

# **PETANKA (PETANQUE) URADNA PRAVILA IGRE**

*Sprejeta s strani Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal v  
Rotterdamu, septembra 1984 (popravek Izmir, Turčija, 7. oktobra 2010).*

***Ta pravila, ki jih je 4. decembra 2016 sprejel izvršni odbor F.I.P.J.P., veljajo od  
1. januarja 2017.***

## I. SPLOŠNO

### 1. Sestava ekip

Petanka je šport v katerem:

- igrajo 3 igralci proti 3 igralcem (trojice).

*Lahko pa se jo igra tudi:*

- 2 igralca proti 2 igralcema (dvojice),
- 1 igralec proti 1 igralcu (posamezno).

V igri trojic ima vsak igralec dve (2) krogli.

V igri dvojic in posamezno ima vsak igralec tri (3) krogle.

Nobena druga različica igre ni dovoljena.

### 2. Značilnosti odobrenih krogel

Petanka se igra s krogli, ki jih je odobrila F.I.P.J.P. (Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal). Ustrezati morajo naslednjim merilom:

1. Morajo biti narejene iz kovine.
2. Imeti morajo premer med 7,05 cm (najmanj) in 8 cm (največ).
3. Imeti morajo težo med 650 gramov (najmanj) in 800 gramov (največ).

Zaščitni znak proizvajalca in teža morata biti vtisnjena na kroglih in vedno čitljiva. Na tekmovanjih igralcev, ki so stari 11 let in manj, je dovoljena uporaba krogel, ki tehtajo 600 gramov, merijo v premeru 65 milimetrov in so izdelana z dovoljenimi oznakami.

4. Ne smejo biti obtežene ali napolnjene s peskom. Splošno pravilo je, da krogel, potem, ko jih je izdelal pooblaščen izdelovalec, ne smemo nepooblaščen spreminjati ali prilagajati na noben način. Prepovedano je spreminjati tudi trdoto krogel, ki jo je določil izdelovalec.

*Ime in priimek igralca, njegov začetnice, različni logotipi, začetnice in akronimi v skladu s specifikacijo izdelovalca pa so vendarle lahko vgravirani v krogle.*

#### 2a. Kazni zaradi neustreznih krogel

Igralec, ki krši zgoraj omenjene pogoje (4), je takoj izključen iz tekmovanja, skupaj s svojimi soigralci/soigralkami.

Če krogla ni bila nepooblaščen spremenjena pač pa je obrabljena ali »škart« ter ni prestala kontrole nadzornega telesa, ali pa ne izpolnjuje pogojev iz zgornjih odstavkov 2. točke (1), (2) in (3), jo mora igralec zamenjati. Igralec/igralka lahko zamenja tudi celo garnituro krogel.

Pritožbe igralcev, ki se nanašajo na odstavke (1), (2) ali (3) te točke, morajo biti podane pred začetkom igre. Zaradi tega je v interesu igralcev, njihove kot tudi krogel nasprotnikov ustrezajo zgoraj navedenim pogojem.

Pritožbe, ki se nanašajo na odstavek (4) te točke se lahko podajo po končanem obratu (med dvema obratoma) kadar koli za časa trajanja igre. Vendar bo od tretjega obrata naprej, če je bilo dokazano, da je pritožba glede nasprotnikovih krogel neutemeljena, ekipa ali igralec, ki se je pritožil, kaznovana s tremi točkami, ki bodo dodane nasprotnikovemu rezultatu.

Sodnik ali žirija lahko kadar koli zahtevajo pregled krogel katerega koli igralca ali več njih.

### **3. Odobreni balinčki**

Balinčki so lahko leseni, ali iz sintetične snovi z oznako izdelovalca ter imajo zajamčeno potrdilo F.I.P.J.P., da točno ustrezajo primerni specifikaciji, ki se nanaša na zahtevane standarde.

Imeti morajo premer 30 mm (toleranca: + ali – 1 mm).

Tehtati morajo med 10 in 18 gramov.

Balinčki so lahko katere koli barve, v nobenem primeru pa ni veljaven tisti balinček, (vključno s tistim iz lesa), ki ga je mogoče dvigniti z magnetom.

### **4. Licence (dovoljenja)**

Za registracijo na tekmovanju mora vsak tekmovalec pokazati svojo licenco, ali v skladu s pravili svoje zveze pokazati dokument, ki dokazuje istovetnost, in članstvo v Zvezi.

## **II. IGRA**

### **5. Predpisi glede ureditve igrišča (terena)**

Petanka se igra na kakršni koli površini. Organizacijski odbor ali sodnik se lahko odločita in od igralcev zahtevata, da igrajo na označenih in vnaprej določenih igriščih. V tem primeru je za državna prvenstva in mednarodna tekmovanja najmanjša dovoljena velikost igrišča 4 m (širina) x 15 m (dolžina).

Za ostala tekmovanja lahko zveze dovolijo odstopanja do 3 m (širina) x 12 m (dolžina).

Območje, na katerem se igra, obsega nedoločeno število igrišč (terenov), označenih z vrvicami. Njihova velikost in prisotnost ne sme motiti poteka igre. Te vrvice, ki označujejo mejo med igrišči (tereni), niso linije, ki označujejo konec igrišča («aut»),

razen tistih na končnih igriščih in tistih, ki označujejo zunanji del območja, na katerem se nahajajo igrišča.

Če so igralna območja postavljena eno zraven drugega po dolžini, se meje igrišč (stez), ki so skupne za obe sosednji igralni območji, smatrajo za konec igrišča (dead ball line).

Če je okrog igrišča postavljena čvrsta ograja, se mora le-ta nahajati v oddaljenosti najmanj 1 m od zunanje črte igrišča.

Igra se do doseženih 13 točk, medtem, ko se v ligah in na kvalifikacijskih tekmah lahko igra do 11 doseženih točk.

Na nekaterih tekmovanjih se lahko igra s časovno omejitvijo. Le-ta se morajo vedno igrati na označenih igriščih (terenih). V tem primeru se vse linije, ki označujejo posamezno igrišče, smatrajo za konec igrišča («out», ali »dead boule line«).

## **6. Začetek igre in pravila, ki se nanašajo na krog**

Igralci z žrebom določijo, katera ekipa bo izbrala igrišče, če to ni bilo določeno s strani organizatorja. Žreb določi tudi katera ekipa bo prva vrgla balinček.

Če so organizatorji že določili igrišče, mora biti balinček vržen na tem igrišču. Brez dovoljenja sodnika ekipe ne morejo igrati na drugem igrišču.

Kateri koli igralec ekipe, ki je dobila žreb, izbere začetno točko in nariše oziroma položi krog. Slednji mora biti dovolj velik, da lahko stoji vsak igralec s celo dolžino noge popolnoma znotraj njega. V vsakem primeru pa krog ne sme biti manjšega premera od 35 cm in večjega od 50 cm.

Če se uporablja že izdelan krog, mora ta biti rigiden (trden oz. tog), njegov notranji premer pa mora meriti 50 cm (toleranca + ali – 2 mm).

Zložljivi krogi so dovoljeni pod pogojem, da je model in togost odobrila F.I.P.J.P..

Igralci morajo uporabljati predpisane kroge, ki jih priskrbi organizator.

Sprejeti morajo tudi predpisane kroge, fiksne ali zložljive, ki jih je odobrila F.I.P.J.P., in jih priskrbi nasprotna ekipa. Če imata obe ekipi takšne kroge, bo izbirala ekipa, ki je dobila žreb.

V vseh primerih morajo biti krogi označeni, preden se vrže balinček.

Krog mora biti narisani (ali položen) najmanj 1 m stran od vseh ovir in najmanj 2 metra od drugega kroga, ki je v uporabi.

Ekipa, ki je dobila žreb ali prejšnji obrat, ima en poskus, da vrže veljaven balinček. Če ta balinček ni veljaven, se preda nasprotniku, ki ga lahko položi na katerokoli veljavno pozicijo na označenem igrišču.

Ekipa, ki meče balinčka, je dolžna izbrisati vse ostale kroge v bližini tistega, ki se uporablja.

Področje znotraj kroga se lahko med igralnim obratom popolnoma počisti, toda po končanem obratu, ali pa najmanj pred metanjem balinčka v naslednjem obratu, se mora vzpostaviti prejšnje stanje.

Ni predvideno, da se krogi rišejo zunaj meja igrišča.

Noge morajo biti v celoti znotraj kroga, ne da bi se ga dotikale, kroga pa ne smejo zapustiti, ali se popolnoma dvigniti s tal, vse dokler vržena krogla ne pade na tla. Noben drug del telesa se ne sme dotikati tal zunaj kroga. Igralec, ki ne spoštuje tega pravila, bo kaznovan v skladu s pravili, določenimi v 35. členu.

Izjema so invalidi v spodnjem delu telesa, ki jim je dovoljeno imeti samo eno nogo znotraj kroga. Igralec na invalidskem vozičku mora postaviti voziček tako, da se vsaj eno kolo (tisto, ki je na strani, kjer je roka, s katero igralec meče kroglo) nahaja znotraj kroga.

Igralec, ki meče balinčka, ni dolžan odigrati prve krogle.

Če igralec pobere krog, ko še niso bile odigrane vse krogle, se krog postavi nazaj, vendar je samo nasprotnikom dovoljeno odigrati svoje krogle.

## **7. Veljavne razdalje za metanje balinčka**

Da bi bilo metanje balinčka veljavno, mora zadostiti naslednjim pogojem:

1. Razdalja med balinčkom in notranjim robom kroga mora biti med:
  - a. 6 m (najmanj) in 10 m (največ) za juniorje in člane.
  - b. Na tekmovanjih, namenjenih mlajšim igralcem. se lahko igra na krajših razdaljah.
2. Krog mora biti oddaljen najmanj 1 meter od katere koli ovire in 2 metra od drugega kroga v uporabi.
3. Balinček mora biti oddaljen najmanj 1 m od katere koli ovire in najbližje meje igralnega področja. Za časovno omejene igre je ta razdalja znižana na 50 cm, razen pri končnih mejah igralnega območja.
4. Balinček mora biti viden za igralca, čigar noge so popolnoma znotraj kroga in ki stoji popolnoma pokončno. V primerih spora se bo sodnik odločil ali je balinček viden in na to odločitev ni več pritožbe.

V naslednjem obratu se balinček meče iz kroga, ki se nariše okrog točke, kjer se je balinček nahajal na koncu zadnjega obrata, razen v naslednjih primerih:

- a. Če bi bil krog v tem primeru oddaljen manj kot 1m od ovire.
- b. Če se metanje balinčka ne bi moglo izvršiti na vseh predpisanih razdaljah.

V prvem primeru bo igralec narisal krog na najbližjem možnem veljavnem mestu od ovire.

V drugem primeru lahko igralec stopi nazaj v smeri igranja predhodnega obrata do točke, od koder lahko vrže balinčka na katerokoli dovoljeno razdaljo, toda samo do največje dovoljene razdalje, in ne dlje. To se lahko naredi samo, če balinčka ni mogoče vreči v katero koli smer do najdaljše dovoljene razdalje.

Če balinček ni bil vržen v skladu z zgornjimi pravili, nasprotna ekipa postavi balinček na veljavno mesto na igrišču. Prav tako lahko postavijo krog nazaj v skladu s pogoji, zapisanimi v teh pravilih, če prva ekipa pri postavljanju kroga ni omogočila, da bi bil balinček vržen na najdaljšo razdaljo.

V vsakem primeru mora ekipa, ki je izgubila balinček po neveljavnem metu, igrati prvo kroglo.

Ekipa, ki je dobila pravico do meta balinčka, mora to storiti v največ 1 minuti. Ekipa, ki lahko postavi balinček po neuspešnem metu nasprotnika, mora to storiti nemudoma.

## **8. Kdaj je vrženi balinček veljaven**

Če je vrženi balinček ustavljen s strani sodnika, nasprotnika, gledalca, živali ali premikajočega se predmeta, ni veljaven in mora biti vržen še enkrat.

Če je vržen balinček ustavljen s strani člana ekipe, nasprotnik postavi balinček na veljavno pozicijo.

Potem, ko sta bili vrženi balinček in prva krogla, ima nasprotnik še vedno pravico preveriti veljavnost položaja balinčka, razen v primeru, ko ga je nasprotnik postavil sam. Če je ugovor utemeljen, morata biti tako balinček kot krogla odigrana ponovno.

Preden je balinček predan nasprotniku, da ga postavi, se morata obe ekipi strinjati glede neveljavnosti prejšnjega meta ali pa mora o tem odločiti sodnik. Katera koli ekipa, ki nadaljuje drugače, bo izgubila prednost metanja balinčka.

Če pa je tudi nasprotnik odigral kroglo, se smatra, da je balinček veljaven in ni več mogoče sprejeti nobenih ugovorov.

## **9. Neveljavnost balinčka**

Balinček je neveljaven v naslednjih sedmih primerih:

1. Če se med igranjem obrata premakne zunaj meja igralnega območja, četudi se potem vrne nazaj v igralno območje. Balinček na črti, ki označuje mejo igrišča je veljaven. Neveljaven postane, ko v celoti prestopi mejo igralnega območja, kar pomeni, da leži v celoti za mejo (ko se gleda naravnost nad balinčkom). Luže, v katerih balinček prosto plava, se smatrajo za območja zunaj meja igralnega območja.

2. Če je balinček, ki je bil premaknjen, še vedno na igralnem območju, ni pa viden iz kroga, kot je to določeno v 7. členu. Vendar je balinček, skrit za kroglo, veljaven. Sodnik lahko začasno umakne kroglo, če se želi odločiti, ali je balinček viden ali ne.
3. Če je balinček od narisane kroga premaknjen na razdaljo več kot 20 m za člane in juniorje ali več kot 15 m (za mlajše igralce), ali pa manj kot 3 m.
4. Če balinček na označenih igralnih površinah prečka več kot eno stezo, ki je takoj zraven steze, ki je v uporabi, ter v primeru, ko prečka končno mejo igralnega območja na stezi.
5. Če premaknjenega balinčka ni mogoče najti v času predvidenem za iskanje, ki znaša 5 minut.
6. Če se med balinčkom in narisanim krogom nahaja območje, ki je zunaj meja igralnega območja.
7. Ko balinček, v časovno omejeni igri, zapusti območje, določeno za igro.

### **10. Odstranjevanje ovir**

Za vse igralce je strogo prepovedano odstranjevanje, premikanje ali drobljenje kakršne koli ovire, ki se nahaja na igralnem območju. Vendar ima igralec, ki se pripravlja na met balinčka, pravico preizkusiti "točko pristajanja" (landing point) tako, da z eno svojo kroglo rahlo udari po tleh, vendar ne več kot trikrat. Poleg tega je igralcu, ki je na vrsti za igro ali njegovemu soigralcu, dovoljeno, da zapolni eno luknjo, ki jo je naredila ena (katerakoli) od predhodno vrženih krogel.

Za neupoštevanje zgoraj navedenega pravila, še posebej v primeru pometanja pred vrženo kroglo, so igralci kaznovani v skladu s pravili, napisanimi v 35. členu.

### **11. Zamenjava balinčka ali krogle**

Med igro je prepovedana zamenjava balinčka ali krogle, razen v naslednjih primerih:

1. Če ga po petih minutah iskanja (čas je omejen na 5 minut) ne morete najti (balinčka ali kroglo).
2. Če počti, pri čemer njegovo (balinček ali krogla) mesto označuje največji kos. Če še niso odigrane vse krogle, mora biti takoj zamenjan (balinček ali krogla), po merjenju če je potrebno, s kroglo ali z balinčkom enakega ali približnega premera. Z naslednjim obratom lahko prizadeti igralec uporabi popolnoma nov komplet (če gre za krogle seveda).

## **III. BALINČEK**

### **12. Balinček je skrit ali premaknjen**

---

Če je bil, za časa trajanja obrata, balinček po naključju zakrit z odpadlim listom ali s kosom papirja, se ti objekti odstranijo.

Če sta veter ali nagib terena povzročila, da se je mirujoči balinček premaknil, se vrne nazaj na svoje mesto, pod pogojem, da je bil označen. Enako velja za balinček, ki ga je nenamerno premaknil sodnik, igralec, gledalec, krogla ali balinček iz druge igre, žival ali premikajoči se predmet.

Da bi se izognili prepirom in nesoglasjem, morajo igralci označiti položaj balinčka. Ne bo sprejeta nobena reklamacija, ki se nanaša na krogle ali balinčka, katerih položaj ni bil označen.

Če pa je balinček premaknila krogla, igrana v tej igri, je balinček veljaven in se ne vrne nazaj na svoje mesto.

### **13. Balinček je premaknjen v drugo igro**

Če je, za časa trajanja obrata, balinček bil premaknjen na območje, kjer poteka druga igra, je balinček veljaven, ne glede na to ali je igrišče označeno ali ne, kar je pogojeno z 9. členom tega pravilnika.

Igralci, ki uporabljajo ta balinček bodo, če je potrebno, počakali, da igralci, ki igrajo drugo igro, končajo svoj obrat in šele potem bodo dokončali svojega.

Udeleženi igralci morajo biti potrpežljivi in spoštljivi.

V naslednjem obratu ekipi nadaljujeta igro na igriščih, ki sta jima bila dodeljena. Naslednji obrat se začne iz kroga, ki se nariše okrog točke, kjer se je balinček nahajal preden je bil premaknjen. Ob tem morajo biti izpolnjeni pogoji 7. člena.

### **14. Ukrepi v primeru neveljavnega balinčka**

Če za časa trajanja obrata balinček postane neveljaven, se lahko uporabi ena izmed treh možnosti:

1. Če imata obe ekipi na razpolago krogle za igranje, se obrat razveljavi in balinček vrže ekipa, ki je dobila točke pri prejšnjem obratu ali je dobila žreb.
2. Če ima samo ena ekipa na razpolago krogle za igranje, potem le-ta dobi toliko točk, kolikor ji je še ostalo krogel za igro.
3. Če nobena od ekip nima na razpolago krogel za igranje, se obrat razveljavi in balinček vrže ekipa, ki je dobila točke pri prejšnjem obratu ali je dobila žreb.

### **15. Postavljanje balinčka potem, ko je bil ustavljen**



1. Če balinček, potem ko je bil zadet, ustavi gledalec ali sodnik, ostane tam, kjer se je ustavil.
2. Če balinček, potem ko je bil zadet, ustavi igralec, lahko njegov nasprotnik izbira med naslednjimi možnostmi:
  - a. balinčka pusti na novem mestu,
  - b. postavi ga nazaj na prvotno mesto,
  - c. postavi ga kjer koli v podaljšku linije od njegovega prvotnega mesta, proti mestu, kjer je bil najden, do razdalje največ 20 metrov (15 metrov za mlajše igralce). Balinček mora biti viden.

Odstavka b) in c) veljata le v primeru, da je bil položaj balinčka že prej označen. V primeru, da ni bil označen, ostane balinček tam, kjer trenutno leži (možnost a).

Če balinček, potem ko je bil zadet, med premikanjem prečka prepovedano območje zunaj meja igrišča in se vrne nazaj na igrišče, se smatra za neveljavnega. V tem primeru se uporabijo določila 14. člena tega pravilnika.

## IV. KROGLE

### 16. Metanje prve krogle in naslednjih krogel

Prvo kroglo v posameznem obratu meče igralec ekipe, ki je dobila žreb ali osvojila točke v zadnjem končanem obratu. Naslednje krogle igrajo igralci ekipe, ki trenutno nima točke.

Igralec ne sme uporabiti nobenega predmeta ali na tleh narisati črte, ki bi mu pomagala pri igranju krogle, ali pa označiti točko, kjer naj bi se vržena krogla dotaknila tal (landing point). Igralec/igralka med igranjem svoje zadnje krogle ne sme v drugi roki držati nobene druge krogle.

Dovoljeno je metanje samo ene krogle naenkrat.

Enkrat vržene krogle ni mogoče ponovno igrati. Vendar, če je bila na svoji poti med krogom za metanje in balinčkom nenamerno ustavljena ali ovirana (lahko sta to balinček ali krogla, ki sta prišla iz druge igre s sosednjih igrišč, žival ali premikajoči se predmet, npr. nogometna žoga, ali pa v primeru, ki je določen v drugem odstavku 8. člena tega pravilnika), krogla mora biti ponovno odigrana.

Krogel in balinčka se ne sme vlažiti.

Preden igralec/igralka vrže svojo kroglo, mora z nje odstraniti vse sledi blata, zemlje ali katerega koli drugega materiala, ki se je prijel krogle. V nasprotnem primeru se uveljavijo pravila, določena v 35. členu tega pravilnika.

Če je prva igralna krogla končala zunaj dovoljenega igralnega območja, je na vrsti nasprotnik, potem pa igrata izmenično naprej, dokler ni veljavnih krogel na dovoljenem igralnem območju.

Če po zbijanju ali bližanju na dovoljenem igralnem območju ni več nobene krogle, se uveljavijo pravila o neodločenem izidu obrata, določena v 29. členu tega pravilnika.

### **17. Obnašanje igralcev in gledalcev za časa trajanja igre**

Med predpisanim časom, ki ga ima igralec na voljo za metanje krogle, mora biti med ostalimi igralci in gledalci popolna tišina.

Nasprotniki ne smejo hoditi, gestikulirati ali početi kar koli, kar bi lahko motilo igralca, ki je na vrsti za igro. Med narisanim krogom in balinčkom se lahko nahajajo samo njegovi/njeni soigralci.

Nasprotniki morajo stati na drugi strani od balinčka, ali za igralcem in v obeh primerih ob strani glede na smer igre. Oddaljeni morajo biti najmanj 2 metra od igralca ali balinčka.

Igralci, ki se ne držijo teh predpisov, so lahko izključeni iz tekmovanja, če po sodnikovem opominu še naprej nadaljujejo s takšnim ravnanjem.

### **18. Metanje krogel in krogle, ki so odšle čez mejo igralnega območja**

Za časa trajanja igre ni dovoljeno vaditi metanja. Igralci, ki se ne držijo tega predpisa, se lahko kaznujejo na način, določen v poglavju "Disciplina", člen 35.

Za časa trajanja obrata so krogle, ki so odšle čez mejo igralnega območja, veljavne (z izjemo 19. člena).

### **19. Neveljavne krogle**

Vsaka krogla je neveljavna v trenutku, ko prestopi dovoljeno mejo označenega igralnega območja. Krogla, ki stoji na meji igrišča je veljavna. Neveljavna postane, ko v celoti prestopi mejo označenega igrišča, ali črto, ki označuje konec igrišča («dead ball line»), kar pomeni, da se v celoti nahaja zunaj te meje, ko se gleda naravnost od zgoraj. Enako velja, če na označenih terenih krogla v celoti prečka več kot eno stezo, ki se nahaja ob stezi v uporabi.

V časovno omejenih tekmah na označenih terenih obvelja krogla za neveljavno, kadar popolnoma prečka mejo označene steze.

Če se krogla naknadno vrne na igralno območje, bodisi zaradi nagiba terena ali pa, če se odbije od premikajočega se ali mirujočega predmeta, se nemudoma odstrani iz igre. Vse kar je premaknila potem, ko se je vrnila na igralno območje, pa se postavi nazaj na svoje mesto, pod pogojem, da so bili predmeti označeni.

Vse neveljavne krogle morajo biti takoj odstranjene iz igre; privzeto se smatra, da je krogla ponovno veljavna v trenutku, ko nasprotna ekipa odigra naslednjo kroglo.

## **20. Ustavljene krogle**

Vsaka igrana krogla, ki je ustavljena s strani gledalca ali sodnika, ostane tam, kjer se je ustavila.

Vsaka igrana krogla, ki jo je ustavil ali nehote preusmeril igralec ekipe, ki je kroglo odigrala, je neveljavna.

Vsaka igrana krogla, ki jo je ustavil ali nehote preusmeril nasprotnik, se lahko po želji igralca, ki je odigral kroglo, ponovno igra ali pa pusti tam, kjer je bila ustavljena.

Če je kroglo, s katero je igralec zbijal, ali kroglo, ki je bila zadeta, ustavil ali nehote preusmeril igralec, ima nasprotnik dve možnosti:

1. lahko jo pusti na mestu, kjer je bila ustavljena,
2. lahko jo postavi kjer koli v podaljšku linije od njenega prvotnega mesta, proti mestu, kjer je bila ustavljena, toda samo na igralnem območju in le pod pogojem, da je bil njen položaj označen.

Igralec, ki namenoma ustavi premikajočo se kroglo, je skupaj s svojo ekipo takoj izključen iz igre, ki je v teku.

## **21. Čas, ki je na voljo za igro**

Ko je balinček enkrat vržen, ima vsak igralec na voljo največ eno minuto, da odigra svojo kroglo. Ta čas začne teči od trenutka, ko se predhodna krogla ali balinček ustavi ali, če je potrebno merjenje zaradi ugotavljanja točke, od trenutka, ko je odločeno kdo ima točko.

Igralci, ki se ne držijo tega predpisa, se lahko kaznujejo na način, opisan v poglavju "Disciplina", člen 35.

## **22. Premaknjene krogle**

Če se že mirujoča krogla premakne na primer zaradi vetra ali nagiba terena, se postavi nazaj na svoje mesto. Enako velja tudi za vse krogle, ki so jih po nesreči premaknili igralci, sodnik, gledalci, žival ali kateri koli premikajoči se predmet.

Da bi se izognili vsem nesoglasjem, morajo igralci vedno označiti položaj, kjer se nahajajo krogle. Nobenih reklamacij za kroglo, katere položaj ni bil označen, ne bo upoštevanih. Sodnik se bo odločil na osnovi trenutnega položaja krogel, ki so ostale na igrišču.

Vendar, če je kroglo premaknila druga krogla, odigrana v tej igri, je nova pozicija krogle veljavna.

### **23. Igralci so metali krogle, ki niso njihove**

Igralec, ki odigra kroglo, ki ni njegova, dobi opomin. Igrana krogla je ne glede na to veljavna, ampak se mora takoj (po morebitnem merjenju) zamenjati.

V primeru, da se ta napaka ponovi za časa trajanja igre, se krogla krivega igralca razveljavi in se vsi predmeti, ki jih je pri tem premaknila, postavijo nazaj na svoje mesto (pod pogojem, da je bil njihov položaj označen).

### **24. Metanje krogel v nasprotju s pravili**

Razen v primerih, v katerih pravila predvidevajo specifične kazni, ki se stopnjujejo, kot je opisano v 35. členu, je vsaka krogla, ki je bila igrana v nasprotju s pravili, neveljavna in, če se če so bili označeni, vsi predmeti, ki jih je pri tem premaknila, postavijo nazaj na svoje mesto.

Vendar nasprotnik lahko izkoristi pravilo prednosti in se odloči, da je krogla veljavna. V tem primeru je igrana krogla (bodisi da je igralec bližal bodisi zbijal) veljavna in vsi predmeti, ki jih je premaknila ostanejo na novem položaju.

## **V. TOČKE IN MERJENJE**

### **25. Začasno premikanje krogel**

Zaradi merjenja točk je dovoljeno začasno premakniti krogle in ovire, ki se nahajajo med balinčkom in krogli, ki se merijo. Pred tem je potrebno označiti njihov položaj.

Po končanem merjenju se krogle in ovire postavijo nazaj na svoj označeni položaj. Če pa predmetov ni mogoče premakniti, se merjenje opravi s pomočjo šestila.

### **26. Merjenje točk**

Merjenje točk opravi igralec, ki je igral zadnji, ali pa eden izmed njegovih/njenih soigralcev. Po tem merjenju ima tudi nasprotnik še vedno pravico do merjenja.

Merjenje mora biti opravljeno s pomočjo primerne opreme, ki jo mora imeti vsaka ekipa.

Merjenje z nogami je izrecno prepovedano. Igralci, ki ne upoštevajo teh pravil, se lahko kaznujejo z enim od ukrepov, opisanih v poglavju "Disciplina", člen 35.

Ne glede na položaj krogel in na fazo igre v določenem obratu, se je s sodnikom vedno mogoče posvetovati. Njegova odločitev je dokončna. Medtem ko sodnik meri, morajo biti igralci oddaljeni vsaj 2 metra.

S sklepom organizacijskega odbora, še posebej v primeru televizijskega prenosa, se lahko določi, da je samo sodnik pooblaščen za meritve.

### **27. Prehitro pobrane krogle**

Igralci ne smejo dvigovati odigranih krogel preden igralnega seta ni konec.

Na koncu posameznega obrata štejejo za neveljavne vse krogle, ki so bile pobrane preden sta se ekipi/igralca sporazumeli glede točk. Nobene reklamacije ne bodo upoštevane.

Če igralec pobere odigrane krogle z igralne površine, ko imajo soigralci še neodigrane krogle, jih ne bodo smeli odigrati.

### **28. Premikanje krogel ali balinčka**

Če igralec med merjenjem premakne balinčka ali eno izmed igranih krogel, njegova ekipa izgubi točko.

Če sodnik med merjenjem premakne balinčka ali kroglo, sprejme objektivno odločitev o pripadajoči točki.

### **29. Krogli sta enako oddaljeni od balinčka**

Če dve krogli, najbližji balinčku, pripadata nasprotnima ekipama in sta enako oddaljeni od balinčka, lahko veljajo naslednji trije primeri:

1. Če so odigrane vse krogle, je obrat razveljavljen, balinček pa meče ekipa, ki je dobila točke pri prejšnjem obratu ali je dobila žreb.
2. Če ima samo še ena ekipa krogle za igranje, jih odigra in dobi toliko točk, kolikor ima svojih krogel bližjih balinčku, kot je najbližja nasprotnikova krogla.
3. Če imata obe ekipi krogle za igranje, je na vrsti ekipa, ki je igrala zadnjo kroglo, potem pa igra nasprotna ekipa, in se tako izmenjujeta vse dokler ena od ekip ne osvoji točke. Ko ima samo še ena ekipa krogle za igranje, jih odigra kot je opisano v prejšnjem odstavku.

Če na koncu obrata na igrišču (znotraj meja označenega igralnega območja) ni več nobenih krogel, se obrat razveljavi.

### **30. Tuja snov, ki se drži ali je prilepljena na kroglo ali balinčka**

Katerakoli tuja snov, ki se drži ali je prilepljena na kroglo ali balinčka, mora biti odstranjena pred merjenjem točke.

### **31. Pritožbe**

Pritožbe se upoštevajo le, če so bile vložene sodniku. Pritožbe, vložene potem, ko je bil rezultat igre že ugotovljen in priznan, se ne morejo več upoštevati.

## **VI. DISCIPLINA**

### **32. Kazni za odsotne ekipe ali igralce**

Med žrebanjem in razglasitvijo žreba morajo biti igralci prisotni pri nadzorni mizi. Petnajst (15) minut po razglasitvi rezultata žreba, bo vsaka ekipa, ki ni prisotna na igrišču, kaznovana z eno točko, ki se dodeli nasprotni ekipi. Ta čas se skrajša na 5 minut v igrah s časovno omejitvijo.

Po izteku teh petnajst minut se kazen povečuje za eno točko za vsakih dodatnih pet minut zamude.

Enake kazni se bodo uporabile med tekmovanjem, po vsakem žrebanju in v primeru ponovnega začetka iger po prekinitvi iz katerih koli razlogov.

Ekipa, ki se v eni uri po začetku ali ponovnem začetku igre ne pojavi na igrišču, je izločena iz tekmovanja.

Nepopolna ekipa ima pravico začeti igro brez odsotnega soigralca, vendar ne sme uporabljati krogel, ki pripadajo temu igralcu.

Brez sodnikovega dovoljenja ne sme noben igralec zapustiti igre ali igrišča. V nobenem primeru odsotnost ne bo vplivala na potek igre, niti na dolžnost soigralcev, da odigrajo krogle v določeni minuti. Če se igralec ne vrne do trenutka, ko mora odigrati svoje krogle, je za vsako minuto zamude odvzeta ena krogla.

Če odsotnost ni bila dovoljena, veljajo kazni, opisane v 35. členu.

V primeru nezgode ali zdravstvene težave, ki jo je uradno priznal zdravnik, se igralcu lahko dovoli odsotnost do največ 15 minut. Če se to dejanje izkaže za goljufivo, se igralca in njegovo ekipo nemudoma izloči iz tekmovanja.

### **33. Zamujanje igralcev**

Če manjkajoči igralec pride potem, ko se je obrat že začel, se tega obrata ne more udeležiti. Igralec lahko vstopi v igro na začetku naslednjega obrata.

Če se manjkajoči igralec pojavi na igrišču več kot eno uro po začetku igre, izgubi vse pravice do sodelovanja v tej igri.

Če njegov soigralec ali člani ekipe zmagajo v tej igri, manjkajoči igralec lahko sodeluje v naslednji igri, pod pogojem, da je dejansko registriran za to ekipo.

Če gre za ligaško tekmovanje, manjkajoči igralec lahko sodeluje v naslednji igri ne glede na izid prve.

Posamezni obrat se začne takoj, ko je bil balinček vržen, ne glede na njegovo veljavnost. Posebni dogovori so mogoči v primeru časovno omejenih iger.

### **34. Zamenjava igralca**

Zamenjava igralca v dvojicah ali pa enega ali dveh igralcev v trojicah je dovoljena samo do trenutka, ko je uradno napovedan začetek tekmovanja (bodisi ustno, z žvižgom, s pištolo itn...) in pod pogojem, da igralci, ki vstopajo v igro, niso bili predhodno registrirani za drugo ekipo na istem tekmovanju.

### **35. Kazni**

Za neupoštevanje pravil igre bodo igralci kaznovani na naslednji način:

1. Opozorilo; ko sodnik pokaže igralcu rumeni karton za prekršek.

Rumeni karton za prekoračeno časovno omejitev bodo prejeli vsi igralci ekipe, ki je naredila prekršek. Če je eden od igralcev že prej prejel rumeni karton, bodo kaznovani z preklicem že igrane krogle ali naslednje krogle.

2. Preklic že igrane krogle ali prepoved igranja krogle; ko sodnik pokaže igralcu oranžni karton za prekršek.
3. Izključitev igralca iz igre; ko sodnik igralcu pokaže rdeči karton za prekršek.
4. Prepoved nastopanja za ekipo, ki je naredila prekršek.
5. Prepoved nastopanja za obe ekipi v primeru sokrivde.

Opozorilo šteje kot kazen in se lahko dodeli samo po kršitvi pravil.

Dajanje informacij igralcem ali poziv k spoštovanju pravil na začetku tekmovanja ali igre ne šteje kot opozorilo.

### **36. Neprijazne vremenske razmere**

V primeru dežja mora biti vsak začetni obrat dokončan, razen v primeru drugačne odločitve sodnika, ki je skupaj z žirijo edini pooblaščen, da obrat prekine ali razveljavi tekmovanje zaradi višje sile (force majeure).

### **37. Novi del igre**

---

Če po razglasitvi začetka novega dela tekmovanja (2. krog, 3. krog itn...) posamezne igre niso bile dokončane, lahko sodnik po posvetovanju z organizacijskim odborom sprejme kakršno koli odločitev, za katero smatra, da je nujna za nemoten potek tekmovanja.

### **38. Nešportno vedenje**

Ekipe, ki se med igro prerekajo, in ekipe, ki pokažejo pomanjkanje športnega duha ali spoštovanja do gledalcev, organizatorjev ali sodnikov, bodo izključene iz tekmovanja. Ta izključitev lahko posledično vpliva na razveljavitev že doseženih rezultatov na tekmovanju kot tudi na uporabo kazni, navedenih v 39. členu tega pravilnika.

### **39. Neprimerno vedenje**

Igralcu, ki je kriv zaradi neprimerne obnašanja, ali hujše, ki je nasilen do uradnika, sodnika, drugega igralca ali gledalca, se lahko naloži ena ali več naslednjih kazni, odvisno od resnosti prekrška:

1. Izključitev iz tekmovanja.
2. Odvzem licence ali uradnega dokumenta.
3. Zaplemba ali vrnitev nagrad in premij.

Z isto kaznijo, ki je naložena krivemu igralcu, se lahko kaznujejo tudi njegovi soigralci ali člani ekipe.

Za kazen iz 1. točke je pristojen sodnik.

Za kazen iz 2. točke je pristojna sodniška komisija.

Za kazen iz 3. točke je pristojen organizacijski odbor, ki v roku 48 ur pošlje organizaciji Zveze poročilo o obdržanih (zaplenjenih ali vrnjenih) nagradah in premijah. Le-ta bo potem odločila, kje bodo nagrade in premije shranjene.

V vseh primerih pa ima pravico do končne odločitve predsednik odbora prizadete zveze.

Vsi igralci morajo biti spodobno oblečeni, natančneje, prepovedano je igrati brez zgornjega oblačila in iz varnostnih razlogov morajo igralci nositi popolnoma zaprto obutev, ki varuje prste in peto.

Med igro je prepovedano kaditi, tudi elektronske cigarete. Prav tako je prepovedana uporaba mobilnih telefonov.

Vsi igralci, ki se ne držijo teh pravil, bodo izključeni iz tekmovanja, če nadaljujejo s kršitvami tudi po opozorilu sodnika.



#### 40. Dolžnosti sodnikov

Sodniki, določeni za nadzor tekmovanj, morajo prevzeti skrb za zagotavljanje absolutnega spoštovanja pravil igre in administrativnih pravil. Sodniki so pooblaščen za izključitev katerega koli igralca ali ekipe, ki odklonijo njihovo odločitev.

Gledalce, ki imajo veljavno ali razveljavljeno licenco, in ki zaradi svojega obnašanja povzročijo incident na igrišču, bo sodnik obravnaval v svojem poročilu Sodniški komisiji ZDPS. Omenjena bo zoper krivca ali krivce podala predlog za uvedbo disciplinskega postopka pred kvalificirano disciplinsko komisijo ZDPS, ki bo odločila o kazni.

#### 41. Sestava in odločitve žirije

Vsi primeri, ki niso predpisani v pravilih, se predajo sodniku, ki jih lahko posreduje žiriji tekmovanja. Ta žirija lahko vključuje najmanj 3 in največ 5 članov. Na odločitve, ki jih žirija sprejme, se ni mogoče pritožiti. V primeru neodločenega glasovanja ima predsednik žirije odločilni glas.

*Opomba: Te uredbe, ki jih je 4. decembra 2016 sprejel izvršni odbor F.I.P.J.P., veljajo od 1. januarja 2017.*

