

# SPF SENIORERNA BOULEREGLER



SPF  
SENIORERNA

# REGELPARAGRAFER

§ 1	Tävlingsformer	4
§ 2	Godkända klot	4
§ 3	Godkända lillar	5
§ 4	Spelbanor	5
§ 5	Spelstart, ringen	6
§ 6	Avstånd vid lilleutkast	7
§ 7	Ogiltiga lilleutkast	8
§ 8	Borttagande av hinder på spelbanan	9
§ 9	Utbyte av lille eller klot	10
§ 10	Flyttad lille	10
§ 11	Död lille under pågående omgång	11
§ 12	Poängberäkning vid död lille	11
§ 13	Stoppad lille	12
§ 14	Kast av klot	12
§ 15	Åskådares och spelares uppträdande	14
§ 16	Provkast av klot	15
§ 17	Döda klot	15
§ 18	Stoppade klot	15
§ 19	Tidsfrister	16
§ 20	Flyttade klot	17
§ 21	Spel med annans klot	17
§ 22	Felaktigt kastade klot	18

§ 23	Mätning	18
§ 24	Tillfälligt borttagande av klot	19
§ 25	Borttagna klot	19
§ 26	Flyttade klot eller lille vid mätning	20
§ 27	Klot på lika avstånd	20
§ 28	Skräp på lille eller klot	21
§ 29	Poäng	21
§ 30	Protester	22
§ 31	Bestraffning vid frånvaro	22
§ 32	Sen ankomst	23
§ 33	Utbyte av spelare	24
§ 34	Påföljder vid regelbrott	24
§ 35	Avbrott	25
§ 36	Ny tävlingsomgång	25
§ 37	Etik	25
§ 38	Anstötligt beteende	26
§ 39	Domares skyldigheter vid tävling	27
§ 40	Tävlingsjuryns skyldigheter vid tävling	27
§ 41	Poolspel	28
§ 42	Gruppspel	29
§ 43	Monrad	30
§ 44	Slutspel	31

**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 medlemmar i SPF Seniorerna. Reglerna gäller från och med 2018.**

## **§ 1. TÄVLINGSFORMER**

Boule 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.
- De får inte förändras eller modifieras från tillverkande företags standard. Det är dock tillåtet att gravera in spelares namn eller initialer liksom olika logotyper.

### § 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

Tävlingar spelas på avgränsade banor. Rekommenderade mått är minst 4 meter breda och 15 meter långa, dock är minimigränserna 3 meter breda och 12 meter långa. Linjerna runt om banorna skall ses som dödlinjer. 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 vinner lottningen bestämmer var ringen ska ritas/placeras och vem inom laget som ska kasta ut lillen och vem som kastar ut första klotet. (Behöver ej vara samma person).

En ritad ring får inte vara mindre än 35 cm eller större än 50 cm i diameter. Dock ska den vara så stor att varje spelares fötter får plats i den.

I de fall flyttbar ring används ska den vara styv och ha en inre diameter på 50 cm. Ringens placering ska markeras innan lillen kastas.

Ringens måste ritas eller placeras minst 50 cm från dödlinje eller hinder.

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. Undantag, se § 14 tredje stycket.

Efter avslutad omgång, innan nästa påbörjas, ska ritad ring suddas ut eller flyttbar ring tas bort, och banan inom ringen återställas.

I nästa omgång görs utkast från en ring ritad/placerad kring den punkt där lillen befann sig i slutet av föregående omgång, dock med beaktande av avstånd till dödlinje och hinder enligt tidigare stycke. Om lillen då inte kan kastas ut inom de fastställda avstånden enligt § 6, 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.

Om bägge lagen är överens om att spela med s.k. fast ring får detta ske. När fast ring används ska ringen vara 50 cm i diameter och ritad eller placerad vid båda kortsidorna av banorna.

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

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

och dödlinjen eller hinder där den flyter fritt, får inte understiga 50 cm.

Om lillen inte kastas i överensstämmelse med reglerna ovan ska motståndarlaget omedelbart placera lillen på valfri godkänd plats på banan. De äger också rätt att flytta ringen i överensstämmelse med dessa regler om det första lagets placering av ringen inte medger att lillen kan placeras på det maximala avståndet.

Även om det första laget misslyckas med sitt lilleutkast behåller det rätten att kasta första klotet.

## **§ 7. OGILTIGA LILLEUTKAST**

Om den kastade lillen stoppas av domare, en motståndare, en åskådare, ett djur eller av ett föremål i rörelse är den ogiltig och ska kastas om.

Om den kastade lillen stoppas av en lagmedlem får motståndarlaget placera ut lillen på valfri godkänd plats på banan.

Om ett första klot har kastats utan att lillens position har godkänts, har motståndarlaget fortfarande rätt att ifrågasätta



lillens position utom i det fall lillen placerats ut av motståndarlaget.

Innan motståndarna får rätt att placera ut lillen måste båda lagen vara överens om att lilleutkastet är ogiltigt. Annars avgör domaren. Om ett lag handlar annorlunda får motståndarlaget placera ut lillen på valfri godkänd plats på banan.

Om motståndarlaget också spelat sitt första klot anses lillens position som giltig och inga protester kan anföras däremot.

## **§ 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 står i tur att spela eller dennes medspelare, trampa till en nedslagsplats från ett tidigare spelat klot.

Spelare som åsidosätter denna regel 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, 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.

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

## § 11. DÖD LILLE UNDER PÅGÅENDE OMGÅNG

Lille som under spel flyttas av spelat klot direkt eller indirekt och som på markerad bana passerar dödlinjen, eller hamnar i vattensamling där den flyter fritt, förklaras död och avbryter omgången.

Omgången poängsätts efter alternativen 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 och lillen kastas ut av det lag som vann den senaste omgången eller lottningen.
2. Inget av lagen har klot kvar att spela.  
Omgången är oavgjord och lillen kastas ut av det lag som vann den senaste omgången eller lottningen.
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:

Om den stoppas av en domare skall den förbli liggande där den stannat.

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.

## § 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.

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 för 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 och poängfördelningen fastställd.

Spelade klot får inte kastas om, med följande undantag:

- 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.
- Omkast ska också ske enligt § 7 tredje stycket, vid placering av lille.
- 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 inom markerad bana.

Motståndarna skall befinna sig utanför markerad bana och minst 2 meter från spelare som skall kasta sitt klot.

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. Spelare som bryter mot detta bestraffas enligt § 34.

## **§ 17. OGILTIGA KLOT**

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

## **§ 18. STOPPADE KLOT**

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

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

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 men blir kvar på spelplanen, kan motståndaren till den som begått förseelsen besluta att:

- a) Låta det ligga kvar där det stannade.
- b) 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 den markerade banan.

Den spelare, som avsiktligt stoppar ett klot i rörelse på banan, utesluts tillsammans med sitt lag omedelbart från pågående match. Motståndarlaget tilldöms seger med 13 – 7 alternativt 11 – 6.

## § 19. TIDSFRISTER

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 domare eller gäller vilket lag som har poängen ska göras inom tidsfristen.

I match som är tidsreglerad har spelare rätt till tidstillägg på matchtid, för tid som åtgår



när domare anlitas. Domaren avgör dock tidstilläggets längd.

I påföljande omgång skall lillen kastas ut inom en minut efter det att poängfördelningen i föregående omgång fastställts.

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

## **§ 20. FLYTTADE KLOT**

Klot som oavsiktligt rubbas av spelare, 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 dess positioner är 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. Lagens kaptener bestämmer tillsammans poängfördelningen.

När som helst under omgången kan domaren rådfrågas om den inbördes ordningen på kloten som ska mätas och domarens beslut är slutgiltigt. Under den tid som domaren mäter ska spelarna befinna sig minst två (2) meter bort från mätningen.

Varje mätning ska genomföras med ett

lämpligt mätinstrument som varje lag måste ha med sig.

Mätning som utförs under spelomgång gäller endast vilket lag som är i tur att kasta. Vid lika avstånd från lillen kastar lagen varannan gång. Det lag som kastade senast inleder, se även § 27.

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.

## **§ 25. BORTTAGNA KLOT**

Det är förbjudet för spelare att ta upp spelade klot innan omgången avslutats.

Klot som plockas upp i slutet av en

omgång, innan poängen överenskommits, är döda. Mot detta kan inga protester anföras. Om en spelare plockar upp sina klot från banan medan laget fortfarande har klot kvar att spela får lagets kvarvarande klot i omgången inte spelas.

## **§ 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 lika.

Denna bedömning kvarstår tills något av kloten som mättes eller lillen har flyttats.

## **§ 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 kastas ut av det lag som vann den senaste omgången eller lottningen.

2. Om endast ett lag har klot kvar ska dessa spelas.
3. Om båda lagen har klot kvar ska 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 spelar man 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.

## **§ 30. PROTESTER**

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

## **§ 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. Motståndarlaget tilldöms seger med 13 – 7 alternativt 11 – 6.

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 officiell spelstart får inte delta i den pågående omgången men väl i de påföljande omgångarna i matchen.

En spelare som är försenad och infinner sig mer än en timme efter officiell spelstart får

inte delta i matchen, men väl i eventuella efterföljande matcher.

En omgång anses vara påbörjad i och med att lillen är utkastad, oavsett om den är giltig eller inte.

## **§ 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, får annan spelare sättas in, dock gäller samma regel som i första stycket.

## **§ 34. PÅFÖLJDER VID REGELBROTT**

Spelare som åsidosätter spelreglerna tildöms bestraffningar i följande ordning:

1. Varning.
2. Annullering av det spelade klotet eller klot som ska spelas.
3. Uteslutning av den felande spelaren för resten av matchen.



4. Diskvalifikation av det felande laget.
5. Diskvalifikation av båda lagen om de har samverkat eller handlat i samförstånd.

## **§ 35. AVBROTT AV MATCH**

Om vädret allvarligt försämras under en tävling ska i princip alla pågående omgångar avslutas om inte domaren beslutar annorlunda. Domaren är behörig att, tillsammans med tävlingsjuryn, besluta om tillfälligt uppehåll i spelet eller att tävlingen ska 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, utesluts ur tävlingen. Denna bestraffning ges av domare, tävlingsjury eller arrangör.

Besträffning som tilldöms den felande spelaren kan också drabba dennes medspelare.

En korrekt klädsel krävs av varje spelare och det är inte tillåtet att spela i bar överkropp. Av säkerhetsskäl får man heller inte spela barfota eller i skor som är öppna fram- eller baktill.

Det är förbjudet att röka, även elektroniska cigaretter, på spelområdet. Det är också förbjudet att använda mobiltelefon under pågående match.

Spelare som inte följer dessa bestämmelser efter tillsägelse från domaren ska uteslutas från tävlingen.

## **§ 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 3 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 poolettor 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 gruppspelet 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 gruppspelet rangordnas efter:

1. Matchpoäng,
2. Klottedferens,
3. Klotpöäng,
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 gruppettor 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., dock är det

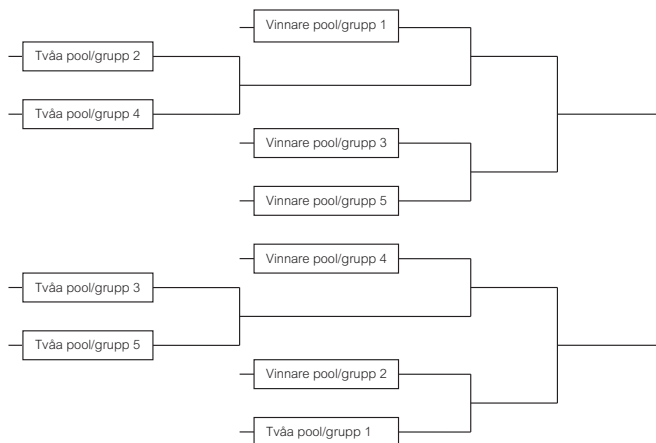
tillåtet att undvika möten mellan lag som redan spelat mot varandra. Om det är ojämnt antal lag , så "vinner" det sist placerade laget på WO i den aktuella omgången. Seger på WO räknas som 13 - 7, alternativt 11 - 6. Rangordningen efter den sista omgången gäller som slutresultat om inte avslutande cupspel ska spelas.

## **§ 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.

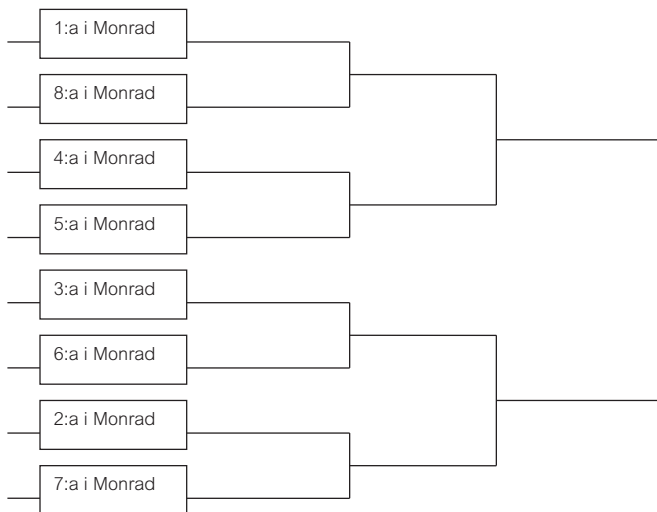
## Nedan visas exempel på lottning efter pool/gruppspel:



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



## Nedan visas exempel på spelordning efter Monrad:









SPF Seniorerna

Box 225 74, 104 22 Stockholm

Tel 08-692 32 50

[info@spfseniorerna.se](mailto:info@spfseniorerna.se)