

Pre všetky národné federácie/asociácie, ktoré sú členmi Medzinárodnej federácie pétanque (FIPJP). Prijaté na Medzinárodnom kongrese FIPJP v Dakare, Senegal, 14. 11. 2008.

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.a 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

Košón¹ 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 ± 1 mm).

Košóny natreté sú povolené, ale v žiadnom prípade sa nesmú dať zdvihnúť pomocou magnetu.

Článok 4. Licencia

Pred začiatkom súťaže sa musí každý hráč preukázať licenciou. Rovnako ju musí predložiť na požiadanie rozhodcovi alebo súperom, okrem prípadu, keď bola odovzdaná za začiatku súťaže organizátorovi.

HRA

Článok 5. Povolené terény

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.

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.

Článok 6. Začiatok hry – pravidlá pre kruh

Hráči žrebujú o to, ktorý tím bude vyberať terén a prvý hodí košón.

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



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. Jeho rozmer musí byť taký, aby sa do neho zmestili obe chodidlá hráča. Vyznačený kruh nesmie mať priemer menší ako 35 cm ani väčší ako 50 cm.

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

Použitie schválených kruhov je na rozhodnutí organizátora, ktorý ich musí zabezpečiť.

Tento kruh, platný pre 3 nahodenia košóna daného tímu, musí byť vyznačený alebo umiestnený viac ako 1 meter od všetkých prekážok a, pri hre na neohraničenom teréne, najmenej 2 m od ďalšieho používaného kruhu.

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.

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.

Článok 7. Povolené vzdialenosti pre nahodenie košóna

Aby bolo nahodenie košóna platné, musí spĺňať nasledujúce podmienky:

- 1) Vzdialenosť košóna od vnútorného okraja kruhu musí byť:
 - minimálne 4 m a maximálne 8 m u najmladších hráčov.
 - minimálne 5 m a maximálne 9 m u kadetov.
 - minimálne 6 m a maximálne 10 m u juniorov a seniorov.
- 2) Kruh musí byť minimálne 1 m od akejkoľvek prekážky.
- 3) Košón musí byť minimálne 1 m od akejkoľvek prekážky a od hraníc 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 nahodený, 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 nahodiť 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 predchádzajúce hoďu tak, aby neprekročil maximálnu vzdialenosť povolenú pre nahodenie košóna. Toto sa môže uplatniť iba v prípade, keď nie je možné nahodiť košón na maximálnu vzdialenosť žiadnym smerom.

Po troch neúspešných nahodeniach košónu jedným tímom ho nahadzuje trikrát súper, ktorý má tiež k dispozícii tri pokusy a ktorý môže posunúť kruh dozadu v súlade s predchádzajúcimi pravidlami. Nová poloha kruhu sa už nebude meniť, ani keď sa nepodarí správne nahodiť košón ďalšími tromi pokusmi.

Maximálny časový limit pre 3 nahodenia košóna je 1 minúta.

Tím, ktorý príde o možnosť nahodiť košón po jeho 3 neúspešných nahodeniach, má stále právo hodiť prvú guľu.

Článok 8. Platnosť nahodeného košóna

Ak je hodený košón zastavený rozhodcom, hráčom, divákom, zvierateľom alebo iným pohybujúcim sa objektom, je neplatný, a hod sa musí opakovať, pričom sa neráta medzi 3 pokusy tímu, na ktoré má tím nárok.

Po hodení prvej gule môže súper spochybniť platnosť košóna. Ak sa námietka ukáže ako oprávnená, tak sa opäť nahodí košón a hodí prvá guľa.

Na opakovanie nahodenia košóna sa musia dohodnúť oba tímy alebo tak rozhodne rozhodca. V inom prípade tím stráca možnosť nahadzovať košón.

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

Článok 9. Platnosť košóna počas hry

Košón je neplatný v nasledujúcich šiestich 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 hoďu (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 hoďu.
- 4) Ak sa pri vyznačených hracích plochách košón dostane ďalej ako na susedné ihrisko alebo ak prekročí hranicu ihriska na kratšej strane.
 - 4a) V zápasoch na časový limit hraných na vyznačených terénoch je košón neplatný, ak opustí hranice ihriska.
- 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).



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 môžu byť hráči potrestaní sankciami uvedenými v Článku 34.

Článok 10.a 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 11. 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 12. 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 13. 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.
- 2) Gule ostali iba jednému tímu – tím získa toľko bodov, koľko mu zostalo gúľ na odohranie.
- 3) Ani jeden tím nemá gule – hra sa anuluje.

Článok 14. 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 13.

GULE

Článok 15. Nahodenie prvej gule a gúľ 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, zvierat'om 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 34.

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 28.

Článok 16. 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 košom sa môžu nachádzať iba spoluhráči.

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

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

Článok 17. Hádzanie gúľ a gule, ktoré opustili ihrisko

Nikto nemôže v priebehu zápasu hodiť guľu na skúšku. Hráči, ktorí nerešpektujú toto pravidlo, môžu byť potrestaní podľa Článku 34.

Ak gule v priebehu hry opustia vyznačený terén, sú platné, okrem špeciálnych prípadov uvedených v Článku 18.

Článok 18. 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 prejdení zakázaným terénom, je vrátené na pôvodné miesto.

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 19. 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 20. 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, čiže 1 minúta na tri nahodenia.

Všetci hráči, ktorí nerešpektujú toto nariadenie, môžu byť potrestaní podľa Článku 34.

Článok 21. 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, zvierateľom 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 22. 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 23. Guľa zahraná z nesprávneho kruhu

Každá guľa hodená z iného kruhu ako z toho, z ktorého bol hodený košón, je 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 24. 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 25. 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 34.

Článok 26. 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.

Článok 27. Premiestnenie gúľ alebo košóna

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

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

Článok 28. Gule v rovnakej vzdialenosti od košóna

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

- 1) Ak tímy nemajú viac gúľ na hádzanie, hra je anulovaná a košón patrí tímu, ktorý začínal túto hru.
- 2) Ak jeden z tímov ešte má gule, hrá ďalej a zaznamenáva toľko bodov, koľko jeho gúľ 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 gule len jeden tím, platia pravidlá opísané v predchádzajúcom odstavci.

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

Článok 29. Cudzí predmet dotýkajúci sa gule alebo košóna

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

Článok 30. Protesty

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

Každý tím je zodpovedný za kontrolu súpera (licencie, kategória, gule, ihrisko a pod.).

DISCIPLÍNA

Článok 31. 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 nehrá s jeho guľami.

Žiadny hráč nesmie odísť zo zápasu alebo opustiť ihrisko bez povolenia rozhodcu. Ak sa tak stalo, je aplikované pravidlo z tohto a nasledujúceho článku.

Článok 32. 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 nahodený podľa pravidiel.

Článok 33. Výmena hráča

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

Článok 34. Sankcie

Pri nedodržiavaní pravidiel hry môžu byť hráči potrestaní nasledujúcimi sankciami:

- 1) napomenutie;
- 2) anulovanie odohranej gule alebo gule, ktorá má byť hodená;
- 3) anulovanie odohranej alebo gule, ktorá má byť hodená + gule nasledujúcej;
- 4) vylúčenie hráča zo zápasu;
- 5) diskvalifikácia tímu;
- 6) diskvalifikácia oboch tímov v prípade obojstranného porušovania pravidiel.

Článok 35. 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 36. 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 37. 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 38.

Článok 38. Zlé správanie

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

- 1) Vylúčenie zo súťaže.
- 2) Odobratie licencie.
- 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. Každý hráč, ktorý nebude rešpektovať tieto pravidlá ani po napomenutí rozhodcom, bude vylúčený zo súťaže.

Článok 39. Povinnosti rozhodcov

Rozhodca delegovaný na riadenie súťaže je povinný striktnie 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 40. 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.

=====

Doplnok týkajúci sa zápasu hraného na časový limit + nahodenie/nahodenia

Keď je odohraná posledná guľa v hre, musí sa hrať ďalšie nahodenie ešte pred doplnkovým nahodením/doplnkovými nahodeniami, a to aj vtedy, keď signál oznamujúci koniec časového limitu zaznie predtým, ako bol košón znovu nahodený. *

* Zjednodušene povedané: ďalšia hra (nahodenie) začína po tom, čo sa zastaví posledná guľa predchádzajúceho nahodenia.

Toto pravidlo nie je súčasťou posledných schválených medzinárodných pravidiel (11/2008). Objavilo sa ale na stránke k MS juniorom v roku 2009 a počas týchto MS sa toto pravidlo používalo. Osvojili si ho aj okolité krajiny. Je predpoklad, že sa formálne schváli v najbližšom čase.