



Reglas oficiales para el deporte de Pétanque

Aplicable a todos los territorios de las Federaciones Nacionales, miembros del FIPJP

REGLAS GENERALES

Artículo 1, Composición de equipos. Pétanque es un deporte en el que:

- 3 jugadores juegan contra 3 jugadores (triples).

También se puede jugar por:

- 2 jugadores contra 2 jugadores (dobles).
- 1 jugador contra 1 jugador (solteros).

En triples, cada jugador usa 2 boules.

En dobles y solteros, cada jugador usa 3 boules.

No se permite ninguna otra fórmula.

Artículo 2, Características de los Boules aprobados

1. Para ser hecho de metal.
2. Tener un diámetro entre 7.05 cm (mínimo) y 8 cm (máximo).
3. Tener un peso de entre 650 gramos (mínimo) y 800 gramos (máximo). Para las competiciones reservadas para los jugadores que tienen 11 años de edad o menos en el año, pueden usar beues que pesan 600 gramos y tienen 65 mm de diámetro siempre que se realicen en una de las etiquetas aprobadas. La marca registrada del fabricante y el peso debe grabarse en los Boules y siempre debe ser legible. Los nombres y apellidos (o iniciales)

del jugador también pueden grabarse en ellos, así como varios logotipos, iniciales, acrónimos o detalles

similares, de acuerdo con las especificaciones relacionadas con la fabricación de los boules.

4. El Boule debe ser hueco y no contenga ningún material, como plomo, arena, mercurio, etc. Como regla general,

los Boules no deben manipularse de ninguna manera, ni alterarse ni modificarse después del mecanizado por el

fabricante aprobado. Es importante destacar que la reevaluación de los beules para modificar la dureza aplicada

por el fabricante está prohibida.

Artículo 2a, sanciones para boules irregulares

Cualquier jugador culpable de violar la condición anterior 4., se descalifica inmediatamente de la competencia junto con sus compañeros.

Si un boule no "manipulado", sino que se usa, o de la fabricación defectuosa, no pasa el examen oficial con éxito, o no cumple con las normas establecidas en los párrafos 1., 2. y 3. anterior, el jugador debe cambiarlo . También pueden cambiar el conjunto.

Las quejas relacionadas con estos tres párrafos y hechas por los jugadores son admisibles solo antes del inicio de un juego. Por lo tanto, está en interés de los jugadores, para garantizar que sus boules y los de sus oponentes cumplan con las reglas anteriores.

Las quejas relacionadas con 4. son admisibles en cualquier momento durante el juego, pero deben hacerse entre extremos; Sin embargo, desde el tercer extremo en adelante, si se demure una queja sobre los beules de un oponente, se agregará 3 puntos a la puntuación del oponente.

Un árbitro o el jurado pueden, en cualquier momento, requieren un examen de los boules de uno o varios jugadores.

Artículo 3, Jacks aprobados

Las tomas están hechas de madera, o de un material sintético con la marca del fabricante y que obtienen la aprobación de la FIPJP en línea con la especificación precisa relacionada con los estándares requeridos.

Su diámetro debe ser de 30 mm (tolerancia: + o - 1 mm).

Su peso debe tener entre 10 y 18 gramos.

Los gatos pintados están autorizados, pero en ningún momento deben, ni los gatos de madera, ser capaz de ser recogidos con un imán.

Artículo 4, Licencias

Para ser registrado en una competencia, cada jugador debe presentar su licencia, o, de acuerdo con las reglas de su federación, un documento que demuestre su identidad y que son miembros de esa federación.

TOCAR

Artículo 5, área de juego y reglas de terreno.

El petanca se juega en cualquier superficie; Sin embargo, por la decisión del Comité Organizador o de un árbitro, los equipos pueden deberse a jugar en un terreno marcado y definido. En este caso, el terreno de los campeonatos nacionales y las competiciones internacionales, debe tener las siguientes dimensiones mínimas: 15 metros de largo × 4 metros de ancho.

Para otras competiciones, las federaciones pueden permitir variaciones en relación con estas dimensiones mínimas, sujetas a no estar por debajo de 12 metros × 3 metros.

Un área de juego comprende un número indeterminado de carriles definidos por cadenas, cuyo tamaño no debe interferir con el curso de juego. Estas cuerdas que marcan los carriles separados no son líneas de bola muertas, excepto aquellas que marcan el final del carril y el exterior del terreno.

Cuando los carriles se colocan de extremo a extremo, las líneas de extremo que conectan los carriles son líneas de bola muertas.

Cuando los terrenos de juego están encerrados por barreras, deben ser una distancia mínima de 1 metro de la línea exterior del área de juego.

Los juegos se juegan a 13 puntos, con la posibilidad de leguas y calificaciones que califican a 11 puntos.

Algunas competiciones se pueden organizar dentro de los límites de tiempo. Estos siempre deben jugarse dentro de los carriles marcados y todas las líneas que marcan estos carriles son líneas de bola muertas.

Artículo 6, inicio de juego y reglas con respecto al círculo.

Los jugadores deben dibujar lotes (tirar una moneda) para decidir qué equipo elegirá el terreno, si no haya sido asignado por los organizadores, y que sea el primero en tirar el gato.

Si el carril ha sido designado por los organizadores, el gato debe ser lanzado en este carril. Los equipos afectados no deben ir a un carril diferente sin el permiso del árbitro.

Cualquier miembro del equipo que gana el sorteo elige el punto de partida y los lugares o traza un círculo en el suelo de un tamaño que los pies de cada jugador pueden caer completamente dentro de él; Sin embargo, un círculo puede no medir menos de 35 cm o más de 50 cm de diámetro.

Cuando se usa un círculo prefabricado, debe ser rígido y tener un diámetro interno de 50 cm (tolerancia: + o - 2 mm).

Se permiten círculos plegables, pero a condición de que son de un modelo aprobado por el FIPJP con particular en relación con la rigidez.

Los jugadores deben utilizar los círculos de regulación proporcionados por los organizadores.

También deben aceptar los círculos rígidos de la regulación o los círculos plegables aprobados por FIPJP proporcionados por su oponente. Si ambos equipos tienen uno de estos círculos, la elección será decidida por el equipo que ganó el sorteo.

El círculo debe ser dibujado (o colocado) más de 1 metro de cualquier obstáculo y al menos 1,5 metros de otro círculo de lanzamiento o conector en uso.

El interior del círculo se puede borrar completamente de grano / guijarros, etc., durante el final, pero debe devolverse en buen orden cuando finalice el final.

Los pies de los jugadores deben estar enteramente en el interior del círculo y no invadir su perímetro y no deben dejarlo ni levantarse completamente del suelo hasta que el boule lanzado haya tocado el suelo. Ninguna parte del cuerpo puede tocar el suelo fuera del círculo. Cualquier jugador que no respete esta regla incurrirá en las sanciones según lo dispuesto en el artículo 35.

Como excepción, aquellos discapacitados en las extremidades inferiores tienen permitido colocar solo un pie dentro del círculo, pero el otro pie no debe estar delante de ella. Para los jugadores que lanzan de una silla de ruedas, al menos una rueda (que en el lado del brazo de lanzamiento) debe descansar dentro del círculo.

Si un jugador recoge el círculo cuando todavía hay que jugar beules, el círculo es reemplazado, pero solo los oponentes pueden jugar a sus beules.

El círculo no se considera que es un área fuera de límite.

En todos los casos, los círculos deben estar marcados antes de que se lanza el gato.

El equipo que va a lanzar el gato debe borrar todos los círculos que arrojan cerca de la que va a usar.

El equipo que gana el lanzamiento, o el final anterior tendrá un solo intento de lanzar el gato. Si este conector no es válido, se entrega al oponente que debe colocarlo en el terreno en una posición válida. Si el Jack no se coloca en una posición válida por el segundo equipo, el jugador que lo colocó estará sujeto a las sanciones descritas en el artículo 35. En el caso de una ofensa repetida, se emitirá una nueva tarjeta a todo el equipo, Además de cualquier tarjeta previamente recibida.

El lanzamiento del Jack por un miembro del equipo no implica que estén obligados a ser los primeros en jugar.

Los jugadores deben marcar la posición del gato inicialmente y después de cada vez que se mueva. No se permitirán reclamaciones para un conector no marcado y el árbitro se regulará solo en la posición del Jack en el terreno.

Artículo 7, distancias válidas para el Jack lanzado.

Para que el gato lanzado sea válido, se aplican las siguientes condiciones:

1. Que la distancia que lo separa desde el borde interno del círculo debe ser:
 - 6 metros mínimo y 10 metros máximo para jóvenes y mayores.
 - Para las competiciones destinadas a jugadores más jóvenes, se pueden aplicar distancias más cortas.
2. Que el círculo de lanzamiento debe tener un mínimo de 1 metro de cualquier obstáculo y 1,5 metros desde otro círculo o gato en uso.
3. Que el gato debe tener un mínimo de 50 cm de cualquier obstáculo y desde la línea final del carril, también debe tener un mínimo de 1,5 metros de otro círculo o conector en uso. (Nota: no se requiere una distancia mínima de la línea "lateral" que separa los carriles o las líneas de la bola muerta en el lado de los carriles).
4. Que el gato debe ser visible para el jugador cuyos pies se colocan a horcajadas los límites extremos del interior del círculo y cuyo cuerpo está absolutamente en posición vertical. En caso de disputa en este punto, el árbitro decide, sin apelación, si el conector es visible.

En el siguiente extremo, el gato se tira de un círculo colocado o trazado alrededor del punto donde terminó en el final anterior, excepto en los siguientes casos:

- El círculo estaría a menos de 1 metro de un obstáculo, a 1,5 metros de otro círculo o conector en uso.
- El lanzamiento del gato no se pudo hacer a todas las distancias de regulación.

En el primer caso, el jugador coloca o rastrea el círculo en la distancia de regulación del obstáculo u objeto en cuestión.

En el segundo caso, el jugador puede retroceder, en línea con la reproducción del extremo anterior, sin exceder la distancia máxima autorizada para el lanzamiento del gato. Esta oportunidad se ofrece solo si el conector no se puede arrojar a la distancia máxima en cualquier otra dirección.

Si el conector no se ha lanzado de acuerdo con las reglas definidas anteriormente, el equipo contrario colocará el conector en una posición válida en el terreno. También pueden mover el círculo hacia atrás, de acuerdo con las condiciones definidas en estas reglas, si el posicionamiento del primer equipo del círculo no permitió que el gato se arrojara la distancia máxima.

En cualquier caso, el equipo que perdió el gato después del lanzamiento inválido debe jugar al primer boule.

El equipo que ganó el derecho de lanzar el gato tiene un máximo de un minuto para hacerlo. El equipo que ganó el derecho de colocar el gato después de que el lanzamiento fallido del oponente debe hacerlo de inmediato.

Artículo 8, para que el Jack lanzado sea válido

Si el jack lanzado es detenido por un árbitro, un oponente, un espectador, un animal o cualquier objeto en movimiento, no es válido y debe ser arrojado nuevamente.

Si un miembro del equipo detuvo el Jack lanzado, el oponente colocará el conector en una posición válida.

Si después del lanzamiento del Jack, se juega un primer boule, el oponente todavía tiene el derecho de impugnar la validez de su posición, excepto en el caso de que el Jack haya sido colocado por un miembro del equipo.

Antes de que se le otorgue al contronente al oponente, ambos equipos deben haber reconocido que el lanzamiento no fue válido, o un árbitro debe haber decidido que sea así.

Si el oponente también ha jugado a un Boule, el gato definitivamente se considera válido y no se admite ninguna objeción.

Artículo 9, Jack muerto durante un fin

El gato está muerto en los siguientes 7 casos:

1. Cuando el gato se desplaza en un área fuera de los límites, incluso si vuelve al área de juego autorizada.
Un gato a horcajadas en el límite de un terreno autorizado es válido. Se convierte en muerto solo después de haber cruzado completamente el límite del terreno autorizado o la línea de bola muerta, es decir, cuando está enteramente más allá del límite cuando se ve desde directamente anteriormente. Un charco, en el que un gato flota libremente, se considera un área fuera de los límites.
2. Cuando, aún en el terreno autorizado, el conector movido no es visible desde el círculo, tal como se define en el artículo 7; Sin embargo, un gato enmascarado por un boule no está muerto. El árbitro está autorizado para eliminar temporalmente un Boule para declarar si el gato es visible.
3. Cuando el gato se desplaza a más de 20 metros (para juniors y adultos mayores) o 15 metros (para jugadores más jóvenes) o a menos de 3 metros del círculo de lanzamiento.
4. Cuando en áreas de juego marcadas, el gato cruza más de un carril inmediatamente al lado del carril en uso y cuando cruza la línea final del carril.
5. Cuando no se puede encontrar el conector desplazado, el tiempo de búsqueda se limita a 5 minutos.
6. Cuando un área fuera de los límites está situada entre el gato y el círculo de lanzamiento.

7. ¿Cuándo, en los juegos de tiempo limitado, el gato sale del área de juego designada.

Artículo 10, desplazamiento de obstáculos

Está estrictamente prohibido que los jugadores presionen, desplacen o aplasten cualquier obstáculo en el área de juego; Sin embargo, el jugador a punto de lanzar el gato está autorizado para probar el punto de aterrizaje con uno de sus beules tocando el suelo, no más de tres veces. Además, el jugador que está a punto de jugar, o uno de sus socios, puede rellenar un hoyo que habría sido hecho por un boule jugado anteriormente.

Para no cumplir con esta regla, especialmente en el caso de barrer delante de un Boule para recibir un disparo, los jugadores incurren en las sanciones descritas en el artículo 35.

Artículo 11, Cambio de Jack o Boule.

Los jugadores tienen prohibido cambiar el Jack o un Boule durante un juego, excepto en los siguientes casos:

1. No se puede encontrar el otro o el otro, el tiempo de búsqueda se limita a 5 minutos.
2. El uno u otro está roto: en este caso, la parte más grande se toma en consideración. Si aún quedan los boules, se reemplaza de inmediato, después de medir, si es necesario, por un boule o un gato de diámetro idéntico o similar. En el siguiente fin, el jugador en cuestión puede tomar un nuevo conjunto completo de boules.

JACK

Artículo 12, Jack enmascarado o desplazado

Si, durante un final, una hoja o una hoja de papel enmascara accidentalmente el conector se eliminan estos objetos.

Si el gato viene a ser movido por el viento o la pendiente del terreno, por ejemplo o por un árbitro, un jugador o espectador que la pise accidentalmente, un boule o un gato procedente de otro juego, un animal o cualquier otro objeto móvil, se devuelve a su posición original, siempre que esto estuvo marcado.

Si el gato es movido por un boule jugado en este juego, es válido.

Artículo 13, Jack se mudó a otro juego

Si, durante un final, el gato se desplaza a otro terreno de juego, marcado o no, el gato es válido sujeto a las condiciones descritas en el artículo 9.

Los jugadores que usan este gato esperarán, si hay espacio, para que los jugadores en el otro juego completen su final, antes de completar su propio.

Los jugadores interesados por la aplicación de esta regla deben mostrar paciencia y cortesía.

Al final, los equipos continúan en el terreno, que se les había asignado y el gato se lanzó de nuevo desde el lugar que ocupaba cuando fue desplazado, sujeto a las condiciones del artículo 7.

Artículo 14, Reglas para aplicar si el gato está muerto.

Si, durante un final, el Jack está muerto, se pueden aplicar uno de los tres casos:

1. Ambos equipos tienen beules para jugar, el final es vacío y el equipo es lanzado por el equipo que anotó los puntos en el final anterior o que ganó el lanzamiento.
2. ¡Solo que un equipo ha dejado a jugar para jugar, este equipo anota tantos puntos como beules que quedan para jugar.
3. Los dos equipos no tienen más boules en la mano, el final es vacío y el equipo es lanzado por el equipo que anotó los puntos en el final anterior o que ganó el lanzamiento.
- 4.

Artículo 15, posicionando el gato después de que se haya detenido

1. Si el gato, habiendo sido golpeado, es detenido o desviado por un espectador o por un árbitro, permanece en esta posición.
2. Si el gato, habiendo sido golpeado, es detenido o desviado por un jugador en el área de juego autorizada, su oponente tiene la opción de:
 - a). Dejando el gato en su nueva posición;
 - B). devolviéndolo en su posición original;
 - C). Colocándolo en cualquier lugar de la extensión de una línea que va desde su posición original hasta el lugar que se encuentra, hasta una distancia máxima de 20 metros del círculo (15 metros para jugadores más jóvenes) y de tal manera que sea visible.

Los párrafos B) y C) solo se pueden aplicar si la posición del conector estaba marcada previamente. Si este no fuera el caso, el gato permanecerá donde se encuentra.

Si, después de haber sido golpeado, el gato viaja a un área fuera de límites antes de regresar, finalmente, al área de juego, se clasifica como muertos y se aplican las acciones definidas en el artículo 14.

Boules

Artículo 16, lanzamiento de los primeros y siguientes boules

El primer boule de un extremo es lanzado por un jugador que pertenece al equipo que ha ganado el sorteo o ha sido el último en anotar. Después de eso, es el equipo el que no sostiene el punto que juega.

El jugador no debe usar ningún objeto ni dibujar una línea en el suelo para guiarlos para tocar un boule o marcar su punto de aterrizaje. Mientras jugaba su último boule, está prohibido llevar un boule por otro lado.

Los boules deben jugarse uno a la vez.

Cualquier boule lanzado no puede ser repetido; Sin embargo, los boules deben repetirse si se han detenido o se desvían accidentalmente desde su curso entre el círculo de lanzamiento y el gato por un boule o Jack procedentes de otro juego, o por un animal o cualquier objeto en movimiento (fútbol, etc.) y en El caso definido en el artículo 8, tercer párrafo.

Antes de lanzar su Boule, el jugador debe eliminarlo de él cualquier rastro de barro o cualquier depósito, bajo la amenaza de sanciones descritas en el artículo 35.

Si el primer Boule tocaba sale de los límites, es para que el oponente juegue primero, y luego, alternativamente, siempre que no haya boules en el terreno designado.

Si después de disparar o señalar, no se dejan boules en el área de juego designada, los arreglos relacionados con un callejón sin salida como se definen en el artículo 29 se aplican.

Artículo 17, Comportamiento de jugadores y espectadores durante un juego.

Durante el tiempo de regulación permitido a un jugador que lanza un broule los espectadores y los jugadores deben observar el silencio total.

Los oponentes no deben caminar, gesticular, o hacer nada que pueda molestar al jugador a punto de jugar. Solo su equipo de equipo / s puede permanecer entre el círculo de lanzamiento y el gato.

Los oponentes deben permanecer más allá del gato o detrás del jugador y, en ambos casos, en ambos casos, al lado con respecto a la dirección de juego y a una distancia de al menos 2 metros del otro.

Los jugadores que no observan estas regulaciones podrían excluirse de la competencia si, después de una advertencia de un árbitro, persisten en su conducta.

Artículo 18, lanzamiento de los beues y beues saliendo del terreno

Absolutamente nadie, como prueba, puede lanzar sus beues durante un juego, incluso lejos del carril donde están jugando. Los jugadores que no observan esta regla podrían ser penalizados según lo establecido en el artículo 35.

Durante un final, los boules que salen fuera del marcado terreno son válidos, excepto como en la aplicación del artículo 19.

Artículo 19, Boules Muertos

Cualquier Boule está muerto desde el momento en que entra en un área fuera del límite. Un boule a horcajadas en la línea de límites del área de juego autorizada es válida. El Boule está muerto solo después de haber cruzado completamente el límite del área de juego asignada, es decir, cuando está situado completamente más allá del límite cuando se ve desde directamente anteriormente. Lo mismo se aplica cuando, en los carriles marcados, el Boule cruza completamente más de uno de los carriles junto al carril en uso o cuando cruza la línea final del carril.

En los juegos cronometrados jugados en un carril marcado, un boule se considera muerto cuando cruza completamente la línea del carril designado.

Si el Boule regresa al área de juego, ya sea debido a la pendiente del suelo o al rebajarse de un obstáculo, moverse o estacionarias, se saca de inmediato del juego y cualquier cosa que se haya desplazado después de su pasaje en una salida.

El área de los límites de los límites se coloca en su lugar siempre que estos objetos se hayan marcado. Cualquier boule muerto debe ser removido de inmediato del juego. De forma predeterminada, se considerará vivir en el momento en que el equipo contrario interpreta a otro Boule.

Artículo 20, detuvo los beules

Cualquier boule jugado que se detenga o desviado por un espectador o un árbitro, permanecerá donde se trata de descansar.

Cualquier Boule jugó, que es detenido o desviado accidentalmente por un jugador a cuyo equipo pertenece, está muerto.

Cualquier Boule señaló que se detenga o se desvía accidentalmente por un oponente, puede, de acuerdo con los deseos del jugador, ser repetido o dejado donde se trata de descansar.

Cuando un jugador se detiene o se desvía accidentalmente por un golpe de boule, el oponente puede:

1. dejarlo donde se detuvo;
2. Colóquelo en la extensión de una línea que comienza desde la posición original que ocupó su punto de parada, pero solo en el área jugable y solo en la condición que se había marcado.

El jugador deteniendo deliberadamente un Boule en movimiento se descalifica de inmediato, junto con su equipo, para el juego en progreso.

Artículo 21, Tiempo permitido jugar

Una vez que el gato se lanza, cada jugador tiene la duración máxima de un minuto para jugar su boule. Este corto período comienza desde el momento en que el Boule o Jack anterior se detiene o, si es necesario, medir un punto, desde el momento en que se ha realizado este último.

Los mismos requisitos se aplican al lanzamiento del gato.

Todos los jugadores que no respetan esta regla, incurren en las sanciones descritas en el artículo 35.

Artículo 22, Boules desplazados

Si un boule estacionario se mueve por el viento o la pendiente del suelo, por ejemplo, se coloca en su lugar, siempre que se haya marcado. Lo mismo se aplica a cualquier boule desplazado accidentalmente por un jugador, un árbitro, un espectador, un animal o cualquier objeto en movimiento.

Para evitar cualquier disputa, los jugadores deben marcar los boules. Ninguna reclamación será admisible por un Boule sin marcar, y el árbitro le dará una decisión solo en términos de la posición que los boules se mantienen en el terreno; Sin embargo, si un Boule es movido por un Boule jugado en el mismo juego, permanece en su nueva posición.

Artículo 23, un jugador lanzando un boule que no sea su propio

El jugador que juega un boule que no sea su propio recibe una advertencia. Sin embargo, el Boule jugó es válido, pero debe reemplazarse de inmediato, posiblemente después de que se haya realizado medición.

En caso de que se produzca nuevamente durante el juego, el Boule del jugador culpable es descalificado y cualquier cosa que se desplaza se vuelve a colocar en su lugar, si sus posiciones estaban marcadas.

Artículo 24, Boules arrojados en contra de las reglas

A excepción de los casos en que estas reglas proporcionan sanciones específicas y graduadas, tal como se describe en el artículo 35, cualquier Boule lanzado en contra de las reglas está muerto y, si está marcado, todo lo que ha desplazado en su viaje se coloca en su lugar; Sin embargo, el oponente tiene derecho a aplicar la regla de la ventaja y declararla para ser válida. En este caso, el Boule señalado o disparó, es válido y cualquier cosa que haya desplazado permanece en su lugar.

Puntos y medición

Artículo 25, eliminación temporal de boules

Para medir un punto, se permite, después de haber marcado sus posiciones, eliminar temporalmente los beues y obstáculos situados entre el gato y los boules que se deben medir.

Después de medir, los boules y los obstáculos que se eliminaron se retiran en su lugar. Si los objetos no se pueden eliminar, la medición se realiza con la ayuda de los calibradores.

Artículo 26, Medición de puntos

La medición de un punto es responsabilidad del jugador que jugó por última vez o por uno de sus compañeros de equipo. Los oponentes siempre tienen derecho a medir después de uno de estos jugadores.

La medición debe hacerse con los instrumentos apropiados, que debe poseer cada equipo.

En particular, está prohibido efectuar las mediciones con los pies. Los jugadores que no observan esta regla incurrirán en las sanciones descritas en el artículo 35.

Cualquiera que sean las posiciones que se midan los Boules que se midan, y en cualquier etapa, el final puede ser, se puede consultar a un árbitro y la decisión del árbitro es definitiva. Durante el tiempo que un árbitro está midiendo que los jugadores deben estar al menos a 2 metros de distancia.

Por decisión del Comité Organizador, especialmente en caso de juegos televisados, se puede decidir que solo un árbitro está facultado para medir.

Artículo 27, Boules eliminados

Está prohibido que los jugadores recojan los beules jugados antes de la finalización de un fin.

Al finalizar su fin, todos los boules recogieron antes de que el acuerdo de los puntos estén muertos. Ninguna reclamación es admisible en este tema.

Si un jugador recoge uno de sus beules del área de juego, mientras que sus compañeros tienen beules restantes, no se les permitirá jugarlos.

Artículo 28, Desplazamiento de los Boules o el Jack

El equipo, cuyo jugador desplaza o perturba el gato o uno de los boules impugnados, mientras que efectúa una medición, pierde el punto.

Si, durante la medición de un punto, el árbitro perturba o desplaza al gato o un boule, el árbitro hará una decisión imparcial.

Artículo 29, Boules Equidistant desde el Jack

Cuando los dos boules más cercanos al gato pertenecen a equipos opuestos, y se encuentran a una distancia igual de ella, 3 casos pueden aplicarse:

1. Si los dos equipos no tienen más beules para jugar, el final está muerto y el Jack pertenece al equipo que había anotado los puntos en el final anterior, o que había ganado el sorteo.
2. Si solo un equipo tiene boules a su disposición, los juega y anota tantos puntos, ya que tiene beules más cerca del Jack que el Boule del oponente más cercano.
3. Si ambos equipos tienen bolas a su disposición, es para el equipo que jugó el último Boule para jugar nuevamente, luego el equipo contrario, y así sucesivamente hasta que el punto pertenece a uno de ellos. Cuando solo un equipo posee Boules, se aplican los arreglos establecidos en el párrafo anterior.

Si, después de la finalización del final, no se mantienen boules dentro del área de juego autorizada, el final es nulo y el vacío.

Artículo 30, cuerpos extraños que se adhieren a los Boules o Jack

Cualquier cuerpo extraño que se adhiere a los beules o el gato debe retirarse antes de medir un punto.

Artículo 31, Quejas

Para ser considerado, cualquier queja debe hacerse a un árbitro. Tan pronto como finalice el juego, no se puede aceptar ninguna queja.

DISCIPLINA

Artículo 32, sanciones por equipos o jugadores ausentes

En el momento del sorteo y el anuncio de su resultado, los jugadores deben estar presentes en la tabla de control. Un cuarto de hora después del anuncio de estos resultados, el equipo que está ausente del terreno será penalizado a un punto que se otorga a sus oponentes. Este límite de tiempo se reduce a 5 minutos en juegos que están cronometrados.

Después de este límite de tiempo, la penalización se acumula por un punto por cada cinco minutos de la demora. Las mismas sanciones se aplican a lo largo de la competencia, después de cada sorteo aleatorio.

Si un juego se reinicia después de una interrupción, por cualquier motivo, las sanciones serán un punto por cada 5 minutos, el equipo está ausente.

El equipo que no se presenta en el área de juego dentro de los 30 minutos del inicio o el reinicio de los juegos se declara eliminado de la competencia.

Un equipo incompleto tiene derecho a iniciar un juego sin esperar a su jugador ausente; Sin embargo, no usa los boules de ese jugador.

Ningún jugador puede estar ausente de un juego o dejar el área de juego sin la autorización de un árbitro. En cualquier caso, esta ausencia no interrumpirá el curso del juego, ni la obligación de que los socios jueguen a sus boules en el minuto especificado. Si el jugador no ha regresado cuando es para jugar a sus boules, se cancelan a la velocidad de un boule por minuto.

Si no se ha otorgado permiso, se aplicarán las sanciones descritas en el artículo 35.

En el caso de un accidente o problema médico reconocido oficialmente por un médico, el jugador puede recibir una ausencia máxima de quince minutos. Si el uso de esta opción debería resultar fraudulento, el jugador y su equipo se excluirán de inmediato de la competencia.

Artículo 33, Llegada tarde de los jugadores

Si, después de que se inició un final, llega el reproductor desaparecido, él / ella no participa en este extremo. El jugador es aceptado en el juego solo a partir del siguiente final.

Si un jugador desaparecido llega más de 30 minutos después del inicio de un juego, pierde todos los derechos para participar en ese juego.

Si sus compañeros de equipo ganan este juego, el jugador podrá participar en el siguiente juego siempre que se registraron originalmente con ese equipo.

Si la competencia se juega en Ligas, el jugador podrá participar en el segundo juego, independientemente del resultado de la primera.

El primer final de un juego se considera que comenzó tan pronto como el Jack ha sido arrojado, independientemente de la validez del lanzamiento. Se considera que los siguientes fines se han iniciado tan pronto como se ha detenido el último Boule del final anterior.

Artículo 34, Reemplazo de un jugador

El reemplazo de un jugador en dobles, o de uno o dos jugadores en triples, está permitido antes del anuncio oficial del comienzo de la competencia (pistola, silbato, anuncio, etc.), a condición de que los sustitutos se estuvieran / no se registraron previamente en la competencia como pertenecientes a otro equipo.

Artículo 35, sanciones

Para la no observación de las reglas durante un juego, los jugadores incurren en las siguientes sanciones:

1. Advertencia, que está oficialmente marcada por un árbitro que presenta una tarjeta amarilla al jugador por culpa; Sin embargo, se impondrá una tarjeta amarilla para exceder el límite de tiempo a todos los jugadores del equipo ofensivo. Si uno de estos jugadores ya se le ha dado una tarjeta amarilla, él / ella será penalizado por la descalificación del Boule jugó o se jugará
2. La descalificación del Boule jugó o se juega, que está oficialmente marcada por un árbitro que presenta una tarjeta naranja al jugador de la culpa.
3. Exclusión del jugador responsable para el juego, que está oficialmente marcado por un árbitro que presenta una tarjeta roja al jugador de la culpa.
4. Descalificación del equipo responsable.
5. Desalificación de los dos equipos en caso de complicidad.

La advertencia es una sanción y solo se puede dar después de una infracción de las reglas. Dar información a los jugadores o solicitar que respeten las reglas al comienzo de una competencia o de un partido no se deben considerar como una advertencia.

Artículo 36, mal tiempo

En el caso de un clima inclemente, como la lluvia intensa, cualquier extremo iniciado debe completarse, a menos que un árbitro lo haga una decisión contraria, quien es la única persona autorizada, después de la consulta con el Comité de Jurado u Organización, para tomar la decisión de Detenga los juegos o, para la cancelación de la competencia en el caso de la fuerza mayor.

Artículo 37, nueva fase de juego

Si, después del anuncio para iniciar una nueva fase de la competencia (2ª ronda, 3ª ronda, etc.), no se han completado ciertos juegos de la fase anterior, un árbitro, señalando que el funcionamiento suave de la competencia ya no puede ser Asegurada, puede pedirle al jurado o al Comité Organizador que detenga todos los juegos sobresalientes en progreso o incluso la competencia.

Artículo 38, Falta de deportividad

Los equipos que discuten durante un juego, que muestran falta de deportividad y respeto hacia el público, los organizadores o los árbitros, serán excluidos de la competencia. Esta exclusión puede incurrir en la no aceptación de los resultados, así como la aplicación de sanciones establecidas en el artículo 39.

Artículo 39, mal comportamiento

El jugador que es culpable de mal comportamiento, o peor, la violencia hacia un funcionario, un árbitro, otro jugador, o un espectador incurre en una o varias de las siguientes sanciones, dependiendo de la gravedad de la ofensa.

1. Exclusión de la competencia.
2. Retiro de la licencia o del documento oficial.
3. Confiscación o restitución de gastos y premios.

La penalización impuesta al jugador culpable también se puede imponer a sus compañeros de equipo.

La penalización 1 es impuesta por un árbitro.

Penalización 2 es impuesto por el jurado o del comité organizador.

La penalización 3 es impuesta por el Comité Organizador que, dentro de las 48 horas, envía un informe con los gastos y premios retenidos a la organización de la Federación que decidirá sobre su destino.

En todos los casos, el Presidente del Comité de la Federación en cuestión tomará la decisión final.

Se requiere un vestido correcto de los jugadores, específicamente, está prohibido jugar sin una parte superior y por razones de seguridad, los jugadores deben usar zapatos completamente cerrados que protegen los dedos de los pies y los talones.

Está prohibido fumar durante el juego, incluidos los cigarrillos electrónicos. También está prohibido usar teléfonos móviles durante los juegos.

Cualquier jugador que no observe estas reglas, será excluido de la competencia si persisten después de una advertencia de un árbitro.

Artículo 40, deberes de los árbitros

Los árbitros designados para controlar las competiciones se encargan de estar en el reloj de una aplicación estricta de las reglas de juego y las reglas de administración que las completan.

Sujeto a la gravedad de la ofensa, tienen la autoridad de excluir para un juego o descalificar de la competencia, cualquier jugador o cualquier equipo que se niegue a cumplir con su decisión.

Los espectadores con licencias válidas o suspendidas, que, por su comportamiento, son el origen de los incidentes en el terreno de juego, será objeto de un informe de un árbitro al ejecutivo federal. Este último convocará al Partido culpable o las Partes ante un Comité Disciplinario competente que decida sobre las sanciones que se aplicarán.

Artículo 41, composición y decisiones del jurado

Cualquier caso no previsto en las reglas se envía a un árbitro que puede remitirlo al jurado de la competencia. Este jurado comprende al menos 3 personas y a la mayoría de las 5 personas. Las decisiones tomadas por el jurado en la aplicación de este párrafo son sin apelación. En el caso de una votación dividida, el presidente del jurado tiene el voto de casting.

Aprobado por el Comité Ejecutivo de FIPJP de diciembre de 2020