



Офіційні правила спортивного петанку
Для застосування національними федераціями-членами FIPJP

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Стаття 1. Склад команд

Петанк – вид спорту, в якому::

- 3 гравці грають проти 3 гравців (триплети).

Також можливі такі варіанти:

- 2 гравці проти 2 гравців (дуплети).
- 1 гравець проти 1 гравця (тет-а-тет)

В триплетах кожен гравець використовує по 2 кулі.

В дуплетах та іграх тет-а-тет – по 3 кулі.

Інші варіанти не допустимі.

Стаття 2. Характеристика дозволених куль

В петанк грають кулями, які затверджені FIPJP і мають такі характеристики::

- 1) Вироблені з металу.
- 2) Мають діаметр від 7.05 см (мінімум) до 8 см (максимум).
- 3) Мають вагу від 650 грам (мінімум) до 800 грам (максимум).

Марка виробника і вага кулі повинні бути вигравіювані і помітні в будь-який момент. У змаганнях юніорів (до 11 років) дозволяється використання куль вагою 600 г і діаметром 65 мм за умови, що вони виготовлені ліцензійним виробником.

- 4) Кулі не мають бути заповнені піском чи свинцем. Не можна будь-яким чином змінювати кулі після того, як вони були виготовлені й затверджені виробником. Категорично заборонено загартувувати кулі з метою зміни твердості.

Однак, допускається нанесення на кулі, у відповідності зі специфікацією виробника, імені та прізвища (чи ініціалів) гравця, а також різних логотипів, ініціалів та акронімів.

Стаття 2а. Покарання за нестандартні кулі

Гравець, який порушив умову (4), негайно дискваліфіковується разом з усією командою.

Якщо куля не є піддробкою, але має заводський брак або зношена, не проходила офіційну перевірку або не відповідає вимогам (1), (2) або (3), гравець повинен замінити її. Дозволяється замінити весь комплект.

Всі претензії команд, що стосуються цих трьох пунктів, повинні подаватися до початку гри. Тому в інтересах гравців впевнитися, що їхні кулі та кулі суперників відповідають вищевказаним вимогам.

Претензії, що стосуються пункту (4), можуть бути висловлені в будь-який час протягом гри, але в перервах між ґеймами. Якщо претензія стосовно куль суперника подається після третього ґейму чи пізніше і виявляється необґрунтованою, до рахунку суперника (команди чи гравця) додається 3 очки.

Судді чи журі можуть в будь-який час вимагати перевірки куль будь-якого гравця/гравців.

Стаття 3. Дозволені кошонети

Кошонет повинен бути виготовленим з дерева чи синтетичного матеріалу з маркуванням виробника і відповідати стандартам FIPJP.

Діаметр кошонета повинен становити 30 мм (похибка +/- 1 мм).

Вага повинна бути від 10 до 18 грам.

Пофарбовані кошонети допускаються. Будь-який кошонет, що можна зрушити в місця магнітом не допускається до гри.

Стаття 4. Ліцензії

Для реєстрації в змаганнях кожен гравець повинен надати ліцензію гравця, або, відповідно до правил федерації, документ, що посвідчує особу та членство в федерації.

ГРА

Стаття 5. Майданчик та доріжки

В петанк грають на поверхні. Проте, за рішенням організаційного комітету, гравці можуть грати на інших розмічених майданчиках. В такому випадку, майданчики для національних та міжнародних змагань, повинні мати такі мінімальні параметри: 15 м в довжину x 4 м в ширину.

Для інших змагань, за рішенням організаторів, можуть застосовуватися інші розміри. Мінімальний розмір майданчика: 12 м x 3 м.

Зона гри складається з невизначеної кількості смуг, розмічених лініями, матеріал та розмір яких не повинен впливати на хід гри. Ці лінії не вважаються лініями ауту, за винятком тих, що вказують на кінець майданчику або на кінець ігрової зони.

У випадках коли кінці майданчиків співпадають, лінія майданчику вважається лінією ауту.

У випадках, коли майданчик є огорожений бар'єром, мінімальна відстань від бар'єру до ігрової зони повинна становити 1 м.

Ігри граються до 13 очок. Кваліфікаційні ігри та ігри у довгих турнірах можуть гратися до 11 очок.

Ігри на окремих замананнях можуть мати часовий ліміт. Такі ігри повинні гратися на розміченому майданчику, усі краї якої рахуються лініями ауту.

Стаття 6. Початок гри. Характеристика кола

Гравці повинні жеребом (кидком монети) вирішити котра в команд оберіє ігрову зону, якщо вона не була визначена організаторами, а також команду котра буде першою закидувати кошонет.

Якщо ігрова зона визначена організаторами, кошонет повинен бути закинутий там. Команди не мають права змінити ігрову зону без дозволу головного судді.

Будь-який член команди, що виграла жереб, обирає та помічає місце початку гри або кладе на те місце коло. Намальоване коло повинно мати радіус від 35 до 50 см та повинно бути розміом, що дозволяє вмістити ноги будь-якого гравця команд.

Якщо використовується готове коло, то воно повинно бути жорстким і мати діаметр 50 см (допускається відхилення: ± 2 мм)

Збірні кола не допускаються, за винятком, якщо конструкція сертифікована FIPJP.

Усі гравці повинні дотримуватися стандартів кола, затвердженого організатором.

Якщо кожна команда має коло, то обирати коло для гри повинна та команда, що виграла жереб.

У будь-якому випадку коло повинно бути відміченим ПЕРЕД закиданням кошонету.

Коло повинне бути розташоване на відстані мінімум 1 м від будь-якої перешкоди та як мінімум 2 м від найближчого кола, яке знаходиться у грі.

Команда, яка виграла жереб, або попередній гейм має 1 спробу на закидання кошонету. Якщо кошонет закинуто у некорректне місце, суперник может переставити його у будь-яке коректне місце ігрової зони.

Команда, що закидає кошонет повинна витерти сліди кола з попереднього гейму.

Внутрішня частина кола може бути вичешчена від гальки та ін протягом гейму, але повинна бути повернута до початкового стану після його кінця.

Коло не рахується аутом.

Ноги гравця повинні повністю бути в середині кола та не торкатися його меж під час кидку. Також не можна підіймати ноги допоки кінута куля торкнеться землі. Жодна частина тіла не може торкатись землі поза межами кола під час кидку. Гравець, що не дотримується цих правил отримує покарання зазначені в Пункті 35.

Як виняток, неповносправні з пошкодженням нижньої кінцівки мають право поставити тільки одну ногу в коло. Гравець, що кидає кулю з інвалідного візка, повинен поставити принаймні одне колесо (з боку руки, що кидає) всередину кола.

Кидок кошонета одним з членів команди не означає, що саме цей гравець повинен кинути першу кулю.

Якщо коло було підняте з землі до того моменту, як викинута остання куля, воно повертається на місце, але кидати кулі має право вже тільки опонент.

Стаття 7. Допустима дистанція для кидка кошонету

Щоб вважати кошонет закинутим правильно, наступні вимоги повинні виконуватися:

- 1) Дистанція, що розділяє кошонет та внутрішній край обода кола повинна бути:
 - Від 6 м до 10 м у змаганнях юніорів та дорослих.

- Для змагань молодших гравців можуть бути приписані коротші дистанції.
- 2) Коло повинно бути розташоване в 1 м від будь-якої перешкоди та в 2 м від найближчого кола у гри.
- 3) Кошонет має знаходитися на відстані мінімум 1 м від найближчої перешкоди або лінії ауту. Для ігор з лімітом часу відстань зменшується до 50 см до перешкоди та 1 м до лінії ауту.
- 4) Гравець бачить кошонет, не виходячи з кола і перебуваючи в прямому положенні з максимально розставленими ногами всередині кола. У спірних ситуаціях суддя вирішує, чи видно кошонет.

У кожному наступному геймі, кошонет закидується з кола, розташованого на місці кошонету з попереднього гейму, за випадками:

- коли коло знаходилося б менш ніж за 1 м від перешкоди.
- закидання кошонету на коректну відстань не є можливим.

У першому випадку гравець малює або поміщає коло на необхідній відстані від перешкоди.

У другому випадку гравець може відступити назад у напрямку гри попереднього гейму, не перевищуючи максимальну довжину закидання кошонету. Ця можливість надається тільки у випадках, коли закинути кошонет на максимальну відстань неможливо у будь-кому іншому напрямку.

Якщо кошонет був закинутий не за правилами зазначеними вище, суперник кладе колошет на будь-яке коректне місце ігрової зони. Суперник так само може пересунути коло назад за зазначеними правилами, якщо кошонет не може бути поставлений на максимальну відстань.

У будь-якому випадку, команда, що закинула кошонет невірно з першої спроби повинна кидати першу кулю.

Команда має 1 хвилину для закидання кошонету. Команда, що здобула право поставити кошонет після невдалої спроби закидання, повинна зробити це негайно.

Стаття 8. Вимоги до кинутого кошонету

Якщо при вкидуванні кошонет потрапив у суддю, суперника, спостерігаючого, тварину, або іний рухомий предмет, закидання повинно бути виконано ще раз.

Якщо кошонет потрапив у члена власної команди, то суперник може поставити його у будь-яку валідну позицію.

Після того як була зіграна перша куля суперник все ще має право перевірити правильність положення кошонету крім випадку, коли кошонет було встановлено саме суперником.

Перед тим як віддати кошонет для встановлення суперником, оби дві команди повинні перевірити його позицію або суддя має визначити, що позиція невірна. *Якщо хоча б одна команда вважає позицію кошонету невірною, вона втрачає перевагу закидання кошонету.*

Якщо після першої зіграної кулі суперник також зіграв свою, позицію кошонету є зафіксованою і жодних протестів вносити не можна.

Стаття 9. Вихід кошонету з гри

Кошонет вважається в ауті у наступних випадках:

- 1) Коли кошонет виходить за лінію ауту (навіть якщо потім повертається назад). Кошонет, що знаходиться на лінії ауту, залишається в грі. Він виходить з гри тільки в разі повного перетину лінії, тобто коли кошонет повністю знаходиться в ауті при вертикальному розгляді. Якщо кошонет вільно плаває у воді (калюжі), він вважається в ауті.
- 2) Коли кошонет знаходиться на доріжці, але його не видно з кола, відповідно до Статті 7. При цьому кошонет, прихований за іншою кулею, вважається в грі. Для з'ясування положення кошонету суддя може тимчасово пересунути кулю.
- 3) Коли кошонет переміщається на відстань більше 20 м (для дорослих та юніорів) або більше 15 м (для молодших гравців), або менше 3 м від ігрового кола.
- 4) При грі на розміченій доріжці – коли кошонет перетинає більше однієї доріжки, що є сусідньою з ігровою доріжкою, або коли він перетинає торцеву лінію доріжки.
- 5) Коли кошонет не знайдено протягом 5 хвилин після кидка.
- 6) Коли між кошонетом і ігровим колом знаходиться неігрова зона.
- 7) Коли в іграх з обмеженням часу кошонет виходить за межі доріжки.

Стаття 10. Усунення перешкод

Гравцям категорично заборонено прибирати, переміщати або затирати будь-які перешкоди в межах доріжки. При цьому гравець, який готується до кидка кошонету, може тричі випробувати місце бажаного приземлення своєю кулею (не стукати, а злегка торкатися, щоб визначити щільність). Перед кидком гравець або член його команди може зарівняти один який-небудь слід, що залишився після одного з кинутих раніше куль

За недотримання вищеописаних правил, особливо за зарівнювання ями перед тиром, на гравця накладаються покарання, описані у Статті 35. Дисципліна..

Стаття 11. Заміна куль або кошонету

Гравцям заборонено замінювати кошонет або кулі під час гри, за винятком таких випадків:

- 1) Якщо кошонет або куля не знайдені протягом 5 хвилин після кидка.
- 2) Якщо кошонет або кулю розбито, в цьому випадку їх позиції фіксуються по найбільшому уламку. Якщо залишилися незіграні кулі, вищезгаданий кошонет або куля відразу ж (після необхідних вимірювань) замінюють на інший такого ж або близького діаметру. У наступному геймі гравець може поміняти свій комплект куль на новий.

КОШОНЕТ

Стаття 12. Схований і переміщений кошонет

Якщо в ході гри кошонет стає закритим листям, папером тощо, ці об'єкти видаляються.

Якщо кошонет перемістився, наприклад, під дією вітру або нахилу майданчика, або зміщений суддею, гравцем, глядачем, що випадково вийшли на майданчик, кулею або кошонетом з іншого доріжки, твариною або будь-яким іншим рухомим об'єктом, то його повертають на вихідну позицію, якщо вона була маркована.

Щоб уникнути розбіжностей гравці повинні позначати (маркувати) положення кошонету. Претензії стосовно кулі або кошонету, чий положення не були відмічені, не приймаються.

Якщо кошонет був переміщений ігровою кулею, він залишається в грі на новому місці.

Стаття 13. Переміщення кошонету на іншу доріжку

Якщо під час гейму кошонет переміщається на доріжку, на якій проходить інша гра, кошонет вважається в грі, якщо не порушуються умови Статті 9. Ця умова справедлива як для розмічених, так і для нерозмічених доріжок.

Гравці, що використовують цей кошонет, для продовження своєї гри повинні дочекатися закінчення гри, що проходить на чужій території.

У цьому випадку гравці повинні проявити терпіння і чемність.

У наступному геймі кошонет кидають на своїй доріжці з кола, який креслять, дотримуючись умов Статті 7.

Стаття 14. Правила, що діють при вибиванні кошонету в аут

Якщо під час гри кошонет виходить в аут, то існують три варіанти:

- 1) Якщо у обох команд залишаються кулі, оголошується нічия і кошонет закидується командою, що виграла пункти у попередньому геймі або жереб.
- 2) Якщо кулі залишилися лише в однієї команди, то їй зараховується стільки очок, скільки куль у неї залишилося на руках.
- 3) Якщо ні в однієї команди не залишилося куль, оголошується нічия. і кошонет закидується командою, що виграла пункти у попередньому геймі або жереб.

Стаття 15. Положення кошонету після стороннього втручання

- 1) Якщо вибитий кошонет був зупинений або зміщений глядачем або арбітром, то він залишається на новій позиції.
- 2) Якщо вибитий кошонет був зупинений або зміщений гравцем, що знаходяться на доріжці, то його опонент має право:
 - а). залишити кошонет на новій позиції;
 - б). повернути його на первинну позицію;
 - в). розташувати його в будь-якій точці на прямій від початкової позиції (1) до місця, де він зупинився (2) (після точки 2), на відстані не більше 20 м від кола (15 м для молодших гравців) в зоні видимості (може бути прийнято рішення що кошонет в ауті і слід почати новий гейм).

Пункти (б) і (в) діють тільки у випадку, коли кошонет був маркований. В іншому випадку кошонет залишається на тому місці, де зупинився.

Якщо кошонет був збитий і перетнув межу доріжки, а потім повернувся на неї, він оголошується поза грою і набуває чинності Стаття 14.

КУЛІ

Стаття 16. Кидок першого та наступних куль

Гравець команди, яка виграла жеребкування або попередній гейм, кидає першу кулю наступного гейму.

Після цього кулю кидає гравець команди, що не отримала очко в останньому геймі (що прогала).

Гравцям заборонено малювати або використовувати будь-які інші предмети для позначення лінії кидка або точки приземлення кулі. Під час кидка своєї останньої кулі гравець не може тримати в другій руці яку-небудь іншу кулю.

Кулі кидаються тільки по одній.

Розіграну кулю не можна кинути повторно. Виняток становить випадок, коли куля була зупинена або відхилена від курсу (між ігровим колом і кошонетом) кулею або кошонетом з іншої доріжки, твариною або будь-яким іншим рухомих об'єктом (футбольним м'ячем, тощо), а також у випадку, описаному в другому абзаці Статті 8.

Заборонено змочувати кулі або кошонет.

Перед кидком гравець повинен видалити всі сліди бруду з кулі. Покарання за порушення даного правила описані в Статті 35.

Якщо перша закинута куля виявляється поза грою, гру продовжує опонент, за умови, що на доріжці більше немає куль.

Якщо після шута або пойнта на доріжці не залишилося куль, то набуває чинності Стаття 29.

Стаття 17. Поведінка глядачів та гравців під час гри

Під час кидка кулі глядачі й інші гравці повинні дотримуватися тиші.

Поненти не повинні ходити, жестикулювати або яким-небудь чином відволікати гравця, який збирається кинути кулю. Тільки члени команди гравця можуть стояти між колом і кошонетом.

Опоненти повинні знаходитися за кошонетом або за гравцем (за колом), збоку від напрямку кидка і на відстані не менше 2-х метрів (від кошонету або кола).

Гравці, які не дотримуються цих правил, видаляються зі змагання, якщо після попередження судді продовжують порушувати ці правила.

Стаття 18. Тренувальні кидки і куля, що перетнула межу доріжки

Гравцям не дозволяється робити пробні кидки під час гри. Гравці, які порушили це правило, потрапляють під дію Статті 35.

Під час гри куля, яка перетинає межу доріжки, вважається у грі, за винятком випадків описаних у Статті 19.

Стаття 19. Кулі поза грою

Будь-яка куля, що повністю перетнула лінію ауту, вважається поза грою. Куля, розташована на лінії ауту, знаходиться в грі. Куля виходить з гри тільки в разі повного перетину лінії, тобто коли куля повністю знаходиться в ауті при вертикальному розгляді. Те ж правило стосується і випадків, коли, при грі на розміченій доріжці, куля перетинає більше однієї доріжки, що є сусідньою з ігровою доріжкою, і коли він перетинає торцеву лінію доріжки.

В іграх з обмеженням за часу на розміченій доріжці куля виходить з гри, якщо він перетинає лінію, що окреслює доріжку.

Якщо куля повертається на доріжку через нахил майданчика або в результаті зіткнення з іншим об'єктом, вона залишається поза грою і негайно видаляється з доріжки. Будь-який об'єкт, який був зміщений цією кулею, повертається на свою позицію, якщо цей об'єкт був помічений.

Будь-яка куля, що знаходиться поза грою, повинна негайно видалятися з доріжки, в іншому випадку, як тільки наступна куля буде кинута командою суперника, він залишається в грі.

Стаття 20. Зупинена куля

Будь-яка куля, зупинена або зміщена глядачем або суддею, залишається на тому місці, де вона зупинилася.

Будь-яка кинута куля, зупинена або випадково зміщена гравцем тієї ж команди, вибуває з гри.

Будь-яка куля, зупинена або випадково зміщена гравцем-опонентом, за рішенням гравця, який кинув кулю, буде або кинutoю заново, або залишиться на місці.

Якщо вибита куля була зупинена або випадково зміщена гравцем будь-якої команди, то суперник має право:

- 1) залишити його на тому місці, на якому він зупинився.;
- 2) розмістити його в будь-якій точці на прямій від початкової позиції до місця, де він зупинився, далі місця його зупинки, але в межах майданчика і тільки у випадку, якщо початкова позиція була зафіксована.

Будь-який гравець, що навмисно зупинив кулю, дискваліфіковується разом зі своєю командою

Стаття 21. Час на кидок

З моменту кидка кошонету у кожного гравця є 1 хвилина для того, щоб кинути кулю. Відлік часу починається з моменту зупинки попередньої кулі, а якщо необхідно виконати виміри, то з моменту закінчення вимірювань.

Це правило поширюється і на кидок кошонету – у гравця є 1 хвилина на три спроби.

Всіх гравців, які не дотримуються цих правил, піддають покаранням, зазначеним у Статті 35.

Стаття 22. Переміщення куль

Якщо куля зрушена, наприклад, під дією вітру або нахилу майданчика, вона повинна бути повернута на свою початкову позицію. Це ж правило поширюється на будь-яку кулю, випадково зрушену гравцем, суддею, глядачем, твариною або будь-яким іншим рухомим об'єктом.

Щоб уникнути розбіжностей гравці повинні позначати положення куль.

Претензії відносно не помічених куль не розглядаються. Якщо команди не можуть домовитися і розбіжності залишаються, то остаточне рішення залишається за суддею

Якщо куля була переміщена іншою ігровою кулею, вона залишається в грі на новій позиції.

Стаття 23. Гра чужими кулями

Гравець, який грає не своєю кулею, отримує попередження. Така куля залишається в грі, але повинна бути негайно замінена, після проведення замірів.

У разі повторення цієї ситуації протягом гри кидок анулюють, і все, що куля змістила, повертається на свої місце.

Стаття 24. Куля, кинута з порушенням правил

За виключенням випадків зазначених у Статті 35, будь-яка куля, кинута з порушенням правил, вважається поза грою, і все, що вона змістила, повертається (якщо було позначено) на колишнє місце.

Однак суперник може тлумачити правила на свою користь і розглядати помилково розіграну кулю як дійсну. У цьому випадку кинута куля і все, що вона змістила, залишаються на новій позиції.

НАРАХУВАННЯ ОЧОК ТА ПРОВЕДЕННЯ ВИМІРЮВАНЬ

Стаття 25. Тимчасове зміщення куль

Для проведення вимірювань дозволено тимчасове зміщення куль і будь-яких предметів, розташованих між кошонетом і кулями, після маркування їх положення.

Після проведення вимірювань всі об'єкти повертаються на своє місце. Якщо об'єкт не можна пересунути, то вимірювання здійснюються за допомогою спеціальних вимірювальних інструментів.

Стаття 26. Проведення вимірювань

Вимірювання проводяться гравцем, який кинув останню кулю, або одним з членів його команди. Після цього суперники мають право здійснити свої вимірювання.

Виміри повинні проводитися відповідним обладнанням, яке повинна мати кожна команда.

Заборонено проводити вимірювання з допомогою ступні. Гравці, які не дотримуються цих правил, піддаються покаранням, зазначеним у Статті 35 Дисципліна.

На якій би позиції не знаходилася куля, в будь-який момент протягом гейму суддя може викликатися для винесення рішення, і воно буде остаточним. Під час замірів судді, гравці повинні знаходитись мінімум за 2 метри від нього.

За рішенням організаторів, особливо у випадках телетрансляцій, можливе рішення про те, що всі заміри виконує суддя.

Стаття 27. Видалені кулі

Гравцям заборонено видаляти ігрові кулі з майданчика до завершення гейми.

Всі кулі, видалені з майданчика до досягнення згоди про число набраних очок, вважаються такими, що потрапили в аут. У цьому випадку ніякі претензії не приймаються.

Якщо гравець підняв кулю з майданчика в той час, як його партнер має кулі на руках, партнеру не дозволяється їх кидати.

Стаття 28. Переміщення куль або кошонету при проведенні вимірювань

Якщо під час вимірювань один з гравців зрушує вимірювані кулі або кошонет, то вважається, що його куля знаходиться далі кулі супротивника.

Якщо під час вимірювань, що завершують гейм, до досягнення згоди про число набраних очок, один з гравців зрушить кошонет, його суперник може оскаржити кілька очок.

Якщо під час вимірювань суддя зрушує або переміщує кошонет або кулю, він повинен прийняти об'єктивне рішення.

Стаття 29. Рівновіддалені кулі

Якщо дві найближчі кулі, що належать командам-суперникам, рівновіддалені від кошонету, то можливі три випадки:

- 1) коли у команд більше немає куль, оголошується нічия. Кошонет кидає команда, яка кидала його в попередньому геймі або виграла жереб.
- 2) коли у однієї з команд залишилися кулі, вона розіграє їх і отримує стільки очок, скільки її куль виявиться ближче до кошонету в порівнянні з кулями суперника.
- 3) коли в обох команд є кулі, першою кидає команда, яка кидала останню кулю. Потім черга переходить до команди супротивника і так далі по черзі, поки одна з команд не отримає очко. Якщо кулі залишаться тільки в одній команді, то діють правила, описані вище.

Якщо після закінчення гри всі кулі знаходяться в ауті, то оголошується нічия.

Стаття 30. Видалення сміття для проведення вимірювань

Будь-яке сміття, що приклеїлося до кулі або кошонету, повинно бути видалене до проведення вимірювань.

ДИСЦИПЛІНА

Стаття 31. Претензії гравців

Щоб претензія гравця була розглянута, її необхідно пред'явити судді. Претензії, пред'явлені після закінчення гри, до розгляду не приймаються.

Стаття 31. Штрафи за відсутність команди або гравця

Під час жеребкування і оголошення результатів жеребкування гравці повинні знаходитися біля столу Суддівської колегії. Через 15 хвилин після оголошення цих результатів (після команди до початку гри), команда, відсутня на майданчику, штрафується на 1 очко, яке присуджується суперникам. В іграх, обмежених часом, цей термін становить 5 хвилин.

Після цього штраф збільшується на 1 очко за кожні 5 хвилин відсутності.

Ті ж штрафи застосовуються і під час турніру, після кожного жеребкування, а також у разі повторного початку гри або перерви (з якихось причин).

Команда, що не прибула на майданчик протягом 1 години з початку гри, знімається зі змагань.

Команда може почати гру без відсутніх гравців, але не може використовувати кулі цих гравців.

Без дозволу судді гравець не має права бути відсутніми на грі або залишати ігровий майданчик. У випадку відсутності гравця, партнерам забороняється кидати його кулі. Якщо гравець не повернувся до того моменту, коли він повинен вступити у гру, він втрачає можливість їх кидату з розрахунку 1 куля в 1 хвилину.

Якщо гравець покинув майданчик без дозволу судді, покарання зазнає у Статті 35 застосовується.

Якщо гравець зазнає травми, підтвердженої доктором, він має медичну перерву на 15 хвилин. Команда, що зловживає такими перервами дискваліфікується.

Стаття 33. Запізнення команди або гравця

Після того, як гра почалася, гравець який прибув не може брати участі в цьому геймі, але може приєднатися на початку наступного гейму.

Якщо гравець спізнюється більш, ніж на 1 годину, він не допускається до участі в цій грі.

Якщо команда гравця, який запізнився здобуває перемогу, то він має право взяти участь у наступних іграх, якщо він був спочатку внесений до списку команди.

Якщо змагання проходять у групах гравець, що спізнився може взяти участь у наступній грі, яким би не був результат першої гри.

Гейм вважається розпочатим, коли кошонет введений в гру відповідно до правил. Особливі випадки можуть розглядатися для ігор з лімітом часу.

Стаття 34. Заміна гравців

Заміна гравця в дуплетах або одного чи двох гравців в триплетах дозволяється тільки до офіційного оголошення про початок змагань (до свистка, пострілу, усного оголошення тощо) і за умови, що гравець не був попередньо зареєстрований в іншій команді в цих же змаганнях.

Стаття 35. Покарання

Гравець, винний у порушенні правил, піддається одному з таких покарань:

- 1) Попередження; що має бути зафіксовано показуванням жовтої картки гравцеві. Жовта картка за затягування часу показується усім гравцям команди одночасно. Ті гравці, що вже мали жовту картку караються вилученням ігрової кулі (зіграної або кулі з руки).
- 2) Вилучення кулі, що вже або буде зіграна; що має бути зафіксовано показуванням помаранчової картки гравцеві.
- 3) Зняття гравця з гри; що має бути зафіксовано показуванням червоної картки гравцеві.
- 4) Зняття команди зі змагання;
- 5) Зняття обох команд зі змагань.

Попередження може бути видано тільки після порушення правил.

Пояснення правил або закликання до взаємоповаги суддею не є попередженням.

Стаття 36. Несприятливі погодні умови

При несприятливих погодних умовах гра продовжується до закінчення гейму або до тих пір, поки суддя, спільно з журі, не вирішать припинити або скасувати її в разі форс-мажору.

Стаття 37. Нове коло змагань

Якщо після оголошення початку нового кола змагань деякі ігри не завершилися, суддя може порадитися з оргкомітетом і прийняти рішення, необхідне для нормального продовження змагань.

Стаття 38. Відсутність спортивного духу

Команди, що демонструють відсутність спортивного духу чи неповагу до суперників, публіки, оргкомітету та судді, дискваліфікуються. Це може призвести до обнулення результатів гри, а також до покарань, описаних у Статті 39.

Стаття 39. Порушення правил поведінки гравцями

Гравець, винний у порушенні правил або в демонстрації агресії по відношенню до члена оргкомітету, судді, іншого гравця або глядача, підлягає покаранню залежно від серйозності провини:

- 1) Зняття з змагання.
- 2) Вилучення ліцензії або іншого офіційного документу.
- 3) Конфіскація нагород і призів.

Штраф, накладений на гравця, може бути накладено і на його команду.

Перше покарання накладає суддя.

Друге покарання – журі.

Третє накладається Оргкомітетом, який протягом 48 годин надсилає повідомлення про своє рішення в Організаційний Комітет Федерації. У всіх випадках голова Комітету Федерації приймає остаточне рішення.

Всі гравці повинні бути одягнені відповідно. Гравці, які не дотримуються цих правил, будуть дискваліфіковані після попередження судді. Заборонено грати без верхнього одягу, у відкритому взутті та на каблучках.

Паління (у тому числі електронних сигарет) забор. 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 the umpire.

Стаття 40. Обов'язки суддів

Обов'язком судді є управління ходом змагання і гарантія дотримання правил гри та регламенту змагань. Суддям дозволено дискваліфікувати будь-якого гравця або команду, яка відмовляється виконувати його рішення.

Про всіх глядачів, що мають діючу або тимчасово припинену ліцензію, які своєю поведінкою заважають грі, суддя може повідомити представника Федерації. Цей представник, у свою чергу, викликає винуватців в Дисциплінарний Комітет, який приймає рішення про міру покарання.

Стаття 41. Склад журі змагання та їх обов'язки

Всі випадки, не описані в правилах, розглядаються суддею, який може направити їх в журі. Склад журі – від 3 до 5 чоловік. Рішення журі не підлягає оскарженню. Якщо у журі думки розійшлися, то рішення приймається Головою журі.

Нотаток: Ці правила були затверджені F.I.P.J.P. 4 грудня 2016, вступають в силу 1 січня 2017.