

## Diskussionsunderlag: Situationer som lätt skapar tvister vid tävlingsspel utan domare

**Märkning av lille är obligatorisk** om vi skall kunna spela efter spelreglerna i § 6, 7, 8, 12, 15, 19, 20 och 23.

**Ring och lille skall alltid markeras** (lille markeras vid varje nytt läge som uppkommer under spelet och av det spelande laget. (Alla kan hjälpas åt om man är överens om detta).

*OBS! Reglerna förskriver inte hur man skall markera lille men det viktigaste är inte hur lillen markeras, utan att den markeras, och ett eller två streck räcker och på ett sätt som inte styr lillen. Helst markering med spik eller liknande och vid den sida av lillen som vetter mot ringen.*

*OBS! Lille skall markeras direkt efter utkast och innan klot kastas.*

### Ringens placering.

I nästa omgång görs lilleutkastet från en ring placerad kring den punkt där lillen befann sig i slutet av föregående omgång. Om lillen blir död skall lillen, i påföljande omgång, kastas från den punkt där den befann sig innan den flyttades ut från banan. Ringen får inte flyttas i sidled eller framåt. Ringen får flyttas bakåt, dock max 10,5 m från barriär eller dödlinje. Reglerna föreskriver att lille skall kunna kastas ut till giltigt position!

### Lille träffar spelare.

Om en lille som under spelet skjuts så att den träffar en spelare på banan så får motståndaren välja att låta den ligga kvar eller placera den var som helst i en förlängning från platsen där lillen låg och 20 m bort, förutsatt att den var markerad. Om lille träffar spelare vid utkast får motståndarna placera den.

### **Övertramp. (Regeln kan inte användas utan tjänstgörande domare som kan utdela påföljder!)**

*Fötterna skall vara helt innanför ringen och ha markkontakt tills klotet landat. Tramp på ringens framsida eller på sidorna lutar åt försök till fusk.*

*(Det är ok att ha hälen i luften, under kastet, ovanför ringen till dess klotet har landat).*

***Fråga?** Skulle möjligen kunna hanteras om regeln görs om till en lokal regel som ogiltigförklarar klot då man lyfter någon fot från marken eller kliver ur ringen innan kastat klot har landat.*

### Lyft ring innan omgång är slut.

Om en spelare lyfter upp ringen, helt från marken, innan alla klot i omgången är spelade läggs ringen tillbaka på sin plats, men endast motståndarlagets spelare får kasta sina kvarvarande klot.

### 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 poäng överenskommit, är döda.

Om en spelare plockar upp ett av lagets klot från spelområdet medan dennes lagkamrater fortfarande har klot kvar, får de inte spela dessa.

### Borttagande av nedslag.

Ett befintligt nedslagsmärke får lagas max 10x10 cm. Allt annat är regelbrott.

Inte heller tillåtet att trampa ner underlaget.

**Barriär** som omger en bana är inte ett hinder om den är <= 25 cm och hindrar därmed inte ringens placering i något fall. Om lillen ligger intill barriären vid omgångens slut skall ringen placeras dikt intill barriären.

### Döda klot vid spel på banor med barriärer.

Grundregel: Klot och lille blir döda först när de kommer i direkt kontakt med barriärer.

I de fall det finns ett dött klot, sten, grus eller annat mellan klot/lille och barriär är de levande och giltiga.

### Glömt klot.

Scenario

Lag B har poängen, Lag A spelar påföljande klot utan att få poäng. Lag B spelar alla sina kvarvarande klot och då upptäcker en spelare i Lag A att hen har glömt att spela ett klot.

Fråga: Får Lag A spela detta klot?

Svar: Ja! >>> Båda lagen är skyldiga att hålla reda på hur många klot lagen har kvar att spela

## Diskussionsunderlag: Situationer som lätt skapar tvister vid tävlingsspel utan domare

### Klot/lille som studsar i barriären.

#### Scenario

Under spelet skjuter ett lag och träffar målklotet, som flyger in i barriären, studsar in på banan och råkar då träffa och hindra skytteklotet från att gå i barriären och samtidigt flyttar lille och klot på banan..

- Målklotet är dött, och skall omedelbart tas bort av det spelande laget.
- Skytteklotet är giltigt och ligger kvar.
- Lille eller klot som flyttats av det döda målklotet skall återplaceras om markerat i annat fall skall de ligga kvar.

### Spel med annans klot.

Spelare som kastar någon annans klot är giltigt men ska genast bytas ut, efter att en eventuell mätning har gjorts. Om felet upprepas under matchen ogiltigförklaras det felaktigt spelade klotet och allt som det har rubbat ska flyttas tillbaka, om dess positioner är markerade.

### Klot kastade i "fel ordning".

#### Scenario 1.

Under spelet står spelare från båda lagen och försöker se vilket lag som har poängen. Utan att mäta blir man överens om att Lag A har poängen. Lag B kastar skjuter ett klot som missar och en spelare i Lag B väljer att kontrollmäta och finner att det var Lag B som hade poängen innan sista klotet kastades.

- Lag B har poängen. Det klot som kastades sist av Lag B är giltigt och skall inte tas bort.
- Lag A kastar nästa klot.

#### Scenario 2.

Under spelet mäter en spelare från Lag A och säger att man har poängen. Lag B kontrollmäter inte. Lag B kastar två klot som inte ändra utgångsläget men en spelare i Lag B bestämmer sig för att göra en ny mätning. Då visar det sig att Lag B har haft poängen från början.

- Lag B har poängen. Det två klot som kastades av Lag B är giltiga och skall inte tas bort.
- Lag A kastar nästa klot.

*OBS! I båda dessa scenarier skall alla spelade klot som eventuellt rubbats av Lag B ligga kvar i sina positioner.*

*OBS! "Scenario 2" gäller oavsett om det är Lag A eller Lag B som initialt mäter.*

*OBS! **Varför blir inga kastade klot ogiltiga i scenario 1 och 2?** >>> Laget som spelat trots att man haft poängen har "besträffats" genom att man kastat klot i onödan och samtidigt är båda lagen gemensamt skyldiga att hålla reda på vem som har poängen.*

#### Scenario 3

Under spelet är det Lag A som har poängen. Lag B kastar ett klot som går in. Spelaren i Lag B står kvar i ringen, tror inte att klotet tar poäng och struntar i att kolla. Spelaren kastar därför ett klot till som går han uppfattar tar poäng. Lag B mäter och då visar det sig att Lag B nu har två poäng på plats, Lag A kontrollmäter och bekräftar mätningen.

- Det sist spelade klotet från Lag B är ogiltigt och tas bort. (Lag A kan dock utnyttja fördelsregel och förklara klotet giltigt.)
- Klot och lille som har rubbats av det ogiltiga klotet från Lag B skall återplaceras om de varit markerade och förutsatt att Lag A inte förklarat klotet giltigt.
- Lag B har 1 poäng på plats.
- Lag A kastar nästa klot

### Praktiska tips som underlättar och gör spelet snabbare:

1. Spela endast med 1 ring så blir det bättre flyt i spelet, ringen placeras rätt.
2. Låt lillen ligga kvar på banan efter avslutad omg. Spelaren som skall kasta ut tar lillen och placerar ringen där lillen ligger. Om man vill öka avståndet – flytta ringen först sen lillen!
3. Låt inte döda klot ligga kvar på banan. Lägg på eller utanför barriären och helst så att de är synliga.
4. Tag bort dött klot omgående – inget lag kan få fördel för att man struntar i att ta bort ett dött klot.
5. Mät domare bör alltid finnas vid tävlingsspel då domare inte tjänstgör.