

# PETANKIN KANSAINVÄLISET PELISÄÄNNÖT

Säännöt koskevat kaikkia FIPJP:n kansallisten jäsenliittojen toiminta-alueita.

## YLEISTÄ

**1. Joukkumuodot** Petankki on urheilulaji, jossa pelaa:

- kolmijäseninen joukkue toista kolmijäsenistä joukkuetta vastaan (trippeli)

Siinä voi myös olla vastakkain:

- kaksijäseninen joukkue toista kaksijäsenistä joukkuetta vastaan (duppeli) tai yksi pelaaja toista pelaajaa vastaan (singeli).

Trippelissä kullakin pelaajalla on kaksi kuulaa.

Duppelissa ja singelissä kullakin pelaajalla on kolme kuulaa.

Muut pelimuodot on kielletty.

## 2. Hyväksytyjen kuulien ominaisuudet

Petankkia pelataan FIPJP:n (Kansainvälisen Pétanque-liiton) hyväksymillä kuulilla, joiden tulee täyttää seuraavat vaatimukset:

- 1) Kuulien tulee olla metallia.
- 2) Kuulien halkaisijan tulee olla vähintään 70,5 mm ja enintään 80 mm.
- 3) Kuulien painon tulee olla vähintään 650 g ja enintään 800 g.

Kuluvan vuoden aikana enintään 11 vuotta täyttävillä pelaajille tarkoitetuissa kilpailuissa voidaan käyttää 600 gramman painoisia ja 65 mm halkaisijaltaan olevia hyväksytyyn valmistajan kuulia.

Kuulissa tulee olla aina lukemiskelpoinen kaiverrettu valmistaja- ja painomerkintä.

Kuuliin voi kaiverruttaa myös pelaajan etu- ja sukunimen (tai nimen alkukirjaimet) sekä erilaisia logoja, alkukirjaimia, lyhenteitä tai vastaavia yksityiskohtaisia tietoja kuulien valmistukseen liittyvien määrittelyjen mukaisesti.

- 4) Kuulien tulee olla onttoja ja ne eivät saa sisältää mitään aineksia kuten lyijyä, hiekkaa, elohopeaa tai vastaavaa. Niihin ei saa myöskään tehdä mitään muodon- tai muita muutoksia liiton hyväksymän valmistajan työn jälkeen. Erityisesti on kiellettyä lämpökäsitellä kuulia niin, että valmistajan tekemä kuulun kovuus muuttuu.

### 2a. Rangaistukset vääränlaisista kuulista

Pelaaja, joka rikkoo yllä mainitun kohdan 4 määräyksiä, suljetaan joukkuevereeineen välittömästi kilpailusta.

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

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

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

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

### **3. Hyväksytyt maalipallot**

Maalipallot voivat olla puisia tai synteettisiä. Synteettisissä maalipalloissa tulee olla valmistajan leima ja niiden valmistuksen on oltava kansainvälisen petanqueliiton varmistama niin, että niissä on noudatettu valmistukseen määrättyjä erityisehtoja.

Maalipallon tulee olla halkaisijaltaan 30 +/- 1 mm.

Maalipallon painon tulee olla 10–18 grammaa.

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

### **4. Lisenssit**

Voidakseen ilmoittautua kilpailuun kunkin pelaajan tulee esittää lisenssinsä tai kansallisen liittonsa sääntöjen mukaisesti asiakirja, joka todistaa hänen henkilöllisyytensä ja olevan kyseisen liiton jäsen.

## **PELAAMINEN**

### **5. Pelialue ja alusta**

Petankkia voidaan pelata millä tahansa alustalla. Kilpailutoimikunnan tai tuomarin päätöksellä joukkueiden voidaan kuitenkin edellyttää pelaavan merkityllä ja rajatulla pelialueella. Tällöin alueen tulee olla vähintään 15 metriä pitkä ja 4 metriä leveä. Mitat koskevat kansallisen mestaruusluokan ja kansainvälisiä kilpailuja;

muissa kilpailuissa liitot voivat joustaa. Niissä on kuitenkin vähimmäismittoina 12 x 3 metriä.

Pelialue käsittää rajoittamattoman määrän kenttiä rajattuina naruilla, joiden koko ei saa vaikuttaa pelin kulkuun. Nämä eri kenttiä rajaavat narut eivät ole hylkäysrajoja paitsi kenttien päädyissä ja pelialueen reunoilla.

Pelikenttien päätyjen ollessa vastakkain niiden välinen yhteinen raja on hylkäysraja.

Jos pelialueet on rajattu reunaesteillä, niiden tulee olla vähintään 1 metrin päässä pelialueen ulkorajasta.

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

Tietyissä kilpailuissa pelit voidaan järjestää myös aikarajoitteisina. Nämä tulee pelata aina rajatuilla kentillä ja kaikki kentän rajat ovat hylkäysrajoja.

### **6. Pelin aloitus; heittoympyrä**

Pelaajien tulee arpoa (kolikkoa heittämällä) se joukkue, joka valitsee kentän ja heittää maalipallon.

Mikäli järjestäjät ovat määränneet pelikentät, maalipallo on heitettävä oman joukkueen pelikentällä. Pelaajat eivät saa mennä muulle kentälle ilman tuomarin lupaa.

Arvonnassa voittaneen joukkueen jäsen valitsee aloituspaikan ja piirtää tai laittaa maahan heittoympyrän. Piirretyn heittoympyrän tulee olla halkaisijaltaan vähintään 35 cm ja enintään 50 cm, mutta kuitenkin siten, että kaikkien pelaajien molemmat jalat mahtuvat siihen kokonaan.

Irrallisen heittoympyrän tulee olla joustamatonta materiaalia ja sen halkaisijan sisäreunasta mitattuna 50 cm +/- 2 mm.

Kokoontaitettavat heittoympyrät ovat sallittuja edellyttäen, että malli ja jäykkyys ovat FIPJP:n hyväksymiä.

Pelaajien tulee käyttää järjestäjien tarjoamia sääntöjen mukaisia heittoympyröitä.

Heidän tulee hyväksyä myös vastustajan tarjoama sääntöjen mukainen joustamaton tai taitettava FIPJP:n hyväksymä heittoympyrä. Jos kummallakin joukkueella on tällainen heittoympyrä, arvonnassa voittanut joukkue valitsee heittoympyrän.

Heittoympyrä tulee piirtää (tai laittaa) vähintään yhden metrin päähän esteestä ja vähintään 1,5 metrin päähän toisesta käytössä olevasta heittoympyrästä tai maalipallosta.

Heittoympyrän sisään jäävää aluetta saa puhdistaa maasta, kivistä tms. kierroksen aikana, mutta se on palautettava alkuperäiseen kuntoonsa kierroksen lopussa.

Pelaajan jalkojen tulee olla ympyrän sisäpuolella, eivätkä ne saa koskettaa ympyrän viivaa. Jalat eivät saa tulla pois ympyrästä eivätkä nousta kokonaan irti maasta ennen kuin pelaajan heittäminen kuuluu on koskettanut maata. Heiton aikana ei saa koskettaa maata ympyrän ulkopuolella millään ruumiinosalla. Pelaajaa, joka ei kunnioita näitä sääntöjä, rangaistaan pykälän 35 mukaisesti.

Poikkeuksena tästä jalkainvalidit voivat seistä pitämällä ympyrässä vain toista jalkaa, mutta toinen jalka ei saa olla sen edessä. Pyörätuolia käyttävillä ainakin toisen pyörän (heittokäden puoleisen) tulee olla ympyrän sisällä.

Jos pelaaja nostaa heittoympyrän paikaltaan, kun kuulia on vielä pelaamatta, heittoympyrä laitetaan takaisin paikalleen, mutta vain vastustaja saa pelata omat kuulansa.

Heittoympyrää ei pidetä kiellettyinä alueena.

Kaikissa tapauksissa heittoympyrä tulee merkitä ennen maalipallon heittoa.

Maalipallon heittäjän joukkueen on ennen sitä pyyhittävä pois kaikki käytettävän ympyrän lähistöllä olevat vanhat heittoympyrät.

Arvonnassa tai edellisen kierroksen voittaneella joukkueella on vain yksi yritys heittää maalipallo hyväksyttävästi. Jos heitetyn maalipallon sijainti ei ole sääntöjen mukainen, vastustajan tulee laittaa sen pelikentällä sääntöjen mukaiseen paikkaan. Jos toinen joukkue ei laita maalipalloa sääntöjen mukaiseen paikkaan, maalipallon paikalleen laittanutta pelaajaa voidaan rangaista pykälän 35 mukaisesti. Jos rikkomus toistuu, kortti annetaan koko joukkueelle mahdollisten aiemmin annettujen korttien lisäksi.

Maalipallon heittäjän ei ole pakko heittää ensimmäistä kuulaa.

Pelaajien tulee merkitä maalipallon alkuperäinen sijainti ja uusi sijainti aina, kun maalipallo on siirtynyt. Merkitsemätöntä maalipalloa koskevia vaateita ei hyväksytä; tuomari voi tuomita vain maalipallon todellisen sijainnin mukaan.

## **7. Maalipallon heittopituudet**

Pelaajan suorittama maalipallon heitto on hyväksytty, mikäli:

- 1) Etäisyys maalipalloon ympyrän sisäreunasta on: - Vähintään 6 ja enintään 10 metriä junioreilla (15–17-vuotiaat) ja senioreilla (18 vuotta tai vanhemmat)  
- Nuoremmille pelaajille suunnatuissa kilpailuissa voidaan käyttää lyhyempiä etäisyyksiä.
- 2) Heittoympyrä on vähintään yhden metrin päässä kaikista esteistä ja vähintään 1,5 metrin päässä toisessa käytössä olevasta heittoympyrästä tai maalipallosta.
- 3) Maalipallon on oltava vähintään 50 cm:n päässä kaikista esteistä ja kentän päätyrajasta ja sen on myös oltava vähintään 1,5 metrin päässä toisesta käytössä olevasta maalipallosta. *(Huomautus: vähimmäisetäisyyttä pelikenttiä erottavasta sivurajasta tai hylkäysrajoista pelikenttien sivulla ei vaadita).*
- 4) Ympyrän sisällä suorana seisovan pelaajan on pystyttävä näkemään maalipallo. Riitatapauksissa tuomari ratkaisee maalipallon näkymisen.

Seuraavalla kierroksella maalipallo heitetään ympyrästä, joka on piirretty tai laitettu sen pisteen ympärille, jossa maalipallo oli edellisen kierroksen päättyessä. Seuraavat tapaukset muodostavat poikkeuksen:

- Heittoympyrä olisi alle yhden metrin päässä esteestä tai alle 1,5 metrin päässä toisessa käytössä olevasta heittoympyrästä tai maalipallosta.
- Maalipalloa ei voitaisi heittää kaikille hyväksytyille etäisyyksille.

Ensimmäisessä tapauksessa pelaajan tulee piirtää tai laittaa ympyrä säädetyn etäisyyden päähän esteestä tai esineestä.

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

Mikäli joukkue ei onnistu heittämään maalipalloa yllä mainittujen sääntöjen mukaisesti, vastustajajoukkue laittaa maalipallon maahan sääntöjen mukaiseen paikkaan. He saavat myös siirtää ympyrää taaksepäin yllä mainittujen ehtojen mukaisesti, jos ensimmäisen joukkueen paikalleen laittama ympyrä ei mahdollista maalipallon heittoa enimmäisetäisyydelle.

Joka tapauksessa joukkueen, joka menetti maalipallon heiton sen epäonnistuneen heiton jälkeen, tulee heittää ensimmäinen kuula.

Joukkue, joka voitti oikeuden heittää maalipallon, on minuutti aikaa sen suorittamiseen. Vastustajan epäonnistuneen maalipallon heiton jälkeen joukkueen, joka sai oikeuden laittaa maalipallo paikalleen, tulee tehdä se välittömästi.

## **8. Maalipallon heiton kelpoisuus**

Jos heitetyn maalipallon pysäyttää tuomari, vastustajajoukkueen pelaaja, katsoja, eläin tai jokin liikkuva esine, heitto ei ole hyväksyttävä ja se on suoritettava uudelleen.

Jos heitetyn maalipallon pysäyttää oman joukkueen pelaaja, vastustaja laittaa maalipallon sääntöjen mukaiseen paikkaan.

Kun maalipallon heittämisen jälkeen on heitetty ensimmäinen kuula, on vastustajalla vielä oikeus valittaa maalipallon sijainnista paitsi silloin, kun vastustajajoukkueen jäsen on laittanut maalipallon paikalleen.

Ennen kuin maalipallo annetaan vastustajalle sen paikalleen laittamiseksi, on molempien joukkueiden tai tuomarin todettava, että heitto ei ollut kelvollinen.

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

### **9. Maalipallon hylkääminen kierroksen aikana**

Maalipallo on hylätty seuraavassa 7 tapauksessa:

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

### **10. Esteiden siirtäminen**

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

Mikäli edellä olevia määräyksiä ei noudateta, pelaajia rangaistaan pykälässä 35 määritellyllä tavalla. Tämä koskee erityisesti ammuttavan kuulan etualan lanaamista.

### **11. Maalipallon tai kuulan vaihtaminen**

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

- 1) Maalipallo tai kuula ei löydy 5 minuutin kuluessa.
- 2) Maalipallo tai kuula rikkoontuu: tällöin suurin kappale huomioidaan. Jos kuulia on vielä heittämättä, rikkoontunut maalipallo tai kuula tulee välittömästi ja tarvittaessa mittauksen jälkeen korvata halkaisijaltaan täsmälleen tai likimain samansuuruisella välineellä. Seuraavalle kierrokselle kyseinen pelaaja voi vaihtaa koko kuulasetin.

## **MAALIPALLO**

### **12. Peittynyt tai siirtynyt maalipallo**

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

Mikäli maalipallo siirtyy esim. tuulen, maan kaltevuuden, tuomarin, pelaajan, katsojan, eläimen, jonkin liikkuvan esineen, toisesta pelistä tulleen kuulan tai maalipallon takia, se laitetaan takaisin alkuperäiselle paikalleen edellyttäen, että sen paikka oli merkitty.

Jos oman pelin kuula siirtää maalipalloa, siirto on hyväksyttävä.

### **13. Maalipallon siirtyminen toiselle kentälle**

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

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

Pelaajien on tämän pykälän osalta osoitettava kärsivällisyyttä ja kohteliaisuutta.

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

### **14. Maalipallon hylkäämistä koskevat säännöt**

Mikäli maalipallo hylätään pelikierroksen aikana, on kolme tapausta:

- 1) Molemmilla joukkueilla on kuulia; kierros on mitätön, ja maalipallon heittää se joukkue, joka sai viimeksi pisteitä tai voitti arvonnän.
- 2) Vain yhdellä joukkueella on kuulia; tämä joukkue saa niin monta pistettä kuin sillä on pelaamattomia kuulia.
- 3) Kummallakaan joukkueella ei ole kuulia; kierros on mitätön, ja maalipallon heittää se joukkue, joka sai viimeksi pisteitä tai voitti arvonnän.

### **15. Pysäytetyn maalipallon sijoittaminen**

- 1) Mikäli katsoja tai tuomari pysäyttää kuulan liikkeelle sysäämän maalipallon tai kääntää sen kulkusuunnan, maalipallo jää pysähtymispaikkaansa.
- 2) Mikäli joku pelaajista pysäyttää kuulan liikkeelle sysäämän maalipallon tai kääntää sen kulkusuunnan pelialueella, on ko. pelaajan vastustajilla kolme vaihtoehtoa:
  - a) Antaa maalipallon jäädä uuteen paikkaansa.
  - b) Laittaa maalipallo alkuperäiselle paikalleen.
  - c) Laittaa maalipallo sen alkuperäisen aseman ja pysähtymispaikan kautta kulkevan linjan jatkeelle enintään 20 metrin päähän heittoympyrästä (15 metrin päähän nuoremmilla pelaajilla) siten, että maalipallo on näkyvissä.

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

Jos maalipallo kuulan osuttua siihen siirtyy kielletylle alueelle ja palaa sen jälkeen pelialueelle, se katsotaan hylätyksi, ja sovelletaan pykälän 14 määräyksiä.

## **KUULAT**

### **16. Ensimmäisen ja seuraavien kuulien heittäminen**

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

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

Kuulat on heitettävä yksitellen.

Kerran heitettyä kuulaa ei saa pelata uudelleen. Kuitenkin uudelleen on pelattava ne kuulat, jotka on pysäyttännyt tai joiden liikerataan on vaikuttanut ympyrän ja maalipallon välillä toisen pelin kuula tai maalipallo, eläin, jokin liikkuva esine (pallo tms.). Myös pykälän 8 kohdassa 3 on määräys uudelleenpelaamisesta.

Pelaajan on pykälässä 35 määriteltyjen rangaistusten uhalla poistettava kuulasta ennen heittoa muta tai muu irtain aines.

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

Jos ammunnan tai asetuksen jälkeen sallitulla alueella ei ole yhtään kuulaa, sovelletaan käytäntöön pykälän 29 mitätöintiä koskevia määräyksiä.

### **17. Pelaajien ja katsojien käyttäytyminen pelin aikana**

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

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

Vastustajien on oltava pelaajasta katsoen maalipalloa kauempana tai pelaajan takana ja kummassakin tapauksessa sivulla pelin suunnasta katsottuna ja vähintään kahden metrin päässä näistä.

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

### **18. Kuulien heittäminen ja kentältä poistuneet kuulat**

Kukaan ei saa pelin aikana tehdä koeheittoja mukaan lukien alueet kyseisen pelikentän ulkopuolella. Pelaajia, jotka eivät noudata tätä sääntöä, tulee rangaista pykälän 35 mukaisesti.

Kierroksen kuluessa rajatulta pelialueelta poistuneet kuulat ja maalipallo ovat hyväksytyjä paitsi pykälän 19 tapauksissa.

### **19. Kuulien hylkääminen**

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

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

Mikäli kuula vielä palaa pelialueelle maan kaltevuuden, kiinteän tai liikkuvan esteen takia, kuula poistetaan välittömästi pelistä ja kaikki pelivälineet, joita se on siirtänyt palattuaan kielletyltä alueelta, laitetaan alkuperäisille paikoilleen edellyttäen, että ne on merkitty.

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

## **20. Kuulan pysäyttäminen**

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

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

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

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

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

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

## **21. Sallittu peliaika**

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

Samat säännöt koskevat maalipallon heittämistä.

Pelaajia, jotka eivät noudata tätä aikasääntöä, rangaistaan pykälän 35 ”Rangaistukset” mukaisesti.

## **22. Siirtyneet kuulat**

Jos kuula pysähtymisensä jälkeen siirtyy esimerkiksi tuulen tai maan kaltevuuden takia, se laitetaan takaisin paikalleen edellyttäen, että paikka oli merkitty. Samoin menetellään, mikäli kuulaa siirtää vahingossa pelaaja, tuomari, katsoja, eläin tai jokin liikkuva esine.

Kiistojen estämiseksi pelaajien on merkittävä kuulien paikat. Merkitsemättömiä kuulia koskevia vaateita ei hyväksytä; tuomari voi tuomita vain kuulien todellisten paikkojen mukaan.

Sitä vastoin omassa pelissä pelatun kuulan siirtämä kuula jää uuteen paikkaansa.

## **23. Muun kuin oman kuulan heittäminen**

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

Mikäli sama virhe toistuu saman pelin aikana, kuula hylätään, ja kaikki sen siirtämät välineet laitetaan alkuperäisille paikoilleen, jos niiden paikat oli merkitty.

## **24. Sääntöjen vastaisesti heitetty kuulat**

Sääntöjen vastaisesti heitetty kuula hylätään ja kaikki, mitä se on siirtänyt, laitetaan takaisin alkuperäisille paikoilleen, jos paikat oli merkitty paitsi tapauksissa, joista näiden sääntöjen pykälässä 35 määritetään erityisiä ja eriasteisia rangaistuksia.



Vastustajalla on kuitenkin oikeus julistaa heitto hyväksytyksi, jolloin kaikki kuulan siirtämät välineet jäävät uusille paikoilleen.

## **PISTEET JA MITTAAMINEN**

### **25. Kuulien tilapäinen siirtäminen**

Kuulan ja maalipallon välissä olevia kuulia ja muita esteitä saa tilapäisesti siirtää mittauksen ajaksi, mikäli niiden paikat on ensin merkitty.

Mittauksen jälkeen esteet ja kuulat laitetaan takaisin paikoilleen. Mikäli esteitä ei voida siirtää, mittaus suoritetaan harpilla.

### **26. Pisteiden mittaaminen**

Mittauksen suorittaa viimeksi heittänyt pelaaja tai hänen joukkueoverinsa. Myös vastapelaajalla on aina oikeus suorittaa mittaus heidän jälkeensä.

Mittaukset tulee suorittaa mittalaitteilla, ja jokaisella joukkueella tulee olla mitta.

Erityisesti on kiellettyä mitata jaloilla. Pelaajia, jotka eivät noudata tätä sääntöä, rangaistaan pykälän 35 mukaisesti.

On kuulien järjestys ja kierroksen tilanne mikä hyvänsä, voidaan tuomarilta pyytää lopullista ratkaisua. Sinä aikana, kun tuomari suorittaa mittausta, pelaajien on oltava hänestä vähintään 2 metrin päässä.

Kilpailutoimikunta voi tehdä päätöksen, erityisesti kun kysymyksessä on televisoidut pelit, että vain tuomarilla on mittausvaltuudet.

### **27. Poistetut kuulat**

Pelaaja ei saa poistaa pelattuja kuulia pelikentältä ennen kierroksen päättymistä.

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

Jos pelaaja nostaa jonkin oman joukkueen kuulan pelialueelta silloin, kun hänen joukkueovereillaan on vielä kuulia heittämättä, näitä kuulia ei saa enää heittää.

### **28. Kuulien tai maalipallon liikuttaminen**

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

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

### **29. Yhtä lähellä maalipalloa olevat kuulat**

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

- 1) Kummallakaan joukkueella ei ole enää kuulia jäljellä; kierros on mitätön, ja maalipallon heittää se joukkue, joka sai viimeksi pisteitä tai voitti arvonnän.
- 2) Mikäli vain toisella joukkueella on kuulia jäljellä, se pelaa ja saa niin monta pistettä kuin sillä on kuulia lähempänä maalipalloa kuin vastustajan paras kuula.
- 3) Mikäli molemmilla joukkueilla on kuulia, pelaa seuraavana viimeksi heittänyt joukkue, sitten vastapuoli ja näin vuorotellen, kunnes jompikumpi on lähempänä

maalipalloa. Kun vain toiselle joukkueelle jää kuulia heitettäväksi, jatketaan edellisen kappaleen mukaisesti.

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

### **30. Kuulaan tai maalipalloon tarttuneet vieraat esineet**

Kaikki kuulaan tai maalipalloon tarttuneet roskat on poistettava ennen mittausta.

### **31. Valitukset**

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

## **KURI**

### **32. Poissaolosta rankaiseminen**

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

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

Samat säännöt ovat voimassa koko kilpailun ajan jokaisen aloituservonnan jälkeen.

Jos peli jatkuu sen keskeydyttyä mistä tahansa syystä, poissaolevaa joukkuetta rangaistaan yhdellä pisteellä kutakin 5 minuutin jaksoa kohti.

Joukkue, joka ei ole ilmaantunut pelialueelle 30 minuutin kuluessa aloituservonnan tuloksen julistamisesta lukien, tuomitaan virheen perusteella suljetuksi kilpailusta.

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

Pelaaja ei saa olla poissa pelistä eikä poistua pelialueelta ilman tuomarin lupaa. Jollei lupaa ole, sovelletaan tämän ja seuraavan pykälän määräyksiä. Joka tapauksessa tämä poissaolo ei saa vaikuttaa pelin kulkuun tai joukkueovereiden velvollisuuteen pelata kuulansa määrätyn ajan kuluessa. Jos pelaaja ei ole palannut silloin, kun heidän on määrä heittää kuulansa, kuulia hylätään yksi kuula minuutissa.

Jollei lupaa ole myönnetty, sovelletaan pykälässä 35 määriteltyjä rangaistuksia.

Jos kysymyksessä on onnettomuus tai lääkärin virallisesti toteama sairaus, pelaajalle voidaan myöntää enintään 15 minuutin poissaolo. Jos tähän vaihtoehtoon turvautuminen osoittautuu petokseksi, pelaaja ja hänen joukkueensa suljetaan välittömästi pois kilpailusta.

### **33. Myöhästyneiden pelaajien saapuminen**

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

Mikäli poissa ollut pelaaja tulee paikalle yli 30 minuutin kuluttua pelin alkamisesta, hän menettää kokonaan oikeuden ottaa osaa peliin.

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

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

Ensimmäisen kierroksen katsotaan alkaneen, kun maalipallo on heitetty sen hyväksyttävyydestä riippumatta. Seuraavien kierrosten katsotaan alkaneen, kun edellisen kierroksen viimeinen kuula on pysähtynyt.

### **34. Pelaajan vaihtaminen**

Pelaajia saa vaihtaa yhden doppelissa, yhden tai kaksi trippelissä ainoastaan ennen kilpailun virallista alkumerkkiä (laukaus, vihellys, ilmoitus tms.) sillä ehdolla, että vaihtopelaajia ei ole kirjattu siinä kilpailussa mihinkään muuhun joukkueeseen.

### **35. Rangaistukset**

Sääntöjen noudattamatta jättämisestä pelin aikana voidaan pelaajalle langettaa seuraavat rangaistukset:

- 1) Varoitus, jonka virallisena merkinä tuomari esittää rikkeeseen syyllistyneelle pelaajalle keltaisen kortin.  
Aikarajan ylityksestä seurannut keltainen kortti osoitetaan kuitenkin koko siihen syyllistyneelle joukkueelle. Jos jollekin näistä pelaajista on jo annettu keltainen kortti, heitä rangaistaan pelatun tai pelattavaksi aiotun kuulan hylkäämisellä.
- 2) Pelatun tai pelattavaksi aiotun kuulan hylkääminen, jonka virallisena merkinä tuomari esittää syyllistyneelle pelaajalle oranssin kortin.
- 3) Syyllisen pelaajan sulkeminen pelistä, jonka virallisena merkinä tuomari esittää syyllistyneelle pelaajalle punaisen kortin.
- 4) Rikkeen tehneen joukkueen hylkääminen.
- 5) Yhteistoiminnan tapahtuessa molempien joukkueiden hylkääminen.

Varoitus on sanktio, joka voidaan antaa vain sääntörikkomuksen tapahduttua. Kilpailun tai pelin alkaessa tapahtuvaa tietojen antamista pelaajille tai pelaajille esitettyä pyyntöä kunnioittaa sääntöjä ei tule pitää varoituksena.

### **36. Ankarat sääolot**

Ankarissa sääoloissa, kuten rankkasateessa jo aloitettu kierros on pelattava loppuun, ellei tuomari juryn tai kilpailutoimikunnan kanssa keskusteltuaan päättä toisin. Vain tuomarilla on oikeus tehdä päätös kierroksen keskeyttämisestä tai mitätöimisestä pakottavan syyn takia.

### **37. Kilpailun uusi vaihe**

Mikäli osa peleistä on kesken vielä silloin, kun kilpailun uuden vaiheen (2. kilpailukierros, 3. kilpailukierros jne.) alkamisesta ilmoitetaan, tuomari voi havaitessaan, että kilpailun sujuvaa läpivientiä ei enää voida taata, pyytää jurya tai kilpailutoimikuntaa keskeyttämään meneillään olevat pelit tai jopa koko kilpailun.

### **38. Epäurheilijamaisuus**

Pelin aikana riitelevät tai epäurheilijamaiseen käytökseen tai yleisön tai tuomarin halveksuntaan syyllistyvät joukkueet suljetaan kilpailusta. Sulkeminen voi sisältää jo saatujen tulosten mitätöimisen ja pykälän 39 mukaisten rangaistusten käyttämisen.

### **39. Vääryyden tekeminen**

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

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

Pelaajan saama rangaistus voidaan ulottaa myös hänen joukkueovereihinsa.

Rangaistuksesta 1 päättää tuomari.

Rangaistuksesta 2 päättää kilpailun jury tai kilpailutoimikunta.

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

Lopullinen päätösvalta on kaikissa tapauksissa liittohallituksella.

Jokaisen pelaajan tulee olla oikein pukeutunut. Erityisesti on kiellettyä pelata yläosa paljaana, ja turvallisuussyistä on käytettävä peittäviä kenkiä, jotka suojaavat varpaita ja kantapäitä.

Tupakointi pelin aikana on kielletty. Tämä koskee myös sähkösavukkeita. Matkapuhelinten käyttö pelien aikana on myös kielletty.

Pelaajat, jotka eivät noudata näitä määräyksiä, suljetaan kilpailusta tuomarin antaman varoituksen jälkeen.

### **40. Tuomareiden velvollisuudet**

Kilpailua johtamaan määrättyjen tuomareiden velvollisuutena on valvoa sääntöjen ja niitä täydentävien järjestysohjeiden tarkkaa noudattamista.

Rikkeen vakavuuden mukaisesti heillä on oikeus sulkea pelistä tai kilpailusta pelaaja tai joukkue, joka kieltäytyy alistumasta heidän päätöksiinsä.

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

### **41. Juryn kokoonpano ja päätökset**

Ne tapaukset, joita ei näissä säännöissä ole käsitelty, on alistettava tuomarille, joka voi neuvotella kilpailun juryn kanssa. Juryyn kuuluu 3–5 jäsentä. Edellä mainituista tapauksista päätettäessä on juryn päätös lopullinen, eikä siitä voi valittaa. Äänten mennessä tasan ratkaisee juryn puheenjohtajan ääni.

Nämä säännöt on vahvistanut FIPJP:n hallitus joulukuussa 2020.

*Päivitetyt säännöt englanninkielisen version pohjalta kääntänyt Janne Rissanen*