

# **PRAVIDLÁ HRY PÉTANQUE**

prijaté a schválené Slovenskou federáciou pétanque

Podklady: pravidlá medzinárodnej federácie petangu zo septembra 1984  
s úpravou v Grenobli október 2002  
+ preklad z anglického originálu Britskej asociácie pétanque z 1. januára 2003

schválilo: prezídium S.F.P.

V Bratislave , 11.marca 2004

## **Poznámka Prezidenta Komisie rozhodcov**

Tento nový preklad Oficiálnych pravidiel pétanque zahŕňa zmeny pravidiel odsúhlasené na Svetovom kongrese Medzinárodnej federácie pétanque a provensálskej hry (Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal, F.I.P.J.P.) v Grenobli r. 2002 a vstupujúce do platnosti 1. januára 2003. Tieto zmeny a vylepšenia by mali zlepšiť chápanie pravidiel všetkými hráčmi a umožniť rozhodcom aplikovať ich dôslednejšie.

Mike Pegg  
medzinárodný rozhodca

december 2002

**Článok 1 - Zostavovanie družstiev**

V petangu môžu hrať :

- 3 hráči hrajú proti 3 hráčom (triplety).- každý hráč má 2 gule

2 hráči proti 2 hráčom (dublety)-každý hráč má 3 gule

1 hráč proti 1 hráčovi (single).- každý hráč má 3 gule

**Článok 2a - Charakteristika schválených gúl**

Pétanque sa hrá s guľami, ktoré schválila F.I.P.J.P. a ktoré spĺňajú nasledovné kritériá:

- \* sú vyrobené z kovu,
- \* majú priemer medzi 7,05 cm (minimálne) a 8 cm (maximálne),
- \* majú váhu medzi 650 g (minimálne) a 800 g (maximálne). Značka výrobcu a hmotnosť musia byť vyryté na guľiach a musia byť vždy čitateľné.
- \* Všeobecne platí, že gule nesmú byť nijakým spôsobom upravované, ani menené alebo modifikované po strojnom spracovaní schváleným výrobcom./napr. vyplňanie olovom, pieskom, pretavovanie a pod./

Na guľiach môže byť vyryté meno alebo priezvisko hráča alebo jeho iniciály, ako aj rôzne logá, iniciály a akronymy v súlade so špecifikáciami výrobcu.

**Článok 2b – Pokuty za nezodpovedajúce gule**

Hráč/hráčka (ďalej len „hráč“) vinný/-á porušením vyššie uvedenej podmienky je okamžite diskvalifikovaný zo súťaže spolu s jeho spoluhráčmi.

Za gule označené ako „upravované“ alebo „pretavené“ hráč riskuje odňatie licencie na obdobie určené Disciplinárnym poriadkom, ako aj uvalenie akýchkoľvek iných trestov Disciplinárnou komisiou vlastnej organizácie.

Ak sa jedná o gule zapožičané a majiteľ je známy, tento bude suspendovaný na obdobie určené Disciplinárnou komisiou organizácie vinného hráča.

Ak guľa nie je „upravovaná“, ale opotrebovaná alebo chybná z výroby a neprejde kontrolným orgánom, alebo nespĺňa podmienky vo vyššie uvedených bodoch, hráč si ju musí vymeniť. Môže si vymeniť aj celý set.

Sťažnosti vzťahujúce sa k 2a musí ktorékoľvek družstvo vzniesť pred začiatkom zápasu. Všetci hráči by sa preto mali uistiť, že ich gule, ako aj gule súperov, spĺňajú vyššie uvedené podmienky.

Ak sa sťažnosť preukáže ako neoprávnená, družstvo alebo sťažujúci sa hráč bude penalizovaný tromi bodmi, ktoré sa pridajú ku skóre protihráčov.

Za prípadné otvorenie gule zodpovedá sťažujúci sa. Hlavne, uhradí, škodu majiteľovi gule, ak sa preukáže, že tie boli v poriadku.

Rozhodca alebo porota môže kedykoľvek preskúmať gule ktoréhokoľvek hráča.

Košon (malá cieľová guľička) musí byť vyrobený z dreva, musí mať priemer medzi 25 mm (minimálne) a 35 mm (maximálne). Môže byť natretý farbou

**Článok 3 – Licencie**

Licencia musí spĺňať Administratívne pravidlá F.I.P.J.P., a najmä musí obsahovať aktuálnu opečiatkovanú fotografiu a podpis majiteľa. Pred začiatkom súťaže sa musí každý hráč preukázať svojou licenciou. Licenciu musí tiež preukázať na žiadosť rozhodcovi alebo protihráčovi, pokiaľ mu nebola podržaná na registrácii.

**Článok 4 – Vymenenie košonu alebo guľe**

Hráčom je zakázané meniť košon alebo guľu počas hry, okrem nasledovných prípadov:

- \* košon alebo guľu nemožno nájsť počas hľadania v intervale maximálne 5 minút,
- \* košon alebo guľa sa rozpadne; v tomto prípade určuje pozíciu najväčší úlomok. Ak sú ešte guľe, ktoré treba zahrať, košon alebo guľa sa okamžite nahradí, po meraní, ak je to nevyhnutné, guľou alebo košonom rovnakého alebo podobného priemeru ako je rozpadnutá guľa alebo košon. Od nasledujúcej hry môže hráč, ktorého sa to týka, používať úplne nový set.

**Hranie****Článok 5 – Predpísané ihrisko**

Pétanque sa hrá na akomkoľvek povrchu. Organizačná komisia alebo rozhodca však môže požiadať družstvá, aby hrali na vyznačenej ploche. V tomto prípade platia pre národné majstrovstvá a medzinárodné súťaže minimálne rozmery 4 m na šírku a 15 m na dĺžku.

Pre iné súťaže môže národná organizácia povoliť varianty až do 3 x 12 m./minimálny rozmer/  
Ak ihrisko obkolesujú pevné bariéry, tieto musia byť minimálne 30 cm za čiarou neplatnej guľe.

Hrá sa do 13 bodov, hoci ligy a kvalifikačné zápasy sa môžu hrať do 11 bodov.

**Článok 6 – Začiatok zápasu – pravidlá vzťahujúce sa na kruh**

Hráči si musia hodiť mincou, aby rozhodli, ktoré družstvo si vyberie hraciu plochu a bude hádzať košon ako prvé. Ak hraciu plochu určili organizátori, košon sa musí hádzať na tejto stanovenej ploche. Družstvo nesmie hrať na inej hracej ploche bez povolenia rozhodcu.

Ktorýkoľvek hráč z družstva, ktoré vyhralo zlosovanie, si vyberie počiatkové miesto a vyznačí kruh dostatočne veľký na to, aby v ňom mohol stáť oboma chodidlami celými v kruhu ktorýkoľvek hráč. Kruh však nesmie mať priemer menší než 35 cm alebo väčší než 50 cm, musí byť vyznačený najmenej 1 m od akejkoľvek prekážky a najmenej 1 m od hranice hracej plochy, a pre súťaže na nevyznačených plochách najmenej 2 m od iného kruhu, ktorý sa práve používa.

Družstvo, ktoré hádže košon, musí zahľadiť všetky kruhy v blízkosti toho kruhu, ktorý sa práve používa.

Kruh nesmie byť mimo hranice hracej plochy.

Obe chodidlá musia byť celé vo vnútri kruhu, bez toho, aby sa dotýkali jeho vnútorného okraja a nesmú opustiť kruh, alebo opustiť úplne zem, dokým hodená guľa dopadne na zem. Žiadna iná časť tela sa nesmie dotýkať zeme mimo kruhu. Výnimkou je, že postihnutým na dolnú končatinu sa povoľuje mať vo vnútri kruhu iba jednu nohu.

Pre platnosť nahodenia košonu platia nasledovné podmienky:

\* jeho vzdialenosť od najbližšieho okraja kruhu musí byť medzi:

- 4 m min. a 8 m max. pre žiakov
- 5 m min. a 9 m max. pre dorastencov
- 6 m min. a 10 m max. pre juniorov a seniorov,

\* nahodený košon musí byť minimálne 1 m od akejkoľvek prekážky a od najbližšej hranice hracej plochy,

\* košon musí byť viditeľný pre hráča, ktorý stojí oboma chodidlami celými v kruhu a ktorý stojí vzpriamene. V prípade nezhôd rozhodne o tom, či je košon viditeľný, rozhodca, proti rozhodnutiu ktorého sa nedá odvolať.

V nasledovnej hre sa košon hádže z kruhu, ktorý sa urobí okolo bodu, kde košon skončil v predošlej hre, okrem nasledovných prípadov:

- kruh by bol menej než 1 m od akejkoľvek prekážky alebo hranice hracej plochy,
- košon by sa nedal nahodiť v rámci vzdialeností daných pravidlami.

V prvom prípade hráč vyznačí kruh na najbližšom platnom mieste od prekážky alebo hranice.

V druhom prípade môže hráč ustúpiť v smere priebehu hrania predošlej hry, až kým môže nahodiť košon do maximálnej povolenej vzdialenosti a nie za ňu. Toto je povolené len vtedy, ak košon nemožno nahodiť v nijakom inom smere v rámci maximálnej vzdialenosti.

Ak to isté družstvo nenahodí košon správne trikrát za sebou, odovzdá ho súperiacemu družstvu, ktoré má tiež tri pokusy a ktoré môže posunúť kruh dozadu, ako sa uvádza vyššie. Potom sa už kruh nesmie znovu premiestňovať, ani vtedy, ak toto družstvo neuspelo vo svojich troch pokusoch.

V každom prípade, družstvu, ktoré stratilo košon po prvých troch pokusoch, ostáva právo zahrať prvú guľu. Nahodenie košonu jedným z hráčov neznamená, že tento hráč musí prvý hádzať guľu.

### **Článok 8 – Platnosť nahodeného košonu**

Ak košon zastaví rozhodca, hráč, divák, zviera alebo akýkoľvek pohybujúci sa objekt, nie je tento platný a musí byť nahodený znovu, pričom predošlý pokus sa nezarátava do troch pokusov, na ktoré má hráč alebo družstvo právo.

Po nahodení košonu a prvej gule má protihráč stále právo spochybníť platnosť pozície košonu. Ak je námietka platná, košon aj guľa musia byť zahraté znovu.

Ak guľu zahrál už aj protihráč, košon sa považuje za platný a nemožno pripustiť žiadnu námietku.

Na to, aby sa košon nahadzoval nanovo, musia obe družstvá uznať hod za neplatný, alebo ho za neplatný musí prehlásiť rozhodca. Družstvo, ktoré by pokračovalo inak, stráca výhodu nahadzovania košonu.

Košon sa považuje za neplatný v nasledovných prípadoch:

- \* keď sa po nahodení nenachádza v rámci hraníc určených v článku 7,
- \* keď sa počas hry premiestni mimo hranice hrateľnej plochy, a to aj v prípade, ak sa na ňu vráti. Košon na hranici hrateľnej plochy je platný. Neplatným sa stáva až vtedy, keď celý prejde za hranicu hrateľnej plochy, čiže za čiaru neplatnej gule, tzn., keď pri pohľade priamo zhora leží celý za touto hranicou. Za územie mimo hraníc sa považuje mláka, na povrchu ktorej košon voľne pláva.
- \* keď košon nachádzajúci sa stále v rámci hrateľnej plochy, nie je viditeľný z kruhu tak, ako sa uvádza v článku 7. Avšak, košon skrytý za guľou sa nepovažuje za neplatný. Rozhodca môže dočasne danú guľu odstrániť, aby mohol prehlásiť, či je košon viditeľný alebo nie.
- \* **keď je košon premiestnený na vzdialenosť viac než 20 m pre seniorov a juniorov alebo 15 m pre dorastencov a žiakov alebo menej než 3 m od kruhu odhodu,**

### Schovaný alebo posunutý košon

Ak sa počas hry stane, že košon náhodou zakryje list alebo kus papiera, tieto objekty sa odstránia.

Ak stojaci košon posunie vietor alebo napr. nerovnosť povrchu, vráti sa tento späť na svoje miesto, v prípade, že bolo vyznačené. To isté platí, ak košon posunie náhodne rozhodca, hráč, divák, guľa alebo košon z iného zápasu, zviera alebo akýkoľvek pohybujúci sa objekt.

Ak košon posunie guľa z hranej hry, je platný.

Aby sa vyhlo sporom, musia hráči označiť pozíciu košonu. Voči guli alebo košonu, ktorých pozícia nebola vyznačená, sa neprijímajú žiadne výhrady.

### Košon posunutý do iného zápasu

Ak sa počas hry košon posunie na inú hraciu plochu, či už vyznačenú alebo nevyznačenú, košon je platný ak spĺňa ostatné podmienky platnosti /vzdialenosť, viditeľnosť atď/

Ak je to nevyhnutné, hráči, ktorí používajú tento košon, počkajú, ak je na to priestor, kým hráči z iného zápasu dokončia svoju hru, aby mohli dokončiť oni svoju.

V nasledovnej hre pokračujú dané družstvá na teréne, ktorý im bol pridelený.

### Čo robiť, ak je košon neplatný

Ak sa košon počas hry stane neplatným, možno postupovať jedným z nasledovných troch prípadov:

- a. ak majú obe družstvá gule na zahratie, hra sa anuluje,
- b. ak má gule na zahratie iba jedno z družstiev, toto družstvo skóruje toľko bodov, koľko gúl má ešte na zahratie,
- c. ak žiadne z družstiev nemá gule na zahratie, hra sa anuluje.

- a) ak zasiahnutý košon zastaví divák alebo rozhodca, zostáva tam, kde zastal,
- b) ak zasiahnutý košon zastaví hráč, jeho protihráč môže:
  - (i) ponechať košon na novom mieste, alebo
  - (ii) vrátiť ho späť na pôvodné miesto, alebo
  - (iii) umiestniť ho kamkoľvek v rozmedzí línie od jeho pôvodnej pozície a miesta, kde sa zastavil, až do maximálnej vzdialenosti **20 m (15 m)** pre dorastencov a žiakov) a tak, aby bol viditeľný.

Body (ii) a (iii) možno uplatniť iba v prípade, že pozícia košonu bola predtým vyznačená. Ak vyznačená nebola, košon zostáva tam, kde leží.

### **Opätovné nahodenie košonu po tom, ako opustí určenú hraciu plochu**

Ak sa počas hry košon posunie mimo určenú hraciu plochu, ďalšia hra sa začína na mieste, z ktorého bol posunutý, v prípade, že (viď článok 7):

- a) kruh možno vyznačiť 1 m od akejkoľvek prekážky a od hranice hracej plochy,
- b) košon možno nahodiť do všetkých platných vzdialeností.

## **článok 9**

### **GULE**

#### **Hodenie prvej a nasledovných gúľ**

Prvú guľu hry hádže hráč z družstva, ktoré vyhralo zlosovanie, alebo skórovalo ako posledné. Nasledovné gule hrá družstvo, ktoré neskórovalo.

Hráč nesmie používať žiadny objekt, ani nesmie kresliť čiary na zemi, aby poradil pri zahratí gule, ani vyznačiť miesto dopadu. Počas hodu svojej poslednej gule nesmie hráč držať v druhej ruke žiadnu zo svojich gúľ. Naraz možno zahrať iba jednu guľu.

Keď už je guľa hodená, nemožno ju zahrať znovu. Musí však byť zahratá znovu, ak bola zastavená alebo náhodne odklonená zo svojej dráhy medzi kruhom odhodu a košonom guľou alebo košonom z iného zápasu alebo zvieraťom alebo akýmkoľvek pohybujúcim sa objektom (loptou atď.) a v prípade definovanom v článku 8, druhom odstavci. Je zakázané gule alebo košon zvlhčovať. Ak prvá zahratá guľa ide mimo hraciu plochu, hrá protihráč, a tak striedavo ďalej, pokiaľ nezostane guľa na určenej hracej ploche.

Počas času predpísaného pre hráča na hodenie gule musia diváci a ostatní hráči zachovávať úplné ticho.

Protihráči sa nesmú prechádzať, gestikulovať, alebo robiť čokoľvek, čo by mohlo rušiť hráča, ktorý práve hádza. Medzi kruhom odhodu a košonom smú stáť iba jeho spoluhráči. Protihráči musia stáť za košonom alebo za hráčom a v oboch prípadoch po stranách v smere hry a v minimálnej vzdialenosti 2 m.

Hráči, ktorí nedodržiavajú tieto pravidlá, môžu byť vylúčení zo súťaže, ak po upozornení rozhodcom pokračujú vo svojom konaní.

Počas zápasu si nesmie nikto vyskúšať skúšobný hod.

### **Neplatné gule**

Ktorákoľvek guľa je neplatná od momentu, keď prejde mimo hraciu plochu. Guľa sediaca na jej hranici je platná. Stáva sa neplatnou až vtedy, keď prejde celá za hranicu hracej plochy, teda za čiaru neplatnej gule, tzn. vtedy, keď je úplne celá za touto hranicou pri pohľade na ňu priamo zhora.

Ak sa guľa následne vráti späť na hraciu plochu, či už pričinením spádu terénu, alebo odrazením sa od nejakého objektu, či už pohybujúceho sa alebo statického, vylúči sa okamžite z hry a všetko, čo posunula pri svojom návrate na hraciu plochu, sa vráti späť na svoje miesto.

Každá neplatná guľa musí byť okamžite vylúčená z hry. Ak sa tak nestane, považuje sa platnú od momentu, keď súperiace družstvo zahrá svoju ďalšiu guľu.

### **Zastavené gule**

Každá zahratá guľa, ktorú zastaví divák alebo rozhodca, zostáva tam, kde sa zastavila.

Každá guľa zastavená hráčom z tímu, ktorému patrí, je neplatná.

Každá umiestňovaná guľa, ktorú zastavil protihráč, sa môže podľa prania hráča znovu zahráť, alebo ponechať na mieste, kde sa zastavila.

Ak je zastavená guľa vystreľujúca alebo vystreľovaná, protihráč má možnosť vybrať si, či ju:

- a) ponechá tam, kde sa zastavila,
- b) umiestni v predĺženej línii, ktorá vedie od pôvodnej pozície, ktorú zaujímala, k miestu, kde sa ocitne, avšak iba v rámci hrateľnej plochy a iba za podmienky, že bola označená.

Hráč, ktorý zámerne zastaví pohybujúcu sa guľu, je okamžite diskvalifikovaný z prebiehajúcej hry, spolu s jeho tímom.

Čas na zahratie gule - košonu

Po hodení košonu má každý hráč maximálne jednu minútu na zahratie svojej gule. Tento čas začína od okamihu, keď sa košon alebo predošlá guľa zastaví, alebo, ak prebehlo meranie, tak od okamžiku ukončenia merania. Toto pravidlo platí tiež pre nahodenie košonu na konci každej hry.



Ak stojacu guľu posunie napr. vietor alebo spád terénu, vráti sa späť na svoje miesto. To isté platí pre ktorúkoľvek guľu náhodne posunutú hráčom, rozhodcom, divákom, zvierateľom alebo akýmkoľvek pohybujúcim sa objektom.

Aby sa vyhlo nezhodám, hráči musia označiť pozíciu guľí. Na guľu, ktorej pozícia nebola vyznačená, sa neprijíma žiadna sťažnosť a rozhodca rozhodne podľa pozície, ktorú guľa zaujíma na ploche. Ak však guľu pohne guľa hraná v danom zápase, je platná.

### **Ak hráč zahrá inou guľou, ako vlastnou**

Hráč, ktorý zahrá inou guľou, ako vlastnou, bude upozornený. Zahratá guľa je však platná, ale musí sa okamžite nahradiť, prípadne po meraní.

Ak sa to zopakuje znovu počas zápasu, guľa previneného hráča sa diskvalifikuje a všetko, čo pohla sa vráti na svoje miesto.

Pred hodom musí hráč odstrániť z gule všetky stopy blata alebo iných **nečistôt/nánosov**.

Hráči nesmú zodvihnúť zahraté gule pred koncom hry.

### **Hádzanie guľí proti pravidlám**

Každá guľa hodená proti pravidlám je neplatná a všetko, čo posunula pri svojom pohybe, sa vráti späť na svoje miesto, ak bolo vyznačené. To isté platí pre ktorúkoľvek guľu zahratú z iného kruhu než z toho, odkiaľ sa hádzal košon.

Protihráč však môže využiť pravidlo výhody a prehlásiť guľu za platnú. V tom prípade je umiestňovaná alebo vystreľujúca guľa platná a všetko, čo pohla, ostáva na svojom mieste.

## **Článok 10 Body a meranie**

### **Dočasné odstránenie guľí**

Pre účely zmerania bodu je povolené dočasne odstrániť gule a prekážky medzi košonom a meranou guľou po vyznačení ich pozície. Po meraní sa gule aj prekážky vrátia späť na miesto. Ak objekty nemožno odstrániť, meria sa za pomoci posuvných meradiel.

### **Meranie bodov**

Meranie bodu robí hráč, ktorý hral posledný, alebo niektorý z jeho spoluhráčov. Protihráči majú právo na premeranie. Pri akejkoľvek pozícii guľí a v ktoromkoľvek štádiu hry možno prizvať na konzultáciu rozhodcu, ktorého rozhodnutie je konečné.

Merať sa musí s príslušnými zariadeniami, ktoré musí mať každé družstvo. Hlavne je zakázané merať chodidlami.

### **Gule zodvihnuté pred odsúhlasením bodov**

Na konci hry sa každá guľa zodvihnutá pred odsúhlasením bodov považuje za neplatnú, ak jej pozícia nebola vyznačená. V tejto záležitosti sa neprijímajú žiadne sťažnosti.

Družstvo, ktorého hráč posunie košon alebo jednu z gúl' zápasu a ovplyvní tak meranie, stráca bod.

Ak naruší, alebo posunie košon alebo guľu počas merania rozhodca a ak po opätovnom premeraní bod zostáva na guľi, ktorú rozhodca pôvodne určil za bližšiu ku košonu, rozhodca so všetkou spravodlivosťou prehlási, že je tomu tak. To isté platí v hypotetickom prípade, keď po novom meraní nie je už bod na guľi pôvodne označenej za bodujúcu.

### **Gule rovnako vzdialené od košonu**

Ak dve gule, ktoré sú najbližšie ku košonu, patria protihrajúcim družstvám a sú od neho rovnako vzdialené, môžu platiť tri nasledovné prípady:

- a) ak žiadne z družstiev nemá gule na zahratie, hra sa anuluje a košon nahadzuje družstvo, ktoré vyhralo predošlú hru
- b) ak má gule na zahratie iba jedno družstvo, zahrá ich a skóruje toľko bodov, koľko má guľ' bližšie ku košonu ako najbližšia guľa protihráča
- c) ak majú gule na zahratie obidve družstvá, družstvo, ktoré hralo poslednú guľu, ide znovu, potom druhé družstvo, a tak striedavo ďalej, pokiaľ zaznamená bod jedno z nich. Ak má gule iba jedno družstvo, zahrá ich tak, ako sa uvádza v predošlom odstavci.

Ak nezostanú po skončení hry v rámci hracej plochy žiadne gule, hra sa anuluje.

### **Cudzie predmety, ktoré sa prilepia na guľu alebo košon**

Akýkoľvek cudzí predmet, ktorý sa prilepí na gule alebo košon, sa musí odstrániť pred meraním bodu.

## **Článok 11 – Sťažnosti , tresty , disciplína**

Prijímajú sa len sťažnosti prednesené rozhodcovi. Stanovuje sa, že sťažnosti vznesené po uznaní výsledku zápasu, nemožno akceptovať.

Každé družstvo je zodpovedné za skontrolovanie svojho protihrajúceho družstva (licencie, klasifikácia, hracia plocha, gule atď.).

### **Tresty za neprítomné družstvá alebo hráčov**

Počas žrebovania a vyhlásenia jeho výsledkov musia byť hráči prítomní pri kontrolnom stole. Štvrt' hodinu po vyhlásení výsledkov žrebovania bude každé družstvo, ktoré nie je prítomné na ihrisku, potrestané jedným bodom v prospech protihráča.

Po tomto štvrt' hodinovom čakaní narastá trest o jeden bod za každých ďalších päť minút omeškania.

Tieto isté tresty platia počas súťaže po každom žrebovaní a v prípade opätovného začatia zápasu po prestávke z akéhokoľvek dôvodu.

Družstvo, ktoré sa nedostaví na hraciu plochu do hodiny od výsledkov žrebovania, stráca zápas. Neúplné družstvo má právo začať zápas bez absentujúceho spoluhráča; nepoužíva však gule tohto hráča.

Ak sa chýbajúci hráč dostaví po začatí hry, nezapája sa do tejto hry. Zápas môže začať hrať až od ďalšej hry. Ak chýbajúci hráč príde po viac než hodine od začatia zápasu, stráca všetky práva zúčastniť sa zápasu.

Ak jeho spoluhráči vyhrajú zápas, zúčastní sa tento hráč nasledovných zápasov, ak bol pôvodne s týmto družstvom zaregistrovaný.

Ak sa súťaž hrá v ligách, takýto hráč sa môže zúčastniť hrania od druhého zápasu, bez ohľadu na výsledok prvého.

Za začiatok hry sa považuje umiestnenie košonu na hraciu plochu podľa pravidiel.

### **Výmena hráča**

Výmena hráča v dublete alebo jedného alebo dvoch hráčov v triplete sa povoľuje len do momentu oficiálneho vyhlásenia začiatku súťaže (či už hlasom alebo písťalkou, pištoľou atď.) a za podmienky, že náhradník nebol predtým registrovaný s nejakým iným družstvom v tej istej súťaži.

### **Nepriaznivé počasie**

V prípade dažďa musí byť každá začatá hra dokončená, pokiaľ nerozhodne inak rozhodca, ktorý je **jediný** oprávnený, **spolu s porotou**, zastaviť alebo zrušiť hru z dôvodu „vyššej moci“.

Ak po vyhlásení novej fázy súťaže (druhé kolo, tretie kolo atď.) isté zápasy nie sú skončené, rozhodca môže, po porade s organizačnou komisiou, urobiť akékoľvek rozhodnutie považované za nevyhnutné pre hladký priebeh súťaže.

Žiaden hráč nesmie odísť zo zápasu alebo opustiť ihrisko bez povolenia rozhodcu.

### **Nekorektné správanie**

Hráč, ktorý sa dopustí nekorektného správania sa alebo, v horšom prípade, násilia voči oficiálnym predstaviteľom, rozhodcovi, iným hráčom alebo divákovi, dostane jeden alebo niekoľko z nasledovných trestov, v závislosti od závažnosti previnenia:

1. vylúčenie zo súťaže,
2. odobratie licencie,
3. odňatie ocenení a cien.

Trest uvalený previnenému hráčovi sa môže uplatniť aj na jeho spoluhráčov.

Trest 1 a 2 udeľuje rozhodca.

Trest 3 udeľuje organizačná komisia, ktorá do 48 hodín zašle správu spolu s odňatými oceneniami a cenami národnej organizácii, ktorá rozhodne o ich osude.

Vo všetkých prípadoch urobí konečné rozhodnutie predseda komisie pre danú národnú organizáciu.

Rozhodcovia určení na kontrolu súťaží majú za úlohu zabezpečiť striktné dodržiavanie pravidiel hry a administratívnych pravidiel. Sú oprávnení diskvalifikovať ktoréhokoľvek hráča alebo družstvo, ktoré odmieta uposúlchnuť jeho rozhodnutie.

Diváci, ktorí sú držiteľmi platnej alebo pozastavenej licencie a ktorí svojím správaním spôsobia nehodu na ihrisku, budú predmetom správy rozhodcu príslušnej národnej organizácii, ktorá predvolá vinnú stranu alebo strany pred kvalifikovanú disciplinárnu komisiu, ktorá rozhodne o trestoch, ktoré budú uvalené.

### Zloženie a rozhodnutia poroty

Akýkoľvek prípad, ktorý sa nespomína v týchto pravidlách, sa predostrie rozhodcovi, ktorý ho môže postúpiť porote súťaže. Táto porota sa skladá z minimálne troch a najviac päť ľudí. Rozhodnutia, ktoré porota urobí pri uplatňovaní tohto odstavca, sú bez odvolania. V prípade nerozhodnosti hlasov má rozhodujúci hlas prezident poroty.

Každý hráč musí byť slušne oblečený (nahé telo a bosé nohy sú neprípustné). Každý hráč, ktorý nedodržiava tieto pravidlá, bude diskvalifikovaný zo súťaže po upozornení rozhodcom.

### Odstraňovanie prekážok –

Do nahodenia košonu sa môžu urovnať väčšie nerovnosti / napr. predošlý kruh, jamy po dopade gulí a pod. / Po nahodení košonu sa terén nesmie upravovať, jedine hráč, ktorý nahodil košon môže otestovať miesto dopadu najviac tromi údermi gule o zem.

Inak každý hráč, pripravujúci sa k hodu, môže zarovnať jamku, vzniknutú po poslednom predošlom hode.

Za nedodržanie tohto pravidla môže byť hráč potrestaný :

1. napomenutie
2. anulovanie zahranej či na hranie pripravovanej gule
3. diskvalifikácia družstva
4. diskvalifikácia oboch družstiev v prípade vzájomného tolerovania porušovania pravidiel.

poznámka : pravidlá FIPJP, pravidlá ČAPEK a iné zdroje sú ohľadne tohto pravidla veľmi vágne a zaoberajú sa v podstate len tým, čo sa nesmie po nahodení košonu – preto sme toto pravidlo upravili v súlade s duchom hry a existujúcou turnajovou praxou

## DODATOK

### Kódex správania sa hráčov

Počas všetkých zápasov sa od hráčov požaduje:

1. dodržiavať správne jednotné oblečenie dňa
2. zdržiavať sa hrubého alebo hanlivého slovného prejavu voči ostatným hráčom, oficiálnym predstaviteľom a divákom
3. prijímať bez diskusie rozhodnutia rozhodcu/-cov
4. zdržiavať sa nadmernej konzumácie alkoholu počas trvania súťaže
5. zabezpečiť, aby počas hry neboli na ihrisku žiadne nádoby, sklo a iné predmety (napr. puzdro na gule)
6. zdržiavať sa fajčenia na hracej ploche
7. hrať a riadiť sa podľa pravidiel hry, ktoré určila organizačná komisia a rozhodca/-covia dňa
8. zabezpečiť, aby podporovatelia a/alebo rodina alebo priatelia nevstupovali na hraciu plochu a tiež nepovoľovať vstup na ihrisko zvieratám (psom atď.) počas hrania.

Každý hráč, ktorý poruší Kódex správania sa hráčov bude uznaný vinný z neprimeraného správania sa a môže byť potrestaný podľa príslušných ustanovení týchto pravidiel

---