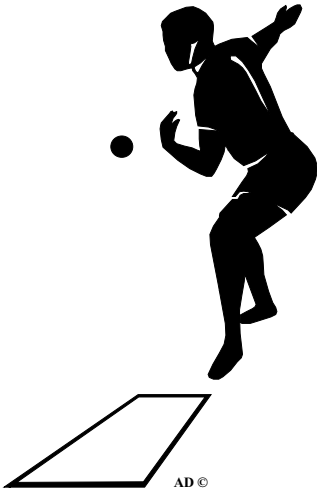


Pärkregler



Förord

Du är välkommen in på en resa i ett nytt kapitel av ditt liv när du ska lära dig pärspelets ädla konst. Som en av de olika "pelota" spelen som spelas i världen. Pärk är ett urgammalt spel. Skrivna regler en relativt senkommen historia.

I Föreningen Gotländsk Idrotts minneskrift 1937 finns kortfattade regler i bak- och frampärk, samt domarregler.

Pärkspelet och tävlandet var under 1940-talet och början av 50-talet relativt blygsamt. För att tydliggöra reglerna och popularisera sporten författade Reinhold Dahlgren och Ivan Jakobsson 1956 en kombinerad regel- och instruktionskrift. Denna kompletterades 1966 av FGI under ledning av Anders Dahlgren. Efter ytterligare omarbetning nytrycktes den, nu i A5-format 1971. Allan Nilsson "Alvare", När, var ledande i redaktionen. Smärre ändringar har under årens lopp har gjorts av Föreningen Gutnisk Idrott. Beslut om bearbetning och ny utgivning fattades 1992. De nya reglerna föreligger nu. De har framtagits av en reglekommitté bestående av Kalle Lindström (ordf), Lars-Göran Larsson, Mikael Nilsson, Ove Silvén och Leo Lövdahl. Olika remissinstanser har godkänt dem.

Iva Jakobsson var länge vice ordförande och var den som lade sin själ i att utveckla reglerna och att föra dokumentationen vidare för lekarnas bevarande och utvecklande. De senaste årens utveckling med lag kan endast påvisa alla föregångares strävanden som mycket framgångsrika.

Sedan reglerna togs fram och reviderades senast 3 januari 2011 ledes frågorna i en pärkkommitté med undertecknad, Johan Wallin, Mikael Nilsson och Olof Thomsson.

*Föreningen Gutnisk Idrott
Gunilla Lindström*

Tävlingsregler bakpärk

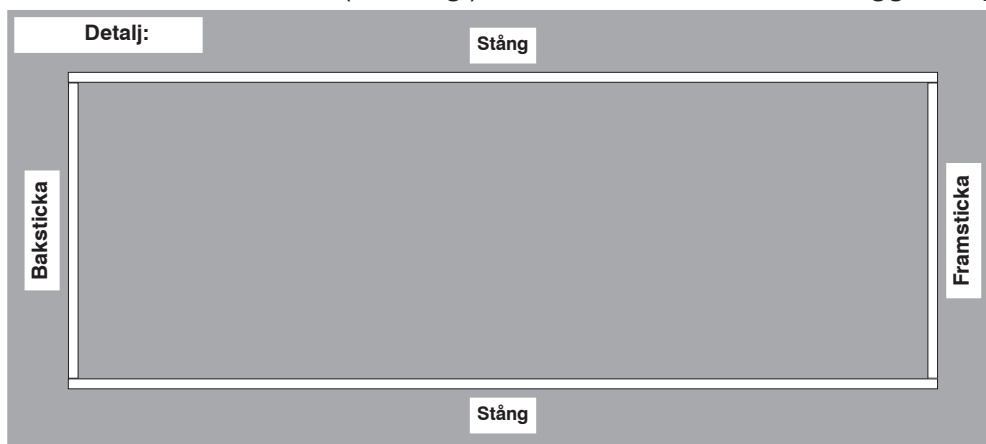
De båda spelen bakpärk (1 pärkkarl) och frampärk (2 innepärkkarlar) är på Gotland självständigt utvecklade varianter av europeiska bollspel med över 2500 år gamla anor (från Grekland). De gutniska spelen är månghundraåriga.

I

Grundläggande för pärkspel

Pärkplanens bredd ska vara mellan 28 - 32 meter. Ingen längdbegränsning ("praktiskt" ca. 60-75 m). Pärkplanen markeras med kritade sidolinjer, bakstickslinje och stötlinje vilka löper vinkelrätt mellan planens sidolinjer.

Pärken, som har måttet 205 x 70 cm (invändigt), består av träribbor, som utläggs löst på marken.



Stängernas mått: L x B x H = 210 x 2,5 x 0,5-1 cm.

Stickornas mått: L x B x H = 70 x 2,5 x 0,5-1 cm.

Pärken placeras på planens mitt, med bakstickan i den kritade bakstickslinjen (se mittuppslag).

Stickorna placeras mellan stängerna.

Mix. Kasområde 10 m. Hugg från 8 m för herrar och 7 m för dam och ungdom.

Avståndet mellan stöta och framsticka ska vara:

| | |
|-------------------|-----|
| herrar | 8 m |
| damer | 7 m |
| ungdomar 14-16 år | 7 m |
| ungdomar -13 år | 6 m |

Pärkbollens storlek:

herrboll, diam. 8,8-9,1 cm, vikt 130-140 gr,

dam & ungdomsboll, diam. 7,2-7,5 cm, vikt 80-90 gr,

mixboll, diam. 8 cm, vikt 110 gr.

Varje lag får bestå av sju spelare på plan och valfritt antal reserver/avbytare.

Godkända skor:

Jogging- och grusskor (ej fotbollsskor).

II

Spelets igångsättande

Före spelets början sker lottning. Det lag som vinner lottningen får välja om de vill börja som inne- eller utelag. Det lag vars pärkkarl står "i pärken" benämns innelag och det andra laget således utelag. Innelag försvarar och utelag anfaller. Båda lagen ska godkänna bollen innan spelet startar. Varje spelare slår sedan var sitt hugg, (inslag) både på kas och vunst. Består laget av färre än sju spelare, så har laget ändå sju hugg. Det extra hugget ska varvas bland alla spelare inom laget, så att inte samme spelare slår extrahugget. Får ett lag en spelare utvisad, så förlorar laget spelarens hugg.

III

Inslagning "Hugg"

Vid inslagning, ska bollen slås in i pärken, inslagarens fötter får ej överskrida stötans linje förrän bollen lämnat inslagarens hand. Om bollen kastas eller stötlinjen överskrids innan bollen lämnat handen går hugget förlorat. Inslagaren ska inom 10 sek avge sitt hugg från att pärkkarlen är redo. Om regel ej efterlevs, efter varning om detta från domaren, anses inslagningsförsöket som förgånget.

IV

Spel på kas

Vid spel på kas försvaras inneplan och den icke erövrade delen av omstridd mark. På vunst försvaras den vid sidbytet noterade kaslinjen.

Kaslinjen utgör gränsen mellan de båda lagen och får ej överskridas av någon spelare, förrän bollen lämnat slagarens hand.

Framstickan är främsta gräns för utelagets spelare intill dess att bollen studsat i pärken. Innelagets pärkkarl får ej skymmas av utelagets kasmötare eller annan spelare.

Spelare får ej heller hindra eller stänga varandra. Sker detta medvetet, så dömes:

- det förfördelade laget (om det är utelaget) tilldöms baken,
- för det förfördelade laget (om det är innelaget) är hugget förverkat.

V

Boll i spel

Vid inslag ska bollen helt och hållet studsas inne i pärken. Den får således inte nudda varken stång eller sticka.

Pärkkarlen äger vid inslaget rätt att slå eller sparka ut bollen på vilken stöt som helst.

Pärkkarlen får sparka endast en gång på kas och en gång på vunst.

Om boll av innelaget, slås eller sparkas, direkt ut över sidlinjen och studsar utanför, tilldöms utelaget baken.

Om boll av utelaget, slås eller sparkas, direkt ut över sidlinjen är hugget förverkat.

Om bollen studsar inne på plan och därefter går ut över sidlinjen eller om den rullar ut över sidlinjen, mellan stötan och bakstickans linje, markeras kas där bollen passerat sidlinjen.

Vid markering av kas, placeras kaspinnen vid bollens centrum. Vid spel på vunst skall hela bollen ha passerat kaslinjen för att kasen ska vara tagen. Om bollen under spel hindras av träd eller dylikt, t ex gren som hänger in över planen räknas första stöt då bollen tar marken.

VI

Två gånger

Vidröres bollen två gånger d.v.s. om bollen under spel träffar två eller flera punkter av en spelares kropp efter varandra eller om två spelare i samma lag vidrört bollen:

Om det felande laget är innelaget tilldöms utelaget baken.

Om det felande laget är utelaget är hugget förverkat.

Om bollen möts eller slås med båda händerna intill varandra (sammanförda), räknas det inte som två gånger.

Om bollen fångas upp medan den är i spel, (även rullande boll) räknas detta som två gånger.

Om spelare trampar-, lägger handen på- eller blir liggande på bollen räknas det som vid två gånger (domarens bedömning).

VII

Spel på vunst

När innelaget lyckats försvara sin kas, erhåller innelaget 10 poäng. När utelaget lyckats erövrade det försvarande lagets kas, erhåller utelaget 10 poäng. Den spelare i utelaget som slog sista hugget på vunst, "slår om" på kas.

Poängtalen är 10, 20, 30 (fullt) och 40 (vunnet). Det lag som först vunnit två "pärkar" (laikar), har vunnit matchen.

Lag som lämnar WO, förlorar med siffrorna: 0-40, 0-40

Lag som får WO, vinner med siffrorna: 40-20, 40 20

VIII

Inbyte av spelare

Pärkkarl får bytas med annan spelare inom laget.

Ev. reserv/avbytare får inbytas först vid sidbyte.

FRAMPÄRK
 BAKPÄRK

Klass: **Mästare** Grupp: Match nr: **3**

Pärkkdomarprotokoll

STÅNGASPELEN 19...97



| Lag, lagnr., pärkkarl | 1:a pärken (leken) | 2:a pärken | 3:e pärken |
|--|---------------------|---------------------|---------------------|
| När III Jaana Nilsson | Poäng X,X,X,X,X | Poäng X | Poäng |
| | Slutpoäng 1:a 40 | Slutpoäng 2:a 10 | Slutpoäng 3:e 0 |
| Habblingbo II Johan Mattsson | Poäng X,X | Poäng X,X,X,X,X | Poäng X,X,X,X,X |
| | Slutpoäng 1:a 20 | Slutpoäng 2:a 40 | Slutpoäng 3:e 40 |

Domarens namn *Bengt-Åke Rundqvist* Infört (Sign.)

Domarens anteckningar

Pärkplanen

med lagens grunduppställning
i bakpark

Inne

Längdripare
B

Längdripare
B

Försvarande lag

Omstritt område
10,1 meter

Perkkant
B

Förskottad
Reol

Hälvdripare
B

Hälvdripare
B

Åtkomst
70 x 205 cm (i vändlag)

Kaschöpare
B

Kaschöpare
B

Korljä
Wälj
gräns-
linje

Skifta-
Fas-
skiljelinje

Ute

A
Kaschöpare

A
Inbyggare

A
Kaschöpare

A
Hälvdripare

A
Längdripare

Anfallande lag

A
Längdripare

A
Längdripare

Planens bredd: 28,57 meter, Längd: Obegränsad.

Tävlingsregler frampärk

När man lärt sig spela bakpärk, kan man så småningom också pröva det något snabbare och hetsigare frampärkspelet med dess "vädargaukar" (bollar slagna på volley) och frampärkkarlens karaktäristiska placering i pärken, dess särpräglade regler att ovillkorligt eller frivilligt omsätta "kasvinster" eller uteblivna "kasvinster" i köpslående om "5-poängsvinster" lagen emellan.

I

Planens utseende

Frampärksplanens utseende skiljer sig från bakpärksplanens endast i det avseendet, att avståndet mellan framstickan och stötlinjen i frampärk skall vara 9 m för herrar och 8 m för damer.

II

Spelarnas placering

Utelagets spelare placerar sig som i bakpärk. Innelagets uppställning påverkas i viss mån av att två av spelarna fungerar som pärkkarlar.

III

Pärkkarlar

Två pärkkarlar används samtidigt, en fram- och en bakpärkkarl.

Den främre skall vid färdigställning stå placerad bakom framstickan. Ena foten skall därvid vara placerad inne i pärken eller på närmaste stång, tills det att bollen lämnat inslagarens hand.

Den bakre pärkkarlen fungerar på samma sätt som pärkkarlen i bakpärk.

IV

Pärkkarlarnas arbetssätt

Frampärkkarlen måste slå bollen innan den studsar i pärken. Han måste alltså bedöma om bollen kommer att studsas inuti eller bredvid pärken. Boll som berör pärkstänger - stickor - eller studsar utanför pärken - behöver inte slås utan är ogiltig precis som i bakpärk. Om frampärkkarlen låter bollen studsas inne i pärken innan han slår den, bestraffas detta med "baken".

Om frampärkkarlen ändrar någon av stängernas placering innan bollen tagit mark och det är tveksamt om "hugget" är ute eller inne, ska det bedömas som inne.

Frampärkkarlen har hjälp av bakpärkkarlen vid bedömning om ett hugg är ute eller inne. Bakpärkkarlen som genom sin placering, har lättare att bedöma detta. Genom att skrika "hej" eller "ute" på de hugg han bedömer som ute kan han underlätta frampärkkarlens beslut att släppa hugget eller inte.

Frampärkkarlen får inte sparka något hugg. Så snart frampärkkarlen slagit till eller på annat sätt vidrört bollen räknas hugget som inne.

Om frampärkkarlen släpper ett hugg, som går in i pärken, så får bakpärkkarlen slå eller sparka ut bollen, han måste dock alltid ta bollen på första stöt. Bakpärkkarlen har rätt att sparka ett hugg på kas (5:a) resp "vunst". (Se tävlingsregler bakpärk p.V). Har framkarlen vidrört bollen räknas den som riven.

V

Antal hugg

Liksom i bakpärk är spelet indelat i två moment - spel på kas resp spel på vunst. En olikhet är att lagen har endast två alt. tre hugg i resp. omgång. Utelaget får vid varje ny påbörjad kasomgång endast låta två spelare slå var sitt hugg. Lyckas man på något av dessa hugg få kas - dvs få bollen död mellan stötlinjen och "halvpärk" (*mitt på pärken i dess längdriktning*), får man slå även ett tredje hugg i denna kasomgång. Detta kallas att få "ett till bätters".

Den spelare som slår sista "hugget" i en kasomgång, startar nästa kasomgång.

Vid spel på vunst har utelaget tre hugg.

När innelaget har "fullt" -dvs 30 poäng - får utelaget slå tre hugg på kas, oberoende av om man lyckats erövra någon kas på de två första huggen eller inte.

Samma spelare får inte slå mer än ett hugg per omgång på kas resp vunst.

VI

Poängberäkning

Utelaget börjar spelet med att slå på kas. Liksom i bakpärk försöker man flytta kaslinjen - så långt in på innelagets planhalva som möjligt. När det gäller, hur man får slå och möta bollen o s v tillämpas samma regler som för bakpärk.

Det enda undantaget härifrån är, att utelaget får "kas i baken", så snart bollen blivit död "över halva pärken" (*mitt på pärken i dess längdriktning*), varje sådan "baken" ger utelaget 5 poäng, ända tills man nått "fullt" 30 poäng. (Gäller endast vid spel på kas). Därefter markeras kas på samma sätt som i bakpärk.

Om utelaget på sina två eller tre kashugg lyckas få kas i baken får man 5 poäng. Man byter i detta fall inte sida för att spela på vinst såsom i bakpärk utan börjar på ny kasomgång.

Lyckas utelaget däremot inte erövra någon kas alls får innelaget 5 poäng. Även i det fallet påbörjas ny kas-omgång, tills att innelaget nått "fullt" 30 poäng.

Får utelaget kas någonstans mellan stötlinjen och "halva pärken" får utelaget bedöma, om man vill gå in för att försöka försvara den erövrade kasen - vunstspelet - eller om man vill ge innelaget 5 poäng och i så fall fortsätta spelet med en ny omgång på kas.

Bestämmer sig utelaget för att gå in kan dock innelaget, om man finner det fördelaktigast, ge utelaget 5 poäng, och i så fall fortsätter spelet med en ny omgång på kas utan sidbyte.

OBS *inget av lagen kan vägra att ta emot erbjudna "5 poäng" från motparten, (ersättning för att inställa sidbyte - vunstomgång).*

VII

Sidbyte

Sidbyte tvingas fram, om det lag som är inne har "fullt" 30 poäng. Utelaget får då inte ge fler "5 poäng" till innelaget utan måste gå in för spel på vinst, oavsett om man på kashuggen lyckats få kas i baken, annan kas eller ingen kas alls.

Samma förhållande uppstår om utelaget har "fullt" 30 poäng och vid följande kasomgång får så bra kas, att man förklarar sig vilja gå in för att försvara denna. Innelaget kan då inte ge fler "5 poäng" till utelaget, eftersom de redan har "fullt" 30 poäng. Innelaget måste gå ut för spel på vinst. För att utelaget ska kunna få baken vid spel på kas då man har "fullt" 30 poäng, måste bollen dödas bakom baklinjen. (Det räcker inte med att den passerat halva pärken).

VIII

Vunstspelet

Spel på vunst blir det, då det ena eller bägge lagen har fullt (30) enligt ex. ovan. Spel på vunst blir det även då utelaget anser, att den kas man erövrat är så bra, att man vill gå in för att försvara denna, samtidigt som innelaget inte ger bort "5 poäng".

Vid spel på vunst gäller samma förutsättningar som i bakpärk. Utelaget skall försöka att få bollen död bakom innelagets kaslinje - stridslinjen.

Lyckas man med detta på något av de tre huggen "på vunst", får man 10 poäng.

Lyckas utelaget inte, får innelaget 10 poäng.

En väsentlig skillnad gentemot bakpärk finns dock och det är, att det vid det avgörande vinstspelet är lika värdefullt att ha 25 som 30 poäng. Om alltså det ena laget har 25 och det andra laget 30 poäng vid vinstspelets början blir detta vinstspel avgörande för lekens utgång. Ytterligare 10 poäng för endera laget medför nämligen i detta fall vinst.

Så snart man erhållit poäng *utöver* "fullt" 30 poäng, har man vunnit. *Exempel: 30+10 = vunst eller 25 + 10 = vunst.*

Efter vinstomgång fortsätter spelet utan sidbyte, genom att utelaget åter börjar slå på kas, (Den spelare i utelaget som slog sista hugget "slår om".

Det lag som först vunnit två "pärkar" (laikar) med 35 eller 40 poäng vinner matchen.

Instruktion för pärkdomare

Före matchstart lottar domaren (ute- innelag). Vid inslagning (hugg) ska domaren kunna se huggen i pärken och vara uppmärksam på om det är inne eller ute. Vid "uthugg" ropar domaren UTE, för att på så sätt undanröja tvister.

Inslagare ska avge sitt hugg inom 10 sekunder efter att pärkkarlen är redo. Domare ska varna inhuggare genom att höja ena armen när tidsgränsen närmar sig, varefter inslagningen omedelbart ska avges. Om inte har domaren möjlighet att anse att inslagningsförsöket är förgånget, det vill säga domaren dömer inslagnings försöket som ute. Om bollen träffar domaren och på så sätt ger ena laget fördel, slås hugget om.

Domaren ska hålla räkning på hugg och poäng, skriva upp varje hugg och notera då pärkkarlen sparkar hugg.

Domaren skall ej lägga sig i spelet, utan låta de tävlande lagen sköta sig själva så mycket som möjligt. Domaren meddelar sitt domslut omgående, för att på så sätt förhindra tvister och diskussioner lagen emellan. Ej heller bör domaren själv inlåta sig i någon sådan, vare sig med någon spelare eller utomstående. Om tvist uppstår avgör domaren. Har domaren ej sett att bollen var fel, så bedöms den som rätt. (Domaren kan endast döma för det han ser). Domaren skall under spelet följa detta så noga som möjligt. Ett avslutat hugg kan ej tas upp till ny bedömning.

Om bollen träffar domare och på så sätt ger ena laget fördel, eller om spelare från angränsande plan råkat komma in på "din plan" och träffas av bollen eller på annat sätt hindrar spelet, slås hugget om.

Ser domare, att spelare avsiktligt hindrar motspelare att slå eller möta bollen, skall domaren genast varna den felande och vid upprepande utesluta den felande från spelet.

Missfirmas domare av spelare, utesluts spelaren omedelbart från vidare spel och det lag spelaren tillhör får ej fortsätta spelet, förrän den felande avlägsnat sig, samt att laget förlorar hugget. För upprättande av ordningen vid spelet har domaren att vända sig till överledaren.

