

Parandused 2008, 2010

Uuendused 2016

**RAHVUSVAHELISED REEGLID**

Käesolevad reeglid on kinnitatud F.I.P.J.P. Rahvusvahelisel Kongressil Izmiris, Türgis, 7. oktoobril 2010. aastal.

**ÜLDINE****Artikkel 1 – Võistkondade koosseis**

Petanque (ka petank) on sportmäng, mida mängitakse:

- 3 mängijat 3 mängija vastu (trio)

Seda võib mängida ka:

- 2 mängijat 2 mängija vastu (paarismäng)
- 1 mängija 1 mängija vastu (üksikmäng).

Trios on igal mängijal 2 kuuli, paarismängus ja üksikmängus on igal mängijal 3 kuuli.

Muud versioonid mängust on keelatud.

**Artikkel 2 – Määrustepärased kuulid**

Petanque'i mängitakse kuulidega, mis on lubatud F.I.P.J.P. (Rahvusvaheline Petanque Liit) poolt ja mis vastavad järgmistele kriteeriumitele:

- 1) Kuulid peavad olema valmistatud metallist.
- 2) Kuulide läbimõõt peab olema vahemikus 70,5 mm (miinimum) ja 80,0 mm (maksimum).
- 3) Kuulide kaal peab olema vahemikus 650 grammi (miinimum) ja 800 grammi (maksimum). Kuulidel peavad alati olema loetavad sissegraveeritud kood (valmistaja kaubamärk) ja kaal. Võistlustel, kus on mängijaid vanuses 11 ja vähem, võivad nad kasutada kuule kaaluga alates 600 grammi ja läbimõõduga 65 mm alates eeldusel, et need on valmistatud rahvusvahelise alaliidu poolt heakskiidetud tehases.
- 4) Kuulidesse ei tohi sisse panna mingit täidet ega liiva ja neid ei tohi mingilgi muul moel muuta nende algselt tehasepoolt antud kujust ja omadustest. Keelatud on kuulide karastamine või mingil muul termotöötlemine, et muutuks kuulide tootjatehase poolt määratud pinnatugevus (kõvadus).

Lubatud on kuulidele graveerida mängija nimi või initsiaalid, samuti ka erinevate valmistajate logosid ja kuulide omaduste tähiseid.

**Artikkel 2a – Karistused määrustele mittevastavate kuulide kasutamise eest**

Mängija, kes rikub punkti 2.4 sätteid, kõrvaldatakse koheselt võistlustelt, samuti ka tema võistkonnakaaslased.

Kui kuul on algupärane, kuid on liiga kulunud või defektne ja ei vasta punktide 2.1, 2.2, 2.3 nõuetele, peab mängija vahetama kuuli reeglitepärase vastu. Vahetada võib ka kogu kuulikomplekti. Kaebused, vastavalt eelpool toodud reeglite punktidele 2.1, 2.2 või 2.3, mis tehakse ükskõik kumma võistkonna poolt, peavad olema esitatud enne mängu algust. On mängijate enda huvides kindlustada enne mängu nii enda kui ka vastaste kuulide mängukõlblikkus.

Punkti 2.4 puudutavaid pretensioone on lubatud esitada kogu mängu jooksul, kuid kahe viskevooru vahel. Kui

Parandused 2008, 2010

Uuendused 2016

**PETANGISPORDI AMETLIKUD REEGLID**

Kehtivad kõikidel FIPJP liikmeks olevate rahvuslike liitude territooriumidel.

Reeglid on heaks kiidetud FIPJP Täitevkomitee poolt 04.12.2016 ja kehtivad alates 01.01.2017

**ÜLDISED REEGLID****Artikkel 1 – Võistkondade koosseis**

Petank on sport, milles:

- 3 mängijat mängib 3 mängija vastu (trio)

Seda võib mängida ka:

- 2 mängijat 2 mängija vastu (paarismäng)
- 1 mängija 1 mängija vastu (üksikmäng).

Trios on igal mängijal 2 kuuli.

Paarismängus ja üksikmängus on igal mängijal 3 kuuli.

Ükski teine variant ei ole lubatud.

**Artikkel 2 – Sobivate kuulide omadused**

Petanki mängitakse kuulidega, mis on heaks kiidetud FIPJP poolt ja vastavad järgmistele nõuetele:

1. On valmistatud metallist.
2. On läbimõõduga vahemikus 70,5 mm (minimaalselt) ja 80 mm (maksimaalselt).
3. On kaaluga vahemikus 650 g (minimaalselt) ja 800 g (maksimaalselt).

Kuulidele peavad olema graveeritud tootja kaubamärk ja kaal, mis peavad olema alati loetavad.

Noored vanuses 11 aastat või vähem võivad spetsiaalselt nendele korraldatud võistlustel kasutada kuule kaaluga 600 grammi ja läbimõõduga 65 mm tingimusel, et need on valmistatud heakskiidetud tootjate poolt.

4. Kuulid ei tohi olla plii ega liivaga täidetud. Üldine reegel on, et kuule ei tohi mingilgi moel muuta nende algselt tehase poolt antud kujust ja omadustest. Kuulide uuesti karastamine selleks, et muuta tootjatehase poolt määratud kõvadust, on keelatud.

Siiski, kuulidele võib olla graveeritud mängija nimi ja eesnimi (või initsiaalid), samuti erinevad logod, initsiaalid ja lühendid vastavalt tootja tehnilisele kirjeldusele.

**Artikkel 2a – Karistused reeglitele mittevastavate kuulide eest**

Iga mängija, kes on süüdi eelmise artikli punkti 4 nõuete rikkumises, diskvalifitseeritakse koheselt võistluselt koos tema võistkonnaga.

Kui kuul, mida ei ole muudetud, on kulunud või tootmisveaga, ei läbi edukalt kontrollülevaatus või ei vasta eelmise artikli punktides 1, 2 ja 3 esitatud nõuetele, peab mängija selle välja vahetama. Mängija võib välja vahetada ka kogu komplekti.

Mängijate poolt tehtud kaebusi nende kolme punkti kohta võetakse vastu ainult enne mängu algust. Seetõttu on mängijate enda huvides kindlustada, et nende ja nende vastaste kuulid vastavad kehtestatud nõuetele.

Punktil 4 põhinevaid kaebusi võetakse vastu kogu mängu ajal, kuid need võib esitada ainult kahe vooru vahel. Kui alates kolmandast voorust selgub, et kaebus

pretensioon esitatakse peale kolmanda vooru algust ja see osutub alusetuks, lisatakse vastasvõistkonnale 3 lisapunkti.

Võistluste kohtunik ja žürii võivad kontrollida ühe või enama mängija kuule alati ja ükskõik millises mängufaasis.

### **Artikkel 3 – Määrustepärased snadid**

Snadid võivad olla kas puidust või sünteetilisest materjalist. Sünteetilisest materjalist valmistatud snadidel peab olema tootja märgistus (VMS) ja need peavad olema valmistatud nii, et vastavad rahvusvahelise alaliidu poolt kehtestatud nõuetele ja olema aktsepteeritud rahvusvahelise alaliidu poolt. Snadi läbimõõt on 30 mm (lubatud eksimine + või -1 mm) ja need võivad olla ka ülevärvitud. **Mitte mingil juhul** ei tohi olla võimalik snadi ülestõstmine magneti abiga.

### **Artikkel 4 – Litsentsid**

Litsents peab olema vastav alaliidu nõuetele ja sellel peavad olema omaniku pilt ja allkiri. Litsents tuleb mängijal esitada enne võistluste algust. Selle peab esitama ka vastasmängija(te) palvel, kuid ainult enne mängude algust ning ka kohtuniku soovil juhul, kui litsents ei ole juba võistluse korraldajate valduses.

## **MÄNGIMINE**

### **Artikkel 5 – Mänguala ja mänguväljakute reeglid**

Petanki võib mängida igasugusel pinnasel.

Võistluste korraldajate või kohtuniku otsusel võib maha märkida ka väljaku piirid: rahvusvahelistel võistlustel ja riigi meistrivõistlustel minimaalsete mõõtmega 15 m pikk ja 4 m lai, muudel võistlustel ei tohi väljakud olla väiksemad kui 12 x 3 m.

Mänguala koosneb teadmata arv väljakutest, mis on märgitud nööriidiga, mis ei sega mängimist. Need nööriidid märgivad erinevaid väljakuid, mis ei ole surnud piirid, väljaarvatud välispiirid.

Kui mänguväljak on ümbritsetud barjääriga, peab väljaku äär olema minimaalselt 1 m kaugusel mänguplatsi välimisest piirist ning sellisel juhul on väljaspool piire olev ala "surnud ala".

Mängud mängitakse 13 punktini. Sarjades ja teistel vastavatel võistlustel ning eelringides/alagruppides on võimalus mängida 11 punktini.

Mõningaid võistlusi saab organiseerida ajalimiidiga. Need tuleb alati mängida märgitud aladel.

### **Artikkel 6 – Mängu alustamine, viskering**

Võistlejad selgitavad loosi teel, kes valib väljaku, kus mängitakse ja viskab esimesena snadi.

Kui korraldajad on määranud mänguväljakud, visatakse snadi mängu ainult oma võistkonna mänguväljakult. Mängijad ei tohi siirduda mujale väljakule ilma kohtuniku loata.

vastase kuulide kohta on põhjendamatu, lisatakse kolm punkti vastase skoorile.

Kohtunik või žürii võivad igal ajal nõuda ühe või mitme mängija kuulide kontrollimist.

### **Artikkel 3 – Määrustepärased snadid**

Snadid on puidust või sünteetilisest materjalist, mis kannab tootja märgist ja on heaks kiidetud FIPJP poolt vastavuses nõutavate standardite konkreetsete tehniliste nõuetega.

Snadi läbimõõt peab olema 30 mm (lubatud eksimine ±1 mm).

**Snadi kaal peab olema vahemikus 10–18 grammi.**

Värvitud snadid on lubatud, kuid **ei need ega puidust snadid ei tohi olla ülestõstetavad magnetiga.**

### **Artikkel 4 – Litsentsid**

Võistlusele registreerimiseks peab iga mängija esitama litsentsi või vastavalt oma liidu / föderatsiooni reeglitele dokumendi, mis tõestab tema identiteeti ja et ta on selle liidu / föderatsiooni liige.

## **MÄNGIMINE**

### **Artikkel 5 – Väljakute reeglid**

Petanki mängitakse igasugusel pinnasel. Siiski, korralduskomitee või kohtuniku otsusel võidakse nõuda, et võistkonnad mängiks märgistatud ja määratletud väljakutel. Sel juhul peab väljak olema rahvuslikel meistrivõistlustel ja rahvusvahelistel võistlustel mõõtudega vähemalt 15 m x 4 m.

Muude võistluste jaoks võib liit / föderatsioon lubada järeleandmisi, kuid väljakud ei tohi olla väiksemad kui 12 m x 3 m.

Mänguala hõlmab määratlemata arvu väljakuid, mis on märgistatud nööriidiga, mille suurus ei tohi mõjutada mängu. Need erinevaid väljakuid märkivad nööriidid ei ole „surnud“ jooned, välja arvatud need mis märgivad väljaku otsi ja väljakute välispiire.

**Kui väljakud asetsevad otsakuti, on väljakute otsajooned „surnud“ jooned.**

Kui väljakud on ümbritsetud barjääridega, peavad need olema vähemalt 1 meetri kaugusel mänguväljakute välispiirist.

Mängud mängitakse 13 punktini, sarjades ja teistel vastavatel võistlustel ning eelringides/ alagruppides on võimalus mängida 11 punktini.

Mõned võistlused võib korraldada ajalimiidiga mängudega. Need peab alati mängima märgistatud mänguväljakutel ja kõik need mänguväljakut märgistavad jooned on „surnud“ jooned.

### **Artikkel 6 – Mängu alustamine ja viskeringi puudutavad reeglid**

Mängijad peavad loosi teel selgitama kumb kahest võistkonnast valib mänguväljaku, **kui see ei ole määratud korraldajate poolt**, ja viskab esimesena snadi.

Kui mänguväljak on määratud korraldajate poolt, peab snadi viskama sellel määratud väljakul. Võistkonnad ei tohi minna teisele väljakule ilma kohtuniku loata.

Keegi loosi võitnud võistkonna mängijatest valib alguspunkti ja joonistab või paneb maha viskeringi. Siiski, joonistatud viskeringi läbimõõt ei või olla väiksem

Keegi loosi võitnud võistkonnast valib mängu alustamise koha ja joonistab väljakule viskeringi, kuhu mõlema võistkonna kõikide mängijate jalad sisse mahuvad (viskeringi sisemine läbimõõt on 35–50 cm) ning asetseb vähemalt 1 meetri kaugusel takistusest või keelatud alast ning piiramata aladel vähemalt 2 meetri kaugusel teistest kasutusel olevatest viskeringidest.

Kui kasutatakse eelvalmistatud viskeringi, peab see olema jäik ning sisemine diameeter 50 cm (+ või -2 mm). Valmistatud viskeringid ja nende kasutamise loa võistlusel annab korraldaja.

Võistkond, kes viskab snadi, peab eelnevalt kustutama kõik mängualal olevad vanad viskeringid.

Viskeringi võib voo ajal täielikult puhastada, kuid voo lõppedes tuleb taastada ringi algne seisukord hiljemalt järgmise voo alguseks.

Viskeringi ei loeta keelatud alaks.

Mõlemad jalad peavad asetsema täielikult ringi sees nii, et ei puuduta ringi sisemist äärejoont. Jalad ei tohi tõusta täielikult maast ega väljuda ringist enne kui mängija visatud kuul on puudutanud maad.

Viske ajal ei tohi puudutada väljaspool ringjoont olevat maad ühegi kehaosaga.

Jalgadest invaliidistunud mängijad võivad seista ringis ka ainult ühe jalaga.

Ratastooliga mängija peab viske sooritama nii, et viskekäe poolne ratas asub ringi sees.

Snadi visanud mängija ei pea viskama esimest kuuli, küll aga keegi samast võistkonnast.

### **Artikkel 7 – Lubatud kaugused snadi viskamisel**

Mängija poolt visatud snadi on mängimiseks sobiv, kui:

- 1) Snadi kaugus viskeringi eesmisest siseäärest on:
  - noored 6–10 meetrit
  - 18 aastased ja vanemad 6–10 meetrit
  - noorematele mängijatele võib taotleda lühemat maad.

- 2) Viskering peab olema vähemalt 1 m kaugusel kõikidest takistustest ja keelatud alast.

kui 35 cm ega suurem kui 50 cm ja peab olema suurusega, et iga mängija jalad mahuvad tervenisti selle sisse.

Valmistatud viskeringi korral peab see olema jäik ja sisemise läbimõõduga 50 cm (lubatud viga  $\pm 2$  mm).

Kokkupanemiseks viskeringid on lubatud tingimusel, et nende mudelid ja jäikus on heaks kiidetud FIPJP poolt.

Kui korraldaja annab reeglitepärased viskeringid, peavad mängijad neid kasutama.

Nad peavad samuti nõustuma vastase poolt pakutud reeglitepäraste, jäikade või kokkupanemiseks ja FIPJP poolt heakskiidetud, viskeringidega. Kui mõlemal võistkonnal on sellised viskeringid, teeb valiku see võistkond, kes võitis loosi.

Kõikidel juhtudel peavad viskeringid olema märgistatud enne snadi viskamist.

Viskeringi peab joonistama (või asetama) vähemalt 1 meetri kaugusele kõikidest takistustest ja vähemalt 2 meetri kaugusele teisest kasutusel olevast viskeringist.

Võistkonnal, kes võitis loosi või eelmise voo, on õigus ühele reeglitepärasele snadiviskele. Kui snadiviske ei ole reeglitepärane, antakse snadi vastavõistkonnale, kes asetab snadi enda valitud reeglitele vastavasse kohta määratud mänguväljakul.

Võistkond, kes hakkab viskama snadi, peab kustutama kõik viskeringid, mis asuvad selle viskeringi lähedal, mida ta hakkab kasutama.

Viskeringi sisemuse võib voo ajal täielikult kividest jm puhastada, kuid voo lõppedes peab algse olukorra taastama.

Viskeringi ei loeta „surnud“ alaks.

Mängijate jala(laba)d peavad olema täielikult viskeringi sees, need ei tohi ulatuda üle viskeringi sisemise ääre ja ei tohi sellest väljuda ega täielikult maast tõusta enne kui visatud kuul on puudutanud maad.

Ükski kehaosa ei tohi puudutada maad väljaspool viskeringi. Iga mängijat, kes ei järgi seda nõuet, karistatakse vastavalt artiklile 35.



Erandina on alajäsemete puudega mängijatel lubatud seista viskeringis ainult ühe jalaga. Ratastoolis mängijatel peab vähemalt üks ratas (viskekäe poolne) asuma viskeringis.

Snadi viskamine võistkonna ühe mängija poolt ei tähenda, et tema peab viskama esimesena kuuli.

Kui mängija tõstab üles viskeringi, kui osa kuule on veel viskamata, pannakse viskering tagasi algseesse kohta, kuid ainult vastastel on lubatud visata oma kuule.

### **Artikkel 7 – Reeglitepärased kaugused snadi viskamisel**

Mängija poolt visatud snadi on reeglitepärane kui:

- 1) kaugus viskeringi eesmisest sisemisest servast snadini on:
  - minimaalselt 6 meetrit ja maksimaalselt 10 meetrit juunioridele ja täiskasvanutele,
  - noorematele mängijatele mõeldud võistlustel võib lubada lühemaid kaugusi.

- 2) viskering on vähemalt 1 meetri kaugusel kõikidest takistustest ja vähemalt 2 meetri kaugusel teisest kasutusel olevast viskeringist.

3) Snadi peab olema vähemalt 1 m kaugusel kõigist takistustest ja lähimast keelatud alast

4) Viskeringis püsti seisev mängija peab nägema snadi asukohta. Vaidluste tekkimisel otsustab snadi nähtavuse ringist kohtunik.

Järgmises voorus visatakse snadi viskeringist, mis joonistatakse maha või asetatakse selle punkti ümber, kuhu snadi jääb eelmise viskevooru lõppedes välja arvatud juhtudel kui:

- Viskering oleks lähemal kui 1 meeter takistusest või keelatud alast,
- Snadi ei saa visata reeglitepäraselt maksimaalsele kaugusele.

Esimesel juhul tuleb viskering teha või asetada lubatud kaugusele takistusest või keelatud alast.

Teisel juhul võib snadi viskaja taganeda snadi asukohast eelmise vooru suunas seni kuni on võimalik visata snadi maksimum kaugusele. Sellist võimalust ei ole, kui snadi on võimalik välja visata maksimum kaugusele kuhugile teise suunda.

Kui võistkond ei suuda kolmel järjestikkusel viskel visata snadi määrustepäraselt väljakule, siirdub snadiviskamine järgmiseks kolmeks järjestikuseks viskeks vastasvõistkonnale, kes võib muuta viskeringi asukohta vastavalt eelnevalt mainitud tingimustel. Kui ka see võistkond ei õnnestu snadi mängupanemisel kolme viskega, viskeringi asukohta enam muuta ei saa.

Maksimumaeg sooritada need 3 snadi viset on 1 minut.

Võistkond, kes kaotas snadiviskamise õiguse peale kolme katset, säilitab õiguse visata väljakule esimene kuul.

#### **Artikkel 8 – Snadi määrustepärane viskamine**

Kui väljavisatud snadi peatub kohtuniku, mängija, pealtvaataja, looma või mingi muu liikuva eseme kokkupuute tõttu, viset ei aktsepteerita ja sooritatakse uuesti. Seda viset ei loeta ka ühe võistkonna snadiviskamise kolme järjestikuse katse hulka.

Kui snadi väljaviskamise järel on väljakule visatud ka esimene kuul, on vastasel veelkord õigus vaidlustada snadi asukoht. Kui protest on õige, visatakse uuesti nii snadi kui ka kuul. Kui ka vastane on visanud oma esimese kuuli, loetakse snadi asukoht sobivaks ja seda vaidlustada enam ei saa.

Et snadi saaks visata uuesti, peavad mõlemad võistkonnad või kohtunik kinnitama, et eelnev vise ei olnud reeglitepärane.

Kui võistkond rikub seda reeglit, jääb ta ilma snadi viskamise eesõigusest.

#### **Artikkel 9 – „Surnud snadi”**

Snadi loetakse „surnuks” alljärgneval seitsmel (7) juhul:

- Kui snadi liigub väljaspoole määratud väljakujoont ning isegi ka siis, kui snadi liigub tagasi väljakule. Snadi, mis asetseb väljaku äärejoonel, on mängus. Snadi loetakse „surnuks” kui see on täielikult ületanud väljaku äärejoone.

3) snadi on vähemalt 1 meetri kaugusel kõikidest takistustest ja lähimast „surnud“ ala piirist. Ajalimiidiga mängus vähendatakse seda kaugust 50 cm-ni, välja arvatud mänguväljaku otsajoontest.

4) snadi on nähtav mängijale, kes seisab viskeringis maksimaalselt harkis jalgadega ja täiesti sirgelt. Vaidluse korral selle punkti üle otsustab kohtunik ilma edasise vaidlustamise õigusega, kas snadi on nähtav.

Järgmises voorus visatakse snadi viskeringist, mis on joonistatud või asetatud ümber koha, kus snadi oli eelmise vooru lõppedes, välja arvatud järgmistel juhtudel:

- viskering oleks lähemal kui 1 meeter takistusest,
- snadi ei saa visata kõikidele reeglipärastele kaugustele.

Esimesel juhul mängija joonistab või asetab viskeringi reeglipärasele kaugusele takistusest.

Teisel juhul võib mängija taganeda eelmise vooru mängu kulgemise suunas, kuid mitte kaugemale kohast kust saab visata snadi maksimaalsele lubatud kaugusele. Seda võimalust pakutakse ainult siis, kui snadi ei saa visata mistahes teises suunas maksimaalsele kaugusele.

Kui snadi ei ole visatud vastavalt eespool kirjeldatud reeglitele, asetab vastasvõistkond snadi kehtivale kohale mänguväljaku. Nad võivad samuti liigutada viskeringi tahapoole, järgides käesolevates reeglites toodud tingimusi, kui vastasvõistkonna viskeringi paigutus ei võimaldanud visata snadi maksimaalsele kaugusele.

Igal juhul peab võistkond, kes kaotas snadi pärast ebaõnnestunud viset, viskama esimese kuuli.

Võistkonnal, kes võitis õiguse visata snadi, on selleks aega maksimaalselt 1 minut. Võistkond, kes sai õiguse asetada snadi pärast vastase ebaõnnestunud viset, peab tegema seda koheselt.

#### **Artikkel 8 – Snadiviske reeglitele vastavus**

Kui visatud snadi peatub kohtuniku, vastase, pealtvaataja, looma või mistahes liikuva eseme tõttu, on see kehtetu ja tuleb visata uuesti.

Kui visatud snadi peatub oma võistkonna mängija tõttu, asetab vastane snadi reeglitepärasesse kohta.

Kui pärast snadi viskamist on visatud esimene kuul, on vastasel veelkord õigus vaidlustada snadi asukohta reeglitepärasust, v.a. juhul kui vastane ise asetab snadi mänguväljakule pärast esimese võistkonna snadiviske ebaõnnestumist.

Enne kui snadi antakse vastasele väljakule asetamiseks, peavad mõlemad võistkonnad olema kinnitanud, et vise ei olnud reeglitepärane või on sedasi otsustanud kohtunik. Kui võistkond rikub seda reeglit, jääb ta ilma snadi viskamise eelisest.

Kui ka vastane on visanud kuuli, loetakse snadi kindlasti reeglitepäraseks ja ühtegi vastuväidet vastu ei võeta.

#### **Artikkel 9 – „Surnud“ snadi**

Snadi loetakse „surnuks” seitsmel järgmisel juhul:

- Kui snadi on liikunud „surnud“ alale, isegi kui ta tuleb tagasi mängualale. Snadi, mis jääb mänguala piirile, on „mängusolev“. Snadi loetakse „surnuks“ ainult pärast seda kui see on täielikult ületanud mänguala piiri või „surnud“ joone, st kui otse ülevalt vaadates on snadi



Kui snadi satub veelompi ja saab vabalt seal hulpida, siis veelomp on "mängust väljas" tsoon.

2. Kui liikunud snadi on küll väljakul, kuid mitte nähtav vastavalt artiklile 7. Snadi, mis on varjatud kuuli taha, ei ole "surnud". Kohtunikul on õigus ajutiselt liigutada kuuli, et veenduda, kas snadi on nähtav või mitte.
3. Kui snadi on liikunud viskeringist kaugemale kui 20 m (seniorid ja juuniorid) või 15 m (noored) või lähemale kui 3 m ringist.
4. Kui märgistatud väljakutel liigub snadi rohkem kui üle ühe väljaku kõrvalasetsevatest väljakutest ja kui ta ületab äärejoone.
5. Kui mängu käigus siirdunud snadi ei suudeta leida 5 minuti jooksul.
6. Kui liikunud snadi ja viskeringi vahele jääb "surnud" ala.
7. Kui ajalimiidiga mängus snadi ületab märgistatud mänguväljaku piiri.

### **Artikkel 10 – Takistuste eemaldamine – Karistused**

Rangelt on keelatud mängijal liigutada, tagasi panna, suruda maasse või siluda mistahes takistust väljaku piirides. Mängija, kes viskab snadi, võib proovida väljaku pinnast kuuli oletataval maandumispaigal, lastes kuulil kukkuda väljakule maksimaalselt kolm (3) korda. Edaspidi võib mängija, kes läheb sooritama viset või tema võistkonnakaaslane, siluda ära vaid ühe kuuli maandumise paiga.

Ülaltoodud reeglite mittejärgimisel, karistatakse mängijaid vastavalt artiklis 34 väljatoodud karistustele.

### **Artikkel 10a – Kuuli või snadi vahetamine**

Snadi ja kuulide vahetamine mängu ajal on rangelt keelatud välja arvatud järgmistel juhtudel:

1. Snadi või kuuli ei leita 5 minuti jooksul.
2. Nad purunevad – kusjuures suurem tükk toimib snadi või kuulina. Kui osa kuule on veel mängimata, vahetatakse mängukõlbmatuks muutunud kuul või snadi koheselt võimalikult sarnase läbimõõduga kuuli või snadi vastu. Järgmises viskevoorus võib mängija kasutada juba uut kuulide komplekti.

## **SNADI**

### **Artikkel 11 – Liikunud või varjatud snadi**

Kui mängu kestel ootamatult kattub snadi puulehega, paberitükiga või millegi muu sarnasega, siis need objektid eemaldatakse.

Kui snadi siirdub pinnase kallaku või tuule tõttu, siis asetatakse ta endisele kohale juhul, kui snadi oli eelnevalt märgistatud.

Sama tehakse ka juhtudel kui snadi on kogemata liikunud kohtuniku, mängija, pealtvaataja, teisest mängust tulnud kuuli, looma või mõne muu liikuva objekti tõttu.

Et vältida võimalikke vaidlusi, peavad mängijad märgistama snadi asukoha. Märkimata kuulide või snadi kohta esitatud pretensioone ei arvestata.

Kui snadi liigub selles mängus visatud kuuli tõttu,

täielikult ületanud piiri. Veelomp, milles snadi ujub vabalt, loetakse „surnud“ alaks.

- 2) Kui liikunud snadi asub küll mängualal, kuid ei ole nähtav viskeringist vastavalt artiklis 7 kirjeldatud tingimustele. Siiski, snadi mis on varjatud kuuliga, ei ole „surnud“. Kohtunikul on lubatud kuul ajutiselt ära võtta, et veenduda kas snadi on nähtav.
- 3) Kui snadi on liikunud kaugemale kui 20 meetrit (juunioride ja täiskasvanute puhul) või 15 meetrit (nooremate mängijate puhul) või lähemale kui 3 meetrit viskeringist.
- 4) Kui märgistatud väljakutel liigub snadi rohkem kui üle ühe väljaku kõrvalasetsevatest väljakutest ja kui ta ületab otsajoone.
- 5) Kui mängu käigus liikunud snadi ei suudeta leida 5 minuti jooksul.
- 6) Kui snadi ja viskeringi vahel on „surnud“ ala.
- 7) Kui ajalimiidiga mängudes snadi väljub „määratud“ mänguväljakult.

### **Artikkel 10 – Takistuste teisaldamine**

Mängijatel on rangelt keelatud maasse vajutada, teisaldada või puruks muljuda mistahes takistust mänguväljakul. Siiski mängijal, kes hakkab snadi viskama, on lubatud ühe oma kuuliga testida maandumiskohta, koputades pinnast mitte rohkem kui kolm (3) korda. Peale selle võib mängija, kes hakkab sooritama viset, või üks tema võistkonnakaaslastest, täita ühe augu, mille on teinud eelnevalt visatud kuul.

Selle reegli mittejärgimise eest, eriti maapinna silumise korral kuuli ees, mida hakatakse lööma, kannavad mängijad artiklis 35 kirjeldatud karistusi.

### **Artikkel 11 – Snadi või kuuli vahetamine**

Mängijatel on keelatud vahetada snadi või kuuli mängu ajal, välja arvatud järgmistel juhtudel:

- 1) snadi või kuuli ei leita 5 minuti jooksul,
- 2) snadi või kuul puruneb: sellisel juhul läheb arvesse suurim tükk. Kui on veel viskamata kuule, vahetatakse purunenud snadi või kuul koheselt, pärast mõtmist kui selleks on vajadust, täpselt sama või sarnase läbimõõduga kuuli või snadi vastu. Järgmises voorus võib asjassepuutuv mängija võtta uue täieliku kuulide komplekti.

## **SNADI**

### **Artikkel 12 – Varjatud või liikunud snadi**

Kui voo ajal kattub snadi juhuslikult puulehe või paberitükiga, siis need eemaldatakse.

Kui peatunud snadi hakkab liikuma näiteks tuule või väljaku kallaku tõttu, siis pannakse snadi algsele kohale tagasi, tingimusel et snadi oli märgistatud. Samuti toimitakse juhul kui snadi on liikunud juhuslikult kohtuniku, mängija, pealtvaataja, teisest mängust tulnud kuuli või snadi, looma või mistahes liikuva eseme tõttu.

Et vältida mistahes vaidlusi, peavad mängijad märgistama snadi asukoha. Märkimata kuulide või snadi kohta esitatud pretensioone ei arvestata.

Kui snadi on liikunud selles mängus visatud kuuli tõttu, loetakse snadi „mängus olevaks“.

loetakse snadi mängus olevaks.

### **Artikkel 12 – Snadi liikumine teisele väljakule**

Kui voozu käigus siirdub snadi teisele kas märgistatud või märgistamata väljakule, jääb snadi mängu, arvestades siiski vastavalt artiklis 9 toodud määrusi.

Mängijad, kelle snadi siirdus teisele väljakule, peavad ootama, kuni kõrvalväljakul mängitav vooz lõpeb ja alles seejärel mängivad lõpuni oma voozu.

Taolisel juhtumil peavad mängijad olema kannatlikud ja viisakad.

Järgmises mänguvoozus jätkatakse mängimist väljakul, mis oli eelnevalt neile määratud

Snadi visatakse välja kohast, kust see eelmisest mänguvoozust siirdus uuele väljakule järgides artiklis 7 toodud määrusi.

### **Artikkel 13 – Reeglid juhuks kui snadi on „surnud“**

Kui viskevoozu ajal siirdub snadi „surnud“ tsoonil, toimitakse ühel kolmest järgnevast võimalusest:

1. Kui mõlemal võistkonnal on veel viskamata kuule, loetakse viskevooz kehtetuks.
2. Kui vaid ühel võistkonnal on veel viskamata kuule, saab kuule omav võistkond nii palju punkte kui neid veel viskamata on.
3. Kui kummalgi võistkonnal ei ole enam viskamata kuule, loetakse vooz kehtetuks.

### **Artikkel 14 – Snadi positsioon pärast seda kui snadi liikumine peatati**

1. Kui snadi, mida löödi, peatus või muutis suunda pealtvaataja või kohtuniku tõttu, siis jääb snadi sinna, kus ta seisma jäi.
2. Kui snadi, mida löödi, jäi seisma väljakumängija tõttu, siis vastasvõistkond (või -mängija) võib valida, kas:
  - a) jätab snadi uuele positsioonile.
  - b) asetab snadi tagasi sinna, kus märgistatud snadi algselt oli.
  - c) asetab snadi uude kohta, mis jääb mõtteliselt snadi vana ja uue asukohaga samale joonele kuni 20 m (noored 15 m) kaugusele viskeringist nii, et snadi oleks nähtav.

Punktid b ja c kehtivad vaid juhul, kui snadi oli eelnevalt märgistatud. Juhul kui snadi ei olnud märgistatud, siis jääb ta sinna kus ta seisma jäi.

Juhul kui snadi, mis löödi välja, ületab väljaku piirjoone, aga tuleb tagasi märgistatud alale, loetakse snadi „surnuks“ ja käitatakse vastavalt reeglitele artiklis 13.

## **KUULID**

### **Artikkel 15 – Esimese ja järgnevate kuulide viskamine**

Voozu esimese kuuli viskab keegi mängija võistkonnast, kes on võitnud loosi või on saanud punkte eelmisest voozust. Edaspidi viskab see võistkond, kelle kuul on snadist kaugemal kui vastasvõistkonna kuul.

Mängija ei tohi kasutada viskehetkel mingeid sihtimist abistavaid teguviise ega abivahendeid või tõmmata väljakule jooni (märgistada) kohta, kuhu kuul maandub. Kui mängija viskab voozus oma viimast kuuli, on tal keelatud hoida teises käes üleliigset kuuli.

### **Artikkel 13 – Snadi liikumine teisele mänguväljakule**

Kui voozu ajal on snadi liikunud teisele märgistatud või märgistamata mänguväljakule, jääb snadi „mängus olevaks“, arvestades siiski artikli 9 nõuetega.

Mängijad, kelle snadi siirdus teisele väljakule, peavad vajadusel ootama, kuni kõrvalväljakul mängitav vooz lõpeb, ja alles seejärel mängivad oma voozu lõpuni.

Sellise juhtumi puhul peavad mängijad näitama üles kannatlikkust ja viisakust.

Järgmises mänguvoozus jätkatakse mängimist väljakul, mis oli eelnevalt neile määratud ja snadi visatakse välja kohast, kust see eelmisest mänguvoozust liikus uuele väljakule, järgides artiklis 7 toodud tingimusi.

### **Artikkel 14 – Reeglid juhuks kui snadi on „surnud“**

Kui voozu ajal loetakse snadi „surnuks“, toimitakse ühel kolmest järgnevast võimalusest:

1. Kui viskamata kuule on jäänud mõlemale võistkonnale, loetakse vooz kehtetuks ja snadi viskab võistkond, kes sai eelmises voozus punkte või võitis loosi.
2. Kui viskamata kuule on jäänud vaid ühele võistkonnale, saab see võistkond niipalju punkte kui tal on viskamata kuule.
3. Kui kummalgi võistkonnal ei ole enam viskamata kuule, loetakse vooz kehtetuks ja snadi viskab võistkond, kes sai eelmises voozus punkte või võitis loosi.

### **Artikkel 15 – Snadi positsioon pärast seda kui snadi liikumine peatati**

1. Kui snadi, mida löödi, peatus või muutis suunda pealtvaataja või kohtuniku tõttu, jääb snadi uude kohta.
2. Kui snadi, mida löödi, peatus või muutis suunda mängualal oleva mängija tõttu, võib vastane valida, kas:
  - a) Jätta snadi uude kohta;
  - b) Panna snadi tagasi selle algsesse kohta;
  - c) Panna snadi selle algset kohta uue kohaga ühendava joone pikendusele, maksimaalselt kuni 20 meetri kaugusele viskeringist (15 meetrit nooremate mängijate võistlustel) ja nii, et snadi oleks nähtav.

Punkte b) ja c) võib rakendada vaid siis kui snadi oli eelnevalt märgistatud. Kui snadi ei olnud märgistatud, jääb see uude kohta.

Kui pärast pihtasaamist liigub snadi „surnud“ alale ja tuleb siis tagasi mängualale, loetakse snadi „surnuks“ ja kohalduvad artiklis 14 toodud reegleid.

## **KUULID**

### **Artikkel 16 – Esimese ja järgmiste kuulide viskamine**

Voozu esimese kuuli viskab mängija võistkonnast, milline võitis loosi või oli viimane punktisaaja. Edaspidi viskab see võistkond, kelle kuul on snadist kaugemal kui vastasvõistkonna kuul.

Mängija ei tohi kasutada ühtki eset või tõmmata väljakule joont juhtimaks tema kuuli või märkimaks selle maandumiskohta. Kui ta viskab oma viimast kuuli, on tal keelatud hoida teises käes lisakuuli.

Korruga võib visata vaid ühe kuuli.

Kord juba visatud kuuli ei saa uuesti visata.

Kord juba visatud kuuli ei tohi tagasi võtta, välja arvatud juhul, kui kuul oma liikumissuunal ringist snadini kogemata põrkus kokku snadiga või kuuliga, mis tuli teisest mängust või loomaga või mõne muu liikuva objektiga (nt. jalgpall vms), siis käitatakse vastavalt reeglitele artiklis 8 ja kuul visatakse uuesti.

Keelatud on kasta kuule või snadi märjaks.

Enne kuuli viskamist peab mängija puhastama kuuli mudast, prügist vms. Karistused mittetäitmise eest vastavalt artiklile 34 määrustele.

Juhul kui esimesena visatud kuul siirdub "surnud alale", siis viskab oma kuuli vastasvõistkond ja nii kordamööda edasi seni kuni kuule ei ole veel mängus (väljakul).

Juhul kui pärast tulistamist või asetamist ei ole ühtegi kuuli väljakul (mängus), siis kohaldatakse artiklis 28 sätestatud.

### **Artikkel 16 – Mängijate ja pealtvaatajate käitumine mängu ajal**

Sel ajal kui mängija viskab oma kuuli, peavad teised mängijad ja pealtvaatajad olema võimalikult vaikselt.

Vastasvõistkonna liikmed ei tohi kõndida, žestikuleerida ega teha midagi muud, mis võiks segada mängijat, kes sooritab oma viset. Ainult mängija oma võistkonnakaaslased võivad seista ringi ja snadi vahelisel alal.

Vastasvõistkonna mängijad peavad olema snadist või ringist tagapool ja kõrval mõlemal juhul mängu suunast vaadatuna ning vähemalt 2 meetri kaugusel. Mängija, kes ei järgi neid reegleid, võidakse eemaldada mängust, kui ta ka pärast kohtuniku hoiatust jätkab samasugust käitumist.

### **Artikkel 17 – Kuulide viskamine ja kuulid, mis lähevad väljakult välja**

Mängu ajal on absoluutselt keelatud sooritada harjutusviskeid (ka väljaspool mänguala). Mängijad, kes eiravad antud reeglit, karistatakse artiklis 34 loetletud reeglite kohaselt.

Viskevooru ajal märgistatud mängualalt väljunud kuulid ja snadi loetakse mängus olevateks välja arvatud artiklile 18 loetletud juhtudel.

### **Artikkel 18 – Kuulide eemaldamine – "surnud kuulid"**

Kuul on mängust väljas ("surnud"), kui ta liigub mängualast väljapoole. Kuul, mis jääb äärejoonele pidama, loetakse mängus olevaks kuuliks. Mängust väljas olevaks kuuliks loetakse vaid see kuul, mis otse ülevalt vaadatuna on täielikult ületanud äärejoone.

Sama kehtib ka juhul, kui kuul ületab rohkem kui ühe küljepiiri või ületab otsapiiri.

Ajalimiidiga mängus märgistatud väljakutel on kuul "surnud" kui ta ületab täielikult piiri, mis tähistab mänguväljakut.

Juhul kui kuul tuleb tagasi mänguväljakule, kas pinnase kallaku, liikumatu või liikuva objekti kaudu, tuleb see kuul otsekohe mängualalt eemaldada ning kõik, mida see kuul on väljakul liigutanud, tuleb panna tagasi nende algsesse asukohta, kuid ainult siis, kui nende asukoht oli eelnevalt märgistatud.

Mängust väljas olevad kuulid tuleb otsekohe väljakult eemaldada. Juhul kui vastase järgmine kuul on juba

Kuule peab viskama üksahaaval.

Ühtegi visatud kuuli ei või uuesti visata. Siiski, uuesti peab viskama kuulid, mis on oma teekonnal viskeringi ja snadi vahel kogemata peatunud või suunda muutnud teisest mängust tulnud kuuli või snadi tõttu, looma või mistahes liikuva eseme (jalgpall jne) tõttu ja artikli 8 kolmandas lõigus sätestatud juhul.

Kuule või snadi on keelatud niisutada.

Enne kuuli viskamist peab mängija eemaldama kuulilt kõik jäljed mudast või mistahes settest, vastasel juhul karistatakse teda vastavalt artiklile 35.

Kui esimesena visatud kuul läheb „surnud“ alale, on vastase kord visata ja nii kordamööda nii kaua kui ei ole kuule mängualal.

Kui ühtegi kuuli ei ole jäänud mängualale pärast tulistamist või asetamist, kohalduvad artiklis 29 toodud nõuded kehtetu vooru kohta.

### **Artikkel 17 – Mängijate ja pealtvaatajate käitumine mängu ajal**

Ajal, mis on reeglitega antud mängijale oma kuuli viskamiseks, peavad pealtvaatajad ja mängijad olema täiesti vaikselt.

Vastased ei tohi kõndida, žestikuleerida ega teha midagi, mis võiks häirida mängijat, kes hakkab viskama. Ainult mängija võistkonnakaaslased võivad seista snadi ja viskeringi vahel.

Vastased peavad seisma snadist kaugemal või mängijast tagapool ja mõlemal juhul mängu suunast külgsuunal vähemalt 2 meetri kaugusel.

Mängijad, kes ei järgi neid reegleid, võidakse eemaldada võistluselt, kui nad pärast kohtuniku hoiatust jätkavad samasugust käitumist.

### **Artikkel 18 – Kuulide viskamine ja kuulid, mis lähevad väljakult välja**

Mitte keegi ei tohi testimiseks visata oma kuuli mängu ajal. Mängijaid, kes ei järgi seda reeglit, võidakse karistada vastavalt artiklile 35.

Vooru ajal märgistatud mänguväljakult väljunud kuulid loetakse „mängusolevateks“, välja arvatud artiklis 19 kirjeldatud juhtudel.

### **Artikkel 19 – „Surnud“ kuulid**

Iga kuul on „surnud“ hetkest kui see liigub „surnud“ alale.

Kuul, mis on mänguala piiril, loetakse „mängus olevaks“.

Kuul on „surnud“ ainult pärast seda, kui see on täielikult ületanud mänguala piiri, see tähendab, kui see asetseb otse ülevalt vaadates täielikult väljaspool seda piiri.

Sama kehtib ka juhul, kui märgistatud mänguväljaku puhul kuul ületab rohkem kui ühe küljepiiri või ületab otsapiiri.

Ajalimiidiga mängudes, mis toimuvad märgistatud mänguväljakul, on kuul „surnud“, kui ta väljub täielikult määratud mänguväljakult.

Kui kuul tuleb seejärel tagasi mängualale kas pinnase kallaku tõttu või seepärast, et see on tagasi pörganud liikuvast või liikumatust takistusest, võetakse see kuul koheselt mängust ära ja kõik mida see kuul liigutas, pärast oma liikumist „surnud“ alale, pannakse tagasi (algsesse) kohta tingimusel, et need esemed olid märgistatud.

Iga „surnud“ kuuli peab koheselt mängust eemaldama.



visatud loetakse need kuulid mängus olevateks.

### **Artikkel 19 – Kuulide peatamine**

Pealtvaataja või kohtuniku poolt peatatud või kokkupuutest suunda muutnud kuulid jäetakse peatumiskohta.

Kuuli, mille peatab enda võistkonna liige või kuul, mis kokkupuute tagajärjel oma võistkonna liikmega muudab suunda, eemaldatakse mängust.

Juhul kui asetuseks visatud kuul peatab vastasmängija, saab viskaja valida, kas jätab kuuli peatumiskohta või viskab uuesti.

Juhul kui löödud kuul peatub või muudab suunda mängus osaleva mängija tõttu, saab vastasmängija või võistkond valida kas:

1. jätta see kuul peatumiskohta;
2. panna see kuul mõttelisele joonele asukohast, on määratud puutepunkti (kuul või snadi) ja kuuli peatumiskohaga, kuid vaid mänguväljaku piires ja eeldusel, et selle asukoht oli eelnevalt märgistatud.

Mängija, kes tahtlikult peatab liikuva kuuli, eemaldatakse otsekohe edasisest mängust, koos oma võistkonnakaaslastega.

### **Artikkel 20 – Mängu aeg**

Kui snadi on välja visatud, on igal mängijal maksimaalselt aega üks minut, et teha oma viskesooritus. Aeg käivitub hetkest kui snadi või viimati visatud kuul on peatunud või hetkest kui on sooritatud vajalik mõõtmine ja selgunud kuulide paremus.

Samad reeglid kehtivad ka snadi viskamise kohta pärast eelmise vooru lõppemist, mis on 1 minut kolme viske sooritamiseks.

Juhul kui mängija ei järgi mängu ajaga seotud reegleid, karistatakse teda vastavalt artiklile 34.

### **Artikkel 21 – Liikunud või liigutatud kuulid**

Juhul kui väljakul mängus olev kuul liigub näiteks tuule või pinnase kalde tõttu pannakse see tagasi endisesse asukohta. Sama kehtib ka kuulide kohta, mida kogemata liigutatakse mängija, kohtuniku, pealtvaataja, looma või mõne muu liikuva objekti poolt.

Vaidluste vältimiseks, peavad mängijad märgistama kuulide ja snadi asukohad. Märgistamata kuulide ja snadi vastu tehtud pretensioone ei rahuldata; kohtunik võib teha otsuse ainult kuulide ja snadi tegelikkude asukohtade järgi.

Samas määrustepärane on kuulide liikumine teiste samas mängus kasutatud kuulide tõttu.

### **Artikkel 22 – Mängija, kes viskab mitte oma kuuli**

Mängija, kes viskab võõra kuuliga, saab hoiatuse; kuul, mille ta viskas, loetakse mängus olevaks, kuid see tuleb otsekohe vahetada õige vastu, pärast võimalikku mõõtmist.

Juhul kui see kordub sama mängu jooksul veel; siis see kuul diskvalifitseeritakse ja kõik vahendid, mida see kuul liigutas, pannakse tagasi algasukohta.

### **Artikkel 23 – Kuulide, mis on visatud vales viskeringist**

Kuul, mis on visatud erinevast viskeringist kui snadi, eemaldatakse mängust. Kõik kuulid, mis olid märgistatud ja mida eemaldatud kuul liigutas, asetatakse tagasi algsele kohale.

Vastasmängijal on siiski õigus tunnistada ka mitte

Vastasel juhul loetakse see kuul „mängusolevaks“ hetkest kui vastasvõistkond on visanud oma järgmise kuuli.

### **Artikkel 20 – Peatatud kuulid**

Iga visatud kuul, mille peatab või mille suunda muudab pealtvaataja või kohtunik, jääb peatumiskohta.

Iga visatud kuul, mille peatab või mille suunda muudab tahtmatult oma võistkonna liige, on „surnud“.

Iga asetuseks visatud kuul, mille peatab või mille suunda muudab tahtmatult vastane, võib mängija omal valikul visata uuesti või jätta see peatumiskohta.

Kui kuuli, mida löödi või mis sai pihta, peatab või muudab selle suunda tahtmatult mängija, võib tema vastane:

- 1) jätta kuuli peatumiskohta;
- 2) panna kuuli kohta, mis jääb kuuli algset ja peatumiskohta ühendava joone pikendusele, kuid ainult mängualale ja tingimusel, et see oli märgistatud.

Mängija, kes tahtlikult peatab liikuva kuuli, diskvalifitseeritakse koheselt koos tema võistkonnaga käimasolevast mängust.

### **Artikkel 21 – Mängimiseks lubatud aeg**

Hetkest kui snadi on visatud, on igal mängijal aega maksimaalselt 1 minut oma kuuli viskamiseks. Aeg käivitub hetkest, kui snadi või viimati visatud kuul on peatunud või hetkest, kui on sooritatud vajalik mõõtmine ja selgunud kuulide paremus. Samad reeglid kehtivad snadi viskamise kohta.

Iga mängijat, kes ei järgi seda ajareeglit, karistatakse vastavalt artiklile 35.

### **Artikkel 22 – Liikunud kuulid**

Kui seisev kuul hakkab liikuma näiteks tuule või väljaku kallaku tõttu, pannakse see tagasi algsele kohta. Sama kehtib iga kuuli kohta, mida liigutab tahtmatult mängija, kohtunik, pealtvaataja, loom või mistahes liikuv ese.

Et vältida mistahes vaidlusi, peavad mängijad märgistama kuulid. Ükski kaebus ei ole vastu võetav märgistamata kuuli kohta ja kohtunik juhendub otsuse tegemisel ainult kuulide asukohast väljakul.

Samas, kui kuul on liikunud teise samas mängus visatud kuuli tõttu, loetakse see „mängusolevaks“.

### **Artikkel 23 – Mängija, kes viskab mitte oma kuuli**

Mängija, kes viskab mitte oma kuuli, saab hoiatuse. See kuul loetakse siiski „mängusolevaks“, kuid selle peab koheselt vahetama õige vastu, pärast vajadusel tehtud mõõtmist.

Juhul kui see kordub mängu jooksul veel, siis süüdi oleva mängija kuul tühistatakse ja kõik, mida see kuul liigutas, pannakse tagasi algsele kohta.

### **Artikkel 24 – Reeglitevastaselt visatud kuulid**

Välja arvatud juhtudel, milles reeglite järgi on ette nähtud konkreetset ja astmelised karistused vastavalt artiklis 35 toodule, loetakse iga reeglitevastaselt visatud kuul „surnuks“ ja kõik, mida see kuul on oma teekonnal



määrustepäraselt visatud kuulid mängus olevaks ning kuulid ja snadi, mis liikusid jäävad oma uutesse asukohtadesse.

## PUNKTIDE LUGEMINE JA MÕÕTMINE

### Artikkel 24 – Kuulide ajutine liigutamine

Mõõtmise ajal on ajutiselt lubatud liigutada kuule ja muid objekte, mis jäävad snadi ja mõõdetava kuuli vahele, tingimusel et nende asukohad on märgistatud. Pärast mõõtmist tuleb kuulid ja muud objektid tagasi nende algasukohta panna. Kui objekte ei saa liigutada, tuleb mõõtmine sooritada sirkli abil.

### Artikkel 25 – Punktide mõõtmine

Mõõtmise peab sooritama mängija, kes viskas viimase kuuli või tema võistkonnakaaslased. Vastasmängijatel on samuti õigus mõõta pärast viimast mõõtmist. Mistahes kuulide järjestuse ning viskevooru seisu korral, võib mõõtmiseks kutsuda kohtuniku ning kohtuniku otsus on lõplik.

Mõõta tuleb sobilike mõõtmisvahenditega, mis peavad olema igal võistkonnal. Mõõtmine jalgadega on rangelt keelatud. Mängijad, kes ei järgi neid reegleid, karistatakse vastavalt artiklile 34.

### Artikkel 26 – Kuulid, mis võetakse üles enne punktide kokkulugemist

Mängijatel on keelatud enne viskevooru lõppu üles võtta mängu pandud kuule.

Kuul, mis võetakse üles enne punktide kokkulugemist, loetakse kehtetuks juhul, kui see ei olnud märgistatud.

Selle punkti vastu eksimisel kaebuseid ei aktsepteerita.

### Artikkel 27 – Kuulide või snadi liigutamine

Võistkond, mille liige liigutab mõõtmise ajal snadi või vaidlusalust kuuli, kaotab punkti.

Kui kohtunik liigutab mõõtmise ajal snadi või kuuli, langetab ta otsuse võimalikult õiglaselt ja erapooletult.

### Artikkel 28 – Snadist võrdsel kaugusel olevad kuulid

Juhul kui snadist võrdsel kaugusel olevad kaks kuuli kuuluvad erinevatele võistkondadele, on jätkamiseks 3 võimalust:

1. kui kumbagil võistkonnal ei ole enam ühtegi mängimata kuuli, loetakse voor kehtetuks ning snadi viskab välja võistkond, kes võitis eelmise vooru.
2. kui ühel võistkonnal on veel mängimata kuule, siis see võistkond viskab neid kuule ja saab nii mitu punkti kui mitu tema kuuli on paremad vastaste parimast kuulist.
3. kui mõlemal võistkonnal on veel mängimata kuule, siis viskab järgmisena võistkond, kes viskas viimase kuuli ning seejärel visatakse kordamööda, kuni ühe võistkonna kuul on lähemal snadile. Juhul

liigutanud, pannakse tagasi algsesse kohta, kui need olid märgistatud.

Siiski, vastasel on õigus kasutada eelist ja kuulutada see kuul reeglitepäraseks. Sel juhul on asetatud või tulistatud kuul „mängusolev“ ja kõik mida see kuul liigutas, jääb oma kohale.

## PUNKTID JA MÕÕTMINE

### Artikkel 25 – Kuulide ajutine eemaldamine

Mõõtmise ajal on ajutiselt lubatud eemaldada kuule ja muid takistusi, mis jäävad snadi ja mõõdetava kuuli vahele, tingimusel, et nende asukohad on märgistatud. Pärast mõõtmist pannakse eemaldatud kuulid ja takistused tagasi oma kohale. Kui esemeid ei saa ära võtta, sooritatakse mõõtmine sirkli abil.

### Artikkel 26 – Punktide mõõtmine

Punkti peab mõõtma viimasena kuuli visanud mängija või tema võistkonnakaaslane. Vastastel on alati õigus mõõta pärast neid mängijaid.

Mõõtmata peab sobivate mõõtevahenditega, mis peavad olema igal võistkonnal.

Eriti on keelatud mõõtmised jalgadega. Mängijat, kes ei järgi seda reeglit, karistatakse vastavalt artiklile 35.

Mistahes hetkel vooru ajal ja mõõtmisele minevate kuulide mistahes paigutuse korral võib konsulteerida kohtunikuga ja tema otsus on lõplik. Mängijad peavad seisma vähemalt 2 meetri kaugusel kohtunikust, kui ta sooritab mõõtmist.

Siiski, korralduskomitee võib otsustada, eriti televisioonis ülekantavate mängude korral, et ainult kohtunikul on õigus mõõta.

### Artikkel 27 – Eemaldatud kuulid

Mängijatel on keelatud visatud kuule enne vooru lõppu üles võtta.

Iga kuul, mis võetakse vooru lõpus üles enne punktides kokkuleppe saavutamist, loetakse „surnuks“. Selle punkti vastu eksimisel kaebuseid ei aktsepteerita.

Kui mängija võtab mängualalt oma kuuli üles, kui tema võistkonnakaaslastel on veel viskamata kuule, ei tohi nad neid enam visata.

### Artikkel 28 – Kuulide või snadi liigutamine

Võistkond kaotab punkti, kui üks selle mängijatest, teostades mõõtmist, liigutab snadi või ühte mõõdetavatest kuulidest.

Kui kohtunik liigutab punkti mõõtmise ajal snadi või kuuli, peab ta tegema õiglase otsuse.

### Artikkel 29 – Snadist võrdsel kaugusel olevad kuulid

Kui kaks snadile kõige lähemat kuuli on sellest võrdsel kaugusel ja kuuluvad kummalegi võistkonnale, on jätkamiseks 3 võimalust:

- 1) kui kummalgi võistkonnal ei ole enam viskamata kuule, loetakse voor kehtetuks ja snadi viskab võistkond, kes sai eelmises voorus punkte või võitis loosi.
- 2) kui ühel võistkonnal on veel viskamata kuule, siis see võistkond viskab neid ja saab nii mitu punkti, kui mitu tema kuuli on paremad vastaste parimast kuulist.
- 3) kui mõlemal võistkonnal on veel viskamata kuule, siis viskab järgmisena võistkond, kes viskas viimase kuuli ning seejärel visatakse

kui vaid ühele võistkonnale jääb mängimata kuule, siis viskavad nad need kuulid mängu vastavalt eelmisele punktile.

Kui pärast vooru lõppu ei ole aktsepteeritud alal ühtegi kuuli, loetakse voor kehtetuks.

### **Artikkel 29 – Võõrkehad, mis on kinnitunud kuuli või snadi külge**

Kõik kuuli või snadi külge kinni jäänud võõrkehad, tuleb enne mõõtmist eemaldada.

## **DISTSIPLIIN**

### **Artikkel 30 – Kaebused**

Et kaebused ja märkused oleksid aktsepteeritavad, tuleb need alati esitada kohtunikule. Kaebused ja märkused, mis on esitatud pärast mängu tulemuse teatavaks tegemist, ei arvestata.

Mõlemad võistkonnad on vastutavad vastasvõistkonna mängimiskõlblikkuse (litsentside olemasolu, vanuseklassi, kuulide nõuetele vastavuse, väljakul käitumise jne) jälgimise eest.

### **Artikkel 31 – Karistused mängija või võistkonna puudumise korral**

Mängu alustusõiguse loosimise ja selle tulemuste teatavaks tegemise ajal peavad mängijad olema loosijate juures. 15 minutit pärast loosimistulemuste teatavaks tegemist karistatakse võistkonda, kes ei ole kohale ilmunud 1 punktiga, mis antakse vastasvõistkonnale. Pärast 15 minuti möödumist lisandub vastasvõistkonna arvele 1 punkt iga järgneva 5 minuti eest.

Ajalimiidiga mängus on ooteaeg 5 minutit.

Samasugused reeglid kehtivad ka hiljem pärast iga mängu alustusõiguse loosimist ja igal muul võimalikul juhul pärast kõikvõimalikke pause.

Võistkond, kes ei ole pärast loosimistulemuste selgumist ilmunud mänguväljakule 1 tunni jooksul, on võistlusest eemaldatud.

Võistkond, kes ei ole esindatud täies koosseisus, võib mängu alustada, kuid ei tohi mängus kasutada puuduva mängija kuule.

Ükski mängija ei tohi lahkuda väljakult või mängust ilma kohtuniku loata. Ajalimiidiga mängus, kui mängija soovib korraks lahkuda, siis peab ta oma kuulid ära visanud olema selles voorus.

Kui kohtunik ei ole luba andnud, siis kehtivad reeglid artikkel 31 ja 32.

### **Artikkel 32 – Puudunud mängijate saabumine**

Juhul kui puuduv võistleja saabub kohale pärast viskevooru alustamist, ei tohi ta osaleda selles viskevoorus vaid saab alustada mängimist järgmisest viskevoorust.

Juhul kui puuduv võistleja saabub kohale hiljem kui üks tund pärast mängu algust, kaotab ta õiguse selles mängus kaasa mängida.

kordamööda, kuni ühe võistkonna kuul on lähemal snadile. Kui ainult ühele võistkonnale jäävad viskamata kuulid, kohalduvad eelmise punkti tingimused.

Kui vooru lõpus, ei ole mängualal ühtegi kuuli, loetakse voor kehtetuks.

### **Artikkel 30 – Võõrkehad, mis on kleepunud kuuli või snadi külge**

Kõik kuuli või snadi külge kinni jäänud võõrkehad, tuleb enne mõõtmist eemaldada.

### **Artikkel 31 – Kaebused**

Mistahes kaebus, et seda arvestatakse, tuleb esitada kohtunikule. Niipea kui mäng on lõppenud, kaebusi enam ei aktsepteerita.

## **DISTSIPLIIN**

### **Artikkel 32 – Karistused mängija või võistkonna puudumise korral**

Loosimise ja selle tulemuse teatavaks tegemise ajal peavad mängijad olema loosijate juures. 15 minutit pärast loositulemuste teatavaks tegemist karistatakse võistkonda, kes puudub mänguväljakult, 1 punktiga, mis antakse vastasvõistkonnale. Ajalimiidiga mängus on see ooteaeg vähendatud 5 minutile.

Pärast selle ooteaja möödumist suureneb karistus 1 punkti võrra iga järgmise 5 hilinetud minuti eest.

Samad karistused kehtivad kogu võistluse jooksul, pärast igat uut loosimist ja mängude taasalustamisel pärast mistahes põhjusel tekkinud pausi.

Meeskond, kes ei ilmu mänguväljakule 1 tunni jooksul pärast mängude alustamist või taasalustamist, loetakse võistlusest kõrvaldatuks.

Mittetäielikul meeskonnal on õigus alustada mängu, ootamata oma puuduvat mängijat; sellegipoolest, selle mängija kuule ei tohi kasutada.

Ükski mängija ei või puududa mängust või lahkuda mängualalt kohtuniku loata. Igal juhul ei katkesta see lahkumine mängu kulgemist ega võistkonnakaaslaste kohustust visata oma kuulid määratud 1 minuti jooksul. Kui mängija ei ole tulnud tagasi hetkeks kui ta peab viskama oma kuule, tühistatakse need kiirusega 1 kuul minutis.

Kui luba ei ole antud, siis karistatakse mängijat vastavalt artiklile 35.

Õnnetusejuhtumi või meditsiinilise probleemi korral, mis on ametlikult tunnustatud arsti poolt, võib mängija saada õiguse puududa mängust maksimaalselt 15 minutit. Kui selle võimaluse kasutamine osutus pettuseks, eemaldatakse mängija ja tema võistkond kohe võistlusest.

### **Artikkel 33 – Mängijate hilinemine**

Kui puudunud mängija saabub pärast vooru algust, ei osale ta selles voorus. Ta lubatakse mängu ainult alates järgmisest voorust.

Kui puuduv mängija saabub rohkem kui 1 tund pärast mängu algust, kaotab ta kõik õigused osaleda selles mängus.

Võistleja, kes saabub hiljem, võib alustada järgmist mängu, kui ta tõestab, et oli võistkonna koosseisulise liikmena eelnevalt registreeritud. Kui tema võistkond võidab karikamängu, võib ta osaleda järgmises mängus tingimusel, et ta on eelnevalt registreeritud võistkonna liikmena.

Juhul kui tegu on sarjavõistluse või puuliga võib see mängija osaleda järgnevates mängudes, sõltumata eelmise mängu tulemusest.

Mäng loetakse alanuks, kui snadi väljavise on aktsepteeritud.

### **Artikkel 33 – Mängija vahetamine**

Ühe mängija vahetamine paarismängus või ühe või kahe mängija vahetamine trios, on lubatud vaid pärast mängude ametlikku algust (relvast pauku tehes, vilega, teavitamisega või mingil muul moel) korraldajate poolt tingimusel, et vahetatav mängija(d) ei olnud eelnevalt registreeritud mingi teise võistkonna koosseisus samaks võistluseks.

### **Artikkel 34 – Karistused**

Mängijaile, kes ei järgi kehtivaid mängureegleid, on võimalik määrata alljärgnevaid karistusi:

1. Hoiatus – kollane kaart.
2. Diskvalifitseeritakse kuul, mis visati või mida hakatakse viskama – oranž kaart.
3. Diskvalifitseeritakse kuul, mis visati või mida hakatakse viskama ja ka sellele järgnev kuul – oranž kaart.
4. Diskvalifitseeritakse terveks mänguks mängija, kes eksis reeglite vastu – punane kaart.
5. Diskvalifitseeritakse kogu võistkond – punane kaart.
6. Kaassüü korral diskvalifitseeritakse mõlemad võistkonnad – punane kaart.

### **Artikkel 35 – Halb ilm**

Kui hakkab vihma sadama, siis kõik voorud, mida oli alustatud, tuleb ka lõpetada juhul kui kohtunik ei otsusta teisiti. Kohtunik, kooskõlastades oma otsust võistluste žüriiga, võib katkestada või tühistada mängud viidates vääramatule jõule (force majeure).

### **Artikkel 36 – Mängude edenemine/jätkamine**

Juhul kui osad mängud ei ole veel lõppenud, kui võistluse järgmise ringi (2 ring, 3 ring jne.) alustamisest teavitatakse, võib kohtunik, olles asja arutanud võistluste korralduskomiteega, vastu võtta ükskõik millise otsuse, mis on vajalik võistluste kiireks ja sujuvaks jätkumiseks.

### **Artikkel 37 – Ebasportlik käitumine**

Võistkonnad, kes vaidlevad mängu ajal, käituvad pealtvaatajate, kohtuniku või organiseerijate suhtes

Kui tema võistkonnakaaslased võivad selle mängu, võib ta osaleda järgmises mängus tingimusel, et võistkond oli algselt selles koosseisus registreeritud.

Kui võistlust mängitakse liigades, võib ta osaleda järgmises mängus, ükskõik milline oli esimese mängu tulemus.

Voor loetakse alanuks hetkest, kui snadi on visatud, sõltumata viske reeglitepärasusest. Ajalimiidiga mängudes võib kehtestada täiendavaid nõudeid.

### **Artikkel 34 – Mängija asendamine**

Mängija asendamine paarismängus, või ühe või kahe mängija asendamine trios, on lubatud ainult enne võistluse ametlikku algusteedaannet (stardipauk, vile, teadaanne jne) tingimusel, et asendusmängija ei olnud eelnevalt registreeritud võistlusele teise võistkonna koosseisus.

### **Artikkel 35 – Karistused**

Mängureeglite mittejärgimise eest karistatakse mängijaid järgmiselt:

- 1) hoiatamine; mida ametlikult märgib kohtuniku poolt kollase kaardi näitamine süüdiolemale mängijale.

Siiski, kollane kaart ajalimiidi ületamise eest määratakse kõigile süüdi oleva võistkonna mängijatele. Kui ühele nendest mängijatest on juba antud kollane kaart, karistatakse neid visatud või viskamisel oleva kuuli diskvalifitseerimisega.

- 2) visatud või viskamisel oleva kuuli diskvalifitseerimine; mida ametlikult märgib kohtuniku poolt oranži kaardi näitamine süüdiolemale mängijale.
- 3) süüdiolava mängija eemaldamine käimasolevaks mänguks; mida ametlikult märgib kohtuniku poolt punase kaardi näitamine süüdiolemale mängijale.
- 4) süüdiolava võistkonna diskvalifitseerimine.
- 5) kaassüü korral mõlema võistkonna diskvalifitseerimine.

Hoiatamine on karistus ja seda võib anda ainult pärast reeglite rikkumist.

Hoiatamiseks ei tohi pidada võistluste või mängu alguses mängijatele informatsiooni andmist või nõudmist, et nad austaksid reegleid.

### **Artikkel 36 – Halb ilm**

Vihma korral peab lõpetama kõik alustatud voorud, kui kohtunik ei ole teinud vastupidist otsust, kellel ainsana on õigus, koos žüriiga, otsustada mängu peatamine või tühistamine vääramatu jõu (force majeure) tõttu.

### **Artikkel 37 – Mängude uus järk**

Kui pärast võistluse uue järgu (2. ring, 3. ring jne) väljakuulutamist mõned mängud ei ole lõppenud, võib kohtunik, pärast konsulteerimist korralduskomiteega, võtta vastu mistahes korraldusi või otsuseid, mida ta peab vajalikuks võistluse sujuvaks jätkumiseks.

### **Artikkel 38 – Ebasportlik käitumine**

Võistkonnad, kes vaidlevad mängu ajal, kes näitavad spordimeheliku käitumise ja austuse puudumist pealtvaatajate, korraldajate või kohtunike suhtes,

ebasportlikult, eemaldatakse võistluselt. Eemaldamise otsus võib tingida ka eelmiste mängude tühistamise ning kaasa tuua karistused vastavalt reeglite artiklile 38.

### **Artikkel 38 – Ebakorrekne käitumine**

Mängija, kes eksib sportliku käitumise reeglite vastu, või veelgi hullem, näidates üles vägivaldsust korraldajate, kohtunike, teiste mängijate või pealtvaatajate suhtes, saab karistatud sõltuvalt vea raskusest ühe või mitme karistusega, mis on toodud alljärgnevalt:

- 1) Võistlustelt eemaldamine.
- 2) Litsentsi tühistamine.
- 3) Auhindade ja võistluskompensatsiooni konfiskeerimine või hüvitamine võistluse korraldajale.

Mängijale kehtestatud karistus võib laieneda ka tema võistkonnaliikmetele.

Esimese karistuse saab määrata kohtunik.

Teise karistuse saab määrata võistluse žürii/kohtunikekogu.

Kolmanda karistuse saab määrata võistluste korraldaja, teatades sellest 48 tunni jooksul liidu juhatuse võistluskomiteele. Võistluskomitee otsustab auhindade ja kompensatsiooni edasise käsitlemise.

Lõppotsus jääb kõigil juhtudel liidu juhatusele.

Kõik mängijaid on kohustatud kandma korralikku riietust (paljajalu ja palja ülakehaga mängimine on keelatud).

Mängijad, kes ei järgi neid reegleid, diskvalifitseeritakse võistlustelt peale kohtuniku tehtud hoiatust.

### **Artikkel 39 – Kohtunike kohustused**

Võistlust juhtima määratud kohtunike kohus on tagada reeglite ja neid täiendavate korraldusjuhendite järgimine. Kohtunikel on õigus diskvalifitseerida iga võistleja või võistkond, kes ei kuuletu nende otsustele.

Pealtvaataja kohta, kellel on või on peatatud mängijalitsents ja kes oma segava käitumise tõttu mõjutab mängu kulgu, võib kohtunik teavitada liidu võistluskomisjoni. Liidu võistluskomisjon kutsub süüdlase(d) aru andma pädeva distsiplinaarkomisjoni ette, kes määrab karistused.

### **Artikkel 40 – Žürii otsused ja koosseis**

Kõik juhtumid, mida ei ole nendes reeglites sätestatud, tuleb allutada kohtunikule, kes otsustamisel võib aru pidada võistlusžüriiga. Võistlusžürii koosneb 3–5 inimesest.

Eelpool mainitud juhtude otsustamisel on võistlusžürii poolt vastuvõetud otsused lõplikud. Kui hääled on jagunenud žüriis võrdselt, määrab otsuse žürii esimehe hääl.

eemaldatakse võistluselt. See eemaldamine võib kaasa tuua saavutatud tulemuste mittetunnustamise, samuti karistuste kohaldamise vastavalt artiklile 39.

### **Artikkel 39 – Halb käitumine**

Mängijat, kes on süüdi halvlas käitumises, või veel hullem, vägivaldsuses ametiisiku, kohtuniku, teise mängija või pealtvaataja suhtes, karistatakse sõltuvalt rikkumise raskusest ühe või mitme järgmise karistusega:

- 1) Võistlustelt eemaldamine;
- 2) Litsentsi või ametliku dokumendi annulleerimine;
- 3) Kulude ja auhindade konfiskeerimine või tagasinõudmine;

Süüdiolemale mängijale määratud karistuse võib määrata ka tema võistkonnakaaslastele.

Karistuse 1) määrab kohtunik.

Karistuse 2) määrab žürii.

Karistuse 3) määrab korralduskomitee (võistluse korraldaja), kes saadab 48 tunni jooksul aruande koos kinnipeetud kulude ja auhindadega Liidu juhatusele, kes otsustab nende saaja.

Igal juhul teeb lõpliku otsuse Liidu juhatuse esimees.

Mängijad peavad kandma korrektset riietust. Eriti on keelatud mängida palja ülakehaga ja ohutuse tagamiseks peavad mängijad kandma täielikult kinniseid jalatseid, mis kaitsevad varbaid ja kandasid.

Mängu ajal on keelatud suitsetada, kaasa arvatud elektroonilisi sigarette.

Samuti on keelatud mängude ajal kasutada mobiiltelefone.

Iga mängija, kes ei järgi neid reegleid, eemaldatakse võistluselt, kui ta jätkab nende mittetäitmist pärast kohtuniku poolt hoiatamist.

### **Artikkel 40 – Kohtunike kohustused**

Võistluste kontrollimiseks määratud kohtunikud peavad jälgima mängureeglite ja neid täiendavate administratiivsete reeglite ranget järgimist.

Neil on õigus eemaldada võistluselt iga mängija või iga võistkond, kes keeldub täitmast nende otsust.

Pealtvaatajad, kellel on kehtiv või peatatud litsents ja kes oma käitumisega põhjustavad intsidente mänguväljakul, märgitakse ära kohtuniku poolt Liidu juhatusele esitatavas aruandes. Viimane kutsub süüdiolava poole või pooled pädeva distsiplinaarkomisjoni ette, kes otsustab, millised karistused määratakse.

### **Artikkel 41 – Žürii koosseis ja otsused**

Kõik juhtumid, mis ei ole sätestatud reeglites, esitatakse kohtunikule, kes võib pöörduda võistluse žürii poole. Žürii koosneb 3–5 liikmest. Žürii poolt käesoleva lõike kohaldamisel tehtud otsused on edasikaebamisõigusetu. Võrdsete häälte korral otsustab žürii esimehe hääl.