

Petanque Sääntöyhennelmä

Pelivälineet: Metalliset kuulat, joiden läpimitta on 70,5 - 80 mm ja paino 650 - 800 g. Puinen maalipallo (snadi), jonka halkaisija on 29 - 31 mm. Pelialusta voi olla millainen tahansa, suositeltavin on melko tasainen hiekkakenttä, kooltaan vähintään 3 x 12 m.

Peliä pelataan kahdella 1 - 3 -henkisellä joukkueella:

- Singeli; joukkueissa on yksi pelaaja, 3 kuulaa / pelaaja.
- Duppeli; joukkueissa on kaksi pelaajaa, 3 kuulaa / pelaaja.
- Trippeli; joukkueissa on kolme pelaajaa, 2 kuulaa / pelaaja.

Aloittava joukkue valitaan arvalla, minkä jälkeen aloittaja piirtää aloituskohtaan hiekkaan ympyrän, halkaisijaltaan 35 - 50 cm ja heittää snadin 6 - 10 metrin päähän ympyrästä. Snadin on jäätävä vähintään 1 m:n päähän kaikenlaisista esteistä. Seuraavaksi aloittajajoukkue heittää ensimmäisen kuulansa yrittäen saada sen mahdollisimman lähelle snadia. Kuula saa myös osua snadiin ja jopa siirtää sen eri paikkaan. Heittäjän on seistävä ympyrän sisällä molemmat jalat maassa, kunnes kuula on koskettanut maata.

Seuraavaksi heittää vastapuolen joukkueen joku pelaaja yrittäen saada oman kuulansa lähemmäksi snadia, kuin vastustajan kuula. Kuulat saavat osua toisiinsa, joten heittäjä voi myös "kilkata" tai "ampua" vastapuolen kuulan kauemmaksi snadista. Joukkue heittää niin kauan, kunnes saa oman kuulansa lähemmäksi snadia, kuin vastustajan lähin kuula. Heittovuoro on siis aina sillä joukkueella, kumman kuula ei ole lähimpänä snadia.

Kun toisen joukkueen kaikki kuulat on käytetty, heittää vastustaja jäljellä olevat kuulansa. Pelialueen reunaan osuneet ja ulkopuolelle menneet kuulat ovat "kuolleita" eli pois pelistä. Jos snadi kuolee ja vain toisella joukkueella on kuulia heittämättä, saa joukkue yhtä monta pistettä kuin kuulia on jäljellä, muutoin kierros hylätään.

Kun kaikki kuulat on heitetty, lasketaan pisteet. Pisteet saa joukkue, kumman kuula on lähimpänä snadia. Joukkue saa niin monta pistettä, kuin heidän kuuliaan on lähimpänä snadia.

Pisteet saanut joukkue aloittaa seuraavan heittokierroksen siltä paikalta, mihin edellinen kierros päättyi. Peli jatkuu niin kauan, kunnes toinen joukkue saa 13 pistettä ja voittaa pelin.

Esimerkkipeli:



Snadia lähimpänä on tumman joukkueen kaksi kuulaa. Vaalean joukkueen lähin kuula on vasta kolmantena. Täten tumma joukkue saa kaksi pistettä, vaalea ei yhtään.

Petankin kansainväliset pelisäännöt

YLEISTÄ

1. Joukkuemuodot

Petankki on urheilulaji, jossa pelaa kolmijäseninen joukkue toista kolmijäsenistä joukkuetta vastaan (trippeli). Siinä voi myös olla vastakkain kaksijäseninen joukkue toista kaksijäsenistä joukkuetta vastaan (duppeli) tai yksi pelaaja toista pelaajaa vastaan (singeli).

Trippelissä kullakin pelaajalla on kaksi kuulaa. Duppelissa ja singelissä kullakin pelaajalla on kolme kuulaa.

Muut pelimuodot on kielletty.

2. Hyväksytyjen kuulien ominaisuudet

Petankkia pelataan F.I.P.J.P:n (Kansainvälisen Pétanque-liiton) hyväksymillä kuulilla, joiden tulee täyttää seuraavat vaatimukset:

- 1) Kuulien tulee olla metallia.
- 2) Kuulien halkaisijan tulee olla vähintään 70,5 mm ja enintään 80 mm.
- 3) Kuulien painon tulee olla vähintään 650 g ja enintään 800 g. Kuulissa tulee olla aina lukemiskelpoinen kaiverrettu valmistaja- ja painomerkintä. Enintään 11-vuotiaille tarkoitetuissa kilpailuissa voidaan käyttää 600 gramman painoisia ja 65 mm halkaisijaltaan olevia hyväksytyyn valmistajan kuulia.
- 4) Kuuliin ei saa lisätä lyijyä tai hiekkaa eikä niitä saa muutenkaan väärentää. Niihin ei saa myöskään tehdä mitään muodon- tai muita muutoksia liiton hyväksymän valmistajan työn jälkeen. Erityisesti on kiellettyä lämpökäsitellä kuulia niin, että valmistajan tekemä kuulan kovuus muuttuu.

Kuitenkin pelaaja saa kaiverruttaa kuuliin oman nimensä tai nimikirjaimensa. Samoin kuuliin saa kaivertaa logoja ja kirjaimia kuvaamaan kuulien valmistusta ja ominaisuuksia.

2a. Rangaistukset vääränlaisista kuulista

Pelaaja, joka rikkoo kohdan 4 määräyksiä, suljetaan joukkueovereineen välittömästi kilpailusta.

Mikäli väärentämätön, mutta kulunut tai valmistusvikainen kuula ei täytä edellisen pykälän kohtien 1, 2 tai 3 määräyksiä, pelaajan tulee vaihtaa se hyväksytyyn kuulaan. Hän voi myös vaihtaa koko kuulasetin.

Kohtiin 1, 2 ja 3 kuuluvat valitukset on molempien joukkueiden tehtävä ennen pelin alkua. Pelaajien edun mukaista on varmistaa sekä omien että vastustajan kuulien kelpoisuus.

Kohtaan 4 kohdistuvia valituksia otetaan vastaan koko pelin ajan, mutta ne on tehtävä kahden kierroksen välillä. Mikäli valitus tehdään kolmannen kierroksen alettua ja osoittautuu aiheettomaksi, valittajan vastapuolen pisteisiin lisätään kolme pistettä.

Valittaja on vastuussa aukaistusta kuulista. Mikäli kuulat ovat sääntöjen mukaiset, on valittajan korvattava ne joko sillä rahasummalla, minkä kuulat ovat maksaneet, tai uusilla kuulilla. Valittajalta ei voida missään tapauksessa vaatia muita korvauksia.

Kilpailun tuomari tai jury voivat aina ja pelin missä tahansa vaiheessa tarkistaa yhden tai useamman pelaajan kuulat.

3. Hyväksytyt maalipallot

Maalipallot voivat olla puisia tai synteettisiä. Synteettisissä maalipalloissa tulee olla valmistajan leima ja niiden valmistuksen on oltava kansainvälisen petanqueliiton varmistama niin, että niissä on noudatettu valmistukseen määrättyjä erityisehtoja. Maalipallon tulee olla halkaisijaltaan 30 +/- 1 mm.

Maalatut maalipallot ovat sallittuja, mutta missään vaiheessa maalipallo ei saa olla nostettavissa magneetin avulla.

4. Lisenssit

Ennen kilpailun alkua jokaisen pelaajan tulee esittää lisenssinsä. Se on esitettävä vastustajan pyynnöstä, mutta ainoastaan pelin alussa, sekä aina tuomarin pyynnöstä, ellei lisenssi ole ottelun sihteeristön hallussa.

PELAAMINEN

5. Pelikentät

Petankkia voidaan pelata missä tahansa maastossa. Kilpailutoimikunnan tai tuomarin päätöksellä pelialue voidaan rajata. Tällöin alueen tulee olla vähintään 4 m leveä ja 15 m pitkä. Mitat koskevat kansallisen mestaruusluokan ja kansainvälisiä kilpailuja; muissa kilpailuissa liitot voivat joustaa. Niissä on kuitenkin vähimmäismittoina 12x3 m.

Pelikenttien päätyjen ollessa vastakkain niiden välinen yhteinen raja on hylkäysraja.

Jos pelialueet on rajattu reunaesteillä, niiden tulee olla vähintään 1 m etäisyydellä hylkäysrajasta.

Pelit pelataan 13 pisteeseen, mutta sarjoissa ja muissa vastaavissa sekä karsintapeleissä on mahdollista pelata myös 11 pisteeseen.

Tietyissä kilpailuissa pelit voidaan järjestää myös aikarajoitteisina.

6. Pelin aloitus; heittoympyrä

Pelaajien tulee arpoa se joukkue, joka valitsee kentän ja heittää maalipallon.

Mikäli järjestäjät ovat piirtäneet pelialueet, maalipallo on heitettävä oman joukkueen pelialueella. Pelaajat eivät saa mennä muulle kentälle ilman tuomarin lupaa.

Joku arvonnassa voittaneen joukkueen jäsen valitsee aloituspaikan ja piirtää tai asettaa maahan ympyrän, johon kaikkien pelaajien molempien jalkojen on mahduttava kokonaan. Piirretyn heittoympyrän tulee olla halkaisijaltaan vähintään 35 cm ja enintään 50 cm. Irrallisen heittoympyrän tulee olla joustamatonta materiaalia ja sen halkaisijan sisäreunasta mitattuna 50 cm +/- 2 mm.

Kilpailun järjestäjä päättää irrallisten heittoympyröiden käytöstä ja vastaa niiden toimittamisesta pelaajien käyttöön.

Heittoympyrä tulee piirtää tai asettaa vähintään yhden metrin päähän esteestä tai kielletystä alueesta ja rajaamattomalla kentällä vähintään kahden metrin päähän toisesta käytössä olevasta heittoympyrästä.

Joukkueen, joka heittää maalipallon, on pyyhittävä pois kaikki käytettävän ympyrän lähistöllä olevat vanhat heittoympyrät.

Heittoympyrää saa puhdistaa maasta, kivistä tms. kierroksen aikana, mutta se on palautettava alkuperäiseen kuntoonsa kierroksen lopussa.

Heittoympyrää ei pidetä kiellettynä alueena.

Jalkojen tulee olla ympyrän sisäpuolella, eivätkä ne saa koskettaa ympyrän viivaa. Jalat eivät saa tulla ympyrästä eivätkä nousta kokonaan irti maasta, ennen kuin pelaajan heittämä kuula on koskettanut maata. (ks 24.) Heiton aikana ei saa koskettaa maata ympyrän ulkopuolella millään ruumiinosalla. Jalkainvalidit voivat seistä pitämällä vain toista jalkaa ympyrässä.

Pyörätuolia käyttävillä ympyrän tulee olla keskellä pyöriä ja jalkatuen on oltava ympyrän etureunan kohdalla.

Maalipallon heittäjän ei ole pakko heittää ensimmäistä kuulaa.

7. Maalipallon heittopituudet

Pelaajan suorittama maalipallon heitto on hyväksytty, mikäli:

- 1) Etäisyys maalipalloon ympyrän sisäreunasta on:
 - mineillä (11 vuotiaat ja nuoremmat) 4-8 m
 - nuoremmilla junioreilla (12-14 vuotiaat) 5-9 m
 - junioreilla (15-17 vuotiaat) 6-10 m
 - senioreilla (18 vuotta tai vanhemmat) 6-10 m
- 2) Heittoympyrä on vähintään yhden metrin päässä kaikista esteistä.
- 3) Maalipallo on vähintään yhden metrin päässä kaikista esteistä ja lähimmästä kielletyn alueen rajasta.
- 4) Ympyrän sisällä suorana seisova pelaaja pystyy näkemään maalipallon.

Riitatapauksissa tuomari ratkaisee maalipallon näkymisen.

Seuraavalla kierroksella maalipallo heitetään ympyrästä, joka on piirretty tai asetettu sen pisteen ympärille, jossa maalipallo oli edellisen kierroksen päättyessä.

Seuraavat tapaukset muodostavat poikkeuksen:

- Ympyrä olisi yhtä metriä lähempänä estettä.
- Maalipalloa ei voitaisi heittää sääntöjen mukaisen maksimietäisyyden päähän.

Ensimmäisessä tapauksessa pelaajan tulee piirtää tai asettaa ympyrä säädetyin etäisyyden päähän esteestä.

Toisessa tapauksessa pelaaja saa perääntyä maalipallon paikasta edellisen kierroksen suunnassa siihen saakka kunnes hän saavuttaa maalipallon heiton suurimman sallitun mitan, mutta ei pitemmälle. Tätä mahdollisuutta ei ole, mikäli maalipallo voidaan heittää johonkin suuntaan suurimpaan sallittuun etäisyyteen.

Mikäli joukkue ei pysty kolmella perättäisellä heitolla heittämään maalipalloa sääntöjen mukaisesti, se annetaan heitettäväksi vastapuolelle, jolla vastaavasti on kolme heittoa ja joka voi siirtää heittoympyrän edellä mainituissa olosuhteissa. Jos tämä joukkue ei onnistu kolmella heitollaan, ympyrää ei saa enää siirtää.

Nämä kolme heittoyritystä tulee suorittaa minuutin kuluessa.

Joka tapauksessa joukkue, joka menetti maalipallon kolmen heiton jälkeen, säilyttää oikeuden heittää ensimmäisen kuulan.

8. Maalipallon heiton kelpoisuus

Mikäli heitetyn maalipallon pysäyttää tuomari, pelaaja, katsoja, eläin tai jokin liikkuva esine, heitto ei ole hyväksyttävä ja se on suoritettava uudelleen. Tätä joukkueen keskeytettyä heittoa ei lasketa kuuluvaksi kolmeen heittoon.

Kun maalipallon heittämisen jälkeen on heitetty ensimmäinen kuula, on vastustajalla vielä oikeus valittaa maalipallon sijainnista. Mikäli vastalause hyväksytään, maalipallo ja kuula heitetään uudestaan.

Jotta maalipallon saa heittää uudelleen, on molempien joukkueiden tai tuomarin todettava, että heitto ei ole kelvoinen. Jos joukkue rikkoo tätä sääntöä, se menettää maalipallon heittoedun.

Kun myös vastustaja on heittänyt yhden kuulan, maalipallon sijaintia pidetään hyväksyttynä eikä valituksia hyväksytä.

9. Maalipallon hylkääminen kierroksen aikana

Maalipallo on hylätty seuraavissa kuudessa tapauksessa:

- 1) Kun maalipallo siirtyy kielletylle alueelle, vaikka se palaisikin sallitulle alueelle. Rajalla oleva maalipallo hyväksytään. Se on hylätty vasta sitten, kun se on kokonaan ylittänyt sallitun alueen rajan tai hylkäysrajan eli kun se on kokonaan ylittänyt rajan sitä suoraan ylhäältä päin katsottaessa. Vesilammikko, jossa maalipallo kelluu vapaasti, katsotaan kielletyksi alueeksi.
- 2) Kun sallitulla alueella siirtynyt maalipallo ei ole näkyvillä 7. pykälän mukaisesti. Kuitenkaan kuulan peittämä maalipallo ei ole hylätty. Tuomari saa väliaikaisesti poistaa kuulan todetakseen, näkykö maalipallo.
- 3) Kun maalipallo siirtyy yli 20 metrin (junioreilla ja senioreilla) tai 15 metrin (mineillä ja nuoremmilla junioreilla) etäisyydelle heittoympyrästä tai lähemmäksi kuin kolme metriä.
- 4) Kun rajatulla pelialueella pelattaessa maalipallo siirtyy kokonaisuudessaan viereisen kentän tai päätyrajan ylitse.
- 4a) Kun aikarajoitteisissa peleissä rajatulla pelialueella pelattaessa maalipallo siirtyy kokonaisuudessaan kyseisen kentän rajojen ylitse.
- 5) Kun siirtynyttä maalipalloa ei löydetä viiden minuutin kuluessa.
- 6) Kun kiellettyä aluetta on maalipallon ja heittoympyrän välissä.

10. Esteiden siirtäminen

On ehdottomasti kiellettyä painaa maahan, poistaa tai rikkoa minkäänlaista estettä, joka on pelikentällä. Kuitenkin maalipallon heittäjäksi valittu pelaaja saa testata yhden alastulopaikan kentästä taputtamalla sitä kuulallaan kolme kertaa. Kuitenkin pelaaja, joka valmistautuu heittämään, tai hänen joukkueoverinsa, saa tasoittaa yhden kolon, jonka jokin edellä heitetyistä kuulista on maahan jättänyt.

Mikäli edellä olevia määräyksiä ei noudateta, pelaajia rangaistaan pykälässä 34 määritellyllä tavalla.

10a. Maalipallon tai kuulan vaihtaminen

Maalipallon tai kuulan vaihtaminen pelin aikana ei ole sallittua paitsi seuraavissa tapauksissa:

1 Maalipallo tai kuula ei löydy 5 minuutin kuluessa.

2 Maalipallo tai kuula rikkoontuu: tällöin suurin kappale huomioidaan. Jos kuulia on vielä heittämättä, rikkoontunut maalipallo tai kuula tulee välittömästi ja tarvittaessa mittauksen jälkeen korvata halkaisijaltaan täsmälleen tai likimain samansuuruisella välineellä. Seuraavalle kierrokselle kyseinen pelaaja voi vaihtaa koko kuulasetin.

MAALIPALLO

11. Peittynyt tai siirtynyt maalipallo

Mikäli kierroksen kuluessa maalipallon yllättäen peittää puunlehti, paperinpala tms., se pitää poistaa.

Mikäli maalipallo siirtyy pysähtymisensä jälkeen esim. tuulen tai maan kaltevuuden takia, se asetetaan takaisin alkuperäiselle paikalleen edellyttäen, että sen paikka oli merkitty.

Samoin menetellään, mikäli maalipalloa siirtää vahingossa tuomari, pelaaja, katsoja, eläin, jokin liikkuva esine, toisesta pelistä tullut kuula tai maalipallo.

Kiistojen estämiseksi pelaajien tulee merkitä maalipallon paikka. Mitään merkitsemätöntä kuulaa tai maalipalloa vastaan tehtyä huomautusta ei hyväksytä.

Jos oman pelin kuula siirtää maalipalloa, siirto on hyväksyttävä.

12. Maalipallon siirtyminen toiselle kentälle

Mikäli maalipallo siirtyy kierroksen aikana toiselle rajatulle tai rajaamattomalle pelialueelle, maalipallo pysyy hyväksyttynä, kuitenkin ottaen huomioon 9. pykälän määräykset.

Jälkimmäisen maalipallon pelaajien on odotettava käynnissä olevan pelikierroksen aika ja jatkettava vasta sitten omaa peliään.

Pelaajien on tämän pykälän osalta osoitettava kärsivällisyyttä ja kohteliaisuutta.

Seuraava kierros aloitetaan joukkueen alkuperäiseltä kentältä ja maalipallo heitetään siitä kohdasta, jossa se oli ollut ennen siirtymistään, kuitenkin pykälän 7 ehtojen mukaisesti.

13. Maalipallon hylkäämistä koskevat säännöt

Mikäli maalipallo hylätään pelikierroksen aikana, on kolme tapausta:

- 1) Molemmilla joukkueilla on kuulia; kierros on mitätön.
- 2) Vain yhdellä joukkueella on kuulia; tämä joukkue saa niin monta pistettä kuin sillä on pelaamattomia kuulia.
- 3) Kummallakaan joukkueella ei ole kuulia; kierros on mitätön.

14. Pysäytetyn maalipallon sijoittaminen

1) Mikäli katsoja tai tuomari pysäyttää kuulan liikkeelle sysäämän maalipallon tai kääntää sen kulkusuunnan, maalipallo jää pysähtymispaikkaansa.

2) Mikäli joku pelaajista pysäyttää kuulan liikkeelle sysäämän maalipallon tai kääntää sen kulkusuunnan pelialueella, on ko. pelaajan vastustajilla kolme vaihtoehtoa:

- a) Antaa maalipallon jäädä uuteen paikkaansa.
- b) Asettaa maalipallo alkuperäiselle paikalleen.
- c) Asettaa maalipallo sen alkuperäisen aseman ja pysähtymispaikan kautta kulkevan linjan jatkeelle enintään 20 metrin etäisyydelle heittoympyrästä (15 metrin nuoremmilla junioreilla ja mineillä) siten, että maalipallo on näkyvissä.

Kohtia b ja c voidaan käyttää ainoastaan, jos maalipallon paikka oli merkitty; muutoin maalipallo jää uuteen paikkaansa.

Jos maalipallo kilkkauksen jälkeen siirtyy kielletylle alueelle ja palaa sen jälkeen pelialueelle, se katsotaan hylätyksi, ja sovelletaan pykälän 13 määräyksiä.

KUULAT

15. Ensimmäisen ja seuraavien kuulien heittäminen

Kierroksen ensimmäisen kuulan heittää pelaaja siitä joukkueesta, joka on voittanut arvonnassa tai on saanut pisteitä edellisellä kierroksella. Jatkossa heittää se joukkue, joka ei johda kierrosta.

Pelaajalla ei saa olla heittohetkellä minkäänlaista tähtäyksen apuvälinettä eikä hän saa piirtää uraa tai merkitä maahan alastulokohtaa. Heittäessään viimeistä kuulaansa hän ei saa pitää ylimääräistä kuulaa toisessa kädessään.

Kuulat on heitettävä yksitellen.

Kerran heitettyä kuulaa ei saa pelata uudelleen. Kuitenkin uudelleen on pelattava ne kuulat, jotka on pysäyttänyt tai joiden liikerataan on vaikuttanut ympyrän ja maalipallon välillä toisen pelin kuula tai maalipallo, eläin, jokin liikkuva esine (pallo tms.). Myös 8. pykälän kohdassa 2 on määräys uudelleenpelaamisesta.

Kuulia tai maalipalloa ei saa kastella.

Pelaajan on pykälässä 34 määriteltyjen rangaistusten uhalla poistettava kuulasta ennen heittoa muta tai muu irtain aines.

Jos ensimmäisenä heitetty kuula kierii kielletylle alueelle, on vastapuolen vuoro heittää ja näin vuorotellen niin kauan kuin sallitulla alueella ei ole yhtään kuulaa.

Jos iskun tai asetuksen jälkeen sallitulla alueella ei ole yhtään kuulaa, sovelletaan käytäntöön pykälän 28 mitätöintiä koskevia määräyksiä.

16. Pelaajien ja katsojien käyttäytyminen pelin aikana

Pelaajalle sallitun heittoajan aikana katsojien ja muiden pelaajien tulee pysytellä mahdollisimman hiljaa.

Vastustajat eivät saa kulkea, elehtiä, eivätkä millään lailla häiritä heittävää pelaajaa. Ainoastaan hänen joukkueoverinsa saavat olla maalipallon ja heittoympyrän välimaastossa.

Vastustajien on oltava maalipallosta eteenpäin tai pelaajan takana ja kummassakin tapauksessa sivulla pelin suunnasta katsottuna ja vähintään kahden metrin päässä näistä.

Pelaajat, jotka eivät noudata näitä määräyksiä, voidaan sulkea kilpailusta, mikäli he vielä tuomarin huomautuksen jälkeenkin menettelevät määräysten vastaisesti.

17. Kuulien heittäminen ja kentältä poistuneet kuulat

Kukaan ei saa pelin aikana tehdä koeheittoja. Pelaajia, jotka eivät noudata tätä sääntöä, tulee rangaista pykälässä 34 määritellyllä tavalla.

Kierroksen kuluessa rajatulta pelialueelta poistuneet kuulat ja maalipallo ovat hyväksytyjä paitsi pykälän 18 tapauksissa.

18. Kuulien hylkääminen

Mikäli kuula menee kielletylle alueelle, se katsotaan hylätyksi. Viivan päällä oleva kuula hyväksytään. Se hylätään vasta sitten, kun se on ylittänyt kokonaan sallitun alueen rajan tai hylkäysrajan. Ylitys on tapahtunut, kun kuula on ylittänyt rajan kokonaan sitä suoraan ylhäältäpäin katsottaessa. Samaa sääntöä sovelletaan myös silloin,

kun kuula on rajatuilla pelikentillä kokonaan ylittänyt viereisen pelikentän tai kyseisen pelikentän päätyrajan.

Aikarajoitteisissa peleissä rajatulla alueella pelattaessa kuula katsotaan hylätyksi, kun se on kokonaan ylittänyt kyseisen pelikentän rajan.

Mikäli kuula vielä palaa pelialueelle maan kaltevuuden, kiinteän tai liikkuvan esteen takia, kuula poistetaan välittömästi pelistä ja kaikki pelivälineet, joita se on siirtänyt palattuaan kielletyiltä alueelta, asetetaan alkuperäisille paikoilleen.

Hylätyt kuulat on välittömästi poistettava pelistä. Mikäli vastustajan seuraava kuula on jo heitetty, kuulat hyväksytään peliin.

19. Kuulan pysäyttäminen

Mikäli heitetyn kuulan pysäyttää tai sen kulkusuunnan kääntää katsoja tai tuomari, se on jätettävä pysähtymispaikalleen.

Mikäli heitetyn kuulan pysäyttää tai sen kulkusuunnan kääntää tahattomasti kanssapelaaja, kuula hylätään.

Mikäli asettamalla heitetyn kuulan pysäyttää tai sen kulkusuunnan kääntää tahattomasti vastapelaaja, heittäjä saa päättää, jättääkö hän kuulan paikalleen vai heittääkö uudelleen.

Kun ammutakuulan tai sen liikkeelle sysäämän kuulan pysäyttää tahattomasti joku pelaaja, hänen vastustajansa voi:

- 1) jättää kuulan paikalleen
- 2) asettaa kuulan alkuperäisen sijaintipaikan ja pysähtymispaikan määrittämän linjan jatkeelle, , kuitenkin vain sallitulle pelialueelle edellyttäen, että lähtöpiste oli merkitty.

Mikäli pelaaja pysäyttää kuulan tahallaan, hänet ja hänen joukkueensa hylätään välittömästi käynnissä olevan pelin ajaksi.

20. Sallittu peliaika

Kun maalipallo on heitetty, jokaisella pelaajalla on enintään minuutti aikaa heittää kuula. Aika lasketaan maalipallon tai edellisen kuulan pysähtymisestä, tai mittauksen päättymisestä, jos se on ollut tarpeen suorittaa.

Samat säännöt koskevat maalipallon heittämistä edellisen kierroksen päätyttyä, mikä tarkoittaa kolmea heittoyritystä enintään minuutin kuluessa.

Pelaajia, jotka eivät noudata tätä aikasääntöä, rangaistaan pykälän 34 mukaisesti.

21. Siirtyneet kuulat

Mikäli kuula pysähtymisensä jälkeen siirtyy esim. tuulen tai maan kaltevuuden takia, se asetetaan takaisin paikalleen. Samoin menetellään, mikäli kuulaa siirtää vahingossa pelaaja, tuomari, katsoja, eläin tai jokin liikkuva esine.

Kiistojen estämiseksi pelaajien on merkittävä kuulien ja maalipallon paikat. Merkitsemättömiä kuulia tai maalipalloa vastaan tehtyjä huomautuksia ei hyväksytä; tuomari voi tuomita vain kuulien ja maalipallon todellisten paikkojen mukaan. Sitä vastoin oman pelin pelatun kuulan siirtämä kuula on hyväksyttävä.

22. Muun kuin oman kuulan heittäminen

Mikäli pelaaja pelaa vieraalla kuulalla, saa hän varoituksen; pelattu kuula hyväksytään, mutta se on vaihdettava heti mahdollisen mittauksen jälkeen.

Mikäli em. virhe toistuu saman pelin aikana, kuula hylätään ja kaikki sen siirtämät välineet asetetaan alkuperäisille paikoilleen.

Pelaajat eivät saa kerätä heitettyjä kuulia ennen kierroksen loppua.

23. Väärästä heittoympyrästä heitettyt kuulat

Kuula, joka on heitetty muusta heittoympyrästä kuin maalipallo, hylätään ja kaikki, mitä se on siirtänyt, asetetaan takaisin alkuperäisille paikoilleen, jos paikat oli merkitty.

Vastapelaajalla on kuitenkin oikeus julistaa heitto hyväksytyksi, ja kuulan siirtämät kuulat ja maalipallo jäävät uusille paikoilleen.

PISTEET JA MITTAAMINEN

24. Kuulien tilapäinen siirtäminen

Kuulan ja maalipallon välissä olevia kuulia ja muita esteitä saa tilapäisesti siirtää mittauksen ajaksi, mikäli niiden paikat on ensin merkitty. Mittauksen jälkeen esteet ja kuulat asetetaan takaisin paikoilleen. Mikäli esteitä ei voida siirtää, mittaus suoritetaan harpilla.

25. Pisteiden mittaaminen

Mittauksen suorittaa viimeksi heittänyt pelaaja tai hänen joukkueoverinsa. Myös vastapelaajalla on aina oikeus suorittaa mittaus. On kuulien järjestys ja kierroksen tilanne mikä hyvänsä, voidaan tuomarilta pyytää lopullista ratkaisua.

Mittaukset tulee suorittaa mittalaitteilla ja jokaisella joukkueella tulee olla mitta. Erityisesti on kiellettyä mitata jaloilla. Pelaajia, jotka eivät

noudata tätä ohjetta, voidaan rangaista pykälässä 34 määritellyllä tavalla.

26. Poistetut kuulat

Pelaaja ei saa poistaa pelattuja kuulia pelikentältä ennen kierroksen päättymistä.

Jos kuula poistetaan ennen kuin pisteistä on sovittu joukkueiden kesken, se hylätään. Tästä ei voi valittaa.

27. Kuulien tai maalipallon liikuttaminen

Se joukkue, jonka jäsen mittauksen aikana siirtää joko maalipalloa tai riidanlaista kuulaa, menettää pisteen.

Mikäli tuomari mitatessaan siirtää maalipalloa tai kuulaa, tuomari tekee ratkaisunsa niin tasapuolisesti kuin suinkin.

28. Yhtä lähellä maalipalloa olevat kuulat

Mikäli maalipalloa yhtä lähellä olevat kaksi kuulaa kuuluvat eri joukkueille, on kolme tapausta:

1) Jos pelattavia kuulia enää ole, kierros on mitätön, ja seuraavan kierroksen aloittaa se joukkue, joka heitti maalipallon edellisellä kierroksella.

2) Mikäli vain toisella joukkueella on kuulia jäljellä, se pelaa ja saa niin monta pistettä kuin sillä on kuulia lähempänä maalipalloa kuin vastustajan paras kuula.

3) Mikäli molemmilla joukkueilla on kuulia, pelaa seuraavana viimeksi heittänyt joukkue, sitten vastapuoli ja näin vuorotellen, kunnes jompikumpi on lähempänä maalipalloa. Kun vain toiselle joukkueelle jää kuulia heitettäväksi, jatketaan edellisen kappaleen mukaisesti.

Jos kaikkien kuulien heittämissä jälkeen sallitulla alueella ei ole yhtään kuulaa, kierros on mitätön.

29. Kuulaan tai maalipalloon tarttuneet vieraat esineet

Kaikki kuulaan tai maalipalloon tarttuneet roskat on poistettava ennen mittausta.

30. Valitukset

Jotta valitukset tai huomautukset hyväksyttäisiin, on ne aina esitettävä tuomarille. Pelin päätyttyä valituksia ei voi enää tehdä.

Molemmat joukkueet ovat vastuussa vastapuolensa kelvollisuuden valvomisesta (lisenssit, luokat, pelikenttä, kuulat jne.).

KURI

31. Poissaolosta rankaiseminen

Aloitusarvonnan ja sen tuloksen julistamisen aikana pelaajien tulee olla toimitsijoiden luona. Joukkuetta, joka on poissa vielä 15 minuuttia tuloksen julistamisen jälkeen, rangaistaan yhdellä vastapuolelle annettavalla pisteellä. Aikarajoitteisissa peleissä vastaava aika on 5 minuuttia.

Kun edellä mainittu aika on kulunut, rangaistus lisääntyy yhdellä pisteellä jokaisen seuraavan viisiminuuttisen osalta.

Samat säännöt ovat voimassa jokaisen aloitusarvonnan ja jonkin muun syyn vuoksi tapahtuneen keskeytyksen jälkeen.

Joukkue, joka ei ole ilmaantunut pelikentälle tunnin kuluessa aloitusarvonnan tuloksen julistamisesta lukien, tuomitaan virheen perusteella suljetuksi kilpailusta.

Vajaa joukkue on oikeutettu aloittamaan pelin poissaolevaa jäsentään odottamatta. Kuitenkaan joukkue ei saa käyttää poissaolevan kuulia.

Pelaaja ei saa olla poissa pelistä eikä poistua pelikentältä ilman tuomarin lupaa. Jollei lupaa ole, sovelletaan tämän ja seuraavan pykälän määräyksiä.

32. Myöhästyneiden pelaajien saapuminen

Mikäli poissa ollut pelaaja tulee paikalle kierroksen alkamisen jälkeen, hän ei saa osallistua kyseiselle kierrokselle. Hänet hyväksytään pelaajaksi vasta seuraavan kierroksen alusta.

Mikäli poissa ollut pelaaja tulee paikalle yli tunnin kuluttua pelin alkamisesta, hän menettää kokonaan oikeuden ottaa osaa peliin.

Mikäli hänen joukkueensa voittaa pelin, hän voi osallistua seuraavaan peliin sillä ehdolla, että hänet on alun perin kirjattu joukkueeseen kuuluvaksi.

Mikäli kilpailu käydään sarjana tai poolina, hän voi osallistua seuraavaan peliin riippumatta edellisen pelin tuloksesta.

Kierroksen katsotaan alkaneen, kun maalipallo on heitetty hyväksyttävästi.

33. Pelaajan vaihtaminen

Pelaajia saa vaihtaa yhden doppelissa, yhden tai kaksi trippelissä vain kilpailun viralliseen alkumerkkiin mennessä (laukaus, vihellys, ilmoitus

tms.) sillä ehdolla, että vaihtopelaajia ei ole kirjattu siinä kilpailussa mihinkään muuhun joukkueeseen.

34. Rangaistukset

Sääntöjen noudattamatta jättämisestä voidaan pelaajalle langettaa seuraavat rangaistukset:

- 1) Varoitus.
- 2) Pelatun tai pelattavaksi aiotun kuulan hylkääminen.
- 3) Pelatun tai pelattavaksi aiotun kuulan ja sitä seuraavan kuulan hylkääminen
- 4) Syyllisen pelaajan sulkeminen pelistä.
- 5) Rikkeen tehneen joukkueen hylkääminen.
- 6) Yhteistoiminnan tapahtuessa molempien joukkueiden hylkääminen.

35. Ankarat sääolot

Sateen sattuessa jo aloitettu kierros on pelattava loppuun, ellei tuomari juryn kanssa päätä toisin. Vain tuomari yhdessä juryn kanssa voi tehdä päätöksen kierroksen keskeyttämisestä tai mitätöimisestä pakottavan synn takia.

36. Kilpailun uusi vaihe

Mikäli osa peleistä on kesken vielä silloin, kun kilpailun uuden vaiheen (2. kilpailukierros, 3. kilpailukierros jne.) alkamisesta ilmoitetaan, tuomari voi tehdä kaikki kilpailun sujumisen kannalta tarpeelliseksi katsomansa järjestelyt ja päätökset neuvoteltuaan kilpailutoimikunnan kanssa.

37. Epäurheilijamaisuus

Pelin aikana riitelevät tai epäurheilijamaiseen käytökseen tai yleisön tai tuomarin halveksuntaan syyllistyvät joukkueet suljetaan kilpailusta. Sulkeminen voi sisältää jo saatujen tulosten mitätöimisen ja 38. pykälän mukaisten rangaistusten käyttämisen.

38. Vääryyden tekeminen

Mikäli pelaaja syyllistyy vääryyteen tai vielä pahempaan, väkivaltaan kilpailun johtajaa, tuomaria, toista pelaajaa tai katsojaa kohtaan, hänelle annetaan yksi tai useampia seuraavista rangaistuksista tapauksen vakavuudesta riippuen:

- 1) Sulkeminen kilpailusta.
- 2) Lisenssin menetyk.
- 3) Palkintojen ja kilpailukorvausten takavarikointi tai takaisinmaksaminen kilpailun järjestäjille.

Pelaajan saama rangaistus voidaan ulottaa myös hänen joukkueovereihinsa.

Rangaistuksesta 1 päättää tuomari.

Rangaistuksesta 2 päättää kilpailun jury.

Rangaistuksen 3 langettaa kilpailujen järjestäjä, jonka on esitettävä asia liiton hallituksen kilpailuvaliokunnalle 48 tunnin kuluessa. Kilpailuvaliokunta päättää palkintojen ja korvausten edelleen käsittelystä.

Lopullinen päätösvalta on kaikissa tapauksissa liittohallituksella.

Jokaisen pelaajan tulee olla asiallisesti pukeutunut. Pelaajat, jotka eivät noudata tätä määräystä, suljetaan kilpailusta tuomarin antaman varoituksen jälkeen.

39. Tuomareiden velvollisuudet

Kilpailua johtamaan määrättyjen tuomareiden velvollisuutena on valvoa sääntöjen ja niitä täydentävien järjestysohjeiden tarkkaa noudattamista. Heillä on oikeus sulkea kilpailusta pelaaja tai joukkue, joka kieltäytyy alistumasta heidän päätöksiinsä.

Mikäli katsoja, jolla on pelaajalisenssi tai jonka lisenssi on hyllytetty, vaikuttaa käytöksellään haitallisesti pelin kulkuun, voi tuomari tehdä hänestä ilmoituksen kilpailuvaliokunnalle. Tämä kutsuu syyllisen tai syylliset kuultaviksi asiantuntevan kurinpitotoimikunnan eteen, joka määrää rangaistukset.

40. Juryn kokoonpano ja päätökset

Ne tapaukset, joita ei näissä säännöissä ole käsitelty, on alistettava tuomarille, joka voi neuvotella kilpailun juryn kanssa. Juryyn kuuluu 3-5 jäsentä.

Edellä mainituista tapauksista päätettäessä on juryn päätös lopullinen, eikä siitä voi valittaa. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan ääni.

Nämä säännöt on vahvistanut Dakarin kansainvälinen kongressi 14. marraskuuta 2008. Vuoden 2006 sääntöjen suomennoksen pohjalta päivittänyt Janne Rissanen.