**WYPIS Z   
OFICJALNEGO REGULAMINU GRY W PETANQUE  
DOTYCZĄCY WAŻNIEJSZYCH SPRAW**(Regulamin został zatwierdzony podczas Międzynarodowego Kongresu F.I.P.J.P. w Izmirze (Turcja),   
7 października 2010 roku. W Polsce obowiązuje od marca 2014 r po wprowadzeniu drobnych poprawek.)

**Artykuł 17 – Zachowanie graczy i widzów podczas meczu**

Podczas czasu przeznaczonego na rzut kuli, widzowie i inni gracze muszą zachować zupełną ciszę. Przeciwnicy nie mogą chodzić, gestykulować, ani robić niczego innego, co mogłoby przeszkadzać graczowi podczas gry. Jedynie jego partnerzy z drużyny mogą przebywać pomiędzy kółkiem, z którego się rzuca,   
a celem. Przeciwnicy muszą przebywać za celem lub za graczem, w obu przypadkach z boku, w stosunku do kierunku gry i w odległości przynajmniej 2 metrów od jednego i od drugiego. Gracze, którzy nie zastosują się do tych postanowień, mogą być wykluczeni z zawodów, jeżeli, po ostrzeżeniu przez sędziego, nie zmienią swojego postępowania

**Artykuł 23 – Zawodnik rzucający cudzą kulą**

Zawodnik, który zagra cudzą kulą otrzymuje ostrzeżenie. Zagrana kula jest mimo wszystko ważna, ale musi być zamieniona niezwłocznie lub po dokonaniu pomiaru. Jeżeli takie zdarzenie wystąpi ponownie podczas partii, kula winnego zawodnika jest dyskwalifikowana, a wszystko, co zostanie przez nią przemieszczone wraca na swoje pierwotne miejsce.

**Artykuł 28 – Przemieszczenie kul lub celu**  
Drużyna, której zawodnik przemieścił cel lub którąkolwiek z zagranych kul podczas dokonywania  
pomiaru, traci punkt.  
Jeżeli w trakcie pomiaru sędzia poruszy lub przemieści cel lub kulę, podejmuje on bezstronną  
decyzję. **Artykuł 29 – Kule jednakowo odległe od celu**  
Gdy dwie najbliższe celu kule należą do przeciwnych drużyn i są w jednakowej odległości od niego,  
mogą zaistnieć trzy przypadki:  
1) Jeżeli obie drużyny nie mają więcej kul do zagrania, rozgrywka jest nieważna, a cel należy do drużyny,   
 która zdobyła punkty w poprzedniej rozgrywce lub wygrała losowanie.  
2) Jeżeli tylko jedna drużyna posiada kule do dyspozycji, zagrywa je i zdobywa tyle punktów, ile kul ustaw  
 i bliżej celu niż najbliższa kula przeciwnika.  
3) Jeżeli obie drużyny posiadają kule do dyspozycji, drużyna, która zagrała ostatnią kulę gra ponownie,   
 następnie drużyna przeciwników i tak na zmianę, aż jedna z nich zdobędzie punkt.  
 Kiedy tylko jedna drużyna posiada kule, obowiązują ustalenia zawarte w poprzednim punkcie.  
 Jeśli po zakończeniu rozgrywki, żadna kula nie pozostanie w granicach pola gry, rozgrywka jest  
 nieważna i bez punktów.  
 Jeżeli zawodnik podnosi swoje kule z pola gry, podczas gdy jego drużyna posiada jeszcze kule do   
 zagrania, kule te nie będą mogły być zagrane

**Artykuł 30 – Ciała obce przylegające do kul lub celu**Każde ciało obce przylegające do kul lub celu musi być usunięte przed pomiarem.  
  
**Artykuł 31 – Reklamacje**  
Aby dana reklamacja została uwzględniona, musi zostać zgłoszona sędziemu. Po zakończeniu gry  
żadna reklamacja nie będzie uwzględniona.

**DYSCYPLINA**  
**Artykuł 32 – Kary za nieobecność drużyn lub graczy**  
W trakcie losowania i ogłoszenia jego wyniku, zawodnicy muszą być obecni przy stoliku sędziowskim. Kwadrans po ogłoszeniu wyniku losowania, drużyna, która jest nieobecna na terenie gry, będzie ukarana jednym punktem, który otrzymują przeciwnicy. Ten limit czasowy jest ograniczony do 5 minut, w przypadku gier limitowanych czasem.  
Po tym czasie, za każde kolejne pięć minut spóźnienia kara wzrasta o jeden punkt.

Te same kary obowiązują w trakcie zawodów, po każdym losowaniu i w przypadku ponownego rozpoczęcia gry po przerwie z jakiegokolwiek powodu.  
Drużyna, która się nie stawi na placu gry w ciągu godziny od rozpoczęcia lub ponownego rozpoczęcia gry, jest uznana za zdyskwalifikowaną z zawodów.  
Niekompletna drużyna ma prawo rozpocząć grę bez czekania na swojego nieobecnego zawodnika; jednak nie używa ona kul tego zawodnika.  
Żaden z graczy nie może wykluczyć się z gry lub opuścić pola gry bez zezwolenia sędziego.  
W żadnym wypadku nieobecność gracza nie może zakłócić przebiegu gry, nie zmienia również obowiązku zagrania kuli w przeciągu minuty przez innych zawodników drużyny nieobecnego gracza. Jeżeli nieobecny gracz nie powróci do momentu, gdy będzie miał zagrywać kule, co jedną minutę będzie unieważniana jedna jego kula pozostająca do zagrania.  
Jeżeli zezwolenie nie było udzielone, zastosowanie mają kary wymienione w artykule 35.  
W razie wypadku lub problemu medycznego oficjalnie stwierdzonego przez lekarza, zawodnikowi można zezwolić na maksymalnie piętnastominutową nieobecność. Jeśli w przypadku korzystania z takiej możliwości stwierdzone zostanie oszustwo, zawodnik oraz jego drużyna zostanie natychmiast zdyskwalifikowana z zawodnika.

**Artykuł 35 – Kary**  
Przy nie stosowaniu się do zasad gry, na zawodników mogą zostać nałożone następujące kary:  
1) Ostrzeżenie; które jest oficjalnie udzielane przez sędziego poprzez okazanie żółtej kartki  
 zawodnikowi, który popełnia wykroczenie. Jednak za przekroczenie limitów czasowych żółtą kartkę   
 otrzymuje cała drużyna winna złamania regulaminu. Jeżeli jeden z zawodników tej drużyny otrzymał już  
 wcześniej żółtą kartkę, drużyna zostanie ukarana dyskwalifikacją kuli zagranej lub kuli, która ma zostać   
 zagrana.  
2) Dyskwalifikacja zagranej kuli lub kuli, która ma zostać zagrana; która jest oficjalnie udzielana przez   
 sędziego poprzez okazanie pomarańczowej kartki zawodnikowi, który popełnia wykroczenie.  
3) Wykluczenie winnego gracza z gry; które jest oficjalnie udzielane przez sędziego poprzez okazanie   
 czerwonej kartki zawodnikowi, który popełnia wykroczenie.  
4) Dyskwalifikacja drużyny odpowiedzialnej za złamanie regulaminu;  
5) Dyskwalifikacja obu drużyn w przypadku współudziału w winie.  
 Ostrzeżenie jest karą i może być udzielone po złamaniu regulaminu.  
 Udzielenia informacji zawodnikom lub wymagania od nich przestrzegania zasad ogłoszonego na  
 początku zawodów lub meczu nie należy traktować jako ostrzeżenia

**Artykuł 39 – Złe zachowanie**

Zawodnik, który dopuścił się złego zachowania się lub, co gorsza, przemocy wobec organizatora, sędziego, innego gracza lub widza, podlega karze Wykluczenie z zawodów.

Kara nałożona na winnego gracza może być także nałożona na jego partnerów z drużyny.

Kara jest nakładana przez sędziego.

Od każdego zawodnika wymagany jest przyzwoity ubiór. Zabroniona jest zwłaszcza gra z nagim torsem

Podczas gry zabronione jest palenie, również papierosów elektronicznych. Zabronione jest również korzystanie z telefonów komórkowych podczas gry.

Każdy zawodnik, który nie zastosuje się do tych zasad, zostanie zdyskwalifikowany z zawodów, jeżeli nie zmieni swego postępowania po ostrzeżeniu sędziego.