

Pre všetky národné federácie/asociácie, ktoré sú členmi Medzinárodnej federácie pétanque (FIPJP).

## VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ

### Článok 1, Zloženie tímu

Pétanque je šport, v ktorom proti sebe hrajú:

- 3 hráči hrajú proti 3 hráčom (trojice) Alebo môžu proti sebe hrať:
- 2 hráči proti dvom hráčom (dvojice)
- 1 hráč proti 1 hráčovi (jednotlivci)

Pri trojiciach má každý hráč k dispozícii 2 gule. Pri dvojiciach a jednotlivcoch má každý hráč 3 gule.

Žiadne iné možnosti nie sú povolené.

### Článok 2, Vlastnosti schválených gúl

Pétanque sa hrá s guľami, ktoré sú schválené FIPJP a ktoré spĺňajú nasledujúce kritériá:

- 1) Gule musia byť kovové.
- 2) Majú priemer 7,05 cm (minimum) – 8 cm (maximum).
- 3) Majú hmotnosť 650 g (minimum) až 800 g (maximum). Značka výrobcu a hmotnosť gúl musia byť vygravírované na ich povrchu a musia byť vždy čitateľné.

V súťažiach, ktoré sa špeciálne konajú pre hráčov do 11 rokov, sú povolené gule s váhou 600 g a priemerom 65 mm, ale musia byť vyrobené jednou zo schválených značiek.

- 4) Gule nesmú byť upravované použitím olova či plnené pieskom. Základným pravidlom je, že gule po vyhotovení schváleným výrobcom nesmú byť nijako falšované, upravované ani zmenené. Je zakázané aj ich temperovanie, čiže úprava tvrdosti oproti hodnote stanovenej výrobcom.

Na guliach však môže byť vygravírované meno a priezvisko (iniciálky), príp. rôzne logá, iniciálky a prezývky, pokiaľ spĺňajú pravidlá o výrobe gulí.

## Článok 2, Sankcie za nepovolené gule

Každý hráč, ktorý poruší bod 2.4, je okamžite diskvalifikovaný zo súťaže spolu s jeho spoluhráčmi alebo spoluhráčkami.

Ak guľa, ktorá nie je falšovaná, no je opotrebovaná či chybná od výroby, neprejde oficiálnou kontrolou alebo nezodpovedá parametrom uvedeným v bodoch 2.1., 2.2 a 2.3, je hráč povinný ju vymeniť. Môže taktiež vymeniť celú sadu.

Protesty týkajúce sa bodov 2.1., 2.2 a 2.3 sa prijímajú iba pred začiatkom zápasu. Každý tím sa musí vo svojom vlastnom záujme presvedčiť, že ich gule aj gule súperov majú vyššie uvedené parametre.

Protesty týkajúce sa bodu 2.4 sa prijímajú počas celého zápasu, avšak iba medzi jednotlivými hrami. Ak sa od 3. hry ukáže protest ako neopodstatnený, súper získava 3 body.

Rozhodca alebo jury majú právo v každom momente hry preskúmať gule hráča či niekoľkých hráčov.

## Článok 3, Schválené košóny

Košón<sup>1</sup> môže byť vyrobený z dreva alebo plastu, v prípade plastového košóna musí mať na sebe znak výrobcu. Musí byť schválený medzinárodnou federáciou FIPJP a musí spĺňať normy pre výrobu košónov.

Jeho priemer musí byť 30 mm (tolerancia  $\pm 1$  mm). **Hmotnosť košóna musí byť medzi 10 a 18 gramami.**

Zafarbené košóny sú povolené, **ale v žiadnom prípade, a to platí aj pre košóny vyrobené z dreva**, sa nesmú dať zdvihnúť pomocou magnetu.

---

<sup>1</sup> košón = malá drevená guľôčka, ktorá je stredobodom celej hry, iné názvy: *cochonnet*, *bouchon*, *but*, *jack*, *prasiatko*

## Článok 4, Licencia

Pri registrácii do súťaže musí každý hráč predložiť svoju licenciu, alebo, v súlade s pravidlami jeho federácie, doklad preukazujúci jeho totožnosť, a to, že je členom tejto federácie.

## HRA

### Článok 5, Hracia plocha a pravidlá týkajúce sa terénu

Pétanque sa hrá na všetkých **terénoch**. Organizátor alebo rozhodca môžu tímom vyznačiť ihriská, na ktorých budú hrať. Tieto ihriská musia mať pre národné a medzinárodné súťaže rozmery minimálne 4 m široké a 15 m dlhé.

Pre ostatné súťaže môžu federácie povoliť aj iné rozmery, tie však nemôžu byť menšie ako 3 x 12 m.

Hracia plocha sa skladá z bližšie neurčeného počtu ihrísk ohraničených lankami, ktorých veľkosť nesmie zasahovať do priebehu hry. Tieto lanká oddeľujúce ihriská nie sú auty s výnimkou tých, ktoré označujú koniec ihriska a plochy terénu.

Pokiaľ sú hracie plochy umiestnené kratšími stranami za sebou, miesta ich spoločného dotyku sú považované za autovú čiaru.

Pokiaľ sú ihriská ohraničené bariérami, tieto musia byť umiestnené najmenej 1 m od vonkajšieho ohraničenia hracej plochy.

Zápasy sa hrajú do 13 bodov. V skupinách alebo v kvalifikačných kolách je možné hrať do 11 bodov.

V niektorých súťažiach sa môžu hrať zápasy na časový limit. Tieto zápasy sa musia hrať na vyznačených ihriskách a všetky čiary označujúce tieto ihriská sú auty.

### Článok 6, Začiatok hry a pravidlá týkajúce sa kruhu

Hráči žrebujú o to, ktorý tím bude vyberať terén, **pokiaľ terén nebol určený organizátorom**, a kto prvý hodí košón.

Ak je tímom určený terén pre zápas, nemôžu hrať na inom ihrisku bez súhlasu rozhodcu.

Ktokoľvek z tímu, ktorý vyhral košón, si vyberie miesto, odkiaľ začne hra a vyznačí alebo umiestni kruh na hraciu plochu. Vyznačený kruh nesmie mať priemer menší ako 35 cm ani väčší ako 50 cm a musia sa do neho zmestiť obe chodidlá každého hráča.

Ak sú používané umelé kruhy, musia byť pevné a mať vnútorný priemer 50 cm (tolerancia  $\pm$  2 mm).

Skladacie kruhy sú povolené, ale pod podmienkou, že konkrétny model a jeho tuhosť je schválená FIPJP.

Hráči sú povinní používať kruhy poskytnuté organizátormi.

Hráči tiež musia prijať kruhy, pevné alebo skladacie a schválené FIPJP, poskytnuté ich súpermi. Ak majú kruhy oba tímy, rozhodnutie, s ktorým kruhom sa bude hrať, je na tíme, ktorý vyhral žrebovanie.

V každom prípade musí byť kruh označený pred nahodením košóna.

Tento kruh musí byť vyznačený alebo umiestnený viac ako 1 meter od všetkých prekážok a najmenej 2 m od ďalšieho používaného kruhu.

Tím, ktorý vyhral žreb alebo predchádzajúce nahodenie, bude mať jeden pokus na hodenie platného košóna. Pokiaľ hodený košón nie je platný, je odovzdaný súperovi, ktorý ho môže umiestniť na ľubovoľné platné miesto na určenom teréne.

Tím, ktorý nahadzuje košón, musí odstrániť všetky kruhy v okolí aktuálneho kruhu.

Vnútrajšok kruhu môžeme kedykoľvek počas hry vyčistiť od štrku či kamienkov, ale po odohraní hry musí byť daný do pôvodného stavu.

Kruh nie je považovaný za aut.

Obe chodidlá hráča musia byť pri hádzaní v kruhu, nesmú sa ho dotýkať ani ho presahovať, nesmú ho opustiť, kým sa hodená guľa nedotkne zeme. Žiadna časť tela sa nesmie dotýkať zeme mimo kruhu. Každý hráč, ktorý nebude rešpektovať toto pravidlo, bude sankcionovaný podľa článku 35.

Výnimkou sú hráči s jednou nohou kratšou – tí majú povolené mať v kruhu jednu nohu.

Hráči na invalidnom vozíčku musia mať najmenej jedno koleso (na tej strane, ktorou rukou hádžu) vo vnútri kruhu.

Člen tímu, ktorý nahodil košón, nemusí ako prvý hádzať guľu.

Ak hráč zdvihne kruh vtedy, kedy ešte nie sú odohrané všetky gule, kruh je vrátený na svoje miesto, ale svoje gule môžu odohrať iba súper.

### Článok 7, Povolené vzdialenosti pre hodenie košóna

Aby bolo hodenie košóna platné, musí spĺňať nasledujúce podmienky:

- 1) Vzdialenosť košóna od vnútorného okraja kruhu musí byť:
  - minimálne 6 m a maximálne 10 m u juniorov a seniorov.
  - v súťažiacich určených pre mladších hráčov, môžu byť použité kratšie vzdialenosti
- 2) Kruh musí byť minimálne 1 m od akejkoľvek prekážky a **minimálne 2 metre od ďalšieho používaného kruhu.**
- 3) Košón musí byť minimálne 1 m od akejkoľvek prekážky a od hraníc ihriska. **Pri hre na časový limit sa táto vzdialenosť znižuje na 50 cm, s výnimkou koncových línií ihriska.**
- 4) Košón musí byť viditeľný hráčom, ktorého chodidlá sú umiestnené na kraji vnútornej časti kruhu a ktorý stojí úplne vzpriamene. V prípade sporu rozhodne o tom, či je košón platne hodený, rozhodca.

V ďalšej hre sa kruh vyznačí alebo umiestni na mieste, kde sa košón nachádzal na konci minulej hry, okrem nasledujúcich prípadov:

- ak by bol kruh bližšie ako 1 m od akejkoľvek prekážky,
- ak by sa košón nedal hodiť na povolenú vzdialenosť.

V prvom prípade hráč vyznačí alebo umiestni kruh v rámci pravidiel v predpísanej vzdialenosti od prekážky.

V druhom prípade hráč môže cúvať v smere predchádzajúceho hodu tak, aby neprekročil maximálnu vzdialenosť povolenú pre hodenie košóna. Toto sa môže uplatniť iba v prípade, keď nie je možné hodiť košón na maximálnu vzdialenosť žiadnym iným smerom.

V prípade, že košón nebol hodený v súlade s pravidlami uvedenými vyššie, súper umiestni košón na ľubovoľné platné miesto na určenom teréne. Môže tiež posunúť kruh smerom späť, v súlade s podmienkami stanovenými v týchto pravidlách, ak prvý tím umiestnil kruh tak, že jeho pozícia neumožňovala hodenie košóna na maximálnu vzdialenosť.

V každom prípade tím, ktorý hodil neplatný košón, musí hrať prvú guľu.

Tím, ktorý získal právo hodiť košón, má na to maximálne jednu minútu. Tím, ktorý získal právo umiestniť košón po neúspešnom hodení košóna súperom, tak musí urobiť okamžite.

### Článok 8, Platnosť hodeného košóna

Ak je hodený košón zastavený rozhodcom, súperom, divákom, zvierateľom alebo iným pohybujúcim sa objektom, je neplatný, a hod sa musí opakovať.

Ak je hodený košón zastavený členom tímu, súper umiestni košón na platnú pozíciu.

Po hodení prvej gule môže súper spochybniť platnosť košóna, Po hodení prvej gule môže súper spochybniť platnosť košóna, okrem prípadu, keď bol košón na ihrisko umiestnený súperom.

Pred vyzvaním súpera na umiestnenie košóna sa musia oba tímy zhodnúť na tom, že hodený košón nie je platný, alebo tak rozhodne rozhodca. Ak jeden z tímov bude postupovať v rozpore s týmto pravidlom, stratí možnosť hodiť košón.

Ak súper zahrá prvú guľu, tak je košón definitívne platný a žiadne ďalšie námietky sa neprijímajú.

### Článok 9, Platnosť košóna počas hry

Košón je neplatný v nasledujúcich prípadoch:

- 1) Ak sa košón v priebehu hry dostane do autu aj keby sa sám vrátil do hracej plochy. Košón, ktorý sa zastaví priamo na hranici, ktorá vymedzuje terén, je platný. Neplatný je až vtedy, keď je pri pohľade zhora celým svojím objemom za touto hranicou. Ak košón padne do mláky a voľne v nej pláva, je neplatný.
- 2) Ak košón, umiestnený v povolenom teréne, nie je viditeľný z miesta hodů (Článok 7), pričom košón schovaný za guľou sa považuje za viditeľný. Rozhodca má právo guľu na moment odstrániť, aby mohol rozhodnúť, či je viditeľný.
- 3) Ak je košón premiestnený na vzdialenosť prevyšujúcu 20 m (15 m pre kadetov a mladších) alebo na vzdialenosť menšiu ako 3 m od miesta hodů.
- 4) Ak sa pri vyznačených hracích plochách košón dostane ďalej ako na susedné ihrisko alebo ak prekročí hranicu ihriska na kratšej strane.

- 5) Ak nie je možné nájsť košón do 5 minút.
- 6) Ak sa nachádza medzi košónom a kruhom plocha, ktorá nepatrí do hracej plochy (aut).
- 7) V zápasoch na časový limit hraných na vyznačených terénoch je košón neplatný, ak opustí hranice ihriska.

### Článok 10, Odstraňovanie prekážok

Odstraňovanie, premiestňovanie alebo rozbíjanie akýchkoľvek prekážok na hracej ploche je zakázané. Hráč, ktorý košón nahadzuje, však môže preskúmať miesto dopadu klepnutím jednej zo svojich gúľ o zem, a to maximálne 3 krát. Okrem toho môže hráč, ktorý ide hádzať guľu, alebo niekto z jeho spoluhráčov, zahradiť 1 jamku, ktorá vznikla pri hodení jednej z predchádzajúcich gúľ.

V prípade nerešpektovania týchto pravidiel, a to najmä v prípade zametania terénu pred strieľanou guľou, budú hráči sankcionovaní podľa článku 35.

### Článok 11, Výmena košóna alebo gule

Je zakázané vymeniť objekt (guľu alebo košón) v priebehu hry, okrem nasledujúcich prípadov:

- 1) Objekt nie je možné nájsť do 5 minút.
- 2) Objekt je rozbitý: v tomto prípade sa berie do úvahy najväčšia časť. Ak ešte ostáva hodiť nejaké gule, najväčšia časť rozbitého objektu musí byť ihneď nahradená (po prípadnom meraní), guľou alebo košónom podobného priemeru. V nasledujúcej hre môže hráč použiť inú kompletnú sadu gúľ.

## KOŠÓN

### Článok 12, Schovaný alebo premiestnený košón

Keď je v priebehu hry košón prikrytý listom či papierom, sú tieto predmety odstránené. Keď je už raz zastavený košón premiestnený pomocou vetra, nerovnosti terénu a pod., je vrátený späť na pôvodné miesto za podmienky, že jeho predchádzajúca poloha bola označená.

Rovnako sa vracia na pôvodné miesto, ak je neúmyselne premiestnený rozhodcom, hráčom, divákom, zvierateľom, guľou z inej hry alebo iným pohybujúcim sa objektom.

Aby sa zabránilo dohadom, musí byť predtým košón označený. Ak košón alebo gule neboli označené, žiadne námietky týkajúce sa ich polohy sa neprijímajú. Košón, ktorý bol posunutý hranou guľou v hre, je platný.

### Článok 13, Premiestnenie košóna na iné ihrisko

Ak sa v priebehu hry košón ocitne na inom teréne, je platný, okrem prípadov uvedených v Článku 9.

Hráči počkajú, kým sa skončí hra na teréne, kde sa nachádza ich košón, a hru dohrajú.

Hráči, ktorých sa to týka, by mali byť trpezliví a galantní.

Ďalšiu hru začínajú tímy opäť na teréne, ktorý im bol pôvodne určený, a košón je nahadzovaný z miesta, kde sa nachádzal pred svojím premiestnením, za podmienok uvedených v Článku 7.

### Článok 14, Pravidlá, ak sa košón stane neplatným

Ak sa stane košón neplatným počas hry, môžu nastať nasledujúce 3 prípady:

1. Obom tímom ostali gule na hranie – hra sa anuluje a košón hádže tím, ktorý zaznamenal body v predchádzajúcej hre alebo ktorý vyhral žreb.
2. Gule ostali iba jednému tímu – tím získa toľko bodov, koľko mu zostalo guľí na odohranie.
3. Ani jeden tím nemá gule – hra sa anuluje a košón hádže tím, ktorý zaznamenal body v predchádzajúcej hre alebo ktorý vyhral žreb.

### Článok 15, Umiestňovanie košóna, ak bol zastavený

- 1) Ak je odrazený košón zastavený alebo vychýlený rozhodcom alebo divákom, ostáva na mieste, kde sa zastavil.
- 2) Ak je odrazený košón zastavený alebo vychýlený hráčom jedného tímu v priestore platnej hracej plochy, má súper možnosť vybrať si jednu z nasledujúcich možností:



- a) ponechať košón na novom mieste;
- b) premiestniť košón na pôvodné miesto;
- c) premiestniť košón ďalej v predĺženej línii od jeho pôvodného miesta a miesta, kde sa zastavil, maximálne 20 m od kruhu (15 m u kadetov a mladších), a to tak, aby bol viditeľný.

Body b) a c) je možné použiť iba vtedy, keď bol košón označený. Pokiaľ označený nebol, košón ostáva na svojom novom mieste.

Pokiaľ sa košón po tom, čo bola zmenená jeho dráha pohybu, dostane do autu a vráti sa späť, považuje sa za neplatný a použije sa Článok 14.

## GULE

### Článok 16, Hodenie prvej gule a gúl' nasledujúcich

Prvá guľa hry je hodená hráčom tímu, ktorý vyhral žrebovanie alebo predchádzajúcu hru. Potom hrá tím, ktorého najbližšia guľa je od košóna ďalej ako najbližšia súperova.

Hráč si nesmie pomáhať žiadnym predmetom ani si dráhu dopredu vyznačiť na zemi značkami, aby si hod uľahčil. Keď hráč hádže svoju poslednú guľu, nesmie mať v druhej ruke inú guľu.

Nie je možné hádzať viac ako jednu guľu súčasne.

Žiadna odohraná guľa nemôže byť hodená ešte raz. V každom prípade musí byť znovu hraná guľa, ktorá je počas pohybu zastavená alebo vychýlená guľou z inej hry, zvierateľom alebo pohybujúcim sa predmetom, a ďalej v prípadoch uvedených v Článku 8.

Vlhčiť gule a košón je zakázané.

Pred hodením gule je hráč povinný ju očistiť od blata alebo akejkoľvek nečistoty, inak môže dostať trest podľa Článku 35.

Ak je prvá guľa hodená do autu, súper dostáva výhodu hrať prvú guľu. Potom striedavo hrá každý tím tak dlho, pokiaľ neostane jednému z nich guľa na platnom teréne.

Pokiaľ sa následkom vyrážania alebo zlého umiestňovania na teréne nenachádza žiadna guľa, vzťahujú sa na ďalší postup pravidlá o anulovanej hre podľa Článku 29.

## Článok 17, Správanie hráčov a divákov počas hry

Počas časového limitu, ktorý má hráč stanovený na hodenie gule, musia diváci a hráči zachovať absolútne ticho.

Súper nesmie chodiť, gestikulovať ani vykonávať žiadnu činnosť, ktorá by mohla vyrušovať protihráča. Medzi kruhom a košónom sa môžu nachádzať iba spoluhráči.

Súper sa musí zdržovať za košónom alebo za hráčom, v oboch prípadoch na strane ihriska a minimálne 2 metre od košóna či hráča.

Hráči, ktorí nedodržia tieto pravidlá, môžu byť vylúčení z turnaja, ak vo svojom správaní pokračujú aj po napomenutí rozhodcom.

## Článok 18, Hádzanie guľ a gule, ktoré opustili ihrisko

Nikto nemôže v priebehu zápasu hodiť guľu na skúšku. Hráči, ktorí nerešpektujú toto pravidlo, môžu byť potrestaní podľa Článku 35.

Ak gule v priebehu hry opustia vyznačený terén, sú platné, okrem špeciálnych prípadov uvedených v Článku 19.

## Článok 19, Neplatné gule

Každá guľa, ktorá sa dostane do autu, je neplatná. Guľa ležiaca na hranici hracej plochy je platná. Guľa je neplatná vtedy, keď úplne prekročí hranicu vyznačenej hracej plochy, čiže keď ju prekročí celým objemom pri pohľade zhora. Guľa je neplatná aj vtedy, ak na vyznačených ihriskách úplne prekročí viac ako dve bočné čiary (= jedno susedné ihrisko) alebo keď prekročí hranicu na kratšej strane hracej plochy.

V zápasoch hraných na časový limit na vyznačených ihriskách je guľa považovaná za neplatnú v okamihu, keď úplne prekročí hranicu hracej plochy.

Ak sa guľa znovu vráti do vyznačeného terénu (vďaka sklonu ihriska alebo odrazu od pohybujúcej alebo nepohybujúcej sa prekážky), je okamžite odstránená z hry a všetko, čo premiestnila po prejení zakázaným terénom, je vrátené na pôvodné miesto, **ak tieto objekty boli označené.**

Všetky neplatné gule musia byť okamžite odstránené z hry. Ak však bude medzitým odohraná súperom ďalšia guľa, je pôvodne neplatná a neodstránená guľa považovaná za platnú.

## Článok 20, Zastavené gule

Každá guľa zastavená alebo vychýlená divákom alebo rozhodcom ostáva na mieste, kde sa zastavila.

Každá guľa zastavená alebo neúmyselne vychýlená členom tímu, ktorý túto guľu zahral, je neplatná.

Každá guľa zastavená alebo neúmyselne vychýlená protihráčom môže byť podľa voľby hráča zahraná znovu alebo ponechaná na mieste, kde sa zastavila.

Ak je pri streľbe guľa zastavená alebo neúmyselne vychýlená hráčom, súper ju môže:

- 1) ponechať na mieste, kde sa zastavila,
- 2) umiestniť v predĺženej línii od jej pôvodného miesta a miesta, kde sa zastavila, ale iba na hracej ploche a iba vtedy, ak bolo pôvodné miesto označené.
- 3) Hráč, ktorý guľu v pohybe zastaví úmyselne, je okamžite spolu s jeho/jej tímom diskvalifikovaný z prebiehajúceho zápasu.

## Článok 21, Povolený limit na odohranie

Od momentu, kedy je košón hodený, má hráč maximálne 1 minútu na zahranie svojej gule. Tento čas začína bežať od okamihu, kedy sa predtým hodená guľa alebo košón zastaví, alebo, ak bolo nevyhnutné uskutočniť meranie, od okamihu skončenia merania. Pre nahodenie košóna platia rovnaké pravidlá.

Všetci hráči, ktorí nerešpektujú toto nariadenie, môžu byť potrestaní podľa Článku 35.

## Článok 22, Premiestnené gule

Keď je už raz zastavená guľa premiestnená pomocou vetra, nerovnosti terénu a pod., vracia sa späť na pôvodné miesto. Rovnako sa postupuje aj vtedy, keď je guľa náhodne posunutá hráčom, rozhodcom, divákom, zvieraťom alebo iným pohybujúcim sa predmetom.

Kvôli vyhnutiu sa sporom musia hráči gule označovať. Žiadne námietky týkajúce sa gule, ktorá nebola označená, sa neprijímajú, a rozhodca v takomto prípade sporné situácie rozhodne podľa aktuálnej polohy gúl.

Guľa, ktorá bola posunutá hranou guľou v hre, je platná.

### Článok 23, Hráč, ktorý zahrá inou guľou ako vlastnou

Hráč, ktorý zahrá inou guľou ako vlastnou, dostane napomenutie. Guľa je platná, ale musí byť okamžite alebo po meraní nahradená.

V prípade opakovaného hrania inou guľou bude guľa hráča označená za neplatnú a všetko, čo premiestnila, sa vráti na pôvodné miesto.

### Článok 24, Guľa zahraná z nesprávneho kruhu

S výnimkou prípadov, kedy tieto pravidlá poskytujú konkrétne a odstupňované sankcie, ktoré sú uvedené v Článku 35, je každá guľa hodená z iného kruhu ako z toho, z ktorého bol hodení košón, neplatná a všetko, čo premiestnila, sa vráti na pôvodné miesto, ak bolo označené.

Súper však môže využiť pravidlo výhody a prehlásiť guľu za platnú. V tomto prípade hodená guľa a všetko, čo premiestnila, ostáva na novom mieste.

## BODY A MERANIE

### Článok 25, Dočasné odstránenie gúl

Aby mohlo byť vykonané meranie, je dovolené na okamih, po označení gúl a prekážok, ktoré sa nachádzajú medzi košónom a meranými guľami, tieto gule a prekážky odstrániť. Po meraní sa všetko premiestni na pôvodné miesto. Ak nie je možné prekážku odstrániť, je meranie vykonané pomocou odpichovadla.

## Článok 26, Meranie bodov

Meranie bodu je povinnosťou hráča, ktorý hral posledný alebo niektorého z jeho spoluhráčov. Súper má vždy právo situáciu premerať. Rozhodca môže byť požiadaný o posúdenie situácie v ktoromkoľvek okamihu hry. Jeho rozhodnutie je konečné.

Meranie sa vykonáva príslušnými pomôckami (meter, odpichovadlo, posuvný meter), ktoré musí mať každý tím. Je absolútne neprípustné merať vzdialenosť chodidlami. Hráč, ktorý nerešpektuje toto ustanovenie, môže byť potrestaný podľa Článku 35.

Bez ohľadu na pozície meraných guľí a fázu hry, môže byť ich vzdialenosť konzultovaná s rozhodcom a jeho rozhodnutie je konečné. **Počas doby, keď meria rozhodca, musia byť hráči od neho vzdialení najmenej 2 metre.**

**Na základe rozhodnutia organizačného výboru, a to najmä v prípade televíznych prenosov, môže byť rozhodnuté, že právo merať má iba rozhodca.**

## Článok 27, Odstránené gule

Hráči nemôžu zdvihnúť svoje odohrané gule pred ukončením hry.

Pri skončení hry je každá guľa, ktorá bola odstránená zo svojho miesta pred dohodnutím sa o počte bodov, považovaná za neplatnú. Žiadne protesty sa v tomto prípade neprijímajú.

**Ak hráč zdvihne svoje gule z ihriska, kým jeho spoluhráči ešte majú neodohrané gule, spoluhráči nebudú môcť tieto gule odohrať.**

## Článok 28, Premiestnenie guľí alebo košóna

Tím stráca bod, pokiaľ jeden z jeho členov počas merania premiestni košón alebo jednu zo sporných guľí.

**Ak v priebehu merania rozhodca pohne alebo premiestni guľu alebo košón, rozhodne spravodlivo.**

## Článok 29, Gule v rovnakej vzdialenosti od košóna

Ak sú dve gule, patriace každá jednému tímu, v rovnakej vzdialenosti od košóna alebo sa ho dotýkajú, môžu nastať nasledujúce prípady:

- 1) Ak tímy nemajú viac gulí na hádzanie, hra je anulovaná a košón patrí tímu, ktorý zaznamenal body v predchádzajúcom nahodení alebo ktorý vyhral žreb.
- 2) Ak jeden z tímov ešte má gule, hrá ďalej a zaznamenáva toľko bodov, koľko jeho gulí je na konci hry ku košónu bližšie ako najbližšia súperova guľa.
- 3) Ak majú gule oba tímy, hádže guľu tím, ktorý predtým hral ako posledný. Nasleduje hod súpera, a potom ďalej striedavo oba tímy až dovtedy, kým bod nezíska jedno z nich. Keď už má k dispozícii guľu len jeden tím, platia pravidlá opísané v predchádzajúcom odstavci.

Ak sa na konci hry žiadna guľa nenachádza na ihrisku, hra je anulovaná.

## Článok 30. Cudzí predmet dotýkajúci sa gule alebo košóna

Všetky cudzie predmety, ktoré sa dotýkajú guľe alebo košóna, musia byť pred meraním odstránené.

## Článok 31, Protesty

Všetky sťažnosti musia byť prednesené rozhodcovi. Po skončení zápasu sťažnosti nie je možné podať.

# DISCIPLÍNA

## Článok 32, Sankcie za neprítomnosť tímov alebo hráčov

V momente žrebovania súperov a vyhlasovania výsledkov žrebovania musia byť hráči prítomní pri kontrolnom stolíku. Ak do 15 minút po vyhlásení výsledkov žrebovania nie je tím prítomný na danom ihrisku, súper získava jeden bod. V zápasoch hraných na časový limit je táto čakacia lehota skrátená na 5 minút.

Za každých ďalších 5 minút čakania získava súper 1 bod.

Rovnaká penalizácia sa uplatní v priebehu turnaja po každom žrebovaní alebo po opätovnom začatí zápasu po jeho predošlom prerušení, nech už bol dôvod akýkoľvek.

Zo súťaže bude vylúčený tím, ktorý sa nedostaví do 1 hodiny po začiatku alebo opakovanom začiatku súťaže.

Neúplný tím má právo začať zápas bez meškajúceho hráča, ale nehra s jeho guľami.

Žiadny hráč nesmie odísť zo zápasu alebo opustiť ihrisko bez povolenia rozhodcu. V každom prípade táto absencia nepreruší priebeh hry ani povinnosť spoluhráčov zahrať gule v časovom limite jednej minúty. V prípade, že sa hráč nevrátil do okamihu, kedy musí odohrať svoje gule, jeho gule budú postupne vyhlásené za neplatné v pomere jedna guľa za minútu.

Pokiaľ toto povolenie nebolo udelené, budú uplatnené sankcie uvedené v článku 35.

V prípade nehody alebo zdravotného problému oficiálne uznaného lekárom môže byť hráčovi poskytnutá maximálna absencia v dĺžke pätnásť minút. V prípade preukázania zneužitia tejto možnosti, bude hráč a jeho tím okamžite vylúčený zo súťaže.

### Článok 33, Príchod oneskorených hráčov

Ak sa po začiatku hry chýbajúci hráč dostaví, nezasahuje do prebiehajúcej hry. Do zápasu sa zapojí až od nasledujúcej hry.

Ak sa chýbajúci hráč dostaví až za viac ako 1 hodinu od začiatku zápasu, stráca možnosť sa do neho zapojiť.

Ak jeho tím zápas vyhral a hrá ďalej, môže v ďalšom zápase nastúpiť, ak bolo jeho meno zapísané do tímu pri registrácii.

Ak sa súťaž odohráva v skupinách, môže sa na ďalšom zápase zúčastniť bez ohľadu na výsledok predchádzajúceho.

Hra je považovaná za započatú, ak je košón hodený bez ohľadu na jeho platnosť. Pre zápasy hrané na časový limit môžu byť prijaté špeciálne pravidlá.

## Článok 34, Výmena hráča

Výmena jedného hráča v dvojici, alebo jedného či dvoch v trojici je možné iba pred oficiálnym začatím súťaže (pištoľ, písťalka, ohlásenie atď.) za podmienky, že náhradníci nie sú zapísaní ako členovia iného tímu.

## Článok 35, Sankcie

Pri nedodržiavaní pravidiel hry môžu byť hráči potrestaní nasledujúcimi sankciami:

1. napomenutie; ktoré oficiálne predstavuje rozhodcom udelenú žltú kartu previnilému hráčovi.

Avšak žltá karta za prekročenie časového limitu sa bude vzťahovať na všetkých hráčov previnilého družstva. Ak jeden z týchto hráčov už dostal žltú kartu, celý tím bude penalizovaný diskvalifikáciou odohranej gule alebo gule, ktorá mala byť zahraná.

2. diskvalifikácia odohranej gule alebo gule, ktorá má byť zahraná; ktorú rozhodca previnilému hráčovi oznámi pridelením oranžovej karty.
3. vylúčenie hráča zo zápasu; ktorú rozhodca previnilému hráčovi oznámi pridelením červenej karty.
4. diskvalifikácia tímu;
5. diskvalifikácia oboch tímov v prípade obojstranného porušovania pravidiel.

Napomenutie je sankcia a môže sa použiť len pri porušení pravidiel.

Poskytovanie informácií hráčom alebo vyžadovanie pravidiel na začiatku súťaže alebo hry sa nepovažuje za napomenutie.

## Článok 36, Zlé počasie

V prípade dažďa musia byť odohrané všetky rozohrané hry, ak rozhodca, ktorý je jediný oprávnený, spolu s jury, rozhodnúť o okamžitom prerušení zápasu alebo anulovaní hry z dôvodu vyššej moci.



## Článok 37, Nová fáza súťaže

Ak po ohlásení začiatku novej fázy súťaže (2., 3. a ďalšie kolá) nie sú niektoré zápasy odohrané, rozhodca po porade s organizačným výborom má právo prijať také opatrenia alebo rozhodnutia, ktoré umožnia hladký priebeh súťaže.

## Článok 38, Nešportové správanie

Tímy, ktoré sa hádajú počas zápasu, ktoré sa budú správať nešportovo, ktoré preukážu neúctu k divákovi, organizátorom alebo rozhodcom, budú zo súťaže vylúčené. Vylúčenie môže znamenať neuznanie výsledkov a potrestanie podľa Článku 39.

## Článok 39, Zlé správanie

Hráč, ktorý sa **správa nevhodne, hrubo alebo násilne** voči organizátorom, rozhodcom, ostatným hráčom alebo divákovi, je potrestaný jedným alebo viacerými nasledujúcimi trestami podľa závažnosti priestupku:

- 1) Vylúčenie zo súťaže.
- 2) Odobratie licencie **alebo úradného dokumentu**.
- 3) Odobratie alebo zabavenie odmien a cien.

Sankcie vznesené voči hráčovi sa môžu vzťahovať aj na jeho spoluhráčov.

- Sankciu 1 môže udeliť rozhodca.
- Sankciu 2 môže udeliť jury.
- Sankciu 3 môže udeliť organizačný výbor, ktorý do 48 hodín zašle správu o zabavení odmien a cien orgánom federácie, ktoré rozhodnú o ďalšom postupe.

V ostatných prípadoch je konečné rozhodnutie na disciplinárnej komisii federácie.

Každý hráč musí byť slušne oblečený, **konkrétne je zakázané hrať bez vrchnej časti oblečenia a z bezpečnostných dôvodov musia hráči nosiť úplne uzavretú obuv chrániacu prsty a päty**.

**Počas hry je zakázané fajčiť, vrátane fajčenia elektronickej cigarety. Počas zápasov je tiež zakázané používať mobilné telefóny.**

Každý hráč, ktorý nebude rešpektovať tieto pravidlá ani po napomenutí rozhodcom, bude vylúčený zo súťaže.

### Článok 40, Povinnosti rozhodcov

Rozhodca delegovaný na riadenie súťaže je povinný striktne aplikovať oficiálne pravidlá hry a ďalšie administratívne ustanovenia, ktoré ich dopĺňajú. Je oprávnený vylúčiť ktoréhokoľvek hráča alebo tím zo súťaže, ak sa odmietnu riadiť jeho rozhodnutím.

Diváka – držiteľa licencie – ktorý vyprovokuje na hracej ploche incident, rozhodca nahlási príslušným orgánom federácie. Tie predvolajú dotyčného pred disciplinárnu komisiu, ktorá určí príslušnú sankciu.

### Článok 41, Zloženie a rozhodnutie jury

Všetky nepredvídané udalosti neošetrené v pravidlách sú oznámené rozhodcovi, ktorý o nich môže oboznámiť jury. Tá je zložená najmenej z 3 a najviac z 5 členov. Proti rozhodnutiam jury podľa tohto bodu sa nie je možné odvolať. V prípade rovnosti hlasov rozhoduje hlas prezidenta jury.

Poznámka: Tieto predpisy, ktoré prijal výkonný výbor FIPJP 4. decembra 2016, sú platné od 1. januára 2017.