

Hivatalos Pétanque Szabálykönyv
Alkalmazható a FIPJP tag Nemzeti Szövetségeknél
(magyar fordítás)

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

1. § a csapatok összetétele

A pétanque játékban:

- 3 játékosal szemben három játékos játszik (triplett)
- Ezen felül játszható még az alábbi felállásokban is:
- 2 játékosal szemben két játékos (duplett)
- 1 játékosal szemben egy játékos (egyéni)

Triplett felállásban minden játékos 2 golyóval rendelkezik.

Duplettben és egyéniben minden játékos 3 golyóval rendelkezik.

Más felállítás nem elfogadott.

2a. § a versenygolyók jellemzői

A pétanque játék a F.I.P.J.P. által elfogadott és a következő kritériumoknak megfelelő golyókkal játszható:

- 1) A golyóknak fémből kell készülniük.
- 2) A golyók átmérője minimum 7,05 cm és maximum 8 cm.
- 3) A golyók súlya minimum 650 gramm és maximum 800 gramm. A gyártó védjegyét és a súlyt a golyóba kell vésní, és mindig olvashatónak kell lenniük.
A 11 éves vagy fiatalabb játékosoknak rendezett versenyen használhatnak hivatalos gyártótól származó 600 grammos 65 mm átmérőjű golyókat.
- 4) A golyók nem lehetnek ólmozottak vagy homokkal töltöttek. Fő szabály, hogy a golyók nem lehetnek hamisítottak, a gyártói megmunkálás után átalakítottak, módosítottak. Fontos, hogy a golyókat megolvasztani, hogy az eredeti keménységük megváltozzon, tilos.

Azonban a játékos nevét vagy monogramját illetve logot vagy mozaikszót bele lehet gravírozni a gyártói specifikáció alapján.

2b. § büntetés szabálytalan golyók esetén

Azt a játékost, amelyik megszegi a 4) pontban leírtakat azonnal kizárják a versenyből, csakúgy, mint partnerét vagy partnereit.

Ha a golyó nem „hamisított”, de kopott vagy hibásan megmunkált, a vizsgálat során nem felel meg, vagy nem elégíti ki az 1), 2) és 3) pontban felsorolt normákat, a játékosnak ki kell cserélnie. A játékos az egész szettet kicserélheti.

E három pontra vonatkozó reklamációikat a játékosok csak a játék kezdete előtt vehetik fel. Ez minden játékos érdekében áll, azért, hogy biztosítsa, hogy mind a saját mind pedig az ellenfél golyói megfeleljenek a fent említett szabályoknak.

A 4) pontra vonatkozó reklamációk a játék során bármikor felvethetők, de csak két menet között. Azonban, a harmadik menet után, ha az ellenfél golyójára tett reklamáció megalapozatlannak bizonyul, a reklamált csapat eredményéhez három pontot hozzá kell adni.

A játékvezető vagy a versenybírószak bármikor kérheti egy vagy akár több játékos golyójának vizsgálatát.

3. § a hivatalos célgolyó

A célgolyók (öcsik) fából, illetve műanyagból készülhetnek, a gyártó jelzését viselniük kell, a F.I.P.J.P. által elfogadottnak kell lenniük és meg kell felelniük a vonatkozó előírásoknak.

Átmérőjük 30mm (Tolerancia +/- 1mm).

A célgolyók festése engedélyezett. Az öcsi soha nem lehet mágnessel felvehető.

4. § versenyengedélyek

A verseny megkezdése előtt minden játékos köteles bemutatni a versenyengedélyét. Meg kell ezt tennie a későbbiekben is a játékvezető vagy az ellenfél kérésére, kivéve, ha azt a zsűri-asztalnál őrzik.

JÁTÉK

5. § a pályára vonatkozó szabályok

A pétanque játék minden talajon játszható. Azonban a rendezőbizottság vagy a játékvezető döntése alapján a csapatok játszhatnak kijelölt pályán. Ebben az esetben a pálya minimális mérete 4 m szélesség és 15 m hosszúság. E kijelölt pályákat kell használni a nemzeti bajnokságokon és a nemzetközi versenyeken.

A szövetség más versenyein engedélyezhet más méreteket is, de a pálya nem lehet kisebb, mint 12m x 3m.

Ha a játéktér végei egymáshoz illeszkednek, akkor a pálya végét jelző határvonalak, amelyek közösek más játéktér határaival, az érvényes terület határait is jelölik.

Ha a játékterek szilárd válaszfallal vannak elválasztva, ezeknek a játéktér külső vonalától minimum 1 méterre kell lenni.

A játszmák 13 pontosak, de a selejtezők lehetnek 11 pontosak is a zsűri döntése alapján.

Egyes versenyek megrendezhetők időlimit alkalmazásával.

6. § a játék kezdete – a kezdőkörre vonatkozó szabályok

A játékosok pénzfeldobással döntenek el ki választ játéktérre és dobja ki először a célgolyót.

Ha a rendezők pályát jelöltek ki, az öcsit ezen kell eldobni. Az érdekelt csapatok nem mehetnek más pályára a játékvezető engedélye nélkül.

A kezdés jogát nyerő csapat bármely játékosa kiválasztja a kezdőpontot és a földön egy kört rajzol vagy helyez el, amibe a lábak egészében belehelyezhetők. A kör átmérője nem lehet kisebb, mint 35cm és nagyobb mint 50 cm. Előre gyártott kör esetén, annak merevnek kell lenni és a belső átmérője 50 cm (Tolerancia +/- 2mm).

A rendezők döntése nyomán az általuk biztosított előre gyártott köröket kell használni.

A dobókör a csapat három egymást követő öcsi kidobásáig érvényes. A dobókörnek legkevesebb egy méterre kell lennie bármilyen akadálytól ... és nyílt pályás versenyen két méterre kell lennie más használatban lévő körtől.

A csapatnak, mely a célgolyót kidobja, kötelessége minden kört a használatban lévő körül eltüntetni.

A kör belsejét meg lehet tisztítani, de a menet végén ... vissza kell rendezni.

A kör nem érvénytelen területen.

A lábaknak a körön belül kell elhelyezkedniük, anélkül, hogy hozzáérnének a széléhez. Nem hagyhatják el azt és a lábat nem szabad felemelni, amíg az eldobott golyó földet nem ér. Semmilyen testrész nem érintheti a körön kívüli területet. Kivétel, akik alsó végtagjukon sérültek. Nekik engedélyezett, hogy csak egyik lábuk legyen a kör belsejében.

Azoknak a játékosoknak, akik tolószékből dobnak, a szék legalább egyik kerekének (a dobó kéz felőlinek) a körön belül kell lenni.

A célgolyó eldobása a csapat egy játékosa által nem jelenti azt, hogy ennek a játékosnak kell kezdeni a játékot.

7. § az öcsi érvényes távolsága

A célgolyó kidobása akkor érvényes, ha megfelel az alábbiaknak:

- 1) a dobókör belső szélétől a távolsága:
 - minimum 4 méter és maximum 8 méter a kicsiknél (11 éves és fiatalabb)
 - minimum 5 méter és maximum 9 méter a serdülőknél (12 és 14 év között)
 - minimum 6 méter és maximum 10 méter az ifjúságiaknál és a felnőtteknél
- 2) a dobókör minimum egy méterre van minden akadálytól ...
- 3) a célgolyó minimum egy méterre van minden akadálytól és a tiltott terület legközelebbi határától
- 4) a célgolyót a játékos – akinek lába a kör belső szélét nem lépi túl, és akinek teste teljesen egyenes – látja. Amennyiben ez vita tárgyát képezi, a játékvezető dönt.

A következő menetben a célgolyót abból a pont köré rajzolt vagy helyezett körből dobja a játékos, ahol a célgolyó az előző menet végén volt, kivéve a következő eseteket:

- ha így a kör valami akadálytól ... kevesebb, mint 1 méterre lenne
- a dobás nem lenne szabályosan elvégezhető

Az első esetben a játékos a kört az akadálytól ... szabályos távolságra rajzolja.

A második esetben a játékos hátrébb mehet annak vonalában, ahol a célgolyó volt, a dobás maximális távolságának eléréséig. Ez a lehetőség csak akkor adott, ha a célgolyó nem dobható bármilyen irányban, a maximális távolságra.

Ha ugyanazon csapat által végrehajtott 3 egymást követő dobásnál a célgolyó nem a fent meghatározott szabályos feltételek szerint lett eldobva, a célgolyót az ellenfél kapja meg, akinek szintén 3 próbálkozása lehet a szabályos kidobásra. Szükség esetén hátrébb viheti a kört az előző bekezdésben leírt feltételek szerint. Ebben az esetben a kör már nem változtatható többet, ha ennek a csapatnak sem sikerül a három dobása.

Az a csapat, aki az első 3 dobás után elveszíti az öcsit, megtartja a jogát az első golyó eldobására.

8. § az eldobott célgolyó érvényessége

Ha a kidobott célgolyó megáll a játékvezető, egy játékos, néző, állat vagy bármely mozgó akadály miatt, nem érvényes és újra kell dobni, anélkül, hogy beleszámítana a csapatot megillető 3 dobásba.

Ha a célgolyó eldobása után egy első golyó is játékba kerül, az ellenfélnek joga van még vitatni a célgolyó szabályos helyzetét. Ha a kifogásolás érvényes, a célgolyót és a kidobott golyót fel kell venni, és újra kell kezdeni a menetet.

Mindkét csapatnak el kell ismerni, hogy az öcsi érvénytelen, vagy a játékvezetőnek kell így dönteni, hogy az öcsit újból ki lehessen dobni. Ha bármely csapat másként jár el, elveszti az öcsikidobás lehetőségét.

Ha az ellenfél is eldobta az első golyóját, a célgolyó érvényesnek tekintendő és semmilyen kifogás nem fogadható el.

9. § a célgolyó érvénytelensége

A célgolyó a következő hat esetben érvénytelen:

- 1) Ha a célgolyó tiltott területre mozdul, még akkor is, ha visszatér a pályára, azonban ha a pályán belül marad, akkor érvényes. Csak akkor érvénytelen, ha teljes terjedelmében átlépi a játéktér határát vagy a veszteségvonalat, vagyis felülről ránézve nem takarja a vonalat. A tócsa, amin úszik a célgolyó, tiltott területnek számít.
- 2) Ha még az érvényes területen van, de nem látható a körből a 7.§-ban leírtak szerint. Azonban, ha az öcsit egy golyó takarja, érvényes. A játékvezető jogosult a golyó ideiglenes elvételére, hogy megállapítsa, látható-e a célgolyó.
- 3) Ha az öcsi több mint 20 méterre (ifjúságiaknál és felnőtteknél) vagy több mint 15 méterre (kicsiknél és serdülőknél) illetve kevesebb, mint 3 méterre kerül a dobókörtől.
- 4) Ha a játék kijelölt pályán zajlik és a célgolyó több mint egy, a használt pálya oldalával párhuzamos pályán áthalad vagy átlépi a pálya végét.
- 4b) Időlimites játék esetén kijelölt pályán átlépi a pálya határait jelző vonalat.
- 5) Ha a célgolyót több mint öt percig nem találják.
- 6) Ha tiltott terület van az öcsi és a dobókör között.

10. § akadály elmozdítása

Szigorúan tilos a játékosoknak bármilyen pályán lévő akadályt elsimítani, elmozdítani vagy elnyomni. Azonban a játékosnak, aki az öcsit eldobja, lehetősége van felmérni a talajt, ahol a földet kíván érni, úgy, hogy egy golyóját maximum háromszor leejti. Továbbá a játékos, vagy csapattársa, eltüntetheti egy eldobott golyó nyomait.

A fenti szabályok megszegésekor a játékos kiteszi magát a 34.§-ban leírtaknak.

10a. § az öcsi vagy golyó cseréje

A játékosoknak tilos a játék során kicserélni a célgolyót vagy a golyóikat, kivéve az alábbi eseteket:

- 1) Ha valamelyiket öt percig nem találják
- 2) Ha valamelyik eltörik. Ebben az esetben a legnagyobb darab helye számít. Ha maradt még megjátszható golyó, akkor azonnal, szükség esetén mérés után, ki kell cserélni egy azonos vagy hasonló átmérőjűre. A menet végén az érintett játékos kicserélheti az egész szettet.

CÉLGOLYÓ

11.§ eltakart vagy elmozdult öcsi

Ha a menet során az öcsit egy falevél vagy egy darab papír eltakarja, ezeket el lehet távolítani.

Ha az álló célgolyó elmozdul, például a talaj lejtése vagy a szél miatt, akkor vissza kell tenni az eredeti helyére, amennyiben az meg volt jelölve.

Hasonlóképpen kell eljárni, ha az öcsit a játékvezető, egy játékos, néző, másik játékból származó golyó vagy öcsi, egy állat vagy bármi más mozgó tárgy véletlenül elmozdítja.

A viták elkerülésének érdekében az öcsit meg kell jelölni. Semmilyen követelésnek sincs helye, ha a golyó vagy öcsi nem volt megjelölve.

Ha az öcsit egy a játékban résztvevő golyó mozdítja el, az érvényes.

12. § az öcsi másik játéktérre kerül

Ha egy menet során a célgolyó egy másik pályára gurul érvényes, kivéve a 9.§-ban leírt esetekben.

A játékosoknak meg kell várniuk a másik pályán megkezdett menet végét, mielőtt befejezik a sajátjukat.

A játékosoknak, akikre e pont vonatkozik, türelemről és udvariasságról kell bizonyosságot tenniük.

A következő menetet a csapatok a nekik kijelölt pályán kezdik. A kezdőkört az öcsi által a pályán utoljára elfoglalt helyen kell megrajzolni úgy, hogy megfeleljen a 7.§-ban leírtaknak.

13. § szabályok érvénytelen célgolyó esetén

Ha egy menet során a célgolyó érvénytelen lesz, az alábbi három eset lehetséges:

- 1) Ha mindkét csapatnak maradt golyója a játékhoz, a menet érvénytelen
- 2) Ha csak az egyik csapatnak maradt golyó a kezében, az annyi pontot kap, ahány golyó még birtokában van a játékhoz
- 3) Ha a két csapatnak nincs több játszható golyója, a menet érvénytelen

14. § a célgolyó helye, ha a mozgását befolyásolták

- 1) Ha a célgolyót egy néző vagy a játékvezető megállítja vagy eltéríti, a célgolyó abban a pozícióban marad, ahol megáll.
- 2) Ha a célgolyót egy játékos megállítja vagy eltéríti a játéktéren, a megállító ellenfelének választási lehetősége van:
 - a) a célgolyót az új helyén hagyja
 - b) visszateszi az eredeti helyére
 - c) a célgolyót az eredeti helyétől a megállítási helye felé mutató egyenes vonalra helyezi az érvényes területen belül, legfeljebb a maximum távolságra, úgy, hogy a célgolyó látható maradjon.

A b) és c) pont csak akkor alkalmazható, ha a célgolyó meg volt jelölve. Ha ezt elmulasztották, az öcsi ott marad, ahol megállt.

Ha a meglőtt célgolyó érvénytelen területre kerül, mielőtt megállna a játéktéren, érvénytelen, és a 13.§-ban leírtak alkalmazandók.

GOLYÓK

15. § a golyók eldobása

Egy menet első golyóját a sorshúzást megnyerő, illetve az utoljára pontot író csapat egyik játékosa dobja. A továbbiakban mindig az a csapat játssza meg a golyóját, aki az adott állás alapján nem írta pontot.

A játékos semmilyen tárgy segítségével nem veheti igénybe, nem rajzolhat vonalat a földre, hogy irányítsa a golyóját, illetve nem jelölheti meg a helyet, ahol földet szeretne érni a golyóval. Amikor az utolsó golyóját játssza meg, tilos egy pótgolyót tartania a másik kezében.

A golyók csak egyszer játszhatók meg.

A dobást nem lehet megismételni, kivéve, ha a golyót mozgás közben a dobókör és az öcsi között véletlenül érintette, vagy megállította egy másik játékból származó öcsi vagy golyó, állat vagy bármilyen mozgó tárgy, illetve a 8.§ második bekezdésében leírt esetben.

Tilos a golyót vagy az öcsit megnedvesíteni.

A játékos köteles a golyóját mindenféle szennyeződéstől megtisztítani mielőtt azt megjátssza, különben a 34.§-ban leírt büntetést kell kiszabni.

Amennyiben az első megjátsszott golyó elhagyja az érvényes területet, az ellenfél következik, majd váltakozva dobnak, egészen addig, amíg nem lesz golyó az érvényes területen.

Ha a lövés vagy közelítés után nem marad golyó a kijelölt területen a 28.§ alkalmazandó.

16.§ a játékosok és nézők magatartása a játék alatt

A golyó eldobására rendelkezésre álló idő alatt a játékosoknak és a nézőknek teljes csendben kell lenni.

A fent leírt idő alatt az ellenfél nem sétálhat, gesztikulálhat, semmilyen, a dobó játékost zavaró tevékenységet nem folytathat. Csak a dobó játékos csapattársai tartózkodhatnak a dobókör és az öcsi között.

Az ellenfelek csak az öcsi illetve a dobókör mögött, a játék irányán kívül, ezektől minimum két méterre tartózkodhatnak.

Az ezen előírásokat figyelmen kívül hagyó játékosok a versenyből kizárhatók, ha a játékvezető figyelmeztetése után sem változtatnak viselkedésükön.

17. § a golyók eldobása és a pályát elhagyó golyók

A játék során senki nem dobhat próbát. Akik ezt nem tartják be, azok a 34.§-ban leírt büntetést kapják.

Ha a menet során a golyó a pályán kívül kerül, érvényes (kivéve a 18.§-ban leírtakat)

18. § érvénytelen golyó

A golyó érvénytelen, amint érvénytelen területre lép. A golyó, ami a játéktér határát jelölő vonal felett van, érvényes. A golyó akkor érvénytelen ha teljes terjedelmében átlépte a kijelölt pálya határát, amit akkor mondhatunk, ha felülről rá nézve nem takarja a vonalat. Ugyanezek alkalmazandók, ha kijelölt pályák esetén a golyó több mint egy, a használt pálya oldalával párhuzamos pályát vagy a pálya végét átlépi.

Időlimites játék esetén kijelölt pályán érvénytelen a golyó ha átlépi a pálya határait jelző vonalat.

A golyót, ami érvénytelen területről visszatér –akár a talaj lejtése, akár bármilyen álló vagy mozgó akadály miatt- azonnal ki kell venni a játékból, és mindent, amit az érvénytelen területről visszatérve elmozdított vissza kell helyezni az eredeti helyére.

Minden érvénytelen golyót azonnal el kell távolítani a játékból. Ennek elmulasztása esetén érvényessé válik, amint az ellenfél megjátssza a következő golyóját.

19. § megállított golyó

Minden golyó, amit egy néző vagy a bíró megállít vagy eltérít, ott marad, ahol megállt.

Minden golyó, amit a dobó játékos vagy csapattársa véletlenül megállít vagy eltérít, érvénytelen.

Ha a golyót a dobó játékos ellenfele véletlenül megállítja vagy eltéríti, a dobó játékos eldöntheti, hogy a golyót otthagyja, ahol megállt, vagy újra dobja.

Ha a meglőtt, vagy meglökött golyót egy játékos véletlenül megállítja vagy eltéríti, a hibát elkövető ellenfele az alábbi lehetőségek közül választhat:

- 1) Otthagyja ahol megállt
- 2) Az eredeti helyétől a megállítási helye felé mutató egyenes vonalra helyezi az érvényes területen belül, abban az esetben, ha az eredeti helye meg volt jelölve.

A golyót szándékosan megállító játékost és csapatát azonnal ki kell zárni a versenyből.

20. § a játékra rendelkezésre álló idő

A célgolyó kidobása után minden játékosnak egy perce van, hogy a golyóját eldobja, azután, hogy az előző golyó vagy öcsi megállt, illetve ha a pontok mérése szükséges, a mérés után.

Ezek az előírások vonatkoznak minden menet után a célgolyó kidobására is, úgy, hogy az egy perc a háromszori próbálkozásra vonatkozik.

Minden játékos aki ezt nem tartja be, azok a 34.§-ban leírt büntetést kapják.

21. § elmozdított golyó

Ha az álló golyó elmozdul, például a talaj lejtése vagy a szél miatt, akkor vissza kell tenni az eredeti helyére, amennyiben az meg volt jelölve. Ugyanez alkalmazandó, ha az öcsit a játékvezető, egy játékos, néző, másik játékból származó golyó vagy öcsi, egy állat vagy bármi más mozgó tárgy véletlenül elmozdítja.

A vita elkerülésének érdekében a játékosoknak meg kell jelölni a golyóik helyzetét. Nem fogadható el reklamáció olyan golyóval kapcsolatban, ami nem volt megjelölve. A bíró csak akkor hozhat döntést, ha a golyók eredeti helye látható.

Azonban ha a golyót egy játékban részt vevő golyó mozdítja el, érvényes.

22. § ellenfél golyójának eldobása

A játékos, aki nem a saját golyóját dobja el figyelmeztetést kap. A golyó, amit dobott érvényes, de azonnal ki kell cserélni –szükség esetén mérés után- a sajátjára.

Amennyiben a játék során a fenti eset megismétlődik, a vétkes játékos golyóját ki kell zárni a játékból, és mindent, amit elmozdított vissza kell helyezni az eredeti helyére.

23. § a szabálytalanul eldobott golyó

Minden golyó, amit nem abból a körből dobtak, amiből a célgolyót, érvénytelen és ha meg volt jelölve, akkor mindent vissza kell helyezni, amit elmozdított.

Az ellenfélnek joga van előnyszabályt alkalmazni, vagyis a fenti módon dobott golyót érvényesnek tekinteni. Ebben az esetben a célzott vagy lőtt golyó érvényes és minden, amit elmozdított, új helyén marad.

PONTOK ÉS MÉRÉS

24. § a golyók ideiglenes eltávolítása

Egy pont leméréséhez engedélyezett a célgolyó és a lemérendő golyók között elhelyezkedő golyók és akadályok ideiglenes elvétele, miután megjelölték őket. Mérés után az elvett golyókat és akadályokat vissza kell helyezni a helyükre. Ha az akadályt nem lehet eltávolítani, a mérést mérőközös segítségével kell elvégezni.

25. § a pontok mérése

A pontot az a játékos, vagy csapattársa jogosult lemérni, aki utoljára dobott. Az ellenfélnek joga van ellenőrző mérést végezni. A játékvezető a menet bármely pillanatában és a lemérendő golyók sorrendjétől függetlenül megkérhető a golyók pozíciójának lemérésére. A játékvezető döntése végleges.

A mérést megfelelő eszközzel kell végrehajtani, amiből minden csapatnak birtokolni kell egyet. Tilos a lábbal mérni. Az ezeket be nem tartó játékosokra a 34.§-ban leírt büntetések szabhatók ki.

26. § a pontok megállapítása előtt felszedett golyók

Tilos a játékosoknak a megjátszott golyókat a menet befejezése előtt felvenni.

Minden golyó, amit a pontok megállapítása előtt felvettek érvénytelen. ... Reklamációnak nincs helye.

27. § a golyók vagy az öcsi elmozdítása

A csapat, amelynek játékosa elmozdítja az öcsit vagy a golyót, elveszíti a pontot.

Ha egy pont lemérése közben a játékvezető elmozdítja a golyót vagy az öcsit, akkor igyekszik igazságos döntést hozni.

28. § az öcsitől egyenlő távolságra lévő golyók

Ha két csapathoz tartozó két golyó egyenlő távolságra van az öcsitől az alábbi három eset lehetséges:

- 1) ha nincs megjátszható golyó, a menet érvénytelen. A célgolyó kidobásának joga azé a csapaté, aki azt előzőleg kidobta
- 2) ha csak egy csapat rendelkezik golyóval, megjátssza azokat
- 3) ha mindkét csapatnak van még golyója, az következik, aki az utoljára dobott, addig, amíg nem szerez pontot az ellenfelével szemben. Amikor elfogynak a golyói, akkor az előző pont alapján kell eljárni.

29. § öcsihez vagy golyóhoz tapadt idegen test

Minden idegen testet, ami a golyóhoz vagy az öcsihez tapad, a mérés előtt el kell távolítani.

30. § panasz

A panaszokat a játékvezetőnél kell megtenni. A játszma vége után tett panaszokat nem lehet figyelembe venni.

Minden csapat felelős az ellenfél csapatának felügyeletéért (engedély, kategória, golyók stb.)

FEGYELMI SZABÁLYOK

31. § a hiányzó csapat vagy játékos büntetése

A sorsolás és a sorsolás eredményének kihirdetésekor a játékosoknak a zsűri-asztalnál kell tartózkodniuk. A mérkőzés kezdési időpontjában a játékosoknak a kijelölt játékterületen meg kell jelenniük. A mérkőzés kezdete után 15 perccel a játszmát meg nem kezdő csapat egyponthoz büntetésben részesül, ami az ellenfél csapatának pontjaihoz adódik. Ez az idő időlimites játék esetén 5 percre csökken.

Ezen idő lejártá után 5 percenként egy ponttal növekszik a büntetőpontok száma.

Ugyanezt a büntetést kell alkalmazni mérkőzések közben, ha a játékot bármi okból tartott szünet után folytatják.

A hiányos csapat nem köteles megvárni a hiányzó csapattársat, joga van elkezdni a játékot, azonban nem használhatja a hiányzó játékos golyóit.

A játékos nem maradhat távol a játéktól, és nem hagyhatja el a játékteret a játékvezető engedélye nélkül. Amennyiben ennek nem tesz eleget az ebben és a következő paragrafusokban leírtak alkalmazandók.

32.§ késve érkező játékos

Ha egy menet már elkezdődött, amikor a késő játékos megérkezik, nem vehet részt a játékban a menet végéig. Csak a következő menetben állhat be.

Ha egy játékos több mint egy órát késik, elveszti a jogát a játékban való részvételre.

Ha a csapattársai megnyerték a játékot, részt vehet a következő mérkőzésen, feltéve, hogy neveztek a csapattal.

Ha a verseny lebonyolítása bajnokság rendszerű, a mérkőzés eredményétől függetlenül részt vehet a következő mérkőzésen.

Egy menet megkezdettnek tekintendő, ha a célgolyót szabályosan kidobták.

33.§ játékos cseréje

Duplettben egy, tripléttben egy vagy két játékos cseréje engedélyezett a verseny hivatalos kezdete előtt, ha az új játékost előzetesen nem neveztek más csapatba.

34.§ büntetések a játék során

A játékszabályokat be nem tartó játékosra az alábbi büntetések szabhatók ki:

- 1) Figyelmeztetés
- 2) A megjátszott vagy megjátszandó golyó diszkvalifikálása
- 3) A megjátszott vagy megjátszandó és a következő golyó diszkvalifikálása
- 4) A vétkes játékos kizárása a játékból
- 5) A csapat diszkvalifikálása
- 6) Mindkét csapat diszkvalifikálása összejátszás esetén

35.§ zord időjárás

Eső esetén a megkezdett menetet be kell fejezni, hacsak a játékvezető másként nem rendelkezik. A versenybizottsággal egyetértésben dönthet a menet felfüggesztése vagy törlése mellett, amennyiben az időjárási körülmények ezt indokolják.

36.§ a játék folytatása

Ha a verseny következő fordulójának kezdetére egyes mérkőzések nem értek véget, a játékvezető, a rendező egyesület javaslata alapján a verseny folytatásához szükséges intézkedést vagy döntést hoz.

37.§ az eredmény befolyásolása

A csapatot, amely vitatkozik, sportszerűtlenül viselkedik vagy tiszteletlen a nézőkkel, a szervezőkkel vagy a bíróval, kizárják a versenyből. A kizárás magával vonhatja az esetleges eredmények törlését, valamint a 38.§-ban leírtak alkalmazását.

38.§ súlyos szabálytalanság

A játékos, aki súlyos szabálytalanságot követ el, vagy rosszabb esetben erőszakos a rendezőkkel, játékvezetővel, más játékosal vagy nézővel, az eset súlyosságától függően az alábbi büntetéseket kaphatja, akár halmozottan is:

- 1) Kizárás a versenyből
- 2) Játékos-engedélyének visszavonása
- 3) Kártérítés fizetése

A büntetés kiróható a vétkes játékosra és a csapatára is.

Az 1)-es büntetést a játékvezető szabja ki.

A 2) büntetést a versenybizottság szabja ki.

A 3) büntetést a rendező egyesület szabja ki, amely 48 órán belül köteles jelentést küldeni a kirótt pénzbüntetésről a szövetségnek, amely rendelkezik a felhasználásáról.

A végső döntést minden esetben a nemzeti szövetség elnöke hozza meg.

Minden játékos köteles megfelelő öltözetet viselni. Minden játékost, aki ezt nem tartja be, a játékvezető egyszeri figyelmeztetése után ki kell zárni a versenyből.

39.§ a játékvezető jogai és kötelességei

A játékvezető jogosult a verseny felügyeletére, a játék szabályainak szigorú alkalmazására és az adminisztratív szabályok betartatására. Joga van diszkvalifikálni azt a játékost vagy csapatot, amely nem fogadja el a döntéseit.

A nézőről, aki játékgengedéllyel rendelkezik, és a viselkedése befolyásolja a pályán történő incidenst, a bíró jelentést köteles írni a szövetségnek. A jelentés összefoglalja a történeteket a Fegyelmi Bizottságnak, amely kiszabja a megfelelő büntetést.

40.§ a versenybizottság összetétele és határozatai

Bármely esetben, ha a játékvezető nem a szabályoknak megfelelően intézkedik, jelenteni lehet a versenybizottságnak. A versenybizottság legalább három és legfeljebb öt tagból áll. A versenybizottság döntésével szemben fellebbezésnek helye nincs. Szavazategyenlőség esetén a versenybizottság elnöke dönt.

Megjegyzés: A fenti szabályokat a F.I.P.J.P. közgyűlése 2008. november 14-én Dakar-ban (Szenegál) elfogadta.

Fordította: Balogh Tamás