**PAGRINDINĖS TAISYKLĖS**

**1 straipsnis**

**Komandų sudėtis**

* Petankė – sportas, kuriame:
* 3 žaidėjai žaidžia prieš 3 žaidėjus (trejetai).
* Taip pat galima žaisti:
* 2 žaidėjai prieš 2 žaidėjus (dvejetai).
* 1 žaidėjas prieš 1 žaidėją (vienetai).
* Trejetuose kiekvienas žaidėjas žaidžia su 2 rutuliais.
* Dvejetuose ir vienetuose kiekvienas žaidėjas žaidžia su 3 rutuliais.
* Kitokie formatai neleidžiami.

**2  straipsnis**

**Patvirtintų ( sertifikuotų ) rutulių charakteristikos**

* Petankė yra žaidžiama F.I.P.J.P. patvirtintais rutuliais, kurie atitinka sekančius kriterijus:
1. Yra pagaminti iš metalo.
2. Diametras nuo 7,05 cm (minimumas) iki 8 cm (maksimumas).
3. Svoris nuo 650 gramų (minimumas) iki 800 gramų (maksimumas).
* 11 metų amžiaus arba jaunesni žaidėjai varžybose gali naudoti 600 gramų sveriančius ir 65 mm diametro rutulius, kurie pagaminti vieno iš patvirtintų gamintojų.
* Ant rutulių privalo būti matomas išgraviruotas gamintojo prekinis ženklas ir svoris, kurie visada yra  įskaitomi.
* Žaidėjų vardai ir pavardės (arba inicialai) taip pat gali būti išgraviruoti ant jų, o taip pat įvairūs logotipai, inicialai, akronimai ar panašios detalės, suderintos su rutulių gamybos specifikacijomis.

4. Rutulys privalo būti tuščiaviduris, neužpildytas jokiomis medžiagomis: tokiomis kaip švinas, smėlis, gyvsidabris ir pan. Pagrindinė taisyklė yra ta, kad rutuliai po jų pagaminimo vėliau negali būti kokiu nors būdu grūdinti, pakeisti ar modifikuoti. Siekiant pakeisti nustatytą gamintojo kietumą, antrą kartą grūdinti rutulius draudžiama.

**2a straipsnis**

**Nuobaudos už žaidimą su neatitinkančiais reikalavimų rutuliais**

* Žaidėjas, pažeidęs nurodytus kriterijus 2 straipsnio 4 punkte yra nedelsiant diskvalifikuojamas iš varžybų kartu su jo komandos nariais.
* Jei rutulys yra nemodifikuotas, o tiesiog susidėvėjęs, arba nepatvirtinto gamintojo, ir kai po oficialaus patikrinimo jis pripažįstamas netinkamu, arba neatitinka 2 straipsnio 1, 2 ar 3 nustatytus kriterijus, žaidėjas privalo rutulį pakeisti. Žaidėjas taip pat gali pakeisti visą rutulių komplektą.
* Skundai dėl rutulių netinkamumo gali būti pareikšti tik iki žaidimo pradžios. Žaidėjams ir jų priešininkams patartina ir būtų naudinga savo rutulius pasitikrinti prieš žaidimus.
* Skundai, susiję su 2 straipsnio 4 kriterijais, priimami bet kuriuo žaidimo metu, bet jie privalo būti pareikšti tarp setų. Visgi, jei po trečio ar vėlesnių setų pareikštas skundas apie rutulius yra nepatvirtinamas, priešininkų komandai bus pridėti 3 taškai.
* Bet kuriuo metu teisėjas arba žiuri gali pareikalauti vieno ar keleto žaidėjų rutulių patikrinimo.

**3 straipsnis**

**Reikalavimus atitinkantys kašanetai**

* Kašanetai privalo būti pagaminti iš medžio arba sintetinės medžiagos, turėti gamintojo ženklą ir FIPJP patvirtinimą, kad tiksliai atitinka keliamus standartus.
* Jų diametras – 30 mm (leidžiama paklaida: +/–1mm). Svoris – nuo 10 iki 18 gramų.
* Dažyti kašanetai yra leidžiami, bet jais draudžiama žaisti, jei juos pakelia ar pritraukia magnetas.

**4  straipsnis**

**Licencijos**

* Kad būtų užregistruotas varžyboms, kiekvienas žaidėjas privalo pateikti savo galiojančią licenciją arba atsižvelgiant į nacionalinės asociacijos taisykles, pateikia dokumentą įrodantį jo tapatybę ir tai, kad jis yra tos asociacijos narys.

**ŽAIDIMAS**

**5 straipsnis**

**Reikalavimai taikomi žaidimo vietai ir paviršiui**

* Petankė yra žaidžiama ant bet kokio paviršiaus. Organizatorių ar teisėjo sprendimu gali būti nurodyta žaisti pažymėtoje ar apibrėžtoje aikštelėje. Jei žaidžiama nacionaliniuose čempionatuose ar tarptautiniuose turnyruose, aikštelė turi turėti šiuos minimalius išmatavimus: ilgis 15 m ir plotis  4 m.
* Asociacijos gali leisti žaisti kitus turnyrus aikštelėse, kurių matmenys yra artimi aukščiau nurodytiems, bet ne mažesni negu 12m x 3m.
* Varžybų vieta gali būti suskirstyta į tam tikrą aikštelių skaičių, kurios pažymėtos virvele, o jos storis neturi įtakoti rutulio judėjimui ir nebūti jam kliūtimi. Rutulys, atsidūręs už virvelės, žyminčios atskirų aikštelių šonines ribas, yra žaidžiantis rutulys („gyvas“), o kirtęs aikštelių galines ar išorines linijas yra laikomas nežaidžiančiu („negyvas“).
* Jei aikštelės jungiamos išilgai (viena paskui kitą), tai rutulys kirtęs galinę liniją laikomas nežaidžiančiu („negyvu“).
* Jei žaidimo vietovėje yra kliūčių, tai jos privalo būti ne arčiau kaip 1 metras nuo išorinių linijų.
* Žaidimas yra žaidžiamas iki kol bet kuri priešininkų komanda pirma surenka 13 taškų. Taip pat yra galimybė žaisti atrankinius turus iki 11 taškų.
* Kai kurios varžybos gali būti organizuojamos žaisti su nustatytu laiko limitu. Šias varžybas privaloma žaisti apibrėžtose aikštelėse. Rutulys, kirtęs bet kurią aikštelės liniją, yra laikomas nežaidžiančiu („negyvu“).

**6  straipsnis**

**Taisyklės, kurios taikomos žaidimo pradžiai ir lankeliui**

* Žaidėjai traukia burtus (meta monetą), kad nuspręstų, kuri komanda pasirinks aikštelę, jei ji nebuvo paskirta organizatorių, ir kas pirmas mes kašanetą.
* Jei konkreti aikštelė buvo paskirta organizatorių, kašanetas turi būti metamas šioje aikštelėje. Komandos negali pasirinkti žaisti kitoje aikštelėje be teisėjo leidimo.
* Bet kuris laimėjusios burtus komandos narys pasirenka pradinę poziciją ir nusibrėžia arba padeda lankelį ant žemės. Nubrėžtas lankelis negali būti mažesnio skersmens nei 35 cm ir didesnio nei 50 cm, kad kiekvieno žaidėjo pėdos pilnai tilptų lankelio viduje.
* Jei naudojamas sulankstomas ar vientisas lankelis, jis privalo būti su vidiniu diametru 50 cm (galima paklaida +/- 2 mm).
* Sulankstomi lankeliai yra leidžiami, bet su sąlyga, kad jie yra FIPJP patvirtinto modelio ir tvirtumo. Žaidėjai privalo naudoti organizatorių pateiktus lankelius.
* Žaidėjai taip pat gali naudoti vientisus ar sulankstomus lankelius patvirtintus FIPJP ir siūlomus jų priešininkų. Jei abi komandos turi lankelius, pasirinkti lankelį turi teisę burtus laimėjusi komanda.
* Visais atvejais lankelis privalo būti pažymėtas prieš metant kašanetą.
* Lankelis turi būti nubrėžtas ar padėtas ne arčiau nei 1 metras nuo bet kurios kliūties ir mažiausiai 1,5 metro nuo kito naudojamo lankelio.
* Seto metu lankelio vidus gali būti pilnai išvalytas nuo akmenukų, žvyro ar kitų daiktų, tačiau baigus setą, išvalytą vietą privaloma vėl sutvarkyti kaip buvo.
* Žaidėjo pėdos privalo būti pilnai lankelio viduje ir neliesti lankelio krašto visu perimetru, neišeiti už jo, pėdos negali būti pilnai pakeltos nuo žemės iki tol, kol mestas rutulys pasieks žemę. Jokia kita kūno dalimi negalima liesti žemės paviršiaus už lankelio ribų. Bet kuris žaidėjas, nesilaikantis šios taisyklės yra baudžiamas pagal 35 straipsnį.
* Išimtis daroma tiems, kurie yra neįgalūs (kojų srityje). Jiems leidžiama stovėti viena koja lankelyje. Iš neįgaliems skirto vežimėlio metantiems žaidėjams yra privaloma, kad vienas vežimėlio ratas (tas, kuris yra metančios rankos pusėje) turi būti lankelyje.
* Jei žaidėjas pakelia lankelį kai dar yra neišmestų rutulių, lankelis yra atstatomas į vietą, bet tada tik priešininkai gali mesti savo kamuolius.
* Lankelis nelaikomas užribiu.
* Visais atvejais lankelio vieta privalo būti pažymėta prieš išmetant kašanetą.
* Komanda, ketinanti mesti kašanetą, privalo ištrinti visus anksčiau nubrėžtus lankelius šalia to, kurį ketina naudoti.
* Komanda, laimėjusi kašaneto burtus arba setą, turi vieną bandymą tinkamai numesti kašanetą. Jei kašanetas numestas netinkamai, jis yra perduodamas priešininkui, kuris gali jį pastatyti į bet kurią aikštelės vietą tinkamu atstumu. Jei kašanetas yra padėtas netinkamai, tai tas žaidėjas, kuris padėjo kašanetą bus baudžiamas pagal 35 straipsnį. Jei toks atvejis pasikartos kortelė bus skiriama visai komandai papildomai prie jau skirtų žaidėjams kortelių.
* Komandos žaidėjas, kuris meta kašanetą, neprivalo pirmas mesti rutulį.
* Žaidėjai privalo pažymėti kašaneto padėtį iš pat pradžių ir taip pat po kiekvieno karto kai jis yra pajudinamas. Pretenzijos dėl nežymėto kašaneto nėra priimamos. Teisėjas pripažins tik esamą kašaneto vietą.

**7  straipsnis**

**Leidžiami atstumai kašaneto išmetimui**

* Norint, kad kašaneto metimas būtų įskaitytas, turi būti įvykdytos šios sąlygos:
1. Kašaneto atstumas nuo vidinės lankelio dalies turi būti:
	* 6 metrai minimumas ir 10 metrų maksimumas jaunimui ir suaugusiems;
	* jaunesnių žaidėjų varžybose gali būti taikomi trumpesni atstumai.

2. Lankelis turi būti nubrėžtas ar padėtas ne arčiau nei 1 metras nuo bet kurios kliūties ir mažiausiai 1,5 metro nuo kito naudojamo lankelio ar kašaneto .

3. Kašanetas turi būti numestas ne arčiau kaip 50 cm nuo bet kokios kliūties ar nuo aikštelės galinių ribų. Taip pat kašanetas turi būti ne arčiau kaip 1,5 metro nuo kito naudojamo lankelio ar kito kašaneto. (pastaba: nėra reikalvimo minimaliam atstumui prie šoninės linijos, skiriančios aikšteles arba užribio linijos šone).

4. Kašanetas turi būti aiškiai matomas žaidėjui stovinčiam lankelyje ir pėdomis neliečiant lankelio krašto, ir žaidėjo kūnas yra pilnoje stovėsenoje. Esant ginčui dėl kašaneto matomumo, teisėjas tai nusprendžia be galimybės apskųsti.

Sekančiame sete kašanetas yra metamas iš lankelio padėto ar nubrėžto toje vietoje, kur praėjusio seto pabaigoje buvo ar liko kašanetas, išskyrus šiuos atvejus:

* Lankelis būtų arčiau kaip 1 metras iki kliūties, 1,5 m nuo kito lankelio ar kito kašaneto.
* Kašaneto išmetimas negalimas taisyklių leidžiamais atstumais.

Pirmu atveju žaidėjas nubrėžia ar padeda lankelį leidžiamu atstumu nuo kliūties.

Antru atveju žaidėjas gali atitraukti lankelį atgal vienoje linijoje su praėjusio seto kašaneto buvimo vieta, bet ne toliau kaip maksimaliu atstumu reikalingu kašanetui numesti. Ši galimybė yra taikoma tik tuo atveju, jei kašanetas negali būti numestas maksimaliu leidžiamu atstumu bet kuria kita kryptimi.

Jei kašanetas nebuvo numestas pagal taisykles išdėstytas aukščiau, priešininkų komandos žaidėjas padeda kašanetą aikštelėje leidžiamu atstumu. Jis taip pat gali perdėti lankelį atgal, pagal aprašytas aukščiau sąlygas, jei oponentų komandos lankelio nustatyta vieta yra netinkama, kad kašanetas būtų numestas maksimaliu atstumu.

Bet kuriuo atveju žaidėjas ar komanda, kurie prarado kašanetą neteisingu metimu, rutulį meta pirma.

Komanda, kuri laimėjo teisę mesti kašanetą, metimui turi 1 minutę. Komanda, kuri gavo teisę padėti kašanetą po nesėkmingo priešininkų metimo, turi tai atlikti **nedelsiant**.

**8  straipsnis**

**Sąlygos reikalingos įskaityti kašaneto metimą**

Jei mestas kašanetas atsitrenkia į teisėją, priešininką, žiūrovą, gyvūną ar į bet kurį kitą judantį objektą, metimas yra neužskaitomas ir metama dar kartą.

Jei mestas kašanetas sustabdomas metančiojo komandos nario, priešininkas turi teisę padėti kašanetą norimoje vietoje.

Jei po kašaneto metimo yra išmestas pirmas rutulys, priešininkai vis tiek turi teisę užginčyti kašaneto vietos teisingumą, išskyrus tą atvejį, kai kašanetas buvo padėtas paties priešininko.

Prieš tai, kai kašanetas perduodamas pastatyti priešininkams, abi komandos turi pripažinti, kad kašaneto išmetimas buvo netinkamas. Jei komandos nenusprendžia, kuri komanda turi išmesti ar padėti kašanetą, tai turi nuspręsti teisėjas.

Jei priešininkai išmetė savo rutulį, kašaneto pozicija yra nekeičiama ir skundai nepriimami.

**9  straipsnis**

**Nežaidžiantis („negyvas“) kašanetas.**

Kašanetas laikomas nežaidžiančiu („negyvu“) šiais 7 atvejais:

1. Kai kašanetas atsiduria už aikštelės ribų, net jei jam kirtus liniją jis grįžta atgal į aikštelę. Kašanetas esantis ant aikštės ribos yra žaidžiantis („gyvas“). Jis tampa nežaidžiančiu („negyvu“) tik tada, kai visiškai kerta aikštelės ribą. Nežaidžiančiu („negyvu“) laikomas kašanetas turi būti visiškai išriedėjęs už ribos žvelgiant statmenai į jį ir aikštelės liniją. Jei kašanetas laisvai plūduriuoja vandenyje, tada vanduo laikomas užribiu.
2. Kai vis dar esantis aikštelėje kašanetas nėra matomas iš lankelio, kaip aprašyta 7 straipsnyje, tuomet kašanetas nėra laikomas nežaidžiančiu („negyvu“), išskyrus tą atvejį kai jį užstoja rutulys. Teisėjas turi teisę laikinai patraukti rutulį, kad nuspręstų, ar kašanetas yra matomas.
3. Kai kašanetas atsiduria toliau nei 20 metrų (galioja jaunimui ir suaugusiems) arba 15 metrų (jaunesniems žaidėjams) arba arčiau kaip 3 metrai nuo lankelio.
4. Kai žymėtose aikštelėse kašanetas kerta daugiau kaip vieną aikštelę į šoną nuo žaidžiamos aikštelės ar kai jis kerta galinę liniją.
5. Kai mestas ar išmuštas kašanetas nėra randamas per 5 min.
6. Kai yra užribis tarp kašaneto ir lankelio.
7. Kai kašanetas atsiduria už žaidžiamos aikštelės ribų žaidžiant žaidimą su ribotu laiko limitu.

**10 straipsnis**

**Kliūčių perkėlimas, pajudinimas**

Žaidėjams griežtai draudžiama įspausti į žemę, perkelti ar sutrypti bet kokią kliūtį aikštelėje. Vis dėlto, žaidėjui, kuris ruošiasi išmesti kašanetą, leidžiama patikrinti nusileidimo vietą su vienu iš savo rutulių padaužant į aikštelės paviršių, bet ne daugiau nei tris kartus. Taip pat žaidėjas, kuris ruošiasi mesti rutulį, arba vienas iš jo komandos narių gali aikštelėje užlyginti tik vieną duobutę padarytą kito rutulio.

Nesilaikant šių taisyklių, ypač tuo atveju, kai prieš mušamą rutulį esanti vieta paspaudžiama ar kaip nors palyginama, taikomos 35 straipsnyje aprašytos nuobaudos.

**11 straipsnis**

**Kašaneto, rutulio keitimas**

Žaidimo metu žaidėjams draudžiama keisti kašanetą ar rutulį, išskyrus šiuos atvejus:

1. Vieno arba kito neįmanoma rasti per 5 minutes.
2. Vienas arba kitas yra sugadintas žaidimo metu. Skilus kašanetui ar rutuliui, aikštelėje esanti jo didesnė dalis laikoma žaidžiančia. Jei su sugadintu rutuliu reikia atlikti metimą, jis, po atlikto matavimo nustačius didesnę dalį, yra nedelsiant pakeičiamas. Keičiama į kitą, tokių pačių matmenų rutulį. Tas pats atliekama su sugadintu kašanetu. Sekančiame sete žaidėjas gali pasikeisti visą rutulių komplektą.

**KAŠANETAS**

**12 straipsnis**

**Taisyklės jei kašanetas yra uždengiamas arba pajudinamas**

Jei žaidimo metu medžio lapas arba popieriaus skiautė netikėtai uždengia kašanetą, šie objektai yra pašalinami.

Jei kašanetas pajuda dėl vėjo gūsio arba aikštelės nuolydžio, arba netyčia pajudinamas teisėjo, žaidėjo, žiūrovo, rutulio ar kašaneto, atskriejusio iš kitos aikštelės, gyvūno ar bet kokio kito judančio objekto, jis, jei prieš tai buvo pažymėtas, yra grąžinamas į tą pačią vietą.

Siekiant išvengti ginčo, žaidėjai visad privalo pažymėti kašaneto vietą.

Kašanetas gali būti judinamas dalyvaujančiu žaidime rutuliu.

**13 straipsnis**

**Kašaneto patekimas į gretimą aikštelę**

Jei žaidimo metu kašanetas patenka į gretimą aikštelę, kuri yra pažymėta arba ne, tai kašanetas yra laikomas žaidžiančiu („gyvu“) atsižvelgiant į apibrėžtas 9 straipsnyje taisykles.

Žaidėjai, naudojantys šį kašanetą, turi palaukti, kol gretimoje aikštelėje kiti žaidėjai pabaigs žaisti setą, ir tada patys pabaigia žaisti savo setą.

Susiduriantys su tokia situacija žaidėjai privalo išlikti kantrūs ir mandagūs.

Sekantį setą komandos pradeda paskirtose aikštelėse ir kašanetas metamas iš tos pačios vietos, kurioje buvo paskutinį kartą, prieš patenkant į kitą aikštelę; vadovaujamasi 7 straipsnyje apibrėžtomis taisyklėmis.

**14 straipsnis**

**Taisyklės taikomos nežaidžiančiam („negyvam“) kašanetui**

Jeigu seto metu kašanetas yra nežaidžiantis („negyvas“), tada taikoma viena iš trijų taisyklių:

1. Kai abi komandos dar turi neišmestų rutulių. Setas yra anuliuojamas ir kašanetą meta komanda, praėjusiame sete laimėjusi taškus ar burtus mesti kašanetą.
2. Kai viena komandai liko dar neišmesti rutuliai. Tada ši komanda gauna tiek taškų, kiek turi dar neišmestų rutulių.
3. Kai abi komandos neturi rutulių. Setas yra anuliuojamas ir kašanetą meta komanda, praėjusiame sete laimėjusi taškus ar burtus išmesti kašanetą.

**15 straipsnis**

**Kašaneto pastatymas po jo priverstinio sustabdymo**

Jei aikštelėje pamuštas kašanetas atsitrenkė, buvo sustabdytas, nukreiptas žiūrovo ar teisėjo, jis lieka toje pačioje vietoje kur naujai sustojo.

Jei aikstelėje pamuštas kašanetas buvo sustabdytas ar nukreiptas žaidėjo, žaidžiančio toje aikštelėje, tai šios komandos oponentai turi šiuos pasirinkimo variantus:

* 1. palikti kašanetą naujai esamoje vietoje;
	2. grąžinti kašanetąį buvusią vietą;
	3. padėti kašanetą bet kur ant linijos, einančios nuo jo buvusios vietos iki naujai esamos vietos, maksimalus galimas atstumas yra 20 metrų nuo lankelio (15 metrų jaunesniems žaidėjams) ir taip, kad jis būtų matomas.

Paragrafai b) ir c) gali būti taikomi tik tada, kai kašaneto pozicija aikštelėje buvo pažymėta. Jei kašanetas nebuvo pažymėtas, jis lieka ten, kur yra.

Jei po atsitrenkimo kašanetas buvo išridentas už aikštelės nustatytų ribų ir negrįžo atgal į aikštelę, jis laikomas nežaidžiančiu („negyvu)“ ir taikomos 14 straipsnyje aprašytos taisyklės.

**RUTULIAI**

**16 straipsnis**

**Pirmojo ir kitų rutulių metimai**

Pirmasis rutulys sete yra metamas žaidėjo, kurio komanda laimėjo burtus arba taškus praėjusiame sete. Sekanti meta komanda, kuri neturi taško ar nėra laimėjusi praėjusio seto.

Žaidėjas negali naudoti jokio objekto ar nubrėžti linijos ant žemės norint nukreipti rutulį tinkama linkme. Taip pat negalima žymėti rutulio nusileidimo vietos. Žaidėjui metant savo paskutinį rutulį draudžiama kitoje rankoje laikyti bet kokį kitą rutulį.

Vienu metu metamas tik vienas rutulys.

Išmestas rutulys negali būti pakartotinai metamas, tačiau gali būti pakartotinai mestamas, jei jis buvo sustabdytas ar netyčia nukreiptas nuo savo riedėjimo krypties tarp lankelio ir kašaneto kito rutulio ar kašaneto, atskriejusio iš kitos aikštelės, taip pat gyvūno ar bet kokio kito judančio objekto ir 8 straipsnyje aprašytais atvejais.

Prieš išmetant rutulį žaidėjas privalo nuvalyti nuo jo purvą arba apnašas. Priešingu atveju grės 35 straipsnyje aprašytos nuobaudos.

Jei pirmas išmestas rutulys išrieda už aikštelės ribų, priešininkai turi mesti savo rutulį, o jei ir jų rutulys taip pat išriedėjo už ribų, tada vėl meta oponentai ir taip keičiamasi metimais tol, kol nelieka rutulių aikštelėje.

Jei po mušimo ar primetimo aikštelėje neliko rutulių, vadovaujamasi 29 straipsnio taisyklėmis.

**17 straipsnis**

**Žaidėjų ir žiūrovų elgesys varžybų metu**

Žaidėjui metant rutulį priešininkų žaidėjai ir žiūrovai privalo laikytis tylos.

Priešininkai privalo nevaikščioti, negestikuliuoti ir nedaryti veiksmų, galinčių trukdyti besiruošiančiam mesti žaidėjui. Tik metantysis žaidėjas ir jo komandos nariai gali būti tarp lankelio ir kašaneto.

Priešininkai privalo stovėti už kašaneto arba už oponentų. Stovima šone žaidimo krypčiai ir ne arčiau kaip 2 metrų atstumu nuo jų.

Nesilaikantis šių taisyklių žaidėjas gali būti pašalintas iš varžybų, jei po teisėjo įspėjimo nepakeičia savo elgesio.

**18 Straipsnis**

**Rutulių išmetimas ir jų išriedėjimas už aikštelės ribų**

Draudžiama atlikti bet kokius bandomuosius metimus žaidimo metu. Tas pats draudimas galioja ir už žaidžiamos aikštelės ribų. Šių taisyklių nesilaikantys žaidėjai baudžiami remiantis nuostatomis aprašytomis 35 straipsnyje.

Žaidimo metu rutuliai, išriedėję už pažymėtos aikštelės ribos, yra žaidžiantys („gyvi“), išskyrus 19 straipsnyje nurodytus atvejus.

**19 Straipsnis**

**Nežaidžiantys („negyvi“) rutuliai**

Bet kuris rutulys yra nežaidžiantis („negyvas“) nuo tos akimirkos, kai jis išrieda į užribį. Pažymėtoje aikštelėje užriedėjęs ant užribio linijos rutulys yra laikomas žaidžiančiu („gyvu“). Rutulys laikomas nežaidžiančiu („negyvu“) tik pilnai savo forma kirtęs aikštelės ribą žiūrint

statmenai iš viršaus. Tas pats galioja tuomet, kai pažymėtose aikštelėse rutulys kerta daugiau nei vieną šalia esančią aikštelę iš šono nuo naudojamos aikštelės arba kai kerta galinę aikštelės liniją.

Varžybose su laiko limitu rutulys laikomas nežaidžiančiu („negyvu“) pilnai savo forma kirtęs visas aikštelės ribas žyminčias linijas.

Jei rutulys sugrįžta atgal į aikštelę dėl įkalnės ar dėlto, kad atsimušė į judančią ar stacionarią kliūtį už aikštelės ribų ir grįžo atgal, jis nedelsiant pašalinamas iš žaidimo. Bet kokie objektai: rutulys ar kašanetas, jei jie buvo pažymėti ir kuriuos pajudino iš vietos grižęs rutulys, yra grąžinami į buvusias vietas.

Bet kuris nežaidžiantis („negyvas“) rutulys turi būti nedelsiant pašalinamas iš žaidimo. Nepašalinus rutulio ir priešininkams išmetus savo rutulį yra laikoma, kad tas rutulys yra vėl žaidžiantis („gyvas“).

**20 straipsnis**

**Sustabdyti rutuliai**

Rutulys, kuris po išmetimo buvo sustabdytas arba nukreiptas nuo metimo krypties teisėjo ar žiūrovo lieka aikštelėje toje vietoje kur sustojo.

Jei metamas rutulys buvo sustabdytas arba nukreiptas nuo metimo krypties metančios komandos nario, tada šis rutulys laikomas nežaidžiančiu („negyvu“).

Jei metamas rutulys buvo sustabdytas arba nukreiptas priešininko atsitiktinai, tada metančiojo žaidėjo pageidavimu rutulys metamas iš naujo arba gali būti paliktas toje vietoje kur sustojo.

Kai mušamas arba išmuštas rutulys dėl priešininkų komandos žaidėjo yra sustabdomas arba nukreipiamas kita linkme, tada oponentas gali rinktis:

1. palikti jį toje vietoje, kur jis sustojo;
2. pastatyti jį ant įsivaizduojamos linijos tarp pradinės  jo buvimo vietos ir rutulio sustabdymo vietos, bet tik tuo atveju, jei ta pradinė rutulio vieta buvo pažymėta.

Tyčia sustabdęs judantį rutulį žaidėjas kartu su savo komandos žaidėjais yra nedelsiant šalinami iš žaidžiamos partijos.

**21 straipsnis**

**Žaidimui skirtas laikas**

Išmetus kašanetą kiekvienas žaidėjas savo rutulio metimui atlikti turi vieną minutę. Laikas skaičiuojamas nuo tada, kai prieš tai išmestas rutulys ar kašanetas sustoja. Arba jei reikalinga atlikti matavimą – nuo matavimo atlikimo pabaigos.

Tokie patys reikalavimai taikomi kašaneto išmetimui.

Visi žaidėjai nesilaikantys šios taisyklės gali būti baudžiami remiantis 35 straipsnio nuostatomis.

**22 straipsnis**

**Pajudinti rutuliai**

Jei išmestas ir aikštelėje stovintis rutulys yra pajudinamas vėjo ar žemės nuolydžio, jis atstatomas į vietą, jei jis buvo pažymėtas. Tas pats yra taikoma bet kuriam atsitiktinai žaidėjo, teisėjo, žiūrovo, gyvūno, ar kito judančio objekto pajudintam rutuliui aikštelėje.

Siekiant išvengti ginčų, žaidėjai privalo žymėti visus savo išmestus rutulius. Jokie skundai dėl nepažymėtų rutulių yra nepriimami ir tik teisėjas priima sprendimą dėl vietos, į kurią turi būti atstatyti pajudinti rutuliai.

Žaidimo metu, net jei rutulys yra pajudinamas kito rutulio, jis yra žaidžiantis, („gyvas“).

**23 straisnis**

**Žaidėjas išmetęs ne savo rutulį**

Žaidėjas, kuris išmetė ne savo, gauna įspėjimą. Mestas rutulys yra laikomas žaidžiančiu („gyvu“), bet jis privalo nedelsiant būti pakeistas kitu , o jei reikia atlikti matavimą – tai iš karto po matavimo.

Jei tai pasikartoja dar kartą, nusižengusio žaidėjo rutulys yra diskvalifikuojamas. Rutuliai ar kašanetas, kuriuos jis pajudino, yra atstatomi į buvusias vietas.

**24 straipsnis**

**Ne pagal taisykles metami rutuliai**

Išskyrus tais atvejais, kuriuose šios taisyklės suteikia specifines ir laipsniškas nuobaudas aprašytas 35 straipsnyje bet kuris ne pagal taisykles išmestas rutulys yra laikomas nežaidžiančiu („negyvu“).   Jei rutulys lietė ar išmušė rutulius ar kašanetą, kurie buvo pažymėti, šie atstatomi atgal į ankstesnę vietą.

Tačiaų oponentai gali pritaikyti pirmumo taisyklę ir pripažinti šį metimą teisėtu. Tokiu atveju yra laikoma, kad mestas rutulys yra žaidžiantis („gyvas“) ir bet kas, ką jis pajudino savo kelyje, lieka naujoje vietoje.

**MATAVIMAS IR TAŠKAI**

**25 straipsnis**

**Laikinas rutulių patraukimas**

Norint pamatuoti ar nuspręsti kam skirti tašką yra leidžiama rutulius, būtinai juos pažymėjus ir esančius tarp matuojamo objekto ir kašaneto, patraukti.

Po matavimo patraukti rutuliai ir buvusios kliūtys yra grąžinami į ankstesnes vietas. Jei objektas negali būti judinamas, matavimai yra atliekami skriestuvo pagalba.

**26 Straipsnis**

**Taisyklės matavimams atlikti**

Norint pamatuoti ir nustatyti kuriam žaidėjui priklauso taškas, matavimą atlieka žaidėjas, kuris paskutinis išmetė rutulį, arba jo komandos nariai. Po metusių žaidėjų matavimo priešininkai visada turi teisę dar sykį pamatuoti.

Matavimas yra atliekamas tam skirtomis priemonėmis, kurias privalo turėti kiekviena komanda.

Draudžiama matavimus atlikti pėdomis. Nesilaikantis šios taisyklės žaidėjas baudžiamas pagal 35 straipsnį.

Kad ir kokie būtų matavimo rezultatai ir nesvarbu kokia yra seto stadija, visada galima prašyti teisėjo pagalbos ir jo sprendimas bus galutinis. Tuo metu, kai teisėjas matuoja, žaidėjai privalo būti ne mažiau kaip 2 metrų atstumu nuo jo ir netrukdyti jam matuoti.

Organizacinio komiteto sprendimu, ypač kai varžybas transliuoja per TV, gali būti nuspręsta, kad tik teisėjas gali atlikti matavimus.

**27 straipsnis**

**Rutulių patraukimo taisyklės**

Žaidėjams draudžiama surinkti išmestus rutulius iš aikštelės kol setas dar yra nepasibaigęs.

Visi nepažymėti rutuliai, surinkti prieš taškų skaičiavimą seto pabaigoje laikomi nežaidžiančiais („negyvais“) ir jokie skundai nepriimami.

Jei žaidėjas paėmė bent vieną išmestą savo rutulį iš aikštelės ar už jos ribų setui dar nepasibaigus, o šio žaidėjo komandos nariai dar turi neišmestų rutulių, tada šios komandos žaidėjams neleidžiama išmesti likusių rutulių.

**28 straipsnis**

**Rutulio ar kašaneto pajudinimas matuojant**

Komanda, kurios žaidėjas matuojant pajudina kašanetą ar vieną iš matuojamų rutulių, praranda tašką.

Jei matavimo metu teisėjas pajudina kašanetą ar rutulį, jis priima nešališką sprendimą.

**29 straipsnis**

**Rutuliai esantys vienodu atstumu nuo kašaneto**

Kai du arčiausiai kašaneto esantys rutuliai, priklausantys priešingoms komandoms, yra nutolę vienodu atstumu nuo kašaneto yra galimi trys variantai:

1. Jei abi komandos neturi daugiau rutulių, setas pabaigiamas be taškų ir kašanetą turi išmesti ta komanda, kuri paskutinė rinko taškus arba laimėjo burtus dėl kašaneto.
2. Jei tik viena komanda turi nemestų rutulių, tai ji išmeta juos ir surenka tiek taškų, kiek jos rutulių yra arčiau kašaneto lyginant su priešininkų rutuliais.
3. Jei abi komandos turi neišmestų rutulių, tada komanda, išmetusi paskutinį rutulį, meta dar kartą, o jau tik tada meta priešininkų komanda. Ir taip keičiamasi tol, kol viena iš priešininkų komandų numes savo rutulį arčiau kašaneto už tuos abu vienodu atstumu esančius rutulius. Jei rutuliai yra likę tik pas vieną komandą, taikomos aukščiau aprašytos taisyklės.

Jei pasibaigus setui nei vienas rutulys nėra arčiau kašaneto už prieš tai matuotus lygiu atstumu esančius rutulius, setas laikomas nuliniu, nei viena komanda taškų negauna.

**30 straipsnis**

**Svetimkūniai prikibę prie kašaneto ar rutulių**

Prieš atliekant matavimus yra privaloma pašalinti bet kokius prikibusius prie kašaneto ar rutulių svetimkūnius.

**31 straipsnis**

**Skundai**

Teisėjas sprendžia visus iškilusius ginčus ar pateiktus skundus. Žaidimui pasibaigus skundai nepriimami.

**DISCIPLINA**

**32 straipsnis**

**Nuobaudos neatvykusioms komandoms ar žaidėjams**

Komandų paskirstymo metu žaidėjai privalo būti prie sekretoriato. Po burtų paskelbimo komanda, kuri neatvyko į aikštelę per 15 minučių, baudžiama vienu tašku, kuris skiriamas priešininkų komandai. Varžybose su ribotu laiku šis laiko limitas yra sutrumpinamas iki 5 minučių.

Po šios laiko atkarpos nuobauda kartojasi kas 5 vėlavimo minutes.

Ta pati nuobauda taikoma visų varžybų metu, po kiekvieno burtų traukimo, pakartotinai žaisti skirtam žaidimui, dėl pertraukos ar kitos priežasties.

Komanda, nepasirodžiusi varžybų vietoje   ilgiau nei per 30 minučių nuo žaidimo pradžios ar nuo pakartotinai žaisti skirto žaidimo pradžios paskelbimo, yra šalinama iš varžybų.

Nepilnos sudėties komanda turi teisę pradėti žaidimą, nelaukdama vėluojančio komandos nario, tačiau komanda negali naudoti vėluojančio žaidėjo rutulių.

Be teisėjo leidimo nei vienas žaidėjas negali palikti žaidimo aikštelės ar nedalyvauti žaidime. Jo nedalyvavimas neįtakoja žaidimo ir jo komandos nariai jiems skirtu laiku gali mesti savo rutulius. Jei žaidėjas nepasirodo savo rutulio metimui, jo rutuliai yra išimami iš žaidimo po vieną kas minutę.

Jei teisėjo leidimas pasišalinti nebuvo suteiktas, nuobaudos už šį prasižengimą bus skiriamos pagal 35 straipsnį.

Įvykus nelaimingui atsitikimui ar atsiradus medicininių problemų, jas turi oficialiai pripažinti esantis medikas, tada žaidėjas gali pasitraukti iš žaidimo ne ilgiau kaip 15 min. Jei pasinaudojus šia taisykle nustatoma, kad tai buvo neteisėta, žaidėjas ir jo komanda nedelsiant šalinama iš varžybų.

**33 straipsnis**

**Žaidėjų vėlavimas**

Jei vėluojantis žaidėjas atvyksta prasidėjus setui, jis nedalyvauja šiame sete. Jis yra priimamas į žaidimą nuo sekančio seto.

Jei vėluojantis žaidėjas atvyksta vėliau nei 30 minučių nuo žaidimo pradžios, jis praranda teisę dalyvauti tame žaidime.

Jei pavėlavusio žaidėjo komandos nariai laimi žaidimą jam nedalyvaujant, jis gali dalyvauti tolimesniuose žaidimuose, jei jis buvo užsiregistravęs su komanda.

Jei žaidimas vyksta pogrupiuose ar vyksta atranka, pavėlavęs žaidėjas galės dalyvauti tolimesniuose žaidimuose nepriklausomai nuo pirmo žaidimo rezultato baigties.

Setas laikomas pradėtu kai kašanetas yra išmestas ir neatsižvelgiant į tai ar jis buvo numestas tinkamai. Sekantis setas laikomas pradėtu nuo to laiko kai sustojo paskutinis praeitame sete išmestas rutulys.

**34 straipsnis**

**Žaidėjo keitimas**

Žaidėjo pakeitimas dvejetų komandoje arba vieno ar dviejų žaidėjų pakeitimas trejetuose leidžiamas iki oficialios žaidimo pradžios paskelbimo (sirena, švilpukas, pranešimas). Ši sąlyga galioja tuo atveju, jei žaidėjas nebuvo iš anksto registruotas varžyboms kitoje komandoje.

**35 straipsnis**

**Nuobaudos**

Už taisyklių nesilaikymą žaidėjui gręsia šios nuobaudos:

* Įspėjimas ar perspėjimas;
* Įspėjimas oficialiai, kai teisėjas parodo žaidėjui geltoną kortelę. Taip pat geltona kortelė gali būti parodyta visai komandai už laiko limito viršijimą. Jei vienam iš žaidėjų jau buvo parodyta geltona kortelė, bus diskvalifikuojamas šio žaidėjo jau išmestas arba dar nemestas rutulys.
* Išmesto ar dar nemesto rutulio diskvalifikacija skiriama, kai nusižengusiam žaidėjui teisėjas parodo oranžinę kortelę.
* Nusižengusio žaidėjo pašalinimas iš žaidimo kai teisėjas parodo jam raudoną kortelę.
* Komandos diskvalifikacija.
* Abiejų komandų diskvalifikavimas bendrininkavimo atveju.

Įspėjimas yra poveikio priemonė ir gali būti skiriama tik pažeidus taisykles.

Teisėjui suteikiant žaidėjams reikiamą informaciją ar prašant jų gerbti taisykles žaidimo pradžioje ar jo metu nėra laikoma tai įspėjimu.

**36 straipsnis**

**Blogos oro sąlygos**

Lietaus atveju, bet koks pradėtas setas turi būti pabaigtas arba teisėjas priima sprendimą, kuris yra suderintas su sekretoriatu, nusprendžiant žaidimą stabdyti ar atšaukti “force majeure” atveju.

**37 straipsnis**

**Naujas varžybų etapas**

Paskelbus naują varžybų etapą (2 etapas, 3 etapas, kiti), o kai kurie ankstesni žaidimai yra dar nebaigti, teisėjas, matydamas, kad sklandus varžybų vykimas yra toliau neįmanomas, gali prašyti sekretoriato ar organizacinio komiteto stabdyti jau vykstančius Komandos, kurios žaidimo metu ginčijasi, nežaidžia garbingai ir nerodo pagarbos aplinkiniams, teisėjams, organizatoriams yra diskvalifikuojamos iš varžybų. Šis pašalinimas gali sąlygoti esamų rezultatų anuliavimą, taip pat užtraukti žaidėjams nuobaudas, aprašytas 39 straipsnyje.

**39 straipsnis**

**Netinkamas elgesys**

* Žaidėjas, kuris elgiasi netinkamai, smurtauja prieš teisėją, žiuri ar žiūrovus, atsižvelgiant į netinkamo elgesio sudėtingumą gauna vieną ar keletą žemiau aprašomas nuobaudas:
1. Pašalinimas iš varžybų;
2. Licencijos panaikinimas;
3. Prizų konfiskavimas, žalos atlyginimas.
* Nusižengusiam žaidėjui pritaikyta nuobauda gali būti skirta ir visai komandai.
1. Nuobaudą skiria teisėjas.
2. Nuobaudą skiria žiuri (teisėjų valdyba), organizacinis komitetas.
3. Nuobaudą skiria organizacinis komitetas, kuris per 48 valandas nusiunčia Asociacijos valdybai ataskaitą apie patirtus nuostolius ir konfiskuojamus prizus, o ši priima tolimesnį sprendimą.

Bet kokiu atveju, organizacinio komiteto ar asociacijos vadovas priima galutinį sprendimą.

Iš žaidėjų reikalaujama tinkama apranga. Draudžiama žaisti be viršutinės aprangos dalies; rūpinantis žaidėjų saugumu šie privalo avėti uždaro tipo avalynę, apsaugančią kojų pirštus ir kulnus.

Žaidimo metu aikštelėse ir už jos ribų žaidėjams draudžiama rūkyti (įskaitant elektronines cigaretes). Žaidimo metu draudžiama naudotis mobiliaisiais telefonais.

Žaidėjas, kuris nesilaiko šių taisyklių ir jei nepakeičia savo elgsenos po teisėjo įspėjimo, bus šalinamas iš varžybų.

**40 straipsnis**

**Teisėjų pareigos**

Teisėjai, paskirti kontroliuoti varžybas, privalo visada būti aikštelėse,  prižiūrėti, kad griežtai būtų laikomasi žaidimo ir disciplinos taisyklių.

Atsižvelgiant į nusižengimo sunkumą, jie turi teisę iš varžybų diskvalifikuoti žaidėjus ar komandą, kurie nesutinka laikytis jų sprendimo.

Teisėjas praneša asociacijos administracijai apie tuos žaidėjus, kurie kelia pavojų ar nusižengia aikštelėje. Prasižengusieji bus pakviesti dalyvauti svarstant jų elgesį Drausmės komitete, kuris nuspręs, kokias nuobaudas taikyti.

**41 straipsnis**

**Žiuri (Jury) sudėtis ir sprendimai**

Teisėjui pateiktas ir šiose taisyklėse neaprašytas atvejis gali būti perduodamas spręsti žiuri. Šis žiuri sudaromas iš 3-5 asmenų. Žiuri narių priimti sprendimai, taikant šį paragrafą, yra neskundžiami. Tuo atveju, jei balsai pasiskirsto po lygiai, žiuri pirmininkas turi sprendžiamąjį balsą.