

**HIVATALOS PÉTANQUE SZABÁLYKÖNYV**  
**Alkalmazható a FIPJP tag Nemzeti Szövetségeknél**  
**(magyar fordítás)**

**ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK**

**1. § A csapatok összetétele**

A pétanque játékban:

- 3 játékosal szemben három játékos játszik (triplett)

Ezen felül játszható még az alábbi felállásokban is:

- 2 játékosal szemben két játékos (duplett)
- 1 játékosal szemben egy játékos (egyéni)

Triplett felállásban minden játékos 2 golyóval rendelkezik.

Duplettben és egyéniben minden játékos 3 golyóval rendelkezik.

Minden más felállítás tilos.

**2a. § A versenygolyók jellemzői**

A pétanque játék a F.I.P.J.P. által elfogadott, és a következő kritériumoknak megfelelő golyókkal játszható:

- 1) A golyóknak fémből kell készülniük.
- 2) A golyók átmérője minimum 7,05 cm és maximum 8 cm.
- 3) A golyók súlya minimum 650 gramm és maximum 800 gramm.

A saját, specifikus versenyeiken a 11 éves vagy annál fiatalabb játékosok használhatnak hivatalos gyártótól származó, 600 grammos 65 mm átmérőjű golyókat.

A gyártó cégjelzését (a gyártó jele) és a súlyt a golyóba kell vésni, és ezeknek mindig olvashatónak kell lenniük.

A játékos családnevét, keresztnévét (vagy monogramját) is a golyóba lehet gravírozni, ahogy különböző logókat vagy hasonló részleteket is a gyártói specifikáció alapján.

- 4) A golyók üresek, és nem tartalmazhatnak semmilyen anyagot sem, mint pl. ólmo, homok, higany stb. Fő szabály, hogy a golyók nem lehetnek hamisítottak, a gyártói megmunkálás után átalakítottak, módosítottak. Fontos, hogy a golyókat megolvasztani, hogy az eredeti keménységük megváltozzon, tilos.

**2b. § Büntetés szabálytalan golyók esetén**

Azt a játékost, amelyik megszegi a 4) pontban leírtakat azonnal kizárják a versenyből, csakúgy, mint csapattársát vagy csapattársait.

Ha a golyó nem „hamisított”, de kopott vagy hibásan megmunkált, a vizsgálat során nem felel meg, vagy nem elégíti ki az 1), 2) és 3) pontban felsorolt normákat, a játékosnak ki kell cserélnie. A játékos az egész szettet kicserélheti.

E három pontra vonatkozó reklamációikat a játékosok csak a játék kezdete előtt vehetik fel. Ez minden játékos érdekében áll, azért, hogy biztosítsa, hogy mind a saját mind pedig az ellenfél golyói megfeleljenek a fent említett szabályoknak.

A 4) pontra vonatkozó reklamációk a játék során bármikor felvethetők, de csak két menet között. Azonban, a harmadik menet után, ha az ellenfél golyójára tett reklamáció megalapozatlannak bizonyul, a reklamált csapat eredményéhez három pontot hozzá kell adni.

A játékvezető vagy a versenybíró bármikor kérheti egy vagy akár több játékos golyójának vizsgálatát.

### **3. § A hivatalos célgolyó**

A célgolyók (célgolyók) fából, illetve műanyagból készülhetnek, a gyártó jelzését viselniük kell, a F.I.P.J.P. által elfogadottnak kell lenniük és meg kell felelniük a vonatkozó előírásoknak.

Átmérőjük 30mm lehet (tolerancia +/- 1mm).

Súlyuk 10 és 18 gramm között lehet.

A célgolyók festése engedélyezett, de sem a festett, sem a fa célgolyó nem lehet mágnessel felvehető.

### **4. § Versenyengedélyek**

A verseny megkezdése előtt minden játékos köteles bemutatni a versenyengedélyét, [vagy a szövetség szabályaitól függően, egy, a személyazonosításra alkalmas dokumentumot, amely azt is bizonyítja, hogy a szövetség tagja.](#)

## **JÁTÉK**

### **5. § A szabályos játékterek**

A pétanque játék minden területen játszható. Mindazonáltal a rendezőbizottság vagy a játékvezető döntése alapján a csapatok játszhatnak kijelölt pályán. Ebben az esetben a pálya minimális mérete a nemzeti bajnokságokon és a nemzetközi versenyeken 15 x 4 méter.

Egyéb versenyeken a szövetségek engedélyezhetnek más méreteket is, de a pálya nem lehet kisebb, mint 12m x 3m.

A játéktér bármennyi kötéllel kijelölt pályát magába foglalhat. A kötelek mérete nem zavarhatja, befolyásolhatja a játékot a verseny során. Ezek, a pályákat határoló kötelek nem veszteségvonalak, kivéve a pályák végénél és a játéktér külső oldalain.

Amikor a játéktereket egymás mögé, tárgyasult elválasztás nélkül helyezték le, a pályákat határoló hátsó vonalak a veszteségvonalak.

Ha a játékterek akadályokkal vannak elválasztva, ezeknek a játéktér külső vonalától minimum 1 méterre kell lenniük.

A játékosok 13 pontosak, de a csoportok és kvadrátsok lehetnek 11 pontosak is.

Egyes versenyek megrendezhetők időlimit alkalmazásával. Ezeket a versenyeket mindig olyan kijelölt pályákon kell játszani, amelyeknek minden, a pályát határoló vonala veszteségvonal (zárt pálya).

## **6. § A játék kezdete – a kezdőkörre vonatkozó szabályok**

A játékosok sorsolással döntenek el ki választ játéktérrel, – amennyiben azt nem a szervezők jelölik ki - és dobja ki először a célgolyót.

Ha a rendezők pályát jelöltek ki, a célgolyót ezen kell kidobni. Az érdekelt csapatok nem mehetnek más pályára a játékvezető engedélye nélkül.

A kezdés jogát nyerő csapat bármely játékosa kiválasztja a kezdőpontot, és a földön egy kört rajzol vagy helyezi el a kört oly módon, hogy abba minden játékosnak a lábai egészében behelyezhetőek legyenek. A kör átmérője nem lehet kisebb, mint 35cm és nagyobb mint 50 cm.

Előre gyártott kör esetén, annak merevnek, míg belső átmérőjének 50 cm-nek kell lenni (Tolerancia +/- 2mm).

Az összehajtható körök közül az FIPJP által jóváhagyott modellek elfogadottak, külön figyelmet fordítva azok merevségére.

Amennyiben a rendezők szabályos vagy jóváhagyott dobóköröket biztosítanak, a játékosok kötelesek azokat használni.

Ugyancsak el kell fogadniuk az ellenfél által javasolt szabályos, az FIPJP által jóváhagyott merev vagy összehajtható köröket is. Ha mindkét csapat rendelkezik ilyennel, akkor annál a csapatnál van a választás joga, aki a sorsolást nyerte.

A dobókört úgy kell felrajzolni (vagy elhelyezni), hogy az legkevesebb egy méterre legyen bármilyen akadálytól, és legalább 1,5 méterre más játékban lévő körtől vagy célgolyótól.

A kör belsejét a teljes menet során lehet tisztítani, de a menet végén eredeti állapotába kell visszaállítani.

A lábaknak teljesen a körön belül kell elhelyezkedniük, anélkül, hogy hozzáérnének a széléhez. Nem hagyhatják el azt, és a lábat nem szabad felemelni, amíg az eldobott golyó földet nem ér. Semmilyen más testrész nem érintheti a körön kívüli területet. Ezen szabály megsértése bármely játékos esetében a 35.§-ban előírt büntetést vonja maga után.

Kivétel, akik alsó végtagjaikon sérültek. Nekik engedélyezett, hogy csak egyik lábuk legyen a kör belsejében, a másik lábuk viszont nem lehet a körbe helyezett láb előtt. Azoknak a játékosoknak, akik tolószékből dobnak, a szék legalább egyik kerekének (a dobó kéz felőlinek) a körön belül kell lenni.

Ha egy játékos felveszi a kört annak ellenére, hogy még maradtak megjátszható golyók, a kört vissza kell helyezni a helyére, de ebben az esetben csak az ellenfél játszhatja meg golyóit.

A kör nem érvénytelen terület.

A kört minden esetben meg kell jelölni a célgolyó kidobása előtt.

A csapat, amely a célgolyót kidobja, köteles a használatban lévő kör közelében minden más kört eltüntetni/eltörölni.

Az a csapat, amely a célgolyó kidobásának jogát elnyerte – akár sorsolással, akár, mert az előző menetet megnyerte – csak egy próbálkozáshoz van joga. Amennyiben ez eredménytelen, a célgolyó a másik csapathoz kerül, amit a játéktéren szabályos pozícióba kell elhelyeznie.

Amennyiben a célgolyót nem szabályos pozícióba helyezte a másik csapat, az a 35.§-ban előírt büntetést vonja maga után azzal csapattaggal szemben, aki a célgolyót lerakta.

Ismételt szabálysértés esetén az egész csapat kapja a figyelmeztetést, amelyet adott esetben hozzáadnak a korábban kapott figyelmeztető lapokhoz.

A célgolyó kidobása a csapat egy játékosa által nem jelenti azt, hogy ennek a játékosnak kell kezdeni a játékot.

A játékosoknak meg kell jelölniük a célgolyó kezdeti helyzetét, majd minden azt követő elmozdulás után annak új helyét is. Nem fogadható el reklamáció olyan célgolyóval kapcsolatban, ami nem volt megjelölve, a bíró csak a célgolyó aktuális helyzete alapján hozhat döntést.

## **7. § A célgolyó (célgolyó) kidobásának érvényes távolságai**

A célgolyó kidobása akkor érvényes, ha:

- 1) A dobókör belső szélétől a távolsága: minimum 6 méter és maximum 10 méter az ifjúságiaknál és a felnőtteknél A fiatalabb versenyzőknek szervezett versenyeken kisebb távolságok is alkalmazhatóak;

- 2) A dobókör minimum egy méterre van minden akadálytól, és legalább 1,5 méterre más játékban lévő körtől vagy célgolyótól;
- 3) A célgolyó minimum 50 centiméterre van minden akadálytól, a pálya végétől, és 1,5 méterre más játékban lévő körtől vagy célgolyótól (*Megjegyzés: semmilyen minimum távolság nincs előírva a pályákat elválasztó vonalak, illetve a pályák szélénél található veszteségvonalak tekintetében*);
- 4) A célgolyó látható azon játékos számára, akinek lábai a kör belsejében vannak, és teste teljesen egyenes. Vita esetén a játékvezető fellebbezés nélkül eldönti, hogy a célgolyó látható-e.

A következő menetben a célgolyót abból a pont köré rajzolt vagy helyezett körből dobja a játékos, ahol a célgolyó az előző menet végén volt, kivéve a következő eseteket:

- ha így a kör valamely akadálytól kevesebb, mint 1 méterre, más játékban lévő körtől vagy célgolyótól pedig kevesebb, mint 1,5 méterre lenne;
- a célgolyó kidobását nem lehetne minden szabályos távolságra elvégezni.

Az első esetben a játékos a kört az akadálytól vagy kérdéses tárgytól szabályos távolságra rajzolja.

A második esetben a játékos hátrébb mehet annak vonalában, ahol a célgolyó volt, a dobás maximális távolságának eléréséig. Ez a lehetőség csak akkor adott, ha a célgolyó nem dobható bármilyen irányban, a maximális távolságra.

Amennyiben a célgolyó nem a fent meghatározott feltételek szerint lett kidobva, a célgolyót az ellenfél helyezi el szabályos pozícióba a pályán, melyet megelőzően szükség esetén hátrébb viheti a kört az előző bekezdésben leírt feltételek szerint, amennyiben az ellenfél által korábban hátrébb helyezett körből nem lehetne a célgolyót maximális távolságra kidobni.

Minden esetben az első golyót az a csapat játssza meg, amely a célgolyót elvesztette, mert azt nem tudta szabályos módon kihelyezni.

Annak a csapatnak, amely a célgolyó kidobásának jogát elnyerte, maximálisan egy perce van ezt megtenni. Az a csapat, amely ellenfele sikertelen kísérlete után kapja meg a jogot a célgolyó elhelyezésére, köteles azt azonnal megtenni.

## **8. § Az eldobott célgolyó érvényessége**

Ha a kidobott célgolyó megáll a játékvezető, egy ellenfél, néző, állat vagy bármely mozgó akadály miatt, újra ki kell dobni.

Ha a kidobott célgolyó egy csapattárs miatt áll meg, azt át kell adni az ellenfélnek, amely azt szabályos helyzetbe kell, hogy lerakja.

Ha a célgolyó eldobása után egy első golyó is játékba kerül, az ellenfélnek joga van még vitatni a célgolyó szabályos helyzetét, kivéve, ha az ellenfél játékos helyezte ki a célgolyót a másik csapat sikertelen kidobását követően.

Mielőtt a célgolyót az ellenfél megkapja, hogy azt elhelyezze a játéktéren, szükséges, hogy mindkét csapat elismerje, hogy a célgolyó kidobása érvénytelen, vagy hogy erről a játékvezető döntsön.

Ha az ellenfél is eldobta az első golyóját, a célgolyó érvényesnek tekintendő és semmilyen kifogás nem fogadható el.

### **9. § A célgolyó érvénytelensége a menet közben**

A célgolyó a következő hét esetben érvénytelen:

- 1) Ha a célgolyó tiltott területre mozdul, még akkor is, ha visszatér a pályára. A célgolyó, ami a játéktér határát jelölő vonal felett van, érvényes. Csak akkor érvénytelen, ha teljes terjedelmében átlépte a játéktér határát vagy a veszteségvonalat, vagyis felülről ránézve nem takarja a vonalat. A tócsa, amin úszik a célgolyó, tiltott területnek számít.
- 2) Ha még az érvényes területen van, de nem látható a körből a 7.§-ban leírtak szerint. Azonban, ha a célgolyót egy golyó takarja, érvényes. A játékvezető jogosult a golyó ideiglenes elvételére, hogy megállapítsa, látható-e a célgolyó.
- 3) Ha a célgolyó több mint 20 méterre (ifjúságiaknál és felnőtteknél) vagy több mint 15 méterre (a fiatalabb versenyzőknél) illetve kevesebb, mint 3 méterre kerül a dobókörtől.
- 4) Ha a játék kijelölt pályán zajlik és a célgolyó több mint egy, a használt pálya oldalával párhuzamos pályán áthalad vagy átlépi a pálya végét.
- 5) Ha az elmozdult célgolyót több, mint öt percig nem találják.
- 6) Ha tiltott terület van a célgolyó és a dobókör között.
- 7) Ha időlimites játékban a célgolyó elhagyja a kijelölt pályát.

### **10. § Akadály elmozdítása**

Szigorúan tilos a játékosoknak bármilyen pályán lévő akadályt eltüntetni, elmozdítani vagy letaposni. Azonban a játékosnak, aki a célgolyót eldobja, lehetősége van felmérni a talajt az esési ponton úgy, hogy egyik golyóját maximum háromszor leejti. Továbbá a dobó játékos vagy csapattársa egy darab nyomot eltakaríthat, melyet egy korábban eldobott golyó okozott.

A fenti szabályok megszegésével, többek között lövés előtt a golyó előtti takarítással, a játékos a 35.§-ban leírt büntetéssel szankcionálható.

### **11. § A célgolyó vagy golyó cseréje**

A játékosoknak tilos a játék során kicserélni a célgolyót vagy a golyóikat, kivéve az alábbi eseteket:

- 1) Ha valamelyiket öt percig nem találják.

- 2) Ha valamelyik eltörik. Ebben az esetben a legnagyobb darab helye számít. Ha maradt még megjátszható golyó, akkor azonnal, szükség esetén mérés után, ki kell cserélni egy azonos vagy hasonló átmérőjű célgolyóra vagy golyóra a sérültet. A menet végén az érintett játékos kicserélheti az egész szettet.

## **CÉLGOLYÓ**

### **12.§ Eltakart vagy elmozdult célgolyó**

Ha a menet során a célgolyót egy falevél vagy egy darab papír eltakarja, ezeket el lehet távolítani.

Ha az álló célgolyó elmozdul, például a talaj lejtése vagy a szél miatt, akkor vissza kell tenni az eredeti helyére, amennyiben az meg volt jelölve. Ugyanezt kell tenni, amennyiben az célgolyót a játékvezető, egy játékos, néző, másik játékból származó golyó vagy célgolyó, egy állat vagy bármi más mozgó tárgy véletlenül mozdítja el.

Ha a célgolyót egy a játékban résztvevő golyó mozdítja el, az érvényes.

### **13. § A célgolyó másik játéktérre kerül**

Ha egy menet során a célgolyó egy másik pályára gurul érvényes, kivéve a 9.§-ban leírt esetekben.

A játékosoknak meg kell várniuk a másik pályán megkezdett menet végét, mielőtt befejezik a sajátjukat.

A játékosoknak, akikre ez a szabály vonatkozik, türelemről és udvariasságról kell bizonyosságot tenniük.

A következő menetet a csapatok a nekik kijelölt pályán kezdik. A kezdőkört a célgolyó által a pályán utoljára elfoglalt helyén kell megrajzolni úgy, hogy megfeleljen a 7.§-ban leírtaknak.

### **14 § Szabályok érvénytelen célgolyó esetén**

Ha egy menet során a célgolyó érvénytelen lesz, az alábbi három eset lehetséges:

- 1) Ha mindkét csapatnak maradt megjátszható golyója, a menet érvénytelen, és a célgolyót az a csapat kapja meg, amely az előző menetben írta a pontot, vagy a sorsolást nyerte;
- 2) Ha csak az egyik csapatnak maradt golyó a kezében, az annyi pontot kap, ahány golyó még birtokában van a játékhoz;
- 3) Ha egyik csapatnak sincs több megjátszható golyója, a menet érvénytelen, a célgolyót pedig az a csapat kapja, amely az előző menetben írta a pontot, vagy a sorsolást nyerte.

## **15. § A célgolyó helye, ha a mozgását befolyásolták**

- 1) Ha a célgolyót egy néző vagy a játékvezető megállítja vagy eltéríti, a célgolyó abban a pozícióban marad, ahol megáll.
- 2) Ha a célgolyót egy játékos megállítja vagy eltéríti a játéktéren, az ellenfelének választási lehetősége van:
  - a) a célgolyót az új helyén hagyja;
  - b) visszateszi az eredeti helyére;
  - c) a célgolyót az eredeti helyétől a megállítási helye felé mutató egyenes vonalra helyezi az érvényes területen belül, legfeljebb a maximum (maximum 20 méter) távolságra (15 méter fiatalabbak esetében), úgy, hogy a célgolyó látható maradjon.

A b) és c) pont csak akkor alkalmazható, ha a célgolyó meg volt jelölve. Ha ezt elmulasztották, a célgolyó ott marad, ahol megállt.

Ha a meglőtt célgolyó érvénytelen területre kerül mielőtt megállna a játéktéren, érvénytelen, és a 14.§-ban leírtak alkalmazandók.

## **GOLYÓK**

### **16. § A golyók eldobása**

Egy menet első golyóját a sorshúzást megnyerő, illetve az utoljára pontot író csapat egyik játékosa dobja. A továbbiakban mindig az a csapat játssza meg a golyóját, aki az adott állás alapján nem írta pontot.

A játékos semmilyen tárgy segítségével nem veheti igénybe, nem rajzolhat vonalat a földre, hogy irányítsa a golyóját, illetve nem jelölheti meg a helyet, ahol földet szeretne érni a golyóval. Amikor az utolsó golyóját játssza meg, tilos egy pótgolyót tartania a másik kezében.

A golyókat egyenként kell megjátszani.

A dobást nem lehet megismételni, kivéve, ha a golyót mozgás közben a dobókör és a célgolyó között véletlenül érintette, vagy megállította egy másik játékból származó célgolyó vagy golyó, állat vagy bármilyen mozgó tárgy, illetve a 8.§ második bekezdésében leírt esetben.

A játékos köteles a golyóját mindenféle szennyeződéstől megtisztítani mielőtt azt megjátssza, különben a 35.§-ban leírt büntetést kell kiszabni.

Amennyiben az első megjátszott golyó elhagyja az érvényes területet, az ellenfél következik, majd váltakozva dobnak, egészen addig, amíg nem lesz golyó az érvényes területen.

Ha a lövés vagy közelítés után nem marad golyó a kijelölt területen a 29.§ alkalmazandó.



## **17.§ A játékosok és nézők magatartása a játék alatt**

A golyó eldobására rendelkezésre álló idő alatt a játékostársaknak és a nézőknek teljes csendben kell lenni.

A fent leírt idő alatt az ellenfél nem sétálhat, gesztikulálhat, semmilyen, a dobó játékost zavaró tevékenységet nem folytathat. Csak a dobó játékos csapattársai tartózkodhatnak a dobókör és a célgolyó között.

Az ellenfelek csak a célgolyó, illetve a dobókör mögött, a játék irányán kívül, ezektől minimum két méterre tartózkodhatnak.

Az ezen előírásokat figyelmen kívül hagyó játékosok a versenyből kizárhatók, ha a játékvezető figyelmeztetése után sem változtatnak viselkedésükön.

## **18. § A golyók eldobása és a pályát elhagyó golyók**

A játék során senki nem dobhat próbát, [még a játéktéren kívül sem](#). Akik ezt nem tartják be, azok a 35.§-ban leírt büntetést kapják.

Ha a menet során a golyó a pályán kívülre kerül, érvényes, kivéve, ha a 19.§ alkalmazandó.

## **19. § Érvénytelen golyó**

A golyó érvénytelen, amint érvénytelen területre kerül. A golyó, ami a játéktér határát jelölő vonal felett van, érvényes. A golyó akkor érvénytelen, ha teljes terjedelmében átlépte a kijelölt pálya határát, amit akkor mondhatunk, ha felülről ránézve nem takarja a vonalat. Ugyanezek alkalmazandók, ha kijelölt pályák esetén a golyó több mint egy, a használt pálya oldalával párhuzamos pályát vagy a pálya végét átlépi.

Az időlimites meccsek esetén, melyek egyetlen pályán belül zajlanak, érvénytelen a golyó, ha teljes terjedelmével átlépi a pálya határait jelző vonalat.

A golyót, ami érvénytelen területről visszatér –akár a talaj lejtése, akár bármilyen álló vagy mozgó akadály miatt- azonnal ki kell venni a játékból, és mindent, amit az érvénytelen területről visszatérve elmozdított vissza kell helyezni az eredeti helyére, amennyiben ezek meg voltak jelölve.

Minden érvénytelen golyót azonnal el kell távolítani a játékból. Ennek elmulasztása esetén érvényessé válik, amint az ellenfél megjátssza a következő golyóját.

## **20. § Megállított golyó**

Minden megjátszott golyó, amit egy néző vagy a bíró megállít vagy eltérít, ott marad, ahol megállt.

Minden golyó, amit a dobó játékos csapattársa véletlenül megállít vagy eltérít, érvénytelen.

Ha a golyót a dobó játékos ellenfele állítja meg vagy téríti el véletlenül, a dobó játékos eldöntheti, hogy a golyót otthagya, ahol megállt, vagy újra dobja.

Ha a meglőtt, vagy meglökött golyót egy játékos véletlenül megállítja vagy eltéríti, ellenfele az alábbi lehetőségek közül választhat:

- 1) Ott hagyja, ahol megállt;
- 2) Az eredeti helyétől a megállítási helye felé mutató egyenes vonalra helyezi az érvényes területen belül, abban az esetben, ha az eredeti helye meg volt jelölve.

A mozgásban lévő golyót szándékosan megállító játékost és csapatát azonnal ki kell zárni a folyamatban lévő meccsből.

## **21. § A játékra rendelkezésre álló idő**

A célgolyó kidobása után minden játékosnak egy perce van, hogy a golyóját eldobja. Ezt az időt onnan kell számítani, mikor a célgolyó vagy az előzőleg megjátszott golyó megállt, illetve ha a pontok mérése szükséges volt a mérés után.

Ezek az előírások vonatkoznak minden menet után a célgolyó kidobására is.

Minden játékos, aki ezt nem tartja be, az a 35.§-ban leírt büntetést kapja.

## **22. § Elmozdított golyó**

Ha az álló golyó elmozdul, például a szél vagy a talaj lejtése miatt, akkor azt vissza kell tenni eredeti helyére, amennyiben az meg volt jelölve. Ugyanez alkalmazandó, ha a golyót egy játékos, egy játékvezető, egy néző, egy állat vagy bármilyen más mozgó tárgy véletlenül elmozdítja.

A vita elkerülésének érdekében a játékosoknak meg kell jelölniük a golyóik helyzetét. Nem fogadható el reklamáció olyan golyóval kapcsolatban, ami nem volt megjelölve, a bíró csak a golyók pályán való helyzete alapján hozhat döntést.

Azonban, ha a golyó a játékban részt vevő másik golyó hatására mozdul el, érvényes.

### **23. § Nem saját golyó eldobása**

A játékos, aki nem a saját golyóját dobja el, figyelmeztetést kap. A golyó, amit dobott érvényes, de azonnal ki kell cserélni –szükség esetén mérés után- a sajátjára.

Amennyiben a játék során a fenti eset megismétlődik, a vétkes játékos golyóját ki kell zárni a játékból, és mindent, amit elmozdított, vissza kell helyezni az eredeti helyére, amennyiben ezek a tárgyak meg voltak jelölve.

### **24. § A szabályokkal ellentétesen eldobott golyó**

Kivéve azokat az eseteket, amikor a 35.§ specifikus büntetések alkalmazását írja elő, minden golyó, amit a szabályokkal ellentétesen dobtak el érvénytelen, és mindent, amit útja során elmozdított, vissza kell helyezni eredeti helyére, amennyiben ezek a tárgyak meg voltak jelölve.

Az ellenfélnek joga van előnyszabályt alkalmazni, vagyis a fenti módon dobott golyót érvényesnek tekinteni. Ebben az esetben a célzott vagy lőtt golyó érvényes és minden, amit elmozdított, új helyén marad.

## **PONTOK ÉS MÉRÉS**

### **25. § A golyók ideiglenes eltávolítása**

Egy pont leméréséhez engedélyezett a célgolyó és a lemérendő golyók között elhelyezkedő golyók és akadályok ideiglenes elvétele, miután megjelölték őket.

Mérés után az elvett golyókat és akadályokat vissza kell helyezni a helyükre. Ha az akadályt nem lehet eltávolítani, a mérést mérőkörszű segítségével kell elvégezni.

### **26. § A pontok mérése**

A pontot az a játékos, vagy csapattársa jogosult lemérni, aki utoljára dobott. Az ellenfélnek joga van ellenőrző mérést végezni.

A mérést megfelelő eszközzel kell végrehajtani, mellyel minden csapatnak rendelkeznie kell.

Tilos a lábbal mérni. Az ezeket be nem tartó játékosokra a 35.§-ban leírt büntetések szabhatóak ki.

A játékvezető a menet bármely pillanatában és a lemérendő golyók sorrendjétől függetlenül megkérhető a golyók pozíciójának lemérésére. A játékvezető döntése végleges. [A játékosoknak legalább 2 méter távolságot kell tartaniuk a bírótól, mialatt a mérést végzi.](#)

[A szervező bizottság mindazonáltal dönthet úgy, különösen a televízió által közvetített mérkőzések esetén, hogy mérést csak bíró végezhet.](#)

## **27. § Felszedett golyók**

Tilos a játékosoknak a megjátszott golyókat a menet befejezése előtt felvenni.

Minden golyó, amit a pontok megállapítása előtt felvettek érvénytelen. Reklamációnak nincs helye.

Ha egy játékos a pályán lévő golyói közül felvesz egyet annak ellenére, hogy csapattársainál még vannak megjátszható golyók, azok a maradék golyókat nem játszhatják meg.

## **28. § A golyók vagy a célgolyó elmozdítása**

A csapat, amelynek játékosa mérés közben megmozdítja vagy áthelyezi a célgolyót vagy a vitás golyók egyikét, elveszíti a pontot.

Ha egy pont lemérése közben a játékvezető elmozdítja a golyót vagy az célgolyót, akkor igyekszik igazságos döntést hozni.

## **29. § A célgolyótól egyenlő távolságra lévő golyók**

Ha két csapathoz tartozó két golyó egyenlő távolságra van a célgolyótól az alábbi három eset lehetséges:

- 1) Ha nincs megjátszható golyó, a menet érvénytelen, a célgolyó kidobásának joga azé a csapaté, **amely az előző menetben a pontot írta, vagy a sorsolást nyerte.**
- 2) Ha csak egy csapat rendelkezik golyóval, megjátssza azokat, és annyi pontot kap, amennyi golyója közelebb kerül a célgolyóhoz, mint az ellenfélnek a célgolyóhoz legközelebb lévő golyója.
- 3) Ha mindkét csapatnak van még golyója, az következik, aki az utoljára dobott, addig, amíg nem szerez pontot az ellenfelével szemben. Amikor elfogynak a golyói, akkor az előző pont alapján kell eljárni.

Ha a menet végén egyetlen golyó sem található a pálya szabályos részén, a menet érvénytelen.

## **30. § Célgolyóhoz vagy golyóhoz tapadt idegen test**

Minden idegen testet, ami a golyóhoz vagy a célgolyóhoz tapad, a mérés előtt el kell távolítani.

## **31. § Panasz**

A panaszokat a játékvezetőnél kell megtenni. A játszma vége után tett panaszokat nem lehet figyelembe venni.

## FEGYELMI SZABÁLYOK

### 32. § A hiányzó csapat vagy játékos büntetése

A játékosoknak a sorsolás során, és a sorsolás eredményének kihirdetésekor során is a zsűri asztalánál kell tartózkodniuk. Az a csapat, mely a sorsolási eredmény kihirdetését követő 15 percen belül nem jelenik meg a játéktéren, egy pontos büntetésben részesül, ami az ellenfél csapat pontjaihoz adódik. Ez az idő időlimites játék esetén 5 percre csökken.

Ezen idő lejártá után 5 percenként egy ponttal növekszik a büntetőpontok száma.

Ugyanezt a büntetést kell alkalmazni minden, a verseny során lezajló sorsolás esetén.

Bármely okból megszakított játék folytatása esetén a büntetés egy pont lesz minden 5 perc késés után.

A versenyből kizárásra kerül az a csapat, mely a kezdéstől vagy a játék folytatásától számított 30 percen belül nem jelenik meg.

A hiányos csapat nem köteles megvárni a hiányzó csapattársat, joga van elkezdni a játékot, azonban nem használhatja a hiányzó játékos golyóit.

A játékos nem maradhat távol a játéktól, és nem hagyhatja el a játékteret a játékvezető engedélye nélkül. Mindenesetre a játéktér elhagyása nem szakíthatja meg a játék előrehaladását, vagy a csapattársak azon kötelezettségét, hogy egy percen belül megjátsszák golyóikat. Amennyiben nem tér vissza az a játékos, akinek a golyóit kellene megjátsszania, azokat törölni kell a percenkénti egy golyó szabály alapján.

Amennyiben a játékos a játékvezető beleegyezése nélkül távozik, a 35.§-ban leírt büntetéseket kell alkalmazni.

Baleset vagy orvos által igazolt orvosi probléma miatt a játékot maximum 15 percre megszakítható. Azt a játékost és csapatát, melyről kiderül, hogy ezzel a lehetőséggel csaló módon él vissza, azonnal ki kell zárni a versenyből.

### 33.§ Késve érkező játékos

Ha egy menet már elkezdődött, amikor a késő játékos megérkezik, nem vehet részt a játékban a menet végéig. Csak a következő menetben állhat be.

Ha egy játékos több mint 30 percet késik, elveszti a jogát a játékban való részvételre.

Ha a csapattársai megnyerték a játékot, részt vehet a következő mérkőzésen, feltéve, hogy nevezték a csapattal.

Ha a verseny lebonyolítása csoport rendszerű, az első mérkőzés eredményétől függetlenül részt vehet a második mérkőzésen.

Egy mérkőzés első menete akkor tekinthető megkezdettnek, ha a célgolyót kidobták, a kidobás érvényességétől függetlenül. Az azt követő menetek pedig akkor tekinthetők megkezdettnek, amikor az előző menetben kidobott utolsó golyó megállt.

### **34.§ Játékos cseréje**

Duplettben egy, tripléttben egy vagy két játékos cseréje engedélyezett a verseny kezdetének hivatalos kihirdetése előtt (pisztoly lövés, sípszó, bejelentés stb.), abban az esetben, ha az új játékost előzetesen nem nevezték más csapatba.

### **35.§ Büntetések a játék során**

A játékszabályokat be nem tartó játékosra az alábbi büntetések szabhatók ki:

- 1) Figyelmeztetés, amelyet a bíró sárga lap felmutatásával jelez a szabálytalankodó játékosnak;  
Az idő túllépése miatt mindazonáltal a szabálytalankodó játékos teljes csapatát sújtja a sárga lap. Ha valamely játékosnak már van sárga lapja, az ő egyik golyója törlésre kerül az adott menetben, illetve ha már nincs golyója, akkor a következő menetben.
- 2) A megjátszott vagy megjátszandó golyó diszkvalifikálása, melyet a bíró narancssárga lap felmutatásával jelez a szabálytalankodó játékosnak.
- 3) A szabálytalankodó játékos kizárása a mérkőzésből, melyet a bíró piros lap felmutatásával jelez a szabálytalankodó játékosnak.
- 4) A szabálytalankodó csapat diszkvalifikálása.
- 5) Mindkét csapat diszkvalifikálása összejátszás esetén.

Tekintettel arra, hogy a figyelmeztetés egy szankció, csak szabálytalanság megállapítását követően adható. Nem tekinthető tehát hivatalos figyelmeztetésnek sem a verseny, sem a mérkőzések elején, a játékosok tájékoztatása arról, hogy kötelesek a szabályokat betartani.

### **36.§ Zord időjárás**

Zord időjárás esetén, mint például erős esőzés, minden megkezdett menetet be kell fejezni, hacsak a játékvezető másként nem rendelkezik, aki egyedüli felhatalmazott arra, hogy a versenybizottsággal vagy szervező bizottsággal történt konzultáció alapján vis maior helyzetre hivatkozva a mérkőzések felfüggesztéséről vagy a verseny törléséről döntsön.

### **37.§ A játék új fázisa**

Ha a verseny következő szakaszának (2. kör, 3. kör stb.) megkezdéséről szóló bejelentést követően még az előző szakasz egyes mérkőzései nem értek véget, a játékvezető, megállapítva, hogy a verseny zökkenőmentes lebonyolítása nem biztosítható, kérheti a versenybizottságot vagy a szervező bizottságot az összes folyamatban lévő mérkőzés vagy akár a verseny leállítására.

### **38.§ Sportszerűtlenség**

A csapatot, amely mérkőzés közben sportszerűtlenül viselkedik vagy tiszteletlen a nézőkkel, a szervezőkkel vagy a bíróval, kizárják a versenyből. A kizárás magával vonhatja az esetleges eredmények törlését, valamint a 39.§-ban leírt szankciók alkalmazását.

### **39.§ Rossz magatartás**

A játékos, aki súlyos szabálytalanságot követ el, vagy rosszabb esetben erőszakos a rendezőkkel, játékvezetővel, más játékosal vagy nézővel, az eset súlyosságától függően az alábbi büntetéseket kaphatja, akár halmozottan is:

- 1) Kizárás a versenyből;
- 2) Játékos-engedélyének visszavonása;
- 3) Kártérítés fizetése.

A büntetés kiróható a vétkes játékosra és a csapatára is.

Az 1-es büntetést a játékvezető szabja ki.

A 2-es büntetést a versenybizottság szabja ki.

A 3-as büntetést a szervező bizottság szabja ki, amely 48 órán belül megküldi jelentését a kirótt kártérítésről és ellenszolgáltatásról a szövetségnek, amely rendelkezik a felhasználásáról.

A végső döntést minden esetben a nemzeti szövetség irányító bizottsága hozza meg.

Minden játékos köteles megfelelő öltözéket viselni, tilos fedetlen felsőtesttel játszani, és biztonsági okokból kötelező teljesen zárt cipőben játszani, amely megvédi a lábujjakat és a sarkat.

Tilos játék közben cigarettázni, az elektromos cigarettát is bele értve. Ugyancsak tilos mobil telefont használni a játék alatt.

Minden játékost, aki ezt nem tartja be, a játékvezető egyszeri figyelmeztetése után ki kell zárni a versenyből.

### **40.§ A játékvezető feladatai**

A verseny irányítására kijelölt játékvezetők jogosultak a verseny felügyeletére, a játék szabályainak szigorú alkalmazására és az adminisztratív szabályok betartatására.

A szabálytalanság súlyosságától függően joga van mérkőzésből kizárni, vagy diszkvalifikálni a versenyből mindazt a játékost vagy csapatot, amely nem fogadja el a döntéseit.

Azon kizárt vagy felfüggesztett nézőkről, akik viselkedésének róható fel a pályán történt incidens, a bíró jelentést köteles írni a szövetségnek, mely beidézi a vétkest vagy vétkeseket a fegyelmi bizottság elé, mely kiszabja a megfelelő büntetést.

#### **41.§ A versenybizottság összetétele és határozatai**

Minden olyan, előre nem látható esetről, melyről a szabálykönyv nem rendelkezik, a bíró dönt, aki ezt jelenteni a versenybizottságnak. A versenybizottság legalább három, legfeljebb öt tagból áll. A versenybizottság döntésével szemben fellebbezésnek helye nincs. Szavazategyenlőség esetén a versenybizottság elnöke dönt.

Jelen szabályzatot az F.I.P.J.P. végrehajtó bizottsága hagyta jóvá – 2020. december

Magyar Pétanque Szövetség  
Elnökég

A 2010-ben, a MAPESZ által kiadott magyar fordítás alapján a szöveget aktualizálta:  
Kocsis-Simon Ágnes