



OFFICIAL RULES FOR THE SPORT OF PÉTANQUE

Applicable to all territories of the national federations, members of the FIPJP. These regulations, adopted by the FIPJP Executive Committee on the 4th December 2016, are applicable from the 1st January 2017.

PETANGISPORDI AMETLIKUD REEGLID

Kehtivad kõikidel FIPJP liikmeks olevate rahvuslike liitude territooriumidel. Reeglid on heaks kiidetud FIPJP Täitevkomitee poolt 04.12.2016 ja kehtivad alates 01.01.2017

GENERAL RULES

ÜLDISED REEGLID

Article 1, Composition of teams

Pétanque is a sport in which:

- 3 players play against 3 players (triples).

It can also be played by:

- 2 players against 2 players (doubles).

- 1 player against 1 player (singles).

In triples, each player uses 2 boules.

In doubles and singles, each player uses 3 boules.

No other formula is allowed.

Artikkel 1 - Võistkondade koosseis

Petank on sport, milles:

- 3 mängijat mängib 3 mängija vastu (trio)

Seda võib mängida ka:

- 2 mängijat 2 mängija vastu (paarismäng)

- 1 mängija 1 mängija vastu (üksikmäng).

Trios on igal mängijal 2 kuuli.

Paarismängus ja üksikmängus on igal mängijal 3 kuuli.

Ükski teine variant ei ole lubatud.

Article 2, Characteristics of approved boules

Pétanque is played with boules approved by the FIPJP and which conform to the following criteria:

1) To be made of metal.

2) To have a diameter between 7.05cm (minimum) and 8cm (maximum)

3) To have a weight of between 650 grams (minimum) and 800 grams (maximum).

The trademark of the manufacturer and the weight must be engraved on the boules and must always be legible.

For competitions reserved for players who are 11 years of age or less, they may use boules that weigh 600 grams and are 65mm in diameter provided that they are made under one of the approved labels.

4) They must not be lead or sand filled. As a general rule, the boules must not be tampered with in any way, nor altered or modified after machining by the approved manufacturer. Importantly, re-tempering of the boules in order to modify the hardness applied by the manufacturer is forbidden.

Artikkel 2 – Sobivate kuulide omadused

Petanki mängitakse kuulidega, mis on heaks kiidetud FIPJP poolt ja vastavad järgmistele nõuetele:

1. On valmistatud metallist

2. On läbimõõduga vahemikus 70,5 mm (minimaalselt) ja 80 mm (maksimaalselt).

3. On kaaluga vahemikus 650g (minimaalselt) ja 800g (maksimaalselt).

Kuulidele peavad olema graveeritud tootja kaubamärk ja kaal, mis peavad olema alati loetavad.

Noored vanuses 11 aastat või vähem võivad spetsiaalselt nendele korraldatud võistlustel kasutada kuule kaaluga 600 grammi ja läbimõõduga 65 mm tingimusel, et need on valmistatud heakskiidetud tootjate poolt.

4. Kuulid ei tohi olla plii ega liivaga täidetud. Üldine reegel on, et kuule ei tohi mingilgi moel muuta nende algselt tehase poolt antud kujust ja omadustest. Kuulide uuesti karastamine selleks, et muuta tootjatehase poolt määratud kõvadust, on keelatud.

Siiski, kuulidele võib olla graveeritud mängija nimi ja eesnimi (või initsiaalid), samuti erinevad logod, initsiaalid ja lühendid vastavalt tootja tehnilisele kirjeldusele.

<p>However, the player's name and forename (or initials) may be engraved on them, as well as various logos, initials and acronyms, conforming to the manufacturer's specification.</p>	
<p>Article 2a, Penalties for irregular boules</p> <p>Any player guilty of breaking the above condition 4) is immediately disqualified from the competition together with his or her partners.</p> <p>If a boule not "tampered with" but worn, or of defective manufacture, does not pass the official examination successfully, or does not comply with the norms set out in paragraphs 1), 2) and 3) above, the player must change it. He or she may also change the set.</p>	<p>Artikkel 2a – Karistused reeglitele mittevastavate kuulide eest</p> <p>Iga mängija, kes on süüdi eelmise artikli punkti 4 nõuete rikkumises, diskvalifitseeritakse koheselt võistluselt koos tema võistkonnaga.</p> <p>Kui kuul, mida ei ole muudetud, on kulunud või tootmisveaga, ei läbi edukalt kontrollülevaatus või ei vasta eelmise artikli punktides 1, 2 ja 3 esitatud nõuetele, peab mängija selle välja vahetama. Mängija võib välja vahetada ka kogu komplekti.</p>
<p>Complaints relating to these three paragraphs and made by players are <u>admissible</u> only before the start of a game. It is in the interests of the players, therefore, to ensure that their boules and those of their opponents comply with the above rules.</p> <p>Complaints relating to 4) are <u>admissible</u> at any time during the game, but they must be made between ends. However, from the third end onwards, if a complaint made about the boules of an opponent is proved to be unfounded, 3 points will be added to the score of the opponent.</p> <p>The Umpire or the Jury may, at any time, require examination of the boules of one or several players.</p>	<p>Mängijate poolt tehtud kaebusi nende kolme punkti kohta võetakse vastu ainult enne mängu algust. Seetõttu on mängijate enda huvides kindlustada, et nende ja nende vastaste kuulid vastavad kehtestatud nõuetele.</p> <p>Punktil 4 põhinevaid kaebusi võetakse vastu kogu mängu ajal, kuid need võib esitada ainult kahe vooru vahel. Kui alates kolmandast voorust selgub, et kaebus vastase kuulide kohta on põhjendamatu, lisatakse kolm punkti vastase skoorile.</p> <p>Kohtunik või žürii võivad igal ajal nõuda ühe või mitme mängija kuulide kontrollimist.</p>
<p>Article 3, Approved jacks</p> <p>Jacks are made of wood, or of a synthetic material bearing the manufacturer's mark and having obtained the FIPJP's approval in line with the precise specification relating to the required standards.</p> <p>Their diameter must be 30mm (tolerance: + or -1mm).</p> <p>Their weight must be between 10 and 18 grams.</p> <p>Painted jacks are authorised, but at no time must they, nor the jacks made of wood, be capable of being picked up with a magnet.</p>	<p>Artikkel 3 – Määrustepärased snadid</p> <p>Snadid on puidust või sünteetilisest materjalist, mis kannab tootja märgist ja on heaks kiidetud FIPJP poolt vastavuses nõutavate standardite konkreetsete tehniliste nõuetega.</p> <p>Snadi läbimõõt peab olema 30 mm (lubatud eksimine ±1 mm).</p> <p>Snadi kaal peab olema vahemikus 10–18 grammi.</p> <p>Värvitud snadid on lubatud, kuid ei need ega puidust snadid ei tohi olla ülestõstatavad magnetiga.</p>
<p>Article 4, Licences</p> <p>To be registered in a competition each player must present their licence, or, in accordance with the rules of their federation, a document proving their identity, and that they are a member of that federation.</p>	<p>Artikkel 4 – Litsentsid</p> <p>Võistlusele registreerimiseks peab iga mängija esitama litsentsi või vastavalt oma liidu / föderatsiooni reeglitele dokumendi, mis tõestab tema identiteeti ja et ta on selle liidu / föderatsiooni liige.</p>
<p>PLAY</p>	<p>MÄNGIMINE</p>
<p>Article 5, Area of play and terrain rules</p>	<p>Artikkel 5 – Väljakute reeglid</p>

<p>Pétanque is played on any surface. However, by the decision of the Organising Committee or the Umpire, the teams may be asked to play on a marked and defined terrain. In this case, the terrain for National Championships and International Competitions, must have the following minimum dimensions: 15m long x 4m wide.</p> <p>For other competitions, the Federations may permit variations relative to these minimum dimensions, subject to them not being below 12m x 3m.</p> <p>A playing area comprises of an indeterminate number of lanes defined by strings, the size of which must not interfere with the course of play. These strings marking separate lanes are not dead ball lines except for those marking the end of the lane and the exterior of the terrain.</p> <p>When the lanes are placed end to end, the end lines connecting the lanes are dead ball lines.</p> <p>When the terrains of play are enclosed by barriers, these must be a minimum distance of 1 metre from the exterior line of the playing area.</p> <p>Games are played to 13 points, with the possibility of leagues and qualifying heats being played to 11 points.</p> <p>Some competitions can be organised within time limits. These must always be played within marked lanes and all the lines marking these lanes are dead ball lines.</p>	<p>Petanki mängitakse igasugustel pinnastel. Siiski, korralduskomitee või kohtuniku otsusel võidakse nõuda, et võistkonnad mängiks märgistatud ja määratletud väljakutel. Sel juhul peab väljak olema rahvuslikel meistrivõistlustel ja rahvusvahelistel võistlustel mõõtudega vähemalt 15 m x 4 m.</p> <p>Muude võistluste jaoks võib liit / föderatsioon lubada järeleandmisi, kuid väljakud ei tohi olla väiksemad kui 12 m x 3 m.</p> <p>Mänguala hõlmab määratlemata arvu väljakuid, mis on märgistatud nööriidega, mille suurus ei tohi mõjutada mängu. Need erinevad väljakuid märkivad nöörid ei ole „surnud“ jooned, välja arvatud need mis märgivad väljaku otsi ja väljakute välispiire.</p> <p>Kui väljakud asetsevad otsakuti, on väljakute otsajooned „surnud“ jooned.</p> <p>Kui väljakud on ümbritsetud barjääridega, peavad need olema vähemalt 1 meetri kaugusel mänguväljakute välispiirist.</p> <p>Mängud mängitakse 13 punktini, sarjades ja teistel vastavatel võistlustel ning eelringides/alagruppides on võimalus mängida 11 punktini.</p> <p>Mõned võistlused võib korraldada ajalimiidiga mängudega. Need peab alati mängima märgistatud mänguväljakutel ja kõik need mänguväljakut märgistavad jooned on „surnud“ jooned.</p>
<p>Article 6, Start of play and rules regarding the circle</p> <p>The players must draw lots (toss a coin) to decide which team will choose the terrain, if it has not been allocated by the organisers, and to be the first to throw the jack.</p> <p>If the lane has been designated by the organisers, the jack must be thrown on this lane. The teams concerned must not go to a different lane without the Umpire's permission.</p> <p>Any member of the team winning the draw chooses the starting point and traces or places a circle on the ground. However, a drawn circle may not measure less than 35cm or more than 50cm in diameter and be of a size that the feet of each player can fit entirely inside it.</p> <p>Where a prefabricated circle is used, it must be rigid and have an internal diameter of 50cms (tolerance: + or - 2mm).</p> <p>Folding circles are <u>permitted</u> but on condition they are of a model and the rigidity approved by the FIPJP.</p> <p>The players are required to use the regulation circles provided by the organisers.</p>	<p>Artikkel 6 – Mängu alustamine ja viskeringi puudutavad reeglid</p> <p>Mängijad peavad loosi teel selgitama kumb kahest võistkonnast valib mänguväljaku, kui see ei ole määratud korraldajate poolt, ja viskab esimesena snadi.</p> <p>Kui mänguväljak on määratud korraldajate poolt, peab snadi viskama sellel määratud väljakul. Võistkonnad ei tohi minna teisele väljakule ilma kohtuniku loata.</p> <p>Keegi loosi võitnud võistkonna mängijatest valib alguspunkti ja joonistab või paneb maha viskeringi. Siiski, joonistatud viskeringi läbimõõt ei või olla väiksem kui 35 cm ega suurem kui 50 cm ja peab olema suurusega, et iga mängija jalad mahuvad tervenisti selle sisse.</p> <p>Valmistatud viskeringi korral peab see olema jäik ja sisemise läbimõõduga 50 cm (lubatud viga ±2 mm).</p> <p>Kokkupandavad viskeringid on lubatud tingimusel, et nende mudelid ja jäikus on heaks kiidetud FIPJP poolt.</p> <p>Kui korraldaja annab reeglitepärased viskeringid, peavad mängijad neid kasutama.</p>

They must also accept the regulation circles, rigid or folding and approved by the FIPJP, provided by their opponent. If both teams have these circles the choice will be decided by the team that won the draw.

In all cases the circles must be marked before the jack is thrown.

The circle must be drawn (or placed) more than one metre from any obstacle and at least two metres from another throwing circle in use.

The team winning the toss or the previous end will have one attempt to throw a valid jack. If this jack is not valid it is handed to the opponent who may place it at any valid position on the designated terrain.

The team that is going to throw the jack must erase all throwing circles near the one it is going to use.

The interior of the circle can be completely cleared of grit/pebbles etc. during the end but must be put back in good order when the end is over.

The circle is not considered to be an out of bounds area.

The players' feet must be entirely on the inside of the circle and not encroach on its perimeter and they must not leave it or be lifted completely off the ground until the thrown boule has touched the ground. No part of the body may touch the ground outside the circle. Any player not respecting this rule shall incur the penalties as provided in Article 35.

As an exception, those disabled in the lower limbs are permitted to place only one foot inside the circle. For players throwing from a wheelchair, at least one wheel (that on the side of the throwing arm) must rest inside the circle.

The throwing of the jack by one member of the team does not imply that he or she is obliged to be the first to play.

If a player picks up the circle when there are boules still to be played, the circle is replaced but only the opponents are allowed to play their boules.

Article 7, Valid distances for the thrown jack

For the thrown jack to be valid, the following conditions apply:

Nad peavad samuti nõustuma vastase poolt pakutud reeglitepäraste, jäikade või kokkupandavate ja FIPJP poolt heakskiidetud, viskeringidega. Kui mõlemal võistkonnal on sellised viskeringid, teeb valiku see võistkond, kes võitis loosi.

Kõikidel juhtudel peavad viskeringid olema märgistatud enne snadi viskamist.

Viskeringi peab joonistama (või asetama) vähemalt 1 meetri kaugusele kõikidest takistustest ja vähemalt 2 meetri kaugusele teisest kasutuses olevast viskeringist.

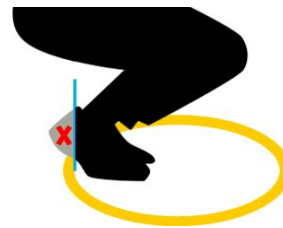
Võistkonnal, kes võitis loosi või eelmise vooru, on õigus ühele reeglitepärasele snadiviskele. Kui snadivise ei ole reeglitepärane, antakse snadi vastasvõistkonnale, kes asetab snadi enda valitud reeglitele vastavasse kohta määratud mänguväljakul.

Võistkond, kes hakkab viskama snadi, peab kustutama kõik viskeringid, mis asuvad selle viskeringi lähedal, mida ta hakkab kasutama.

Viskeringi sisemuse võib vooru ajal täielikult kividest jm puhastada, kuid vooru lõppedes peab algse olukorra taastama.

Viskeringi ei loeta „surnud“ alaks.

Mängijate jala(laba)d peavad olema täielikult viskeringi sees, need ei tohi ulatuda üle viskeringi sisemise ääre ja ei tohi sellest väljuda ega täielikult maast tõusta enne kui visatud kuul on puudutanud maad.



Ükski kehaosa ei tohi puudutada maad väljaspool viskeringi. Iga mängijat, kes ei järgi seda nõuet, karistatakse vastavalt artiklile 35.

Erandina on alajäsemete puudega mängijatel lubatud seista viskeringis ainult ühe jalaga. Ratastoolis mängijatel peab vähemalt üks ratas (viskekäe poolne) asuma viskeringis.

Snadi viskamine võistkonna ühe mängija poolt ei tähenda, et tema peab viskama esimesena kuuli.

Kui mängija tõstab üles viskeringi, kui osa kuule on veel viskamata, pannakse viskering tagasi algsesse kohta, kuid ainult vastastel on lubatud visata oma kuule.

Artikkel 7 – Reeglitepärased kaugused snadi viskamisel

Mängija poolt visatud snadi on reeglitepärane kui:

<p>1) That the distance separating it from the internal edge of the circle must be:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 metres minimum and 10 metres maximum for Juniors and Seniors. - For competitions intended for younger players, shorter distances may be applied. <p>2) That the throwing circle must be a minimum of 1 metre from any obstacle and 2 metres from another circle in use.</p> <p>3) That the jack must be a minimum of 1 metre from any obstacle and from the nearest boundary of an out-of-bounds area. For timed limited games this distance is reduced to 50cm except for the end lines of the lane.</p> <p>4) That the jack must be visible to the player whose feet are placed astride the extreme limits of the interior of the circle and whose body is absolutely upright. In case of dispute on this point, the Umpire decides, without appeal, if the jack is visible</p> <p>At the following end the jack is thrown from a circle drawn or placed around the point where it finished at the previous end, except in the following cases:</p> <ul style="list-style-type: none"> - The circle would be less than 1 metre from an obstacle. - The throwing of the jack could not be made to all regulation distances. <p>In the first case the player draws or places the circle at the regulation distance from the obstacle.</p> <p>In the second case, the player may step back, in line with the previous end's play, without exceeding the maximum distance authorised for the throwing of the jack. This opportunity is offered only if the jack cannot be thrown to the maximum distance in any other direction.</p> <p>If the jack has not been thrown in accordance with the rules defined above, the opposing team will place the jack in a valid position on the terrain. They can also move the circle back, in accordance with the conditions defined in these rules, if the first teams positioning of the circle did not allow the jack to be thrown the maximum distance.</p> <p>In any case, the team which lost the jack after the invalid throw must play the first boule.</p> <p>The team that won the right to throw the jack have a maximum of one minute to do so. The team that won the right to place the jack after the unsuccessful throw of the opponent must do so immediately.</p>	<p>1) kaugus viskeringi eesmisest sisemisest servast snadini on:</p> <ul style="list-style-type: none"> - minimaalselt 6 meetrit ja maksimaalselt 10 meetrit juunioridele ja täiskasvanutele - noorematele mängijatele mõeldud võistlustel võib lubada lühemaid kaugusi. <p>2) viskering on vähemalt 1 meetri kaugusel kõikidest takistustest ja vähemalt 2 meetri kaugusel teisest kasutuses olevast viskeringist.</p> <p>3) snadi on vähemalt 1 meetri kaugusel kõikidest takistustest ja lähimast „surnud“ ala piirist. Ajalimiidiga mängus vähendatakse seda kaugust 50 cm-ni, välja arvatud mänguväljaku otsajoontest.</p> <p>4) snadi on nähtav mängijale, kes seisab viskeringis maksimaalselt harkis jalgadega ja täiesti sirgelt. Vaidluse korral selle punkti üle otsustab kohtunik ilma edasise vaidlustamise õigusega, kas snadi on nähtav.</p> <p>Järgmises voorus visatakse snadi viskeringist, mis on joonistatud või asetatud ümber koha, kus snadi oli eelmise vooru lõppedes, välja arvatud järgmistel juhtudel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - viskering oleks lähemal kui 1 meeter takistusest, - snadi ei saa visata kõikidele reeglipärastele kaugustele. <p>Esimesel juhul mängija joonistab või asetab viskeringi reeglipärasele kaugusele takistusest.</p> <p>Teisel juhul võib mängija taganeda eelmise vooru mängu kulgemise suunas, kuid mitte kaugemale kohast kust saab visata snadi maksimaalsele lubatud kaugusele. Seda võimalust pakutakse ainult siis, kui snadi ei saa visata mistahes teises suunas maksimaalsele kaugusele.</p> <p>Kui snadi ei ole visatud vastavalt eespool kirjeldatud reeglitele, asetab vastasvõistkond snadi kehtivale kohale mänguväljakul. Nad võivad samuti liigutada viskeringi tahapoole, järgides käesolevates reeglites toodud tingimusi, kui vastasvõistkonna viskeringi paigutus ei võimaldanud visata snadi maksimaalsele kaugusele.</p> <p>Igal juhul peab võistkond, kes kaotas snadi pärast ebaõnnestunud viset, viskama esimese kuuli.</p> <p>Võistkonnal, kes võitis õiguse visata snadi, on selleks aega maksimaalselt 1 minut. Võistkond, kes sai õiguse asetada snadi pärast vastase ebaõnnestunud viset, peab tegema seda koheselt.</p>
<p>Article 8, For the thrown jack to be valid</p> <p>If the thrown jack is stopped by the Umpire, an opponent, a spectator, an animal or any moving object, it is not valid and must be thrown again.</p>	<p>Artikkel 8 – Snadiviske reeglitele vastavus</p> <p>Kui visatud snadi peatub kohtuniku, vastase, pealtvaataja, looma või mistahes liikuva eseme tõttu, on see kehtetu ja tuleb visata uuesti.</p>

<p>If the thrown jack is stopped by a member of the team the opponent will place the jack in a valid position.</p> <p>If after the throwing of the jack, a first boule is played, the opponent still has the right to contest the validity of its position except in the case when the jack has been placed by the opponent.</p> <p>Before the jack is given to the opponent to place, both teams must have recognised that the throw was not valid or the Umpire must have decided it to be so. If any team proceeds differently, it loses the benefit of the throwing of the jack.</p> <p>If the opponent has also played a boule, the jack is definitely deemed valid and no objection is admissible.</p>	<p>Kui visatud snadi peatub oma võistkonna mängija tõttu, asetab vastane snadi reeglitepärasesse kohta.</p> <p>Kui pärast snadi viskamist on visatud esimene kuul, on vastasel veelkord õigus vaidlustada snadi asukoha reeglitepärast, v.a. juhul kui vastane ise asetab snadi mänguväljakule pärast esimese võistkonna snadiviske ebaõnnestumist.</p> <p>Enne kui snadi antakse vastasele väljakule asetamiseks, peavad mõlemad võistkonnad olema kinnitanud, et vise ei olnud reeglitepärane või on sedasi otsustanud kohtunik. Kui võistkond rikub seda reeglit, jääb ta ilma snadi viskamise eelisest.</p> <p>Kui ka vastane on visanud kuuli, loetakse snadi kindlasti reeglitepäraseks ja ühtegi vastuväidet vastu ei võeta.</p>
<p>Article 9, Dead Jack during an end</p> <p>The jack is dead in the following 7 cases:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) When the jack is displaced into an out of bounds area, even if it comes back on to the authorised playing area. A jack straddling the boundary of an authorised terrain is valid. It becomes dead only after having completely crossed the boundary of the authorised terrain or the dead ball line, that is to say, when it is entirely beyond the boundary when viewed from directly above. A puddle, on which a jack floats freely, is considered to be an out of bounds area. 2) When, still on the authorised terrain, the moved jack is not visible from the circle, as defined in Article 7. However, a jack masked by a boule is not dead. The Umpire is authorised to temporarily remove a boule to declare whether the jack is visible. 3) When the jack is displaced to more than 20 metres (for Juniors and Seniors) or 15 metres (for the younger players) or less than 3 metres from the throwing circle. 4) When on marked out playing areas, the jack crosses more than one lane immediately to the side of the lane in use and when it crosses the end line of the lane. 5) When the displaced jack cannot be found, the search time being limited to 5 minutes. 6) When an out of bounds area is situated between the jack and the throwing circle. 7) When, in time limited games, the jack leaves the designated playing area. 	<p>Artikkel 9 – „Surnud snadi“</p> <p>Snadi loetakse „surnuks“ seitsmel järgmisel juhul:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kui snadi on liikunud „surnud“ alale, isegi kui ta tuleb tagasi mängualale. Snadi, mis jääb mänguala piirile, on „mängusolev“. Snadi loetakse „surnuks“ ainult pärast seda kui see on täielikult ületanud mänguala piiri või „surnud“ joone, st kui otse ülevalt vaadates on snadi täielikult ületanud piiri. Veelomp, milles snadi ujub vabalt, loetakse „surnud“ alaks. 2. Kui liikunud snadi asub küll mängualal, kuid ei ole nähtav viskeringist vastavalt artiklis 7 kirjeldatud tingimustele. Siiski, snadi mis on varjatud kuuliga, ei ole „surnud“. Kohtunikul on lubatud kuul ajutiselt ära võtta, et veenduda kas snadi on nähtav. 3. Kui snadi on liikunud kaugemale kui 20 meetrit (juunioride ja täiskasvanute puhul) või 15 meetrit (nooremate mängijate puhul) või lähemale kui 3 meetrit viskeringist. 4. Kui märgistatud mängualadel ületab snadi rohkem kui ühe mänguväljaku, mis on vahetult kasutatava mänguväljaku kõrval, või kui see ületab mänguväljaku otsajoone. 5. Kui mängu käigus liikunud snadi ei suudeta leida 5 minuti jooksul. 6. Kui snadi ja viskeringi vahel on „surnud“ ala. 7. Kui ajalimiidiga mängudes snadi väljub „määratud“ mänguväljakult.
<p>Article 10, Displacement of obstacles</p> <p>It is strictly forbidden for players to press down, displace or crush any obstacle whatever on the playing area.</p>	<p>Artikkel 10 – Takistuste teisaldamine</p> <p>Mängijatel on rangelt keelatud maasse vajutada, teisaldada või puruks muljuda mistahes takistust</p>

<p>However, the player about to throw the jack is authorised to test the landing point with one of his or her boules by tapping the ground no more than three times.</p> <p>Furthermore, the player who is about to play, or one of his partners, may fill in a hole which would have been made by one boule played previously.</p> <p>For not complying with this rule, especially in the case of sweeping in front of a boule to be shot, the players incur the penalties outlined in article 35.</p>	<p>mänguväljakul. Siiski mängijal, kes hakkab snadi viskama, on lubatud ühe oma kuuliga testida maandumiskohta, koputades pinnast mitte rohkem kui kolm (3) korda. Peale selle võib mängija, kes hakkab sooritama viset, või üks tema võistkonnakaaslastest, täita ühe augu, mille on teinud eelnevalt visatud kuul.</p> <p>Selle reegli mittejärgimise eest, eriti maapinna silumise korral kuuli ees, mida hakatakse lööma, kannavad mängijad artiklis 35 kirjeldatud karistusi.</p>
<p>Article 11, Changing of jack or boule</p> <p>Players are forbidden to change the jack or a boule during a game except in the following cases:</p> <p>1) The one or the other cannot be found, the search time being limited to 5 minutes.</p> <p>2) The one or the other is broken: in this case the largest part is taken into consideration. If boules remain to be played, it is immediately replaced, after measuring, if necessary, by a boule or a jack of identical or similar diameter. At the next end the player concerned can take a new complete set.</p>	<p>Artikkel 11 – Snadi või kuuli vahetamine</p> <p>Mängijatel on keelatud vahetada snadi või kuuli mängu ajal, välja arvatud järgmistel juhtudel:</p> <p>1) snadi või kuuli ei leita 5 minuti jooksul.</p> <p>2) snadi või kuul puruneb: sellisel juhul läheb arvesse suurim tükk. Kui on veel viskamata kuule, vahetatakse purunenud snadi või kuul koheselt, pärast mõõtmist kui selleks on vajadust, täpselt sama või sarnase läbimõõduga kuuli või snadi vastu. Järgmises voorus võib asjassepuutuv mängija võtta uue täieliku kuulide komplekti.</p>
<p>JACK</p>	<p>SNADI</p>
<p>Article 12, Jack masked or displaced</p> <p>If, during an end, a leaf or a piece of paper accidentally masks the jack these objects are removed.</p> <p>If the jack comes to be moved by the wind or the slope of the terrain, for example or by the Umpire, a player or spectator accidentally treading on it, a boule or a jack coming from another game, an animal or any other mobile object, it is returned to its original position, provided this was marked.</p> <p>To avoid any argument, the players must mark the jack's position. No claim can be accepted regarding boules or jack whose positions have not been marked.</p> <p>If the jack is moved by a boule played in this game, it is valid.</p>	<p>Artikkel 12 – Varjatud või liikunud snadi</p> <p>Kui vooru ajal kattub snadi juhuslikult puulehe või paberitükiga, siis need eemaldatakse.</p> <p>Kui peatunud snadi hakkab liikuma näiteks tuule või väljaku kallaku tõttu, siis pannakse snadi algele kohale tagasi, tingimusel et snadi oli märgistatud. Samuti toimitakse juhul kui snadi on liikunud juhuslikult kohtuniku, mängija, pealtvaataja, teisest mängust tulnud kuuli või snadi, looma või mistahes liikuva eseme tõttu.</p> <p>Et vältida mistahes vaidlusi, peavad mängijad märgistama snadi asukoha. Märkimata kuulide või snadi kohta esitatud pretensioone ei arvestata.</p> <p>Kui snadi on liikunud selles mängus visatud kuuli tõttu, loetakse snadi „mängus olevaks“.</p>
<p>Article 13, Jack moved into another game</p> <p>If, during an end, the jack is displaced onto another terrain of play, marked out or not, the jack is valid subject to the conditions outlined in Article 9.</p> <p>The players using this jack will wait, if there is room, for the players in the other game to complete their end, before completing their own.</p> <p>The players concerned by the application of this rule must show patience and courtesy.</p>	<p>Artikkel 13 – Snadi liikumine teisele mänguväljakule</p> <p>Kui vooru ajal on snadi liikunud teisele märgistatud või märgistamata mänguväljakule, jääb snadi “mängus olevaks”, arvestades siiski artikli 9 nõuetega.</p> <p>Mängijad, kelle snadi siirdus teisele väljakule, peavad vajadusel ootama, kuni kõrvalväljakul mängitav voor lõpeb, ja alles seejärel mängivad oma vooru lõpuni.</p> <p>Sellise juhtumi puhul peavad mängijad näitama üles kannatlikkust ja viisakust.</p>

<p>At the following end the teams continue on the terrain which had been allotted to them and the jack is thrown again from the place it occupied when it was displaced, subject to the conditions of Article 7.</p>	<p>Järgmises mänguvoorus jätkatakse mängimist väljakul, mis oli eelnevalt neile määratud ja snadi visatakse välja kohast, kust see eelmisest mänguvoorust liikus uuele väljakule, järgides artiklis 7 toodud tingimusi</p>
<p>Article 14, Rules to apply if the jack is dead</p> <p>If, during an end, the jack is dead, one of three cases can apply:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Both teams have boules to play, the end is void and the jack is thrown by the team that scored the points in the previous end or who won the toss. 2) Only one team has boules left to play, this team scores as many points as boules that remain to be played. 3) The two teams have no more boules in hand, the end is void and the jack is thrown by the team that scored the points in the previous end or who won the toss. 	<p>Artikkel 14 - Reeglid juhuks kui snadi on "surnud"</p> <p>Kui voo ajal loetakse snadi „surnuks”, toimitakse ühel kolmest järgnevast võimalusest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kui viskamata kuule on jäänud mõlemale võistkonnale, loetakse voor kehtetuks ja snadi viskab võistkond, kes sai eelmises voo punkte või võitis loosi. 2. Kui viskamata kuule on jäänud vaid ühele võistkonnale, saab see võistkond niipalju punkte kui tal on viskamata kuule. 3. Kui kummalgi võistkonnal ei ole enam viskamata kuule, loetakse voor kehtetuks ja snadi viskab võistkond, kes sai eelmises voo punkte või võitis loosi.
<p>Article 15, Positioning the jack after it has been stopped</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) If the jack, having been hit, is stopped or deviated by a spectator or by the Umpire, it remains in this position. 2) If the jack, having been hit, is stopped or deviated by a player in the authorised playing area, his opponent has the choice of: <ol style="list-style-type: none"> a) leaving the jack in its new position; b) putting it back in its original position; c) placing it anywhere on the extension of a line going from its original position to the place that it is found, up to a maximum distance of 20 metres from the circle (15 metres for the younger players) and such that it is visible. <p>Paragraphs b) and c) can only be applied if the position of the jack was previously marked. If this was not the case, the jack will remain where it is found.</p> <p>If, after having been struck, the jack travels into an out of bounds area before returning, finally, on to the playing area, it is classed as dead and the actions defined in Article 14 apply.</p>	<p>Artikkel 15 – Snadi positsioon pärast seda kui snadi liikumine peatati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kui snadi, mida löödi, peatus või muutis suunda pealtvaataja või kohtuniku tõttu, jääb snadi uude kohta. 2. Kui snadi, mida löödi, peatus või muutis suunda mängualal oleva mängija tõttu, võib vastane valida, kas: <ol style="list-style-type: none"> a) Jätta snadi uude kohta; b) Panna snadi tagasi selle algsele kohta; c) Panna snadi selle algset kohta uue kohaga ühendava joone pikendusele, maksimaalselt kuni 20 meetri kaugusele viskeringist (15 meetrit nooremate mängijate võistlustel) ja nii, et snadi oleks nähtav. <p>Punkte b) ja c) võib rakendada vaid siis kui snadi oli eelnevalt märgistatud. Kui snadi ei olnud märgistatud, jääb see uude kohta.</p> <p>Kui pärast pihhisaamist liigub snadi „surnud“ alale ja tuleb siis tagasi mängualale, loetakse snadi „surnuks“ ja kohalduvad artiklis 14 toodud reegleid.</p>
<p>BOULES</p>	<p>KUULID</p>
<p>Article 16, Throwing of the first and following boules</p> <p>The first boule of an end is thrown by a player belonging to the team that has won the draw or has been the last to score. After that, it is the team that does not hold the point that plays.</p>	<p>Artikkel 16 – Esimese ja järgmiste kuulide viskamine</p> <p>Vooru esimese kuuli viskab mängija võistkonnast, milline võitis loosi või oli viimane punktisaaja. Edaspidi viskab see võistkond, kelle kuul on snadist kaugemal kui vastasvõistkonna kuul.</p>

<p>The player must not use any object or draw a line on the ground to guide him/her in playing a boule or mark its landing point. Whilst playing his or her last boule, it is forbidden to carry a boule in the other hand.</p> <p>The boules must be played one at a time.</p> <p>Any boule thrown cannot be replayed. However, boules must be replayed if they have been stopped or deviated accidentally from their course between the throwing circle and the jack by a boule or jack coming from another game, or by an animal or any moving object (football, etc.) and in the case defined in Article 8, third paragraph.</p> <p>It is forbidden to moisten the boules or the jack.</p> <p>Before throwing his/her boule, the player must remove from it any trace of mud or whatever deposit, under threat of penalties outlined in Article 35.</p> <p>If the first boule played goes out-of-bounds, it is for the opponent to play first then alternately so long as there are no boules on the designated terrain.</p> <p>If after shooting or pointing no boules are left on the designated playing area, the arrangements concerning a dead end as defined in Article 29 apply.</p>	<p>Mängija ei tohi kasutada ühtki eset või tõmmata väljakule joont juhtimaks tema kuuli või märkimaks selle maandumiskohta. Kui ta viskab oma viimast kuuli, on tal keelatud hoida teises käes lisakuuli.</p> <p>Kuule peab viskama ükshaaval.</p> <p>Ühtegi visatud kuuli ei või uuesti visata. Siiski, uuesti peab viskama kuulid, mis on oma teekonnal viskeringi ja snadi vahel kogemata peatunud või suunda muutnud teisest mängust tulnud kuuli või snadi tõttu, looma või mistahes liikuva eseme (jalgpall jne) tõttu ja artikli 8 kolmandas lõigus sätestatud juhul.</p> <p>Kuule või snadi on keelatud niisutada.</p> <p>Enne kuuli viskamist peab mängija eemaldama kuulilt kõik jäljed mudast või mistahes settest, vastasel juhul karistatakse teda vastavalt artiklile 35.</p> <p>Kui esimesena visatud kuul läheb "surnud" alale, on vastase kord visata ja nii kordamööda nii kaua kui ei ole kuule mängualal.</p> <p>Kui ühtegi kuuli ei ole jäänud mängualale pärast tulistamist või asetamist, kohalduvad artiklis 29 toodud nõuded kehtetu vooru kohta.</p>
<p>Article 17, Behaviour of players and spectators during a game</p> <p>During the regulation time allowed for a player to throw a boule the spectators and players must observe total silence.</p> <p>The opponents must not walk, nor gesticulate nor do anything that could disturb the player about to play. Only his or her team-mate/s may remain between the throwing circle and the jack.</p> <p>The opponents must remain beyond the jack or behind the player and, in both cases, to the side with regard to the direction of play and at a distance of at least 2 metres the one from the other.</p> <p>The players who do not observe these regulations could be excluded from the competition if, after a warning from the Umpire, they persist in their conduct.</p>	<p>Artikkel 17 – Mängijate ja pealtvaatajate käitumine mängu ajal</p> <p>Ajal, mis on reeglitega antud mängijale oma kuuli viskamiseks, peavad pealtvaatajad ja mängijad olema täiesti vaikselt.</p> <p>Vastased ei tohi kõndida, žestikuleerida ega teha midagi, mis võiks häirida mängijat, kes hakkab viskama. Ainult mängija võistkonnakaaslased võivad seista snadi ja viskeringi vahel.</p> <p>Vastased peavad seisma snadist kaugemal või mängijast tagapool ja mõlemal juhul mängu suunast külgsuunal vähemalt 2 meetri kaugusel.</p> <p>Mängijad, kes ei järgi neid reegleid, võidakse eemaldada võistluselt, kui nad pärast kohtuniku hoiatust jätkavad samasugust käitumist.</p>
<p>Article 18, Throwing of the boules and boules going outside the terrain</p> <p>Absolutely no-one may, as a test, throw his/her boule during the game. Players who do not observe this rule could be penalised as set out in the chapter "Discipline", Article 35.</p> <p>During an end, boules going outside the marked terrain are valid except as in the application of Article 19.</p>	<p>Artikkel 18 - Kuulide viskamine ja kuulid, mis lähevad väljakult välja</p> <p>Mitte keegi ei tohi testimiseks visata oma kuuli mängu ajal. Mängijaid, kes ei järgi seda reeglit, võidakse karistada vastavalt artiklile 35.</p> <p>Vooru ajal märgitud mänguväljakult väljunud kuulid loetakse „mängusolevateks“, välja arvatud artiklis 19 kirjeldatud juhtudel.</p>
<p>Article 19, Dead boules</p>	<p>Artikkel 19 – „Surnud“ kuulid</p>

<p>Any boule is dead from the moment that it enters an out of bounds area. A boule straddling the boundary line of the authorised playing area is valid. The boule is dead only after having completely crossed the boundary of the allotted playing area, that is to say, when it is situated entirely beyond the boundary when viewed from directly above. The same applies when, on marked lanes, the boule completely crosses more than one of the lanes alongside the lane in use or when it crosses the end line of the lane.</p> <p>In timed games played on a marked lane a boule is considered dead when it completely crosses the line of the designated lane.</p> <p>If the boule comes back into the playing area, either because of the slope of the ground or by having rebounded from an obstacle, moving or stationary, it is immediately taken out of the game and anything that it has displaced after its passage into an out of bounds area is put back in place provided these objects have been marked.</p> <p>Any dead boule must immediately be removed from the game. By default, it will be considered live the moment another boule is played by the opposing team</p>	<p>Iga kuul on „surnud“ hetkest kui see liigub „surnud“ alale“. Kuul, mis on mänguala piiril, loetakse „mängus olevaks“. Kuul on „surnud“ ainult pärast seda, kui see on täielikult ületanud mänguala piiri, see tähendab, kui see asetseb otse ülevalt vaadates täielikult väljaspool seda piiri. Sama kehtib ka juhul, kui märgitud mänguväljakute puhul ületab kuul täielikult rohkem kui ühe mänguväljaku, mis on kasutatava mänguväljaku kõrval, või ületab mänguväljaku otsajoone.</p> <p>Ajalimiidiga mängudes, mis toimuvad märgitud mänguväljakul, on kuul „surnud“, kui ta väljub täielikult määratud mänguväljakult.</p> <p>Kui kuul tuleb seejärel tagasi mängualale kas pinnase kallaku tõttu või seepärast, et see on tagasi põrganud liikuvast või liikumatust takistusest, võetakse see kuul koheselt mängust ära ja kõik mida see kuul liigutas, pärast oma liikumist „surnud“ alale, pannakse tagasi (algsesse) kohta tingimusel, et need esemed olid märgistatud.</p> <p>Iga „surnud“ kuuli peab koheselt mängust eemaldama. Vastasel juhul loetakse see kuul „mängus olevaks“ hetkest kui vastasvõistkond on visanud oma järgmise kuuli.</p>
<p>Article 20, Stopped boules</p> <p>Any boule played that is stopped or deviated by a spectator or the Umpire, will remain where it comes to rest.</p> <p>Any boule played, that is stopped or deviated accidentally by a player to whose team it belongs, is dead.</p> <p>Any boule pointed that is stopped or deviated accidentally by an opponent, can, according to the wishes of the player, be replayed or left where it comes to rest.</p> <p>When a boule shot, or hit is stopped or deviated accidentally by a player, the opponent may:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) leave it where it stopped; 2) place it on the extension of a line which starts from the original position it occupied to its stopping point, but only on the playable area and only on condition that it had been marked. <p>The player purposely stopping a moving boule is immediately disqualified, along with his or her team, for the game in progress.</p>	<p>Artikkel 20 – Peatatud kuulid</p> <p>Iga visatud kuul, mille peatab või mille suunda muudab pealtvaataja või kohtunik, jääb peatumiskohta.</p> <p>Iga visatud kuul, mille peatab või mille suunda muudab tahtmatult oma võistkonna liige, on „surnud“.</p> <p>Iga asetusega visatud kuuli, mille peatab või mille suunda muudab tahtmatult vastane, võib mängija omal valikul visata uuesti või jätta see peatumiskohta.</p> <p>Kui kuuli, mida löödi või mis sai pihta, peatab või muudab selle suunda tahtmatult mängija, võib tema vastane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) jätta kuuli peatumiskohta; 2) panna kuuli kohta, mis jääb kuuli algset ja peatumiskohta ühendava joone pikendusele, kuid ainult mängualale ja tingimusel, et see oli märgistatud. <p>Mängija, kes tahtlikult peatab liikuva kuuli, diskvalifitseeritakse koheselt koos tema võistkonnaga käimasolevast mängust.</p>
<p>Article 21, Time allowed to play</p> <p>Once the jack is thrown each player has the maximum duration of one minute to play his or her boule. This short period starts from the moment when the previous boule or jack stops or, if it is necessary to measure a point, from</p>	<p>Artikkel 21 – Mängimiseks lubatud aeg</p> <p>Hetkest kui snadi on visatud, on igal mängijal aega maksimaalselt 1 minut oma kuuli viskamiseks. Aeg käivitub hetkest, kui snadi või viimati visatud kuul on peatunud või hetkest, kui on sooritatud vajalik mõõtmine</p>

<p>the moment the latter has been effected. The same requirements apply to the throwing of the jack.</p> <p>All players not respecting this rule, incur the penalties outlined in Article 35 "Discipline".</p>	<p>ja selgunud kuulide paremus. Samad reeglid kehtivad snadi viskamise kohta.</p> <p>Iga mängijat, kes ei järgi seda ajareeglit, karistatakse vastavalt artiklile 35.</p>
<p>Article 22, Displaced boules</p> <p>If a stationary boule is moved by the wind or slope of the ground, for example, it is put back in its place. The same applies to any boule accidentally displaced by a player, an Umpire, a spectator, an animal or any moving object.</p> <p>To avoid any dispute, the players must mark the boules. No claim will be <u>admissible</u> for an unmarked boule, and the Umpire will give a decision only in terms of the position the boules hold on the terrain.</p> <p>However, if a boule is moved by a boule played in this game it is valid.</p>	<p>Artikkel 22 – Liikunud kuulid</p> <p>Kui seisev kuul hakkab liikuma näiteks tuule või väljaku kallaku tõttu, pannakse see tagasi algsesse kohta. Sama kehtib iga kuuli kohta, mida liigutab tahtmatult mängija, kohtunik, pealtvaataja, loom või mistahes liikuv ese.</p> <p>Et vältida mistahesvaidlusi, peavad mängijad märgistama kuulid. Ükski kaebus ei ole vastu võetav märgistamata kuuli kohta ja kohtunik juhindub otsuse tegemisel ainult kuulide asukohast väljakul.</p> <p>Samas, kui kuul on liikunud teise samas mängus visatud kuuli tõttu, loetakse see „mängusolevaks“.</p>
<p>Article 23, A player throwing a boule other than his own</p> <p>The player who plays a boule other than his own receives a warning. The boule played is nevertheless valid but it must immediately be replaced, possibly after measuring has been done.</p> <p>In the event of it occurring again during the game, the guilty player's boule is disqualified and anything it displaced is put back in place.</p>	<p>Artikkel 23 – Mängija, kes viskab mitte oma kuuli</p> <p>Mängija, kes viskab mitte oma kuuli, saab hoiatuse. See kuul loetakse siiski "mängusolevaks", kuid selle peab koheselt vahetama õige vastu, pärast vajadusel tehtud mõõtmist.</p> <p>Juhul kui see kordub mängu jooksul veel, siis süüdi oleva mängija kuul tühistatakse ja kõik, mida see kuul liigutas, pannakse tagasi algsesse kohta.</p>
<p>Article 24, Boules thrown contrary to the rules</p> <p>Except for cases in which these rules provide specific and graduated penalties as outlined in Article 35, any boule thrown contrary to the rules is dead and if marked, anything that it has displaced in its travel is put back in place.</p> <p>However, the opponent has the right to apply the advantage rule and declare it to be valid. In this case, the boule pointed or shot, is valid and anything it has displaced remains in its place.</p>	<p>Artikkel 24 – Reeglitevastaselt visatud kuulid</p> <p>Välja arvatud juhtudel, milles reeglite järgi on ette nähtud konkreetsed ja astmelised karistused vastavalt artiklis 35 toodule, loetakse iga reeglitevastaselt visatud kuul „surnuks“ ja kõik, mida see kuul on oma teekonnal liigutanud, pannakse tagasi algsesse kohta, kui need olid märgistatud.</p> <p>Siiski, vastasel on õigus kasutada eelist ja kuulutada see kuul reeglitepäraseks. Sel juhul on asetatud või tulistatud kuul „mängusolev“ ja kõik mida see kuul liigutas, jääb oma kohale.</p>
<p>POINTS AND MEASURING</p>	<p>PUNKTID JA MÕÕTMINE</p>
<p>Article 25, Temporary removal of boules</p> <p>In order to measure a point, it is permitted, after having marked their positions, to temporarily remove the boules and obstacles situated between the jack and the boules to be measured.</p> <p>After measuring, the boules and the obstacles which were removed are put back in place. If the objects cannot be removed, the measuring is done with the aid of callipers.</p>	<p>Artikkel 25 - Kuulide ajutine eemaldamine</p> <p>Mõõtmise ajal on ajutiselt lubatud eemaldada kuule ja muid takistusi, mis jäävad snadi ja mõõdetava kuuli vahele, tingimusel, et nende asukohad on märgistatud.</p> <p>Pärast mõõtmist pannakse eemaldatud kuulid ja takistused tagasi oma kohale. Kui esemeid ei saa ära võtta, sooritatakse mõõtmine sirkli abil.</p>
<p>Article 26, Measuring of points</p>	<p>Artikkel 26 – Punktide mõõtmine</p>

<p>The measuring of a point is the responsibility of the player who last played or by one of his or her team-mates. The opponents always have the right to measure after one of these players.</p> <p>Measuring must be done with appropriate instruments, which each team must possess.</p> <p>Notably, it is forbidden to effect measurements with the feet. The players who do not observe this rule will incur the penalties outlined in Article 35.</p> <p>Whatever positions the boules to be measured may hold, and at whatever stage the end may be, the Umpire can be consulted and his or her decision is final. During the time that the umpire is measuring the players must be at least 2 metres away.</p> <p>By decision of the organising committee, especially in case of televised games, it may be decided that only the umpire is empowered to measure.</p>	<p>Punkti peab mõõtma viimasena kuuli visanud mängija või tema võistkonnakaaslane. Vastastel on alati õigus mõõta pärast neid mängijaid.</p> <p>Mõõtma peab sobivate mõõtevahenditega, mis peavad olema igal võistkonnal.</p> <p>Eriti on keelatud mõõtmised jalgadega. Mängijat, kes ei järgi seda reeglit, karistatakse vastavalt artiklile 35.</p> <p>Mistahes hetkel vooru ajal ja mõõtmisele minevate kuulide mistahes paigutuse korral võib konsulteerida kohtunikuga ja tema otsus on lõplik. Mängijad peavad seisma vähemalt 2 meetri kaugusel kohtunikust, kui ta sooritab mõõtmist.</p> <p>Siiski, korralduskomitee võib otsustada, eriti televisioonis ülekantavate mängude korral, et ainult kohtunikul on õigus mõõta.</p>
<p>Article 27, Removed Boules</p> <p>It is forbidden for players to pick up played boules before the completion of an end.</p> <p>At the completion of an end, all boules picked up before the agreement of points are dead. No claim is admissible on this subject.</p> <p>If a player picks up his boules from the playing area while his partners have boules remaining, they will not be allowed to play them.</p>	<p>Artikkel 27 - Eemaldatud kuulid</p> <p>Mängijatel on keelatud visatud kuule enne vooru lõppu üles võtta.</p> <p>Iga kuul, mis võetakse vooru lõpus üles enne punktides kokkuleppe saavutamist, loetakse „surnuks“. Selle punkti vastu eksimisel kaebuseid ei aktsepteerita.</p> <p>Kui mängija võtab mängualalt oma kuuli üles, kui tema võistkonnakaaslastel on veel viskamata kuule, ei tohi nad neid enam visata.</p>
<p>Article 28, Displacement of the boules or the jack</p> <p>The team, whose player displaces the jack or one of the contested boules, while effecting a measurement, loses the point.</p> <p>If, during the measurement of a point, the Umpire disturbs or displaces the jack or a boule he or she will make a decision in an equitable way.</p>	<p>Artikkel 28 – Kuulide või snadi liigutamine</p> <p>Võistkond kaotab punkti, kui üks selle mängijatest, teostades mõõtmist, liigutab snadi või ühte mõõdetavatest kuulidest.</p> <p>Kui kohtunik liigutab punkti mõõtmise ajal snadi või kuuli, peab ta tegema õiglase otsuse.</p>

<p>Article 29, Boules equidistant from the jack</p> <p>When the two closest boules to the jack belong to opposing teams, and are at an equal distance from it, 3 cases can apply:</p> <p>1) If the two teams have no more boules to play the end is dead and the jack belongs to the team which had scored the points in the previous end or who had won the draw.</p> <p>2) If only one team has boules at its disposition, it plays them and scores as many points as it has boules closer to the jack than the nearest opponent's boule.</p> <p>3) If both teams have boules at their disposition, it is for the team which played the last boule to play again, then the opposing team, and so on alternately until the point belongs to one of them. When only one team possesses boules, the arrangements set out in the preceding paragraph apply.</p> <p>If, after completion of the end, no boules remain within the boundary of the authorised playing area, the end is null and void.</p>	<p>Artikkel 29 – Snadist võrdsel kaugusel olevad kuulid</p> <p>Kui kaks snadile kõige lähemat kuuli on sellest võrdsel kaugusel ja kuuluvad kummalegi võistkonnale, on jätkamiseks 3 võimalust:</p> <p>1) kui kummalgi võistkonnal ei ole enam viskamata kuule, loetakse voor kehtetuks ja snadi viskab võistkond, kes sai eelmises voorus punkte või võitis loosi.</p> <p>2) kui ühel võistkonnal on veel viskamata kuule, siis see võistkond viskab neid ja saab nii mitu punkti, kui mitu tema kuuli on paremad vastaste parimast kuulist.</p> <p>3) kui mõlemal võistkonnal on veel viskamata kuule, siis viskab järgmisena võistkond, kes viskas viimase kuuli ning seejärel visatakse kordamööda, kuni ühe võistkonna kuul on lähemal snadile. Kui ainult ühele võistkonnale jäävad viskamata kuulid, kohalduvad eelmise punkti tingimused.</p> <p>Kui vooru lõpus, ei ole mängualal ühtegi kuuli, loetakse voor kehtetuks.</p>
<p>Article 30, Foreign bodies adhering to the boules or jack</p> <p>Any foreign bodies adhering to the boules or the jack must be removed before measuring a point.</p>	<p>Artikkel 30 - Võõrkehad, mis on kleepunud kuuli või snadi külge</p> <p>Kõik kuuli või snadi külge kinni jäänud võõrkehad, tuleb enne mõõtmist eemaldada.</p>
<p>Article 31, Complaints</p> <p>To be considered, any complaint must be made to the Umpire. As soon as the game is finished, no complaint can be accepted.</p>	<p>Artikkel 31 – Kaebused</p> <p>Mistahes kaebus, et seda arvestatakse, tuleb esitada kohtunikule. Niipea kui mäng on lõppenud, kaebusi enam ei aktsepteerita.</p>
<p>DISCIPLINE</p>	<p>DISTIPLIIN</p>
<p>Article 32, Penalties for absent teams or players</p> <p>At the time of the draw and the announcement of its result, the players must be present at the control table. A quarter of an hour after the announcement of these results, the team which is absent from the terrain will be penalised one point which is awarded to their opponents. This time limit is reduced to 5 minutes in games that are timed.</p> <p>After this time limit, the penalty accrues by one point for each five minutes of the delay.</p> <p>The same penalties apply throughout the competition, after each random draw and in the case of a re-start of games after a break for any reason whatsoever.</p> <p>The team which does not present itself on the playing area within the hour of the start or restart of games is declared to be eliminated from the competition.</p>	<p>Artikkel 32 - Karistused mängija või võistkonna puudumise korral</p> <p>Loosimise ja selle tulemuse teatavaks tegemise ajal peavad mängijad olema loosijate juures. 15 minutit pärast loositulemuste teatavaks tegemist karistatakse võistkonda, kes puudub mänguväljakult, 1 punktiga, mis antakse vastasvõistkonnale. Ajalimiidiga mängus on see ooteaeg vähendatud 5 minutile.</p> <p>Pärast selle ooteaja möödumist suureneb karistus 1 punkti võrra iga järgmise 5 hilinetud minuti eest.</p> <p>Samad karistused kehtivad kogu võistluse jooksul, pärast igat uut loosimist ja mängude taasalustamisel pärast mistahes põhjusel tekkinud pausi.</p> <p>Meeskond, kes ei ilmu mänguväljakule 1 tunni jooksul pärast mängude alustamist või taasalustamist, loetakse võistlusest kõrvaldatuks.</p>

<p>An incomplete team has the right to start a game without waiting for its absent player; nevertheless, it does not use the boules of that player.</p> <p>No player may be absent from a game or leave the playing area without the authorisation of the Umpire. In any case this absence will not interrupt the course of the game, nor the obligation for the partners to play their boules in the specified minute. If the player has not returned by the moment they are to play their boules, they are cancelled at the rate of one boule per minute.</p> <p>If permission has not been granted the penalties outlined in article 35 shall apply.</p> <p>In the case of an accident or medical problem officially recognised by a doctor, the player may be granted a maximum absence of fifteen minutes. If using this option should prove fraudulent, the player and his team will be immediately excluded from the competition.</p>	<p>Mittetäielikul meeskonnal on õigus alustada mängu, ootamata oma puuduvat mängijat; sellegipoolest, selle mängija kuule ei tohi kasutada.</p> <p>Ükski mängija ei või puududa mängust või lahkuda mängualalt kohtuniku loata. Igal juhul ei katkesta see lahkumine mängu kulgemist ega võistkonnakaaslaste kohustust visata oma kuulid määratud 1 minuti jooksul. Kui mängija ei ole tulnud tagasi hetkeks kui ta peab viskama oma kuule, tühistatakse need kiirusega 1 kuul minutis.</p> <p>Kui luba ei ole antud, siis karistatakse mängijat vastavalt artiklile 35.</p> <p>Õnnetusejuhtumi või meditsiinilise probleemi korral, mis on ametlikult tunnustatud arsti poolt, võib mängija saada õiguse puududa mängust maksimaalselt 15 minutit. Kui selle võimaluse kasutamine osutus pettuseks, eemaldatakse mängija ja tema võistkond koheselt võistluselt.</p>
<p>Article 33, Late arrival of players</p> <p>If, after an end has started, the missing player arrives, he or she does not take part in this end. He or she is accepted into the game only as from the following end.</p> <p>If a missing player arrives more than one hour after the start of a game, he or she loses all rights to participate in that game.</p> <p>If his or her team-mates win this game, he or she will be able to participate in the following game provided they were originally registered with that team.</p> <p>If the competition is played in leagues, he or she will be able to take part in the second game whatever the result of the first.</p> <p>An end is considered as having started as soon as the jack has been thrown regardless of its validity. Special arrangements can be made for time limited games.</p>	<p>Artikkel 33, Mängijate hilinemine</p> <p>Kui puudunud mängija saabub pärast vooru algust, ei osale ta selles voorus. Ta lubatakse mängu ainult alates järgmisest voorust.</p> <p>Kui puuduv mängija saabub rohkem kui 1 tund pärast mängu algust, kaotab ta kõik õigused osaleda selles mängus.</p> <p>Kui tema võistkonnakaaslased võidavad selle mängu, võib ta osaleda järgmises mängus tingimusel, et võistkond oli algselt selles koosseisus registreeritud.</p> <p>Kui võistlust mängitakse liigades, võib ta osaleda järgmises mängus, ükskõik milline oli esimese mängu tulemus.</p> <p>Voor loetakse alanuks hetkest, kui snadi on visatud, sõltumata viske reeglitepärasusest. Ajalimiidiga mängudes võib kehtestada täiendavaid nõudeid.</p>
<p>Article 34, Replacement of a player</p> <p>The replacement of a player in Doubles, or of one or two players in Triples, is permitted only up to the official announcement of the commencement of the competition (gun, whistle, announcement, etc.), on condition that the replacement/s was/were not previously registered in the competition as belonging to another team.</p>	<p>Artikkel 34 – Mängija asendamine</p> <p>Mängija asendamine paarismängus, või ühe või kahe mängija asendamine trios, on lubatud ainult enne võistluse ametlikku algusteedaannet (stardipauk, vile, teadaanne jne) tingimusel, et asendusmängija ei olnud eelnevalt registreeritud võistlusele teise võistkonna koosseisus.</p>
<p>Article 35, Penalties</p> <p>For non-observation of the rules of the game the players incur the following penalties:</p>	<p>Artikkel 35 – Karistused</p> <p>Mängureeglite mittejärgimise eest karistatakse mängijaid järgmiselt:</p>

<p>1) Warning; which is officially marked by the umpire presenting a yellow card to the player at fault.</p> <p>However, a yellow card for exceeding the time limit will be imposed on all the players of the offending team. If one of these players has already been given a yellow card, they will be penalised by disqualification of the boule played or to be played.</p> <p>2) Disqualification of the boule played or to be played; which is officially marked by the umpire presenting an orange card to the player at fault.</p> <p>3) Exclusion of the responsible player for the game; which is officially marked by the umpire presenting a red card to the player at fault.</p> <p>4) Disqualification of the team responsible;</p> <p>5) Disqualification of the two teams in case of complicity.</p> <p>The warning is a sanction and can only be given after an infringement of the rules.</p> <p>Giving information to players or requesting they should respect the rules at the start of a competition or of a match is not to be considered as a warning.</p>	<p>1) hoiatamine; mida ametlikult märgib kohtuniku poolt kollase kaardi näitamine süüdi olevale mängijale.</p> <p>Siiski, kollane kaart ajalimiidi ületamise eest määratakse kõigile süüdi oleva võistkonna mängijatele. Kui ühele nendest mängijatest on juba antud kollane kaart, karistatakse neid visatud või viskamisel oleva kuuli diskvalifitseerimisega.</p> <p>2) visatud või viskamisel oleva kuuli diskvalifitseerimine; mida ametlikult märgib kohtuniku poolt oranži kaardi näitamine süüdi olevale mängijale.</p> <p>3) süüdi oleva mängija eemaldamine käimasolevaks mänguks; mida ametlikult märgib kohtuniku poolt punase kaardi näitamine süüdi olevale mängijale.</p> <p>4) süüdi oleva võistkonna diskvalifitseerimine.</p> <p>5) kaassüü korral mõlema võistkonna diskvalifitseerimine.</p> <p>Hoiatamine on karistus ja seda võib anda ainult pärast reeglite rikkumist.</p> <p>Hoiatamiseks ei tohi pidada võistluste või mängu alguses mängijatele informatsiooni andmist või nõudmist, et nad austaksid reegleid.</p>
<p>Article 36, Bad weather</p> <p>In the case of rain, any end started must be completed, unless a contrary decision is made by the Umpire, who alone is qualified, with the Jury, to decide on its suspension or cancellation in the case of a "force majeure".</p>	<p>Artikkel 36 – Halb ilm</p> <p>Vihma korral peab lõpetama kõik alustatud voorud, kui kohtunik ei ole teinud vastupidist otsust, kellel ainsana on õigus, koos žüriiga, otsustada mängu peatamine või tühistamine vääramatu jõu (force majeure) tõttu.</p>
<p>Article 37, New phase of play</p> <p>If, after the announcement of a new phase of the competition (2nd round, 3rd round, etc.) certain games have not ended, the Umpire, after advice from the Organising Committee, may make any arrangements or decisions that he judges necessary for the good running of the competition.</p>	<p>Artikkel 37 – Mängude uus järk</p> <p>Kui pärast võistluse uue järgu (2. ring, 3. ring jne) väljakuulutamist mõned mängud ei ole lõppenud, võib kohtunik, pärast konsulteerimist korralduskomiteega, võtta vastu mistahes korraldusi või otsuseid, mida ta peab vajalikuks võistluse sujuvaks jätkumiseks.</p>
<p>Article 38, Lack of Sportsmanship</p> <p>The teams that argue during a game, who show lack of sportsmanship and respect towards the public, the organisers or the Umpires, will be excluded from the competition. This exclusion can incur non-acceptance of the results, as well as the application of penalties set out in Article 39.</p>	<p>Artikkel 38 – Ebasportlik käitumine</p> <p>Võistkonnad, kes vaidlevad mängu ajal, kes näitavad spordimeheliku käitumise ja austuse puudumist pealtvaatajate, korraldajate või kohtunike suhtes, eemaldatakse võistluselt. See eemaldamine võib kaasa tuua saavutatud tulemuste mittetunnustamise, samuti karistuste kohaldamise vastavalt artiklile 39.</p>
<p>Article 39, Bad behaviour</p> <p>The player who is guilty of bad behaviour, or worse, violence towards an official, an Umpire, another player or a spectator incurs one or several of the following penalties, depending on the seriousness of the offence.</p>	<p>Artikkel 39 – Halb käitumine</p> <p>Mängijat, kes on süüdi halvas käitumises, või veel hullem, vägivaltses ametiisiku, kohtuniku, teise mängija või pealtvaataja suhtes, karistatakse sõltuvalt rikkumise raskusest ühe või mitme järgmise karistusega:</p>

<p>1) Exclusion from the competition.</p> <p>2) Withdrawal of licence or of the official document.</p> <p>3) Confiscation or restitution of expenses and prizes.</p> <p>The penalty imposed on the guilty player can also be imposed on his or her team-mates.</p> <p>Penalty 1 is imposed by the Umpire.</p> <p>Penalty 2 is imposed by the Jury.</p> <p>Penalty 3 is imposed by the Organising Committee which, within 48 hours, sends a report with the expenses and prizes retained to the Federation's Organisation which will decide on their destination.</p> <p>In all cases, the Chairman of the Committee for the Federation concerned will make the final decision.</p> <p>Correct dress is required of the players, specifically it is forbidden to play without a top and for safety reasons, the players must wear fully enclosed shoes protecting the toes and heels.</p> <p>It's forbidden to smoke during play, including electronic cigarettes.</p> <p>It is also forbidden to use mobile phones during the games.</p> <p>Any player who does not observe these rules, will be excluded from the competition if they persist after a warning from the umpire.</p>	<p>1) Võistluselt eemaldamine;</p> <p>2) Litsentsi või ametliku dokumendi annulleerimine;</p> <p>3) Kulude ja auhindade konfiskeerimine või tagasinõudmine;</p> <p>Süüdiolevale mängijale määratud karistuse võib määrata ka tema võistkonnakaaslastele.</p> <p>Karistuse 1) määrab kohtunik.</p> <p>Karistuse 2) määrab žürii.</p> <p>Karistuse 3) määrab korralduskomitee (võistluse korraldaja), kes saadab 48 tunni jooksul aruande koos kinnipeetud kulude ja auhindadega Liidu juhatusele, kes otsustab nende saaja.</p> <p>Igal juhul teeb lõpliku otsuse Liidu juhatuse esimees.</p> <p>Mängijad peavad kandma korrektset riietust. Eriti on keelatud mängida palja ülakehaga ja ohutuse tagamiseks peavad mängijad kandma täielikult kinniseid jalatseid, mis kaitsevad varbaid ja kandasid.</p> <p>Mängu ajal on keelatud suitsetada, kaasa arvatud elektroonilisi sigarette.</p> <p>Samuti on keelatud mängude ajal kasutada mobiiltelefone.</p> <p>Iga mängija, kes ei järgi neid reegleid, eemaldatakse võistluselt, kui ta jätkab nende mittetäitmist pärast kohtuniku poolt hoiatamist.</p>
<p>Article 40, Duties of the Umpires</p> <p>The Umpires designated to control the competitions are charged to be on the watch for strict application of the rules of play and the administration rules which complete them.</p> <p>They have the authority to disqualify from the competition any player or any team who refuses to comply with their decision.</p> <p>The spectators with valid or suspended licences, who, by their behaviour, are the origin of incidents on the terrain of play, will be the subject of an Umpire's report to the Federal executive. The latter will summon the guilty party or parties before a competent Disciplinary Committee who will decide on the penalties to apply.</p>	<p>Artikkel 40 – Kohtunike kohustused</p> <p>Võistluste kontrollimiseks määratud kohtunikud peavad jälgima mängureeglite ja neid täiendavate administratiivsete reeglite ranget järgimist.</p> <p>Neil on õigus eemaldada võistluselt iga mängija või iga võistkond, kes keeldub täitmast nende otsust.</p> <p>Pealtvaatajad, kellel on kehtiv või peatatud litsents ja kes oma käitumisega põhjustavad intsidente mänguväljakul, märgitakse ära kohtuniku poolt Liidu juhatusele esitatavas aruandes. Viimane kutsub süüdioleva poole või pooled pädeva distsiplinaarkomisjoni ette, kes otsustab, millised karistused määratakse.</p>
<p>Article 41, Composition and decisions of the Jury</p> <p>Any case not provided for in the rules is submitted to the Umpire who can refer it to the competition's Jury. This Jury comprises at least 3 people and at the most 5 people. The decisions taken by the Jury in applying this</p>	<p>Artikkel 41 – Žürii koosseis ja otsused</p> <p>Kõik juhtumid, mis ei ole sätestatud reeglites, esitatakse kohtunikule, kes võib pöörduda võistluse žürii poole. Žürii koosneb 3–5 liikmest. Žürii poolt käesoleva lõike kohaldamisel tehtud otsused on edasikaebamisõiguseta. Võrdsete häälte korral otsustab žürii esimehe hääl.</p>

paragraph are without appeal. In the case of a split vote, the President of the Jury has the casting vote.