



# Tävlingsbestämmelser

Mixed-SM för klubblag

**Version 2025-01-01**

**Tävlingsbestämmelser – Mixed-SM för klubblag**  
Gäller tillsammans med Tävlingsbestämmelser - Allmänna

## **Innehåll**

§ 1. Mixed-SM för klubblag.....	3
§ 1.1. Förutsättningar.....	3
§ 1.2. Anmälan.....	3
§ 1.3. Uteblivet lag.....	3
§ 1.4. Byte mellan lag.....	4
§ 1.5. Grundomgång.....	4
§ 1.6. Lagregler.....	4
§ 1.7. Spelform.....	5
§ 1.8. Finalspel.....	5
§ 1.9. Finalmatchen.....	5

## **§ 1. Mixed-SM för klubblag**

### **§ 1.1. Förutsättningar**

Mixed-SM för klubblag arrangeras av Svenska Bouleförbundet (SBF) för att utse svenska mästare. Spelare med svensk tävlingslicens äger rätt att delta i SM. SM genomförs som mästerskapstävling då minst 8 lag från minst 4 föreningar ställer upp. Mixed-SM för klubblag är en klubbunden tävling för SBF-anslutna föreningar och lag får endast bestå av spelare från samma förening.

Utländsk medborgare måste ha bott i Sverige i minst 1 år under de senaste 2 åren.

Tävlingen består av ett grundspel och ett finalspel. SBF beslutar om spelplatser, en spelplats per distrikt för grundspelet och en spelplats för finalspel. SBF ansvarar för genomförandet.

Mixed-SM för klubblag arrangeras som en tävling i öppen klass där varje lag består av 2 herrar och 2 damer.

Mixed-SM för klubblag spelas på tid. **Tidsramen är normalt ca 40 minuter för alla matcher.** Efter signal är det pågående omgång och 2 omgångar till. Om likaställning efter signal och 2 omgångar spelas 1 hel extra omgång. Lillen kan inte spelas död i sista omgången.

### **§ 1.2. Anmälan**

Anmälan till Mixed-SM för klubblag sker i enlighet med instruktioner från SBF. Alla klubbar har rätt att anmäla minst 1 lag. Eventuella kvarvarande platser tillsättes med ytterligare 1 lag per klubb beroende på antalet licenser med flest antal först i sorteringsordningen. Proceduren fortsätter med ett 3:dje lag etc, tills anmälningslistan är fylld. SBF avgör antal tillgängliga platser per spelplats.

Rätt att delta har alla spelare som under året fyllt minst 13 år och innehar svensk spelarlicens, minst en person i laget måste ha fyllt 18 år.

Lag som anmält sig är skyldig att betala anmälningsavgiften, och erlagd anmälningsavgift återbetalas inte vid uteblivande.

### **§ 1.3. Uteblivet lag**

Förening vars lag, utan tungt vägande skäl, uteblir eller lämnar Walk Over (WO) i:

- grundomgången får inte delta i Mixed-SM för klubblag nästkommande år.

## **Tävlingsbestämmelser – Mixed-SM för klubblag**

Gäller tillsammans med Tävlingsbestämmelser - Allmänna

- finalspelet får böter motsvarande anmälningsavgiften och får inte delta i tävlingen nästkommande år.

Om ett lag uteblir från finalspelet ersätts den i första hand av det lag som senast blev utslagen av det aktuella laget. Om detta av någon anledning inte är möjligt ersätts inte laget utan får lämna WO.

### **§ 1.4. Byte mellan lag**

Spelare som representerat ett lag i grundomgången får inte representera annat lag i finalspelet.

### **§ 1.5. Grundomgång**

Grundomgången spelas i gruppspel om 4 lag där placering 1 och 2 går vidare till ett nytt gruppspel om 4 lag. Antal grupper baseras på antal anmälda lag. Nya gruppspel spelas tills det återstår 4 lag, i det går placering 1–2 till finalhelgen.

Grundomgången avgörs på 1–2 dagar beroende på antal anmälda lag.

1 poäng per vunnna match, max 5 poäng per möte. Vid gruppspel får laget som vinner ett möte en extra poäng som bonus.

Placering i tabell: Poäng, klottedifferens, egna tagna poäng i nämnd ordning.

Beroende på antalet anmälda lag kan spelsystemet ändras av SBF till ett för antalet anmälda lag lämpligare spelsystem.

Vid direktutslagning avbryts matchen när ena laget fått 3 poäng i mötet.

### **§ 1.6. Lagregler**

#### **Lagledare**

I varje lag ska en utsedd lagledare finnas. Lagledaren ansvarar för att laget följer gällande regler och är lagets kontaktperson gentemot tävlingsledning och domare.

#### **Lottning**

Sekretariatet lottar och anvisar banor/spelområde för varje möte och match.

Spelområdet ska vara markerat. Lottning om vilket lag som ska börja görs för varje enskild match.

#### **Lagmöte**

Varje lag ska lämna in en laguppställning till sekretariatet senast 5 minuter före start i varje avdelning. Laget kan formera sig annorlunda från ett möte till ett annat.

### **Spelare och ersättare**

Inga andra spelare kan bli aktuella i det aktuella laget än de som är anmälda innan spelstart i grundomgången. En spelare får ersättas av en annan spelare vid sjukdom eller liknande. Ersättaren ska inte ha varit anmäld i ett annat lag. Max 1 ersättare per lag. Domare tillsammans med tävlingsledning beviljar eventuell ersättare. Inför finalspelet får högst 2 spelare bytas ut. Utbytet får endast göras mot spelare som ej spelat i grundomgången.

Coach är tillåten, men ska befinna sig utanför spelområdet.

### **§ 1.7. Spelform**

Varje möte i tävlingen spelas i 5 matcher, Herrsingel, Damsingel, Herrdubbel, Damdubbel och Mixeddubbel:

Avd. 1 formeras laget i 2 dubblar. Herrdubbel (Hd) och Damdubbel (Dd).

Avd. 2 formeras laget i 2 singlar och 1 mixedlag. Herrsingel (Hs) och Damsingel (Ds) samt Mixeddubbel (Mxd).

### **§ 1.8. Finalspel**

I Mixed-SM för klubblag gör **16** föreningar upp i finalspelet. Finalomgången spelas under 2 dagar med gruppspel. Semifinal spelas även den som gruppspel och de 2 lag som fått högst poäng möts i **finalmatchen**.

### **§ 1.9. Finalmatchen**

Finalmatchen spelas i en mixeddubbel med 2 avbytare med möjlighet att byta in bägge avbytarna. Byte ska meddelas motståndarlagets lagledare innan lillen kastas ut i nästa omgång. **Mixed får inte brytas**. En utbytt spelare kan inte bytas in.

**Samma tidsbegränsning gäller för finalmatchen, 40 minuter. Efter signal är det pågående omgång och 2 omgångar till.**

**För att snabba på spelet är tiden för att kasta ett klot 45 sekunder i stället för 1 minut. Synlig tidsklocka kommer finnas och utsedd tidsdomare kommer se till så tiden följs, sedvanlig bestraffning delas ut vid överträdelse.**

**Båda lagen har möjlighet till 1 timeout på vardera 1 minut, då stoppas matchtiden. Lagen meddelar huvuddomaren när den ska utnyttjas. Oavsett när den tas får lagen 1 minut, och när spelet återupptas startar matchklockan och nya 45 sekunder kan användas.**