

Offisielle spilleregler for pétanque

Til anvendelse i hele området underlagt de nasjonale forbund som er tilsluttet FIPJP
(Norsk oversettelse)

ALLMENNE REGLER

§ 1—Lagoppsett

Pétanque er en sport der:

- 3 spillere møter 3 spillere (trippel)

Man kan også spille:

- 2 mot 2 spillere (dobbel)

- 1 mot 1 spiller (singel)

I trippel disponerer hver spiller to kuler. I dobbel og i singel disponerer hver spiller tre kuler.

Alle andre spilleformer er forbudt.

§ 2—Godkjente kulers egenskaper

Pétanque spilles med kuler godkjent av F.I.P.J.P. Kulene må oppfylle følgende krav:

1) Være av metall;

2) Ha en diameter mellom 7,05 cm (minimum) og 8,00 cm (maksimum);

3) Veie mellom 650 gr (minimum) og 800 gr (maksimum). Fabrikkmerke og vektangivelse skal være slipt inn i kulene og alltid lesbart.

Barn fra 11 år eller yngre har, i konkurranser spesielt for dem, lov til å bruke kuler som veier 600 gram og har en diameter på 65 millimeter, så sant de er av godkjent type.

4) Kulene skal verken være blytyngde eller fylt med sand. Generelt sett skal kulene verken være forfalsket eller ha gjennomgått forandringer eller modifikasjoner etter produksjon hos godkjent fabrikant. Det er uttrykkelig forbudt å reherde dem for å modifisere hardhetsgraden bestemt av fabrikanten.

Spillerens navn og fornavn (eller initialer) kan likevel inngraveres, slik som med de forskjellige logoer og forkortelser, i overensstemmelse med kulenes varedeklarasjon.

§ 2A—Sanksjoner når kuler ikke tilfredsstillter kravene

Spillere som bryter bestemmelsene i § 2, nr. 4 blir umiddelbart utestengt fra turneringen, sammen med hans eller deres medspillere.

Om en kule ikke er forfalsket, men har vært utsatt for slitasje eller fabrikkasjonsfeil, slik at den ikke består kontrolltester eller ikke lengre oppfyller kravene fastsatt i § 2, nr. 1–3, må den byttes ut. Spilleren kan også bytte ut hele settet.

Klager fra spillere angående § 2, nr. 1–3 er bare gyldige før kampens start. Det ligger derfor i spillernes interesse å forsikre seg om at deres og motstandernes kuler helt sikkert oppfyller de fastsatte reglene.

Protester bygd på § 2, nr. 4 er gyldige i løpet av hele kampen, men kan bare formuleres mellom to omganger. Likevel, hvis noen, fra og med tredje omgang, anklager motstanderen for å spille med ugyldige kuler, og dette ikke stemmer, skal anklagerens lag straffes med tre poeng som gis i motstanderens favør.

Dommeren eller dommerkomiteen kan når som helst kontrollere en eller flere spilleres kuler.

§ 3—Godkjente griser

Griser skal være lagd av tre, eller av syntetisk materiale og da forsynt med fabrikkmerke og være produsert i overensstemmelse med F.I.P.J.P.s spesifikasjoner, som angitt i fabrikkens varedeklarasjon.

Diameteren må være 30 mm (tillatt feil: + eller – 1 mm).
Malte griser er tillatt, men skal ikke kunne plukkes opp med magnet.

§ 4—Lisenser

Før en turnering starter skal enhver spiller vise frem sin lisens. Han er også pålagt å vise frem lisensen på alle forespørsler fra dommeren eller motstandere, unntatt hvis lisensen oppbevares ved turneringssekretariatet.

SPILLET

§ 5—Spilleområder og tillatte baner

Pétanque kan spilles overalt. Et spilleområde omfatter et ubegrenset antall avgrensede baner begrenset av tråder, som ikke bør være så tykke at de påvirker spillets gang. Disse trådene, som avgrenser de enkelte banene, er ikke dødlinjer, bortsett fra linjene ved endestykkene og hele ytterkanten.

Dommeren eller turneringsledelsen kan henvise lagene til å møtes på en avgrenset bane. I slike tilfeller må banen, i nasjonale mesterskap og internasjonale konkurranser, minst ha følgende dimensjoner: en bredde på 4 m og en lengde på 15 m.

For andre turneringer kan de respektive forbund gi dispensasjon til å fravike ovenfor nevnte minimumsmål, men ikke lengre ned enn til 12 m x 3 m.

Hvis banen er innelukket av fysiske hindringer, skal disse ligge på en avstand av minst 1 m fra banenes ytterlinje.

Kampene spilles til 13 poeng, med mulighet til å spille gruppespill- og kvalifiseringskamper til 11 poeng.

Noen kamper kan organiseres med begrenset tid. Disse skal alltid spilles på bare en avgrenset bane. I dette tilfellet er alle linjene som avgrenser banen dødlinjer.

§ 6—Spillestart; regler angående ringen

Spillere må trekke lodd om hvilket lag som skal velge spilleområde og kaste grisen først.

I de tilfeller turneringsledelsen har bestemt spillebanen, kastes grisen på det avgrensede området. De lagene som spiller kan ikke flytte spillet til en annen bane uten tillatelse fra dommeren.

Hvem som helst på det laget som har vunnet loddtrekningen velger utgangspunkt og streker opp en ring på bakken slik at begge føttene til alle spillerne får plass i ringen. En risset ring kan uansett verken være mindre enn 35 cm eller større enn 50 cm i diameter. I tilfelle man bruker ferdiglagde ringer, skal de være stive og ha en innvendig diameter på 50 cm (tillat feil: + 2 mm – 2 mm).

Ringene kan benyttes etter avgjørelse tatt av arrangøren, som må skaffe dem til veie.

Ringene, gyldig for serien av tre kast som et lag har rett til, må trekkes opp (eller plasseres) mer enn én meter fra alle hindringer, og når det gjelder frie spilleområder, minst 2 meter fra andre ringer som er i bruk.

Det laget som skal kaste grisen må slette ut alle ringer i nærheten av den som vil bli brukt.

Innsiden av ringen kan ryddes fullstendig i løpet av hele omgangen, men den opprinnelige tilstanden må gjenopprettes når omgangen er slutt.

Ringene regnes ikke som forbudt spilleområde.

Føttene må være helt innenfor ringen uten å berøre den. En spiller kan ikke gå ut av ringen eller løfte noen av bena fullstendig fra bakken før den kastede kulen har landet på banen. Ingen kroppsdel må berøre banen utenfor ringen.

Som unntak tillates bevegelseshemmede spillere å stå i ringen med bare ett ben. For dem som bruker rullestol skal minst ett hjul (det på samme side som kastarmen) hvile inni ringen.

Den spilleren på et lag som kaster grisen trenger ikke være den som kaster den første kulen.

§ 7—Tillatt avstand for kasting av grisen

For at en kastet gris skal være gyldig må:

- 1) Avstanden mellom grisen og ringens innerkant være: 6 meter minimum og 10 meter maksimum for juniorer og seniorer. I konkurranser beregnet på de yngste kan kortere distanser benyttes.
- 2) Ringen være minst 1 meter fra alle hindringer.
- 3) Grisen være minst 1 meter fra alle hindringer og fra et forbudt områdes nærmeste punkt.
- 4) Grisen være synlig for spilleren når begge føttene er innenfor men helt inntil ringens innergrense og kroppen helt oppreist. Ved uenighet om dette, er dommerens avgjørelse endelig.

I den neste omgangen, kastes grisen fra en ring som er tegnet eller plassert rundt det området hvor grisen befant seg ved slutten av forrige omgang, unntatt i følgende tilfeller:

- Ringen ville da befunnet seg mindre enn én meter fra en hindring.
- Utkast av grisen kan ikke gjøres innenfor alle lovlige avstander.

I det første tilfellet, lager eller plasserer spilleren ringen i tillatt avstand fra hindringen.

I det andre tilfellet, kan spilleren gå bakover, i den forrige omgangens spilleretning, uten på noen måte å overskride den maksimalt tillatte avstand for griseutkast. Denne muligheten får spilleren bare når han ikke kan kaste grisen i noen som helst retning til den maksimale kasteavstanden.

Om grisen blir kastet 3 ganger etter hverandre av det samme laget uten at de ovenfor fastsatte betingelsene for gyldige kast er tilfredsstillt, overlates grisen til motstanderlaget som også har 3 forsøk, og som også kan trekke ringen tilbake etter reglene i forrige avsnitt. Om dette laget heller ikke lykkes med sine 3 kast, kan man ikke flytte ringen nok en gang.

Maksimaltid for de tre griseutkastene er ett minutt.

Uansett årsak, laget som mistet retten til å kaste grisen etter de 3 første kastene, kaster den første kule.

§ 8—Griseutkastets gyldighet

Om grisen stoppes av dommeren, en spiller, en tilskuer, et dyr eller enhver gjenstand i bevegelse, er utkastet ugyldig og må gjøre om igjen uten at dette blir regnet som ett av de tre forsøk laget eller spilleren har rett til.

Etter at grisen er kastet, og første kule er spilt, har fortsatt motstanderen rett til å hevde at grisen er ugyldig. Om innvendingen er riktig, må grisen og kule spilles på nytt.

For å kaste grisen på nytt, må begge lagene anse utkastet som ugyldig, eller dommeren definere det ugyldig. Om et lag ikke følger denne framgangsmåten, mister det retten til å kaste grisen.

Når motstanderen også har kastet sin første kule, er grisen ubetinget gyldig og ingen protester tillates.

§ 9—Annullering av grisen

Grisen er død i følgende 6 tilfeller:

- 1) Når den under spillet forflyttes til forbudt område, selv om den kommer tilbake til tillatt område. Gris som ligger på grensen til forbudt område er spillbar. Den er død bare når den helt har passert grensen til forbudt område eller dødlinje, det vil si når den er helt over loddlinjen opp fra denne grensen. Vannpytt der grisen flyter fritt regnes som forbudt område.
- 2) Når den forflyttede grisen, til tross for at den befinner seg i tillatt område, ikke er synlig fra ringen, ifølge reglene i § 7. Gris dekket av kule regnes likevel ikke som død. Dommeren kan midlertidig fjerne en kule for å konstatere om grisen er synlig.
- 3) Når grisen forflyttes lengre enn 20 meter (for juniorer og seniorer) eller 15 meter (for de yngste) eller mindre enn 3 meter fra utkastringen.
- 4) Når, på oppmerkede baner, grisen flytter seg tvers over mer enn en av nabobanene regnet sidelengs eller forlater banen ved dens ende.
- 4a) Når, i tidsbegrensede kamper som foregår på en eneste bane, grisen flytter seg ut av banen.
- 5) Når grisen forflyttes og den ikke kan finnes igjen. Tid for leting er begrenset til fem minutter.

- 6) Når et forbudt område er mellom grisen og utkastringen.
- 7) Når, i tidsavgrensede kamper, grisen forlater den tildelte banen.

§ 10—Flytting av forhindringer

Det er strengt forbudt for spillerne å ta bort, flytte, eller knuse eventuelle hinder som finnes på banen. Den spilleren som skal kaste grisen tillates likevel å undersøke en nedslagsplass ved å slippe ned en av sine kuler, men ikke treffe bakken mer enn tre ganger. Dessuten kan den som skal til å spille eller en av hans medspillere tette igjen ett hullet lagd av en tidligere spilte kule.

Om ovenstående regler ikke følges, risikerer spillerne de straffereaksjonene som forespeiles i kapitlet ”Disiplin” § 34.

§ 10A—Bytte av gris eller kule

Det er forbudt for en spiller å bytte kule eller gris i løpet av en kamp utenom i følgende tilfeller:

- 1) Grisen eller kule er umulig å finne igjen. Maksimal tid for leting er fem minutter.
- 2) Grisen eller kule går i stykker: I dette tilfellet er det den største biten som er gjeldende. Om det er flere kuler igjen å spille, så erstattes den største biten umiddelbart—etter eventuelt nødvendig måling—av en gris eller kule med lik eller lignende diameter. I neste omgang kan spilleren bytte til nytt kulesett.

§ 11—Skjult eller flyttet gris

Om grisen i løpet av omgangen plutselig skulle dekkes av løv eller av en papirbit, skal disse gjenstandene fjernes.

Skulle grisen flytte seg etter at den først har stanset, på grunn av vind eller bakkens helning, for eksempel, eller ved uhell av dommeren, en spiller, en tilskuer, en kule eller en gris fra et annet spill, et dyr eller enhver gjenstand i bevegelse, så skal den plasseres tilbake til sin opprinnelige plass, under forutsetning av at den var markert.

For å unngå uenighet bør spillerne markere grisen. Ingen protest kan godtas angående ikke markert kule eller gris.

Hvis grisen flyttes av en kule fra samme spill, er forflytningen gyldig.

§ 12—Forflytning av grisen over til et annet spill

Om grisen i løpet av en omgang flyttes til en annen bane, begrenset eller ikke, er den spillbar med de forbehold som er nevnt i § 9.

Om nødvendig skal spillere som spiller mot denne grisen vente til de andre spillerne har avsluttet sin påbegynte omgang, for så å avslutte sin egen omgang.

Spillere berørt av denne paragraf må utvise tålmodighet og høflighet.

I neste omgang fortsetter spillerne på den banen de var anvist, og grisen kastes fra det stedet den befant seg da den ble forflyttet, under forutsetning av at bestemmelsene i § 7 kan oppfylles.

§ 13—Regler som anvendes hvis grisen er død

Om grisen defineres død oppstår ett av tre tilfeller:

- 1) Begge lagene har kuler igjen: Omgangen er uavgjort.
- 2) Kun ett av lagene har kuler igjen: Dette laget får like mange poeng som de har kuler igjen å spille.
- 3) Ingen av lagene har kuler igjen: Omgangen er uavgjort.

§ 14—Plassering av grisen etter at den har blitt stoppet

1) Om en truffet gris stoppes eller avbøyes av en tilskuer eller dommeren, beholder den sin stoppunkt.

2) Om en truffet gris stoppes eller avbøyes av en spiller som befinner seg på den godkjente banen, kan hans motstander velge mellom å:

- a) La grisen ligge i sin nye posisjon,

- b) Legge grisen tilbake på sin opprinnelige plass,
- c) Legge grisen i forlengelsen av en linje som går fra den opprinnelige til den nåværende plassen, men innenfor maksimalt tillatt avstand på 20 meter fra sirkelen (15 meter for de yngste) og på en slik måte at den er synlig.

Punktene b) og c) gjelder bare dersom grisen var markert. Om den ikke var markert skal den bli liggende i sin stoppunkt.

Hvis grisen, etter å ha blitt truffet, passerer over forbudt område for så å vende tilbake på tillatt område, er den død og § 13 kommer til anvendelse.

KULENE

§ 15—Kast av den første og de etterfølgende kulene

Den første kule i en omgang kastes av en spiller fra det laget som vant trekningen om grisen eller vant forrige omgang. I fortsettelsen spiller det laget som ikke har poenget.

Spilleren får ikke bruke noen gjenstand til hjelp eller lage strek på banen for å lede kule eller markere nedslagsfeltet. Når han spiller sin siste kule får han ikke lov å ha en ekstra kule i den andre hånden.

Kulene skal spilles en for en.

Ingen kule kan kastes om igjen. Til tross for dette, må kuler kastes om igjen om de stanses eller blir avbøyd fra kursen mellom utkastringen og grisen av en kule eller gris fra et annet spill, av et dyr, av enhver gjenstand i bevegelse (en ball for eksempel...) og i et slikt tilfelle som er dekket i § 8, andre avsnitt.

Det er forbudt å fukte kulene eller grisen.

Innen spilleren spiller, må han rengjøre kule fra ethvert spor av søle eller annet belegg, under trussel om straff som forespeilet i § 34.

Om den først spilte kule befinner seg på forbudt område, er det motstanderlagets tur til å spille og deretter veksler man så lenge det ikke finnes kuler innenfor tillatt område.

Om, etter skudd eller legg, ingen kuler er innenfor tillatt område, skal man bruke bestemmelsene i § 28 om uavgjort omgang.

§ 16—Spillere og tilskuers holdning i løpet av kampen

Under den tillatte tid en spiller har for å kaste sin kule må både tilskuere og spillere være helt stille.

Motstanderne må ikke gå, gestikulere eller gjøre noe som kan forstyrre spilleren. Bare hans medspillere kan stå mellom grisen og utkastringen.

Motstanderne skal befinne seg bortenfor grisen eller bak spilleren og i begge tilfeller på siden av spillerretningen og minst 2 meter til den ene eller andre siden.

Spillere som bryter disse reglene kan diskvalifiseres fra turneringen hvis de fortsetter med denne oppførselen etter advarsel fra dommeren.

§ 17—Kast av kuler og kuler som forlater banen

Ingen har lov til å prøvekaste sin kule i løpet av en kamp. Spillere som ikke respekterer dette forbudet kan rammes av sanksjonene forespeilet i kapitlet "Disiplin" § 34.

Under en omgang er de kuler som går utenfor den tildelte banen godkjent (med unntak av bestemmelsene i § 18).

§ 18—Døde kuler

Enhver kule er død så snart den passerer over i forbudt område. En kule som ligger oppå grenselinjen til tillatt spilleområde er godkjent. Kule er ikke død før den har passert grensen til tillatt spilleområde fullstendig, det vil si når den befinner seg helt bortenfor loddlinjen opp fra

denne grensen. Det går for det samme når, på oppmerkede baner, kulen krysser helt mer enn en av banene til siden for den banen det spilles på eller forlater banen ved dens ende.

I tidsavgrensede kamper, som avvikles på en eneste bane, er en kule død straks den, på samme vis, fullstendig forlater den tildelte banen.

Om kulen kommer tilbake til tillatt område, det være seg på grunn av terrengets helning eller for at den sendes tilbake fra ubevegelig eller bevegelig hinder, skal kulen umiddelbart fjernes fra spillet, og alt den eventuelt har flyttet på etter å ha vært på forbudt område legges tilbake på plass.

Enhver døde kule må umiddelbart fjernes fra banen. Om dette ikke følges, anses den som godkjent så snart en annen kule blir spilt av motstanderlaget.

§ 19—Stansing av en kule

Enhver spilt kule som stoppes eller avbøyes av en tilskuer eller av dommeren beholder sin stoppunkt.

Enhver spilt kule som ufrivillig stoppes eller avbøyes av en medspiller er død.

Enhver kule som legges og som ufrivillig stoppes eller avbøyes av en motstander kan etter spillerens ønske enten spilles om eller bli liggende i sin stoppunkt.

Når en kule som skytes eller blir truffet ufrivillig stoppes eller avbøyes av en spiller, kan motstanderlaget til den skyldige spiller:

- 1) La kulen ligge på sin stoppunkt,
- 2) Legge kulen i forlengelsen av en linje som ville ha gått fra kulens opprinnelige plass til kulens stoppunkt, men bare på spillbart område og under forutsetning av at kulen var markert.

Den spiller som med hensikt stopper en kule i bevegelse, diskvalifiseres umiddelbart for resten av den kampen som spilles, det samme gjelder hans lag.

§ 20—Tillat tid for et kast

Så snart grisen er kastet, disponerer hver spiller en tid på maksimalt ett minutt til å kaste sin kule. Denne tidsfristen gjelder fra grisen eller den sist kastede kule har stanset, eller om en måling behøves, så fort denne er gjort.

Disse reglene gjelder også for kast av grisen etter hver ny omgang, det vil si, 1 minutt for de 3 kastene.

Alle spillere som ikke respekterer denne fristen risikerer straff som forespeilet i kapitlet "Disiplin" § 34.

§ 21—Kuler som forskyves

Skulle en kule etter å ha stanset flytte seg på grunn av vind eller på grunn av banens helning, for eksempel, skal den legges tilbake på sin opprinnelige plass. Det samme gjelder om en kule ved uhell skulle flyttes av en spiller, dommer, tilskuer, dyr eller av enhver gjenstand i bevegelse.

For å unngå uenigheter, bør spillerne markere kulene. Ingen protest kan fremmes angående en umarkert kule og dommeren kan kun dømme på grunnlag av kulenes faktiske plassering i terrenget.

Hvis, derimot, en kule forskyves av en annen kule i samme spill, er den gyldig.

§ 22—Spiller som spiller en annen kule enn sin egen

Den spiller som spiller en annen kule enn sin egen, får advarsel. Den spilte kulen gjelder likevel, men skal umiddelbart byttes ut, eventuelt etter at måling er foretatt.

Om dette gjentas under en kamp, ugyldiggjøres den feilspilte kulen og alt som kulen eventuelt har flyttet legges tilbake på plass.

§ 23—Kuler som kastes i strid med reglene

Hver kule som kastes i strid med reglene, er ugyldig, og alt den har flyttet på legges tilbake på plass, hvis markert.

Likevel har en motstander rett til å bruke fordelsregelen og erklære kastet gyldig. I så fall er kulen, lagt eller skutt, godkjent og alt den har flyttet på beholder sin nye posisjon.

POENG OG MÅLING

§ 24—Midlertidig fjerning av kuler

Ved måling er det tillatt midlertidig å flytte kuler og hindre som ligger i mellom grisen og kulen som skal måles, etter å ha markert det som flyttes. Etter målingen skal de flyttede kulene og hindrene legges tilbake på plass. Om hindre ikke kan flyttes, må målingen foretas med passer.

§ 25—Måling av poeng

Måling av et poeng skal utføres av personen som kastet siste kule, eller en av dennes medspillere. Motstanderne har alltid rett til å måle etter en av disse spillerne. Uansett verdien av kulene som måles eller tidspunktet i løpet av omgangen, kan dommeren tilkalles, og hans beslutning er endelig.

Målinger skal utføres med egnet måleinstrument, hvert lag plikter å ha sitt. Det er uttrykkelig forbudt å måle med føttene. Spillere som ikke respekterer denne bestemmelsen pådrar seg straff som forespeilet i kapitlet ”Disiplin” § 34.

§ 26—Kuler som tas opp

Det er forbudt for spillere å plukke opp spilte kuler før omgangen er ferdig.

Når en omgang er avsluttet er kuler man har tatt opp før opptellingen ugyldige, hvis de ikke var markert. Ingen protester angående dette kan godtas.

§ 27—Forflytning av kuler eller gris

Poenget er tapt for laget til den av spillerne som under måling flytter på grisen eller en av de omdiskuterte kulene.

Hvis dommeren under måling av et poeng beveger eller flytter på grisen eller en kule, dømmer han så upartisk som mulig.

§ 28—Kuler i lik avstand fra grisen

Når de to kulene nærmest grisen tilhører hvert sitt lag og ligger like langt fra grisen, kan tre situasjoner oppstå:

- 1) Om ingen lag har kuler igjen, er omgangen uavgjort, og grisen kastes av det laget som kastet den i forrige omgang.
- 2) Om bare ett lag har kuler igjen, så spilles disse, og laget får like mange poeng som antall kuler de ender opp med nærmere grisen enn noen av motstanderens kuler.
- 3) Om begge lag har kuler igjen, skal det lag som spilte siste kule spille igjen, deretter spiller motstanderlaget, og så videre annen hver gang helt til ett av lagene tar poeng. Når bare ett lag har kuler igjen, gjelder det foregående avsnittet.

Om ingen kuler befinner seg på tillatt spilleområde ved slutten av omgangen, regnes omgangen som uavgjort.

§ 29—Fremmedlegemer som setter seg fast på kulen eller grisen

Ethvert fremmedlegeme som setter seg fast på grisen eller kulen skal tas av før måling.

DISIPLIN

§ 30—Protester

For at en klage skal kunne godkjennes må den ha vært fremlagt for dommeren. Ingen klager kan godkjennes etter at kampen er slutt.

Hvert lag har ansvar for kontroll av motstanderlaget (lisenser, klasse, spillebane, kuler, etc...).

§ 31—Straff for fravær av lag eller spillere

Under trekning av kampene og når resultatet av trekningen offentliggjøres, må spillerne være tilstede ved sekretariatet. Et lag som ikke møter opp på banen et kvarter etter at trekningen er offentliggjort straffes med ett poeng som krediteres motstanderlaget. Dette tidsrommet begrenses til 5 min. i tidsavgrensede kamper.

Når dette tidsrommet er over, øker straffen med ett poeng for hvert femte minutt forsinket ankomst.

Samme straffesystem gjelder under hele turneringen, ved hver trekning og ved hver gjenopptagelse av en kamp som har vært avbrutt av en hvilken som helst grunn.

Det laget som fremdeles ikke befinner seg på banen i løpet av en time etter at kampene har startet eller har blitt gjenopptatt blir erklært utestengt fra turneringen.

Et ufullstendig lag har rett til å spille uten å vente på den fraværende spilleren, men kan likevel ikke bruke den fraværende spillerens kuler.

Ingen spillere kan avstå fra en kamp eller forlate spilleområdet uten dommerens tillatelse. For tidsbegrensede kamper må den spilleren som vil forlate banen først ha spilt sine kuler i den omgangen som pågår. Hvis tillatelse ikke er gitt, anvendes bestemmelsene i denne paragraf og den neste.

§ 32—Forsinkede spilleres ankomst

Hvis den fraværende spilleren dukker opp etter at en omgang har begynt, deltar han ikke i denne omgangen. Han kan bare hoppe inn i spillet fra og med begynnelsen av neste omgang.

Hvis den fraværende spilleren dukker opp senere enn en time etter at en kamp har begynt, mister han retten til å delta i den.

Hvis laget hans vinner denne kampen, kan han delta i følgende kamper, under forutsetning av at laget er påmeldt ved at spillernes navn er oppgitt.

Om turneringen gjennomføres som gruppespill, kan han delta i den andre kampen uansett resultatet i den første kampen.

En omgang anses påbegynt fra det øyeblikket grisen er plassert på banen på gyldig vis.

§ 33—Utskifting av en spiller

Utskifting av en spiller i dobbel, av en eller to spillere i trippel er kun tillatt frem til den offisielle spillestarten (skudd, fløyting, utrop, etc...), under forutsetning av at ingen av innbytterne er meldt på i turneringen på et annet lag.

§ 34—Straffereaksjoner

For brudd på spillereglene, utsetter spillerne seg for følgende straffer:

- 1) Advarsel,
- 2) Annullering av den spilte kule eller den kule man skal til å spille,
- 3) Annullering av den spilte kule eller den kule man skal til å spille og den neste,
- 4) Utestenging av den skyldige spiller fra kampen,
- 5) Diskvalifisering av det skyldige laget,
- 6) Diskvalifisering av begge lagene i tilfelle av overenskomst om regelbrudd.

§ 35—Uvær

Ved regnvær skal alle påbegynte kamper spilles ferdig, såfremt dommeren ikke bestemmer det motsatte. Dommeren med turneringsjuryen har enerett til å stoppe eller annullere en omgang på grunn av force majeure.

§ 36—Ny fase i turneringen

Om noen kamper ikke er avsluttet før starten på en ny fase i turneringen utropes (2. runde, 3. runde, etc...), kan dommeren i samråd med turneringsledelsen treffe enhver beslutning eller sette i verk ethvert tiltak som han anser nødvendig for at turneringen skal fortsette på en god måte.

§ 37—Manglende sportsånd

Lagene som, idet de kjemper om å vinne en kamp, oppfører seg usportslig og respektløst mot publikum, ledere eller dommere utestenges av turneringen. Denne utestengningen kan medføre at eventuelt oppnådde resultater ikke anerkjennes og kan føre til straff i henhold til § 38.

§ 38—Upassende oppførsel

Spillere som gjør seg skyldig i ukorrekt oppførsel eller, enda verre, bruker vold mot ledere, dommere, en annen spiller eller en tilskuer risikerer en eller flere av følgende straffer, avhengig av oppførselens alvorlighetsgrad:

- 1) Utstengning fra turneringen,
- 2) Lisensinndragning,
- 3) Beslag eller tilbaketrekking av gevinst og premie.

Straffen som den skyldige må ta, kan anvendes på hans medspillere.

Straff 1 gis av dommeren.

Straff 2 gis av juryen.

Straff 3 anvendes av turneringsledelsen som i løpet av 48 timer sender tilbakeholdt gevinst og premie sammen med sin rapport til det nasjonale forbundet som bestemmer riktig mottaker.

I alle tilfeller dømmer styret i angjeldende forbund i siste instans.

Korrekt påkledning kreves av hver spiller. Enhver spiller som ikke følger disse bestemmelsene utestenges av turneringen etter advarsel fra dommeren.

§ 39—Dommerens plikter

De dommere som utpekes til å lede turneringer skal passe på at spillereglene og de administrative reglene som utfyller dem følges nøyaktig. De har fullmakt til å utestenge fra turneringen enhver spiller eller ethvert lag som ikke etterfølger dommerens instruksjoner.

Skulle tilskuere med lisens eller tilbakeholdt lisens på grunn av sin oppførsel være årsak til forstyrrelser på spillebanen, skal de rapporteres av dommeren til det nasjonale forbundet. Forbundet stevner den eller de skyldige for en kompetent disiplinærkomité som bestemmer hvilke sanksjoner som skal vedtas.

§ 40—Juryens sammensetning og avgjørelser

Hendelser som ikke er forutsett i disse reglene skal bedømmes av dommeren som kan henvende seg til turneringens jury. Denne juryen består av minst 3 og maksimalt 5 medlemmer. Beslutninger tatt av juryen i medhold av denne paragraf kan ikke påklages. Ved stemmelikhet, er jurylederens stemme avgjørende.

NB: Disse reglene ble vedtatt den 7. oktober 2010 av F.I.P.J.P.s Internasjonale kongress i IZMIR (Tyrkia).

Definisjoner brukt i den norske oversettelsen

En *omgang* er perioden fra et griseutkast til det neste (une mène).

En *kamp* er perioden fra første omgang starter til ett lag har tatt 13 poeng (une partie)