

# Oficiálne pravidlá pétanque

Prijaté na Medzinárodnom kongrese F.I.P.J.P. v Bruselu 21. září 1995  
a používané všetkými federáciami, ktoré sú členmi Medzinárodnej federácie pétanque  
(F.I.P.J.P.).

## Všeobecné pravidlá

### Článok 1

Pétanque je šport, v ktorom môžu proti sebe hrať:

- dve družstvá po 3 hráčoch (trojice, čiže triplettes)
- dve družstvá po 2 hráčoch (dvojice, čiže doublettes)
- jeden hráč proti jednému hráčovi (jednotlivci, čiže tete a tete)

Pri hre trojíc má každý hráč k dispozícii 2 gule.

Pri hre dvojíc má každý hráč k dispozícii 3 gule.

Pri hre jednotlivcov má každý hráč k dispozícii 3 gule.

Všetky ostatné kombinácie počtu hráčov a počtu gulí sú zakázané.

### Článok 2

Pétanque sa hrá s guľami schválenými F.I.P.J.P. a zodpovedajúcim nasledujúcim  
charakteristikám:

- Priemer gule musí byť v rozmedzí 70,5 mm až 80 mm.
- Hmotnosť gule musí byť v rozmedzí 650 g až 800 g.
- Tzv. „label“ čiže značka výrobcu musí byť vyznačená na povrchu gule a musí byť  
čitateľná.
- Guľa nesmie byť žiadnym spôsobom upravená, alebo pozmenená (poolovovanie,  
pieskovanie, vyplnenie olovom, pieskom) po konečnom opracovaní výrobcom  
zaregistrovaným u F.I.P.J.P, takpovediac nesmú byť falšované.

### Článok 2.2

Za porušenie týchto zásad (ods. d) je hráč okamžite diskvalifikovaný zo súťaže spolu s jeho  
družstvom.

Môžu nastať 2 prípady:

- guľa je označená za „falšovanú“ - hráčovi sa odoberá licencia na dobu stanovenú  
Disciplinárnym poriadkom, s možnosťou ďalšieho postihu.
- Guľa je označená za „pretavovanú“ – hráčovi sa odoberá licencia na 2 roky a na 3 – 5  
rokov má zákaz účasti na národných a medzinárodných šampionátoch.

V oboch prípadoch, ak išlo o gule zapožičané a je vinník známy, vystavuje sa postihu  
vylúčenia zo súťaží na 2 roky.

Ak nie je guľa falšovaná, ale opotrebovaná a neprejde kontrolou, alebo nezodpovedá bodom a), b), c) Článku 2, musí ich hráč vameniť.

Protesty hráčov vzťahujúcich sa k bodom a), b), c) Článku 2 sa prijímajú iba pred začiatkom zápasu. Preto každé družstvo musí mať záujem presvedčiť sa o správnosti vybavenia súpera ako aj svojom vlastnom včas.

Protesty vzťahujúce sa k bodu d) Článku 2 sa môžu uplatniť v priebehu celého zápasu, avšak len medzi jednotlivými hrami. Počínajúc treťou hrou, ak sa reklamácia ukáže ako neodôvodnená, je hráč, alebo družstvo, ktoré protest podalo penalizované pripísaním 3 bodov na konto súpera. Ak musia byť gule pre posúdenie protestu otvorené, nesie zodpovednosť protestujúca strana. Ak sa ukáže neopodstatnenosť reklamácie, je protestujúca strana povinná guľu zaplatiť, alebo nahradiť. V žiadnom prípade však nemôže byť žiadaná o zaplatenie následných škôd a úrokov.

Rozhodcovia a jury majú právo v každom momente hry prekontrolovať gule každému z hráčov.

Ostatné protesty sú prijímané len medzi jednotlivými hrami.

### **Článok 2.3**

Cieľ (čiže „but“, „cochonnete“, „jack“, „košón“) musí byť vyrobený výhradne z dreva. Priemer musí byť v rozmedzí 25 mm až 35 mm. Farebný náter kvôli lepšej viditeľnosti je povolený.

### **Článok 3**

Pred začatím hry musí každý hráč predložiť licenciu. Musí ju tiež na požiadanie predložiť rozhodcovi, alebo pred započatím hry aj súperom.

Licencia je vystavovaná podľa pravidiel Federácie a musí byť podpísaná hráčom a prezidentom. Musí byť opatrená fotografiou, pretlačenou pečiatkou organizácie, ktorá licenciu vydala. Pečiatka musí presahovať na podklad. Každý hráč, ktorého licencia nezodpovedá týmto predpisom je vyradený z hry.

### **Článok 4**

Je zakázané meniť gule, či cieľ v priebehu hry okrem nasledujúcich prípadov:

- guľa, alebo cieľ sa nedajú nájsť do 5 minút
- guľa (cieľ) je rozbitá, v tomto prípade najväčší kus tejto gule (cieľa) sa započítava do bodovania, ovšem iba v prípade, ak sú už odhádzané všetky gule.

Poškodená, či rozbitá guľa (cieľ) musia byť v budúcej hre nahradené novou. Ak však ostávajú hráčom niektoré gule na odhodenie, vymení sa priamo najväčší kus rozbitej gule (cieľa) novou. Postihnúť hráč môže v nasledujúcej hre použiť novú sadu gulí.

# HRA

## Článok 5

Pétanque sa hrá na akomkoľvek teréne. Po schválení povrchu organizačným výborom a rozhodcami sú hráči povinní sa stretnúť na určenom povrchu.

Pre národné šampionáty a medzinárodné súťaže platia minimálne rozmery ihriska 4 x 15 m.

Pri ostatných súťažiach môžu byť po vzájomnej dohode tieto parametre zmenené, avšak najmenšie možné rozmery musia byť 3 x 12 m.

Zápas sa hrá do dosiahnutia 13-tich bodov jednou stranou. V skupinách je možné hrať skrátenú hru do 11 bodov.

## Článok 6

Hráči (družstvá) losujú o to, kto bude vyberať terén (ak im nebo, pridelený) a ktoré družstvo bude prvé hádzať cieľ.

Ktorýkoľvek z hráčov družstva, ktoré bude hádzať cieľ vyberie miesto odhodu a vyznačí ho kruhom na povrchu. Jeho rozmer musí byť taký, aby sa doňho vošli obidve chodidlá, v rozmedzí 35 cm až 50 cm a musí byť vzdialený minimálne 1 meter od všetkých prekážok, hraníc zakázaného terénu a ak sa hrá na voľnej ploche, tak minimálne 2 m od ďalšieho kruhu odhodu.

Chodidlá musia byť pri odhode celé vo vnútri kruhu, nesmú sa ho dotýkať, ani ho presahovať, ani nesmú opustiť povrch terénu, pokiaľ sa hodená guľa (cieľ) nedotkne zeme.

Žiadna iná časť tela sa nesmie dotýkať povrchu mimo kruhu.

Telesne postihnutí členovia družstva majú výnimočne právo stáť v kruhu iba jednou nohou. U vozíčkarov musí byť kruh v strede medzi kolesami a opierka na nohy musí byť nad okrajom kruhu.

Vhodenie cieľa jedným z hráčov neznamena povinnosť, že musí hádzať prvú guľu.

V prípade že je hráčom určený terén, nemôžu sa stretnúť na inom teréne bez súhlasu rozhodcu.

## Článok 7

Aby bolo vhodenie cieľa platné, musia byť splnené nasledujúce podmienky:

Vzdialenosť cieľa od najbližšieho bodu kruhu označujúceho miesto odhodu (ďalej len „miesto odhodu“) musí byť v rozmedzí:

- 5 – 9 m u kadetov
- 5 – 9 m u juniorov
- 6 – 10 m u seniorov

Cieľ po dopade nesmie byť bližšie ako 1 meter od všetkých prekážok a od hraníc vymedzujúcich ihrisko a zakázaný terén. Cieľ musí byť po dopade viditeľný z miesta odhodu pri vzpriamenom postoji. O jeho viditeľnosti v prípade sporu rozhoduje rozhodca a to bez odvolania.

Cieľ sa v ďalšej hre odhaduje z kruhu, ktorý označuje jeho predchádzajúcu polohu v minulej hre, okrem týchto výnimiek:

- ak by bol kruh bližšie ako 1 m k prekážke, alebo zakázanému priestoru
- ak by sa odhod cieľa nemohol uskutočniť na predpísanú vzdialenosť

V prvom prípade hráč vyznačí kruh podľa pravidiel v blízkosti pôvodného miesta. V druhom prípade hráč môže cvuť v smere predchádzajúcich hodov tak dlho, pokiaľ nedosiahne polohy, ktorá dovoľuje odhodiť cieľ na maximálnu vzdialenosť.

Ak po 3 pokusoch jedného družstva o odhodenie košónu nebude tento umiestnený podľa pravidiel, dostáva možnosť 3 pokusov súper, pričom môže kruh posunúť podľa predchádzajúcich pravidiel. Táto jeho nová poloha nebude už ďalej menená ani v prípade, že sa košón nepodarí umiestniť ani ďalšími 3 hodmi.

V každom prípade družstvo, ktoré stratilo po 3 pokusoch možnosť hádzať cieľ si ponecháva právo hádzať prvú guľu.

## **Článok 8**

Ak je hodený cieľ zastavený rozhodcom, hráčom, divákom, zvierateľom, či akýmkoľvek mobilným predmetom je neplatný a musí sa opakovať bez toho, aby sa započítaval do 3 pokusov družstva.

Súper má ešte po odhodení prvej gule právo spochybniť polohu cieľa a nechať ju premerať. Ak je poloha nevyhovujúca pravidlám, musí sa hádzať znova a teda hra začína odznovu.

Ak je odohraná už druhá guľa v hre (čiže prvá guľa súpera), cieľ je definitívne uznaný ako platný a žiadna reklamácia sa neprijíma.

Aby bolo prístupné k opakovanému vhadzeniu cieľa, musia sa na jeho nepsprávnej polohe zhodnúť obidve družstvá, alebo tak musí rozhodnúť rozhodca. Ak postupuje niektoré družstvo inak, stráca právo vhadzovania.

## **Článok 9**

Cieľ je neplatný v nasledujúcich prípadoch:

- ak sa po odhodení nenachádza v rozmedzí podľa čl. 7

- ak sa cieľ v priebehu hry dostane do zakázaného terénu (hranice ihriska), aj keby sa sám vrátil do ihriska. Cieľ, ktorý sa zastaví na čiare vymedzujúcej ihrisko je platný. Neplatný je vtedy, ak je celým objemom za touto hranicou.
- v prípade že padne do mláky, je cieľ neplatný v tom momente, kedy môže voľne plávať
- ak cieľ umiestnený v povolenom teréne nie je viditeľný podľa čl. 7, pričom cieľ ukrytý za guľou sa považuje za viditeľný. Rozhodca má právo na moment guľu odstrániť, aby sa presvedčil o viditeľnosti cieľa.
- Ak je cieľ odpálený na vzdialenosť väčšiu ako 20 m, alebo menšiu ako 3 m od miesta odhodu.
- Ak cieľ nie je možné nájsť do 5 minút.

## **Článok 10**

Po odhodení cieľa je výslovne zakázané odstraňovanie, premiestňovanie, či rozbíjanie akýchkoľvek prekážok na hracej ploche. Hráč vhadzujúci cieľ môže pred hodením povrch upraviť maximálne tromi údermi guľou o zem.

Každý hráč pripravujúci sa k hodiu môže zarovnať jamku, ktorá vznikla pri hodení predchádzajúcej gule.

Pri nedodržaní týchto pravidiel bude hráč postihnutý nasledujúcimi sankciami:

- napomenutie
- anulovanie zahranej, či na hranie pripravenej gule
- diskvalifikovanie družstva
- diskvalifikovanie obidvoch družstiev v prípade vzájomného tolerovania porušovania pravidiel

## **Článok 11**

Ak je v priebehu hry cieľ nečakane a nezávine prekrytý listom, papierom, či iným podobným predmetom, je tento predmet odstránený.

Ak je hodený cieľ, potom ako sa už raz zastavil, znovu uvedený do pohybu vetrom, nakloneným terénom a pod. je premiestnený späť na pôvodné miesto za podmienky, že bolo predtým označené.

Rovnako je vrátený na pôvodné miesto ak je neúmyselne posunutý rozhodcom, hráčom, zvierateľom, divákom, guľou mimo hru, guľou pochádzajúcou z inej hry, či iným pohyblivým predmetom.

Aby sa predišlo všetkým neskorším dohadom, odporúča sa predchádzajúce označenie cieľa. Ak nebol cieľ označený, akékoľvek protesty nie sú brané do úvahy.

## **Článok 12**

Ak sa v priebehu hry cieľ ocitne na susednom ihrisku je platný, ak nenapĺňa body uvedené v čl.9.

Hráči počkajú, až skončí hra na ihrisku, na ktorom sa nachádza ich cieľ a hru dohrajú. Hráči, ktorých sa toto týka, by mali preukazovať trpezlivosť a galantnosť.

## **Článok 13**

Ak sa stane cieľ neplatný v priebehu hry, môžu nastať tieto 3 prípady:

- obom družstvám ostávajú gule na hru – hra sa anuluje
- gule ostávajú len jednému družstvu – družstvo zídka toľko bodov, koľko gulí mu ostáva na odhodenie
- ani jedno družstvo nemá gule – hra sa anuluje

## **Článok 14**

Pre cieľ, ktorý je nezavinene premiestnený platia nasledujúce pravidlá:

- ak je odrazený cieľ zastavený rozhodcom, alebo divákom, je platný na tom mieste, kde sa zastavil
- ak je odrazený cieľ zastavený hráčom jedného družstva, má druhé mužstvo možnosť si vybrať jednu z nasledujúcich možností:
  - a) ponechať cieľ na jeho novom mieste
  - b) premiestniť cieľ na pôvodné miesto
  - c) môže premiestniť cieľ ďalej v smere pohybu od miesta pôvodného k miestu, kde bol zastavený, ale len na povolenom teréne a tak, aby mohla hra pokračovať.

Body b) a c) môžu byť uplatnené len ak bol cieľ predtým označený. Ak tak nebolo učinené, cieľ zostáva na svojom novom mieste.

## **Článok 15**

Ak sa cieľ v priebehu hry dostane mimo ihriska, bez ohľadu na to, či je hra anulovaná, alebo nie, je pre budúcu hru vhodný z miesta, kde sa nachádzal pred jeho vyrazením, ak toto miesto spĺňa podmienky čl.7 pre začatie hry.

## **GULE**

## **Článok 16**

Prvá guľa hry je hodená hráčom družstva, ktoré vyhralo losovanie, alebo predchádzajúcu hru. Hráč si nesmie pomáhať žiadnym predmetom, alebo si dráhu vopred vyznačiť na zem značkami, aby si hod uľahčil.

Keď hráč zahráva svojou poslednou guľou, nemôže si vziať do druhej ruky ďalšiu guľu. Je zakázané vlhčiť gule a cieľ.

Ak sa následkom vyrazenia, či bodovania na teréne nenachádza žiadna guľa, je na družstve hrajúcom ako posledný, hodiť ďalšiu guľu.

## **Článok 17**

Po dobu, ktorú má hráč vymedzenú na hodenie gule musia diváci a hráči zachovávať čo najväčší klud. Súper nesmie chodiť, gestikulovať, ani vykonávať žiadnu činnosť, ktorá by mohla obťažovať hráča. Iba jeho spoluhráči sa môžu pohybovať medzi kruhom a cieľom.

Súper sa musí zdržiavať za hráčom, či vedľa cieľa vždy na strane ihriska a to tak, aby bol aspoň 2 m od cieľa, alebo hráča. Hráči, ktorí nedodržia tieto pravidlá môžu byť vylúčení z hry, ak v tomto pokračujú aj po napomenutí rozhodcom.

## **Článok 18**

Žiadna už hodená guľa nemôže byť hodená znova. Znovu musí byť zahraná guľa, ktorá bola predtým zastavená, alebo bol jej smer zmenený guľou, pochádzajúcou z inej hry, zvieraťom, či iným mobilným predmetom a ďalej v prípadoch citovaných v čl. 8.

Nikto nemôže v priebehu hry hodiť guľu na skúšku. V prípade, že je terén vyznačený organizátormi musí byť cieľ vhozený do toho terénu, ktorý bol obom družstvám určený. Ak gule v priebehu hry opustia terén sú platné (okrem prípadov uvedených v čl.9 a čl.19). Rovnaké pravidlo platí aj pre cieľ. V ďalšej hre však družstvá pokračujú na tom teréne, ktorý im bol určený.

Ak je terén ohraničený bariérami tieto sa musia nachádzať najmenej 30 cm od línie straty, smerom von. Línia straty obopína zvonka terén a to vo vzdialenosti max. 4 m. Tieto podmienky su aplikovateľné len u tzv. „parádnych štvorcov“.

## **Článok 19**

Všetky gule sa anulujú, ak sa dostanú do zakázaného terénu, alebo ak ním prebehli. Ak sa guľa znova vráti do vyznačeného terénu vďaka sklonu terénu, či odrazením od prekážky mobilnej, či nemobilnej je ihneď odstránená z hry a všetko, čo prípadne pemiestnila po

prejdení zakázaným terénom je vrátené na pôvodné miesto. Všetky anulované gule musia byť ihneď odstránené z hry. Ak však bude medzitým zahraná ďalšia guľa, je pôvodne anulovaná a neodstránená guľa považovaná za platnú.

## **Článok 20**

Každá guľa zastavená divákom, či rozhodcom si ponechá miesto, kde sa zastavila. Každá guľa zastavená členom družstva, ktoré túto guľu hodilo je anulovaná. Každá guľa zastavená protiháčom môže byť zahraná znova, alebo si ponechá miesto, kde sa zastavila.

Ak guľa vystrelená, či vyrazená je zastavená hráčom súper toho kto chybu zaviniť môže:

- guľu ponechať na mieste kde sa zastavila
- umiestniť ju v predĺžení línie, ktorá je medzi pôvodným umiestnením vyrazeného objektu a miestom, kde sa teraz nachádza. Musí byť ovšem umiestnená v povolenom teréne v medziach všetkých pravidiel a musí byť jeho pôvodná poloha vopred označená.

Hráč, ktorý guľu zastaví v pohybe úmyselne je diskvalifikovaný spolu s jeho družstvom z celého zápasu.

## **Článok 21**

V momente kedy je cieľ umiestnený podľa pravidiel má hráč najviac 1 minútu na hodenie svojej gule. Tento čas začína bežať od doby, kedy sa cieľ, či guľa zastaví, alebo od konca merania vzdialenosti, ak bolo uskutočnené. Pre hodenie cieľa platí rovnaké pravidlo, kedy sa 1 minúta počíta od ukončenia predchádzajúcej hry. Hráč, ktorý toto ustanovenie nerešpektuje môže byť sankcionovaný podľa čl.10.

## **Článok 22**

Ak sa guľa, ktorá už bola zastavená znovu uvedie do pohybu vďaka sklonu terénu, či vetru je premiestnená späť na pôvodné miesto. Rovnaké pravidlo platí ak bola posunutá divákom, zvierateľom, alebo iným mobilným predmetom.

Pre zamedzenie následných diskusií sa odporúča guľu aj cieľ vopred označiť. Žiadna neskoršia reklamácia pre guľu, alebo cieľ, ktoré neboli označené sa naprijíma. Rozhodca sporné situácie rozhodne iba vtedy, ak boli gule vopred označené.

## **Článok 23**

Hráč, ktorý hrá s guľou inou ako svojou dostane napomenutie. Guľa je však platná a musí byť čo najskôr vymenená na guľu správnu. V prípade opakovania v priebehu hry bude guľa anulovaná a všetky ostatné gule a cieľ, ktoré posunula budú vrátené do pôvodnej polohy.

Pred hodením gule je hráč povinný ju očistiť ju od všetkých stôp, hlíny, či akéhokoľvek iného znečistenia, pod hrozbou sankcií čl.10. Hráči majú zakázané zbierať gule pred ukončením hry.

## **Článok 24**

Každá guľa, ktorá nebola hodená podľa pravidiel je anulovaná a všetko čo premiestnila je vrátené do pôvodnej polohy. Rovnaké pravidlo platí aj pre guľu hodenú z iného kruhu, ako bol hodený cieľ. Súper však môže využiť pravidlo výhody a prehlásiť ju za platnú. V tomto prípade hodená guľa a aj všetko čo premiestnila ostáva na mieste.

Družstvo, ktoré sa chystá hodiť cieľ je povinné zahľadiť stopy po všetkých vhadzovacích kruhoch , nachádzajúcich sa v blízkosti toho, ktorý chce použiť.

## **BODY A MERANIE**

### **Článok 25**

Aby mohlo byť uskutočnené meranie je povolené na okamih (po predchádzajúcom označení) gule a prekážky nachádzajúce sa medzi cieľom a meranou guľou odstrániť. Po meraní je všetko uvedené do pôvodného stavu. Ak prekážka nemôže byť odstránená, je meranie uskutočnené za pomoci odpichovátko.

### **Článok 26**

Meranie bodov prináleží hráčovi, ktorý hral posledný, alebo niektorému z jeho spoluhráčov. Súperi majú vždy právo premerania. Rozhodca môže byť požiadaný o posúdenie situácie v ktoromkoľvek momente hry. Proti jeho rozhodnutiu nie je odvolanie.

Meranie sa vykonáva patričnými pomôckami a každé z družstiev by malo mať aspoň jednu. Obzvlášť je zakázané premeriavanie chodidlami! Hráči, ktorí nerešpektujú toto ustanovenie ani po upozornení rozhodcom môžu byť vylúčení zo súťaže.

### **Článok 27**

Po ukončení hry je každá guľa, ktorá bola odstránená zo svojho miesta pred vyrieknutím výsledku považovaná za anulovanou. Ak nebola predtým označená považuje sa za anulovanú.

## **Článok 28**

Družstvo stráca bod, ak jeden z jeho členov, ktorý vykonáva meranie premiestni cieľ, alebo jednu zo sporných guľí. Ak v priebehu merania rozhodca premiestni guľu, alebo cieľ a ak potom po novom meraní bude priznaný bod guľi považovanej pôvodne za bližšiu k cieľu ide o tzv. „vyššiu moc“. Rovnaký princíp sa uplatňuje aj vtedy, ak je bod priznaný guľi, pôvodne považovanej za vzdialenejšiu od cieľa.

## **Článok 29**

Ak sa dve gule, z ktorých každá patrí inému družstvu nachádzajú v rovnakej vzdialenosti, alebo sa ho dotýkajú, je hra anulovaná, avšak iba vtedy, ak žiadne z družstiev už nedisponuje žiadnou guľou. Cieľ potom hádže družstvo, ktoré túto hru začínalo.

Ak má jedno z družstiev aspoň jednu guľu, hrá ďalej a zaznamenáva toľko bodov, koľko jeho guľí je na konci hry bližšie k cieľu.

Ak majú gule obidve družstvá, rozohráva ďalej to družstvo, ktoré predtým hralo ako posledné. Nasleduje hod súpera a potom striedavo obidve družstvá až do momentu, kedy bod získa jedno z nich. Keď jedno družstvo zostane so svojou guľou ako posledné, platia predchádzajúce pravidlá.

Ak sa na konci hry žiadna guľa nenachádza na ihrisku, je hra anulovaná.

## **Článok 30**

Všetky cudzie telesá, ktoré sa dotýkajú guľe, či cieľa musia byť pred meraním odstránené.

## **Článok 31**

Všetky protesty môžu byť uznané len vtedy ak sú vznesené rozhodcovi. Na námietky, ktoré budú podate po tom, čo bol uznaný výsledok nebude braný žiadny zreteľ. Každé družstvo je zodpovedné za vybavenie súpera. (licencie, gule, pomôcky, terén atď.)

# DISCIPLÍNA

## Článok 32

V momente losovania súperov a vyhlasovania výsledkov losovania musia byť hráči prítomný pri kontrolnom stanovisku. Ak do 15 minút po vyhlásení výsledkov losovania nie je jedno družstvo prítomné na určenom hracom teréne je penalizované jedným bodom, ktorý bude pripísaný na konto súpera. Za každých 5 minút na tento limit je pripisovaný súperovi ďalší jeden bod. Rovnaká penalizácia sa uplatňuje v priebehu turnaja po každom losovaní a po znovuzapočatí zápasu nasledujúcom po jeho predchádzajúcom prerušení z akéhokoľvek dôvodu.

Kontumačná porážka je udelená družstvu, ktoré sa nedostaví do jednej hodiny po vyhlásení výsledkov losovania.

Družstvo, ktoré je nekompletné, môže zahájiť zápas aj bez toho, aby čakali na ďalšieho hráča. Nemôže však disponovať jeho guľami.

## Článok 33

Ak sa po začatí hry chýbajúci hráč dostaví, do prebiehajúcej hry už nezasahuje. Do zápasu je zapojený až od hry nasledujúcej. Ak sa chýbajúci hráč dostaví za viac ako hodinu po započatí zápasu, stráca akúkoľvek možnosť zapojiť sa do zápasu. Ak jeho družstvo zápas vyhralo, môže sa v ďalšom zápase v družstve objaviť, pokiaľ je doňho nominovaný.

Ak sa súťaž odohráva v skupinách, môže sa do ďalšieho zápasu zapojiť bez ohľadu na výsledok predchádzajúceho.

Hra je považovaná za zahájenú iba vtedy, ak je cieľ hodený podľa všetkých pravidiel.

## Článok 34

Nahradenie max. 1 hráča vo dvojici, alebo dvoch hráčov v trojici je možné iba pred oficiálnym zahájením súťaže, za podmienky, že náhradníci nie sú zapísaní v súťaži ako členovia iného družstva.

## Článok 35

V prípade dažďa musia byť dohrané všetky rozohrané hry. Len rozhodca spolu s jury môžu rozhodnúť o okamžitom prerušení zápasu, či anulovaní hry z dôvodu „vyššej moci“.

Keď po začiatku novej fázy súťaže (2. a 3. a ďalšie kolá) nie sú niektoré zápasy dohrané rozhodca po dohovore s organizačným výborom má všetky práva rozhodnúť tak, aby bol zaistený ďalší, čo najhladší priebeh súťaže.

Žiadny hráč nesmie opustiť zápas, alebo vynechať jednu hru bez vedomia rozhodcu. Ak tento nebol uzročený je aplikované pravidlo čl. 32 a čl 33.

## **Článok 36**

Delenie náhrad a odmien je vyslovene zakázané. Družstvá, ktorých správanie sa nebude zlučovať so športovým duchom a fair-play voči súperom, rozhodcom, činovníkom, alebo divákovi budú vylúčené zo súťaže. Týmto vylúčením sa myslí neuznanie výsledku a eventualne využitie sankcií čl.37.

## **Článok 37**

Hráč, ktorý sa správa nekorektne, či hrubo voči organizátorom, rozhodcom, divákovi, alebo ostatným hráčom riskuje jednu z nasledujúcich sankcií podľa závažnosti priestupku:

1. vylúčenie zo súťaže
2. odňatie licencie
3. odňatie, či navrátenie náhrad, odmien a titulov

Sankcie vznesené voči hráčovi sa môžu eventuálne vzťahovať aj na jeho spoluhráčov. Tresty č. 1 a 2 udeľuje rozhodca, sankcia č.3 je uvalená organizačným výborom, ktorý do 48 hodín zašle správu o zadržaní náhrad, odmien orgánom federácie, ktoré rozhodnú o ich ďalšom využití. V každom prípade výkonný výbor federácie je konečnou rozhodujúcou inštanciou.

## **Článok 38**

Rozhodcovia delegovaní pre vedenie súťaže sú povinní striktne aplikovať oficiálne pravidlá hry a ďalšie administratívne ustanovenia, ktoré ich dopĺňajú. Sú zmocnení vylúčiť ktoréhokoľvek hráča, alebo družstvo zo súťaže, ak sa odmietnu riadiť jeho rozhodnutiami. Divák – držiteľ licencie – ktorý vyprovokuje na hracej ploche incident sa stane predmetom hlásenia rozhodcu orgánom federácie. Tieto predvolajú dotyčného pred disciplinárnu komisiu, ktorá určí príslušné sankcie.

## **Článok 39**

Všetky nepredvídané udalosti, ktoré nie sú ošetrené v pravidlách budú oznámené rozhodcovi, ktorý ich predloží jury. Tá je zložená najmenej z 3 a najviac z 5 členov. Proti rozhodnutiu jury nie je odvolanie. V prípade rovnosti hlasov rozhoduje hlas prezidenta jury.

Oblečenie hráčov musí byť korektné (nepovoľuje sa nezakrytý trup a bosé nohy). Každý hráč, ktorý nebude toto dodržiavať aj po napomenutí rozhodcom bude zo súťaže vylúčený.

**Upozornenie:**

Toto nie je oficiálne znenie pravidiel podľa Slovenskej federácie petanque, ale môj vlastný preklad a prepis pravidiel z češtiny.