

ZASADY I REGULAMIN GRY W BOULES/ PETANQUE

Rozgrywka w boules odbywa się na pozbawionym trawy placu (zwanym **bulodromem**), np. na utwardzonym piasku, o wystarczających wymiarach (które dla gry turniejowej wynoszą min. 15×4 m) i polega na rzucaniu z wytyczonego okręgu stalowymi kulami (bulami; fr. boule - kula) o średnicy od 70,5 do 80 mm (ciężar od 650 do 800 g) w kierunku małej drewnianej lub plastikowej kulki o średnicy od 25 do 35 mm nazywanej po francusku cochonnet, co znaczy prosiaczek (w Polsce częściej używa się nazwy świnka).

Partię rozgrywa się w **jednym z trzech możliwych składów**:

- □ single (fr. tête-à-tête) - jeden gracz przeciwko drugiemu, gracze mają po 3 bule;
- □ dublety - w dwóch zespołach dwuosobowych, każdy gracz ma 3 bule;
- □ triplety - w dwóch zespołach trzynosobowych, każdy gracz ma 2 bule.

Każda partia składa się z kilku rozgrywek. Rozgrywka - to okres od wyrzucenia świnki na odległość minimum 6 metrów (kroków) ale nie dalej niż 10 metrów (kroków).

W danej rozgrywce każdy gracz stara się umieścić swoją bulę **jak najbliżej świnki** lub wybić punktujące (=stojące najbliżej świnki) bule przeciwnika. Rzuca zawsze zawodnik drużyny, której kula aktualnie nie punktuje (nie znajduje się najbliżej świnki). Po wyrzuceniu wszystkich kul gracze podliczają **punkty: zdobywa je tylko zwycięzca rozgrywki** (którego kula stoi najbliżej świnki), który otrzymuje punkt za każdą bulę umieszczoną bliżej świnki niż najbliższa śwince buła przeciwnika. Zwycięzca rysuje nowe kółko w miejscu, gdzie była świnka, po czym rozpoczyna następną rozgrywkę. Partię **wygrywa** osoba bądź zespół, który **osiągnął jako pierwszy 13 punktów**.

Przy grach turniejowych, zawsze jest ograniczenie czasowe na jeden mecz. Na rundę najczęściej przypada od 40 do 60 min plus jeden wyrzut świnką po skończonym czasie w przypadku nie rozstrzygnięcia spotkania.

ZASADY OGÓLNE DLA ROZGRYWEK W KLASIE “OPEN”

Art. 1

Petanque jest sportową grą zespołową, w której konkurują ze sobą dwie drużyny w układzie:

- trzech zawodników na trzech (triplety), każdy zawodnik dysponuje 2 kulami.
- dwóch zawodników na dwóch (dublety), każdy zawodnik dysponuje 3 kulami.
- jeden zawodnik na jednego (single), każdy zawodnik dysponuje 3 kulami.

Żadna inna formuła układu pomiędzy zawodnikami nie jest dozwolona.

Art. 2

Gra w petanque jest rozgrywana przy użyciu metalowych kul. Kula stanowiąca cel rzutu jest wykonana z drewna.

Art. 3

Gra w petanque może się odbywać na każdym terenie. Jednakże rozgrywki „open” organizowane są na placu dokładnie wyznaczonym- plac na terenie Zespołu Pałacowo-Parkowego. Partie są rozgrywane do 13 punktów.

Art. 4

Zawodnicy winni udać się na wyznaczony dla nich plac, gdzie następuje wylosowanie drużyny- rzut monetą, która będzie wyrzucała drewnianą kulę stanowiącą cel. Zawodnik danej drużyny, na którego przypadnie wyrzucenie tej kuli, dokonuje wytyczenia punktu wyjściowego i na ziemi wokół niego rysuje okrąg takiej wielkości, aby zmieściły się w nim całe stopy zawodnika (średnica okręgu : 0,35 m do 0,50 m). Okrąg ten musi być oddalony o co najmniej 1 metr od najbliższej przeszkody lub granicy wyznaczonego placu. Stopy muszą mieścić się wewnątrz okręgu i nie mogą przekraczać jego linii. W trakcie rzutu nie wolno wyjść poza jego obręb, ani oderwać stóp od nawierzchni do momentu aż rzucona kula dotknie ziemi. (Wyjątek stanowią osoby o widocznej niepełnosprawności przynajmniej jednej kończyny dolnej).

Rzut pierwszą kulą w danej rozgrywce jest dokonywany przez zawodnika (drużynę), który został wylosowany, bądź, który wygrał rozgrywkę poprzednią.

Art. 5

Ważność rzutu kulą stanowiącą cel, zależy od tego, czy:

- 1) odległość między wyrzuconym celem, a najbliższym punktem brzegu okręgu zakreślonego przez zawodnika wynosi : - najmniej 5 m i najwięcej 9 m.
- 2) zakreślony okrąg jest oddalony o co najmniej 1 metr od najbliższej przeszkody lub granicy wyznaczonego placu.
- 3) kula stanowiąca cel jest oddalona o co najmniej 1 metr od najbliższej przeszkody lub granicy wyznaczonego placu.
- 4) cel jest widziany przez zawodnika stojącego w okręgu.
- 5) W następnej rozgrywce, kula stanowiąca cel jest wyrzucana z okręgu zakreślonego wokół punktu, w którym znajdowała się ona w czasie poprzedniej rozgrywki.

Jeżeli w wyniku 3 kolejnych rzutów w ramach jednej drużyny, nie udało się umieścić celu zgodnie z zasadami regulaminowymi zdefiniowanymi powyżej, kula stanowiąca cel jest przekazywana do drużyny przeciwnika, która również ma prawo do trzech rzutów. Jeżeli rzucona kula stanowiąca cel zostanie zatrzymana przez sędziego, zawodnika, widza, jakieś zwierzę lub jakiś przedmiot ruchomy, rzut taki nie jest ważny i musi być powtórzony.

Cel uważa się za stracony w następujących przypadkach :

- 1) Kiedy po wyrzuceniu, cel nie znajdzie się w obrębie w/w granic.
- 2) Kiedy w trakcie rozgrywki, cel przesunie się poza wyznaczony plac na teren niedozwolony. Cel, który ustawi się na linii granicy tego placu, jest ważny. Traci się go dopiero wtedy, gdy całkowicie przekroczy tę granicę.
- 3) Zawodnik pomógł sobie przedmiotem, celem wybicia lub ustawienia celu lub kuli.

Art. 6

Przez cały czas regulaminowy, jakim dysponuje zawodnik na wykonanie rzutu swoją kulą, zarówno pozostali zawodnicy, jak i widzowie, winni zachować całkowitą ciszę. Zawodnicy drużyny przeciwnej nie mogą w tym czasie chodzić, gestykulować, czy robić coś, co mogłoby rozpraszać zawodnika. Zawodnicy muszą się znajdować na tyłach zawodnika rozgrywającego w odległości co najmniej 2 m. Zawodnicy, którzy nie przestrzegają tych przepisów, mogą być wykluczeni z zawodów, w sytuacji, gdy po zwróceniu im uwagi przez sędziego nie skorygują swojego zachowania.

Art. 7

Kula raz wyrzucona nie może być ponownie rozgrywana. Mogą być rozgrywane jedynie te kule, które zostały zatrzymane lub których kierunek został przypadkowo odchylony na trasie między celem i okręgiem. Niedozwolone jest wykonywanie rzutów próbnych w czasie rozgrywania. W sytuacji, gdy plac rozgrywek zostały wytyczony przez Organizatora kule wychodzące poza teren tego placu w trakcie rozgrywki, są nieważne, podobnie jest z celem.

Art. 8

Kiedy cel zostaje ustawiony, zawodnik ma maksymalnie jedną minutę na wykonanie rzutu kulą. Czas ten zaczyna biec od chwili zatrzymania się celu lub rozgrywanej kuli, a jeżeli musi być dokonany pomiar punktu, od chwili jego wykonania. Te same przepisy są stosowane w odniesieniu do rzutu celem po każdej rozgrywce.

Art.9

Jeżeli kula przesunie się pod wpływem wiatru lub w wyniku nachylenia terenu, winna być przeniesiona na swoje miejsce, można je wyznaczyć przez narysowanie na ziemi dwóch kresek prostokątnych, których punkt przecięcia się wyznacza miejsce. Zawodnik, który rozgrywa nie swoją kulę otrzymuje upomnienie : zagranie pozostaje ważne, ale kula musi być wtedy natychmiast wymieniona.

Każda kula rzucona w sposób niezgodny z regulaminem jest nieważna, a wszelkie przesunięcia, które ona spowoduje w czasie swego przebiegu przez plac, są likwidowane poprzez ustawienie kul w pierwotnym ich położeniu.

Art. 10

W celu dokonania pomiaru odległości najbliższej kuli od “świnki” (trudna ocena wizualna) sędzia posłuży się linką przeznaczoną do pomiaru takiej odległości.

Jeżeli w trakcie pomiaru punktu sędzia poruszy lub przesunie cel lub kulę, a po dokonaniu nowego pomiaru punkt pozostanie przy kuli uznanej przedtem za znajdującą się bliżej celu, uznaje się, że orzeczenie sędziego jest niepodważalnie bezstronne.

Art. 11

1. Jeżeli dwie kule, należące każda do innej drużyny, znajdują się w równej odległości od celu lub stykają się z nim, wynik rozgrywki będzie zerowy, w przypadku gdy nie ma więcej kul do rozgrywania.

2. Jeżeli tylko jedna drużyna posiada jeszcze kule, rozgrywa je do końca i odnotowuje u siebie tyle punktów, ile jej kul znajduje się bliżej celu.
3. Jeżeli obydwie drużyny dysponują kulami, drużyna która rozgrywała kulę jako ostatnia, ponownie rozgrywa, następnie robi to drużyna przeciwnika i tak dalej, aż do momentu, kiedy zostanie zdobyty punkt przez którąś z nich.

Art.12

Jeżeli po rozpoczęciu rozgrywki, pojawi się nieobecny dotychczas zawodnik, nie bierze on w niej udziału. Może być włączony do zawodów dopiero w następnej rozgrywce.

Art. 13

W razie znacznej zmiany warunków atmosferycznych, każda rozpoczęta rozgrywka winna być dokończona, chyba że sędzia orzeknie inaczej. Żaden zawodnik nie może opuścić partii lub terenu rozgrywek w trakcie gry bez zezwolenia sędziego.

Art.14

Sędziowie wyznaczeni do kierowania zawodami są zobowiązani do czuwania nad ścisłym przestrzeganiem oficjalnego regulaminu gry, regulaminu turnieju oraz zasad etyki.

Od każdego zawodnika wymagany jest właściwy strój (niedozwolony jest nagi tors oraz bosa stopy). Każdy zawodnik nie przestrzegający tych postanowień będzie wyłączony z zawodów po uprzednim upomnieniu przez sędziego.

Uwagi:

Na potrzeby imprezy “Aktywnie wśród zamkowych stawów” istnieje możliwość organizacji drużyn większych, ale nie przekraczających 8 zawodników. W takim przypadku rozgrywka będzie trwał do czasu osiągnięcia przez jedną z drużyn 20 pkt.