



Polska Federacja Petanque

Związek Sportowy z siedzibą we Wrocławiu
adres biura Zarządu: 54-007 Wrocław, ul.Miodowa 107/2,
adres do korespondencji: 34-300 Żywiec, ul.Habsburgów 14
tel.: +48 508 352 013
www.petanque.pl, email: wsliz_pfp@wp.pl

Oficjalny regulamin gry w petanque

Dotyczy wszystkich federacji narodowych, które są członkami FIPJP.

(Na czerwono zapisane zostały zmiany przyjęte podczas Kongresu F.I.P.J.P.
w Senegalu, Dakar 14.11.2008 r.)

Przygotowanie polskiego tłumaczenia - Kamil Orpel.

UWAGI 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 (dublety).

- 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 wersje (odmiany) gry nie są dozwolone.

Artykuł 2 - Charakterystyka zatwierdzonych kul.

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) Ważą 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 kuli 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 przez zatwierzonego producenta. Co istotne, ponowna obróbka cieplna kuli, w celu zmiany twardości nadanej przez producenta jest zabroniona.

Jednakże, imię i nazwisko lub inicjały zawodnika mogą być na nich wygrawerowane, tak samo 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. Dlatego w interesie zawodników leży upewnienie się, czy ich kule i kule przeciwników odpowiadają obowiązującym normom.

Skargi związane z punktem 4 artykułu 2 są dopuszczalne w dowolnym momencie podczas gry, ale muszą być zgłoszone pomiędzy rzutami celem. Począwszy od trzeciej rozgrywki (trzeciego rzutu celem), jeśli złożona skarga okaże się być bezpodstawną, przeciwnikom zgłaszającego 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 (świnki) 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 (świnki) są dopuszczalne, **ale w żadnym wypadku cel (świnka) nie może być zdolny do podniesienia za pomocą magnesu**

Artykuł 4 - Licencje

Przed rozpoczęciem zawodów każdy z zawodników musi zaprezentować swoją licencję. Zawodnik/zawodniczka musi także zaprezentować ją później na każde żądanie sędziego lub przeciwnika. Jeśli tego nie uczyni, zostanie to odnotowane w „protokole” chyba, że zostały złożone w biurze organizacyjnym przed rozpoczęciem zawodów.

GRA

Artykuł 5 - Zasady dotyczące terenu (boisk)

W petanque gra się na każdym terenie. Jednakże decyzją organizatora lub sędziego głównego, drużyny mogą zostać poproszone, aby grać na oznaczonym terenie. W takim wypadku, gdy rozgrywane są mistrzostwa kraju lub zawody międzynarodowe, boiska muszą mieć minimalne rozmiary: 4 m szerokie i 15 m długie.

Dla innych zawodów federacja może zezwolić na zmiany w stosunku do tych minimów, jednak rozmiary boisk nie mogą być mniejsze niż 12 m x 3 m.

Kiedy pola gry są położone obok siebie, linie końcowe (krótsze boki boiska), które są wspólne dla obu pól gry są traktowane jako linie, po przekroczeniu których kula jest autowa.

Kiedy teren do gry jest otoczony stałą barierą, musi być ona poza linią oznaczającą aut, w odległości minimum **1 metra** od niej (dotyczy „kortu centralnego”).

Mecze gra się do 13 punktów, z możliwością gry do 11 punktów w przypadku ligi i rozgrywek kwalifikacyjnych.

Pewne turnieje mogą być organizowane z limitem czasowym na mecz.

Artykuł 6 - Początek gry - Zasady dotyczące kółka

Zawodnicy biorą udział w losowaniu w celu ustalenia, która drużyna wybierze teren do gry i pierwsza zacznie grę (rzuci cel).

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 głównego.

Jeden z członków drużyny, która wygrała losowanie, wybiera miejsce rozpoczęcia gry i rysuje **lub umieszcza** kółko na ziemi w taki sposób, że stopy zawodników mogą w całości zmieścić się wewnątrz tego kółka. Jednakże, nie może ono mieć średnicy mniejszej niż 35 cm i większej niż 50 cm.

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

Używanie prefabrykowanych kółek jest dokonywane decyzją organizatora, który musi je dostarczyć.

Kółko do rzucania, ważne przez trzy następujące po sobie rzuty, które przysługują drużynie, musi być narysowane lub umieszczone co najmniej 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 cel musi zatrzeć (usunąć) wszystkie kółka, które znajdują się w pobliżu tego, z którego aktualnie grają.

Wnętrze kółka może być całkowicie oczyszczone z gysu, kamyków itp. podczas danej rozgrywki, ale muszą być one ponownie naniesione po zakończeniu rozgrywki.

Kółko nie jest traktowane jako teren zakazany.

Stopy muszą całkowicie znajdować się 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 (dolna część ciała) są upoważnione do położenia tylko jednej stopy wewnątrz kółka.

Dla osób rzucających z wózka inwalidzkiego, co najmniej jedno koło (to po stronie ręki, którą rzuca) musi spoczywać wewnątrz kółka.

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

Artykuł 7 - Właściwa odległość rzucanego celu

Aby rzucony cel był ważny, należy spełnić następujące warunki:

1) odległość oddzielająca cel od **wewnętrznego** brzegu kółka może być pomiędzy:

minimalnie 4 metrami, a maksymalnie 8 metrami dla młodzików,

minimalnie 5 metrami, a maksymalnie 9 metrami dla kadetów,

minimalnie 6 metrami, a maksymalnie 10 metrami dla juniorów i seniorów,

2) Kółko do rzucania musi być położone minimalnie 1 metr od jakiegokolwiek przeszkody.

3) Cel musi znajdować się minimum 1 metr od jakiegokolwiek przeszkody oraz od najbliższej granicy pola gry.

4) Cel musi być widoczny dla gracza, którego stopy są umieszczone na skrajnych granicach wnętrza kółka i którego ciało jest całkowicie wyprostowane. W przypadku dyskusyjnej sytuacji, sędzia główny decyduje nieodwoalnie, czy 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 byłoby 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**

(świnka). Ten przypadek jest stosowany tylko, 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 (rzutów) 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

Jeśli rzucony cel zostanie zatrzymany przez sędziego głównego, 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 jest zagrana, przeciwnik ma jeszcze prawo zakwestionować prawidłowość pozycji rzuconego celu. Jeżeli te uwagi zostaną uznane za zasadne, cel jest rzucony ponownie, a kula zostaje cofnięta.

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

Jeżeli przeciwnik także zagrał kulę, cel jest ostatecznie uznany za prawidłowy i żadne uwagi nie są dopuszczalne.

Artykuł 9 - Nieważny cel w trakcie rozgrywki

Cel jest nieważny w następujących sześciu 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, innymi słowy, kiedy leży w całości poza granicą, patrząc bezpośrednio z góry. Kałuża, po której cel pływa swobodnie, uważana jest teren niedozwolony.

2) Kiedy znajdując się ciągle na właściwym terenie, przesunięty cel jest niewidoczny z kółka, tak 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 kadetów i młodzików) lub na mniej niż 3 metry od kółka.

4) Kiedy na oznakowanym polu gry cel przekroczy więcej niż jedną linię boczną rozdzielającą sąsiednie boiska oraz gdy przekroczy linię końcową sąsiadujących ze sobą boisk.

4a) W limitowanych czasem grach rozgrywanych na oznakowanych polach gry, cel (świnka) przekracza linię znaczące wyznaczony tor gry.

5) Kiedy nie można odnaleźć przesuniętego celu, a czas poszukiwań jest ograniczony do 5 minut.

6) Kiedy między celem, a kółkiem do rzucania znajduje się obszar nie będący polem gry.

Artykuł 10 - Przesuwanie przeszkód

Zawodnikom jest surowo zabronione wyrównywać, przesuwać lub niszczyć jakąkolwiek przeszkodę znajdującą się na placu gry. Jednakże, zawodnik rzucający cel może sprawdzić punkt lądowania za pomocą jednej ze swoich kul, poprzez uderzenie gruntu nie więcej niż trzy razy. Ponadto, zawodnik, który gra lub jeden z jego partnerów może zasypać dziurę, która została zrobiona przez **jedną kulę zagrana wcześniej**.

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

Artykuł 10´ - Wymiana celu lub kuli

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

1) Nie można odnaleźć celu lub kuli, a czas poszukiwań ograniczony jest do 5 minut.

2) Cel lub kula rozpadną się: największa z części jest wyznacznikiem rzutu. Jeśli kule pozostają w grze, w miejsce największej części jest natychmiastowo wstawiany nowy cel lub kula o identycznych lub zbliżonych rozmiarach.

Poszkodowany gracz może w następnej rozgrywce wymienić cały komplet kul.

CEL

Artykuł 11 - Cel zamaskowany lub przesunięty

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

Jeżeli leżący cel jest przesunięty, na przykład przez wiatr lub spadek terenu, to jest on przywracany do swego pierwotnego położenia, pod warunkiem, że był oznaczony.

W ten sam sposób postępuje się, jeżeli cel jest przez przypadek przemieszczony przez sędziego, gracza, widza, kulę lub cel z sąsiedniego boiska, przez zwierzę lub inny ruchomy obiekt.

Aby uniknąć konfliktów, gracze powinni oznaczyć pozycję celu. Żadne odwołanie nie może być uwzględnione, jeżeli pozycja kuli lub celu nie została oznaczona.

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

Artykuł 12 - Przemieszczenie celu na inne pole gry

Jeżeli podczas rozgrywki cel - zamarkowany, czy też nie - zostanie przemieszczony na inny teren gry, jest on prawidłowy zgodnie z warunkami określonymi w artykule 9.

Zawodnicy używający tego celu czekają, aż zawodnicy grający na terenie, na którym zatrzymał się cel zakończą swoją rozgrywkę i dopiero wtedy dokończą swoją.

Zawodnicy, których dotyczy ta zasada muszą okazać cierpliwość i uprzejmość.

W następnej rozgrywce drużyny kontynuują grę na terenie, który został im przydzielony, a cel jest rzucony 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 (pozycja autowa), rozważamy trzy przypadki:

- 1) obie drużyny mają kule w rękach - gra jest nieważna.
- 2) tylko jedna z drużyn ma kule w rękach - wtedy zdobywa ona tyle punktów, ile kul jej pozostało.

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 regulaminowym 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 dla kadetów i juniorów) 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 rzucona przez gracza należącego do drużyny, która wygrała losowanie lub zdobyła punkty w poprzedniej rozgrywce. Następnie gra przeciwnik drużyny, której kula jest najbliższej celu.

Zawodnik nie może używać żadnego przedmiotu ani rysować linii na ziemi, żeby pomóc sobie w zagraniu kuli, ani zaznaczyć pozycji, w której ma 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 ich tor pomiędzy kółkiem, a celem został przypadkowo zmieniony przez kulę lub cel pochodzące z innej gry (innego boiska) lub przez zwierzę, czy jakkolwiek inny poruszający się obiekt (piłka itp.), a także w sytuacji określonej w drugim zdaniu artykułu 8.

Zakazane jest zwilżanie kuli 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 naprzemiennie gracze grają 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, rzucić swojej kuli podczas 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 (martwa) od momentu gdy wkroczy poza ograniczoną do gry przestrzeń. Kula jest autowa (martwa), gdy całkowicie przekroczy granicę wyznaczonego pola (kula, która zatrzyma się na granicy, jest ważna) - kula jest autowa wtedy, gdy jest w całości poza granicą, patrząc na nią bezpośrednio z góry. To samo dotyczy sytuacji, gdy na oznaczonych boiskach kula całkowicie przekroczy więcej niż jeden tor położony obok toru, na którym się gra lub gdy przekroczy linię końcową toru gry.

W limitowanych czasem grach na oznakowanych polach gry, kula jest uznana za autową (martwą), kiedy całkowicie przekroczy linie otaczające wyznaczony tor gry.

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

Każda kula autowa (martwa) 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 pozycję przez widza lub sędziego zostaje tam, gdzie się zatrzymała.

Każda kula zatrzymana lub zmieniająca pozycję przez przypadek, przez zawodnika z drużyny, do której kula należy, jest unieważniona.

Każda dogrywana kula zatrzymana lub zmieniająca pozycję przez przypadek, przez przeciwnika, może, według życzenia gracza zagrywającego być zagrana ponownie lub pozostawiona w miejscu, w którym się zatrzymała.

Jeżeli wybita lub uderzona kula jest zatrzymana lub zmieni pozycję przez przypadek, przez zawodnika, przeciwnik, może:

- 1) pozostawić ją tam, gdzie się zatrzymała;
- 2) umieścić ją na przedłużeniu linii, poczynając od miejsca, w którym znajdowała się wyjściowo, 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 tym jak cel zostanie rzucony, każdy z zawodników ma maksymalnie 1 minutę na zagranie swojej kuli. Ten czas 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 minuta 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 stojąca 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 głównego, widza, zwierzę lub jakiegokolwiek inny poruszający się obiekt.

W celu uniknięcia sporów, zawodnicy muszą markować kule. Żadna skarga nie będzie dopuszczalna w stosunku do niezamarkowanej kuli, a sędzia główny podejmie decyzję tylko w związku z kulami, które pozostały na polu gry.

Aczkolwiek, jeśli kula jest przesunięta przez zagrana w tej grze kulę, jest ona ważna.

Artykuł 22 - Zawodnik rzucający cudzą kulą (inną niż swoja)

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

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

Zawodnikom zabronione jest podnoszenie zagranych kul przed zakończeniem rozgrywki.

Artykuł 23 - Kule zagrane z niewłaściwego kółka

Każda kula rzucona **z kółka innego niż to z którego był rzucony cel (świnka)** jest nieważna (martwa) i wszystko, co zostanie przez nią przemieszczone w wyniku jej zagrania, jeżeli było oznaczone, wraca na swoje miejsce.

Jednakże przeciwnik ma 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 kuli 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 swych 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 głównego o pomoc, a jego decyzja jest ostateczna.

Pomiar musi być dokonany za pomocą odpowiednich instrumentów, które każda drużyna musi posiadać. W szczególności zabronione jest dokonanie pomiaru za pomocą stóp. Zawodnicy, którzy nie przestrzegają tej zasady mogą ponieść karę określoną w **artykule 34** w rozdziale "Dyscyplina"

Artykuł 26 - Przesunięte kule

Graczom jest zabronione podnoszenie kuli przed zakończeniem rozgrywki.

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

Artykuł 27 - Przemieszczenie kuli lub celu

Drużyna, której zawodnik przemieścił cel lub którąś z zagranych kul podczas dokonywania pomiaru, traci punkt.

Jeżeli w trakcie pomiaru sędzia ruszy lub przemieści cel lub kulę, podejmuje on niezawisłą 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 celem (świnką) w poprzedniej rozgrywce**.
- 2) Jeżeli tylko jedna drużyna posiada kule do dyspozycji, to 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.

Artykuł 30 - Reklamacje

Aby dana reklamacja została uwzględniona, musi zostać zgłoszona sędziemu. **Żadna reklamacja nie może być złożona dopóki trwa gra.**

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

DYSCYPLINA

Artykuł 31 - Kary za nieobecność drużyn lub graczy

W trakcie losowania i ogłoszenia jego wyniku, zawodnicy muszą być obecni przy tablicy kontrolnej. 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 limitowanych czasem gier.**

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 stawia 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. Jeżeli ten warunek nie jest spełniony, 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 dopiero dołączyć do gry w następnej rozgrywce.

Jeżeli brakujący zawodnik pojawia 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 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 następnych;
- 4) Wykluczenie winnego gracza z gry;
- 5) Dyskwalifikacja odpowiedzialnej [za złamanie regulaminu] drużyny;
- 6) Dyskwalifikacja obu drużyn w przypadku współudziału;

Artykuł 35 - Złe warunki atmosferyczne

W przypadku deszczu, każda rozpoczęta rozgrywka musi być zakończona, jeżeli nie zostanie podjęta inna decyzja przez sędziego, który 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 (2 rundy, 3 rundy, itd.) jakieś gry nie zostały zakończone, sędzia, po konsultacji z komitetem organizacyjnym, 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 jest winny złego zachowania się lub, co gorsza, przemocy wobec organizatora, sędziego głównego, 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. Każdy gracz, który 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 plenipotencje do wykluczenia z zawodów każdego zawodnika lub drużyny, którzy odmówią podporządkowania się ich decyzji.

Kibice posiadający licencje, zmuszeni 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 członków, a maksimum pięciu. 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.