

HIVATALOS PÉTANQUE SZABÁLYKÖNYV
Alkalmazható a FIPJP tag Nemzeti Szövetségeknél
(magyar fordítás)

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

1. § A csapatok összetétele

A pétanque játékban:

- 3 játékosal szemben három játékos játszik (triplett)

Ezen felül játszható még az alábbi felállásokban is:

- 2 játékosal szemben két játékos (duplett)
- 1 játékosal szemben egy játékos (egyéni)

Triplett felállásban minden játékos 2 golyóval rendelkezik.

Duplettben és egyéniben minden játékos 3 golyóval rendelkezik.

Minden más felállítás tilos.

2a. § A versenygolyók jellemzői

A pétanque játék a F.I.P.J.P. által elfogadott, és a következő kritériumoknak megfelelő golyókkal játszható:

- 1) A golyóknak fémből kell készülniük.
- 2) A golyók átmérője minimum 7,05 cm és maximum 8 cm.
- 3) A golyók súlya minimum 650 gramm és maximum 800 gramm.

A saját, specifikus versenyeiken a 11 éves vagy annál fiatalabb játékosok használhatnak hivatalos gyártótól származó, 600 grammos 65 mm átmérőjű golyókat.

A gyártó cégjelzését (a gyártó jele) és a súlyt a golyóba kell vésni, és ezeknek mindig olvashatónak kell lenniük.

A játékos családnevét, keresztnévét (vagy monogramját) is a golyóba lehet gravírozni, ahogy különböző logókat vagy hasonló részleteket is a gyártói specifikáció alapján.

- 4) A golyók üregesek, és nem tartalmazhatnak semmilyen anyagot sem, mint pl. ólmo, homok, higany stb. Fő szabály, hogy a golyók nem lehetnek hamisítottak, a gyártói megmunkálás után átalakítottak, módosítottak. Fontos, hogy a golyókat megolvasztani, hogy az eredeti keménységük megváltozzon, tilos.

2b. § Büntetés szabálytalan golyók esetén

Azt a játékost, amelyik megszegi a 4) pontban leírtakat azonnal kizárják a versenyből, csakúgy, mint csapattársát vagy csapattársait.

Ha a golyó nem „hamisított”, de kopott vagy hibásan megmunkált, a vizsgálat során nem felel meg, vagy nem elégíti ki az 1), 2) és 3) pontban felsorolt normákat, a játékosnak ki kell cserélnie. A játékos az egész szettet kicserélheti.

E három pontra vonatkozó reklamációikat a játékosok csak a játék kezdete előtt vehetik fel. Ez minden játékos érdekében áll, azért, hogy biztosítsa, hogy mind a saját mind pedig az ellenfél golyói megfeleljenek a fent említett szabályoknak.

A 4) pontra vonatkozó reklamációk a játék során bármikor felvethetők, de csak két menet között. Azonban, a harmadik menet után, ha az ellenfél golyójára tett reklamáció megalapozatlannak bizonyul, a reklamált csapat eredményéhez három pontot hozzá kell adni.

A játékvezető vagy a versenybíró bármikor kérheti egy vagy akár több játékos golyójának vizsgálatát.

3. § A hivatalos célgolyó

A célgolyók (célgolyók) fából, illetve műanyagból készülhetnek, a gyártó jelzését viselniük kell, a F.I.P.J.P. által elfogadottnak kell lenniük és meg kell felelniük a vonatkozó előírásoknak.

Átmérőjük 30mm lehet (tolerancia +/- 1mm).

Súlyuk 10 és 18 gramm között lehet.

A célgolyók festése engedélyezett, de sem a festett, sem a fa célgolyó nem lehet mágnessel felvehető.

4. § Versenyengedélyek

A verseny megkezdése előtt minden játékos köteles bemutatni a versenyengedélyét, [vagy a szövetség szabályaitól függően, egy, a személyazonosításra alkalmas dokumentumot, amely azt is bizonyítja, hogy a szövetség tagja.](#)

JÁTÉK

5. § A szabályos játékterek

A pétanque játék minden területen játszható. Mindazonáltal a rendezőbizottság vagy a játékvezető döntése alapján a csapatok játszhatnak kijelölt pályán. Ebben az esetben a pálya minimális mérete a nemzeti bajnokságokon és a nemzetközi versenyeken 15 x 4 méter.

Egyéb versenyeken a szövetségek engedélyezhetnek más méreteket is, de a pálya nem lehet kisebb, mint 12m x 3m.

A játéktér bármennyi kötéllel kijelölt pályát magába foglalhat. A kötelek mérete nem zavarhatja, befolyásolhatja a játékot a verseny során. Ezek, a pályákat határoló kötelek nem veszteségvonalak, kivéve a pályák végénél és a játéktér külső oldalain.

Amikor a játéktereket egymás mögé, tárgyasult elválasztás nélkül helyezték le, a pályákat határoló hátsó vonalak a veszteségvonalak.

Ha a játékterek akadályokkal vannak elválasztva, ezeknek a játéktér külső vonalától minimum 1 méterre kell lenniük.

A játékosok 13 pontosak, de a csoportok és kvadrátsok lehetnek 11 pontosak is.

Egyes versenyek megrendezhetők időlimit alkalmazásával. Ezeket a versenyeket mindig olyan kijelölt pályákon kell játszani, amelyeknek minden, a pályát határoló vonala veszteségvonal (zárt pálya).

6. § A játék kezdete – a kezdőkörre vonatkozó szabályok

A játékosok sorsolással döntenek el ki választ játéktérrel, – amennyiben azt nem a szervezők jelölik ki - és dobja ki először a célgolyót.

Ha a rendezők pályát jelöltek ki, a célgolyót ezen kell kidobni. Az érdekelt csapatok nem mehetnek más pályára a játékvezető engedélye nélkül.

A kezdés jogát nyerő csapat bármely játékosa kiválasztja a kezdőpontot, és a földön egy kört rajzol vagy helyezi el a kört oly módon, hogy abba minden játékosnak a lábai egészében behelyezhetőek legyenek. A kör átmérője nem lehet kisebb, mint 35cm és nagyobb mint 50 cm.

Előre gyártott kör esetén, annak merevnek, míg belső átmérőjének 50 cm-nek kell lenni (Tolerancia +/- 2mm).

Az összehajtható körök közül az FIPJP által jóváhagyott modellek elfogadottak, külön figyelmet fordítva azok merevségére.

Amennyiben a rendezők szabályos vagy jóváhagyott dobóköröket biztosítanak, a játékosok kötelesek azokat használni.

Ugyancsak el kell fogadniuk az ellenfél által javasolt szabályos, az FIPJP által jóváhagyott merev vagy összehajtható köröket is. Ha mindkét csapat rendelkezik ilyennel, akkor annál a csapatnál van a választás joga, aki a sorsolást nyerte.

A dobókört úgy kell felrajzolni (vagy elhelyezni), hogy az legkevesebb egy méterre legyen bármilyen akadálytól, és legalább 1,5 méterre más játékban lévő körtől vagy célgolyótól.

A kör belsejét a teljes menet során lehet tisztítani, de a menet végén eredeti állapotába kell visszaállítani.

A lábaknak teljesen a körön belül kell elhelyezkedniük, anélkül, hogy hozzáérnének a széléhez. Nem hagyhatják el azt, és a lábat nem szabad felemelni, amíg az eldobott golyó földet nem ér. Semmilyen más testrész nem érintheti a körön kívüli területet. Ezen szabály megsértése bármely játékos esetében a 35.§-ban előírt büntetést vonja maga után.

Kivétel, akik alsó végtagjaikon sérültek. Nekik engedélyezett, hogy csak egyik lábuk legyen a kör belsejében, a másik lábuk viszont nem lehet a körbe helyezett láb előtt. Azoknak a játékosoknak, akik tolószékből dobnak, a szék legalább egyik kerekének (a dobó kéz felőlinek) a körön belül kell lenni.

Ha egy játékos felveszi a kört annak ellenére, hogy még maradtak megjátszható golyók, a kört vissza kell helyezni a helyére, de ebben az esetben csak az ellenfél játszhatja meg golyóit.

A kör nem érvénytelen terület.

A kört minden esetben meg kell jelölni a célgolyó kidobása előtt.

A csapat, amely a célgolyót kidobja, köteles a használatban lévő kör közelében minden más kört eltüntetni/eltörölni.

Az a csapat, amely a célgolyó kidobásának jogát elnyerte – akár sorsolással, akár, mert az előző menetet megnyerte – csak egy próbálkozáshoz van joga. Amennyiben ez eredménytelen, a célgolyó a másik csapathoz kerül, amit a játéktéren szabályos pozícióba kell elhelyeznie.

Amennyiben a célgolyót nem szabályos pozícióba helyezte a másik csapat, az a 35.§-ban előírt büntetést vonja maga után azzal csapattaggal szemben, aki a célgolyót lerakta.

Ismételt szabálysértés esetén az egész csapat kapja a figyelmeztetést, amelyet adott esetben hozzáadnak a korábban kapott figyelmeztető lapokhoz.

A célgolyó kidobása a csapat egy játékosa által nem jelenti azt, hogy ennek a játékosnak kell kezdeni a játékot.

A játékosoknak meg kell jelölniük a célgolyó kezdeti helyzetét, majd minden azt követő elmozdulás után annak új helyét is. Nem fogadható el reklamáció olyan célgolyóval kapcsolatban, ami nem volt megjelölve, a bíró csak a célgolyó aktuális helyzete alapján hozhat döntést.

7. § A célgolyó (célgolyó) kidobásának érvényes távolságai

A célgolyó kidobása akkor érvényes, ha:

- 1) A dobókör belső szélétől a távolsága: minimum 6 méter és maximum 10 méter az ifjúságiaknál és a felnőtteknél A fiatalabb versenyzőknek szervezett versenyeken kisebb távolságok is alkalmazhatóak;

- 2) A dobókör minimum egy méterre van minden akadálytól, és legalább 1,5 méterre más játékban lévő körtől vagy célgolyótól;
- 3) A célgolyó minimum 50 centiméterre van minden akadálytól, a pálya végétől, és 1,5 méterre más játékban lévő körtől vagy célgolyótól (*Megjegyzés: semmilyen minimum távolság nincs előírva a pályákat elválasztó vonalak, illetve a pályák szélénél található veszteségvonalak tekintetében*);
- 4) A célgolyó látható azon játékos számára, akinek lábai a kör belsejében vannak, és teste teljesen egyenes. Vita esetén a játékvezető fellebbezés nélkül eldönti, hogy a célgolyó látható-e.

A következő menetben a célgolyót abból a pont köré rajzolt vagy helyezett körből dobja a játékos, ahol a célgolyó az előző menet végén volt, kivéve a következő eseteket:

- ha így a kör valamely akadálytól kevesebb, mint 1 méterre, más játékban lévő körtől vagy célgolyótól pedig kevesebb, mint 1,5 méterre lenne;
- a célgolyó kidobását nem lehetne minden szabályos távolságra elvégezni.

Az első esetben a játékos a kört az akadálytól vagy kérdéses tárgytól szabályos távolságra rajzolja.

A második esetben a játékos hátrébb mehet annak vonalában, ahol a célgolyó volt, a dobás maximális távolságának eléréséig. Ez a lehetőség csak akkor adott, ha a célgolyó nem dobható bármilyen irányban, a maximális távolságra.

Amennyiben a célgolyó nem a fent meghatározott feltételek szerint lett kidobva, a célgolyót az ellenfél helyezi el szabályos pozícióba a pályán, melyet megelőzően szükség esetén hátrébb viheti a kört az előző bekezdésben leírt feltételek szerint, amennyiben az ellenfél által korábban hátrébb helyezett körből nem lehetne a célgolyót maximális távolságra kidobni.

Minden esetben az első golyót az a csapat játssza meg, amely a célgolyót elvesztette, mert azt nem tudta szabályos módon kihelyezni.

Annak a csapatnak, amely a célgolyó kidobásának jogát elnyerte, maximálisan egy perce van ezt megtenni. Az a csapat, amely ellenfele sikertelen kísérlete után kapja meg a jogot a célgolyó elhelyezésére, köteles azt azonnal megtenni.

8. § Az eldobott célgolyó érvényessége

Ha a kidobott célgolyó megáll a játékvezető, egy ellenfél, néző, állat vagy bármely mozgó akadály miatt, újra ki kell dobni.

Ha a kidobott célgolyó egy csapattárs miatt áll meg, azt át kell adni az ellenfélnek, amely azt szabályos helyzetbe kell, hogy lerakja.

Ha a célgolyó eldobása után egy első golyó is játékba kerül, az ellenfélnek joga van még vitatni a célgolyó szabályos helyzetét, kivéve, ha az ellenfél játékos helyezte ki a célgolyót a másik csapat sikertelen kidobását követően.

Mielőtt a célgolyót az ellenfél megkapja, hogy azt elhelyezze a játéktéren, szükséges, hogy mindkét csapat elismerje, hogy a célgolyó kidobása érvénytelen, vagy hogy erről a játékvezető döntsön.

Ha az ellenfél is eldobta az első golyóját, a célgolyó érvényesnek tekintendő és semmilyen kifogás nem fogadható el.

9. § A célgolyó érvénytelensége a menet közben

A célgolyó a következő hét esetben érvénytelen:

- 1) Ha a célgolyó tiltott területre mozdul, még akkor is, ha visszatér a pályára. A célgolyó, ami a játéktér határát jelölő vonal felett van, érvényes. Csak akkor érvénytelen, ha teljes terjedelmében átlépte a játéktér határát vagy a veszteségvonalat, vagyis felülről ránézve nem takarja a vonalat. A tócsa, amin úszik a célgolyó, tiltott területnek számít.
- 2) Ha még az érvényes területen van, de nem látható a körből a 7.§-ban leírtak szerint. Azonban, ha a célgolyót egy golyó takarja, érvényes. A játékvezető jogosult a golyó ideiglenes elvételére, hogy megállapítsa, látható-e a célgolyó.
- 3) Ha a célgolyó több mint 20 méterre (ifjúságiaknál és felnőtteknél) vagy több mint 15 méterre (a fiatalabb versenyzőknél) illetve kevesebb, mint 3 méterre kerül a dobókörtől.
- 4) Ha a játék kijelölt pályán zajlik és a célgolyó több mint egy, a használt pálya oldalával párhuzamos pályán áthalad vagy átlépi a pálya végét.
- 5) Ha az elmozdult célgolyót több, mint öt percig nem találják.
- 6) Ha tiltott terület van a célgolyó és a dobókör között.
- 7) Ha időlimites játékban a célgolyó elhagyja a kijelölt pályát.

10. § Akadály elmozdítása

Szigorúan tilos a játékosoknak bármilyen pályán lévő akadályt eltüntetni, elmozdítani vagy letaposni. Azonban a játékosnak, aki a célgolyót eldobja, lehetősége van felmérni a talajt az esési ponton úgy, hogy egyik golyóját maximum háromszor leejti. Továbbá a dobó játékos vagy csapattársa egy darab nyomot eltakaríthat, melyet egy korábban eldobott golyó okozott.

A fenti szabályok megszegésével, többek között lövés előtt a golyó előtti takarítással, a játékos a 35.§-ban leírt büntetéssel szankcionálható.

11. § A célgolyó vagy golyó cseréje

A játékosoknak tilos a játék során kicserélni a célgolyót vagy a golyóikat, kivéve az alábbi eseteket:

- 1) Ha valamelyiket öt percig nem találják.

- 2) Ha valamelyik eltörik. Ebben az esetben a legnagyobb darab helye számít. Ha maradt még megjátszható golyó, akkor azonnal, szükség esetén mérés után, ki kell cserélni egy azonos vagy hasonló átmérőjű célgolyóra vagy golyóra a sérültet. A menet végén az érintett játékos kicserélheti az egész szettet.

CÉLGOLYÓ

12.§ Eltakart vagy elmozdult célgolyó

Ha a menet során a célgolyót egy falevél vagy egy darab papír eltakarja, ezeket el lehet távolítani.

Ha az álló célgolyó elmozdul, például a talaj lejtése vagy a szél miatt, akkor vissza kell tenni az eredeti helyére, amennyiben az meg volt jelölve. Ugyanezt kell tenni, amennyiben az célgolyót a játékvezető, egy játékos, néző, másik játékból származó golyó vagy célgolyó, egy állat vagy bármi más mozgó tárgy véletlenül mozdítja el.

Ha a célgolyót egy a játékban résztvevő golyó mozdítja el, az érvényes.

13. § A célgolyó másik pályákra kerül

Ha egy menet során a célgolyó egy másik pályára gurul érvényes, kivéve a 9.§-ban leírt esetekben.

A játékosoknak meg kell várniuk a másik pályán megkezdett menet végét, mielőtt befejezik a sajátjukat.

A játékosoknak, akikre ez a szabály vonatkozik, türelemről és udvariasságról kell bizonyosságot tenniük.

A következő menetet a csapatok a nekik kijelölt pályán kezdik. A kezdőkört a célgolyó által a pályán utoljára elfoglalt helyén kell megrajzolni úgy, hogy megfeleljen a 7.§-ban leírtaknak.

14 § Szabályok érvénytelen célgolyó esetén

Ha egy menet során a célgolyó érvénytelen lesz, az alábbi három eset lehetséges:

- 1) Ha mindkét csapatnak maradt megjátszható golyója, a menet érvénytelen, és a célgolyót az a csapat kapja meg, amely az előző menetben írta a pontot, vagy a sorsolást nyerte;
- 2) Ha csak az egyik csapatnak maradt golyó a kezében, az annyi pontot kap, ahány golyó még birtokában van a játékhoz;
- 3) Ha egyik csapatnak sincs több megjátszható golyója, a menet érvénytelen, a célgolyót pedig az a csapat kapja, amely az előző menetben írta a pontot, vagy a sorsolást nyerte.

15. § A célgolyó helye, ha a mozgását befolyásolták

- 1) Ha a célgolyót egy néző vagy a játékvezető megállítja vagy eltéríti, a célgolyó abban a pozícióban marad, ahol megáll.
- 2) Ha a célgolyót egy játékos megállítja vagy eltéríti a játéktéren, az ellenfelének választási lehetősége van:
 - a) a célgolyót az új helyén hagyja;
 - b) visszateszi az eredeti helyére;
 - c) a célgolyót az eredeti helyétől a megállítási helye felé mutató egyenes vonalra helyezi az érvényes területen belül, legfeljebb a maximum (maximum 20 méter) távolságra (15 méter fiatalabbak esetében), úgy, hogy a célgolyó látható maradjon.

A b) és c) pont csak akkor alkalmazható, ha a célgolyó meg volt jelölve. Ha ezt elmulasztották, a célgolyó ott marad, ahol megállt.

Ha a meglőtt célgolyó érvénytelen területre kerül mielőtt megállna a játéktéren, érvénytelen, és a 14.§-ban leírtak alkalmazandók.

GOLYÓK

16. § A golyók eldobása

Egy menet első golyóját a sorshúzást megnyerő, illetve az utoljára pontot író csapat egyik játékosa dobja. A továbbiakban mindig az a csapat játssza meg a golyóját, aki az adott állás alapján nem írta pontot.

A játékos semmilyen tárgy segítségével nem veheti igénybe, nem rajzolhat vonalat a földre, hogy irányítsa a golyóját, illetve nem jelölheti meg a helyet, ahol földet szeretne érné a golyóval. Amikor az utolsó golyóját játssza meg, tilos egy pótgolyót tartania a másik kezében.

A golyókat egyenként kell megjátszani.

A dobást nem lehet megismételni, kivéve, ha a golyót mozgás közben a dobókör és a célgolyó között véletlenül érintette, vagy megállította egy másik játékból származó célgolyó vagy golyó, állat vagy bármilyen mozgó tárgy, illetve a 8.§ második bekezdésében leírt esetben.

A játékos köteles a golyóját mindenféle szennyeződéstől megtisztítani mielőtt azt megjátssza, különben a 35.§-ban leírt büntetést kell kiszabni.

Amennyiben az első megjátszott golyó elhagyja az érvényes területet, az ellenfél következik, majd váltakozva dobnak, egészen addig, amíg nem lesz golyó az érvényes területen.

Ha a lövés vagy közelítés után nem marad golyó a kijelölt területen a 29.§ alkalmazandó.

17.§ A játékosok és nézők magatartása a játék alatt

A golyó eldobására rendelkezésre álló idő alatt a játékostársaknak és a nézőknek teljes csendben kell lenni.

A fent leírt idő alatt az ellenfél nem sétálhat, gesztikulálhat, semmilyen, a dobó játékost zavaró tevékenységet nem folytathat. Csak a dobó játékos csapattársai tartózkodhatnak a dobókör és a célgolyó között.

Az ellenfelek csak a célgolyó, illetve a dobókör mögött, a játék irányán kívül, ezektől minimum két méterre tartózkodhatnak.

Az ezen előírásokat figyelmen kívül hagyó játékosok a versenyből kizárhatók, ha a játékvezető figyelmeztetése után sem változtatnak viselkedésükön.

18. § A golyók eldobása és a pályát elhagyó golyók

A játék során senki nem dobhat próbát, [még a játéktéren kívül sem](#). Akik ezt nem tartják be, azok a 35.§-ban leírt büntetést kapják.

Ha a menet során a golyó a pályán kívülre kerül, érvényes, kivéve, ha a 19.§ alkalmazandó.

19. § Érvénytelen golyó

A golyó érvénytelen, amint érvénytelen területre kerül. A golyó, ami a játéktér határát jelölő vonal felett van, érvényes. A golyó akkor érvénytelen, ha teljes terjedelmében átlépte a kijelölt pálya határát, amit akkor mondhatunk, ha felülről ránézve nem takarja a vonalat. Ugyanezek alkalmazandók, ha kijelölt pályák esetén a golyó több mint egy, a használt pálya oldalával párhuzamos pályát vagy a pálya végét átlépi.

Az időlimites meccsek esetén, melyek egyetlen pályán belül zajlanak, érvénytelen a golyó, ha teljes terjedelmével átlépi a pálya határait jelző vonalat.

A golyót, ami érvénytelen területről visszatér –akár a talaj lejtése, akár bármilyen álló vagy mozgó akadály miatt- azonnal ki kell venni a játékból, és mindent, amit az érvénytelen területről visszatérve elmozdított vissza kell helyezni az eredeti helyére, amennyiben ezek meg voltak jelölve.

Minden érvénytelen golyót azonnal el kell távolítani a játékból. Ennek elmulasztása esetén érvényessé válik, amint az ellenfél megjátssza a következő golyóját.

20. § Megállított golyó

Minden megjátszott golyó, amit egy néző vagy a bíró megállít vagy eltérít, ott marad, ahol megállt.

Minden golyó, amit a dobó játékos csapattársa véletlenül megállít vagy eltérít, érvénytelen.

Ha a golyót a dobó játékos ellenfele állítja meg vagy téríti el véletlenül, a dobó játékos eldöntheti, hogy a golyót otthagyja, ahol megállt, vagy újra dobja.

Ha a meglőtt, vagy meglökött golyót egy játékos véletlenül megállítja vagy eltéríti, ellenfele az alábbi lehetőségek közül választhat:

- 1) Ott hagyja, ahol megállt;
- 2) Az eredeti helyétől a megállítási helye felé mutató egyenes vonalra helyezi az érvényes területen belül, abban az esetben, ha az eredeti helye meg volt jelölve.

A mozgásban lévő golyót szándékosan megállító játékost és csapatát azonnal ki kell zárni a folyamatban lévő meccsből.

21. § A játékra rendelkezésre álló idő

A célgolyó kidobása után minden játékosnak egy perce van, hogy a golyóját eldobja. Ezt az időt onnan kell számítani, mikor a célgolyó vagy az előzőleg megjátszott golyó megállt, illetve ha a pontok mérése szükséges volt a mérés után.

Ezek az előírások vonatkoznak minden menet után a célgolyó kidobására is.

Minden játékos, aki ezt nem tartja be, az a 35.§-ban leírt büntetést kapja.

22. § Elmozdított golyó

Ha az álló golyó elmozdul, például a szél vagy a talaj lejtése miatt, akkor azt vissza kell tenni eredeti helyére, amennyiben az meg volt jelölve. Ugyanez alkalmazandó, ha a golyót egy játékos, egy játékvezető, egy néző, egy állat vagy bármilyen más mozgó tárgy véletlenül elmozdítja.

A vita elkerülésének érdekében a játékosoknak meg kell jelölniük a golyóik helyzetét. Nem fogadható el reklamáció olyan golyóval kapcsolatban, ami nem volt megjelölve, a bíró csak a golyók pályán való helyzetére alapján hozhat döntést.

Azonban, ha a golyó a játékban részt vevő másik golyó hatására mozdul el, érvényes.

23. § Nem saját golyó eldobása

A játékos, aki nem a saját golyóját dobja el, figyelmeztetést kap. A golyó, amit dobott érvényes, de azonnal ki kell cserélni –szükség esetén mérés után- a sajátjára.

Amennyiben a játék során a fenti eset megismétlődik, a vétkes játékos golyóját ki kell zárni a játékból, és mindent, amit elmozdított, vissza kell helyezni az eredeti helyére, amennyiben ezek a tárgyak meg voltak jelölve.

24. § A szabályokkal ellentétesen eldobott golyó

Kivéve azokat az eseteket, amikor a 35.§ specifikus büntetések alkalmazását írja elő, minden golyó, amit a szabályokkal ellentétesen dobtak el érvénytelen, és mindent, amit útja során elmozdított, vissza kell helyezni eredeti helyére, amennyiben ezek a tárgyak meg voltak jelölve.

Az ellenfélnek joga van előnyszabályt alkalmazni, vagyis a fenti módon dobott golyót érvényesnek tekinteni. Ebben az esetben a célzott vagy lőtt golyó érvényes és minden, amit elmozdított, új helyén marad.

PONTOK ÉS MÉRÉS

25. § A golyók ideiglenes eltávolítása

Egy pont leméréséhez engedélyezett a célgolyó és a lemérendő golyók között elhelyezkedő golyók és akadályok ideiglenes elvétele, miután megjelölték őket.

Mérés után az elvett golyókat és akadályokat vissza kell helyezni a helyükre. Ha az akadályt nem lehet eltávolítani, a mérést mérőközös segítségével kell elvégezni.

26. § A pontok mérése

A pontot az a játékos, vagy csapattársa jogosult lemérni, aki utoljára dobott. Az ellenfélnek joga van ellenőrző mérést végezni.

A mérést megfelelő eszközzel kell végrehajtani, mellyel minden csapatnak rendelkeznie kell.

Tilos a lábbal mérni. Az ezeket be nem tartó játékosokra a 35.§-ban leírt büntetések szabhatók ki.

A játékvezető a menet bármely pillanatában és a lemérendő golyók sorrendjétől függetlenül megkérhető a golyók pozíciójának lemérésére. A játékvezető döntése végleges. [A játékosoknak legalább 2 méter távolságot kell tartaniuk a bírótól, mialatt a mérést végzi.](#)

[A szervező bizottság mindazonáltal dönthet úgy, különösen a televízió által közvetített mérkőzések esetén, hogy mérést csak bíró végezhet.](#)

27. § Felszedett golyók

Tilos a játékosoknak a megjátszott golyókat a menet befejezése előtt felvenni.

Minden golyó, amit a pontok megállapítása előtt felvettek érvénytelen. Reklamációnak nincs helye.

Ha egy játékos a pályán lévő golyói közül felvesz egyet annak ellenére, hogy csapattársainál még vannak megjátszható golyók, azok a maradék golyókat nem játszhatják meg.

28. § A golyók vagy a célgolyó elmozdítása

A csapat, amelynek játékosa mérés közben megmozdítja vagy áthelyezi a célgolyót vagy a vitás golyók egyikét, elveszíti a pontot.

Ha egy pont lemérése közben a játékvezető elmozdítja a golyót vagy az célgolyót, akkor igyekszik igazságos döntést hozni.

29. § A célgolyótól egyenlő távolságra lévő golyók

Ha két csapathoz tartozó két golyó egyenlő távolságra van a célgolyótól az alábbi három eset lehetséges:

- 1) Ha nincs megjátszható golyó, a menet érvénytelen, a célgolyó kidobásának joga azé a csapaté, amely az előző menetben pontot írt, vagy a sorsolást nyerte.
- 2) Ha csak egy csapat rendelkezik golyóval, megjátssza azokat, és annyi pontot kap, amennyi golyója közelebb kerül a célgolyóhoz, mint az ellenfélnek a célgolyóhoz legközelebb lévő golyója.
- 3) Ha mindkét csapatnak van még golyója, az következik, aki az utoljára dobott, addig, amíg nem szerez pontot az ellenfelével szemben. Amikor elfogynak a golyói, akkor az előző pont alapján kell eljárni.

Ha a menet végén egyetlen golyó sem található a pálya szabályos részén, a menet érvénytelen.

30. § Célgolyóhoz vagy golyóhoz tapadt idegen test

Minden idegen testet, ami a golyóhoz vagy a célgolyóhoz tapad, a mérés előtt el kell távolítani.

31. § Panasz

A panaszokat a játékvezetőnél kell megtenni. A játszma vége után tett panaszokat nem lehet figyelembe venni.

FEGYELMI SZABÁLYOK

32. § A hiányzó csapat vagy játékos büntetése

A játékosoknak a sorsolás során, és a sorsolás eredményének kihirdetésekor során is a zsűri asztalánál kell tartózkodniuk. Az a csapat, mely a sorsolási eredmény kihirdetését követő 15 percen belül nem jelenik meg a játéktéren, egy pontos büntetésben részesül, ami az ellenfél csapat pontjaihoz adódik. Ez az idő időlimites játék esetén 5 percre csökken.

Ezen idő lejártá után 5 percenként egy ponttal növekszik a büntetőpontok száma.

Ugyanezt a büntetést kell alkalmazni minden, a verseny során lezajló sorsolás esetén.

Bármely okból megszakított játék folytatása esetén a büntetés egy pont lesz minden 5 perc késés után.

A versenyből kizárásra kerül az a csapat, mely a kezdéstől vagy a játék folytatásától számított 30 percen belül nem jelenik meg.

A hiányos csapat nem köteles megvárni a hiányzó csapattársat, joga van elkezdni a játékot, azonban nem használhatja a hiányzó játékos golyóit.

A játékos nem maradhat távol a játéktól, és nem hagyhatja el a játékteret a játékvezető engedélye nélkül. Mindenesetre a játéktér elhagyása nem szakíthatja meg a játék előrehaladását, vagy a csapattársak azon kötelezettségét, hogy egy percen belül megjátsszák golyóikat. Amennyiben nem tér vissza az a játékos, akinek a golyóit kellene megjátsszania, azokat törölni kell a percenkénti egy golyó szabály alapján.

Amennyiben a játékos a játékvezető beleegyezése nélkül távozik, a 35.§-ban leírt büntetéseket kell alkalmazni.

Baleset vagy orvos által igazolt orvosi probléma miatt a játékot maximum 15 percre megszakítható. Azt a játékost és csapatát, melyről kiderül, hogy ezzel a lehetőséggel csaló módon él vissza, azonnal ki kell zárni a versenyből.

33.§ Késve érkező játékos

Ha egy menet már elkezdődött, amikor a késő játékos megérkezik, nem vehet részt a játékban a menet végéig. Csak a következő menetben állhat be.

Ha egy játékos több mint 30 percet késik, elveszti a jogát a játékban való részvételre.

Ha a csapattársai megnyerték a játékot, részt vehet a következő mérkőzésen, feltéve, hogy nevezték a csapattal.

Ha a verseny lebonyolítása csoport rendszerű, az első mérkőzés eredményétől függetlenül részt vehet a második mérkőzésen.

Egy mérkőzés első menete akkor tekinthető megkezdettnek, ha a célgolyót kidobták, a kidobás érvényességétől függetlenül. Az azt követő menetek pedig akkor tekinthetők megkezdettnek, amikor az előző menetben kidobott utolsó golyó megállt.

34.§ Játékos cseréje

Duplettben egy, tripléttben egy vagy két játékos cseréje engedélyezett a verseny kezdetének hivatalos kihirdetése előtt (pisztoly lövés, sípszó, bejelentés stb.), abban az esetben, ha az új játékost előzetesen nem nevezték más csapatba.

35.§ Büntetések a játék során

A játékszabályokat be nem tartó játékosra az alábbi büntetések szabhatók ki:

- 1) Figyelmeztetés, amelyet a bíró sárga lap felmutatásával jelez a szabálytalankodó játékosnak;
Az idő túllépése miatt mindazonáltal a szabálytalankodó játékos teljes csapatát sújtja a sárga lap. Ha valamely játékosnak már van sárga lapja, az ő egyik golyója törlésre kerül az adott menetben, illetve ha már nincs golyója, akkor a következő menetben.
- 2) A megjátszott vagy megjátszandó golyó diszkvalifikálása, melyet a bíró narancssárga lap felmutatásával jelez a szabálytalankodó játékosnak.
- 3) A szabálytalankodó játékos kizárása a mérkőzésből, melyet a bíró piros lap felmutatásával jelez a szabálytalankodó játékosnak.
- 4) A szabálytalankodó csapat diszkvalifikálása.
- 5) Mindkét csapat diszkvalifikálása összejátszás esetén.

Tekintettel arra, hogy a figyelmeztetés egy szankció, csak szabálytalanság megállapítását követően adható. Nem tekinthető tehát hivatalos figyelmeztetésnek sem a verseny, sem a mérkőzések elején, a játékosok tájékoztatása arról, hogy kötelesek a szabályokat betartani.

36.§ Zord időjárás

Zord időjárás esetén, mint például erős esőzés, minden megkezdett menetet be kell fejezni, hacsak a játékvezető másként nem rendelkezik, aki egyedüli felhatalmazott arra, hogy a versenybizottsággal vagy szervező bizottsággal történt konzultáció alapján vis maior helyzetre hivatkozva a mérkőzések felfüggesztéséről vagy a verseny törléséről döntsön.

37.§ A játék új fázisa

Ha a verseny következő szakaszának (2. kör, 3. kör stb.) megkezdéséről szóló bejelentést követően még az előző szakasz egyes mérkőzései nem értek véget, a játékvezető, megállapítva, hogy a verseny zökkenőmentes lebonyolítása nem biztosítható, kérheti a versenybizottságot vagy a szervező bizottságot az összes folyamatban lévő mérkőzés vagy akár a verseny leállítására.

38.§ Sportszerűtlenség

A csapatot, amely mérkőzés közben sportszerűtlenül viselkedik vagy tiszteletlen a nézőkkel, a szervezőkkel vagy a bíróval, kizárják a versenyből. A kizárás magával vonhatja az esetleges eredmények törlését, valamint a 39.§-ban leírt szankciók alkalmazását.

39.§ Rossz magatartás

A játékos, aki súlyos szabálytalanságot követ el, vagy rosszabb esetben erőszakos a rendezőkkel, játékvezetővel, más játékosal vagy nézővel, az eset súlyosságától függően az alábbi büntetéseket kaphatja, akár halmozottan is:

- 1) Kizárás a versenyből;

- 2) Játékos-engedélyének visszavonása;
- 3) Kártérítés fizetése.

A büntetés kiróható a vétkes játékosra és a csapatára is.

Az 1-es büntetést a játékvezető szabja ki.

A 2-es büntetést a versenybizottság szabja ki.

A 3-as büntetést a szervező bizottság szabja ki, amely 48 órán belül megküldi jelentését a kirótt kártérítésről és ellenszolgáltatásról a szövetségnek, amely rendelkezik a felhasználásáról.

A végső döntést minden esetben a nemzeti szövetség irányító bizottsága hozza meg.

Minden játékos köteles megfelelő öltözéket viselni, tilos fedetlen felsőtesttel játszani, és biztonsági okokból kötelező teljesen zárt cipőben játszani, amely megvédi a lábujjakat és a sarkat.

Tilos játék közben cigarettázni, az elektromos cigarettát is bele értve. Ugyancsak tilos mobil telefont használni a játék alatt.

Minden játékost, aki ezt nem tartja be, a játékvezető egyszeri figyelmeztetése után ki kell zárni a versenyből.

40.§ A játékvezető feladatai

A verseny irányítására kijelölt játékvezetők jogosultak a verseny felügyeletére, a játék szabályainak szigorú alkalmazására és az adminisztratív szabályok betartására.

A szabálytalanság súlyosságától függően joga van mérkőzésből kizárni, vagy diszkvalifikálni a versenyből mindazt a játékost vagy csapatot, amely nem fogadja el a döntéseit.

Azon kizárt vagy felfüggesztett nézőkről, akik viselkedésének róható fel a pályán történt incidens, a bíró jelentést köteles írni a szövetségnek, mely beidézi a vétkest vagy vétkeseket a fegyelmi bizottság elé, mely kiszabja a megfelelő büntetést.

41.§ A versenybizottság összetétele és határozatai

Minden olyan, előre nem látható esetről, melyről a szabálykönyv nem rendelkezik, a bíró dönt, aki ezt jelenteni a versenybizottságnak. A versenybizottság legalább három, legfeljebb öt tagból áll. A versenybizottság döntésével szemben fellebbezésnek helye nincs. Szavazategyenlőség esetén a versenybizottság elnöke dönt.

Jelen szabályzatot az F.I.P.J.P. végrehajtó bizottsága hagyta jóvá – 2020. december

Magyar Pétanque Szövetség
Elnökég

A 2010-ben, a MAPESZ által kiadott magyar fordítás alapján a szöveget aktualizálta:
Kocsis-Simon Ágnes