

REGULI GENERALE INTERNAȚIONALE

PRIVIND PRACTICAREA JOCULUI PETANQUE

Preambul

Petanque este un joc cu bile, provenind din sudul Franței, având ca scop aruncarea de către jucători a unor bile metalice cât mai aproape de o țintă – o mică bilă colorată de lemn, numită cochonnet. În Italia există un joc similar, denumit „bocce”, iar în România s-a practicat în perioada pre-decembristă un joc asemănător denumit „perețica”. Jocul se desfășoară pe o suprafață plană numită pistă, având dimensiunile de 15m/4m, acoperită cu iarbă sau pietriș.

Articolul 1. Componenta echipelor

Petanque este un sport care se joacă după cum urmează:

- echipe formate din 3 jucători joacă împotriva altor echipe de 3 jucători (triplet).
- echipe formate din 2 jucători joacă împotriva altor echipe de 2 jucători (dublet).
- 1 jucător joacă împotriva altui jucător (simplu, tir de precizie).

La meciurile formate din echipe de trei jucători, fiecare dintre aceștia folosește 2 bile, iar la meciurile de simplu și dublu, fiecare jucător folosește 3 bile.

Nu este permisă nicio altă formulă.

Articolul 2. Caracteristicile bilelor standard

Petanque se joacă cu bile aprobate de Federația Internațională de Petanque si Jocuri Provençales (F.I.P.J.P.) și care sunt conforme cu următoarele criterii:

1. Să fie din metal.
2. Să aibă un diametru cuprins între 67mm (minim) și 80mm (maxim).
3. Să aibă o greutate cuprinsă între 650 de grame (minim) și 800 de grame (maxim). Marca comercială a producătorului și greutatea trebuie să fie gravate pe bile și trebuie să fie întotdeauna lizibile. Pentru competițiile rezervate jucătorilor cu vârsta de 11 ani sau mai puțin, aceștia pot folosi bile care cântăresc 600 de grame și au un diametru de 65 mm, cu condiția să fie realizate sub unul dintre standardele aprobate.
4. Este interzisă umplerea bilelor cu plumb sau nisip. Ca regulă generală, este interzisă modificarea bilelor după prelucrarea de către producătorul autorizat. **Important:** modificarea durității bilelor este interzisă. Este permisă gravarea numelui și prenumelui (sau inițialele) jucătorului, precum și diverse sigle, inițiale și acronime, în conformitate cu specificațiile producătorului.

Articolul 2a. Sancțiuni pentru bile neregulamentare

Jucătorul care folosește o bilă nemodificată, dar care este uzată sau prezintă defecte de fabricație și nu trece cu succes examenul oficial sau nu respectă normele prevăzute la paragrafele 1), 2) și 3) de mai sus, trebuie să o schimbe. El sau ea poate schimba întregul set. Reclamațiile formulate de jucători referitoare la aceste trei paragrafe sunt admisibile numai înainte de începerea jocului. Prin urmare, este în interesul jucătorilor să se asigure că bilele lor și cele ale adversarilor respectă regulile de mai sus.

Orice jucător vinovat de încălcarea condiției de la punctul 4) de mai sus este imediat descalificat din competiție împreună cu partenerii săi. Reclamațiile referitoare la punctul 4) sunt admisibile în orice moment al jocului, dar trebuie făcute doar între reprizele meciului. Cu toate acestea, începând cu a treia repriză, dacă se va dovedi că o plângere formulată cu privire la bilele unui adversar este nefondată, se vor adăuga 3 puncte la scorul adversarului.

Arbitrul sau juriul pot solicita, în orice moment, examinarea bilelor unuia sau mai multor jucători.

Articolul 3. Bilele țintă (cochonnet) standard

Bilele țintă, denumite în continuare cochonnet, sunt realizate din lemn sau dintr-un material sintetic care poartă marca producătorului și care au obținut aprobarea FIPJP, cu respectarea specificațiilor precise ale standardelor cerute:

- Diametrul lor trebuie să fie de 30mm (toleranță: + sau -1mm).
- Greutatea lor trebuie să fie între 10 și 18 grame.
- Este autorizată vopsirea cochonnet-ului.

Articolul 4. Licențe

Pentru a fi înregistrat într-o competiție, fiecare jucător trebuie să prezinte licența sa sau, conform regulilor stabilite de federația sa, un document care să îi ateste identitatea și apartenența la federație.

DESFĂȘURAREA JOCULUI (MECIULUI)

Articolul 5. Zona de joc și regulile terenului

Petanque se joacă pe orice suprafață plană. Cu toate acestea, prin decizia Comitetului de organizare sau a arbitrilor, echipelor li se poate cere să joace pe un teren marcat și definit. În acest caz, terenul pentru Campionatele Naționale și Competițiile Internaționale trebuie să fie organizat în piste cu următoarele dimensiuni minime: 15m lungime x 4m lățime.

Pentru alte competiții, Federațiile pot permite variații ale pistelor în raport cu aceste dimensiuni minime, cu condiția ca acestea să nu fie sub 12m x 3m.

O zonă de joc cuprinde un număr nedeterminat de piste delimitate prin marcaje/ benzi/ corzi amplasate pe suprafața acestora, dar a căror dimensiune nu trebuie să interfereze cu cursul jocului. Aceste marcaje/ benzi/ corzi, cu excepția celor care marchează capetele pistei și exteriorul terenului sunt considerate ca fiind tușa pistei, iar bilele care se opresc pe ele sunt considerate ca fiind valabile în joc. Când pistele sunt plasate cap la cap, bilele care cad pe suprafața marcajelor/ benzilor/ corzilor sunt considerate în afara terenului (out), așa-zisele bile moarte. Când pistele de joc sunt închise de bariere, acestea trebuie să fie la o distanță minimă de 1 metru de linia exterioară a zonei de joc.

Meciurile se joacă în mai multe runde, până când una dintre echipe ajunge la 13 puncte, cu posibilitatea ca în cadrul ligilor și manșelor de calificare să fie jucate runde doar până când una dintre echipe ajunge la 11 puncte.

Articolul 6. Începutul jocului și regulile privind cercul

Jucătorii trebuie să tragă la sorți (să arunce o monedă) pentru a decide care echipă va alege pista, dacă aceasta nu a fost alocată de organizatori, precum și care echipă va arunca prima cochonnet-ul.

Dacă pista a fost desemnată de organizatori, cochonnet-ul trebuie aruncat pe aceasta. Echipele în cauză nu trebuie să meargă pe altă pistă fără permisiunea arbitrilor.

Orice membru al echipei care câștigă tragerea la sorți alege punctul de plecare și plasează sau desenează un cerc pe sol de o dimensiune în care picioarele fiecărui jucător pot să încapă în totalitate. Cu toate acestea, un cerc desenat nu poate măsura mai puțin de 35cm sau mai mult de 50cm în diametru.

În cazul în care se utilizează un cerc prefabricat, acesta trebuie să fie rigid și să aibă un diametru interior de 50 cm (toleranță: + sau - 2 mm).

Cercurile pliabile sunt permise, dar cu condiția ca modelul și rigiditatea acestuia să fie aprobate de F.I.P.J.P.

Jucătorii sunt obligați să utilizeze cercurile de reglementare furnizate de organizatori. De asemenea, trebuie să accepte cercurile de reglementare, rigide sau pliabile și aprobate de F.I.P.J.P., furnizate de oponentul lor. Dacă ambele echipe au aceste cercuri, alegerea va fi făcută de echipa care a câștigat

tragerea la sorți.

În toate cazurile, locul în care au fost dispuse cercurile trebuie marcate, înainte de aruncarea cochonnet-ului. Cercul trebuie desenat/ plasat la mai mult de un metru de orice obstacol și la cel puțin doi metri de un alt cerc de aruncare în uz.

Echipa care câștigă aruncarea sau runda anterioară va avea o singură încercare de a arunca un cochonnet valid.

Dacă acest cochonnet nu este valid, va fi predat adversarului, care îl poate plasa în orice poziție validă pe pista de joc. Echipa care va arunca cochonnet-ul trebuie să șteargă toate cercurile de aruncare dacă au fost desenate în apropierea celui pe care urmează să îl folosească.

Interiorul cercului poate fi complet curățat de pietriș / pietricele etc. înainte de aruncarea cochonnet-ului, dar trebuie pus înapoi în bună ordine la finalizarea runde.

Cercul nu este considerat a fi o zonă în afara limitelor.

Picioarele jucătorilor trebuie să fie în întregime în interiorul cercului și să nu intervină în perimetrul acestuia și nu trebuie să-l părăsească sau să fie ridicat complet de la sol până când bila aruncată nu a atins solul. Nici o parte a corpului nu poate atinge solul în afara cercului. Orice jucător care nu respectă această regulă va suporta sancțiunile prevăzute la articolul 35. Ca o excepție, persoanelor cu handicap în membrele inferioare li se permite să plaseze doar un picior în interiorul cercului. Pentru jucătorii care aruncă de pe un scaun cu rotile, cel puțin o roată (cea de pe partea laterală a brațului care aruncă) trebuie să stea în interiorul cercului. Aruncarea cochonnet-ului de către un membru al echipei nu implică faptul că este obligat să fie primul care joacă.

Dacă un jucător ridică cercul când mai sunt încă bile de în joc, cercul este reșezat, dar numai adversarii au voie să-și joace bilele.

Articolul 7. Reguli privind distanțele valabile pentru cochonnet-ul aruncat

Pentru ca aruncarea cochonnet-ului să fie validă, se aplică următoarele condiții:

- Distanța care îl separă de marginea internă a cercului trebuie să fie:
 - minimum 6 metri și maximum 10 metri pentru juniori și seniori.
 - pentru competițiile destinate jucătorilor mai tineri, se pot aplica distanțe mai mici.
- Cercul de aruncare trebuie să fie la cel puțin 1 metru de orice obstacol și la 2 metri de un alt cerc utilizat.
- Cochonnet-ul trebuie să fie la cel puțin 1 metru de orice obstacol și de la cea mai apropiată limită a unei zone în afara pistei. Pentru jocurile cu limită de timp, această distanță este redusă la 50 cm, cu excepția liniilor de capăt ale pistei.
- Cochonnet-ul trebuie să fie vizibil jucătorului ale cărui picioare sunt așezate în limitele extreme ale interiorului cercului și al cărui corp este absolut vertical. În caz de dispută cu privire la acest punct, arbitrul decide, fără drept de apel, dacă cochonnet-ul este vizibil.

La cea de-a doua aruncare a cochonnet-ului (rundă), cercul este desenat (plasat) în jurul punctului din care a fost ridicat cochonnet-ul în runda anterioară, cu excepția cazurilor următoare:

- Cercul ar fi la mai puțin de 1 metru de un obstacol.
- Aruncarea cochonnet-ului nu permite respectarea distanțelor de reglare.

În primul caz, jucătorul desenează sau plasează cercul la distanța de reglare față de obstacol. În al doilea caz, jucătorul poate face un pas înapoi față de locul în care se afla cochonnet-ul la finalul jocului finalului anterior, fără a depăși distanța maximă autorizată pentru aruncarea cochonnet-ului. Această oportunitate este oferită numai dacă cochonnet-ul nu poate fi aruncat la distanța maximă în nicio altă direcție.

Dacă cochonnet-ul nu a fost aruncat în conformitate cu regulile definite mai sus, echipa adversă va plasa cochonnet-ul într-o poziție validă pe teren. De asemenea, adversarii pot muta cercul înapoi, în

conformitate cu condițiile definite în aceste reguli, dacă modalitatea în care prima echipă a poziționat cercul nu a permis aruncarea cochonnet-ului la distanța maximă.

În orice caz, echipa care a pierdut cochonnet-ul după aruncarea nevalidă trebuie să joace prima bilă. Echipa care a câștigat dreptul de a arunca cochonnet-ul are maximum un minut pentru a face acest lucru. Echipa care a câștigat dreptul de a plasa cochonnet-ul după aruncarea nereușită a adversarului trebuie să o facă imediat.

Articolul 8. Reguli privind validitatea cochonnet-ului aruncat

Dacă cochonnet-ul aruncat este oprit de arbitru, un adversar, un spectator, un animal sau orice obiect în mișcare, acesta nu este valid și trebuie aruncat din nou.

Dacă cochonnet-ul aruncat este oprit de către un membru al echipei care l-a lansat, adversarul va plasa cochonnet-ul într-o poziție validă.

Dacă după aruncarea cochonnet-ului, se joacă o primă bilă, adversarul are totuși dreptul de a contesta validitatea poziției acestuia, cu excepția cazului în care cochonnet-ul a fost plasat de adversar.

Înainte de a da cochonnet-ul adversarului să-l plaseze, ambele echipe trebuie să fi recunoscut că aruncarea nu a fost validă sau Arbitrul trebuie să fi decis să fie așa. Dacă orice echipă procedează diferit, pierde avantajul aruncării cochonnet-ului.

Dacă adversarul a jucat o bilă, cochonnet-ul este cu siguranță considerat valid și nu se admite nicio obiecție.

Articolul 9. Situațiile în care cochonnet-ul este în afara jocului

Cochonnet-ul este în afara jocului (out sau mort) în următoarele 7 cazuri:

- Când este deplasat într-o zonă în afara limitelor, chiar dacă revine la zona de joc autorizată. Un cochonnet care se află pe limitele (tușa) unui teren autorizat este valid. Devine mort numai după ce a traversat complet tușa terenului autorizat sau linia de bilă moartă, adică atunci când este cu totul dincolo de limita pistei atunci când este privită direct de sus. O baltă pe care un cochonnet plutește liber, este considerată a fi o zonă în afara limitelor.
- Când cochonnet-ul a fost mutat conform articolului 7 și se află încă pe terenul autorizat dar nu este vizibil din cerc. Cu toate acestea, un cochonnet-ul mascat de o bilă nu este mort. Arbitrul este autorizat să îndepărteze temporar o bilă pentru a declara dacă cochonnet-ul este vizibil.
- Când cochonnet-ul este deplasat din atingerea bilei la mai mult de 20 de metri (pentru juniori și seniori) sau la 15 metri (pentru jucătorii mai tineri) sau la mai puțin de 3 metri de cercul de aruncare.
- Când se află pe zone de joc delimitate, cochonnet-ul traversează mai mult de o bandă imediat către partea laterală a benzii utilizate și când traversează linia finală a benzii.
- Când cochonnet-ul deplasat nu poate fi găsit, timpul de căutare este limitat la 5 minute.
- Când o zonă în afara limitelor este situată între cochonnet și cercul de aruncare.
- Când, în timpul jocurilor delimitate, cochonnet-ul părăsește zona de joc desemnată.

Articolul 10. Deplasarea obstacolelor

Este strict interzis jucătorilor să netezească, să deplaseze sau să zdrobească orice obstacol din zona de joc. Cu toate acestea, jucătorul care urmează să arunce cochonnet-ul este autorizat să testeze punctul de aterizare cu una din bilele sale, atingând solul de cel mult trei ori. Mai mult, jucătorul care urmează să joace sau unul dintre partenerii săi poate completa o gaură care ar fi fost făcută de o bilă jucată anterior. Pentru nerespectarea acestei reguli, în special în cazul măturării în fața unei bile care urmează să fie aruncată, jucătorii suportă penalizările prevăzute la articolul 35.

Articolul 11. Schimbarea cochonnet-ului sau a bilei

Jucătorilor le este interzis să schimbe cochonnet-ul sau o bila în timpul unei runde de joc, cu excepția cazurilor următoare:

- Cochonnet-ul sau bila nu pot fi găsite, timpul de căutare fiind limitat la 5 minute.
- Cochonnet-ul sau bila s-au spart: în acest caz se ia în considerare cea mai mare parte rămasă întreagă. Dacă mai sunt bile de jucat, se înlocuiesc imediat după măsurare, dacă este necesar, printr-o bila sau un cochonnet de diametru identic sau similar. La următoarea aruncare jucătorul în cauză poate lua un nou set complet de bile.

COCHONNET-UL

Articolul 12. Cochonnet mascat sau deplasat

Dacă, în timpul unei aruncări, o frunză sau o bucată de hârtie maschează accidental cochonnet-ul, aceste obiecte sunt îndepărtate.

Dacă cochonnet-ul este mișcat de vânt sau de panta terenului de exemplu, sau de către arbitru, un jucător sau un spectator care îl calcă accidental, ori de o bilă sau un cochonnet care provin dintr-un alt joc alăturat, sau a fost mișcat de un animal sau orice alt obiect mobil, este readus la poziția inițială, cu condiția ca aceasta să fi fost marcată inițial.

Pentru a evita orice argument, jucătorii trebuie să marcheze poziția cochonnet-ului. Nu poate fi acceptată nicio revendicare în ceea ce privește bilele sau cochonnet-urile ale căror poziții nu au fost marcate.

Dacă cochonnet-ul este mișcat de o bilă jucată de unul dintre participanții la partida respectivă, noua poziție a cochonnet-ului este valabilă.

Articolul 13. Cochonnet-ul s-a mutat pe pista altui joc

Dacă, în timpul unui joc, cochonnet-ul este deplasat pe un alt teren de joc, marcat sau nu, se consideră valabil mutat sub rezerva condițiilor prevăzute la articolul 9.

Jucătorii care folosesc acest cochonnet vor aștepta, dacă este loc, ca jucătorii din celălalt joc să-și finalizeze bilele și să efectueze măsurătorile, înainte de a-și finaliza propriul lor joc.

Jucătorii implicați de aplicarea acestei reguli trebuie să arate răbdare și curtoazie.

La următoarele aruncări echipele continuă pe terenul care le-a fost alocat și cochonnet-ul este aruncat din nou din locul pe care îl ocupa când a fost deplasat, sub rezerva condițiilor articolului 7.

Articolul 14. Norme care se aplică în cazul în care cochonnet-ul este mort

Dacă, în timpul unui joc cochonnet-ul este mort, se poate aplica una din cele trei reguli:

- Dacă ambele echipe au bile de jucat, aruncările sunt considerate nule, jocul se reia iar cochonnet-ul este aruncat de echipa care a obținut punctele în jocul anterior sau care a câștigat aruncarea;
- Dacă doar o singură echipă mai are bile de jucat, această echipă înscrie atâtea puncte câte bile mai aveau de aruncat jucătorii săi;
- Cele două echipe nu mai au bile în mână, finalul este nul și cochonnet-ul este aruncat de echipa care a obținut punctele în jocul anterior sau care a câștigat aruncarea.

Articolul 15. Poziționarea cochonnet-ului după ce a fost oprit

Dacă cochonnet-ul, după ce a fost lovit, este oprit sau deviat de un spectator sau de către arbitru, acesta rămâne în această poziție.

Dacă cochonnet-ul, după ce a fost lovit, este oprit sau deviat de un jucător în zona regulamentară de joc, adversarul său are de ales:

- 1) lăsarea cochonnet-ului în noua sa poziție;

2) repunerea în poziția inițială;

3) plasarea acestuia oriunde pe extensia unei linii care merge de la poziția sa inițială până la locul în care se găsește, până la o distanță maximă de 20 de metri de cerc (15 metri pentru jucătorii mai tineri) și astfel încât să fie vizibilă.

Paragrafele b) și c) pot fi aplicate numai dacă poziția cochonnet-ului a fost marcată anterior. Dacă nu a fost cazul, cochonnet va rămâne acolo unde este găsit.

Dacă, după ce a fost lovit, cochonnet-ul călătorește într-o zonă în afara limitelor înainte de a se întoarce, în cele din urmă, în zona de joc, acesta este clasificat ca fiind în out (mort) și se aplică acțiunile definite la articolul 14.

BILELE

Articolul 16. Aruncarea primelor și următoarelor bile

Prima bilă a unei runde de joc este aruncată de un jucător aparținând echipei care a câștigat tragerea la sorți sau a fost ultimul care a înscris. Acesta aruncă cochonnet-ul și bila, apoi un jucător din echipa adversă aruncă o bilă.

Jucătorul nu trebuie să folosească niciun obiect sau să traseze o linie pe sol pentru a-l ghida în aruncarea unei bile sau pentru a marca punctul de aterizare. În timp ce aruncă ultima sa bilă, unui jucător îi este interzis să țină o bilă în cealaltă mână.

Bilele trebuie jucate pe rând.

O bilă aruncată nu poate fi jucată din nou. Cu toate acestea, bilele trebuie rejucate dacă au fost oprite sau deviate accidental de la parcursul lor între cercul aruncării și cochonnet de către o bilă sau un cochonnet provenind dintr-un alt joc, sau de un animal sau de orice obiect în mișcare (fotbal, etc.), precum și în cazul definit la articolul 8 al treilea paragraf.

Înainte de a-și arunca bilăa, jucătorul trebuie să îndepărteze orice urmă de noroi sau orice altă substanță, sub amenințarea penalizărilor prevăzute la articolul 35.

Dacă prima bila jucată iese în afara limitelor, este rândul adversarului să joace mai întâi, apoi alternativ, atâta timp cât nu există bile pe terenul desemnat.

În cazul în care, după tragere (shouting) sau punctare (pointing), nu mai există bile pe zona de joc desemnată, se aplică prevederile privind un impas, astfel cum sunt definite la articolul 29.

Articolul 17. Comportamentul jucătorilor și al spectatorilor în timpul unui joc

În timpul regulamentar permis unui jucător să arunce o bilă, spectatorii și jucătorii trebuie să păstreze tăcerea totală.

Adversarii nu trebuie să meargă, să nu gesticuleze și să nu facă nimic care ar putea deranja jucătorul care urmează să joace. Doar colegul sau colegii săi de echipă pot rămâne între cercul de aruncare și cochonnet.

Adversarii trebuie să rămână dincolo de cochonnet sau în spatele jucătorului și, în ambele cazuri, în lateral cu privire la direcția de joc și la o distanță de cel puțin 2 metri unul față de celălalt.

Jucătorii care nu respectă aceste regulamente pot fi excluși din competiție dacă, după un avertisment din partea arbitrului, persistă în conduita lor.

Articolul 18. Aruncarea bilelor și a bilele care ies în afara terenului

Absolut nimeni nu poate, ca test, să-și arunce bila în timpul jocului. Jucătorii care nu respectă această regulă ar putea fi sancționați în conformitate cu articolul 35 din capitolul „Disciplină”.

În timpul unei runde, bilele care ies în afara terenului marcat sunt valabile, cu excepția cazului în care se aplică articolul 19.

Articolul 19. Bile moarte

Orice bila este moartă din momentul în care intră într-o zonă în afara limitelor. O bilă care se oprește pe tușă/ linia de delimitare a zonei de joc autorizate este valabilă. Bila este considerată în out/ moartă numai după ce a trecut complet limita zonei de joc alocate, adică atunci când este situată în întregime dincolo de tușă atunci când este privită direct de sus. Același sistem se aplică atunci când, pe piste marcate bila traversează complet mai mult de una dintre pistele alăturate pistei folosite sau când traversează linia de capăt a pistei.

În jocurile cronometrate jucate pe o pistă marcată, o bilă este considerată out/moartă atunci când traversează complet linia pistei desemnate.

Dacă bila revine în zona de joc, fie din cauza pantei solului, fie după ce a revenit dintr-un obstacol, în mișcare sau staționar, este imediat scoasă din joc și tot ceea ce a deplasat în trecerea sa într-o zonă în afara limitelor este pus la loc, cu condiția ca poziția acestor obiecte să fi fost marcată anterior.

Orice bilă moartă trebuie eliminată imediat din joc. În mod implicit, va fi considerată valabilă doar dacă o altă bila este jucată de echipa adversă, înainte ca bila moartă să fie eliminată.

Articolul 20. Bile oprite

Orice bila jucată care este oprită sau deviată de un spectator sau de arbitru, va rămâne acolo unde s-a oprit. Orice bila jucată, care este oprită sau deviată accidental de un jucător a cărei echipă îi aparține, este moartă.

Orice bila aruncată care este oprită sau deviată accidental de către un adversar poate, conform dorințelor jucătorului, să fie reluată sau lăsată acolo unde s-a oprit.

Când o lovitură de bila este oprită sau deviată accidental de către un jucător, adversarul poate:

1. Sa o lase acolo unde s-a oprit;
2. Sa o plaseze pe extensia unei linii care începe de la poziția inițială pe care o ocupa până la punctul său de oprire, dar numai pe zona de joc și numai cu condiția să fi fost marcată.

Jucătorul care oprește intenționat o bilă în mișcare este imediat descalificat, împreună cu echipa sa, pentru jocul în desfășurare.

Articolul 21. Timpul permis pentru joc

Odată ce cochonnet-ul este aruncat, fiecare jucător are durata maximă de un minut pentru a-și juca bilele. Această scurtă perioadă începe din momentul în care se oprește bila sau cochonnet-ul anterior sau, dacă este necesar să se măsoare un punct, din momentul în care măsuratoarea a fost efectuată.

Aceleași cerințe se aplică și aruncării cochonnet-ului. Toți jucătorii care nu respectă această regulă suportă sancțiunile prevăzute la articolul 35 „Disciplina”.

Articolul 22. Bile deplasate

Dacă o bilă staționară este mișcată de vânt sau de panta solului, de exemplu, ea va fi pusă înapoi la locul

său, cu condiția ca poziția sa inițială să fi fost marcată. Același lucru se aplică oricărei bile deplasate accidental de un jucător, un arbitru, un spectator, un animal sau orice obiect în mișcare.

Pentru a evita orice dispută, jucătorii trebuie să marcheze poziția bilelor. Nicio contestație nu va fi admisă pentru o bilă a cărei poziții nu a fost marcată, iar arbitrul va lua o decizie numai în ceea ce privește poziția pe care o au bilele pe teren.

Cu toate acestea, o bila staționară este considerată ca fiind valabil mutată de către o altă bilă regulamentară aruncată.

Articolul 23. Un jucător care aruncă o altă bilă decât a sa

Jucătorul care joacă o altă bilă decât a lui primește un avertisment. Bila jucată este totuși valabilă, dar trebuie înlocuită imediat, posibil după ce s-a făcut măsurarea.

În cazul în care acest lucru se întâmplă din nou în timpul jocului, bila jucătorului vinovat este descalificată și orice obiect deplasat este pus din nou la loc, cu condiția ca poziția sa anterioară să fi fost marcată.

Articolul 24. Bile aruncate neregulamentar

Cu excepția cazurilor în care aceste reguli prevăd sancțiuni specifice și gradate, astfel cum se prevede la articolul 35, orice bila aruncată contrar regulilor este moartă și tot ceea ce a deplasat în traiectoria sa este repus la loc, dacă a fost anterior marcat.

Cu toate acestea, adversarul are dreptul să aplice regula avantajului și să o declare valabilă, caz în care bilă și tot ce a deplasat rămân pe loc.

PUNCTE ȘI MĂSURARE

Articolul 25. Îndepărtarea temporară a bilelor

Pentru a măsura un punct, este permis, după ce le-au fost marcate pozițiile, să fie îndepărtate temporar bilele și obstacolele situate între cochonnet și bilele de măsurat.

După măsurare, bilele și obstacolele care au fost îndepărtate sunt puse la loc. Dacă obiectele nu pot fi îndepărtate, măsurarea se face cu ajutorul șublerelor.

Articolul 26. Măsurarea punctelor

Măsurarea unui punct este responsabilitatea jucătorului care a jucat ultima dată sau a unuia dintre colegii săi. Adversarii au întotdeauna dreptul de a măsura după unul dintre acești jucători. Măsurarea trebuie făcută cu instrumente adecvate, pe care fiecare echipă trebuie să le dețină.

În special, este interzisă efectuarea măsurărilor cu picioarele. Jucătorii care nu respectă această regulă vor suporta penalizările prevăzute la articolul 35.

Indiferent de pozițiile pe care le pot avea bilele care trebuie măsurate și, în orice moment al rundei în desfășurare, arbitrul poate fi consultat, iar decizia sa este definitivă. În timpul în care arbitrul măsoară, jucătorii trebuie să păstreze o distanță față de acesta de cel puțin 2 metri.

Prin decizia comitetului de organizare, în special în cazul jocurilor televizate, se poate decide că numai arbitrul este împuternicit să măsoare.

Articolul 27. Bile eliminate

Este interzis jucătorilor să ridice bile jucate înainte de finalizarea unei runde de joc.

La finalizarea unei runde, toate bile ridicate înainte de acordul punctelor sunt moarte. Nu este admisibilă nicio contestație cu privire la acest subiect.

Dacă un jucător își ridică bilele din zona de joc în timp ce partenerilor săi le mai rămân bile, nu li se va permite să le joace.

Articolul 28. Deplasarea bilelor sau a cochonnet-ului

Echipa al cărei jucător deplasează cochonnet-ul sau una dintre bilele contestate, în timp ce efectuează o măsurare, pierde punctul.

Dacă, în timpul măsurării unui punct, arbitrul deranjează sau deplasează cochonnet-ul sau o bila, acesta va lua o decizie într-un mod echitabil.

Articolul 29. Bile echidistante față de cochonnet

În cazul în care cele mai apropiate 2 bile de cochonnet aparțin echipelor adverse și se află la o distanță egală de acesta, se aplică unul dintre cele 3 cazuri:

- Dacă cele două echipe nu mai au bile de jucat în runda respectivă, aceasta se consideră nulă și cochonnet-ul revine echipei care a obținut punctele în runda anterioară sau celei care a câștigat tragerea la sorți.
- Dacă doar o singură echipă are bile disponibile, aceasta le joacă și înregistrează atâtea puncte câte bile are mai aproape de cochonnet decât cea mai apropiată bilă a adversarului.
- Dacă ambele echipe au la dispoziție bile, echipa care a jucat ultima bilă va juca din nou, apoi echipa adversă și așa mai departe alternativ, până când punctul aparține uneia dintre ele. Atunci când o singură își epuizează bilele, se aplică prevederile prevăzute în paragraful precedent.

Dacă după finalizarea runde nu rămâne nicio bila în limita zonei de joc autorizate, runda este nulă.

Articolul 30. Corpuri străine care aderă la bile sau cochonnet

Orice corp străin care aderă la bile sau cochonnet trebuie îndepărtat înainte de a măsura un punct.

Articolul 31. Reclamații

Pentru a fi luată în considerare, orice plângere trebuie adresată arbitrului. De îndată ce jocul este terminat, nu poate fi acceptată nicio reclamație.

DISCIPLINA

Articolul 32. Penalități pentru echipele sau jucătorii absenți

În momentul extragerii și anunțării rezultatului acesteia, jucătorii trebuie să fie prezenți la masa de control. La un sfert de oră după anunțarea acestor rezultate, echipa care lipsește de pe teren va fi penalizată cu un punct acordat adversarilor lor. Această limită de timp este redusă la 5 minute în jocurile contra cronometru.

După această limită de timp, penalizarea se acumulează cu un punct pentru fiecare cinci minute de întârziere.

Aceleași penalizări se aplică pe toată durata competiției, după fiecare tragere la sorți aleatorie.

Dacă jocul este reluat după o întrerupere din orice motiv, echipa absentă va fi penalizată cu un punct la fiecare 5 minute de absență.

Echipa care nu se prezintă în zona de joc în 30 de minute de la începutul sau repornirea jocurilor este declarată eliminată din competiție.

O echipă incompletă are dreptul de a începe un joc fără a aștepta jucătorul absent; cu toate acestea, nu folosește bilele acelui jucător.

Niciun jucător nu poate lipsi dintr-un joc și nu poate părăsi zona de joc fără autorizarea arbitrului. În orice caz, această absență nu va întrerupe cursul jocului și nici obligația partenerilor de a-și juca bilele în minutul specificat. Dacă jucătorul nu s-a întors până la momentul în care trebuie să-și joace bilele, acesta este penalizat cu o bila pe minut.

Dacă nu i s-a acordat permisiunea de a părăsi terenul de joc, jucătorului respectiv i se vor aplica sancțiunile prevăzute la articolul 35.

În cazul unui accident sau problemă medicală recunoscută oficial de un medic, jucătorului i se poate acorda o absență maximă de cincisprezece minute. Dacă utilizarea acestei opțiuni se dovedește frauduloasă, jucătorul și echipa sa vor fi imediat excluși din competiție.

Articolul 33. Sosirea târzie a jucătorilor

Dacă un jucător se prezintă după ce a început o rundă, el sau ea nu participă la acea rundă. El sau ea este acceptat în joc numai începând cu următoarea rundă.

Dacă un jucător se prezintă la mai mult de 30 de minute de la începerea jocului, el sau ea își pierde toate drepturile de a participa la acel joc.

Dacă colegii lui câștigă acest joc, el sau ea va putea participa la următorul joc, cu condiția ca să fi fost inițial înregistrați la acea echipă.

Dacă competiția se joacă în ligi, el sau ea va putea participa la al doilea joc, indiferent de rezultatul primului.

Se consideră că prima rundă a jocului a început imediat ce cochonnet-ul a fost aruncat, indiferent de validitatea aruncării acestuia. Se consideră că următoarele runde au început imediat ce ultima bilă de la runda anterioară a fost aruncată. Se pot decizii speciale pentru jocurile cu durată limitată.

Articolul 34. Înlocuirea unui jucător

Înlocuirea unui jucător în jocurile de Dublet sau a unuia sau a doi jucători în jocurile de Triplet este permisă numai până la anunțul oficial de începere a competiției (pistol, fluier, anunț etc.), cu condiția ca înlocuitorul/ înlocuitorii să nu fost înregistrați/ înregistrați anterior în competiție ca aparținând unei alte echipe.

Articolul 35. Sancțiuni

Pentru nerespectarea regulilor jocului, jucătorii suportă următoarele penalizări:

1. Avertisment - care este marcat oficial de arbitrul care prezintă un cartonaș galben jucătorului în culpă. Pentru depășirea termenului limită vor primi cartonaș galben toți jucătorii echipei

contraveniente. Dacă unuia dintre acești jucători i s-a dat deja un cartonaș galben, acesta va fi penalizat prin descalificarea bilei jucate sau care urmează să fie jucată.

2. Descalificarea bilei jucate sau de jucat - care este oficial marcată de arbitrul care prezintă o carte portocalie jucătorului în culpă.
3. Excluderea jucătorului responsabil - care este marcată oficial de arbitrul care prezintă un cartonaș roșu jucătorului în culpă.
4. Descalificarea echipei responsabile.
5. Descalificarea celor două echipe, în caz de complicitate.

Avertismentul este o sancțiune ce poate fi dată numai după încălcarea regulilor.

Oferirea de informații jucătorilor sau solicitarea acestora să respecte regulile la începutul unei competiții sau al unui meci nu trebuie considerată avertisment.

Articolul 36. Vremea rea

În caz de vreme nefavorabilă, ca de exemplu ploaie torențială, orice rundă trebuie finalizată, cu excepția cazului în care arbitrul, care este singura persoană autorizată să decidă, după consultarea juriului sau a comitetului organizator, suspendarea jocului sau anularea competiției, în cazul unei „forțe majore”.

Articolul 37. Noi etape ale jocului

Dacă, după anunțarea unei noi etape a competiției (runda a doua, runda a treia etc.), anumite jocuri nu s-au încheiat, arbitrul, după consultarea Comitetului de organizare, poate face orice aranjamente sau lua deciziile pe care le consideră necesare pentru buna desfășurare a competiției.

Articolul 38. Lipsa sportivității

Echipele care se certă în timpul unui joc, care manifestă lipsă de sportivitate și respect față de public, organizatori sau arbitri, vor fi excluse din competiție. Această excludere poate atrage neacceptarea rezultatelor, precum și aplicarea sancțiunilor prevăzute la articolul 39.

Articolul 39. Comportament rău

Jucătorul care este vinovat de un comportament rău sau, mai rău, de violență față de un oficial, un arbitru, un alt jucător sau un spectator suferă una sau mai multe dintre următoarele pedepse, în funcție de gravitatea infracțiunii:

1. Excluderea din competiție.
2. Retragera licenței sau a documentului oficial.
3. Confiscarea sau restituirea cheltuielilor și premiilor.

Pedeapsa impusă jucătorului vinovat poate fi impusă și colegilor săi de echipă.

Pedeapsa 1 este impusă de arbitru.

Pedeapsa 2 este impusă de juriu.

Pedeapsa 3 este impusă de Comitetul de organizare care, în termen de 48 de ore, trimite un raport cu cheltuielile și premiile reținute federației organizatoare care va decide asupra destinației lor.

În toate cazurile, președintele Comitetului Federației respective va lua decizia finală.

Jucătorii trebuie să aibă o ținută corectă, în special este interzis să se joace fără haine în partea de sus a corpului și, din motive de siguranță, jucătorii trebuie să poarte pantofi complet închiși, protejând degetele de la picioare și călcăiele.

Este interzis fumatul în timpul jocului, inclusiv țigările electronice. De asemenea, este interzisă utilizarea telefoanelor mobile în timpul jocurilor.

Articolul 40. Obligațiile arbitrilor

Arbitrii desemnați să controleze competițiile sunt obligați să vegheze pentru aplicarea strictă a regulilor de joc și a regulilor de administrare care le completează.

Au autoritatea de a descalifica din competiție orice jucător sau orice echipă care refuză să se conformeze deciziei lor.

Spectatorii cu licențe valide sau suspendate, care, prin comportamentul lor, sunt originea incidentelor pe terenul de joc, vor face obiectul unui raport al arbitrului către executivul federal. Acesta din urmă va convoca partea sau părțile vinovate în fața unui comitet disciplinar competent, care va decide asupra sancțiunilor aplicabile.

Articolul 41. Componenta și deciziile juriului

Orice caz care nu este prevăzut în reguli este înaintat arbitrului, care îl poate înainta juriului competiției. Acest juriu cuprinde cel puțin 3 persoane și cel mult 5 persoane. Deciziile luate de juri în aplicarea acestui paragraf sunt fără apel. În cazul unui vot divizat, președintele juriului are votul decisiv.