

ZASADY GRY

Rozgrywka odbywa się na pozbawionym trawy placu (zwanym bulodromem), np. na utwardzonym piasku, o wystarczająco wymiarach (które dla gry turniejowej wynoszą min. 15×4 m) i polega na rzucaniu z wytyczonego okręgu stalowymi kulami (bulami; fr. boule - kula) o średnicy od 70,5 do 80 mm (ciężar od 650 do 800 g) w kierunku małej drewnianej lub plastikowej kulki o średnicy od 25 do 35 mm nazywanej po francusku cochonnet, co znaczy prosiaczek (w Polsce częściej używa się nazwy winka).

Partia rozgrywa się w jednym z trzech możliwych składów:

- single (fr. tête-à-tête) - jeden gracz przeciwko drugiemu, gracze mają po 3 bule;
- dublety - w dwóch zespołach dwuosobowych, każdy gracz ma 3 bule;
- triplety - w dwóch zespołach trzyosobowych, każdy gracz ma 2 bule.

Każda partia składa się z kilku rozgrywek. Rozgrywka - to okres od wyrzucenia winki do wyrzucenia przez graczy ostatniej kuli. W danej rozgrywce każdy gracz stara się umieścić swój bul jak najbliżej winki lub wybić punktując (=stojąc najbliżej winki) bule przeciwnika. Rzuca zawsze zawodnik drużyny, której kula aktualnie nie punktuje (nie znajduje się najbliżej winki). Po wyrzuceniu wszystkich kul gracze podliczają punkty: zdobywa je tylko zwycięzca rozgrywki (którego kula stoi najbliżej winki), który otrzymuje punkt za każdą bulę umieszczoną bliżej winki niż najbliższa bule przeciwnika (najlepszy możliwy wynik rozgrywki to 1 pkt. (bardzo w przypadku remisu [Sytuacja remisowa to taka, w której na boisku nie znajduje się żadna kula lub zdarzył się remis, nie da się określić która z dwóch lub więcej bul jest najlepsza.]), najlepszy w przypadku gry drużynowej 6 pkt., przy singlach - 3 pkt.). Zwycięzca rysuje nowe kółko w miejscu, gdzie była winka, po czym rozpoczyna następną rozgrywkę. Partię wygrywa osoba lub zespół, który osiągnął jako pierwszy 13 punktów [Jedyną sytuacją, w której mecz toczy się do 15 punktów to mecz finałowy mistrzostw świata. Można jednak od tej reguły odstąpić].



BULE

Istnieje kilka firm produkujących bule (najpopularniejsze to: Obut, JB, La Boule Bleue, La Boule Noire), oferujących pełną gamę amatorskich i profesjonalnych autoryzowanych zestawów. Te ostatnie sprzedawane są po trzy identyczne sztuki i ich cena waha się od ok. 50 do 200, a nawet 300 euro za komplet. Oprócz tego można kupić amatorskie zestawy produkowane w Chinach, ich cena to ok. 40 zł za zestaw 6 kul.

Rozmiar buli dobiera się do wielkości dłoni rzucającego. Inne parametry (waga, twardość stali, wykończenie powierzchni kuli) - do terenu oraz stylu gry i przyzwyczajenia rzucającego. Właściwość i przydatność zmiennych parametrów bul są tematem nieustających debat i dyskusji wśród graczy.

Do gry potrzebne s .:

Bule (ilo w zale no ci od ilo ci osób i umówionej formacji)

winka (jedna do całej gry, najlepiej w kolorze widocznym np. arówiasty ółty)

Opcje gry: Wersja m ska odpowiednia dla Pa , Dam, Kobiet, dzieci (przedstawione dla ułatwienia)

Jeden (3 bule) Na jednego (3 bule) Tet-a-Tet. gra **6** bul razem

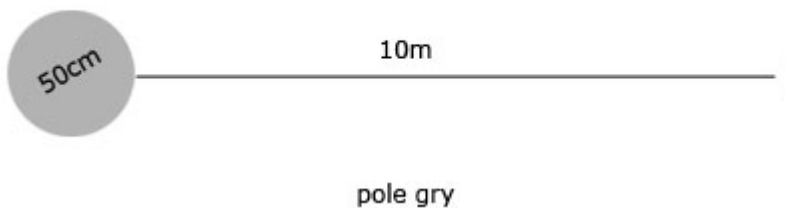
Dwóch (3 bule) Na dwóch (3 bule) Dublety. gra **12** bul razem

Trzech (2 bule) Na trzech (2 bule) Trliplety. gra **12** bul razem

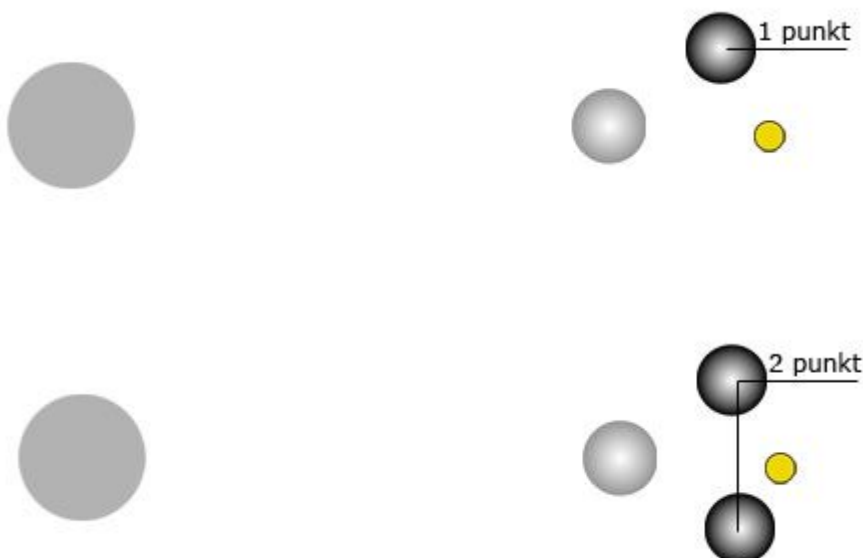
GRA SI DO **13** punktów(z wyj tkiem meczy specjalnych. finały zawodów, turniej, festiwali)

Miejsce wyrzutu.:

Koło rednicy ok. 50cm



Zwykle gra zaczyna si od losowania (np. rzutu monet) która dru yna zaczyna. Wygrane losowanie oznacza , e dru yna (b dziemy j nazywali JEDYNK , drug dru yn analogicznie DWÓJK) wyrzuca wink na odległo minimum 6 metrów (kroków) ale nie dalej ni 10 metrów (kroków). Je eli wyrzut jest zły to próbujcie do skutku (dokładne zasady wyrzutu wink , turniejowe zwyczaje poznamy w rozdziale gra na turniejach). Je eli winka stoi na minimum 6m i nie dalej ni 10m, zaczynamy gr . JEDYNKA wyrzucała wink (cel) i to JEDYNKA wyrzuca swój pierwsz kul . Na boisku mamy sytuacj : stoi winka i pierwsza kula JEDYNKI. Teraz do gry wchodzi DWÓJKA i wyrzuca swój pierwsz kul . Je eli JEDYNKA stoi swój kul bli ej winki od DWÓJKI to DWÓJKA rzuca do skutku a ich kula b dzie lepsza, to znaczy bli ej winki (celu). I to cała zasada gry. Ten kto wygrywa wyrzuca pierwszy wink i dostawia jak najlepiej swoją pierwsza kul , a druga dru yna rzuca do skutku a ich buła b dzie bli ej winki, je eli tak rzuca druga dru yna do skutku (znaczy postawienia bule bli ej winki, b d do wyczerpania kul)...(Czasami tak dobrze ustawiona pierwsza kula, powoduje e dru yna druga po 6 rzutach nie jest w stanie postawi lepiej swojej ani jednej bule). I teraz ka dy zada pytanie: Ale jak liczy punkty?? Jedna kula to jeden punkt, gramy sze cioma kulami i w ka dej rozgrywce mo emy maksymalnie zdoby sze punktów (pod warunkiem e nasze sze kul jest najbli ej winki zajmuj c pozycje 1,2,3,4,5,6 od winki a przeciwnik 7,8,9,10,11,12 czasami jest potrzebna miarka do zmierzenia odległo ci ... polecam przy rozstrzyganiu sporów)



Ruchoma winka.:

Je eli podczas gry przesuniecie wink i zostanie ona na wyznaczonym przez was boisku, po prostu grajcie dalej NIC SI NIE

DZIEJE, a zasada panuje ta sama zobaczcie która bula jest najbliżej winki i która drużyna ma punkt. Rzuci dalej drużyna która jest oczywiście dalej od winki-celu po przesunięciu. Jeżeli winka wypadnie za boisko (na razie zacznijcie od nowa, powtórzcie ostatni wyrzut winki zostawiając aktualną punktację, czyli wynik jak był do momentu wybiecia winki za boisko, ten wyrzut jest nieważny. Jeżeli winka wypada na samym początku to gracie po prostu od wyniku 0:0)



Ograniczenia czasowe.:

Przy grze pro-rodzinnej, towarzyskiej, treningowej czas nie ma znaczenia. Gramy po prostu do rozstrzygnięcia spotkania i nie zwracamy uwagi na czas. Przy grach turniejowych, zawsze jest ograniczenie czasowe na jeden mecz a ustala to zwykle organizator zawodów, bądź regulamin poszczególnych specjalnych rozgrywek typu CentopeCup. Na rundę wtedy przypada od 40 do 60 min plus jeden wyrzut winki po skończonym czasie w przypadku nie rozstrzygnięcia spotkania. Wszystko to w działaniu gry na turniejach.

Regulamin gry w kule.

Niniejszy regulamin stanowi podstawę gry w pétanque przez Polską Federację Pétanque i obowiązuje we wszystkich rozgrywkach P.F.P. począwszy od sezonu 2003.

Regulamin P.F.P. gry w pétanque opracowany został na podstawie regulaminu światowej Federacji Pétanque i został zatwierdzony przez Zarząd P.F.P.

Zasady ogólne

Art. 1: Pétanque jest sportem grupowym zespołowym, w której konkurują ze sobą dwie drużyny w układzie:
- trzech zawodników na trzech (triplety) (fr.: "triplettes"). Może ona być także rozgrywana w układzie:
- dwóch zawodników na dwóch (duplety) (fr.: "doublettes"),
- jeden zawodnik na jednego (single) (fr.: "tete a tete" = "sam na sam").

W tripletach każdy zawodnik dysponuje 2 kulami. W deblach każdy zawodnik dysponuje 3 kulami.

W singlach każdy zawodnik dysponuje 3 kulami. Inna formuła układu pomiędzy zawodnikami nie jest dozwolona.

Art. 2: Gra w pétanque jest rozgrywana przy użyciu kul zatwierdzonych przez Federację i posiadających następujące cechy:

a) muszą to być kule metalowe;

b) wielkość średnicy tych kul musi być zawarta między 7,05 cm (minimum) i 8,00 cm (maksymalnie);

c) ciężar kul winien zawierać się pomiędzy 0,650 kg (minimum) i 0,800 kg (maksimum).

Marka (znak fabryczny producenta) kuli oraz jej ciężar wyrażony cyfrowo, winny być wygrawerowane trwale na jej powierzchni, w taki sposób, aby były zawsze czytelne;

d) kule nie mogą być piaskowane, ani dociśnięte ołowiem lub w jakikolwiek inny sposób podrobione, przerobione lub zmienione w stosunku do kuli wytworzonej przez producenta uznanego przez Federację. Mogą być jedynie wygrawerowane na nich, nazwisko i imię (lub inicjały) zawodnika.

e) jedynym odstępstwem od Art.2 pkt. a-c stanowi rozgrywki klasy „open”, gdzie uczestniczą zawodnicy nielicencjonowani i nie muszą spełniać w/w warunków.

f) dla zawodników licencjonowanych dopuszcza się okres przejściowy dla Art.2 do końca sezonu ligowego 2003 r. Zawodnik uznany winnym wykroczeń wymienionych w p. d) jest natychmiast wykluczony z zawodów, podobnie jak jego partnerzy. Mogą tu wystąpić dwie następujące sytuacje:

1) w przypadku kul "podrobionych" : zawodnikowi grozi cofnięcie na okres minimum 15 lat, posiadanej przez

nego licencji, niezależnie od innych sankcji nakładanych przez Zarząd P.F.P. zarówno na zawodnika, który popełnił wykroczenie, jak i na pozostałych członków jego drużyny;

2) w przypadku kul "podrasowanych" (po poddaniu ich obróbce cieplnej) zawodnikowi grozi odebranie licencji na okres 5 lat oraz zakaz brania udziału przez okres 5 do 10 lat w eliminacjach do Mistrzostw Krajowych.

W każdym z obydwu powyższych przypadków, jeżeli kule były wypożyczone, a właściciel ich jest znany, podlega on karze zawieszenia na okres 5 lat. Jeżeli kula nie była podrabiana, ale z powodu zużycia lub błędów w produkcji nie może być przyjęta przez kontrolę, ponieważ nie odpowiada ona normom wymaganych w punktach a), b), c), zawodnik jest zobowiązany wymienić te kule, a jego drużyna rozgrywa partię dalej zaczynając ponownie od stanu zerowego. Już na początku rozgrywek, w interesie zawodników jest upewnienie się, czy ich kule, a także kule ich przeciwników odpowiadają wymaganiom normom. Począwszy od 3-ciej rozgrywki, jeżeli okaże się, że reklamacja zgłoszona przez zawodnika lub drużynę w stosunku do kul przeciwnika jest bezpodstawna, na takiego zawodnika lub drużynę zostanie nałożona kara w postaci 3 punktów, które podwyższą wynik przeciwnika. W przypadku kul, które zostaną otwarte celem ich zbadania, reklamujący ponosi za to odpowiedzialność w taki sposób, że jeżeli kule okażą się prawidłowe, będzie on musiał zwrócić równowartość ich ceny lub je wymienić, lecz w żadnym razie nie będzie mógł od niego odszkodowania. Sędziowie oraz komisja sędziowska mogą zawsze, w każdym momencie trwania zawodów, dokonać kontroli kul należących do jednego lub do kilku zawodników. Dopuszczalne jest skontrolowanie kul przez inne osoby, może być uwzględnione wyłączenie pomiędzy rozgrywkami. Po zakończeniu partii, nie jest ono dopuszczalne.

Kule stanowiące cel rzutu są wykonane z drewna. Ich średnica wynosi od 25 mm (minimalne) do 35 mm (maksymalne). Dozwolone są kule z drewna malowanego (na dowolny kolor), co sprawia, że są lepiej widoczne w terenie.

Art. 3.: Przed rozpoczęciem zawodów, każdy zawodnik musi wylegitymować się posiadaniem licencji. Musi ją także okazać na danie sędziego lub na początku partii - na danie przeciwnika.

Licencja musi być podpisana przez prezesa Federacji oraz przez jej posiadacza. Winna być ona opatrzona fotografią wykonaną niedawno i poświadczoną pieczęcią Federacji. Każdy zawodnik, którego licencja nie odpowiada tym wymaganiom, zostaje wykluczony z zawodów.

Art. 4.: Niedozwolone jest, aby w trakcie rozgrywki zawodnicy zmieniali kule metalowe rzucające lub kule drewniane stanowiące cel rzutu, za wyjątkiem następujących przypadków :

1) gdy nie uda się odnaleźć rzuconej kuli metalowej,

2) gdy nie uda się odnaleźć drewnianej kuli stanowiącej cel,

3) gdy kula rozpadnie się na dwie lub więcej części, największą z nich będzie wyznacznikiem zrealizowanego rzutu w sytuacji gdy była to ostatnia rzucona kula. Począwszy od następującej rozgrywki

obowiązkowo będzie zastępowanie kuli rozbitej innymi kulami, pod warunkiem, że będzie to kula identyczna, w przeciwnym bowiem razie, konieczna będzie wymiana całego kompletu. W sytuacji, gdy rozbita kula nie była ostatnią w rozgrywce, największy kawałek będzie natychmiast zastępowany pionymi kulami o średnicy analogicznej, będącej graniczącej ze średnicą kuli rozbitej.

4) Takie same zasady stosuje się dla kul drewnianych stanowiących cel.

Rozgrzywka

Art. 5.: Gra w petanque może się odbywać na każdym terenie. Jednakże rozgrywki ligowe i „open” zaliczane do punktacji klubowej, organizowane są na placu dokładnie wyznaczonym. Plac taki winien posiada następujące wymiary, traktowane jako minimalne : szerokość - 4 m i długość - 15 m.

Partie są rozgrywane do 13 punktów, z możliwością ustawienia puli 11-punktowych w zawodach eliminacyjnych. Dopuszcza się plac gry o innych wymiarach, nie mniejszych jednak niż 3 x 13 m pod warunkiem:

- wcześniejszej zgody przedstawicieli wszystkich klubów biorących udział w turnieju na podstawie przekazanych informacji przez organizatora turnieju nie później niż na 14 dni przed turniejem

- każdorazowo wcześniejszej zgody Zarządu P.F.P. (W przypadku uzyskania takiej zgody automatycznie dopuszcza się odległość 0,5 m określoną w art. 7 pkt 3 jako minimalną).

Art. 6.: Zawodnicy winni udać się na wyznaczony dla nich plac, gdzie następuje wylosowanie drużyny, która będzie wyrzucała drewniane kule stanowiące cel. Zawodnik danej drużyny, na którego przypadnie wyrzucenie

tej kuli, dokonuje wytyczenia punktu wyjściowego i na ziemi wokół niego rysuje okrąg takiej wielkości, aby zmieścił się w nim całe stopy zawodnika (rednica okręgu: 0,35 m do 0,50 m). Okrąg ten musi być oddalony o co najmniej 1 metr od najbliższej przeszkody lub granicy wyznaczonego placu. Stopy muszą mieścić się wewnątrz okręgu i nie mogą przekraczać jego linii. W trakcie rzutu nie wolno wyjść poza jego obręb, ani oderwać stóp od nawierzchni do momentu aż rzucona kula dotknie ziemi. Wyjtek stanowi osoba o widocznej niepełnosprawności przynajmniej jednej kończynie dolnej, która ma prawo do umieszczenia tylko jednej stopy w okręgu. Fakt, że dany zawodnik wykonuje rzut umieszczając cel na placu nie oznacza, że zawodnik ten musi punktować jako pierwszy (punktować = wyrzucił rozgrywaną kulę jak najbliższemu celowi, w odróżnieniu od wybijania = trafianie swojej kulej w kulę przeciwnika w celu jej przemieszczenia). W przypadku wytyczenia tego samego placu gry dla dwóch drużyn przeciwnych, nie mogą one spotkać się na innym terenie bez zgody sędziego.

Art. 7.: Ważność rzutu kulą stanowi cel, zależy od tego, czy:

1) odległość między wyrzucenym celem, a najbliższym punktem brzegu okręgu zakreślonego przez zawodnika wynosi:

- najmniej 5 m i najwyżej 9 m w zawodach Kadetów (gracze początkujący),
- najmniej 6 m i najwyżej 9 m w zawodach Juniorów (gracze średnio zaawansowani),
- najmniej 6 m i najwyżej 10 m w zawodach Seniorów (gracze zaawansowani).

2) zakreślony okrąg jest oddalony o co najmniej 1 metr od najbliższej przeszkody lub granicy wyznaczonego placu.

3) kula stanowi cel jest oddalona o co najmniej 1 metr od najbliższej przeszkody lub granicy wyznaczonego placu.

4) cel jest widziany przez zawodnika, którego stopy są umieszczone na brzegach wewnętrznych okręgu, a postać tego zawodnika jest idealnie wyprostowana. W przypadku kontrowersji co do tego punktu, tylko sędzia decyduje, czy cel jest widoczny, przy czym odwołanie się od jego decyzji nie jest możliwe. W następnej rozgrywce, kula stanowi cel jest wyrzucana z okręgu zakreślonego wokół punktu, w którym znajdowała się ona w czasie poprzedniej rozgrywki, z wyjściem sytuacji, w której: okrąg ten znalazłby się w odległości mniejszej niż 1 m od jakiejś przeszkody lub granicy wyznaczonego placu rozgrywek; rzut celem nie byłby możliwy przy zachowaniu odległości

regulaminowej. W pierwszym przypadku, zawodnik zakreśla okrąg w regulaminowej odległości od najbliższej przeszkody lub od granicy wyznaczonego placu. W drugim przypadku, zawodnik może cofnąć punkt, w którym znajdował się cel, a do uzyskania maksymalnej odległości rzutu. Można

to wystąpić tylko wtedy, gdy cel nie może być rzucony w żadnym kierunku na odległość maksymalną. Jeżeli w wyniku 3 kolejnych rzutów w ramach jednej drużyny, nie udało się umieścić celu zgodnie z zasadami regulaminowymi zdefiniowanymi powyżej, kula stanowi cel jest przekazywana do drużyny przeciwnika, która również ma prawo do trzech rzutów i która także może cofnąć okrąg zgodnie z zasadami powyżej przedstawionymi. Jeżeli drugiej drużynie nie udało się ustawić celu w wyniku 3 kolejnych rzutów, położenie okręgu nie będzie mogło być zmienione. W każdym bądź razie, drużyna, która utraciła prawo do ustawienia celu po 3 pierwszych rzutach, zachowuje nadal prawo rozgrywania pierwszego rzutu kul metalowych.

Art. 8.: 1. Jeżeli rzucona kula stanowi cel zostanie zatrzymana przez sędziego, zawodnika, widza, jakie zwierzę lub jakiś przedmiot ruchomy, rzut taki nie jest ważny i musi być powtórzony, przy czym, nie zalicza się go do serii 3 rzutów, do których ma prawo zawodnik lub drużyna.

2. Już po ustawieniu celu, w trakcie rozgrywania pierwszej kuli drużyna przeciwna ma jeszcze prawo zakwestionować zgodnie jego pozycję z regulaminem. Jeżeli zastrzeżenie zostanie uznane, cel będzie ustawiany na nowo, a rzut kul ponownie rozegrany. Jeżeli drużyna przeciwnika rozegrała choćby jedną kulę, cel uważa się za umieszczony prawidłowo i żadna reklamacja nie może być dopuszczona.

Art. 9.: Cel uważa się za stracony w następujących przypadkach:

1) Kiedy po wyrzuceniu, cel nie znajdzie się w obrębie granic przewidzianych w Artykule 7.

2) Kiedy w trakcie rozgrywki, cel przesunie się poza wyznaczony plac na teren niedozwolony. Cel, który ustawi się na linii granicy tego placu, jest ważny. Traci się go dopiero wtedy, gdy całkowicie przekroczy tę granicę. Jeżeli linia ta uwidoczniła jest w postaci linki, wtedy strata celu lub rozgrywanej kuli następuje w momencie wytoczenia się poza tę linkę. Za teren niedozwolony uważa się między innymi kałużę na placu gry, wypełnioną wodą, w której cel swobodnie pływa.

3) Kiedy po wybijeniu, cel, mimo że pozostaje w obrębie granic wyznaczonego placu, przestanie być

widoczny z okręgu według zasad z Artykułu 7. (Cel, który jest maskowany (tzn. niedokładnie widoczny z okręgu) przez kulę, nie jest uważany za stracony).

4) Kiedy w trakcie rozgrywki, cel wtoczy się do okręgu, z którego dokonywane są rzuty i zatrzyma się w nim.

5) Kiedy nie udaje się odnaleźć wybitego celu.

Art. 10.: Po wykonaniu rzutu celem, jest formalnie niedozwolone, aby zawodnicy usuwali, przesuwali, bądź rozgrywali istniejące przeszkody (kamienie, piasek, liście, itp.) znajdujące się na placu rozgrywek. Jednakże, zawodnik, który przygotowuje się do rozgrywki, może zlikwidować dołek, który powstał w wyniku uderzenia kulą rzuconą przez poprzednika. Za nie przestrzeganie tej zasady, zawodnicy są narażeni na następujące sankcje:

1) Upomnienie.

2) Wycofanie kuli rozgrywanej lub kuli następczej.

3) Zawieszenie zawodnika na czas jednej rozgrywki.

4) Dyskwalifikacja drużyny.

5) Dyskwalifikacja obu drużyn w przypadku oszukania czego porozumienia między nimi.

Art. 11.: 1. Jeżeli w trakcie rozgrywki cel zostaje zamaskowany w sposób nieoczekiwany, poprzez przykrycie liściem, kawałkiem papieru, itp., przedmioty te zostają usunięte po uprzednim wyznaczeniu celu (poprzez narysowanie na ziemi dwóch kresek prostokątnych, których punkt przecięcia się wyznacza miejsce kuli lub celu zaznaczane strzałką).

2. Jeżeli cel po zatrzymaniu się, znowu zmieni pozycję w wyniku na przykład, podmuchu wiatru lub spadku terenu, wtedy jest on przenoszony na swoje pierwotne miejsce. Podobnie rzecz się ma w przypadku przypadkowego przesunięcia celu przez sędziego, zawodnika, widza, przez kulę pochodzącą z innej gry, przez zwierzę lub jakiś przedmiot ruchomy.

3. W celu uniknięcia nieporozumienia, zawodnicy muszą oznaczyć cel. Żadna reklamacja nie może mieć miejsca w odniesieniu do kuli, czy celu, które nie zostały oznakowane. Cel, który znalazł się w kałuży pozostaje w miejscu, o ile nie płynie w niej swobodnie (patrz Artykuł 9).

Art. 12.:

1.) Jeżeli w trakcie rozgrywki cel zostaje stracony, występuje wtedy trzy następujące sytuacje :

a) gdy obie drużyny dysponują jeszcze kulami do kontynuowania rozgrywki, przerwana rozgrywka zostaje anulowana.

b) gdy tylko jedna z drużyn dysponuje jeszcze kulami w rękach, wtedy drużyna ta otrzymuje tyle punktów, ile ma kul do rozegrania.

c) gdy obie drużyny nie mają więcej kul w rękach, rozgrywka zostaje unieważniona.

Cel, który nie zostanie odnaleziony w ciągu pięciu minut od chwili jego zagubienia, uważany jest za nieodnaleziony.

Art. 13.:

1.) Jeżeli cel wybity zostanie zatrzymany w obrębie placu gry przez widza lub sędziego, zachowuje swoje położenie.

2) Jeżeli uderzony cel zostanie zatrzymany przez któregoś z zawodników, wtedy zawodnik drużyny przeciwnej może skorzystać z jednej z trzech następujących możliwości :

a) pozostawić cel na jego nowym miejscu,

b) przestawić cel na jego pierwotne miejsce,

c) umieścić cel na przedłużeniu linii biegnącej od miejsca pierwotnego ustawienia celu do miejsca, w którym został on zatrzymany, pod warunkiem jednak, że dzieje się to w obrębie placu gry i w taki sposób, że rozgrywka może się odbywać dalej.

Art. 14.: Rzut pierwszą kulą w danej rozgrywce jest dokonywany przez zawodnika (drużynę), który został wylosowany, bądź, który wygrał rozgrywkę poprzednią. Zawodnikowi nie wolno pomagać sobie żadnym przedmiotem, celem wybitcia lub ustawienia celu lub kuli., ani rysować kresek na ziemi dla zaznaczenia stycznej (styczna, to miejsce z góry zaplanowane, w które ma trafić rzucona kula). Kiedy zawodnik rozgrywa swój ostatni kul, nie może trzymać w drugiej ręce kuli zapasowej. Zabronione jest zwilżanie zarówno kul metalowych, jak i kul drewnianych.

Art. 15.: Przez cały czas regulaminowy, jakim dysponuje zawodnik na wykonanie rzutu swój kul , zarówno pozostali zawodnicy, jak i widzowie, winni zachować całkowitą ciszę. Zawodnicy drużyny przeciwnej nie mogą w tym czasie chodzić, gestykulować, czy robić coś, co mogłoby rozpraszać zawodnika. Jedynie partnerzy tego zawodnika mają prawo wejść im do okręgi celu, aby wskazać styczeń. Zawodnicy drużyny przeciwnika muszą się znajdować od strony celu lub na tyłach zawodnika rozgrywającego w odległości co najmniej 2 m od jednego i od drugiego. Zawodnicy, którzy nie przestrzegają tych przepisów, mogą być wykluczeni z zawodów, w sytuacji, gdy po zwróceniu im uwagi przez sędziego nie skorygują swojego zachowania.

Art. 16.: Kula raz wyrzucona nie może być ponownie rozgrywana. Mogą być rozgrywane jedynie te kule, które zostały zatrzymane lub których kierunek został przypadkowo odchylony na trasie między celem i okręgiem z powodu wtargnięcia kuli pochodzącej z innej rozgrywki, zwierzęcia lub jakiegoś przedmiotu ruchomego (piłka, itp.) oraz w przypadku przewidzianym Artykułem 8 punkt 2. Niedozwolone jest wykonywanie rzutów próbnych w czasie rozgrywania. W sytuacji, gdy place rozgrywek zostały wytyczone przez organizatorów, każdy drużyna musi wrzucić kulę stanowiącą cel na plac, który został jej przeznaczony. Kule wychodzące poza teren tego placu w trakcie rozgrywki, są nieważne, podobnie jest z celem. Przy każdej następnej rozgrywce, zawodnicy kontynuują grę na swoim uprzednio wyznaczonym placu. Kiedy plac jest otoczony bandami, bandy te muszą znajdować się poza linią straty celu, w odległości 0,30 m. Przepisy niniejsze mają oczywiście zastosowanie także w rejonie trybuny honorowej. Kula rozgrywana, mimo że ukryta pozostaje w miejscu, o ile nie znajdzie się na terenie niedozwolonym.

Art. 17.: Każda kula, która przetoczy się lub która zostanie rzucona na teren niedozwolony, zostaje unieważniona. Jeżeli kula ta wróci ponownie na plac gry, czy to z powodu zbiegania, czy gdy zostanie zepchnięta przez jakąś przeszkodę ruchomą lub nieruchomą, zostaje usunięta, a elementy, które naruszy w czasie przetaczania się poza teren gry, zostają ustawione na dawne miejsce. Każda unieważniona kula winna być natychmiast usunięta z gry. Jeżeli to nie nastąpi, odzyska ona swoją wartość z chwilą gdy nastąpi kula wejdzie do gry.

Art. 18.: Każda rozgrywana kula, która została zatrzymana przez osobę obserwującą grę lub przez sędziego, zachowuje pozycję nadaną jej w punkcie znierechomienia. Każda rozgrywana kula zatrzymana przez zawodnika drużyny do której ta kula należy, jest unieważniona. Każda kula puentowana (wymierzona jak najbliższej celu), zatrzymana przez zawodnika drużyny przeciwnej, może, w zależności od woli zawodnika puentującego, być zagrana ponownie lub pozostawiona w miejscu, w którym znierechomiła. Jeżeli kula wybita lub uderzona, jest zatrzymana przez któregoś z zawodników, to przeciwnik zawodnika, który popełnił błąd, może:

- a) pozostawić kulę w punkcie jej znierechomienia,
- b) umieścić ją na przedłużeniu linii idącej od miejsca pierwotnego położenia, w którym znajdował się element uderzony (kula metalowa lub kula drewniana, jako cel) do miejsca, w którym została zatrzymana, ale wyłącznie na terenie placu gry. Zawodnik, który celowo zatrzymał kulę błąd c w ruchu, jest natychmiast zdyskwalifikowany, razem ze swoją drużyną.

Art. 19.: Kiedy cel zostaje ustawiony, zawodnik ma maksymalnie jedną minutę na wykonanie rzutu kul. Czas ten zaczyna biec od chwili zatrzymania się celu lub rozgrywanej kuli, a jeżeli musi być dokonany pomiar punktu, od chwili jego wykonania. Te same przepisy są stosowane w odniesieniu do rzutu celem po każdej rozgrywce. Zawodnik, który nie podporządkowuje się temu przepisowi, naraża się na kary opisane w Artykule 10.

Art. 20.: Jeżeli kula przesunie się pod wpływem wiatru lub w wyniku nachylenia terenu, winna być przeniesiona na swoje miejsce. To samo dotyczy kuli przypadkowo przesuniętej przez zawodnika, widza, zwierzę, lub przez przedmiot ruchomy. Celem uniknięcia jakichkolwiek dyskusji, zawodnicy muszą wyznaczyć (poprzez narysowanie na ziemi dwóch kreskach prostokątnych, których punkt przecięcia się wyznacza miejsce kuli lub celu zaznaczane strzałką) swoje kule oraz cel. W stosunku do kuli lub celu nie wyznaczonych, nie będą uwzględniane żadne reklamacje, a sędzia będzie orzekał tylko na podstawie usytuowania na placu kul oraz celu.

Art. 21.: Zawodnik, który rozgrywa nie swoją kulę otrzymuje upomnienie: zagrana pozostaje w miejscu, ale kula musi być wtedy natychmiast wymieniona. W przypadku powtórzenia się sytuacji w ramach jednej partii,

kula takiego zawodnika zostaje unieważniona i wszystkie elementy, które ona przemieniła winny wrócić do pierwotnego położenia. Przed wykonaniem rzutu, zawodnik winien oczyścić kulę z resztek błota, czy innych ciał obcych, pod rygorem nałożenia sankcji przewidzianych Artykułem 10.

Art. 22.: Każda kula rzucona w sposób niezgodny z regulaminem jest nieważna, a wszelkie przesunięcia, które ona spowoduje w czasie swego przebiegu przez plac, są likwidowane poprzez ustawienie kul w pierwotnym ich położeniu. Podobnie jest w odniesieniu do rzutu kuli z okręgu innego, niż okrąg, z którego został wykonany rzut celu, lub po przekroczeniu stop linii okręgu. W przypadku powyższym, zawodnik drużyny przeciwnej może zastosować zasadę wyboru korzyści i oświadczyć, że uznaje kulę za ważną. W przypadku takim, niezależnie od tego czy jest to kula punktowana, czy też kula wybijająca, pozostaje ona ważna i wszystkie zmiany, które spowodowała na placu gry są zachowane.

Punkty i pomiary

Art. 23.: W celu dokonania pomiaru punktu, dozwolone jest chwilowe przesunięcie, po uprzednim wyznaczeniu, kul oraz przeszkód znajdujących się między celem, a kulami w stosunku do których pomiar ten musi być dokonany. Jeżeli pomiar jest dokonywany przy pomocy cyrkla, ani kule, ani przeszkody nie powinny być usuwane.

Art. 24.: Pomiar punktu dokonywany jest przez zawodnika, który rzucał kulę jako ostatni lub który z jego kolegów z drużyny. Zawodnicy drużyny przeciwnej zawsze mają prawo sprawdzenia dokonanego pomiaru. Niezależnie od momentu rozgrywki, czy usytuowania kuli, zawsze można się zwrócić do sędziego o rozstrzygnięcie w tej sprawie, a decyzja jego jest ostateczna.

Art. 25.: Jeżeli po zakończeniu rozgrywki, jaka kula zostanie zdjęta przed rozliczeniem punktacji, stanie się ona nieważna, o ile nie została wyznaczona na ziemi. W tym przypadku nie powinny być uwzględniane żadne reklamacje.

Art. 26.: Traci punkt drużyna, której zawodnik dokonując pomiaru przesunie cel lub kulę będącą przedmiotem sporu. Jeżeli w trakcie pomiaru punktu sędzia poruszy lub przesunie cel lub kulę, a po dokonaniu nowego pomiaru punkt pozostanie przy kuli uznanej przedtem za znajdującą się bliżej celu, uznaje się, że orzeczenie sędziego jest niepodważalnie bezstronne. Podobnie jest w sytuacji, gdy po dokonaniu nowego pomiaru, punkt nie jest należny kuli, która przedtem została uznana za zwycięską.

Art. 27.: 1. Jeżeli dwie kule, należące każda do innej drużyny, znajdują się w równej odległości od celu lub stykają się z nim, wynik rozgrywki będzie zerowy, w przypadku gdy nie ma więcej kul do rozgrywania.
2. Jeżeli tylko jedna drużyna posiada jeszcze kule, rozgrywa je do końca i odnotowuje u siebie tyle punktów, ile jej kul znajduje się bliżej celu.
3. Jeżeli obydwie drużyny dysponują kulami, drużyna która rozgrywała kulę jako ostatnia, ponownie rozgrywa, następnie robi to drużyna przeciwnika i tak dalej, aż do momentu, kiedy zostanie zdobyty punkt przez którąś z nich. Kiedy pozostanie już tylko jedna drużyna dysponująca kulami, mają zastosowanie postanowienia paragrafu poprzedniego.

Art. 28.: Przed przystąpieniem do pomiaru punktu, należy usunąć ciała obce, które przykleiły się do kuli lub celu.

Art. 29.: Aby dana reklamacja mogła być uwzględniona, musi być przedtem zgłoszona do sędziego. Reklamacje zgłoszone po podsumowaniu wyników partii, nie są uwzględniane. Każda drużyna sama odpowiada za nadzór nad drużyną przeciwnika (licencje, kategoria, plac rozgrywek, kule, itp.).

Dyscyplina

Art. 30.: W chwilach losowania spotka oraz ogłaszania wyników tego losowania, zawodnicy, a przynajmniej kapitanowie drużyny muszą być obecni przy tablicy kontrolnej. Nieobecność drużyny na terenie rozgrywek w kwadrans po ogłoszeniu wyników losowania, powoduje utratę przez nią jednego punktu, który powiększa punktację drużyny przeciwnika. Po upływie tego kwadransa, każda dalsze pięć minut nieobecności powoduje utratę kolejnego jednego punktu. Takie same kary obowiązują w trakcie zawodów, po każdym ciągu.

losów oraz w przypadku ponownego rozpoczęcia partii przerwanej, niezależnie od powodów tego przerwania. Drużyna, która nie stawiała się na placu rozgrywek w ciągu godziny od chwili ogłoszenia wyników głosowania, oddaje zwycięstwo walkowerem.

Drużyna, która stawiała się nie w pełnym składzie jest zdolna do rozpoczęcia rozgrywania partii, nie czekając aż pojawi się zawodnik nieobecny, z tym że kule tego zawodnika nie biorą udziału w grze.

Art. 31.: Jeżeli po rozpoczęciu rozgrywki, pojawi się nieobecny dotychczas zawodnik, nie bierze on w niej udziału. Może być włączony do zawodów dopiero w następnej rozgrywce. Jeżeli zawodnik nieobecny pojawi się po upływie jednej godziny od rozpoczęcia partii, traci prawo do uczestniczenia w tej partii. Jeżeli jego współzawodnik lub współzawodnicy wygrają tę partię, będzie on mógł wziąć udział w partii następnej, pod warunkiem, że nazwiska zawodników tworzących tę drużynę były przedtem wpisane na listę uczestników. Jeżeli zawody są rozgrywane pulami, zawodnik ten może wziąć udział w partii następnej niezależnie od wyniku pierwszej partii.

Art. 32.: Zastąpienie zawodnika już po ogłoszeniu wyników losowania pierwszych spotkań, a także spotkanie eliminacyjnych, jest niedozwolone,

Art. 33.: W razie znacznej zmiany warunków atmosferycznych, każda rozpoczęta rozgrywka winna być dokończona, chyba że sędzia orzeknie inaczej, gdy tylko on wspólnie z komisją, jest upoważniony do zatrzymania gry lub do jej anulowania z powodu siły wyższej. Jeżeli po ogłoszeniu kolejnego etapu zawodów (druga tura, trzecia tura, itd.), jakie partie nie zostały jeszcze zakończone, sędzia główny po zasięgnięciu opinii pozostałych sędziów, może podjąć takie decyzje, jak uzna za konieczne dla właściwego przebiegu zawodów. Żaden zawodnik nie może opuścić partii lub terenu rozgrywek w trakcie gry bez zezwolenia sędziego. W przypadku braku takiego zezwolenia, stosuje się odpowiednio artykuły 31 i 32.

Art. 34.: Dzielenie się gratyfikacjami i rekompensatami jest formalnie zabronione. Drużyny, które będą podważały decyzje co do partii końcowych lub każdej innej partii, wykazując przez to brak ducha sportowego oraz brak szacunku dla publiczności, kierownictwa lub sędziów, będą wyłączone z zawodów. Takie wyłączenie może spowodować ewentualne niezatwierdzenie uzyskanych wyników oraz zastosowanie sankcji z poniższego Artykułu 37.

Art. 35.: Zawodnik, który okaże się winnym niewłaściwego lub gwałtownego zachowania wobec kierownictwa, sędziego, innego zawodnika lub kibica podlega jednej lub kilku następującym sankcjom, w zależności od wagi przewinienia:

- 1) wyłączenie z zawodów
- 2) cofnięcie licencji
- 3) konfiskata lub zwrot gratyfikacji i rekompensat.

Sankcja odnosi się do zawodnika, który dopuścił się przewinienia, może być zastosowana także do całej jego drużyny. Sankcje 1) i 2) są wymierzane przez sędziego Sankcja 3) jest wymierzana przez Zarząd P.F.P. .

Art. 36.: Sędziowie wyznaczeni do kierowania zawodami są zobowiązani do czuwania nad ciętym przestrzeganiem oficjalnego regulaminu gry, regulaminu turnieju oraz zasad etyki. Posiadają oni pełnię potencji do wykluczenia z zawodów każdego zawodnika lub drużyny, którzy lub które odmówi podporządkowania się ich decyzji. Kibice z pośród uczestników turnieju, zmuszeni do opuszczenia zawodów, z powodu swego zachowania będącego przyczyną incydentów na terenie rozgrywek zostaną wymienieni w sprawozdaniu sędziego, skierowanym do Zarządu P.F.P., który rozstrzygnie o zastosowaniu odpowiednich sankcji.

Art. 37.: Przypadki nie przewidziane niniejszym regulaminem podlegają decyzji sędziego głównego. Od każdego zawodnika wymagany jest właściwy strój (niedozwolony jest nagi tors oraz bosość stopy). Każdy zawodnik nie przestrzegający tych postanowień będzie wyłączony z zawodów po uprzednim upomnieniu przez sędziego. Aktualne przepisy międzynarodowe wymagają od graczy w petanque elegancji i kurtuazji w gestach i w słowach.