer etter at en omgang har begynt, deltar vedkommende ikke i denne omgangen. Spilleren kan delta i spillet fra og med neste omgang.

Hvis den fraværende spilleren ankommer senere enn 30 minutter etter at en kamp har begynt, mister spilleren retten til å delta i den kampen.

Hvis laget vinner denne kampen, kan spilleren delta i påfølgende kamper, forutsatt at spilleren er påmeldt sammen med laget.

Om turneringen gjennomføres som puljespill, kan spilleren delta i neste kamp uansett resultatet i den første kampen.

Den første omgangen i en kamp anses påbegynt fra og med det øyeblikket grisen er kastet, uansett om kastet er gyldig eller ikke. De påfølgende omgangene anses påbegynt så snart siste kule i forrige omgang har stoppet.

### **§ 34 - Utskifting av en spiller**

Utskifting av en spiller i dobbel, eller av en eller to spillere i trippel, er kun tillatt før offisiell spillestart (skudd, fløyting, utrop, etc.), under forutsetning av at ingen av innbytterne var meldt på i turneringen på et annet lag.

### **§ 35 - Straffereaksjoner**

For brudd på spillereglene under kamp, straffes spillerne med følgende:

1. Advarsel, som markeres offisielt ved at en dommer viser fram et gult kort til angjeldende spiller.

Et gult kort gis til alle medlemmer av laget hvis det har overskredet tidsbegrensningen. Hvis et av medlemmene allerede har et gult kort, straffes laget ved at man tar fra dem sist spilte kule eller den etterfølgende.

2. Annullering av den spilte kule eller den kule man skal spille; Markeret ved at en dommer viser fram et oransje kort overfor angjeldende spiller.
3. Utestenging av den skyldige spiller fra kampen; Markeret ved at en dommer viser fram et rødt kort overfor angjeldende spiller.
4. Diskvalifisering av det skyldige laget.
5. Diskvalifisering av begge lagene i tilfelle av felles regelbrudd.

Advarselen er en sanksjon og kan bare gis etter overtredelse av reglene. Dersom det informeres om reglementet før turneringen eller kampen starter, eller det på disse tidspunkt uttrykkes krav om at reglementet må følges, regnes ikke dette som en advarsel.

### **§ 36 - Uvær**

I tilfelle dårlig vær, slik som kraftig regn, skal alle påbegynte omganger spilles ferdig, såfremt en dommer ikke bestemmer det motsatte. En dommer har, etter konsultasjon med turneringsjuryen eller turneringsledelsen (organisasjonskomiteen), enerett til å stoppe kampene eller turneringen på grunn av force majeure.

### **§ 37 - Ny fase i turneringen**

Om noen kamper ikke er avsluttet før starten på en ny fase i turneringen utropes (2. runde, 3. runde, etc.), kan dommeren i samråd med turneringsledelsen treffe enhver beslutning eller sette i verk ethvert tiltak som dommeren anser nødvendig for god flyt i turneringen.

### **§ 38 - Manglende sportsånd**

Lag som krangler i løpet av en kamp, som oppfører seg usportslig og respektløst overfor publikum, turneringsledelsen eller dommerne, utestenges fra turneringen. Denne utestengningen kan medføre at oppnådde resultater ikke godkjennes og kan føre til straff i henhold til § 39.

### **§ 39 - Upassende oppførsel**

Spillere som gjør seg skyldig i upassende oppførsel eller, enda verre, bruker vold mot ledere, dommere, en annen spiller eller en tilskuer risikerer en eller flere av følgende straffer, avhengig av oppførselens alvorlighetsgrad:

1. Utstengning fra turneringen.
2. Lisensinndragning eller inndragning av medlemsbevis.

3. Beslaglegge eller tilbaketrekke godtgjørelser og premier.

Straffen som den skyldige må ta, kan også anvendes på medspillere.

Straff 1 gis av dommeren.

Straff 2 gis av juryen.

Straff 3 anvendes av juryen/turneringsledelsen som i løpet av 48 timer sender en rapport vedrørende tilbakeholdt godtgjørelse og premie til det nasjonale forbundet (seksjonsstyret), som så vil ta stilling til videre behandling av saken.

I alle tilfeller dømmer i siste instans seksjonens leder.

Det kreves at den enkelte spiller kler seg korrekt. Det er forbudt å spille med bar overkropp og av sikkerhetsgrunner er spillerne pålagt å bruke helt lukkede sko som beskytter tærne og hælene.

Det er forbudt å røyke når man spiller. Dette gjelder også elektroniske sigaretter. Det er videre forbudt å bruke mobiltelefon mens kampen pågår.

Enhver spiller som ikke overholder disse reglene, vil utestenges fra turneringen, hvis de fortsetter etter advarsel fra dommeren.

## **§ 40 - Dommerens plikter**

Dommere som utpekes til å lede turneringer skal påse at spillereglene og de administrative reglene som utfyller dem etterfølges.

Avhengig av regelbruddets alvorlighetsgrad har dommerne fullmakt til å utestenge fra en kamp eller turneringen enhver spiller eller ethvert lag som ikke etterfølger dommerens instruksjoner.

Skulle tilskuere med lisens eller suspendert lisens på grunn av sin oppførsel være årsak til forstyrrelser på banen, skal disse rapporteres av dommeren til det nasjonale forbundet.

Forbundet innkaller den eller de skyldige for en kompetent disiplinærkomité som bestemmer hvilke sanksjoner som skal vedtas.

## **§ 41 - Juryens sammensetning og avgjørelser**

Hendelser som ikke er forutsatt i disse reglene skal forelegges en dommer som kan henvises til turneringens jury. Denne juryen består av minst 3 og maksimalt 5 medlemmer.

Beslutninger tatt av juryen i medhold av denne paragraf kan ikke påklages. Ved stemmelikhet, er jurylederens stemme avgjørende.

\*\*\*\*\*

Definisjoner brukt i den norske oversettelsen:

- En omgang er perioden fra et griseutkast til det neste (une mène).
- En kamp er perioden fra første omgang starter til ett lag har tatt 13 poeng (une partie).