



OFFICIAL RULES FOR THE SPORT OF PÉTANQUE

Applicable to all territories of the national federations, members of the FIPJP

GENERAL RULES

Article 1, Composition of teams

Pétanque is a sport in which:

- 3 players play against 3 players (triples).

It can also be played by:

- 2 players against 2 players (doubles).
- 1 player against 1 player (singles).

In triples, each player uses 2 boules.

In doubles and singles, each player uses 3 boules.

No other formula is allowed.

Article 2, Characteristics of approved boules

Pétanque is played with boules approved by the F.I.P.J.P. and which conform to the following criteria:

- 1) To be made of metal.
- 2) To have a diameter between 7.05 cm (minimum) and 8 cm (maximum).
- 3) To have a weight of between 650 grams (minimum) and 800 grams (maximum).

For competitions reserved for players who are aged 11 years or less in the year, they may use boules that weigh 600 grammes and are 65 mm in diameter provided that they are made under one of the approved labels.

OFICIALIOS TAISYKLĖS PETANKĖS SPORTUI¹

Taikomos visoms nacionalinių federacijų, FIPJP² narių, teritorijoms³

BENDROSIOS TAISYKLĖS

1 straipsnis. Komandų sudėtis

Petankė yra sportas, kuriame:

- 3 žaidėjai žaidžia prieš 3 žaidėjus (trejetai).

Taip pat gali žaisti:

- 2 žaidėjai prieš 2 žaidėjus (dvejetai).
- 1 žaidėjas prieš 1 žaidėją (vienetai).

Trejetuose kiekvienas žaidėjas žaidžia su 2 rutuliais.

Dvejetuose ir vienetuose kiekvienas žaidėjas žaidžia su 3 rutuliais.

Kitokie formatai neleidžiami.

2 straipsnis. Aprobėtų rutulių charakteristikos

Petankė yra žaidžiama FIPJP aprobuotais rutuliais, kurie atitinka šiuos kriterijus:

- 1) yra pagaminti iš metalo;
- 2) turi skersmenį nuo 7,05 cm (mažiausiai) iki 8 cm (daugiausiai);
- 3) turi svorį nuo 650 gramų (mažiausiai) iki 800 gramų (daugiausiai);

Varžybose, skirtose 11 metų amžiaus ar jaunesniems žaidėjams, gali būti naudojami 600 gramų sveriantys ir 65 mm skersmens rutuliai, su sąlyga, kad jie yra vienos iš oficialiai patvirtintų markių.

The trademark of the manufacturer and the weight must be engraved on the boules and must always be legible.

The player's first and last names (or initials) may also be engraved on them, as well as various logos, initials, acronyms or similar detail, in accordance with the specifications relating to the manufacture of the boules.

4) The boule must be hollow and not contain any material such as lead, sand, mercury etc. As a general rule, the boules must not be tampered with in any way, nor altered or modified after machining by the approved manufacturer. Importantly, re-tempering of the boules in order to modify the hardness applied by the manufacturer is forbidden.

Article 2a, Penalties for irregular boules

Any player guilty of breaking the above condition 4) is immediately disqualified from the competition together with their partners.

If a boule not “tampered with” but worn, or of defective manufacture, does not pass the official examination successfully, or does not comply with the norms set out in paragraphs 1), 2) and 3) above, the player must change it. They may also change the set.

Complaints relating to these three paragraphs and made by players are admissible only before the start of a game. It is in the interests of the players, therefore, to ensure that their boules and those of their opponents comply with the above rules.

Complaints relating to 4) are admissible at any time during the game, but they must be made between ends. However, from the third end onwards, if a complaint made about the boules of an opponent is proved to be unfounded, 3 points will be added to the score of the opponent.

An umpire or the jury may, at any time, require examination of the boules of one or several players.

Article 3, Approved jacks

Jacks are made of wood, or of a synthetic material bearing the manufacturer's mark and having obtained the FIPJP's approval in line with the precise specification relating to the required standards.

Gamintojo prekių ženklas ir rutulio svoris turi būti išgraviruoti ant rutulių ir visada įskaitomi.

Pagal reikalavimus, susijusius su rutulių gamyba, ant jų taip pat gali būti išgraviruoti tiek žaidėjų vardai ir pavardės (ar inicialai), tiek ir įvairūs logotipai, inicialai, akronimai ar panašios detalės.

4) rutulys turi būti tuščiaviduris ir neužpildytas jokiais medžiagomis, tokiomis kaip švinas, smėlis, gyvsidabris ir t. t. Iš esmės, rutuliai po to, kai juos pagamino aprobuotas gamintojas, negali būti jokia būdu apdorojami, perdirbinėjami ar modifikuojami. Itin svarbus yra draudimas kartotinai grūdinti rutulius siekiant pakeisti gamintojo taikomą kietumą.

2a straipsnis. Nuobaudos už reikalavimų neatitinkančius rutulius

Bet kuris žaidėjas, kaltas dėl aukščiau⁴ nurodytos 4) sąlygos pažeidimo, yra nedelsiant diskvalifikuojamas iš varžybų kartu su jo partneriais⁵.

Jei rutulys yra ne apdorotas, o tiesiog susidėvėjęs arba dėl pagaminimo trūkumų pripažintas netinkamu po oficialaus patikrinimo, arba neatitinka aukščiau⁴ nurodytuose 1), 2) ir 3) punktuose nustatytų normų, žaidėjas privalo jį pakeisti. Žaidėjas taip pat gali pakeisti visą rutulių komplektą.

Žaidėjų skundai, susiję su minėtais trimis punktais, yra priimtini tik iki žaidimo pradžios. Taigi, žaidėjų interesų labui yra užtikrinti, kad jų ir varžovų rutuliai atitiktų aukščiau nurodytas taisykles.

Skundai, susiję su 4) sąlygos pažeidimais, priimtini bet kuriuo žaidimo metu, bet jie turi būti pareikšti tarp setų. Tačiau pradant nuo trečio seto pabaigos, jei skundas dėl varžovo rutulių pripažintas nepagrįstu, varžovui skiriami 3 taškai.

Bet kuriuo metu teisėjas arba žiuri⁶ gali pareikalauti vieno ar keleto žaidėjų rutulių patikrinimo.

3 straipsnis. Aprobuoti kašanetai⁷

Kašanetai turi būti pagaminti iš medienos arba sintetinės medžiagos, su gamintojo ženklų ir gavę FIPJP patvirtinimą, kad atitinka tikslus reikalavimus, susijusius su taikomais standartais.

Their diameter must be 30 mm (tolerance: + or – 1 mm).

Their weight must be between 10 and 18 grams.

Painted jacks are authorised, but at no time must they, nor the jacks made of wood, be capable of being picked up with a magnet.

Article 4, Licences

To be registered in a competition each player must present their licence, or, in accordance with the rules of their federation, a document proving their identity, and that they are a member of that federation.

PLAY

Article 5, Area of play and terrain rules

Pétanque is played on any surface. However, by the decision of the organising committee or an umpire, the teams may be required to play on a marked and defined terrain. In this case, the terrain for National Championships and International Competitions, must have the following minimum dimensions: 15 metres long × 4 metres wide.

For other competitions, the Federations may permit variations relative to these minimum dimensions, subject to them not being below 12 metres × 3 metres.

A playing area comprises of an indeterminate number of lanes defined by strings, the size of which must not interfere with the course of play. These strings marking separate lanes are not dead ball lines except for those marking the end of the lane and the exterior of the terrain.

When the lanes are placed end to end, the end lines connecting the lanes are dead ball lines.

When the terrains of play are enclosed by barriers, these must be a minimum distance of 1 metre from the exterior line of the playing area.

Games are played to 13 points, with the possibility of leagues and qualifying heats being played to 11 points.

Some competitions can be organised within time limits. These must always be played within marked lanes and all the lines marking these lanes are dead ball lines.

Jų skersmuo turi būti 30 mm (leidžiama paklaida: + arba – 1 mm).

Jų svoris turi būti nuo 10 iki 18 gramų.

Dažyti kašnetai yra leidžiami, bet nei jie, nei pagaminti iš medienos, niekada pagal savybes neturi būti pritraukiami magnetu.

4 straipsnis. Licencijos

Kad būtų užregistruotas varžyboms, kiekvienas žaidėjas privalo pateikti savo licenciją arba, pagal savo federacijos⁸ taisykles, dokumentą, įrodantį jo tapatybę ir tai, kad jis yra tos federacijos narys.

ŽAIDIMAS

5 straipsnis. Žaidimo zona ir aikštyno taisyklės

Petankė yra žaidžiama ant bet kokio paviršiaus. Vis dėlto organizacinio komiteto ar teisėjo sprendimu iš komandų gali būti reikalaujama žaisti sužymėtame ir apibrėžtame aikštyne. Tokiu atveju, jei žaidžiama nacionaliniuose čempionatuose ar tarptautinėse varžybose, aikštelės turi būti mažiausiai šių matmenų: 15 metrų ilgio × 4 metrai pločio.

Kitoms varžyboms federacijos gali leisti nukrypti nuo šių mažiausių matmenų, bet kad nebūtų mažiau negu 12 metrų × 3 metrai.

Žaidimo zoną sudaro tam tikras skaičius aikštelių, žymimų virvelėmis, kurių dydis neturi trukdyti žaidimo eigai. Šios atskiras aikšteles žyminčios virvelės nėra rutulių iškritimo iš žaidimo linijos, išskyrus kai jos žymi aikštelės galinę liniją arba aikštyno išorinę ribą.

Jei aikštelės išdėstytos išilgai, jas jungiančios galinės linijos kartu yra ir rutulių iškritimo iš žaidimo linijos.

Kai žaidimo plote yra kliūčių, jos turi būti ne mažiau kaip 1 metro atstumu nuo žaidimo zonos išorinės linijos.

Žaidimai yra žaidžiami iki 13 taškų, su galimybe pogrupiuose ir atrankos susitikimuose žaisti iki 11 taškų.

Kai kurie žaidimai gali būti organizuojami su laiko limitu. Jie turi būti visada žaidžiami pažymėtose aikštelėse, o visos šias aikšteles žyminčios linijos yra rutulių iškritimo iš žaidimo linijos.

Article 6, Start of play and rules regarding the circle

The players must draw lots (toss a coin) to decide which team will choose the terrain, if it has not been allocated by the organisers, and to be the first to throw the jack.

If the lane has been designated by the organisers, the jack must be thrown on this lane. The teams concerned must not go to a different lane without the umpire's permission.

Any member of the team winning the draw chooses the starting point and places or traces a circle on the ground of a size that the feet of each player can fit entirely inside it. However, a drawn circle may not measure less than 35 cm or more than 50 cm in diameter.

Where a prefabricated circle is used, it must be rigid and have an internal diameter of 50 cm (tolerance: + or – 2 mm).

Folding circles are permitted but on condition they are of a model approved by the FIPJP with regard, in particular, to the rigidity.

The players are required to use the regulation circles provided by the organisers.

They must also accept the regulation rigid circles or the FIPJP approved folding circles provided by their opponent. If both teams have one of these circles, the choice will be decided by the team that won the draw.

The circle must be drawn (or placed) more than 1 metre from any obstacle and at least 1.5 metres from another throwing circle or jack in use.

The interior of the circle can be completely cleared of grit/pebbles etc. during the end but must be put back in good order when the end is over.

The players' feet must be entirely on the inside of the circle and not encroach on its perimeter and they must not leave it or be lifted completely off the ground until the thrown boule has touched the ground. No part of the body may touch the ground outside the circle. Any player not respecting this rule shall incur the penalties as provided in article 35.

As an exception, those disabled in the lower limbs are permitted to place only one foot inside the circle, but the other foot must not be in front of

6 straipsnis. Žaidimo pradžia ir su lankeliu susijusios taisyklės

Žaidėjai turi traukti burtus (mesti monetą), kad nuspręstų, kuri komanda pasirinktą aikštelę, jei ji nebuvo paskirta organizatorių, ir kas pirmas mes kašanetą.

Jei konkreči aikštelė buvo paskirta organizatorių, kašanetas turi būti metamas šioje aikštelėje. Komandos negali pasirinkti žaisti kitoje aikštelėje be teisėjo leidimo.

Bet kuris burtus laimėjusios komandos narys pasirenka pradinę poziciją ir padeda ar nusibrėžia ant žemės lankelį tokio dydžio, kad kiekvieno žaidėjo pėdos pilnai tilptų lankelio viduje. Tačiau nubrėžto lankelio skersmuo negali būti mažesnis nei 35 cm ir didesnis nei 50 cm.

Jei naudojamas materialusis lankelis, jis turi būti standus ir turėti vidinį skersmenį 50 cm (galima paklaida: + arba – 2 mm).

Sulankstomi lankeliai yra leidžiami, bet su sąlyga, kad jie yra FIPJP patvirtinto modelio, ypač atsižvelgiant į standumą.

Organizatoriams pateikus reglamentuotus lankelius, žaidėjai privalo naudotis jais.

Jie taip pat privalo sutikti su varžovo pateiktų standžių lankelių ar FIPJP patvirtintų sulankstomų lankelių naudojimu. Jei abi komandos turi tokius lankelius, pasirinkti lankelį turi teisę burtus laimėjusi komanda.

Lankelis turi būti nubrėžtas (ar padėtas) toliau nei 1 metras nuo bet kokios kliūties ir mažiausiai 1,5 metro nuo kito metimo lankelio arba naudojamo kašaneto.

Seto metu lankelio vidus gali būti visiškai išvalytas nuo žvyro / žvirgždo ir t. t., tačiau po seto pabaigos tą vietą privaloma tvarkingai atkurti.

Žaidėjo pėdos turi būti pilnai lankelio viduje ir neminti jo perimetro, pėdos neturi palikti lankelio arba būti visiškai pakeltos nuo žemės tol, kol mestas rutulys pasieks žemę. Jokia kita kūno dalimi negalima liesti žemės už lankelio ribų. Bet kuris žaidėjas, nesilaikantis šios taisyklės, baudžiamas pagal 35 straipsnį.

Neįgaliesiems apatinių galūnių srityje išimties tvarka leidžiama stovėti lankelio viduje tik viena koja, tačiau kita koja neturi būti lankelio

it. For players throwing from a wheelchair, at least one wheel (that on the side of the throwing arm) must rest inside the circle.

If a player picks up the circle when there are boules still to be played, the circle is replaced but only the opponents are allowed to play their boules.

The circle is not considered to be an out of bounds area.

In all cases the circles must be marked before the jack is thrown.

The team that is going to throw the jack must erase all throwing circles near the one it is going to use.

The team winning the toss, or the previous end will have only one attempt to throw the jack.

If this jack is not valid it is handed to the opponent who must place it on the terrain at a valid position. If the jack is not placed in a valid position by the second team, the player who placed it shall be subject to the penalties outlined in article 35. In the event of a repeat offence, a new card will be issued to the whole team, in addition to any cards previously received.

The throwing of the jack by one member of the team does not imply that they are obliged to be the first to play.

The players must mark the position of the jack initially and after each time it is moved. No claims will be allowed for an unmarked jack and the umpire will rule only on the position of the jack on the terrain.

Article 7, Valid distances for the thrown jack

For the thrown jack to be valid, the following conditions apply:

1) That the distance separating it from the internal edge of the circle must be:

– 6 metres minimum and 10 metres maximum for Juniors and Seniors.

– For competitions intended for younger players, shorter distances may be applied.

2) That the throwing circle must be a minimum of 1 metre from any obstacle and 1.5 metres from another circle or jack in use.

priekyje. Žaidėjams metant iš neįgaliųjų vežimėlių, bent vienas ratas (tas, kuris yra metimo rankos pusėje) turi būti lankelio viduje.

Jei žaidėjas pakelia lankelį kai yra dar mestinų rutulių, lankelis padedamas atgal, bet tada tik varžovai gali mesti savo rutulius.

Lankelis nelaikomas užribiu.

Visais atvejais lankelio vieta turi būti pažymėta prieš metant kašanetą.

Komanda, ketinanti mesti kašanetą, privalo ištrinti visus anksčiau nubrėžtus lankelius šalia to, kurį ketina naudoti.

Komanda, įgijusi metimo teisę burtų keliu arba dėl to, kad laimėjo ankstesnį setą, turi tik vieną bandymą mesti kašanetą.

Jei kašanetas numestas netinkamai, jis yra perduodamas varžovui, kuris turi jį padėti į tinkamą aikštelės vietą. Jei antra komanda tinkamai nepadedą kašaneto, kašanetą padėjęs žaidėjas baudžiamas pagal 35 straipsnį. Pakartotinio nusižengimo atveju nauja kortelė⁹ parodoma visai komandai, papildomai prie bet kokių anksčiau gautų kortelių.

Vieno iš komandos narių atliktas kašaneto metimas nereiškia, kad tas žaidėjas įpareigotas žaisti pirmas.

Žaidėjai privalo žymėti kašaneto vietą iš pradžių ir po kiekvieno karto, kai jis pajudėjo. Pretenzijos dėl nepažymėto kašaneto nepriimamos, o teisėjas spręs tik pagal esamą kašaneto vietą aikštelėje.

7 straipsnis. Leidžiami atstumai metant kašanetą

Kad kašanetas būtų laikomas numestu tinkamai, taikomos šios sąlygos:

1) atstumas, skiriantis kašanetą nuo lankelio vidinio krašto, turi būti:

– mažiausiai 6 metrai ir daugiausiai 10 metrų jaunimui ir suaugusiems;

– jaunesnių žaidėjų varžybose gali būti taikomi trumpesni atstumai;

2) metimo lankelis turi būti mažiausiai 1 metro atstumu nuo bet kokios kliūtis ir 1,5 metro nuo kito lankelio arba naudojamo kašaneto;

3) That the jack must be a minimum of 50 cm from any obstacle and from the end line of the lane, it must also be a minimum of 1.5 metres from another circle or jack in use. *(note: no minimum distance is required from the "side" line that separates the lanes or the dead ball lines at the side of the lanes).*

4) That the jack must be visible to the player whose feet are placed astride the extreme limits of the interior of the circle and whose body is absolutely upright. In case of dispute on this point, the umpire decides, without appeal, if the jack is visible.

At the following end the jack is thrown from a circle placed or traced around the point where it finished at the previous end, except in the following cases:

- The circle would be less than 1 metre from an obstacle, 1.5 metres from another circle or jack in use.
- The throwing of the jack could not be made to all regulation distances.

In the first case the player places or traces the circle at the regulation distance from the obstacle or object in question.

In the second case, the player may step back, in line with the previous end's play, without exceeding the maximum distance authorised for the throwing of the jack. This opportunity is offered only if the jack cannot be thrown to the maximum distance in any other direction.

If the jack has not been thrown in accordance with the rules defined above, the opposing team will place the jack in a valid position on the terrain. They may also move the circle back, in accordance with the conditions defined in these rules, if the first team's positioning of the circle did not allow the jack to be thrown the maximum distance.

In any case, the team which lost the jack after the invalid throw must play the first boule.

The team that won the right to throw the jack have a maximum of one minute to do so. The team that won the right to place the jack after the unsuccessful throw of the opponent must do so immediately.

3) kašanetas turi būti mažiausiai 50 cm atstumu nuo bet kokios kliūtis ir nuo aikštelės galinės linijos, taip pat turi būti ne arčiau kaip 1,5 metro nuo kito lankelio ar naudojamo kašaneto (*pastaba: nėra reikalavimo dėl mažiausio atstumo nuo „šoninės“ linijos, skiriančios aikštelės arba rutulių iškritimo iš žaidimo linijas aikštelės šone*);

4) kašanetas turi būti matomas žaidėjui, kurio pėdos yra lankelio vidaus kraštutinių ribų plote ir kurio kūnas yra absoliučiai vertikalus. Kilus ginčui šiuo klausimu, teisėjas priima neskundžiamą sprendimą dėl to, ar kašanetas yra matomas.

Paskesniame sete kašanetas metamas iš lankelio, padėto ar nubrėžto apie vietą, kurioje ankstesnio seto pabaigoje buvo kašanetas, išskyrus šiuos atvejus:

- lankelis būtų arčiau kaip 1 metras nuo kliūtis, 1,5 m nuo kito lankelio ar naudojamo kašaneto.
- kašaneto metimas negalėtų būti atliktas dėl visų normatyvinių atstumų.

Pirmu atveju žaidėjas padeda ar nubrėžia lankelį normatyviniu atstumu nuo kliūtis ar atitinkamos objekto.

Antru atveju žaidėjas gali atsitraukti, atsižvelgdamas į ankstesnio seto žaidimą, tačiau neviršydamas didžiausio leistino atstumo kašanetui mesti. Ši galimybė siūloma tik tuo atveju, jei kašaneto negalima mesti didžiausiu leistinu atstumu jokia kita kryptimi.

Jei kašanetas nebuvo numestas pagal aukščiau apibrėžtas taisykles, varžovų komanda padeda kašanetą į tinkamą aikštelės vietą. Jie¹⁰ taip pat gali atitraukti lankelį atgal, vadovaudamiesi šiose taisyklėse nustatytais sąlygomis, jei pirmos komandos naudota lankelio padėtis neleidžia mesti kašaneto didžiausiu leistinu atstumu.

Bet kokių atveju komanda, praradusi kašanetą po neteisingo metimo, turi mesti pirmą rutulį.

Komanda, įgijusi teisę mesti kašanetą, turi tam daugiausiai vieną minutę. Komanda, įgijusi teisę padėti kašanetą po varžovo nesėkmingo metimo, privalo tai padaryti nedelsiant.

Article 8, For the thrown jack to be valid

If the thrown jack is stopped by an umpire, an opponent, a spectator, an animal or any moving object, it is not valid and must be thrown again.

If the thrown jack is stopped by a member of the team the opponent will place the jack in a valid position.

If after the throwing of the jack, a first boule is played, the opponent still has the right to contest the validity of its position except in the case when the jack has been placed by a team member.

Before the jack is given to the opponent to place, both teams must have recognised that the throw was not valid, or an umpire must have decided it to be so.

If the opponent has also played a boule, the jack is definitely deemed valid and no objection is admissible.

Article 9, Dead Jack during an end

The jack is dead in the following 7 cases:

1) When the jack is displaced into an out of bounds area, even if it comes back on to the authorised playing area. A jack straddling the boundary of an authorised terrain is valid. It becomes dead only after having completely crossed the boundary of the authorised terrain or the dead ball line, that is to say, when it is entirely beyond the boundary when viewed from directly above. A puddle, on which a jack floats freely, is considered to be an out of bounds area.

2) When, still on the authorised terrain, the moved jack is not visible from the circle, as defined in article 7. However, a jack masked by a boule is not dead. The umpire is authorised to temporarily remove a boule to declare whether the jack is visible.

3) When the jack is displaced to more than 20 metres (for Juniors and Seniors) or 15 metres (for the younger players) or less than 3 metres from the throwing circle.

4) When on marked out playing areas, the jack crosses more than one lane immediately to the side of the lane in use and when it crosses the end line of the lane.

8 straipsnis. Tinkamai numestas kašanetas

Jei mestą kašanetą sustabdo teisėjas, varžovas, žiūrovas, gyvūnas ar bet kuris judantis objektas, kašanetas laikomas numestu netinkamai ir turi būti metamas iš naujo.

Jei mestą kašanetą sustabdo komandos narys^{II}, varžovas padeda kašanetą į tinkamą aikštelės vietą.

Jei po kašaneto metimo yra numestas pirmasis rutulys, varžovas vis dar turi teisę ginčyti kašaneto vietos tinkamumą, išskyrus atvejį, kai kašanetą padėjo komandos narys^{II}.

Prieš suteikiant kašanetą varžovui, kad padėtų į tinkamą vietą, abi komandos turi pripažinti, kad kašaneto metimas buvo netinkamas, arba teisėjas turi nuspręsti, kad taip yra.

Jei varžovas taip pat metė savo rutulį, kašanetas galutinai laikomas numestu tinkamai ir prieštaravimai yra nepriimtini.

9 straipsnis. Seto metu iškritęs iš žaidimo kašanetas

Kašanetas laikomas iškritusiu iš žaidimo šiais 7 atvejais:

1) kai kašanetas atsidūrė užribyje, net jei jis grįžo atgal į leistiną žaidimo zoną. Kašanetas, esantis ant leistino ploto ribos, nėra iškritęs iš žaidimo. Jis iškrenta iš žaidimo tik tada, kai visiškai kirto leistino ploto ribą arba rutulį iškritimo iš žaidimo liniją, t. y. kai jis visas yra užribyje, žiūrint tiesiai iš viršaus. Bala, kurioje laisvai plūduriuoja kašanetas, pripažįstama užribiu;

2) kai vis dar esantis lestiname plote pajudintas kašanetas nėra matomas iš lankelio, kaip aprašyta 7 straipsnyje. Tačiau kašanetas, kurį užstoja rutulys, nelaikomas iškritusiu iš žaidimo. Teisėjas turi teisę laikinai patraukti rutulį, kad pareikštų, ar kašanetas yra matomas;

3) kai kašanetas atsidūrė toliau nei 20 metrų (jaunimui ir suaugusiems) ar 15 metrų (jaunesniems žaidėjams) arba arčiau kaip 3 metrai nuo metimo lankelio;

4) kai sužymėtoje žaidimo zonoje kašanetas kerta iš karto daugiau kaip vieną aikštelę į šoną nuo naudojamos aikštelės ir kai jis kerta aikštelės galinę liniją;

5) When the displaced jack cannot be found, the search time being limited to 5 minutes.

6) When an out of bounds area is situated between the jack and the throwing circle.

7) When, in time limited games, the jack leaves the designated playing area.

Article 10, Displacement of obstacles

It is strictly forbidden for players to press down, displace or crush any obstacle whatever on the playing area. However, the player about to throw the jack is authorised to test the landing point with one of their boules by tapping the ground no more than three times. Furthermore, the player who is about to play, or one of their partners, may fill in a hole which would have been made by one boule played previously.

For not complying with this rule, especially in the case of sweeping in front of a boule to be shot, the players incur the penalties outlined in article 35.

Article 11, Changing of jack or boule

Players are forbidden to change the jack or a boule during a game except in the following cases:

1) The one or the other cannot be found, the search time being limited to 5 minutes.

2) The one or the other is broken: in this case the largest part is taken into consideration. If boules remain to be played, it is immediately replaced, after measuring, if necessary, by a boule or a jack of identical or similar diameter. At the next end the player concerned can take a new complete set of boules.

JACK

Article 12, Jack masked or displaced

If, during an end, a leaf or a piece of paper accidentally masks the jack these objects are removed.

If the jack comes to be moved by the wind or the slope of the terrain, for example or by an umpire, a player or spectator accidentally treading

5) kai išmušto kašaneto neįmanoma rasti, esant paieškos laikui apribotam iki 5 minučių;

6) kai yra užribis tarp kašaneto ir metimo lankelio;

7) kai žaidžiant su laiko limitu kašanetas palieka paskirtą žaidimo zoną.

10 straipsnis. Kliūčių šalinimas

Žaidėjams griežtai draudžiama įminti, perkelti ar sutraiškyti bet kokią kliūtį žaidimo zonoje. Tačiau kašaneto metimui besiruošiantis žaidėjas turi teisę išbandyti nusileidimo vietą su vienu iš savo rutulių, padaužydamas į paviršių ne daugiau nei tris kartus. Be to, besiruošiantis mesti žaidėjas arba vienas iš jo partnerių¹² gali užlyginti duobutę, kuri atsirado dėl vieno anksčiau mesto rutulio.

Už šios taisyklės nesilaikymą, ypač tuo atveju, kai pavaloma prieš taikomą rutulį, žaidėjui taikomos 35 straipsnyje numatytos nuobaudos.

11 straipsnis. Kašaneto ar rutulio keitimas

Žaidėjams draudžiama keisti kašanetą ar rutulį žaidimo metu, išskyrus šiuos atvejus:

1) vieno arba kito neįmanoma rasti, esant paieškos laikui apribotam iki 5 minučių;

2) vienas arba kitas yra sudaužytas; šiuo atveju atsižvelgiama į didžiausią dalį. Jei lieka dar mestinų rutulių, sudaužytieji nedelsiant keičiami po prireikus atlikto matavimo tapataus arba panašaus skersmens rutuliu ar kašanetu. Kitam setui žaidėjas gali paimti visą naują rutulių rinkinį.

KAŠANETAS

12 straipsnis. Uždengtas arba pajudintas kašanetas

Jei seto metu medžio lapas ar popierius skiautė atsitiktinai uždengia kašanetą, šie objektai pašalinami.

Jei kašanetas pajuda, pavyzdžiui, dėl vėjo arba dėl aikštelės nuolydžio, arba jį atsitiktinai pajudina teisėjas, žaidėjas ar žiūrovas, arba iš kito

on it, a boule or a jack coming from another game, an animal or any other mobile object, it is returned to its original position, provided this was marked.

If the jack is moved by a boule played in this game, it is valid.

Article 13, Jack moved into another game

If, during an end, the jack is displaced onto another terrain of play, marked out or not, the jack is valid subject to the conditions outlined in article 9.

The players using this jack will wait, if there is room, for the players in the other game to complete their end, before completing their own.

The players concerned by the application of this rule must show patience and courtesy.

At the following end the teams continue on the terrain which had been allotted to them and the jack is thrown again from the place it occupied when it was displaced, subject to the conditions of article 7.

Article 14, Rules to apply if the jack is dead

If, during an end, the jack is dead, one of three cases can apply:

1) Both teams have boules to play, the end is void and the jack is thrown by the team that scored the points in the previous end or who won the toss.

2) Only one team has boules left to play, this team scores as many points as boules that remain to be played.

3) The two teams have no more boules in hand, the end is void and the jack is thrown by the team that scored the points in the previous end or who won the toss.

Article 15, Positioning the jack after it has been stopped

1) If the jack, having been hit, is stopped or deviated by a spectator or by an umpire, it remains in this position.

2) If the jack, having been hit, is stopped or deviated by a player in the authorised playing area, their opponent has the choice of:

a). leaving the jack in its new position;

žaidimo atskriejęs rutulys ar kašanetas, arba gyvūnas ar bet koks kitas judantis objektas, kašanetas gražinamas į pradinę padėtį, jei tai buvo pažymėta.

Kašanetas gali būti judinamas dalyvaujančių tame žaidime rutuliu.

13 straipsnis. Kitame žaidime atsidūręs kašanetas

Jei seto metu kašanetas atsidūrė kitoje žaidimo aikštelėje, pažymėtoje ar ne, dėl kašaneto iškritimo iš žaidimo sprendžiama pagal 9 straipsnyje apibrėžtas sąlygas.

Žaidėjai, naudojantys šį kašanetą, prieš baigdami savo setą turi laukti, kol kito žaidimo žaidėjai baigs setą, jei jis vyksta.

Žaidėjai, susiduriantys su nurodyta taisykle, privalo išlikti kantrūs ir mandagūs.

Paskesnį setą komandos tęsia jiems paskirtoje aikštelėje, o kašanetas metamas iš vietos, kurioje buvo išmušimo metu, pagal 7 straipsnio sąlygas.

14 straipsnis. Taisyklės, taikytinos kašanetui iškritus iš žaidimo

Jei seto metu kašanetas iškrito iš žaidimo, galimas vienas iš trijų atvejų:

1) kai abi komandos turi dar mestinų rutulių, setas yra anuliuojamas ir kašanetą meta komanda, kuri laimėjo taškus ankstesniame sete arba įgijo metimo teisę burtų keliu;

2) kai tik viena komanda turi dar mestinų rutulių, ši komanda pelno tiek taškų, kiek turi likusių mestinų rutulių;

3) kai abi komandos neturi rutulių, setas yra anuliuojamas ir kašanetą meta komanda, kuri laimėjo taškus ankstesniame sete arba įgijo metimo teisę burtų keliu.

15 straipsnis. Kašaneto padėtis po to, kai jis buvo sustabdytas

1) Jei kašanetas po pataikymo į jį buvo sustabdytas ar nukreiptas žiūrovo arba teisėjo, jis lieka šioje padėtyje.

2) Jei kašanetas po pataikymo į jį buvo leistinoje žaidimo zonoje sustabdytas ar nukreiptas žaidėjo, varžovas turi pasirinkimo teisę:

a) palikti kašanetą jo naujoje vietoje;

b). putting it back in its original position;

c). placing it anywhere on the extension of a line going from its original position to the place that it is found, up to a maximum distance of 20 metres from the circle (15 metres for the younger players) and such that it is visible.

Paragraphs b) and c) can only be applied if the position of the jack was previously marked. If this was not the case, the jack will remain where it is found.

If, after having been struck, the jack travels into an out of bounds area before returning, finally, on to the playing area, it is classed as dead and the actions defined in article 14 apply.

BOULES

Article 16, Throwing of the first and following boules

The first boule of an end is thrown by a player belonging to the team that has won the draw or has been the last to score. After that, it is the team that does not hold the point that plays.

The player must not use any object or draw a line on the ground to guide them in playing a boule or mark its landing point. Whilst playing their last boule, it is forbidden to carry a boule in the other hand.

The boules must be played one at a time.

Any boule thrown cannot be replayed. However, boules must be replayed if they have been stopped or deviated accidentally from their course between the throwing circle and the jack by a boule or jack coming from another game, or by an animal or any moving object (football, etc.) and in the case defined in article 8, third paragraph.

Before throwing their boule, the player must remove from it any trace of mud or whatever deposit, under threat of penalties outlined in article 35.

If the first boule played goes out-of-bounds, it is for the opponent to play first then alternately so long as there are no boules on the designated terrain.

b) gražinti kašanetą į pradinę vietą;

c) padėti kašanetą bet kur ant pratęstos linijos, einančios nuo jo pradinės vietos iki vietos, kur jis atsidūrė, didžiausiu leistinu 20 metrų (15 metrų jaunesniems žaidėjams) atstumu nuo lankelio ir taip, kad jis būtų matomas.

Pastraipos b) ir c) gali būti taikomos tik tada, kai kašaneto padėtis prieš tai buvo pažymėta. Jei tai nebuvo padaryta, kašanetas lieka ten, kur atsidūrė.

Jei kašanetas po pataikymo į jį atsidūrė užribyje ir galiausiai grįžo į žaidimo zoną, jis laikomas iškritusiu iš žaidimo ir atliekami veiksmai, aprašyti 14 straipsnyje.

RUTULIAI

16 straipsnis. Pirmojo ir paskesnių rutulių metimai

Pirmąjį rutulį sete meta žaidėjas, priklausantis komandai, kuri įgijo metimo teisę burtų keliu arba buvo paskutinė pelnusi taškus. Po to metimo teisę turi komanda, kuri nepelnė žaisto taško.

Žaidėjas negali naudoti jokio objekto ar nubrėžti linijos ant žemės, tokiu būdu pakreipiant rutulį arba pažymint jo nusileidimo vietą. Metant paskutinį rutulį, draudžiama laikyti rutulį dar ir kitoje rankoje.

Rutuliai turi būti metami po vieną per kartą.

Bet kuris mestas rutulys negali būti peržaistas. Tačiau rutuliai turi būti metami iš naujo, jei juos sustabdė arba atsitiktinai pakeitė jų kryptį tarp metimo lankelio ir kašaneto iš kito žaidimo atskriejęs rutulys ar kašanetas, arba gyvūnas, arba bet koks judantis objektas (futbolo kamuolys ir t.t.), taip pat 8 straipsnio trečioje pastraipoje aprašytu atveju¹³.

Prieš mesdamas savo rutulį, žaidėjas privalo pašalinti nuo jo bet kokius purvo pėdsakus arba apnašas, o to nepadarius gresia 35 straipsnyje numatytos nuobaudos.

Jei mestas pirmas rutulys atsiduria užribyje, teisė žaisti pirmam pereina varžovui, o po to pakaitomis tol, kol nelieka rutulių paskirtoje aikštelėje.

If, after shooting or pointing, there are no boules left in the authorised area, the provisions of article 29 relating to boules equidistant from the jack apply.

Article 17, Behaviour of players and spectators during a game

During the regulation time allowed for a player to throw a boule the spectators and players must observe total silence.

The opponents must not walk, nor gesticulate nor do anything that could disturb the player about to play. Only their team-mate/s may remain between the throwing circle and the jack.

The opponents must remain beyond the jack or behind the player and, in both cases, to the side with regard to the direction of play and at a distance of at least 2 metres the one from the other.

The players who do not observe these regulations could be excluded from the competition if, after a warning from an umpire, they persist in their conduct.

Article 18, Throwing of the boules and boules going outside the terrain

Absolutely no-one, as a test, may throw their boules during a game including away from the lane where they are playing. Players who do not observe this rule could be penalised as set out in article 35.

During an end, boules going outside the marked terrain are valid except as in the application of article 19.

Article 19, Dead boules

Any boule is dead from the moment that it enters an out of bounds area. A boule straddling the boundary line of the authorised playing area is valid. The boule is dead only after having completely crossed the boundary of the allotted playing area, that is to say, when it is situated entirely beyond the boundary when viewed from directly above. The same applies when, on marked lanes, the boule completely crosses more than one of the lanes alongside the lane in use or when it crosses the end line of the lane.

In timed games played on a marked lane a boule is considered dead when it completely crosses the line of the designated lane.

Jeil po mušimo¹⁴ arba primetimo¹⁵ leistinoje zonoje neliko rutulių, taikomos 29 straipsnio nuostatos dėl vienodu atstumu nuo kašaneto esančių rutulių.

17 straipsnis. Žaidėjų ir žiūrovų elgesys žaidimo metu

Reglamentuotu laiku, per kurį žaidėjui leidžiama mesti rutulį, žiūrovai ir žaidėjai privalo laikytis visiškos tylos.

Varžovai neturi nei vaikščioti, nei gestikuliuoti, nei daryti ko nors, kas gali trukdyti besiruošiančiam mesti žaidėjui. Tik jo komandos nariai gali likti tarp metimo lankelio ir kašaneto.

Varžovai privalo būti už kašaneto arba žaidėjui už nugaros, abiem atvejais į šoną žaidimo krypties atžvilgiu ir ne arčiau kaip 2 metrų atstumu nuo jų.

Nesilaikantys šių taisyklių žaidėjai gali būti pašalinti iš varžybų, jei nepakeičia savo elgsenos po teisėjo įspėjimo.

18 straipsnis. Rutulių metimas ir rutuliai, išriedėję už aikštelės ribų

Absoliučiai niekas žaidimo metu negali mesti savo rutulių pabandymui, net ir už aikštelės, kurioje yra žaidžiama, ribų. Žaidėjai, kurie nesilaiko šios taisyklės, gali būti nubausti, kaip numatyta 35 straipsnyje.

Seto metu rutuliai, atsidūrę už pažymėtos aikštelės ribų, nelaikomi iškritusiais iš žaidimo, išskyrus 19 straipsnio taikymo atvejus.

19 straipsnis. Iškritę iš žaidimo rutuliai

Bet kuris rutulys laikomas iškritusiu iš žaidimo nuo to momento, kai jis patenka į užribį. Rutulys, esantis ant leistinos žaidimo zonos ribos, nėra iškritęs iš žaidimo. Rutulys iškrenta iš žaidimo tik po to, kai visiškai kierto paskirtos žaidimo zonos ribą, t. y. kai jis visas yra užribyje, žiūrint tiesiai iš viršaus. Tas pats galioja, kai pažymėtoje aikštelėje rutulys visiškai kerta daugiau nei vieną aikštelę, esančią šalia naudojamos aikštelės, arba kai jis kerta aikštelės galinę liniją.

Žaidžiant pažymėtoje aikštelėje su laiko limitu, rutulys laikomas iškritusiu iš žaidimo, kai visiškai kerta paskirtą aikštelę žyminčią liniją.

If the boule comes back into the playing area, either because of the slope of the ground or by having rebounded from an obstacle, moving or stationary, it is immediately taken out of the game and anything that it has displaced after its passage into an out of bounds area is put back in place provided these objects have been marked.

Any dead boule must immediately be removed from the game. By default, it will be considered live the moment another boule is played by the opposing team.

Article 20, Stopped boules

Any boule played that is stopped or deviated by a spectator or an umpire, will remain where it comes to rest.

Any boule played, that is stopped or deviated accidentally by a player to whose team it belongs, is dead.

Any boule pointed that is stopped or deviated accidentally by an opponent, can, according to the wishes of the player, be replayed or left where it comes to rest.

When a boule shot, or hit is stopped or deviated accidentally by a player, the opponent may:

- 1) leave it where it stopped;

- 2) place it on the extension of a line which starts from the original position it occupied to its stopping point, but only on the playable area and only on condition that it had been marked.

The player purposely stopping a moving boule is immediately disqualified, along with their team, for the game in progress.

Article 21, Time allowed to play

Once the jack is thrown each player has the maximum duration of one minute to play their boule. This short period starts from the moment when the previous boule or jack stops or, if it is necessary to measure a point, from the moment the latter has been carried out.

The same requirements apply to the throwing of the jack.

All players not respecting this rule, incur the penalties outlined in article 35.

Jeil rutulys sugrižta atgal į žaidimo zoną dėl paviršiaus nuolydžio arba dėl to, kad atsimušė į judančią ar nejudamą kliūtį, jis nedelsiant pašalinamas iš žaidimo ir viskas, ką jis pajudino po to, kai pateko į užribį, gražinama į vietą, jie šių objektų padėtis buvo pažymėta.

Bet kuris iškritęs iš žaidimo rutulys turi būti nedelsiant pašalintas iš žaidimo. Pagal nutylėjimą, jis bus laikomas neiškritusiu iš žaidimo, kai varžovų komanda metė savo rutulį.

20 straipsnis. Sustabdyti rutuliai

Bet kuris mestas rutulys, kurį sustabdė arba nukreipė žiūrovas arba teisėjas, lieka ten, kur sustojo.

Bet kuris mestas rutulys, kurį atsitiktinai sustabdė ar nukreipė metančios komandos žaidėjas, laikomas iškritusiu iš žaidimo.

Bet kuris primestas rutulys, kurį atsitiktinai sustabdė ar nukreipė varžovas, metančio žaidėjo pasirinkimu gali būti mestas iš naujo arba paliktas ten, kur sustojo.

Kai rutulį po išmušimo ar pataikymo į jį atsitiktinai sustabdė ar nukreipė žaidėjas, varžovas gali:

- 1) palikti rutulį ten, kur jis sustojo;

- 2) padėti rutulį ant pratęstos linijos, einančios nuo jo užimtos pradinės vietos iki sustojimo taško, bet tik žaidimo zonoje ir su sąlyga, kad pradinė vieta buvo pažymėta.

Žaidėjas, tyčia sustabdęs judantį rutulį, nedelsiant diskvalifikuojamas vykstančiam žaidimui kartu su savo komanda.

21 straipsnis. Žaidimui skirtas laikas

Kai tik yra numestas kašanetas, kiekvienas žaidėjas savo rutulio metimui turi daugiausiai vieną minutę. Šis laikas skaičiuojamas nuo momento, kada prieš tai mestas rutulys ar kašanetas sustoja, arba, jei reikia atlikti matavimą dėl taškų, nuo momento, kada pastarasis buvo atliktas.

Tokie pat reikalavimai taikomi kašaneto metimui.

Visiems žaidėjams, nesilaikantiems šios taisyklės, taikomos 35 straipsnyje numatytos nuobaudos.

Article 22, Displaced boules

If a stationary boule is moved by the wind or slope of the ground, for example, it is put back in its place, provided it has been marked. The same applies to any boule accidentally displaced by a player, an umpire, a spectator, an animal or any moving object.

To avoid any dispute, the players must mark the boules. No claim will be admissible for an unmarked boule, and the umpire will give a decision only in terms of the position the boules hold on the terrain.

However, if a boule is moved by a boule played in the same game, it remains in its new position.

Article 23, A player throwing a boule other than their own

The player who plays a boule other than their own receives a warning. The boule played is nevertheless valid but must immediately be replaced, possibly after measuring has been done.

In the event of it occurring again during the game, the guilty player's boule is disqualified and anything it displaced is put back in place, if their positions were marked.

Article 24, Boules thrown contrary to the rules

Except for cases in which these rules provide specific and graduated penalties as outlined in article 35, any boule thrown contrary to the rules is dead and if marked, anything that it has displaced in its travel is put back in place.

However, the opponent has the right to apply the advantage rule and declare it to be valid. In this case, the boule pointed or shot, is valid and anything it has displaced remains in its place.

POINTS AND MEASURING

Article 25, Temporary removal of boules

In order to measure a point, it is permitted, after having marked their positions, to temporarily remove the boules and obstacles situated between the jack and the boules to be measured.

After measuring, the boules and the obstacles which were removed are put back in place. If the objects cannot be removed, the measuring is done with the aid of calipers.

22 straipsnis. Pajudėję rutuliai

Jei gulintis rutulys pajuda, pavyzdžiui, dėl vėjo ar paviršiaus nuolydžio, jis gražinamas atgal į vietą, jei ji buvo pažymėta. Tas pats taikoma bet kuriam rutuliui, atsitiktinai pajudintam žaidėjo, teisėjo, žiūrovo, gyvūno arba bet kokio judančio objekto.

Kad būtų išvengta bet kokių ginčų, žaidėjai privalo žymėti numestų rutulių vietą. Pretenzijos dėl rutulio, kurio padėtis nepažymėta, nėra priimamos ir tik teisėjas gali nuspręsti dėl rutulių vietos aikštelėje.

Tačiau, jei rutulį pajudino tame pačiame žaidime mestas kitas, jis lieka naujai užimtoje padėtyje.

23 straipsnis. Žaidėjas, metęs ne savo rutulį

Žaidėjas, kuris metė ne savo rutulį, gauna išpėjimą. Mestas rutulys vis dėlto laikomas neiškritusiu iš žaidimo, bet turi būti nedelsiant pakeistas, o prireikus matavimo – po jo atlikimo.

Tuo atveju, jei tai pasikartoja žaidimo metu, iš kalto žaidėjo atimamas rutulys ir viskas, ką jis pajudino, gražinama atgal į vietą, jei ji buvo pažymėta.

24 straipsnis. Ne pagal taisyklės mesti rutuliai

Išskyrus atvejus, kai šios taisyklės numato konkrečių ir laipsniškų nuobaudų taikymą, kaip apibrėžta 35 straipsnyje, bet kuris ne pagal taisyklės mestas rutulys laikomas iškritusiu iš žaidimo ir viskas, ką jis pajudino savo kelyje ir ko padėtis buvo pažymėta, gražinama atgal į vietą.

Tačiau varžovas turi teisę taikyti pranašumo taisyklę ir paskelbti tai turinčiu galios. Tokiu atveju primetant ar mušant mestas rutulys laikomas neiškritusiu iš žaidimo ir viskas, ką jis pajudino, lieka savo vietoje.

TAŠKAI IR MATAVIMAS

25 straipsnis. Laikinas rutulių patraukimas

Siekiant atlikti matavimą dėl taškų leidžiama laikinai patraukti rutulius ir tarp kašaneto ir matuojamų rutulių esančias kliūtis, prieš tai pažymėjus jų padėtį.

Po matavimo atlikimo rutuliai ir kliūtys, kurie buvo patraukti, gražinami atgal į vietą. Jei objektai negali būti patraukti, matavimas atliekamas skriestuvo pagalba.

Article 26, Measuring of points

The measuring of a point is the responsibility of the player who last played or by one of their team-mates. The opponents always have the right to measure after one of these players.

Measuring must be done with appropriate instruments, which each team must possess.

Notably, it is forbidden to effect measurements with the feet. The players who do not observe this rule will incur the penalties outlined in article 35.

Whatever positions the boules to be measured may hold, and at whatever stage the end may be, an umpire can be consulted and their decision is final. During the time that an umpire is measuring the players must be at least 2 metres away.

By decision of the organising committee, especially in case of televised games, it may be decided that only an umpire is empowered to measure.

Article 27, Removed Boules

It is forbidden for players to pick up played boules before the completion of an end.

At the completion of an end, all boules picked up before the agreement of points are dead. No claim is admissible on this subject.

If a player picks up one of their boules from the playing area while their partners have boules remaining, they will not be allowed to play them.

Article 28, Displacement of the boules or the jack

The team, whose player displaces or disturbs the jack or one of the contested boules, while effecting a measurement, loses the point.

If, during the measurement of a point, the umpire disturbs or displaces the jack or a boule, the umpire will make an impartial decision.

Article 29, Boules equidistant from the jack

When the two closest boules to the jack belong to opposing teams, and are at an equal distance from it, 3 cases can apply:

26 straipsnis. Matavimas dėl taškų

Už matavimą dėl taškų atsako žaidėjas, kuris paskutinis metė rutulį, arba vienas iš jo komandos narių. Varžovai visada turi teisę atlikti matavimą po vieno iš šių žaidėjų.

Matavimas turi būti atliekamas tinkamomis priemonėmis, kurias privalo turėti kiekviena komanda.

Ypatingai draudžiama matavimą atlikti pėdomis. Nesilaikantiems šios taisyklės žaidėjams taikomos 35 straipsnyje numatytos nuobaudos.

Nesvarbu, kokia būtų matuojamų rutulių užimama padėtis ir kurioje seto stadijoje tai būtų, galima pasitarti su teisėju ir jo sprendimas yra galutinis. Tuo metu, kai teisėjas matuoja, žaidėjai privalo būti mažiausiai 2 metrų atstumu nuo jo.

Organizacinio komiteto sprendimu, ypač kai žaidimai transliuojami per televiziją, gali būti nuspręsta, kad tik teisėjas įgaliotas matuoti.

27 straipsnis. Nurinkti rutuliai

Žaidėjams draudžiama rinkti numestus rutulius iki seto pabaigos.

Seto pabaigoje visi rutuliai, nurinkti iki taškų apskaičiavimo, laikomi iškritusiais iš žaidimo. Šiuo klausimu pretenzijos nepriimamos.

Jei žaidėjas nuima iš žaidimo zonos bent vieną savo rutulį, kol jo partneriai¹⁶ dar turi likusių rutulių, jų mesti neleidžiama.

28 straipsnis. Rutulių ar kašaneto paslinkimas

Komanda, kurios žaidėjas matavimo metu pastumia ar pajudina kašanetą arba vieną iš matuojamų rutulių, praranda tašką.

Jei atliekant matavimą dėl taškų teisėjas pajudina ar pastumia kašanetą arba rutulį, jis priima nešališką sprendimą.

29 straipsnis. Vienodu atstumu nuo kašaneto esantys rutuliai

Kai du arčiausiai kašaneto esantys rutuliai priklauso priešingoms komandoms ir yra nutolę nuo kašaneto vienodu atstumu, galimi 3 atvejai:

1) If the two teams have no more boules to play the end is dead and the jack belongs to the team which had scored the points in the previous end, or who had won the draw.

2) If only one team has boules at its disposition, it plays them and scores as many points as it has boules closer to the jack than the nearest opponent's boule.

3) If both teams have boules at their disposition, it is for the team which played the last boule to play again, then the opposing team, and so on alternately until the point belongs to one of them. When only one team possesses boules, the arrangements set out in the preceding paragraph apply.

If, after completion of the end, no boules remain within the authorised playing area, the end is null and void.

Article 30, Foreign bodies adhering to the boules or jack

Any foreign bodies adhering to the boules or the jack must be removed before measuring a point.

Article 31, Complaints

To be considered, any complaint must be made to an umpire. As soon as the game is finished, no complaint can be accepted.

DISCIPLINE

Article 32, Penalties for absent teams or players

At the time of the draw and the announcement of its result, the players must be present at the control table. A quarter of an hour after the announcement of these results, the team which is absent from the terrain will be penalised one point which is awarded to their opponents. This time limit is reduced to 5 minutes in games that are timed.

After this time limit, the penalty accrues by one point for each five minutes of the delay.

The same penalties apply throughout the competition, after each random draw.

If a game restarts following an interruption, for any reason, the penalties will be one point for every 5 minutes the team is absent.

1) jei abi komandos daugiau neturi rutulių, setas baigiamas be taškų ir kašanetą turi mesti komanda, kuri pelnė taškus ankstesniame sete arba įgijo metimo teisę burtų keliu;

2) jei tik viena komanda turi dar mestinų rutulių, ji meta juos ir surenka tiek taškų, kiek jos rutulių yra arčiau kašaneto lyginant su artimiausiu varžovo rutuliu;

3) jei abi komandos turi dar mestinų rutulių, komanda, kuri paskutinė numetė rutulį, meta vėl, po to – varžovų komanda ir taip pakaitomis tol, kol viena iš jų pelnys tašką. Kai tik viena komanda turi dar mestinų rutulių, taikomos ankstesnėje pastraipoje nurodytos nuostatos.

Jei po seto pabaigos leistinoje žaidimo zonoje nelieka rutulių, setas yra anuliuojamas.

30 straipsnis. Prie rutulių ar kašaneto prilipę svetimkūniai

Bet koks svetimkūnis, prilipęs prie rutulių ar kašaneto, turi būti pašalintas prieš atliekant matavimą dėl taškų.

31 straipsnis. Skundai

Kad būtų išnagrinėtas, bet koks skundas turi būti pateiktas teisėjui. Pasibaigus žaidimui skundai nepriimami.

DRAUSMĖ

32 straipsnis. Nuobaudos neatvykusioms komandoms ar žaidėjams

Burtų traukimo ir jo rezultato paskelbimo metu žaidėjai privalo būti prie sekretoriato stalo. Praėjus 15 minučių po šių rezultatų paskelbimo komanda, kurios nėra aikštelėje, baudžiama vienu tašku, kuris skiriamas varžovui. Ši laiko atkarpa trumpinama iki 5 minučių žaidimuose su laiko limitu.

Po šios laiko atkarpos nuobauda kartojama, baudžiant vienu tašku už kiekvieną penkių minučių vėlavimą.

Tos pačios nuobaudos taikomos varžybų metu po kiekvieno burtų traukimo.

Jei žaidimas atnaujinamas po pertraukimo dėl bet kitos priežasties, už savalaikį komandos neatvykimą baudžiama vienu tašku kas 5 minutes.

The team which does not present itself on the playing area within 30 minutes of the start or restart of games is declared to be eliminated from the competition.

An incomplete team has the right to start a game without waiting for its absent player; nevertheless, it does not use the boules of that player.

No player may be absent from a game or leave the playing area without the authorisation of an umpire. In any case this absence will not interrupt the course of the game, nor the obligation for the partners to play their boules in the specified minute. If the player has not returned by the time they are to play their boules, they are cancelled at the rate of one boule per minute.

If permission has not been granted the penalties outlined in article 35 shall apply.

In the case of an accident or medical problem officially recognised by a doctor, the player may be granted a maximum absence of fifteen minutes. If using this option should prove fraudulent, the player and their team will be immediately excluded from the competition.

Article 33, Late arrival of players

If, after an end has started, the missing player arrives, they do not take part in this end. The player is accepted into the game only as from the following end.

If a missing player arrives more than 30 minutes after the start of a game, they lose all rights to participate in that game.

If their team-mates win this game, the player will be able to participate in the following game provided they were originally registered with that team.

If the competition is played in leagues, the player will be able to take part in the second game whatever the result of the first.

The first end of a game is considered as having started as soon as the jack has been thrown, regardless of the validity of the throw. The following ends are considered to have started as soon as the last boule from the previous end has stopped.

Komanda, kuri nepasirodo žaidimo zonoje per 30 minučių nuo žaidimo pradžios arba žaidimo atnaujinimo, paskelbiama pašalinta iš varžybų.

Nepilnos sudėties komanda turi teisę pradėti žaidimą nelaukdama nesančio jos žaidėjo, tačiau negali naudoti šio žaidėjo rutulių.

Nė vienas žaidėjas negali be teisėjo leidimo nedalyvauti žaidime arba palikti žaidimo zoną. Bet kokių atveju šis nebuvimas nei trukdo žaidimo eigai, nei įpareigoja partnerių¹² mesti jų rutulius per skirtą minutę. Jei žaidėjas nepasirodė iki to laiko, kai turi mesti savo rutulius, jie atimami po vieną rutulį per minutę.

Jei leidimas¹⁷ nebuvo suteiktas, taikytinos 35 straipsnyje numatytos nuobaudos.

Įvykus nelaimingam atsitikimui arba sveikatos sutrikimui, kurį oficialiai pripažino gydytojas, žaidėjui gali būti leista pasitraukti ne ilgiau kaip 15 minučių. Jei nustatomas apgaulingas naudojimas šia galimybe, žaidėjas ir jo komanda nedelsiant šalinami iš varžybų.

33 straipsnis. Žaidėjų vėlavimas

Jei vėluojantis žaidėjas atvyksta jau prasidėjus setui, jis šiame sete nedalyvauja. Žaidėjas yra priimamas į žaidimą tik nuo kito seto.

Jei vėluojantis žaidėjas atvyksta praėjus daugiau kaip 30 minučių nuo žaidimo pradžios, jis praranda visas teises dalyvauti tame žaidime.

Jei jo komandos nariai laimi šį žaidimą, jis galės dalyvauti paskesniame žaidime, jei buvo iš pradžių registruotas toje komandoje.

Jei varžybos vyksta pogrupiuose, žaidėjas gali dalyvauti antrame žaidime, kad ir koks būtų pirmo žaidimo rezultatas.

Pirmas žaidimo setas laikomas pradėtu iškart po to, kai buvo mestas kašnetas, neatsižvelgiant į tai, ar jis buvo numestas tinkamai. Paskesni setai laikomi pradėtais, kai tik sustojo paskutinis ankstesniame sete mestas rutulys.

Article 34, Replacement of a player

The replacement of a player in Doubles, or of one or two players in Triples, is permitted before the official announcement of the commencement of the competition (gun, whistle, announcement, etc.), on condition that the substitute(s) was/were not previously registered in the competition as belonging to another team.

Article 35, Penalties

For non-observation of the rules during a game, the players incur the following penalties:

1) Warning, which is officially marked by an umpire presenting a yellow card to the player at fault.

However, a yellow card for exceeding the time limit will be imposed on all the players of the offending team. If one of these players has already been given a yellow card, they will be penalised by disqualification of the boule played or to be played.

2) Disqualification of the boule played or to be played, which is officially marked by an umpire presenting an orange card to the player at fault.

3) Exclusion of the responsible player for the game, which is officially marked by an umpire presenting a red card to the player at fault.

4) Disqualification of the team responsible.

5) Disqualification of the two teams in case of complicity.

The warning is a sanction and can only be given after an infringement of the rules. Giving information to players or requesting they should respect the rules at the start of a competition or of a match is not to be considered as a warning.

Article 36, Bad weather

In the event of inclement weather, such as heavy rain, any end started must be completed, unless a contrary decision is made by an umpire, who is the only person authorised, after consultation with the jury or organising committee, to make the decision to stop the games or, for the cancellation of the competition in the case of force majeure.

34 straipsnis. Žaidėjo keitimas

Žaidėjo keitimas dvejetuose arba vieno ar dviejų žaidėjų keitimas trejetuose leidžiamas iki oficialaus paskelbimo apie žaidimo pradžią (šūvis, švilpukas, pranešimas ir t. t.), su sąlyga, kad keičiantysis (-ieji) nebuvo iš anksto registruotas (-i) varžyboms, kaip priklausantis (-ys) kitai komandai.

35 straipsnis. Nuobaudos

Už taisyklių nesilaikymą žaidimo metu žaidėjui taikomos šios nuobaudos:

1) įspėjimas, kurį oficialiai pažymi teisėjas, parodydamas prasižengusiam žaidėjui geltoną kortelę.

Tačiau už laiko limitą viršijimą geltona kortelė skiriama visiems prasižengusios komandos žaidėjams. Jei vienam iš šių žaidėjų jau buvo parodyta geltona kortelė, jis baudžiamas mesto ar dar mestino rutulio atėmimu;

2) mesto ar dar mestino rutulio atėmimas, kurį oficialiai pažymi teisėjas, parodydamas prasižengusiam žaidėjui oranžinę kortelę;

3) prasižengusio žaidėjo pašalinimas iš žaidimo, kurį oficialiai pažymi teisėjas, parodydamas prasižengusiam žaidėjui raudoną kortelę;

4) prasižengusios komandos diskvalifikacija;

5) dviejų komandų diskvalifikacija bendrininkavimo atveju.

Įspėjimas yra sankcija ir gali būti taikoma tik po taisyklių pažeidimo. Varžybų ar žaidimo pradžioje informacijos pranešimas žaidėjams arba prašymas, kad jie turi laikytis taisyklių, nelaikomas įspėjimu.

36 straipsnis. Blogas oras

Esant darganotam orui, pavyzdžiui, smarkiai lyjant, bet kuris pradėtas setas turi būti pabaigtas, nebent teisėjas, kaip vienintelis tam įgaliotas asmuo, po konsultacijų su žiuri⁶ arba organizaciniu komitetu priimtų priešingą sprendimą stabdyti žaidimus arba nutraukti varžybas dėl nenugalimos jėgos aplinkybių.

Article 37, New phase of play

If, after the announcement to start a new phase of the competition (2nd round, 3rd round, etc.), certain games of the previous phase have not been completed, an umpire may, noting that the smooth running of the competition can no longer be assured, ask the jury or the organising committee to stop all outstanding games in progress or even the competition.

Article 38, Lack of Sportsmanship

The teams that argue during a game, who show lack of sportsmanship and respect towards the public, the organisers or the umpires, will be excluded from the competition. This exclusion can incur non-acceptance of the results, as well as the application of penalties set out in article 39.

Article 39, Bad behaviour

The player who is guilty of bad behaviour, or worse, violence towards an official, an umpire, another player or a spectator incurs one or several of the following penalties, depending on the seriousness of the offence:

- 1) Exclusion from the competition.
- 2) Withdrawal of licence or of the official document.
- 3) Confiscation or restitution of expenses and prizes.

The penalty imposed on the guilty player can also be imposed on their team-mates.

Penalty 1 is imposed by an umpire.

Penalty 2 is imposed by the jury or the organising committee.

Penalty 3 is imposed by the organising committee which, within 48 hours, sends a report with the expenses and prizes retained to the federation's organisation which will decide on their destination.

In all cases, the Chairman of the Committee for the Federation concerned will make the final decision.

37 straipsnis. Naujas žaidimo etapas

Jei po naujo varžybų etapo (antrojo, trečiojo ir t. t.) paskelbimo tam tikri ankstesnio etapo žaidimai yra dar nepabaigti, teisėjas, matydamas, kad sklandi varžybų eiga nebegali būti užtikrinta, gali prašyti žiuri⁶ arba organizacinio komiteto nutraukti visus vykstančius nebaigtus žaidimus ar net varžybas.

38 straipsnis. Sąžiningo žaidimo stoka

Komandos, kurios ginčijasi žaidimo metu, demonstruoja sąžiningo žaidimo ir pagarbos publikai, organizatoriams ar teisėjams stoką, pašalinamos iš varžybų. Šis pašalinimas gali užtraukti rezultato anuliovimą, taip pat 39 straipsnyje numatytų nuobaudų taikymą.

39 straipsnis. Netinkamas elgesys

Žaidėjui, kaltam dėl netinkamo elgesio, juo labiau dėl smurto prieš oficialų asmenį, teisėją, kitą žaidėją ar žiūrovą, priklausomai nuo pažeidimo sunkumo taikoma viena ar kelios šių nuobaudų:

- 1) pašalinimas iš varžybų;
- 2) licencijos ar oficialaus dokumento¹⁸ panaikinimas;
- 3) apdovanojimų atėmimas ir (ar) išlaidų padengimas.

Prasižengusiam žaidėjui skirta nuobauda gali būti taikoma ir jo komandos nariams.

Nuobaudą 1) skiria teisėjas.

Nuobaudą 2) skiria žiuri⁶ arba organizacinis komitetas¹⁹.

Nuobaudą 3) skiria organizacinis komitetas, kuris per 48 valandas pateikia federacijos⁸ valdymo organui²⁰ ataskaitą apie išlaidas ir atimtus apdovanojimus, o šis sprendžia klausimą dėl sankcijos įvykdymo tvarkos.

Bet koku atveju galutinį sprendimą priima atitinkamos federacijos⁸ komiteto pirmininkas²⁰.

Correct dress is required of the players, specifically it is forbidden to play without a top and for safety reasons, the players must wear fully enclosed shoes protecting the toes and heels.

It's forbidden to smoke during play, including electronic cigarettes. It is also forbidden to use mobile phones during the games.

Any player who does not observe these rules, will be excluded from the competition if they persist after a warning from an umpire.

Article 40, Duties of the Umpires

The umpires designated to control the competitions are charged to be on the watch for strict application of the rules of play and the administration rules which complete them.

Subject to the seriousness of the offence, they have the authority to exclude for a game or disqualify from the competition, any player or any team who refuses to comply with their decision.

The spectators with valid or suspended licences, who, by their behaviour, are the origin of incidents on the terrain of play, will be the subject of an umpire's report to the Federal executive. The latter will summon the guilty party or parties before a competent Disciplinary Committee who will decide on the penalties to apply.

Article 41, Composition and decisions of the Jury

Any case not provided for in the rules is submitted to an umpire who can refer it to the competition's jury. This jury comprises at least 3 people and at the most 5 people. The decisions taken by the jury in applying this paragraph are without appeal. In the case of a split vote, the president of the jury has the casting vote.

These rules have been approved by the Executive Committee of the FIPJP - December 2020

Iš žaidėjų reikalaujama vilkėti tinkamą aprangą, ypač draudžiama žaisti be viršutinės dalies, ir saugumo sumetimais žaidėjai privalo avėti visiškai uždaro tipo avalynę, apsaugančią kojų pirštus ir kulnus.

Draudžiama rūkyti žaidžiant, įskaitant elektronines cigaretes. Taip pat draudžiama naudotis mobiliaisiais telefonais žaidimų metu.

Bet kuris žaidėjas, nesilaikantis šių taisyklių, pašalinamas iš varžybų, jei nepakeičia savo elgsenos po teisėjo įspėjimo.

40 straipsnis. Teisėjų pareigos

Teisėjai, paskirti kontroliuoti varžybas, įpareigojami prižiūrėti, kad būtų griežtai laikomasi žaidimo taisyklių ir jas papildančių administravimo taisyklių²¹.

Priklausomai nuo pažeidimo sunkumo, jie turi teisę pašalinti iš žaidimo arba diskvalifikuoti iš varžybų bet kurį atsisakančią vykdyti jų sprendimą žaidėją ar komandą.

Galiojančias arba sustabdytas²² licencijas turintys žiūrovai, kurie dėl savo elgsenos tapo incidentų žaidimo aikštelėje priežastimi, nurodomi teisėjo ataskaitoje²³ federacijos⁸ administracijai. Pastaroji iškvies kaltąją šalį ar šalis į kompetentingą drausmės komitetą²⁴, kuris nuspręs dėl taikytinų sankcijų.

41 straipsnis. Žiuri sudarymas ir sprendimai

Bet koks taisyklėse nenumatytas atvejis pateikiamas teisėjui, kuris gali perduoti jį nagrinėti varžybų žiuri⁶. Ši žiuri sudaroma mažiausiai iš 3 ir daugiausiai iš 5 asmenų. Taikant šią pastraipą žiuri priimti sprendimai yra neskundžiami. Tuo atveju, jei balsai pasiskirsto po lygiai, žiuri pirmininkas turi sprendžiamąjį balsą.

Šios taisyklės patvirtintos FIPJP Vykdomojo komiteto 2020 m. gruodžio mėn.

Pastabos:

¹ Lietuvos petankės asociacijos (toliau – LPA) vertimas į lietuvių kalbą. Taisyklių aiškinimo požiūriu pirmenybė teikiama tekstui anglų kalba, atsižvelgiant į 3 pastabą.

² Petankės ir Provanso žaidimo tarptautinės federacijos pavadinimo santrumpa, vartojama šios organizacijos įstatuose ir kituose oficialiuose dokumentuose.

³ Etikos ir drausmės užtikrinimo požiūriu taisyklės Lietuvos teritorijoje taikomos atsižvelgiant į nacionalinio reguliavimo ypatumus, LPA organų struktūrą bei turimų išteklių lemiamas organizacines galimybes.

⁴ T. y. 2 straipsnyje.

⁵ T. y. komandos nariais.

⁶ LPA visuotinis narių susirinkimas nusprendė, kad žiuri LPA organizuojamoms varžyboms sudaroma iš teisėjų, įrašytų į LPA valdybos sudarytą sąrašą, tačiau tik tada, kai sąrašinis teisėjų skaičius bus mažiausiai septyni. Kol šis skaičius nepasiektas, žiuri LPA organizuojamoms varžyboms nesudaroma. Tokiu atveju visus taisyklių taikymo klausimus varžybų metu sprendžia tų varžybų teisėjas (jei specialiai numatyta taisyklėse – po konsultacijų su organizaciniu komitetu).

⁷ Lietuvoje paplitęs taikinuko pavadinimas.

⁸ Lietuvoje federacija yra LPA, esanti FIPJP nare.

⁹ Spalvinėmis kortelėmis žymimas nuobaudų skyrimas žaidimo metu.

¹⁰ T. y. varžovų komandos nariai.

¹¹ T. y. savo komandos narys.

¹² T. y. komandos narių.

¹³ T. y., kai po savalaikio nuginčijimo konstatuojama netinkama kašaneto vieta ir dėl to jis turi metamas iš naujo (jei tai įvyko po to, kai jau numestas pirmasis rutulys, iš naujo metamas ir kašanetas, ir pirmasis rutulys).

¹⁴ Metimas, kurio tikslas – pataikymu į aikštelėje esančius rutulius ar kašanetą pakeisti jų išsidėstymą savo naudai.

¹⁵ Metimas, kurio tikslas – didinti savųjų rutulių kiekį arčiau kašaneto.

¹⁶ T. y. komandos nariai.

¹⁷ T. y. teisėjo leidimas nedalyvauti žaidime arba palikti žaidimo zoną.

¹⁸ T. y. LPA išduoto dokumento, suteikiančio teisę dalyvauti petankės sporto renginiuose (jei toks dokumentas išduodamas LPA nustatyta tvarka).

¹⁹ Pagal LPA įstatuose apibrėžtą valdymo organų kompetenciją, sprendimus dėl licencijų išdavimo, pratęsimo ir panaikinimo priima LPA prezidentas, vadovaudamasis LPA valdybos patvirtintomis sportininkų licencijavimo taisyklėmis. Žiuri ir organizacinis komitetas nėra LPA organai, galintys veikti LPA vardu, todėl neturi įgaliojimų naikinti licencijas, juo labiau, kad jie jų neišduoda ir licencijų registro netvarko. Žiuri ir organizacinis komitetas gali spręsti klausimus dėl žaidimo taisyklių spragų užpildymo, tvarkos vykstančiose varžybose ir sklandžios jų eigos užtikrinimo.

²⁰ LPA visuotinio narių susirinkimo sprendimu patvirtintame Etikos ir drausmės kodekse (toliau – EDK) nustatyta, kad šį klausimą sprendžia LPA valdyba.

²¹ Tokiomis laikytinos EDK įtvirtintos elgesio normos, LPA petankės varžybų saugumo taisyklės ir kt.

²² Pagal EDK nuostatas, laikinas licencijos galiojimo sustabdymas netaikomas; suspendavimu vadinama daugkartinė diskvalifikacija.

²³ Pagal EDK nuostatas, informacija apie tokio pobūdžio pažeidimus įrašoma į varžybų protokolą ir sprendžiama pagal kompetenciją po varžybų.

²⁴ LPA organų kompetencija paskirstyta LPA įstatuose; sankcijų už konkrečius pažeidimus taikymo tvarka detalizuojama EDK.