

# 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 kujut 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 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  $\pm 1$  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 igasugustel pinnastel. Siiski, korralduskomitee või kohtuniku otsusel võidakse nõuda, et võistkonnad mängiksid 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 nööridega, mille suurus ei tohi mõjutada mängu. Need erinevad väljakuid märkivad nöörid 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 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 ±2 mm).

Kokkupandavad 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 kokkupandavate 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 kasutuses olevast viskeringist.

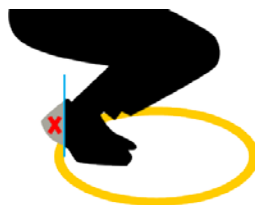
Võistkonnal, kes võitis loosi või eelmise voo, on õigus ühele reeglitepärasele snadiviskele. Kui snadivise ei ole reeglitepärane, antakse snadi vastasvõistkonnale, kes asetab snadi enda valitud reeglitele vastavasse kohta määratud mänguväljakul.

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 kasutuses olevast viskeringist.
- 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 mänguväljakul. 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 asukoha reeglitepärast, 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:

1. 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 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 mõõtmist 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 vooru 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“.

**Artikkel 13 – Snadi liikumine teisele mänguväljakule**

Kui vooru 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 voor lõpeb, ja alles seejärel mängivad oma vooru lõpuni.

Sellise juhtumi puhul peavad mängijad näitama üles kannatlikkust ja viisakust.

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

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

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

1. Kui viskamata kuule on jäänud mõlemale võistkonnale, loetakse voor kehtetuks ja snadi viskab võistkond, kes sai eelmises voorus 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 voor kehtetuks ja snadi viskab võistkond, kes sai eelmises voorus 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 algsele 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**

Vooru 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.

Kuule peab viskama ükshaaval.

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 põrganud 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. 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 asetusega visatud kuuli, 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 algsesse 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 algsesse kohta.

**Artikkel 24 – Reeglitevastaselt visatud kuulid**

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

Mõõtma 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 voo 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 voo lõppu üles võtta.

Iga kuul, mis võetakse voo 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 võrdset kaugusel olevad kuulid**

Kui kaks snadile kõige lähemat kuuli on sellest võrdset 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 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.

**DISTSIIPLIIN****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 koheselt võistluselt.

**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.

Kui tema võistkonnakaaslased võidavad 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 mittejärgmise eest karistatakse mängijaid järgmiselt:

- 1) hoiatamine; mida ametlikult märgib kohtuniku poolt kollase kaardi näitamine süüdi olevale 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 süüdi olevale mängijale.
- 3) süüdi oleva mängija eemaldamine käimasolevaks mänguks; mida ametlikult märgib kohtuniku poolt punase kaardi näitamine süüdi olevale mängijale.
- 4) süüdi oleva 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 väärmatu 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, eemaldatakse võistluselt. See eemaldamine võib kaasa tuua saavutatud tulemuste mittetunnustamise, samuti karistuste kohaldamise vastavalt artiklile 39.

**Artikkel 39 – Halb käitumine**

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

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

Süüdi olevale 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 süüdi oleva 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 edasikaebamisõigusega. Võrdsete häälte korral otsustab žürii esimehe hääl.