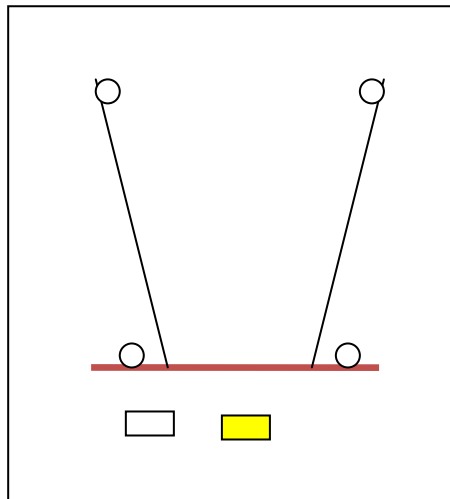


BRÄNNBOLLSREGLER

Kinnarumma byalag

Löpning motsols

Banskiss



Spelplan ca 20 * 15 meter

Speltid 2*15 minuter

Handskar eller vantar förbjudet!
Vid skada kontakta sekretariatet!

Poäng innelag

1 poäng för inkommen spelare
6 poäng för varvning på eget slag

Poäng utelag

1 poäng för bränning (tillbaka till senast rundade boet)
1 poäng för lyra (enbart för giltiga slag)
5 poäng för utbränning av innelaget + poäng för eventuella brända spelare. Vid utbränning skall alla återvända till slagplatsen

Spelare

Max 15.
Byte får ske efter kontakt med domaren.
Spelare får endast delta i ett lag under turneringen.

Antal slag

Högst 3 försök.

Ogiltiga slag

Om bollen inte träffas.

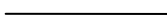
Slagman



Brännare



Slagsektor



Mål/slaglinje



Om handen inte är i handledsremmen på slagträ.
Om bollen träffas över huvudhöjd.
Om bollen tar mark innan den passerat mållinjen.
Om bollen tar mark eller fångas utanför slagsektorn.
Om ingen av slagmannens fötter befinner sig på slagmattan när bollen träffas.

Maskning eller osportsligt uppträdande.

Räknas som lag, ej person.
Vid första tillfälle under match = varning.
Vid andra tillfället under match = 5 poängs till motståndarna.
Vid tredje tillfället under match = 10 poäng till motståndarna.
Vid fjärde tillfälle under matchen - diskvalifikation. Motståndaren vinner med 20-0

Brännaren

~~Brännaren får inte passera mållinjen eller plocka upp bollen bortom mål/slaglinjen.~~
Brännaren får inte ta lyra/fånga bollen som förste person. Brännaren får "möta upp" bollen även över slag/mållinjen
Vid bränning skall brännaren ha kroppsdel på brännplattan samt ha full kontroll på bollen.

Utespelare

Ingen utespelare får stå närmare än fem meter till mål/slaglinjen.

Domare

Kinnarumma byalag svarar för domarskapet. **Domaren dömer!!**

Slagträ

Tillhandahålls av Kinnarumma byalag. Egna slagträn förbjudna.
Obs! Handen skall vara i handledsremmen vid spel.

Tjuvstart eller genväg

Spelare som tjuvstartar eller som inte rundar konerna på utsidan återkallas till boet därifrån spelarna startar. Vid maskning se ovan.

Bränd spelare

En person är bränd om han/hon: a) tjuvstartar, b) genar eller c) ej passerat konens centrumlinje med främre delen av bröstet (precis som att spränga målnöret i löpning). Återgår till det senaste passerade boet. Slagman skall invänta bränd spelares återinträde i spelet. Slagman måste slå på domarens uppmaning. Om slagman ej slår på domarens uppmaning bedöms det som maskning.

Försening

Vid ej komplett lag vid matchstart, kan domaren döma walkover alternativt en varning.

Oavgjord match

I gruppspellet får match sluta oavgjord. I utslagsomgångarna vinner det lag som tagit flest poäng som innerlag. Är även det lika faller lotten avgörandet.

Semifinal

De lagen som vinner respektive grupp + det lag med flest poäng i gruppspel går till final

**Vi hoppas alla får en trevlig och sportslig dag ihop med
Kinnarumma byalag!**