

# OFICIÁLNÍ PRAVIDLA SPORTU PÉTANQUE

přijata a používaná všemi národními federacemi, členy Mezinárodní federace pétanque (F.I.P.J.P.) **MODŘE ZMĚNY OD 1. LEDNA 2021** \*[a upravená pro potřeby ČFKS (Federace).]

## OBECNÁ PRAVIDLA

### Článek 1 – Složení družstev

Pétanque je sport, kde proti sobě hrají:

- dvě družstva po 3 hráčích (trojice)  
též mohou proti sobě hrát
- dvě družstva po 2 hráčích (dvojice)
- jeden hráč proti jednomu (jednotlivci)

Při hře trojic má každý hráč k dispozici 2 koule.

Při hře dvojic má každý hráč k dispozici 3 koule, stejně tak při hře jednotlivců.

Všechny ostatní kombinace jak počtu hráčů, tak počtu koulí, jsou zakázány.

### Článek 2 – Charakteristika schválených koulí

Pétanque se hraje s koulemi schválenými F.I.P.J.P.\* [nebo Federací] a odpovídajícími následujícími charakteristikám:

- 1) Koule musí být kovová.
- 2) Průměr koule musí být v rozmezí 7,05 cm (min.) až 8,00 cm (max.).
- 3) Hmotnost koule musí být v rozmezí od 650 g (min.) do 800 g (max.).

V soutěžích, kterých se účastní pouze hráči, jež mají **nebo dosáhnou v daném roku** 11 let a méně, jsou povoleny koule 600 g a 65 mm v průměru za podmínky, že mají potřebnou homologaci.

Tzv. "label" čili značka výrobce a hmotnost koule musí být vyznačena na povrchu koule a musí být vždy čitelná.

Na kouli mohou být vyznačeny iniciály či jméno hráče nebo různé znaky a loga, pokud jsou v souladu s pravidly a specifikacemi, určenými pro výrobce koulí.

- 4) Koule nesmí být poolovovány, opískovány, nesmějí obsahovat rtuť, písek, olovo či další materiály. Všeobecně, nesmí být falšovány ani upraveny nebo pozměněny po opracování schválenými výrobci. Zejména je zakázáno jejich temperování, aby se upravila tvrdost, stanovená výrobcem.

## **Článek 2a – Sankce za nepovolené koule**

Za porušení odstavce 4) je hráč okamžitě diskvalifikován ze soutěže, stejně jako jeho spoluhráč nebo spoluhráči.

Pokud koule není padělaná, ale je opotřebovaná, nebo defektní z výroby, a neprojde kontrolou, nebo neodpovídá podmínkám bodů 1), 2) a 3) předešlého článku, musí ji hráč vyměnit. Může také vyměnit celou sadu.

*\*[Při použití koule, označené za „padělanou“ nebo „přežíhanou“, se hráči odebírá licence na dobu stanovenou Disciplinárním řádem s možností dalšího postihu ze strany ČFKS.]*

*\*[V obou případech, pokud se jednalo o koule zapůjčené a pokud je jejich majitel známý, vystavuje se tento postihu, daném Disciplinárním řádem ČFKS.]*

Protesty hráčů vztahující se k bodům 1), 2) a 3), se přijímají pouze před započítáním zápasu. Z tohoto důvodu musí mít každé družstvo zájem přesvědčit se o svém správném vybavení i vybavení soupeře včas.

Protesty vztahující se k bodu 4) jsou uplatnitelné v průběhu celého zápasu, ale jen mezi jednotlivými hrami. Avšak počínaje třetí hrou, pokud se tato reklamace ukáže neopodstatněnou, je hráč či družstvo, které podalo protest, penalizováno připsáním 3 bodů na konto soupeře.

Rozhodčí nebo jury mají právo v každém momentu hry překontrolovat koule u každého z hráčů.

## **Článek 3 – Schválené cíle**

Cíl může být ze dřeva nebo plastu, ale v případě, že je plastový, musí mít na sobě znak výrobce \* *[v současné době schválen jeden výrobce se znakem VMS]*, musí být homologován mezinárodní federací F.I.P.J.P. a musí splňovat normy, určené pro výrobce cílů.

Jeho průměr musí být 30 mm (tolerance: + nebo – 1 mm).

Jeho váha musí činit 10 - 18 gramů.

Barevný nátěr cíle *\*[i více barvami]* je povolen, ale žádný nátěr, ani na dřevěném cíli, nesmí umožnit zvednutí cíle magnetem.

## **Článek 4 – Licence**

K registraci v soutěži musí každý hráč předložit svou licenci, nebo, v souladu s pravidly své federace, jiný dokument prokazující totožnost a členství ve federaci.

## HRA

### **Článek 5 – Hrací plocha a platný terén**

Pétanque se praktikuje na všech terénech. Po schválení povrchu Organizačním výborem nebo rozhodčím jsou hráči povinni se střetnout na určeném terénu. Pro národní šampionáty a mezinárodní soutěže platí minimální rozměr hřiště 15 m x 4 m.

Při ostatních soutěžích mohou být po vzájemné domluvě tyto parametry změněny, avšak nejméně musí hřiště měřit 12 m x 3 m.

Hrací plocha se skládá z blíže neurčeného počtu terénů vyznačených provázky, jejichž průměr musí být takový, aby nenarušoval průběh hry. Tyto provázky, vyznačující jednotlivé terény, nejsou liniemi ztráty s výjimkou těch, jež jsou na kratších stranách terénu nebo ohraničují hrací plochu.

Pokud jsou hřiště umístěna kratšími stranami za sebou, jsou místa, kde se hřiště dotýkají, považována za linii ztráty.

Pokud je terén ohraničen bariérami, tyto se musí nacházet nejméně 1 metr od vnější linie hrací plochy.

Zápasy se hrají do dosažení 13 bodů. Ve skupinách a v kvalifikačních kolech je možno hrát zkrácené hry do 11 bodů.

Některé soutěže **\*[i části]** mohou být organizovány s časovými limity pro jednotlivé zápasy. Ty musí být vždy odehrány v rámci vyznačeného terénu. V takovém případě jsou všechny provázky, které vyznačují daný terén, liniemi ztráty.

### **Článek 6 – Začátek hry; pravidlo, týkající se kruhu odhozu**

Hráči losují o to, které družstvo vybere terén (pokud jim nebyl přidělen pořadatelem) a které družstvo bude první házet cíl.

V případě, že je družstvům určen terén pro zápas, musí být cíl hozen na tento terén. Družstva se nemohou utkat jinde bez souhlasu rozhodčího.

Kterýkoliv z hráčů družstva, které bude cíl házet, vybere místo odhozu a vyznačí nebo umístí kruh na povrchu. Jeho rozměr musí být takový, aby se do něj skryla obě chodidla hráčů, a průměr nesmí být menší než 35 a větší než 50 cm.

Pokud jsou používány schválené kruhy, musí být pevné a mít vnitřní průměr 50 cm (tolerance: + nebo – 2 mm).

Skládací kruhy jsou povolené za podmínky, že se jedná o schválený model F.I.P.J.P., především z hlediska pevnosti.

Od hráčů se vyžaduje, aby používali kruhy zabezpečené organizátorem.

Ti také musí akceptovat kruhy, pevné nebo skládací a schválené F.I.P.J.P., přinesené soupeři. Pokud takovými kruhy disponují obě družstva, o jejich volbě rozhodne družstvo, které vyhrálo losování.

Kruh musí být vyznačen (nebo umístěn) minimálně **1 m** ode všech překážek a nejméně **1,5 m** od dalšího užívaného kruhu odhozu nebo cíle.

Vnitřek kruhu může být kdykoliv během hry čištěn, ale musí být uveden do původního stavu, když je hra dohrána.

Chodidla musí být při odhodu celá uvnitř kruhu, nesmí se jej dotýkat ani jej přesahovat, nesmí opustit povrch terénu až do doby, kdy se hozená koule (či cíl) dotkne země. Žádná jiná část těla se nesmí dotýkat země vně kruhu. Hráč, který nerespektuje toto pravidlo, bude potrestán podle článku 35.

Ti, kteří mají postižené dolní končetiny, mají výjimečně povoleno stát v kruhu pouze jednou nohou, ale druhá noha nesmí být před kruhem. V případě hráčů na vozíku musí zůstat v kruhu alespoň jedno kolo (vždy na té straně, na které je ruka, kterou hráč hází).

Jestliže hráč zvedne kruh v průběhu hry a hráči mají ještě neodehrané koule, kruh se vrátí na původní místo, ale hrát smí svými koulemi jen soupeř.

Kruh není považován za zakázaný terén.

Ve všech případech musí být kruh označen před náhozem cíle. *\*[za označení kruhu zodpovídá hráč týmu, který nahazuje cíl, případně hráč týmu, který pokládá cíl v případě, že kruh posunul v rámci platných pravidel, včetně hrozby penalizace podle článku 35]*

Družstvo, jež vhazuje cíl, musí odstranit všechny kruhy v okolí aktuálního kruhu odhozu.

Družstvo, které vyhrálo nához nebo předchozí hru, má jeden pokus k náhozu cíle do platné pozice. Jestliže cíl není platný, předává se soupeři, který jej může umístit do jakékoli platné pozice do určeného terénu, **což znamená nejméně 1,5 m od jiného cíle nebo používaného kruhu v jiné hře. Pokud cíl není položen do platné pozice druhým týmem, hráč, který jej pokládal je potrestán podle článku 35. V případě opakovaného prohřešku dostává novou kartu celé družstvo jako další stupeň ke každé již dříve uplatněné kartě.**

Vhození cíle jedním členem družstva jej nepovinnuje hrát jako prvního s koulí.

Hráči jsou povinni označit pozici cíle na začátku a po každém posunutí cíle. Žádné námítky nebudou možné u neoznačeného cíle a rozhodčí bude vycházet pouze z aktuální pozice cíle. *\*[za označení cíle zodpovídá hráč týmu, který nahazuje nebo pokládá cíl nebo jej posune včetně hrozby penalizace podle článku 35]*

## Článek 7 – Povolené vzdálenosti pro vhození cíle

Aby bylo vhození cíle platné, musí být splněny následující podmínky:

- 1) Vzdálenost cíle od nejbližšího vnitřního bodu kruhu odhozu musí být mezi:
  - 6 až 10 metry u Juniorů a Seniorů,
  - v rámci soutěží určených pro mladší hráče mohou být zvoleny kratší vzdálenosti.
- 2) Kruh odhodu musí být vzdálen nejméně **1 m** ode všech překážek a nejméně **1,5 m** od jiného používaného kruhu nebo cíle.
- 3) Cíl po dopadu musí být vzdálen minimálně **50 cm ode všech překážek a od zadní linie ztráty, vymežující hřiště a zakázaný terén a nejméně 1,5 m od jiného používaného kruhu nebo cíle. (poznámka: neplatí žádný limit pro vzdálenost od linie boční strany hřiště).**
- 4) Cíl musí být z místa odhodu viditelný, a to při rovném vzpřímeném postoji, pokud nohy jsou až na příslušném kraji kruhu. O jeho viditelnosti v případě sporu rozhoduje rozhodčí. \*[Proti jeho verdiktu se nelze odvolat].

Cíl se v další hře odhazuje z kruhu, který je vyznačen nebo umístěn okolo místa, kde se nacházel na konci minulé hry, s následujícími výjimkami:

- kdyby byl kruh blíže jak **1 m od překážky nebo 1,5 m od jiného používaného kruhu nebo cíle**
- kdyby se odhod cíle nemohl uskutečnit na povolenou vzdálenost

V prvním případě hráč vyznačí nebo položí kruh v mezích pravidel v blízkosti původního místa.

Ve druhém případě hráč může couvat ve směru předchozích hodů tak, aby nepřekročil maximální vzdálenost povolenou pro hození cíle. Tato možnost se nabízí pouze, pokud cíl nemůže být hozen na maximální vzdálenost kterýmkoliv směrem.

Jestliže cíl nebyl nahozen v souladu s výše uvedenými pravidly, družstvo soupeře umístí cíl na terénu do platné pozice. Může také couvat s kruhem v souladu s podmínkami uvedenými v těchto pravidlech, jestliže pozice kruhu, umístěného soupeřem, neumožňuje nahodit cíl na maximální vzdálenost. \*[pokud hráč nepoloží cíl do platné pozice, je příslušný hráč penalizovaný podle článku 35]

V každém případě družstvo, které ztratilo neplatným náhozem cíl, musí házet první koulí.

Družstvo, které vyhrálo právo náhozu cíle, musí tak učinit maximálně do jedné minuty. Družstvo, které získalo právo umístit cíl po neúspěšném náhozu soupeře, musí tak učinit neprodleně.

## Článek 8 – Platnost vhozeného cíle

Pokud je hozený cíl zastaven rozhodčím, soupeřem, divákem, hráčem, zvířetem či jakýmkoliv mobilním předmětem, je neplatný a hod se musí opakovat.

Jestliže hozený cíl zastaví člen nahazujícího družstva, soupeř umístí cíl do platné pozice.

Po náhozu cíle a odehrání první koule má soupeř právo zpochybnit platnost jeho pozice, pokud cíl neumístil sám soupeř.

Než je cíl předán k umístění soupeři, musí se na jeho nesprávné poloze shodnout obě družstva nebo tak musí rozhodnout rozhodčí.

Pokud soupeř také odehrál kouli, cíl je definitivně uznán platným a žádná reklamace se nepřijímá.

### **Článek 9 – Neplatnost cíle v průběhu hry**

Cíl je neplatný v následujících sedmi případech:

- 1) pokud se cíl v průběhu hry dostane do zakázaného terénu (za hranice hřiště), i kdyby se sám vrátil do hřiště. Cíl, který se zastaví přímo na čáře vymezující hranice, je platný. Neplatný je až tehdy, je-li celým svým objemem za touto hranicí. V případě, že cíl padne do louže, je neplatný v tom momentě, kdy může volně plavat,
- 2) pokud cíl umístěný v povoleném terénu není z místa odhodu viditelný (čl. 7), přičemž se cíl schovaný za koulí považuje za viditelný. Rozhodčí má právo kouli na moment odstranit, aby se o jeho viditelnosti mohl přesvědčit,
- 3) pokud je cíl přemístěn na větší vzdálenost než 20 m (pro juniory a seniory) nebo 15 m (pro mladší hráče) či na menší vzdálenost než 3 m od místa odhodu,
- 4) pokud se u vyznačených hřišť dostane cíl dále než na sousední hřiště hřišti používanému nebo pokud překročí hranici hřiště na kratší straně,
- 5) pokud nelze cíl nalézt do 5 minut,
- 6) pokud se zakázaný terén nachází mezi cílem a kruhem odhodu,
- 7) když při časově omezené hře opustí cíl vyznačený terén.

### **Článek 10 – Odstraňování překážek**

Po odhození cíle je výslovně zakázáno odstraňování, přemísťování či rozbíjení jakýchkoli překážek na hrací ploše. Nicméně hráč, jež bude vhažovat cíl, může před vhozením cíle prozkoumat plochu dopadu úderem jedné ze svých koulí o zem, a to maximálně třikrát. Jinak je dovoleno pouze hráči připravujícímu se k hodům nebo jeho spoluhráči zahladit jednu jamku, která vznikla při hození jedné předchozí koule.

V případě nerespektování těchto pravidel, zejména čistěním prostoru před koulí, na kterou bude stříleno, mohou být hráči potrestáni sankcemi uvedenými v Článku 35.

### **Článek 11 – Výměna cíle nebo koule**

Je zakázáno měnit koule či cíl v průběhu hry kromě následujících případů:

- 1) Koule (cíle) není nalezena do 5 minut.
- 2) Koule (cíle) je rozbitá(y). V tomto případě se největší kus této koule (cíle) započítává do bodování. Pokud zůstávají hráčům některé koule k hození, nahradí se ihned po měření největší kus (zbytek) koule (cíle) koulí (cílem) identického nebo podobného průměru. Postižený hráč může v následující hře použít jinou sadu koulí.

### **CÍL**

### **Článek 12 – Schovaný nebo přemístěný cíl**

Jestliže v průběhu hry je cíl nečekaně a nezaviněně přikryt listem, papírem či jiným podobným předmětem, je tento předmět odstraněn.

Když se cíl posune díky větru či sklonu terénu, popřípadě náhodně rozhodčím, hráčem, divákem, koulí nebo cílem pocházejícím z jiné hry, zvířetem nebo jakýmkoliv jiným pohyblivým objektem, je vrácen na své původní místo, pokud toto místo bylo označeno.

Cíl, který byl posunut hranou koulí ve hře, je platný.

### **Článek 13 – Přemístění cíle na jiné hřiště**

Pokud se v průběhu hry cíl ocitne na sousedním hřišti, je platný, ať již byl označený nebo ne, pokud nenaplní body uvedené v Článku 9.

Hráči počkají, až skončí hra na hřišti, kde se nachází jejich cíl, a hru dohrají.

Hráči, kterých se toto týká, by měli prokazovat trpělivost a galantnost.

Další hru začínají družstva opět na hřišti, jež jim bylo původně určeno a cíl je vhazován z místa, kde se nacházel před svým přemístěním za podmínek, uvedených v Článku 7. *\*[pokud cíl nebyl označen, umístí se kruh přibližně na místo, kde opustil hřiště při zachování všech podmínek, uvedených v Článku 7]*

### **Článek 14 – Pravidla používaná, pokud je cíl neplatný**

Stane-li se cíl neplatným během hry, mohou nastat následující 3 případy:

- 1) oběma mužstvům zůstávají koule ke hře - hra se anuluje a cíl nahazuje družstvo, které bodovalo v předchozí hře nebo vyhrálo nához,

- 2) koule zůstávají jen jednomu družstvu - družstvo získává tolik bodů, kolik koulí mu zbývá k odehrání,
- 3) ani jedno družstvo nemá koule - hra se anuluje a cíl nahazuje družstvo, které bodovalo v předchozí hře nebo vyhrálo nához.

### **Článek 15 – Umístění cíle, pokud byl zastaven**

- 1) Pokud je odražený cíl zastaven nebo vychýlen rozhodčím či divákem, je platný v tom místě, kde se zastavil.
- 2) Pokud je odražený cíl zastaven nebo vychýlen hráčem jednoho družstva v prostoru schválené hrací plochy, má druhé družstvo možnost si vybrat jednu z následujících možností:
  - a) ponechat cíl na jeho novém místě,
  - b) přemístit cíl na místo původní,
  - c) může přemístit cíl dále ve směru pohybu od místa původního k místu, kde byl zastaven, maximálně 20 metrů od kruhu (15 metrů u mladších hráčů), a to tak, aby byl viditelný. **\*[cíl může být přemístěn až do zakázaného území mimo hřiště]**

Body b) a c) se praktikují, jen pokud byl cíl předtím označen. Pokud se tak nestalo, cíl zůstává na svém novém místě.

Pokud se cíl dostane do zakázaného terénu a vrátí se zpět, považuje se za neplatný a aplikují se pravidla Článku 14.

## **KOULE**

### **Článek 16 – Vhození první koule a koulí následujících**

První koule je hozena hráčem družstva, jež vyhrálo losování nebo hru předchozí. Poté hraje družstvo, jehož nejbližší koule je od cíle dále než nejbližší soupeřova.

Hráč si nesmí pomáhat žádným předmětem ani si dráhu předem vyznačit na zemi značkami, aby si hod usnadnil. Když hráč zahrává svou poslední koulí, je mu zakázáno vzít si jinou kouli do druhé ruky.

Koule je možno házet pouze jednu po druhé.

**~~Je zakázáno vlhčit koule nebo cíl.~~**

Žádná již vhozená koule nemůže být hrána znovu. V každém případě musí být znovu zahrána koule, která byla předtím zastavená či byl-li její směr pohybu změněn mezi kruhem a cílem koulí nebo cílem, pocházejícími z jiné hry, zvířetem či jiným mobilním předmětem, a dále v případech citovaných v Článku 8, odstavec 3.



Před vhozením první koule je hráč povinen ji očistit od bláta nebo jakékoli nečistoty pod hrozbou sankcí, uvedených v Článku 35.

Jestliže je první koule vhozena do zakázaného terénu, je na soupeři hrát jako první. Poté střídavě hraje každé družstvo tak dlouho, dokud nezůstane jednomu z nich koule v uznaném terénu.

Pokud následkem vyražení či bodování se na terénu nenachází žádná koule, vztahují se na další postup příslušná ustanovení Článku 29.

### **Článek 17 – Chování hráčů a diváků během hry**

Po dobu, kterou má hráč vymezeno na vhození koule, musí diváci i hráči zachovávat naprostý klid.

Soupeř nesmí chodit, gestikulovat ani provádět žádnou jinou činnost, která by mohla obtěžovat protihráče. Mezi kruhem a cílem se mohou pohybovat jen spoluhráči.

Soupeř se musí zdržovat za hráčem či vedle cíle vždy na straně hřiště tak, aby byl minimálně 2 m od jednoho či druhého. Nikdy nesmí stát za hráčem nebo za cílem v ose hry.

Hráči, kteří nedodržují tyto pravidla, mohou být vyloučeni ze hry, pokud v porušování pravidel tohoto článku pokračují i po varování rozhodčím.

### **Článek 18 – Házení koulí a koule, jež opustily hřiště**

Nikdo nemůže v průběhu hry hodit kouli na zkoušku ani na jiném hřišti, než na kterém se hraje. Nerespektování tohoto nařízení může být potrestáno dle Článku 35.

Pokud koule v průběhu hry opustí označený terén, jsou platné (mimo případy zmíněné ve Článku 19).

### **Článek 19 – Neplatné koule**

Každá koule je neplatná, jakmile se dostane do zakázaného terénu. Koule, ležící na hranici hrací plochy a zakázaného terénu, je platná. Koule je neplatná pouze poté, co úplně překročí hranici vyznačené hrací plochy, tj. při pohledu shora překročí tuto hranici celým objemem. Stejně tak je neplatná, pokud na vyznačených terénech (hřištích) koule úplně překročí více než jedno sousední hřiště do boku nebo když překročí konečnou linii (kratší stranu) hřiště.

V časově limitovaných zápasech na vyznačeném terénu je koule považovaná za neplatnou, jakmile úplně překročí linii daného hracího pole (hřiště).

Pokud se koule znovu vrátí do vyznačeného terénu (buď díky sklonu terénu, či díky odrazu od překážky mobilní či imobilní), je neprodleně odstraněna ze hry a vše, co případně přemístila po projití zakázaným terénem, je vráceno na původní místo, pokud byla původní poloha označena.

Všechny neplatné koule musí být neprodleně odstraněny ze hry. Pokud ovšem bude mezitím zahrána soupeřem další koule, je původně neplatná a neodstraněná koule považována za platnou.

### **Článek 20 – Zastavení koule**

Každá koule zastavená nebo vychýlená divákem či rozhodčím si ponechá místo, kde se zastavila.

Každá koule zastavená nebo neúmyslně vychýlená členem družstva, které tuto kouli zahrálo, je neplatná.

Každá přibližovací koule zastavená nebo neúmyslně vychýlená protihráčem může být dle volby hráče zahrána znovu či ponechána na místě, kde se zastavila.

Jestliže je vystřelená či vyražená koule zastavená nebo neúmyslně vychýlená hráčem, jeho soupeř může:

- 1) ponechat ji na místě, kde se zastavila;
- 2) umístit ji v prodloužení linie, která je na spojnici mezi původním umístěním vyraženého objektu (koule, cíl) a místa, kde se zastavil, ale jen na hrací ploše a jen když byla původní poloha označena.

Hráč, který kouli v pohybu zastaví úmyslně, je diskvalifikován stejně jako jeho družstvo z celého zápasu.

### **Článek 21 – Povolená doba pro hraní**

V momentě, kdy je cíl umístěn dle pravidel, má každý hráč max. 1 minutu na zahrání své koule. Tento čas začíná běžet od okamžiku, kdy se cíl či koule zastaví, nebo pokud bylo nezbytné měření bodu, tak od okamžiku jeho skončení.

Stejně pravidlo platí i pro nahození cíle.

Všichni hráči, kteří toto ustanovení nerespektují, riskují penalizaci dle Článku 35 „Sankce“.

### **Článek 22 – Přemístěné koule**

Jestliže se koule již zastavená uvede do pohybu díky sklonu terénu či porывu větru, je tato přemístěna zpět, **pokud byla původní poloha koule označena**. Stejně tak se děje i tehdy, je-li koule náhodně posunuta hráčem, rozhodčím, divákem, zvířetem, či jiným mobilním předmětem.

Pro zamezení následných diskusí je nutné kouli i cíl předem označit. Žádná pozdější reklamace pro koule, které nebudou označeny, se nepřijímá. Rozhodčí v případě neoznačení rozhodne sporné situace podle aktuální pozice koulí a cíle na hřišti.

Koule, která byla posunuta hranou koulí ve hře, **zůstává platná ve své nové pozici.**

### **Článek 23 – Hráč, který zahraje jinou koulí než vlastní**

Hráč, jenž hraje s koulí jinou než se svojí, dostane varování. Koule je nicméně platná, ale musí být neprodleně (či po měření) nahrazena koulí správnou.

V případě recidivy v průběhu hry bude koule provinilého hráče anulována. Všechny ostatní koule a cíl, které tato přemístila, budou vráceny do původního postavení, pokud byl/y označený/označené.

### **Článek 24 – Koule zahrané v rozporu s pravidly**

Kromě případů, kdy tato pravidla stanovují specifické a odstupňované tresty v článku 35, každá koule zahraná v rozporu s pravidly je neplatná, a bylo-li označeno, je vše co po cestě přemístila, vráceno do původní polohy.

Nicméně soupeř může využít pravidlo výhody a prohlásit ji za platnou. V tomto případě jak hozená koule – přibližující či střílející – tak vše, co přemístila, zůstává na své pozici.

## **BODY A MĚŘENÍ**

### **Článek 25 – Dočasné odstranění koulí**

Aby mohlo být provedeno měření, je povoleno (po předchozím označení) koule a překážky nacházející se mezi cílem a měřenou koulí odstranit.

Po měření je vše uvedeno do původního stavu. Pokud překážka nemůže být odstraněna, je měření provedeno s pomocí odpichovátka.

### **Článek 26 – Měření bodu**

Měření bodu náleží hráči, který hrál poslední, nebo některému z jeho spoluhráčů. Soupeři mají vždy právo přeměření. **\*[rozhodčí může být v případě neshody požádán o posouzení situace a proti jeho rozhodnutí není odvolání]**

Měření se provádí patřičnými pomůckami **\*[metr, odpichovátka, anténka]**, které musí mít každé družstvo.

Zvláště je zakázáno přeměřovat chodidly. Hráč, který nerespektuje toto ustanovení, může být potrestán dle Článku 35 „Sankce“.

Ať zaujímá koule, která má být měřena, v kterékoli fázi hry jakoukoli pozici, může se situace konzultovat s rozhodčím a jeho rozhodnutí je konečné. V době, kdy rozhodčí měří, musí být hráči nejméně 2 metry od něho.

Rozhodnutím organizačního výboru, zvláště pokud hru snímá televize, může být oprávněn k měření jen rozhodčí.

### **Článek 27 – Odstraněné koule**

Hráči mají zakázáno sbírat svoje odehrané koule před ukončením hry.

Po ukončení hry je každá koule odstraněná ze svého místa před vyřknutím výsledku považována za neplatnou. Jakékoli protesty v tomto případě nejsou připuštěny.

Jestliže hráč odstraní v průběhu náhozu svou kouli nebo své koule z hřiště a jeho spoluhráči disponují koulemi, nesmí je už v probíhajícím náhozu odehrát.

### **Článek 28 – Přemístění koulí nebo cíle**

Družstvo ztrácí bod, pokud jeden z jeho členů, který provádí měření, **pohne** nebo přemístí cíl nebo jednu ze sporných koulí.

Jestliže v průběhu měření rozhodčí pohne nebo přemístí kouli či cíl, rozhodne spravedlivě.

### **Článek 29 – Koule stejně vzdálené od cíle**

Pokud se dvě nejbližší koule, patřící každá jednomu družstvu, nacházejí ve stejné vzdálenosti od cíle nebo se ho dotýkají, mohou nastat následující tři případy:

- 1) Pokud žádné družstvo již nedisponuje jinou koulí, hra je anulována a cíl potom vrhá družstvo, které bodovalo v předchozí hře nebo vyhrálo los.
- 2) Pokud jedno z družstev ještě nejméně jednu kouli má, hraje dál a zaznamenává tolik bodů, kolik jeho koulí je na konci hry blíže cíli.
- 3) Pokud mají koule obě družstva, rozehrává dál to družstvo, které předtím hrálo jako poslední. Následuje hod soupeře a pak dále střídavě obě družstva až do doby, kdy bod získá jedno z nich. Když již pouze jedno družstvo má koule k odehrání, platí předešlé ustanovení.

Pokud se na konci hry žádná koule nenachází na hřišti, je hra anulována.

### **Článek 30 – Cizí těleso, dotýkající se koule nebo cíle**

Všechna cizí tělesa, která se dotýkají koule či cíle, musí být před měřením odstraněna.

## Článek 31 – Protesty

Všechny protesty mohou být uznány, jen jsou-li vzneseny k rozhodčímu. Jakmile zápas skončí, nelze už podávat žádné protesty.

## DISCIPLÍNA

### Článek 32 – Sankce za nepřítomnost družstev nebo hráčů

V momentě losování soupeřů a vyhlášení výsledku losování musí být hráči přítomni u kontrolního stanoviště. Pokud do čtvrt hodiny po vyhlášení výsledků losování není družstvo přítomno na určeném hracím terénu, je penalizováno jedním bodem, který bude připsán na konto soupeře. V zápasech limitovaných časem je tento časový limit snížen na 5 minut.

Za každých pět minut nad tento limit je připisován soupeři další jeden bod.

Stejná penalizace se uplatňuje v průběhu turnaje po každém losování. ~~nebo po opětovném započetí zápasu následujícím po jeho předešlém přerušení, at' už je důvod jakýkoliv.~~

**Po opětovném započetí zápasu následujícím po jeho předešlém přerušení, at' už byl důvod jakýkoliv, je za každých pět minut nepřítomnosti týmu připisován soupeři jeden bod.**

Vyřazeno ze soutěže bude družstvo, které se nedostaví **do 30 minut** po začátku, nebo opětovném začátku soutěže.

Družstvo, které je nekompletní, může zahájit zápas, aniž by čekalo na zbylého hráče. Nemůže však disponovat jeho koulemi.

Žádný hráč nesmí opustit zápas nebo vynechat hru bez svolení rozhodčího. Taková absence není důvodem k přerušení hry ani nezbavuje spoluhráče povinnosti hrát do minuty svými koulemi. Pokud se hráč nevrátí do okamžiku, kdy má hrát svými koulemi, stávají se jeho koule postupně v jednominutovém intervalu neplatnými.

Pokud se hráči nedostane svolení k opuštění hřiště a on tak učiní, aplikují se tresty podle Článku 35.

Jestliže dojde k nehodě nebo nastane zdravotní komplikace oficiálně zjištěná lékařem, hráči může být povolena maximálně patnáctiminutová nepřítomnost. Prokáže-li se, že tato možnost byla zneužita, hráč a jeho družstvo budou neprodleně vyloučeni ze soutěže.

### Článek 33 – Příchod opožděných hráčů

Jestliže se po započetí hry chybějící hráč dostaví, již do probíhající hry nezasahuje. Do zápasu je zapojen až od hry následující.

Jestliže se chybějící hráč dostaví až za více než **30 minut** od započetí zápasu, ztrácí všechny možnosti se do něj zapojit.

Pokud jeho družstvo zápas vyhrálo a hraje dále, může se v dalším zápase v družstvu již objevit, pokud bylo jeho jméno zapsáno do družstva při prezentaci.

Pokud se soutěž odehrává ve skupinách, může se dalšího zápasu zúčastnit bez ohledu na výsledek předchozího. **\*[Týká se to i zápasů švýcarským systémem, kdy hráč může nastoupit v dalším kole]**

Hra je považována za zahájenou, je-li cíl vržen ať už správným nebo nesprávným způsobem. **Zvláštní opatření mohou být přijata v časově limitovaných zápasech. Další nához je považovaný za zahájený v okamžiku, kdy se zastavila poslední koule předchozího náhozu.**

### **Článek 34 – Výměna hráče**

Nahrazení jednoho hráče ve dvojici či jednoho nebo dvou ve trojici je možno jen před oficiálním započítáním soutěže (petardou, píšťalkou, hlasem...) za podmínky, že náhradníci nejsou zapsáni v soutěži jako členové jiného družstva.

### **Článek 35 - Sankce**

Při nedodržování pravidel **během** hry budou hráči postíženi následujícími sankcemi:

1. Napomenutí, oficiálně vyjádřené udělením žluté karty rozhodčím chybujícím hráči.

Za překročení časového limitu se uděluje žlutá karta všem hráčům družstva, které se provinilo. Jestliže jeden z těchto hráčů již žlutou kartu obdržel, bude potrestán odebráním jedné koule v daném náhozu nebo v následujícím náhozu, pokud již žádnou kouli nemá.

2. Anulování zahrané či na hraní připravené koule, oficiálně vyjádřené udělením oranžové karty rozhodčím chybujícím hráči.
3. Vyloučení hráče ze hry, oficiálně vyjádřené udělením červené karty rozhodčím chybujícím hráči.
4. Diskvalifikace celého družstva, které se provinilo proti pravidlům.
5. Diskvalifikace obou družstev v případě vzájemného tolerování porušování pravidel.

Napomenutí je sankce a může být uděleno výhradně po porušení pravidel. Informování hráčů nebo upozornění, aby respektovali pravidla, uskutečněné před začátkem soutěže, se za napomenutí nepovažuje.

### **Článek 36 – Špatné počasí**

V případě deště musí být dohrány všechny rozehrané hry. Jen rozhodčí může po konzultaci s jury nebo Organizačním výborem rozhodnout o okamžitém přerušení zápasů či anulování soutěže z důvodů vyšší moci.

### **Článek 37 – Nová fáze soutěže**

Pokud po začátku nové fáze soutěže (2., 3. a další kola) nejsou některé zápasy **předchozí fáze** dohrány, může rozhodčí, pokud již nemůže být garance hladkého průběhu soutěže, požádat jury nebo Organizační výbor, o zastavení **všech nedohraných utkání nebo dokonce celé soutěže**.

### **Článek 38 – Nesportovní chování**

Družstva, která naruší zápas nesportovním chováním a neúctou vůči divákům, činovníkům, či rozhodčím, budou vyloučena ze soutěže. Tímto vyloučením se rozumí neuznání dosud dosažených výsledků a eventuální užití sankcí dle Článku 39.

### **Článek 39 – Špatné chování**

Hráč, který se chová nekorektně či hrubě vůči organizátorům, rozhodčím, ostatním hráčům či divákům, riskuje jednu či několik následujících sankcí dle závažnosti přestupku.

- 1) Vyloučení ze soutěže.
- 2) Odnětí licence nebo oficiálního dokumentu, prokazujícího členství.
- 3) Odnětí či navrácení náhrad, odměn a titulů.

Sankce vznesené vůči hráči se mohou eventuálně vztahovat i na jeho spoluhráče.

Sankce č. 1 je vyřčena rozhodčím.

Sankce č. 2 je vyřčena jury nebo Organizačním výborem.

Sankce č. 3 je uvalena Organizačním výborem, který do 48 hodin zašle zprávu o zadržení náhrad a odměn orgánům federace, které rozhodnou o jejich dalším užití.

Konečnou instancí pro disciplinární (do) řešení je příslušný orgán národní Federace **\*[Disciplinární komise ČFKS]**

Slušné oblečení je požadováno po každém hráči. Obzvláště je zakázáno hrát s nezakrytou horní částí trupu, a, z bezpečnostních důvodů, musí mít hráči obuv se zcela uzavřenou patou i špičkou.

Během zápasu se zakazuje kouřit, a to i elektronické cigarety. Po dobu zápasu platí i zákaz používání mobilních telefonů. Pokud hráč tato pravidla nebude respektovat ani po napomenutí rozhodčím, bude vyloučen ze soutěže. **[po žluté kartě následuje červená].**

#### **Článek 40 – Povinnosti rozhodčích**

Rozhodčí delegovaní pro řízení soutěže jsou povinni striktně aplikovat oficiální pravidla hry a další administrativní ustanovení, které je doplňují.

**Podle závažnosti přestupku mají rozhodčí pravomoc vyloučit jakéhokoli hráče či družstvo ze soutěže, stejně tak v případě, že hráč či družstvo odmítnou řídit se jejich rozhodnutím.**

Divák - držitel licence - který vyprovokuje na hrací ploše incident, se stane předmětem hlášení rozhodčího orgánům federace. Tyto předvolají dotyčného před disciplinární komisi, která určí příslušné sankce.

#### **Článek 41 – Složení a rozhodnutí jury**

Všechny nepředvídané události neošetřené pravidly jsou oznámeny rozhodčímu, který o nich může referovat jury. Ta je složena nejméně z 3 a nejvíce 5 členů. Proti rozhodnutí jury není odvolání. V případě rovnosti hlasů rozhoduje hlas prezidenta jury.

**Pozn.: úpravy byly přijaty výkonným výborem F.I.P.J.P. v prosinci 2020 a platí od 1. ledna 2021.**

**LEGENDA:**

**ZMĚNY – úpravy platné od 1. ledna 2021.**

\* [Xxxxx]

odchylky od originálního textu, kterými se řídí pouze členové ČFKS a nezbytné poznámky pro jednoznačné pochopení textu