

Oficjalny Regulamin Gry w Petanque

(dotyczy wszystkich federacji narodowych, które są członkami F.I.P.J.P.)
(polskie tłumaczenie)

ZASADY OGÓLNE

Artykuł 1 – Skład drużyn

Petanque jest sportem, w którym:

- trzech graczy gra przeciwko trzem graczom (triplety).

Może także grać:

- dwóch graczy przeciwko dwóm graczom (duplety),
- jeden gracz przeciwko jednemu graczowi (single).

W tripletach każdy z graczy gra dwoma kulami.

W dubletach i singlach każdy z graczy gra trzema kulami.

Żadne inne odmiany gry nie są dozwolone.

Artykuł 2 – Charakterystyka kul do gry

W petanque gra się kulami zatwierdzonymi przez F.I.P.J.P., które odpowiadają następującym kryteriom:

- 1) Są zrobione z metalu;
- 2) Mają średnicę od 7,05 cm (minimalnie) do 8 cm (maksymalnie);
- 3) Wąż od 650 gram (minimalnie) do 800 gram (maksymalnie). Znak firmowy producenta i waga muszą być wygrawerowane na kulach i zawsze być czytelne.

W zawodach przeznaczonych dla graczy w wieku do 11 lat włącznie, możliwe jest używanie przez nich kul o wadze 600 gram i o średnicy 65 mm, pod warunkiem, że ich producent posiada homologację.

- 4) Nie mogą być wypełnione ołowiem ani piaskiem.

Generalną zasadą jest, że kule nie mogą być zmieniane w żaden sposób, ani przerabiane czy modyfikowane, bądź podrasowywane po wyprodukowaniu ich przez zatwierzonego producenta. Ponowna obróbka cieplna kul, w celu zmiany twardości nadanej przez producenta jest zabroniona.

Natomiast imię i nazwisko lub inicjały zawodnika mogą być na nich wygrawerowane, podobnie jak różnego rodzaju logo, inicjały czy akronimy, zgodnie z przepisami określającymi produkcję kul.

Artykuł 2' – Kary za nieprzepisowe kule

Zawodnik winny złamania punktu 4 artykułu 2 jest natychmiast dyskwalifikowany z zawodów wraz ze swoją drużyną.

Jeśli kula nie „podrasowana”, tylko zużyta lub mająca wadę fabryczną, nie przeszła pozytywnie oficjalnej kontroli lub nie spełnia norm przedstawionych w punktach 1, 2 i 3 artykułu 2, zawodnik musi ją wymienić. Może także wymienić cały komplet.

Skargi związane z tymi trzema punktami i składane przez zawodników, są dopuszczalne tylko przed rozpoczęciem gry. W interesie zawodników leży zatem upewnienie się, czy ich kule i kule przeciwników odpowiadają obowiązującym normom.

Skargi związane z punktem 4 artykułu 2 są dopuszczalne w dowolnym momencie gry, ale muszą być zgłoszone pomiędzy rozgrywkami. Poczawszy od trzeciej rozgrywki, jeśli złożona skarga okaże się być bezpodstawną, przeciwnikom zgłaszającego ją dodawane są 3 punkty.

Sędzia lub skład sędziowski mogą w każdej chwili poddać kontroli kule jednego lub kilku graczy.

Artykuł 3 – Zatwierdzone cele (świnki)

Cele są zrobione z drewna lub syntetycznego materiału noszącego znak producenta, który został zatwierdzony przez F.I.P.J.P. wraz z dokładną specyfikacją odnoszącą się do wymaganych standardów.

Ich średnica musi wynosić 30 mm (tolerancja: +/- 1mm).

Pomalowane cele są dopuszczalne, ale w żadnym wypadku cel nie może być podatny na podniesienie go za pomocą magnesu.

Artykuł 4 – Licencje

Przed rozpoczęciem zawodów każdy z zawodników musi przedstawić swoją licencję. Zawodnik/zawodniczka musi ją także przedłożyć później na każde żądanie sędziego lub przeciwnika, chyba że licencja została oddana wcześniej do biura zawodów.

GRA

Artykuł 5 – Teren gry i zasady go dotyczące

W petanque gra się na każdym terenie.

Pole do gry dzieli się na dowolną ilość boisk, które wydziela się sznurkiem, którego grubość nie powinna mieć wpływu na grę. Sznurki wyznaczające boiska nie są liniami autowymi z wyjątkiem ich linii końcowych oraz linii ograniczających całe pole do gry.

Decyzją organizatora lub sędziego drużyny mogą zostać poproszone, aby grać na oznaczonym terenie. W przypadku, gdy rozgrywane są mistrzostwa kraju lub zawody międzynarodowe, boiska powinny mieć minimalne wymiary: 4 m szerokie i 15 m długie.

W czasie rozgrywania innych zawodów federacje mogą zezwolić na zmianę w stosunku do tych minimów, jednak rozmiary boisk nie mogą być mniejsze niż 12 m x 3 m.

Kiedy teren do gry jest otoczony barierami, muszą się one znajdować w odległości minimum 1 metra poza linią ograniczającą całe pole do gry.

Mecze są rozgrywane do 13 punktów, z możliwością gry do 11 punktów w przypadku meczy ligowych i rozgrywek kwalifikacyjnych.

Turnieje mogą być także organizowane z określonym na mecz limitem czasowym.

Mecze te powinny być rozgrywane na oznaczonym terenie. W tym przypadku wszystkie linie wyznaczające pola są liniami autowymi.

Artykuł 6 – Początek gry – Zasady dotyczące kółka, z którego się rzuca

Zawodnicy biorą udział w losowaniu, w celu ustalenia, która drużyna wybierze teren do gry i jako pierwsza rozpocznie grę rzucając celem.

Jeżeli teren do gry został wyznaczony przez organizatorów, cel musi być rzucony na tym terenie. Zainteresowane drużyny nie mogą zmienić terenu gry bez pozwolenia sędziego.

Jeden z członków drużyny, która wygrała losowanie, wybiera miejsce rozpoczęcia gry i rysuje lub umieszcza gotowe kółko na ziemi w taki sposób, aby stopy zawodników mogły w całości zmieścić się wewnątrz niego. Średnica kółka nie może być mniejsza niż 35 cm i większa niż 50 cm.

Jeżeli używane jest gotowe kółko, to musi ono być sztywne i mieć wewnętrzną średnicę 50 cm (tolerancja: +/- 2 mm).

O używaniu gotowych kółek do gry decyduje organizator, który powinien je zapewnić uczestnikom zawodów.

Kółko, z którego następują rzuty, ważne przez trzy następujące po sobie rzuty, które przysługują drużynie, musi być narysowane lub umieszczone co najmniej 1 metr od jakiegokolwiek przeszkody, a dla zawodów rozgrywanych na otwartym terenie, co najmniej 2 metry od innego kółka, z którego grają inne drużyny.

Drużyna, która rzuca celem ma obowiązek usunąć wszystkie kółka, które znajdują się w pobliżu tego, z którego aktualnie grają.

Wnętrze kółka może być podczas danej rozgrywki całkowicie oczyszczone z grysu, kamyków itp., ale po jej zakończeniu należy przywrócić stan pierwotny.

Kółko nie jest traktowane jako teren autowy.

Stopy gracza muszą się całkowicie znajdować wewnątrz kółka, nie dotykając jego obwodu i nie mogą go opuścić lub być całkowicie oderwane od ziemi, dopóki rzucona kula nie dotknie podłoża. Żadna część ciała nie może dotykać ziemi poza kółkiem.

W ramach wyjątku, *osoby niepełnosprawne (w dolnych partiach ciała) mogą postawić tylko jedną stopę wewnątrz kółka*. W przypadku osób rzucających z wózka inwalidzkiego, co najmniej jedno koło wózka, po stronie ręki, którą rzucają, musi spoczywać wewnątrz kółka.

Rzut celem przez jednego z członków drużyny nie powoduje, że jest on zobligowany rozpocząć grę jako pierwszy.

Artykuł 7 – Właściwa odległość rzuconego celu

Aby rzucony cel był ważny, muszą być spełnione następujące warunki:

- 1) Odległość oddzielająca cel od wewnętrznego brzegu kółka musi się zawierać pomiędzy:
 - minimalnie 6 metrami, a maksymalnie 10 metrami dla juniorów i seniorów,
 - *w zawodach organizowanych dla młodszych graczy mogą być zastosowane mniejsze odległości;*
- 2) Kółko, z którego się rzuca, musi być położone minimalnie 1 metr od jakiegokolwiek przeszkody;
- 3) Cel musi znajdować się minimum 1 metr od jakiegokolwiek przeszkody oraz od najbliższej linii autowej;
- 4) Cel musi być widoczny dla gracza, którego stopy są umieszczone maksymalnie przy wewnętrznych granicach kółka, i którego ciało jest całkowicie wyprostowane. W przypadku sytuacji dyskusyjnej, sędzia decyduje nieodwołalnie, czy rzucony cel jest widoczny.

W następnej rozgrywce cel jest rzucony z kółka narysowanego lub umieszczonego wokół punktu, w którym leżał po poprzedniej rozgrywce, wyłączając następujące przypadki:

- kółko jest położone w odległości mniejszej niż 1 metr od przeszkody,
- rzut celem nie mógłby być wykonany na regulaminową odległość.

W pierwszym przypadku gracz rysuje lub umieszcza kółko w regulaminowej odległości od przeszkody.

W drugim przypadku zawodnik może cofnąć się w przedłużeniu linii z poprzedniej rozgrywki, nie przekraczając maksymalnej regulaminowej odległości do rzutu celem. Ten przypadek jest stosowany tylko wówczas, gdy cel nie może być rzucony na maksymalną odległość w żadnym innym kierunku.

Jeśli po 3 kolejnych rzutach tej samej drużyny cel nie zostanie rzucony zgodnie z zasadami określonymi powyżej, wówczas przejmuje go drużyna przeciwników, która także posiada prawo do trzech prób i która może przesunąć kółko do tyłu tak, jak opisano to powyżej. W takim przypadku, kółko nie może być ponownie zmieniane, jeśli i ta drużyna źle rzuci 3 razy celem.

Maksymalny czas na wykonanie tych trzech rzutów wynosi 1 minutę.

W każdym przypadku drużyna, która utraci cel po pierwszych trzech próbach, zachowuje prawo do zagrania pierwszej kuli.

Artykuł 8 – Prawidłowy rzut celem w czasie rozgrywki

Jeśli rzucany cel zostanie zatrzymany przez sędziego, gracza, widza, zwierzę lub inny ruszający się obiekt, to jest on nieważny i musi być powtórzony, ale nie zalicza się go jako jeden z trzech rzutów, do których drużyna lub zawodnik mają prawo.

Jeśli po rzuceniu celem pierwsza kula została zagrana, przeciwnik ma nadal prawo zakwestionować prawidłowość pozycji celu. Jeżeli te uwagi zostaną uznane za zasadne, cel jest rzucany ponownie, a rzut kulą powtórzony.

Aby cel został ponownie rzucony, obie drużyny muszą wcześniej uznać, że poprzedni rzut był nieprawidłowy lub musi o tym zdecydować sędzia. Jeśli jedna z drużyn postąpi inaczej, traci prawo do rzutu celem.

Jeżeli przeciwnik także zagrał kulę, cel jest ostatecznie uznany za prawidłowy i żaden sprzeciw nie jest dopuszczalny.

Artykuł 9 – Nieważny rzut celem w trakcie rozgrywki

Cel jest nieważny w 7 następujących przypadkach:

- 1) Kiedy cel zostanie przesunięty poza pole gry, nawet jeśli powróci na nie ponownie. Cel, który zatrzyma się na granicy dozwolonego terenu jest prawidłowy. Cel staje się autowy po tym, jak całkowicie przekroczy granicę dozwolonego terenu lub linię autową. Kałuża wody, po której cel pływa swobodnie, uważana jest za teren niedozwolony;
- 2) Kiedy znajdując się ciągle na właściwym terenie, przesunięty cel jest niewidoczny z kółka (jak to określono w artykule 7). Jednakże cel zasłonięty przez kulę nie jest „martwy”. Sędzia ma prawo chwilowo usunąć kulę, żeby orzec, czy cel jest widoczny;
- 3) Kiedy cel zostanie przesunięty na odległość większą niż 20 metrów (dla juniorów i seniorów) lub 15 metrów (*dla młodszych graczy*) lub na mniej niż 3 metry od kółka, z którego toczy się gra;
- 4) Kiedy na oznakowanym polu gry cel przekroczy więcej niż jedną linię boczną oddzielającą sąsiednie boiska lub gdy przekroczy linię końcową boiska;
- 5) Kiedy nie można odnaleźć przesuniętego celu; czas poszukiwań jest ograniczony do 5 minut;
- 6) Kiedy między celem a kółkiem, z którego toczy się gra, znajduje się obszar nie będący polem gry;
- 7) *Kiedy, w limitowanych czasem grach rozgrywanych na oznakowanych boiskach, cel przekracza linie znaczące to boisko.*

Artykuł 10 – Przesuwanie przeszkód

Zawodnikom jest bezwzględnie zabronione wyrównywanie, przesuwanie lub niszczenie jakiejkolwiek przeszkody znajdującej się na polu gry. Jednakże, zawodnik rzucający celem może sprawdzić miejsce planowanego lądowania kuli (za pomocą jednej ze swoich kul), poprzez uderzenie nią w grunt nie więcej niż trzy razy. Ponadto, zawodnik aktualnie rzucający lub jeden z jego partnerów może zasypać dziurę, która została zrobiona przez jedną kulę zagrana wcześniej.

Za nieprzestrzeganie powyższych reguł, zawodnicy podlegają karom określonym w artykule 34 rozdziału „Dyscyplina”.

Artykuł 10' – Wymiana celu lub kuli

Graczom zabrania się wymiany celu lub kuli w trakcie gry, poza następującymi przypadkami:

- 1) Nie można odnaleźć celu lub kuli; czas poszukiwań ograniczony jest do 5 minut;
- 2) Cel lub kula rozpadną się – w tym przypadku pod uwagę jest brana największa z części. Jeśli kule pozostają w grze, w miejsce największej części jest natychmiast wstawiany nowy cel lub kula o identycznych lub zbliżonych rozmiarach.
Poszkodowany gracz może w następnej rozgrywce wymienić cały komplet kul.

CEL (świnka)

Artykuł 11 – Cel zamaskowany lub przesunięty

Jeżeli podczas partii cel zostanie przez przypadek zasłonięty przez liść lub kawałek papieru, to obiekty te są usuwane.

Jeżeli cel zostanie przesunięty, na przykład przez wiatr lub spadek terenu lub niechcący nadeptnięty przez sędziego, gracza lub widza albo też zostanie przesunięty przez kulę lub cel z innego boiska, zwierzę lub inny ruchomy obiekt, jest on przywracany do swego pierwotnego położenia, pod warunkiem, że był on wcześniej oznaczony.

Aby uniknąć konfliktów, gracze powinni oznaczyć pozycję celu. Żadna reklamacja nie będzie uwzględniona, jeżeli pozycja kul lub celu nie została oznaczona.

Jeżeli cel został przesunięty przez kulę zagrana w tej rozgrywce, jest on ważny.

Artykuł 12 – Przemieszczenie celu na inne pole gry

Jeżeli podczas rozgrywki cel, zamarkowany lub nie, zostanie przemieszczony na inne boisko, jest on prawidłowy zgodnie z warunkami określonymi w artykule 9.

Zawodnicy używający tego celu czekają, aż zawodnicy grający na terenie, na którym on się zatrzymał, zakończą rozgrywkę i dopiero wtedy kończą swoją. Zawodnicy, których dotyczy ta zasada, muszą okazać cierpliwość i uprzejmość.

Od następnej rozgrywki drużyny kontynuują grę na terenie, który został im przydzielony, a cel jest rzucany ponownie z miejsca, które zajmował zanim został przemieszczony, zgodnie z warunkami określonymi w artykule 7.

Artykuł 13 – Zasady postępowania w sytuacji, gdy cel jest autowy („martwy”)

Jeżeli podczas gry cel zostanie przemieszczony na teren niedozwolony (aut), rozważamy trzy przypadki:

- 1) Obie drużyny mają kule w rękach – gra jest nieważna;
- 2) Tylko jedna z drużyn ma kule w rękach – zdobywa ona tyle punktów, ile kul jej pozostało do gry;
- 3) Obie drużyny nie mają już kul – gra jest nieważna.

Artykuł 14 – Pozycjonowanie celu po zatrzymaniu go

- 1) Jeżeli przemieszczony cel zostanie zatrzymany lub zmieni położenie przez widza lub sędziego, pozostaje w tej pozycji;
- 2) Jeżeli przemieszczony cel zostanie zatrzymany lub zmieni położenie przez gracza znajdującego się w dozwolonym polu gry, jego przeciwnik ma wybór:
 - a) pozostawić cel w jego nowej pozycji,
 - b) przywrócić cel na jego pierwotne położenie,
 - c) umieścić cel gdziekolwiek na linii biegnącej z jego pierwotnej pozycji do nowego położenia, wyłącznie na terenie gry, najdalej do 20 metrów od kółka (15 m dla *młodszych graczy*) i w miejscu, w którym jest widoczny.

Punkty b) i c) mogą być brane pod uwagę tylko wtedy, gdy cel został oznaczony. Jeżeli nie, pozostaje w miejscu, gdzie został zatrzymany.

Jeżeli przemieszczony cel całym swym obwodem wyjdzie poza teren gry, a następnie na niego wróci, uznawany jest za nieważny i podejmuje się czynności zawarte w Artykule 13.

KULE

Artykuł 15 – Rzut pierwszej i następnych kul

Pierwsza kula w rozgrywce jest rzucana przez gracza należącego do drużyny, która wygrała losowanie lub zdobyła punkty w poprzedniej rozgrywce. Następnie rzuca gracz drużyny przeciwnej.

Zawodnik nie może używać żadnego przedmiotu ani rysować linii na ziemi, żeby pomóc sobie w zagraniu kuli, ani zaznaczać pozycji, w której ma ona wylądować. Podczas zagrania ostatnią kulą danego zawodnika, zakazane jest trzymanie przez niego kuli w drugiej ręce.

Kule muszą być zagrywane pojedynczo.

Żadna rzucona kula nie może być zagrana ponownie. Jednakże kule muszą zostać cofnięte, jeżeli zostały przypadkowo zatrzymane lub zmienił się ich tor pomiędzy kółkiem a celem, przez kulę lub cel pochodzące z innego boiska lub przez zwierzę, czy jakiegokolwiek inny poruszający się obiekt (piłka itp.), a także w sytuacji określonej w drugim zdaniu artykułu 8.

Zakazane jest zwilżanie kul lub celu.

Przed rzutem swojej kuli zawodnik musi usunąć z niej wszelkie ślady błota lub jakiegokolwiek innego osadu, pod groźbą kary określonej w artykule 34.

Jeżeli pierwsza zagrana w rozgrywce kula wyjdzie poza pole gry, to przeciwnik gra jako pierwszy, a następnie gracze grają naprzemiennie tak długo, dopóki jedna z ich kul nie pozostanie na wyznaczonym terenie.

Jeżeli po strzale lub puencie żadna kula nie pozostanie na wyznaczonym polu gry, stosuje się ustalenia dotyczące nierozegranej rozgrywki, określone w artykule 28.

Artykuł 16 – Zachowanie graczy i widzów podczas meczu

Podczas czasu przeznaczanego na rzut kuli, widzowie i inni gracze muszą zachować zupełną ciszę.

Przeciwnicy nie mogą chodzić, gestykulować, ani robić niczego innego, co mogłoby przeszkadzać graczowi podczas gry. Jedynie jego partnerzy z drużyny mogą przebywać pomiędzy kółkiem, z którego się rzuca, a celem.

Przeciwnicy muszą przebywać za celem lub za graczem, w obu przypadkach z boku, w stosunku do kierunku gry i w odległości przynajmniej 2 metrów od jednego i od drugiego.

Gracze, którzy nie zastosują się do tych postanowień, mogą być wykluczeni z zawodów, jeżeli, po ostrzeżeniu przez sędziego, nie zmienią swojego postępowania.

Artykuł 17 – Rzut kulami i kule wychodzące poza teren gry

Nikt nie może, w ramach próby, rzucać kulą w czasie gry. Gracze, którzy nie zastosują się do tej zasady zostaną ukarani, jak to zostało ustalone w rozdziale „Dyscyplina”, artykuł 34.

Podczas przebiegu rozgrywki, kule, które wyszły poza zaznaczony teren są ważne (z zastrzeżeniem przepisów artykułu 18).

Artykuł 18 – Kule autowe (martwe)

Każda kula jest autowa od momentu, gdy przekroczy ograniczoną do gry przestrzeń. Kula jest autowa, gdy całkowicie przekroczy granicę wyznaczonego pola gry. Kula, która zatrzyma się na granicy, jest ważna. Kula jest autowa wtedy, gdy w całości znajdzie się poza granicą terenu gry (patrząc na jej lokalizację bezpośrednio z góry). To samo dotyczy sytuacji, gdy na oznaczonych boiskach kula całkowicie przekroczy więcej niż jedno boisko położone obok boiska, na którym toczy się gra, lub gdy przekroczy linię końcową boiska.

W grach o limitowanym czasie na oznakowanych polach gry, kula jest uznana za autową wtedy, kiedy całkowicie przekroczy linie otaczające wyznaczone boisko.

Jeśli kula ta powróci na pole gry, czy to z powodu pochyłości terenu, czy też odbicia się od przeszkody poruszającej się lub stałej, zostaje natychmiast usunięta, a wszystkie oznaczone elementy, które zostały naruszone przez nią po jej powrocie, zostają przywrócone na pierwotne miejsce.

Każda kula autowa musi być natychmiast usunięta z gry. W przypadku zaniedbania, odzyskuje ona swoją ważność z chwilą, gdy inna kula zostanie zagrana przez przeciwną drużynę.

Artykuł 19 – Zatrzymane kule

Każda kula zatrzymana lub zmieniająca kierunek za przyczyną widza lub sędziego zostaje tam, gdzie się zatrzymała.

Każda kula zatrzymana przypadkowo lub zmieniająca kierunek za przyczyną zawodnika z drużyny, do której kula należy, jest unieważniona.

Każda puentowana kula zatrzymana przypadkowo lub zmieniająca kierunek za przyczyną przeciwnika, może według życzenia gracza zagrywającego być zagrana ponownie lub pozostawiona w miejscu, w którym się zatrzymała.

Jeżeli wybijająca lub wybita kula jest zatrzymana lub zmieni kierunek przypadkowo za przyczyną zawodnika, przeciwnik może:

- 1) Pozostawić ją tam, gdzie się zatrzymała;
- 2) Umieścić ją na przedłużeniu linii, poczynając od miejsca, w którym znajdowała się pierwotnie, ***aż do miejsca, w którym się zatrzymała***, ale tylko na terenie pola gry i tylko pod warunkiem, że wcześniej była zamarkowana.

Zawodnik, który celowo zatrzymuje poruszającą się kulę jest natychmiast dyskwalifikowany wraz ze swoją drużyną w meczu, który obecnie rozgrywa.

Artykuł 20 – Dozwolony czas gry

Po rzuceniu celem, każdy z zawodników ma maksymalnie 1 minutę na zagranie swojej kuli. Czas ten jest liczony od momentu, kiedy poprzednia kula lub cel zatrzymały się, lub jeżeli konieczne jest zmierzenie punktu – od momentu, gdy pomiar zostanie dokonany.

To samo postępowanie dotyczy rzutu celem po każdej rozgrywce, którego czas wynosi 1 minutę na trzy rzuty.

Wszyscy gracze, którzy nie stosują się do tej zasady, podlegają karze określonej w artykule 34 rozdziału „Dyscyplina”.

Artykuł 21 – Przemieszczenie się kul

Jeżeli leżąca kula zostanie przesunięta, na przykład przez wiatr lub pochyłość terenu, jest cofana z powrotem na swoje miejsce. To samo dotyczy każdej kuli przypadkowo przemieszczonej przez gracza, sędziego, widza, zwierzę lub jakiegokolwiek inny poruszający się obiekt.

W celu uniknięcia sporów, zawodnicy muszą zaznaczać położenie kul. Żadna skarga nie będzie dopuszczalna w stosunku do niezaznaczonej kuli, a sędzia podejmie decyzję tylko w związku z kulami, które pozostały na polu gry. Jednakże, jeśli kula zostanie przesunięta przez zagrana w tej grze kulę, jest ona ważna.

Artykuł 22 – Zawodnik rzucający cudzą kula

Zawodnik, który zagra cudzą kulą otrzymuje ostrzeżenie. Zagrana kula jest mimo wszystko ważna, ale musi być zamieniona niezwłocznie lub po dokonaniu pomiaru.

Jeżeli takie zdarzenie wystąpi ponownie podczas partii, kula winnego zawodnika jest dyskwalifikowana, a wszystko, co zostanie przez nią przemieszczone wraca na swoje pierwotne miejsce.

Artykuł 23 – Kule rzucone niezgodnie z przepisami

Każda kula *rzuciona niezgodnie z przepisami* jest nieważna i wszystko, co zostanie przez nią przemieszczone w wyniku jej zagrania, jeżeli było oznaczone, wraca na swoje miejsce.

Przeciwnik ma jednak prawo zastosować zasadę korzyści i stwierdzić, że jest ona ważna. W tej sytuacji, dogrywana lub wybijająca kula jest ważna i wszystko, co zostało przez nią przemieszczone, pozostaje na swoim miejscu.

PUNKTY I MIERZENIE

Artykuł 24 – Tymczasowe usunięcie kul

W celu dokonania pomiaru dozwolone jest, po uprzednim zamarkowaniu ich pozycji, tymczasowe usunięcie kul i przeszkód znajdujących się pomiędzy celem, a kulami, które mają być zmierzone.

Po zmierzeniu, kule i przeszkody, które były usunięte, są z powrotem umieszczone na swoich miejscach. Jeżeli obiekty nie mogą być usunięte, mierzenie dokonywane jest za pomocą cyrkla.

Artykuł 25 – Pomiar

Pomiar jest obowiązkiem zawodnika, który ostatni zagrał kulę lub jednego z członków jego drużyny. Przeciwnicy posiadają prawo do ponownego pomiaru. Niezależnie od pozycji kuli do mierzenia i etapu rozgrywki, można poprosić sędziego o konsultację, a jego decyzja jest ostateczna.

Pomiar musi być dokonany za pomocą odpowiednich instrumentów, które każda drużyna musi posiadać. Szczególnie zabronione jest dokonywanie pomiaru za pomocą stóp. Zawodnicy, którzy nie przestrzegają tej zasady, mogą ponieść karę określoną w artykule 34 w rozdziale „Dyscyplina”.

Artykuł 26 – Podnoszenie kul

Graczom jest zabronione podnoszenie kul przed zakończeniem rozgrywki.

Po zakończeniu rozgrywki, każda kula podniesiona przed zaakceptowaniem punktów jest nieważna. Żadna skarga nie jest w tej sprawie uwzględniana.

Artykuł 27 – Przemieszczenie kul lub celu

Drużyna, której zawodnik przemieści cel lub którąkolwiek z zagranych kul podczas dokonywania pomiaru, traci punkt.

Jeżeli w trakcie pomiaru sędzia poruszy lub przemieści cel lub kulę, podejmuje on bezstronną decyzję.

Artykuł 28 – Kule jednakowo odległe od celu

Gdy dwie najbliższe celu kule należą do przeciwnych drużyn i są w jednakowej odległości od niego, mogą zaistnieć trzy przypadki:

- 1) Jeżeli obie drużyny nie mają więcej kul do zagrania, rozgrywka jest nieważna, a cel należy do drużyny, która rzuciła nim w poprzedniej rozgrywce;
- 2) Jeżeli tylko jedna drużyna posiada kule do dyspozycji, zagrywa je i zdobywa tyle punktów, ile kul ustawi bliżej celu niż najbliższa kula przeciwnika;

- 3) Jeżeli obie drużyny posiadają kule do dyspozycji, drużyna, która zagrała ostatnią kulę gra ponownie, następnie drużyna przeciwników i tak na zmianę, aż jedna z nich zdobędzie punkt. Kiedy tylko jedna drużyna posiada kule, obowiązują ustalenia zawarte w poprzednim punkcie.

Jeśli po zakończeniu rozgrywki, żadna kula nie pozostanie w granicach pola gry, rozgrywka jest nieważna i bez punktów.

Artykuł 29 – Ciała obce przylegające do kul lub celu

Każde ciało obce przylegające do kul lub celu musi być usunięte przed pomiarem.

DYSCYPLINA

Artykuł 30 – Reklamacje

Aby dana reklamacja została uwzględniona, musi zostać zgłoszona sędziemu. Po zakończeniu gry żadna reklamacja nie będzie uwzględniona.

Każda drużyna jest odpowiedzialna za sprawdzenie drużyny przeciwnej (licencje, kategoria, teren, kule, itp.)

Artykuł 31 – Kary za nieobecność drużyn lub graczy

W trakcie losowania i ogłoszenia jego wyniku, zawodnicy muszą być obecni przy stoliku sędziowskim. Kwadrans po ogłoszeniu wyniku losowania, drużyna, która jest nieobecna na terenie gry, będzie ukarana jednym punktem, który otrzymują przeciwnicy. Ten limit czasowy jest ograniczony do 5 minut, w przypadku gier limitowanych czasem..

Po tym czasie, za każde kolejne pięć minut spóźnienia kara wzrasta o jeden punkt.

Te same kary obowiązują w trakcie zawodów, po każdym losowaniu i w przypadku ponownego rozpoczęcia gry po przerwie z jakiegokolwiek powodu.

Drużyna, która się nie stawi na placu gry w ciągu godziny od rozpoczęcia lub ponownego rozpoczęcia gry, jest uznana za zdyskwalifikowaną z zawodów.

Niekompletna drużyna ma prawo rozpocząć grę bez czekania na swojego nieobecnego zawodnika; jednak nie używa ona kul tego zawodnika.

Żaden z graczy nie może wykluczyć się z gry lub opuścić pola gry bez zezwolenia sędziego.

Podczas gry o limitowanym czasie, gracz może opuścić pole gry po uprzednim wyrzuceniu swoich wszystkich kul podczas trwającej rozgrywki. Jeżeli zezwolenie nie było udzielone, obowiązują ustalenia określone w tym i następnym artykule.

Artykuł 32 – Spóźnieni zawodnicy

Jeżeli podczas rozpoczętego już meczu pojawia się brakujący zawodnik, nie bierze udziału w trwającej rozgrywce. Może on dołączyć do gry dopiero począwszy od następnej rozgrywki.

Jeżeli brakujący zawodnik pojawi się później niż jedną godzinę po rozpoczęciu meczu, traci wszelkie prawa do udziału w nim. Jeżeli partnerzy zawodnika spóźnionego wygrają ten mecz (uzyskując prawo do dalszej gry), może on wziąć udział w kolejnych meczach, jeżeli był wcześniej zgłoszony w tej drużynie.

Jeżeli turniej rozgrywany jest w grupach, zawodnik może wziąć udział w następnym meczu, bez względu na wynik pierwszego.

Grę uznaje się za rozpoczętą, jeżeli cel został umieszczony na polu gry zgodnie z niniejszym Regulaminem.

Artykuł 33 – Wymiana zawodnika

Wymiana zawodnika w dubletach lub jednego albo dwóch zawodników w tripletach, jest dozwolona tylko do momentu oficjalnego ogłoszenia rozpoczęcia zawodów (pistolet, gwizdek, ogłoszenie, itp.), pod warunkiem, że zmieniający zawodnik/cy nie był/li wcześniej zarejestrowany/i w zawodach jako członkowie innej drużyny.

Artykuł 34 – Kary

Przy nie stosowaniu się do zasad gry, na zawodników mogą zostać nałożone następujące kary:

- 1) Ostrzeżenie;
- 2) Dyskwalifikacja zagranej kuli lub kuli, która ma zostać zagrana;
- 3) Dyskwalifikacja zagranej kuli lub kuli, która ma zostać zagrana oraz kul następných;
- 4) Wykluczenie winnego gracza z gry;
- 5) Dyskwalifikacja drużyny odpowiedzialnej za złamanie regulaminu;
- 6) Dyskwalifikacja obu drużyn w przypadku współudziału w winie.

Artykuł 35 – Złe warunki atmosferyczne

W przypadku deszczu, każda rozpoczęta rozgrywka musi być zakończona, o ile nie zostanie przez sędziego podjęta inna decyzja. Sędzia wraz z jury posiada kompetencje do jej przerwania lub odwołania z powodu działania „sił wyższych”.

Artykuł 36 – Nowa faza gry

Jeżeli po ogłoszeniu nowej fazy zawodów (drugiej rundy, trzeciej rundy, itd.) jakieś gry nie zostały zakończone, sędzia, po konsultacji z komitetem organizacyjnym zawodów, może podjąć wszelkie ustalenia lub decyzje, które uważa za konieczne dla prawidłowego przebiegu zawodów.

Artykuł 37 – Niesportowe zachowanie

Drużyny, które kłócą się podczas gry i które będą wykazywały brak ducha sportowego oraz brak szacunku dla publiczności, organizatorów lub sędziów, będą wykluczone z zawodów. Takie wykluczenie może spowodować ewentualne nie zatwierdzenie uzyskanych wyników oraz zastosowanie sankcji z Artykułu 38.

Artykuł 38 – Złe zachowanie

Zawodnik, który dopuścił się złego zachowania się lub, co gorsza, przemocy wobec organizatora, sędziego, innego gracza lub widza, podlega jednej lub kilku z następujących kar, w zależności od popełnionego wykroczenia:

- 1) Wykluczenie z zawodów;
- 2) Cofnięcie licencji;
- 3) Konfiskata rekompensat i nagród.

Kara nałożona na winnego gracza może być także nałożona na jego partnerów z drużyny.

Kara 1) jest nakładana przez sędziego.

Kara 2) jest nakładana przez skład sędziowski.

Kara 3) jest nakładana przez komitet organizacyjny, który w przeciągu 48 godzin wysyła raport wraz z odebranymi rekompensatami i nagrodami do federacji, która zadecyduje o ich przeznaczeniu.

We wszystkich przypadkach ostateczną decyzję podejmuje przewodniczący komitetu danej federacji.

Od każdego zawodnika wymagany jest przyzwoity ubiór. Ten, kto się nie zastosuje do tych zasad, zostanie zdyskwalifikowany z zawodów po uprzednim ostrzeżeniu sędziego.

Artykuł 39 – Obowiązki sędziów

Sędziowie wyznaczeni do kierowania zawodami są zobowiązani do czuwania nad ścisłym przestrzeganiem oficjalnego regulaminu administracyjnego. Posiadają oni prawo do wykluczenia z zawodów każdego zawodnika lub drużyny, którzy odmówią podporządkowania się ich decyzji.

Kibice posiadający licencje, ważne lub zawieszane, zobligowani do opuszczenia zawodów z powodu swego zachowania, będącego przyczyną incydentów na terenie rozgrywek, zostaną wymienieni w sprawozdaniu sędziego skierowanym do komitetu federacji. Komitet wezwie ich do stawienia się przed komisją dyscyplinarną, która rozstrzygnie o zastosowaniu odpowiednich sankcji.

Artykuł 40 – Skład i decyzje jury

Przypadki nie przewidziane niniejszym regulaminem podlegają decyzji sędziego, który może zwrócić się o opinię do komitetu organizacyjnego zawodów. Komitet ten składa się z minimum trzech, a maksimum pięciu członków. Decyzje podjęte w zastosowaniu niniejszego paragrafu przez komitet i sędziego stanowiących razem komisję, są ostateczne. W przypadku równego podziału głosów komisji, decyduje opinia przewodniczącego komisji.

UWAGA: Obecny regulamin został zatwierdzony podczas Międzynarodowego Kongresu F.I.P.J.P. w Izmirze (Turcja), 7 października 2010 roku.

Pogrubiona niebieska kursywa – zmiany