|  |  |
| --- | --- |
| OFFICIAL RULES FOR THE SPORT OF PETANQUE  Applicable to all territories of the national federations, members of the FIPJP  **GENERAL RULES** | PETANKA SPĒLES OFICIĀLIE NOTEIKUMI  Noteikumi ir spēkā visām nacionālajām federācijām un FIPJP Federācijas dalībniekiem  **VISPĀRĒJIE NOTEIKUMI** |
| **Article 1, Composition of teams**  Petanque 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. | **1. punkts. Komandu sastāvs**  Petanks ir sporta spēle. To spēlē:  - 3 spēlētāji pret citiem 3 spēlētājiem (triplets).  To var spēlēt arī:  - 2 spēlētāji pret citiem 2 spēlētājiem (dubultspēle);  - viens pret vienu (vienspēle).  Spēlējot tripletā, katrs spēlētājs izmanto 2 bumbas.  Dubultspēlēs un vienspēlēs katrs spēlētājs izmanto 3 bumbas.  Citas spēlētāju kombinācijas nav atļautas. |
| **Article 2, Characteristics of approved boules**  Petanque is played with boules approved by the F.I.P.J.P. 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.  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. | **2. punkts. Apstiprināto bumbu apraksts**  Petanku spēlē ar FIPJP Federācijas apstiprinātām bumbām, kas atbilst šādiem kritērijiem:  1) Tām jābūt izgatavotām no metāla.  2) To diametram jābūt robežās no 7,05 cm (minimums) līdz 8 cm (maksimums).  3) To svaram jābūt robežās no 650 g (minimums) līdz 800 g (maksimums).  Uz bumbām jāiegravē ražotāja marka un bumbas svars, šādām norādēm vienmēr jābūt skaidri salasāmām.  Sacensībās 11 gadus veciem vai jaunākiem spēlētājiem var izmantot bumbas, kuru svars ir 600 g, bet diametrs – 65 mm. Bumbām jābūt apstiprinātām.  4) Bumbas nedrīkst būt izgatavotas no svina vai pildītas ar smiltīm. Bumbas pēc to izgatavošanas apstiprināta ražotāja rūpnīcā nedrīkst nekādā veidā pārtaisīt, modificēt vai veikt jebkādas citas patvarīgas izmaiņas. Svarīgi atzīmēt, ka bumbu atkārtota rūdīšana nolūkā mainīt to ražošanas procesā radīto cietību ir aizliegta.  Uz bumbām ir atļauts iegravēt spēlētāja vārdu un uzvārdu (vai iniciāļus), kā arī dažādus logotipus, iniciāļus un akronīmus, ievērojot ražotāja specifikācijas. |
| **Article 2a, Penalties for irregular boules**  Any player guilty of breaking the above condition 4) is immediately disqualified from the competition together with his or her partners.  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.  Complaints relating to these three paragraphs and made by players are admissible 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.  Complaints relating to 4) are admissible 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.  The Umpire or the Jury may, at any time, require examination of the boules of one or several players. | **2. a) punkts. Sods par neatļautu bumbu izmantošanu**  Spēlētājs, kas pārkāpj šo noteikumu 4. punktu, tiek nekavējoties diskvalificēts kopā ar šī spēlētāja komandas biedriem.  Ja bumbai nav veiktas patvarīgas izmaiņas, bet tā ir nolietota vai tai ir ražošanas procesā radušies defekti, tā neiztur oficiālo pārbaudi vai neatbilst augstāk 1., 2., un 3. punktā minētajiem noteikumiem, spēlētājam tā ir jānomaina. Spēlētājs var nomainīt arī visu bumbu komplektu.  Spēlētāju pretenzijas saistībā ar šiem trim punktiem ir pieļaujamas tikai pirms spēles sākuma. Līdz ar to spēlētāju interesēs ir nodrošināt, lai to bumbas un pretinieka bumbas atbilstu augstāk minētajiem noteikumiem.  Pretenzijas saistībā ar 4) paragrāfu var izvirzīt jebkurā brīdī spēles gaitā, bet pirms izspēles beigām. Tomēr, sākot ar trešo izspēli, ja pretenzija pret pretinieka bumbām izrādās nepamatota, pie pretinieka rezultāta tiek pieskaitīti 3 punkti.  Spēles tiesnesis vai žūrija var jebkurā laikā pieprasīt viena vai vairāku spēlētāju bumbu pārbaudi. |
| **Article 3, Approved jacks**  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.  Their diameter must be 30mm (tolerance: + or -1 mm).  Their weight must be between 10 and 18 grams.  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. | **3. punkts. Apstiprinātie košoneti**  Košoneti (mazās bumbiņas) tiek izgatavoti no koka vai sintētiska materiāla, uz tiem jābūt ražotāja marķējumam. Košonetiem nepieciešams FIPJP Federācijas apstiprinājums par to atbilstību precīzām specifikācijām saskaņā ar noteiktajiem standartiem.  Košonetu diametram jābūt 30 mm (ar ±1 mm pielaidi).  Košonetu svaram jābūt robežās no 10 līdz 18 g. Ir atļauts izmantot krāsotus košonetus. Nedrīkst izmantot no sintētiska materiāla vai koka izgatavotus košonetus, ko var pacelt no zemes ar magnētu. |
| **Article 4, Licences**  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. | **4. punkts. Licence**  Pirms sacensību sākuma ikvienam spēlētājam ir jāuzrāda licence vai, saskaņā ar attiecīgās federācijas noteikumiem, dokuments, kas apliecina personu un to, ka šis spēlētājs ir federācijas biedrs. |
| **PLAY** | **SPĒLES NORISE** |
| **Article 5, Area of play and terrain rules**  Petanque 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 x4m wide.  For other competitions, the Federations may permit variations relative to these minimum dimensions, subject to them not being below 12m x 3m.  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.  When the lanes are placed end to end, the end lines connecting the lanes are dead ball lines.  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.  Games are played to 13 points, with the possibility of leagues and qualifying heats being played to 11 points.  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. | **5. punkts. Spēles teritorija un noteikumi laukumā**  Petanku var spēlēt uz jebkuras virsmas. Tomēr, saskaņā ar organizācijas komitejas vai spēles tiesneša lēmumu, komandas var lūgt spēlēt konkrētā iezīmētā laukumā. Šādā gadījumā nacionālajiem čempionātiem un starptautiskām sacensībām ir jānorit laukumā, kura minimālie izmēri ir 15x4 m (garums x platums).  Citās sacensībās federācijas var pieļaut izmaiņas šajos minimālajos izmēros, tomēr laukums nedrīkst būt mazāks par 12x3 m (garums x platums).  Spēles teritorija sastāv no celiņiem nenoteiktā skaitā, kas ir norobežoti viens no otra ar auklu. Auklas izmēri nedrīkst traucēt spēles norisei. Aukla, ar kuru ir atzīmēti celiņu sāni, nav auta līnija. Celiņa gala līnija un spēles laukuma ārmalas līnija ir auta līnijas.  Ja celiņi ir izvietoti galā viens aiz otra, tad celiņus savienojošās gala līnijas ir auta līnijas.  Ja spēļu laukums tiek norobežots ar barjerām, tās jānovieto ne mazāk kā 1 metra attālumā no spēles laukuma ārmalas līnijas.  Spēle tiek spēlēta līdz 13 punktiem. Līgu un kvalifikācijas spēļu gadījumā spēle var noritēt līdz 11 punktiem.  Dažas sacensības var organizēt ar laika kontroli. Šādām sacensībām jānorit iezīmētu celiņu robežās un visas celiņu malu līnijas ir auta līnijas. |
| **Article 6, Start of play and rules regarding the circle**  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.  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.  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.  Where a prefabricated circle is used, it must be rigid and have an internal diameter of 50cms (tolerance: + or - 2mm).  Folding circles are permitted but on condition they are of a model and the rigidity approved by the FIPJP.  The players are required to use the regulation circles provided by the organisers.  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 meter from any obstacle and at least two meters 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. | **6. punkts. Spēles sākums un noteikumi attiecībā uz apli**  Ja organizatori nav noteikuši spēles laukumu, tad, lai noteiktu, kura komanda izvēlēsies laukumu un pirmā metīs košonetu, spēlētāji velk lozes (met monētu).  Ja celiņu ir norādījuši organizatori, tad košoneta izspēle notiek šajā celiņā. Attiecīgās komandas bez spēles tiesneša atļaujas nedrīkst iet uz citu celiņu.  Kāds no lozes vilkšanā uzvarējušās komandas dalībniekiem izvēlas starta punktu un novieto vai uzzīmē uz zemes apli. Ja aplis tiek uzzīmēts, tad tā diametram ir jābūt ne mazākam par 35 cm un ne lielākam par 50 cm. Tā izmēriem jābūt tādiem, lai jebkura spēlētāja pēda pilnībā ietilptu tajā.  Ja izmanto gatavu apli, tam jābūt izgatavotam no cieta materiāla, ar iekšējo apļa diametru 50 cm (ar +/-2 mm pielaidi).  Salokāmus apļus ir atļauts izmantot, ja tie ir izgatavoti pēc FIPJP Federācijas apstiprināta parauga, ar atbilstošu materiāla cietību.  Spēlētājiem ir jāizmanto organizatoru nodrošinātie noteikumiem atbilstošie apļi.  Spēlētājiem ir jāpieņem arī pretinieku nodrošināti FIPJP Federācijas apstiprināti cieti vai salokāmi apļi. Ja šādi apļi ir abām komandām, tos izvēlas komanda, kas uzvarēja lozes vilkšanā.  Visos gadījumos aplis ir jāiezīmē pirms košoneta metiena.  Apli jāiezīmē (vai jānovieto) vairāk nekā 1 metra attālumā no tuvākā šķēršļa un vismaz 2 metru attālumā no cita tobrīd izmantotā metiena apļa.  Komandai, kas uzvar lozes vilkšanā vai iepriekšējā izspēlē, tiek dots viens mēģinājums izspēlēt košonetu. Ja košoneta metiens netiek ieskaitīts, tas tiek nodots pretiniekam, kas var to novietot spēles laukumā jebkurā noteikumiem atbilstošā vietā.  Komandai, kas gatavojas izspēlēt košonetu, ir jānodzēš visi uzzīmētie metiena apļi, kas atrodas metiena apļa tuvumā.  Izspēles laikā apļa iekšpusi var pilnībā attīrīt no grants, oļiem u.tml., bet pēc izspēles pabeigšanas virsmas stāvoklis apļa iekšpusē ir jāatjauno.  Aplis netiek uzskatīts par auta zonu.  Spēlētāja pēdām pilnībā jāatrodas apļa iekšpusē, neskarot tā perimetru. Spēlētājs nedrīkst izkāpt no apļa vai pilnībā atraut pēdas no zemes, iekams izspēlētā bumba nav pieskārusies zemei. Metiena laikā neviena cita ķermeņa daļa nedrīkst pieskarties zemei ārpus apļa. Spēlētājs, kas neievēro šo noteikumu, tiek sodīts saskaņā ar 35. punkta noteikumiem.  Izņēmuma gadījumā invalīdi, kam ir kāju kustības traucējumi, drīkst novietot apļa iekšpusē tikai vienu pēdu. Ja spēlē piedalās spēlētāji riteņkrēslos, vismaz vienam riteņkrēsla ratam (mešanai izmantotās rokas pusē esošajam ratam) ir jāatrodas apļa iekšpusē.  Ja kāds no komandas dalībniekiem izspēlē košonetu, tas nenozīmē, ka šim dalībniekam ir jāuzsāk spēle pirmajam.  Ja kāds spēlētājs paceļ apli, pirms vēl nav izspēlētas visas bumbas, aplis tiek atlikts atpakaļ vietā, bet izspēlēt bumbas ir atļauts tikai pretiniekam. |
| **Article 7, Valid distances for the thrown jack**  For the thrown jack to be valid, the following conditions apply:  1) That the distance separating it from the internal edge of the circle must be:  - 6 metres minimum and 10 metres maximum for Juniors and Seniors.  - For competitions intended for younger players, shorter distances may be applied.  2) That the throwing circle must be a minimum of 1 metre from any obstacle and 2 metres from another circle in use.  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.  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.  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:  - The circle would be less than 1 metre from an obstacle.  - The throwing of the jack could not be made to all regulation distances.  In the first case the player draws or places the circle at the regulation distance from the obstacle.  In the second case, the player may step back, in line with the previous end’s play, without exceeding the maximum distance 4ecognized 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.  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.  In any case, the team which lost the jack after the invalid throw must play the first boule.  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. | **7. punkts. Košoneta metiena attālumi**  Košoneta metiens tiek ieskaitīts, ja:  1) Attālums no apļa iekšējās malas līdz košonetam ir:  - ne mazāks par 6 metriem un ne lielāks par 10 metriem junioriem un senioriem.  - ja sacenšas gados jaunāki spēlētāji, var tikt noteikti mazāki attālumi.  2) Metiena aplis atrodas vismaz 1 metra attālumā no šķēršļiem un 2 metra attālumā no cita izmantotā apļa.  3) Košonets atrodas vismaz 1 metra attālumā no šķēršļa un no tuvākās laukuma malas līnijas. Spēlēs ar laika kontroli šis attālums tiek samazināts līdz 50 cm, izņemot celiņa gala līniju.  4) Košonets ir redzams spēlētājam, kura pēdas ir novietotas uz apļa ārmalām un kurš ir ieņēmis pilnīgi vertikālu stāvokli. Ja par šī punkta noteikumiem rodas strīds, spēles tiesnesis neapstrīdami nosaka, vai košonets ir/nav redzams.  Nākošajā izspēlē košonets tiek mests no apļa, kas ir novilkts vai novietots vietā, kur košonets atradās iepriekšējās izspēles beigās, izņemot, ja:  - aplis pēc novietošanas atrodas mazāk nekā 1 metru no tuvākā šķēršļa,  - košonetu nav iespējams izmest visos noteikumos paredzētajos attālumos.  Pirmajā gadījumā spēlētājs novelk vai novieto apli noteikumos paredzētajā attālumā no šķēršļa.  Otrajā gadījumā spēlētājs var atkāpties atpakaļ atbilstoši iepriekšējās izspēles pozīcijai, nepārsniedzot maksimālo košoneta metienam atļauto attālumu. Šī iespēja tiek dota tikai tad, ja košonetu nevar izmest maksimālajā attālumā nevienā citā virzienā.  Ja košonets nav izspēlēts atbilstoši augstāk minētajiem noteikumiem, pretinieku komanda novieto košonetu uz zemes ieskaitāmā atrašanās vietā. Pretinieku komanda var arī pārvietot apli atpakaļ atbilstoši šiem noteikumiem gadījumā, ja vieta, kurā apli novietoja pirmā komanda, neļauj izmest košonetu maksimālajā attālumā.  Jebkurā gadījumā komandai, kas veica noteikumiem neatbilstošu košoneta metienu, ir jāveic pirmais bumbas metiens.  Komandai, kas ieguvusi tiesības mest košonetu, metiena izdarīšanai tiek dota ne vairāk kā 1 minūte. Komandai, kas pēc neveiksmīga pretinieka metiena ir ieguvusi tiesības novietot košonetu, tas ir jāizdara nekavējoties. |
| **Article 8, For the thrown jack to be valid**  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.  If the thrown jack is stopped by a member of the team the opponent will place the jack in a valid position.  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.  Before the jack is given to the opponent to place, both teams must have 5ecognized 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.  If the opponent has also played a boule, the jack is definitely deemed valid and no objection is admissible. | **8. punkts. Košoneta metieni, kas netiek ieskaitīti**  Ja košoneta metienu aptur spēles tiesnesis, pretinieks, skatītājs, dzīvnieks vai kustīgs priekšmets, metiens netiek ieskaitīts un tas ir jāveic atkārtoti.  Ja košoneta metienu aptur tās pašas komandas dalībnieks, pretinieki novieto košonetu ieskaitāmā atrašanās vietā.  Ja pēc košoneta metiena tiek izspēlēta pirmā bumba, pretiniekam joprojām ir tiesības apstrīdēt košoneta atrašanās vietas atbilstību noteikumiem, izņemot, ja košonetu ir novietojis pats pretinieks.  Pirms košoneta atdošanas pretiniekam novietošanai laukumā abām komandām ir jāatzīst, ka metiens nav ieskaitāms vai arī šāds lēmums ir jāpieņem spēles tiesnesim. Ja kāda komanda lemj citādi, tā zaudē košoneta metiena priekšroku.  Ja arī pretinieks ir izspēlējis bumbu, tad košonets tiek nepārprotami atzīts par pareizi izspēlētu un nekādi iebildumi netiek pieņemti. |
| **Article 9, Dead Jack during an end**  The jack is dead in the following 7 cases:  1) When the jack is displaced into an out of bounds area, even if it comes back on to the authorized playing area. A jack straddling the boundary of an authorized terrain is valid. It becomes dead only after having completely crossed the boundary of the authorized 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 | **9. punkts. Košonets autā izspēles laikā**  Košonets ir autā kādā no 7 zemāk minētajiem gadījumiem:  1) Ja košonets nonāk ārpus spēles laukuma, arī tad, ja tas ieripo atpakaļ noteikumos paredzētajā spēles zonā. Košonets, kas atrodas uz laukuma robežas, tiek ieskaitīts. Autā tas ir tikai pēc pilnīgas izripošanas no spēles laukuma vai pārripošanas pāri auta līnijai, proti, ja, skatoties no augšas, tas pilnībā atrodas ārpus laukuma. Ja košonets atrodas peļķē un brīvi peld tajā, tiek uzskatīts, ka tas ir ārpus spēles laukuma.  2) Ja pārvietotais košonets atrodas spēles laukumā, tomēr nav redzams no apļa, kā norādīts 7. punktā. Tomēr košonets, ko aizsedz bumba, nav autā. Spēles tiesnesis drīkst īslaicīgi noņemt no laukuma bumbu, lai konstatētu, vai košonets ir vai nav redzams.  3) Ja košonets ir izsists no vietas un atrodas vairāk nekā 20 metru attālumā (junioru vai senjoru gadījumā) vai 15 metru attālumā (gados jaunāku spēlētāju gadījumā), vai mazāk nekā 3 metrus no metiena riņķa.  4) Ja iezīmētā spēles zonā košonets šķērso vairāk nekā vienu celiņu tieši blakus izmantotajam celiņam un ja tas šķērso celiņa gala līniju.  5) Ja no vietas izsistais košonets nav atrodams 5 minūšu laikā.  6) Ja auta zona atrodas starp košonetu un metiena apli.  7) Ja spēlē ar laika kontroli košonets atstāj apzīmēto spēles laukumu. |
| **Article 10, Displacement of obstacles**  It is strictly forbidden for players to press down, displace or crush any obstacle whatever on the playing area. 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. 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.  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. | **10. punkts. Šķēršļu aizvākšana**  Spēlētājam ir stingri aizliegts piespiest, pārvietot vai nolīdzināt jebkādus šķēršļus spēles zonā. Tomēr spēlētājs, kas taisās izspēlēt košonetu, drīkst pārbaudīt piezemēšanās vietu ar vienu no savām bumbām, uzsitot ar to pa zemi ne vairāk kā trīs reizes. Bez tam spēlētājs, kurš taisās mest bumbu, vai tā komandas biedrs var aizpildīt padziļinājumu zemē, kas ir radies vienas iepriekš izspēlētas bumbas ietekmē.  Ja spēlētājs neievēro šo punktu, jo īpaši, ja tas slauka zemi tās bumbas priekšā., pa kuru tiks mests, tas tiek sodīts saskaņā ar 35. punkta noteikumiem. |
| **Article 11, Changing of jack or boule**  Players are forbidden to change the jack or a boule during a game except in the following  cases:  1) The one or the other cannot be found, the search time being limited to 5 minutes.  2) The one or the other is broken: in this case the largest part is taken into consideration.  3) 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. | **11. punkts. Košoneta vai bumbas nomaiņa**  Spēlētājiem ir aizliegts spēles gaitā nomainīt košonetu vai bumbu, izņemot sekojošus gadījumus:  1) Ja košonets vai bumba nav atrodama 5 minūšu laikā.  2) Ja košonets vai bumba ir saplīsusi. Šādā gadījumā tiek ņemta vērā tās lielākā fragmenta atrašanās vieta.  3) Ja vēl ir atlikušas izspēlējamas bumbas, tad bumba vai košonets, nepieciešamības gadījumā izmērot to, tiek nekavējoties nomainīts pret identiska vai līdzīga diametra bumbu vai košonetu. Nākamajā izspēlē attiecīgais spēlētājs var izmantot jaunu pilnu komplektu. |
| **JACK** | **KOŠONETS** |
| **Article 12, Jack masked or displaced**  If, during an end, a leaf or a piece of paper accidentally masks the jack these objects are removed.  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.  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.  If the jack is moved by a boule played in this game, it is valid. | **12. punkts. Košoneta aizsegšana vai pārvietošana**  Ja izspēles laikā košonetu nejauši aizsedz koka lapa vai papīra gabals, šie priekšmeti ir jāaizvāc.  Ja košonets izkustas, piemēram, vēja vai reljefa slīpuma ietekmē, to izkustina spēles tiesnesis, spēlētājs vai skatītājs, kas nejauši uzkāpj uz tā, citā izspēlē izmantota bumba vai košonets, dzīvnieks vai kāds kustīgs priekšmets, košonets tiek novietots atpakaļ tā sākotnējā atrašanās vietā, ja tas bija iezīmēts.  Lai izvairītos no strīdiem, spēlētājiem ir jāiezīmē košoneta atrašanās vieta. Pretenzijas attiecībā uz bumbām vai košonetu, kura atrašanās vieta nebija iezīmēta, netiek pieņemtas.  Ja košonetu no vietas izkustina tajā pašā spēlē mesta bumba, tas tiek ieskaitīts. |
| **Article 13, Jack moved into another game**  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.  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.  The players concerned by the application of this rule must show patience and courtesy.  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. | **13. punkts. Košoneta nonākšana citā spēlē**  Ja izspēles laikā košonets nonāk citā spēles laukumā (iezīmētā vai neiezīmētā), tas tiek ieskaitīts atbilstoši 9. punkta noteikumiem.  Spēlētājiem, kas izmanto šo košonetu, ir jāgaida, līdz otrā spēlē tiks pabeigta izspēle, un tikai tad tie var pabeigt savu izspēli.  Saistībā ar šī noteikuma piemērošanu spēlētājiem ir jāizrāda pacietība un laipnība.  Nākošo izspēli komandas turpina tām ierādītajā laukumā un košonets tiek atkārtoti ievadīts spēlē no vietas, kurā tas atradās brīdī, kad tika pārvietots, saskaņā ar 7. punkta noteikumiem. |
| **Article 14, Rules to apply if the jack is dead**  If, during an end, the jack is dead, one of three cases can apply:  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. | **14. punkts. Noteikumi attiecībā uz košonetu autā**  Ja izspēles laikā košonets nonāk autā, ir iespējams viens no trim risinājumiem:  1) Abām komandām ir atlikušas izspēlējamas bumbas, izspēle tiek anulēta un košonetu met komanda, kas ieguva punktus iepriekšējā izspēlē vai uzvarēja lozes vilkšanā.  2) Neizspēlētas bumbas ir atlikušas tikai vienai komandai, šī komanda iegūst tik punktu, cik ir atlikušas neizspēlētās bumbas.  3) Nevienai komandai vairs nav atlikušas izspēlējamas bumbas, izspēle tiek anulēta un košonetu met komanda, kas ieguva punktus iepriekšējā izspēlē vai uzvarēja lozes vilkšanā. |
| **Article 15, Positioning the jack after it has been stopped**  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:  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.  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.  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. | **15. punkts. Košoneta novietošana pēc tā kustības apturēšanas**  1) Ja košonetu, pēc trāpīšanas pa to, aptur vai novirza  no kustības trajektorijas skatītājs vai spēles tiesnesis, košonets paliek vietā, kurā tas apstājas.  2) ja košonetu, pēc trāpīšanas pa to, spēles laukumā aptur vai novirza no kustības trajektorijas kāds no spēlētājiem, pretiniekam ir iespēja:  a) Atstāt košonetu jaunajā atrašanās vietā.  b) Novietot košonetu atpakaļ sākotnējā atrašanās vietā.  c) Novietot košonetu jebkurā vietā uz taisnes, kas savieno sākotnējo atrašanās vietu ar vietu, kurā košonets tika atrasts tā, lai košonets būtu redzams un attālums līdz aplim nepārsniegtu 20 metrus (15 metrus jaunākiem spēlētājiem).  b) un c) apakšpunktā paredzētos noteikumus var piemērot vienīgi gadījumos, ja košoneta atrašanās vieta ir iepriekš iezīmēta.  Pretējā gadījumā košonets paliek vietā, kurā tas tika atrasts.  Ja košonets, pēc trāpīšanas pa to, šķērso spēles laukuma robežu un atgriežas atpakaļ spēles laukumā, tiek uzskatīts, ka tas ir autā, un tiek piemēroti 14. punkta noteikumi. |
| **BOULES** | **BUMBAS** |
| **Article 16, Throwing of the first and following boules**  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.  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.  The boules must be played one at a time.  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.  It is forbidden to moisten the boules or the jack.  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.  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.  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. | **16. punkts. Pirmās un nākošo bumbu metieni**  Pirmo bumbu izspēlē met spēlētājs, kura komanda uzvarēja lozes vilkšanā vai guva pēdējo punktu. Nākamo metienu izdara komanda, kas nav guvusi punktu.  Spēlētājs nedrīkst izmantot nekādus priekšmetus, zīmēt laukumā līniju, pēc kuras varētu vadīties, metot bumbu, vai iezīmēt bumbas piezemēšanās punktu. Izspēlējot pēdējo bumbu, otrā rokā nedrīkst turēt bumbu.  Bumbas ir jāizspēlē pa vienai.  Izmestu bumbu nedrīkst izspēlēt atkārtoti. Tomēr bumba ir jāizspēlē atkārtoti, ja posmā starp metiena apli un košonetu to nejauši aptur vai tās kustības trajektoriju maina citā spēlē izspēlēts košonets vai bumba, dzīvnieks vai kustīgs priekšmets (piem., futbola bumba utt.), kā arī 8.punkta 3. apakšpunktā minētajā gadījumā.  Bumbu un košoneta samitrināšana ir aizliegta.  Pirms bumbas metiena spēlētājam ir jānotīra no bumbas dubļi vai citi svešķermeņi uz tās, pretējā gadījumā tiek piemērots 35. punktā paredzētais sods.  Ja pirmā izspēlētā bumba iziet ārpus laukuma, metiena tiesības pāriet pie pretinieka, pēc tam pie otra spēlētāja vai komandas, līdz laukumā vairs nav bumbu.  Ja pēc metieniem vai trāpījumiem laukumā vairs nav palikusi neviena bumba, tiek piemēroti 29. punkta noteikumi par autu. |
| **Article 17, Behaviour of players and spectators during a game**  During the regulation time allowed for a player to throw a boule the spectators and players must observe total silence.  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.  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.  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. | **17. punkts. Spēlētāju un skatītāju uzvedība spēles laikā**  Noteikumos paredzētajā laikā, kas ir atvēlēts spēlētājam bumbas metiena izdarīšanai, skatītājiem un spēlētājiem ir jāievēro klusums.  Pretinieki nedrīkst staigāt, žestikulēt, vai veikt jebkādas darbības, kas var traucēt spēlētājam, kurš gatavojas metienam. Posmā starp metiena apli un košonetu drīkst palikt tikai spēlētāja komandas biedrs (-i).  Pretiniekiem jāatrodas aiz košoneta vai aiz spēlētāja, un abos gadījumos sānos no izspēles virziena un vismaz 2 metru attālumā vienam no otra.  Spēlētāji, kas neievēro šos noteikumus, var tikt izslēgti no sacensībām, ja tie pēc spēles tiesneša aizrādījuma nemaina savu uzvedību. |
| **Article 18, Throwing of the boules and boules going outside the terrain**  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.  During an end, boules going outside the marked terrain are valid except as in the application of Article 19. | **18. punkts. Bumbu metieni un laukumu atstājušās bumbas**  Nevienam nav atļauts spēles laikā veikt bumbas izmēģinājuma metienus. Spēlētāji, kas neievēro šo noteikumu, var tikt sodīti atbilstoši nodaļas „Disciplīna” 35. punkta noteikumiem.  Izspēles laikā bumbas, kas atstāj iezīmēto spēles laukumu, tiek ieskaitītas (izņemot 19. punktā paredzētos gadījumus). |
| **Article 19, Dead boules**  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.  In timed games played on a marked lane a boule is considered dead when it completely crosses the line of the designated lane.  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.  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. | **19. punkts. Bumba autā**  Bumba ir autā no brīža, kad tā atstāj spēles laukumu. Bumba, kas nonāk uz norādītā spēles laukuma robežas, tiek ieskaitīta. Bumba ir autā tikai tad, ja tā ir pilnībā šķērsojusi laukuma robežu, proti, ja, skatoties no augšas, tā pilnībā atrodas aiz robežas. Tas pats attiecas uz iezīmētiem celiņiem, kad bumba šķērso vairāk nekā vienu celiņu blakus izspēles celiņam vai šķērso celiņa gala līniju.  Spēlēs ar laika kontroli, kas norisinās uz iezīmēta celiņa, bumba ir autā tad, ja tā pilnībā šķērso apzīmētā celiņa robežu.  Ja bumba atgriežas spēles laukumā reljefa slīpuma ietekmē vai atsitienā no kustīga vai nekustīga šķēršļa, tā tiek nekavējoties izņemta no spēles, bet jebkurš priekšmets, ko tā izkustināja pa ceļam ārpus laukuma, tiek novietots atpakaļ savā vietā ar noteikumu, ka šo priekšmetu atrašanās vieta ir iezīmēta.  Autā esoša bumba ir nekavējoties jāizslēdz no spēles. Ja tas netiek izdarīts, tad, līdzko pretinieka komanda ir izspēlējusi citu bumbu, autā esošā bumba atgriežas spēlē. |
| **Article 20, Stopped boules**  Any boule played that is stopped or deviated by a spectator or the Umpire, will remain where it comes to rest.  Any boule played, that is stopped or deviated accidentally by a player to whose team it belongs, is dead.  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.  When a boule shot, or hit is stopped or deviated accidentally by a player, the opponent may:  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.  The player purposely stopping a moving boule is immediately disqualified, along with his or her team, for the game in progress. | **20. punkts. Apturētās bumbas**  Izspēlēta bumba, ko aptur vai no kustības trajektorijas novirza skatītājs vai spēles tiesnesis, paliek vietā, kurā tā apstājas.  Izspēlēta bumba, ko nejauši aptur vai no kustības trajektorijas novirza tās pašas komandas spēlētājs, ir autā.  Bumbu, ko nejauši aptur vai no kustības trajektorijas novirza pretinieka komandas spēlētājs, pēc metiena izpildītāja izvēles var pārspēlēt vai atstāt vietā, kur tā ir apstājusies.  Ja spēlētājs nejauši aptur vai no kustības trajektorijas novirza mestu vai sistu bumbu, pretinieks var:  1) Atstāt bumbu vietā, kur tā ir apstājusies;  2) Novietot bumbu uz taisnes, kas stiepjas no bumbas sākotnējās atrašanās vietas līdz tās apstāšanās punktam, bet tikai spēles zonā un tikai tad, ja tās atrašanās vieta ir iezīmēta;  Spēlētājs, kurš tīši apstādina kustībā esošu bumbu, tiek nekavējoties diskvalificēts kopā ar komandu uz attiecīgās spēles norises laiku. |
| **Article 21, Time allowed to play**  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 the moment the latter has been effected.  The same requirements apply to the throwing of the jack.  All players not respecting this rule, incur the penalties outlined in Article 35 "Discipline". | **21. punkts. Metienam atvēlētais laiks**  Tiklīdz košonets ir ievadīts spēlē, katra spēlētāja rīcībā bumbas izspēlēšanai tiek dota viena minūte. Šis īsais periods sākas no brīža, kad ir apstājusies iepriekš izmestā bumba vai košonets, vai arī gadījumā, ja ir nepieciešams veikt punkta mērījumu, no mērījuma pabeigšanas brīža.  Šie noteikumi attiecas arī uz košoneta metienu.  Spēlētājiem, kas neievēro šo noteikumu, tiek piemērots nodaļas „Disciplīna” 35. punktā minētais sods. |
| **Article 22, Displaced boules**  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.  To avoid any dispute, the players must mark the boules. No claim will be admissible for an unmarked boule, and the Umpire will give a decision only in terms of the position the boules hold on the terrain.  However, if a boule is moved by a boule played in this game it is valid. | **22. punkts. No vietas izkustinātas bumbas**  Ja uz vietas stāvoša bumba pārvietojas vēja vai reljefa slīpuma ietekmē, to novieto atpakaļ vietā. Tas pats attiecas uz jebkuru bumbu, ko nejauši izkustina spēlētājs, spēles tiesnesis, skatītājs, dzīvnieks vai kustīgs priekšmets.  Lai izvairītos no strīdiem, spēlētājiem ir jāiezīmē bumbu atrašanās vietas. Pretenzijas par neiezīmētām bumbu atrašanās vietām netiek pieņemtas, un spēles tiesnesis pieņem lēmumu, vadoties vienīgi pēc bumbu atrašanās vietas spēles laukumā.  Ja bumba pārvietojas citas spēlē izspēlētas bumbas ietekmē, tā tiek ieskaitīta. |
| **Article 23, A player throwing a boule other than his own**  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.  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. | **23. punkts. Spēle ar pretinieka bumbu**  Spēlētājs, kurš izspēlē pretiniekam piederošu bumbu, saņem brīdinājumu. Izspēlētā bumba tomēr tiek ieskaitīta, taču to ir nekavējoties jānomaina pret īsto bumbu, iespējams, pēc mērījuma veikšanas.  Ja šāda situācija spēles gaitā atkārtojas vēlreiz, pārkāpumā vainīgā spēlētāja bumba tiek diskvalificēta un visi šīs bumbas izkustinātie priekšmeti tiek atlikti atpakaļ vietā. |
| **Article 24, Boules thrown contrary to the rules**  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.  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. | **24. punkts. Pretēji noteikumiem izspēlētas bumbas**  Izņemot gadījumus, kuros šajos noteikumos ir paredzēti konkrēti sodi ar gradāciju, kā minēts 35. punktā, bumba, kas tiek izmesta pretēji noteikumiem, ir autā un jebkurš priekšmets, ko tā ir izkustinājusi savā ceļā, tiek novietots atpakaļ vietā, ar noteikumu, ka tā atrašanās vieta ir iezīmēta.  Tomēr pretiniekam ir tiesības izmantot priekšroku un atzīt metienu par ieskaitāmu.  Šajā gadījumā izmestā vai sistā bumba tiek ieskaitīta un jebkurš priekšmets, ko tā ir izkustinājusi, paliek savā vietā. |
| **POINTS AND MEASURING** | **PUNKTI UN MĒRĪŠANA** |
| **Article 25, Temporary removal of boules**  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.  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. | **25. punkts. Īslaicīga bumbu noņemšana no laukuma**  Lai veiktu punkta mērījumu, ir atļauts noņemt no spēles laukuma bumbas un šķēršļus, kas atrodas starp košonetu un bumbām, attiecībā uz kurām ir jāveic mērījums, iepriekš iezīmējot to atrašanās vietas.  Pēc mērījuma veikšanas noņemtās bumbas un šķēršļi ir jāatliek atpakaļ savā vietās. Ja priekšmetus nevar noņemt, mērījumu veic ar bīdmēru. |
| **Article 26, Measuring of points**  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.  Measuring must be done with appropriate instruments, which each team must possess.  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.  Whatever positions the boules to be measured may hold, and at whatever stage the endmay 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.  By decision of the organising committee, especially in case of televised games, it may be decided that only the umpire is empowered to measure. | **26. punkts. Punktu mērīšana**  Punkta izmērīšana ir pēdējā bumbu spēlē ievadījušā spēlētāja vai tā komandas biedra (-u) pienākums. Pretiniekam vienmēr ir tiesības atkārtot šāda spēlētāja veikto mērījumu.  Mērīšana jāveic ar piemērotiem instrumentiem, kam ir jābūt katras komandas rīcībā.  Īpaši atzīmējams, ka mērījumu ir aizliegts veikt ar pēdu. Spēlētāji, kas neievēro šo noteikumu, tiek sodīti atbilstoši nodaļas „Disciplīna” 35. punktam.  Neatkarīgi no mērāmo bumbu atrašanās vietas un izspēles posma ir iespējams vērsties pie spēles tiesneša un tiesneša lēmums ir galīgs. Laikā, kad spēles tiesnesis veic mērījumu, spēlētājiem ir jāatrodas vismaz 2 metru attālumā no tiesneša.  Ar organizācijas komitejas lēmumu, jo īpaši pa televīziju translētu spēļu gadījumā, var noteikt, ka mērījumus drīkst veikt vienīgi spēles tiesnesis. |
| **Article 27, Removed Boules**  It is forbidden for players to pick up played boules before the completion of an end.  At the completion of an end, all boules picked up before the agreement of points are dead.  No claim is admissible on this subject.  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. | **27. punkts. Izslēgtās bumbas**  Spēlētājiem ir aizliegts savākt izspēlētās bumbas pirms izspēles beigām.  Bumbas, kas tiek savāktas izspēles beigās pirms vienošanās par punktiem, netiek ieskaitītas.  Pretenzijas šajā jautājumā netiek pieņemtas.  Ja spēlētājs savāc savas bumbas no spēles laukuma laikā, kad tā komandas biedriem bumbas vēl ir atlikušas, tiem netiek atļauts izspēlēt šīs bumbas. |
| **Article 28, Displacement of the boules or the jack**  The team, whose player displaces the jack or one of the contested boules, while effecting a measurement, loses the point.  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. | **28. punkts. Bumbu vai košoneta izkustināšana**  Komandai, kuras spēlētājs mērījuma laikā izkustina košonetu vai kādu no apstrīdētajām bumbām, tiek atņemts viens punkts.  Ja punkta mērīšanas laikā spēles tiesnesis sakustina vai pārvieto košonetu vai bumbu, viņam ir jāpieņem taisnīgs lēmums. |
| **Article 29, Boules equidistant from the jack**  When the two closest boules to the jack belong to opposing teams, and are at an equal distance from it, 3 cases can apply:  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.  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.  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.  If, after completion of the end, no boules remain within the boundary of the authorized playing area, the end is null and void. | **29. punkts. Bumbas vienādā attālumā no košoneta**  Ja divas košonetam vistuvākās bumbas pieder dažādām komandām un atrodas vienādā attālumā no košoneta, ir iespējami 3 rīcības varianti:  1) Ja abām komandām vairs nav izspēlējamu bumbu, izspēle tiek anulēta un košonets nonāk pie komandas, kas guva punktus iepriekšējā izspēlē vai uzvarēja lozes vilkšanā.  2) Ja bumbas ir tikai vienas komandas rīcībā, tā izspēlē šīs bumbas un pieskaita pie sava rezultāta tik daudz punktu, cik tai ir bumbu, kas atrodas tuvāk košonetam nekā tuvākā pretinieka bumba.  3) Ja bumbas ir abu komandu rīcībā, tad kārta izspēlēt vēlreiz ir komandai, kas izspēlēja pēdējo bumbu, tad – pretinieka komandai, un tā pamīšus turpinot, līdz kāda no komandām gūst punktu. Ja bumbas ir tikai vienai komandai, tiek piemēroti iepriekšējā punktā minētie noteikumi.  Ja pēc izspēles pabeigšanas spēles laukuma robežās nepaliek neviena bumba, izspēle tiek anulēta. |
| **Article 30, Foreign bodies adhering to the boules or jack**  Any foreign bodies adhering to the boules or the jack must be removed before measuring a point. | **30. punkts. Pie bumbām vai košoneta pielipuši svešķermeņi**  Pirms punkta mērīšanas no košoneta vai bumbām jānotīra visi tām pielipušie svešķermeņi. |
| **Article 31, Complaints**  To be considered, any complaint must be made to the Umpire. As soon as the game is finished, no complaint can be accepted. | **31. punkts. Pretenzijas**  Lai pretenzijas tiktu izskatītas, tās ir jāiesniedz spēles tiesnesim. Pēc spēles beigām pretenzijas vairs netiek pieņemtas. |
| **DISCIPLINE** | **DISCIPLĪNA** |
| **Article 32, Penalties for absent teams or players**  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.  After this time limit, the penalty accrues by one point for each five minutes of the delay.  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.  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.  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.  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.  If permission has not been granted the penalties outlined in article 35 shall apply.  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. | **32. punkts. Sods par komandas vai spēlētāja neierašanos**  Lozes vilkšanas un rezultātu paziņošanas laikā spēlētājiem jāatrodas pie tiesneša galdiņa. Ja 15 minūšu laikā pēc lozes vilkšanas rezultātu paziņošanas komanda neierodas spēles laukumā, tā tiek sodīta, atņemot tai vienu punktu, ko piešķir pretinieku komandai. Šis laika limits tiek samazināts līdz 5 minūtēm sacensībās ar laika kontroli.  Pēc šī laika limita beigām par katrām kavētām 5 minūtēm pretinieku komandai tiek piešķirts 1 punkts.  Tāds pats sods tiek piemērots sacensību laikā pēc katras lozes vilkšanas un spēles atsākšanas gadījumā pēc pārtraukuma neatkarīgi no tā iemesla.  Komanda, kas neierodas sacensību laukumā stundas laikā pēc spēles sākuma vai atsākšanas, tiek izslēgta no sacensībām.  Komanda var sākt sacensības nepilnā sastāvā, negaidot trūkstošo spēlētāju, bet tai nav tiesību izmantot trūkstošā spēlētāja bumbas.  Spēlētāji bez spēles tiesneša atļaujas nedrīkst nepiedalīties spēlē vai atstāt spēles laukumu. Jebkurā gadījumā šādas prombūtnes dēļ spēle netiek pārtraukta, kā arī komandas biedriem ir jāizspēlē savas bumbas noteiktās minūtes ietvaros. Ja spēlētājs neatgriežas laukumā līdz brīdim, kad tam ir jāizspēlē sava bumba, šādas bumbas tiek izslēgtas no spēles pēc principa “1 minūte – 1 bumba”.  Ja atļauja nav dota, tiek piemērots 35. punktā paredzētais sods.  Ja notiek negadījums vai rodas medicīniska rakstura problēmas, ko apstiprina oficiāla ārsta izziņa, spēlētājam var atļaut pamest spēli uz ne vairāk kā 15 minūtēm. Ja šī iespēja tiek izmantota ļaunprātīgi, spēlētājs un tā komanda tiek nekavējoties izslēgti no sacensībām. |
| **Article 33, Late arrival of players**  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.  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.  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.  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.  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. | **33. punkts. Spēlētāja kavēšanās**  Ja trūkstošais spēlētājs ierodas pēc izspēles sākuma, tas nepiedalās attiecīgajā izspēlē. Šāds spēlētājs var piedalīties spēlē tikai sākot ar nākošo izspēli.  Ja trūkstošais spēlētājs ierodas vēlāk kā vienu stundu pēc spēles sākuma, tas zaudē tiesības piedalīties sacensībās.  Ja šāda spēlētāja komanda spēlē uzvar, tas var piedalīties nākošajā spēlē ar noteikumu, ka šis spēlētājs ir pieteikts sākotnējā komandas sastāvā.  Ja sacensības tiek izspēlētas līgās, tad šāds spēlētājs var piedalīties otrajā spēlē neatkarīgi no pirmās spēles iznākuma.  Izspēle tiek uzskatīta par sākušos, tiklīdz košonets ir izmests spēles laukumā, neatkarīgi no tā vai metiens tiek vai netiek ieskaitīts. Spēlēm ar laika kontroli var paredzēt īpašus noteikumus. |
| **Article 34, Replacement of a player**  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. | **34. punkts. Spēlētāja nomaiņa**  Viena spēlētāja nomaiņa dubultspēlē vai viena līdz divu spēlētāju nomaiņa tripleta spēlē ir atļauta tikai pirms oficiāla paziņojuma par spēles sākumu (ar šāvienu, svilpi, mutisku paziņojumu u.tml.), ar noteikumu, ka maiņas spēlētājs vai spēlētāji nav iepriekš reģistrēti sacensībām citas komandas sastāvā. |
| **Article 35, Penalties**  For non-observation of the rules of the game the players incur the following penalties:   1. Warning; which is officially marked by the umpire presenting a yellow card to the player at fault.   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 penalized by disqualification of the boule played or to be played.  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.  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.  4) Disqualification of the team responsible;  5) Disqualification of the two teams in case of complicity.  The warning is a sanction and can only be given after an infringement of the rules.  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. | **35. punkts. Sods**  Par spēles noteikumu neievērošanu spēlētājiem tiek piespriesti šādi sodi:  1) Brīdinājums – to oficiāli apstiprina spēles tiesnesis, parādot vainīgajam spēlētājam dzelteno kartiņu.  Laika limita pārsniegšanas gadījumā dzeltenā kartiņa tiek parādīta visiem pārkāpumā vainīgās komandas spēlētājiem. Ja kādam no šīs komandas spēlētājiem jau ir parādīta dzeltenā kartiņa, komanda tiek sodīta ar izspēlētās vai izspēlējamās bumbas diskvalifikāciju.  2) Izspēlētās vai izspēlējamās bumbas diskvalifikācija – to oficiāli apstiprina spēles tiesnesis, parādot vainīgajam spēlētājam oranžu kartiņu.  3) Vainīgā spēlētāja izslēgšana no spēles – to oficiāli apstiprina spēles tiesnesis, parādot vainīgajam spēlētājam sarkano kartiņu.  4) Vainīgās komandas diskvalifikācija;  5) Divu komandu diskvalifikācija gadījumā, ja abas ir vainīgas pārkāpumā.  Brīdinājums ir soda mērs un to var izteikt tikai pēc noteikumu pārkāpuma izdarīšanas.  Informācijas sniegšana spēlētājiem vai pieprasījums sacensību vai mača sākumā, lai spēlētāji ievērotu noteikumus, nav uzskatāmi par brīdinājumu. |
| **Article 36, Bad weather**  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”. | **36. punkts. Slikti laika apstākļi**  Lietus gadījumā ir jāpabeidz iesāktā izspēle, izņemot, ja spēles tiesnesis lemj citādi. Tiesības pieņemt lēmumu par spēles apturēšanu vai atcelšanu nepārvaramas varas radītu apstākļu dēļ ir vienīgi spēles tiesnesim un žūrijai. |
| **Article 37, New phase of play**  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. | **37. punkts. Jauns spēles posms**  Ja pēc paziņojuma par jauna spēles posma sākumu (otrā kārta, trešā kārta utt.) dažas iepriekšējās kārtas spēles vēl nav beigušās, spēles tiesnesis pēc konsultēšanās ar organizācijas komiteju var pieņemt tādu lēmumu vai mērus, kādus tas uzskata par nepieciešamiem labas sacensību norises nodrošināšanai. |
| **Article 38, Lack of Sportsmanship**  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. | **38. punkts. Nesportiska uzvedība**  Komandas, kas sacensību laikā strīdas, uzvedas nesportiski un izrāda necieņu pret publiku, žūriju vai spēles tiesnesi, tiek izslēgtas no sacensībām. Šāda izslēgšana var novest pie rezultātu neatzīšanas, kā arī pie 39. punktā minēto soda mēru piemērošanas. |
| **Article 39, Bad behavior**  The player who is guilty of bad 13ehavior, 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.  1) Exclusion from the competition.  2) Withdrawal of licence or of the official document.  3) Confiscation or restitution of expenses and prizes.  The penalty imposed on the guilty player can also be imposed on his or her team-mates.  Penalty 1 is imposed by the Umpire.  Penalty 2 is imposed by the Jury.  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.  In all cases, the Chairman of the Committee for the Federation concerned will make the final decision.  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.  It's forbidden to smoke during play, including electronic cigarettes. It is also forbidden to use mobile phones during the games.  Any player who does not observe these rules, will be excluded from the competition if they persist after a warning from the umpire. | **39. punkts. Slikta uzvedība**  Spēlētājam, kas demonstrē sliktu uzvedību, vai vēl ļaunāk – izturas agresīvi pret amatpersonu, spēles tiesnesi, citu spēlētāju vai skatītāju, atkarībā no pārkāpuma smaguma var tikt piemērots viens vai vairāki soda mēri. Tie ir:  1) Izslēgšana no sacensībām.  2) Licences vai oficiālā dokumenta anulēšana.  3) Balvu un izdevumu konfiskācija vai restitūcija.  Sods, ko piemēro vainīgajam spēlētājam, var tikt piemērots arī šāda spēlētāja komandai.  1. soda mēru piemēro spēles tiesnesis.  2. soda mēru piemēro žūrija.  3. soda mēru piemēro organizācijas komiteja. 48 stundu laikā tā nosūta ziņojumu par ieturētajiem izdevumiem un balvām Federācijas organizācijai, kas lemj par to izmantošanu.  Visos gadījumos galīgo lēmumu pieņem iesaistītās Federācijas komitejas priekšsēdētājs.  Spēlētājiem ir jāievēro atbilstošs ģērbšanās stils, konkrētāk, ir aizliegts spēlēt bez ķermeņa augšdaļas apģērba, un drošības iemeslu dēļ spēlētājiem ir jāvalkā pilnībā noslēgti apavi, kas aizsargā kāju pirkstus un papēžus.  Spēles laikā ir aizliegts smēķēt, ieskaitot elektroniskās cigaretes. Spēles laikā ir aizliegts arī lietot mobilos telefonus.  Spēlētājs, kas neievēro šos noteikumus, tiek izslēgts no sacensībām gadījumā, ja šādi pārkāpumi netiek novērsti arī pēc spēles tiesneša brīdinājuma. |
| **Article 40, Duties of the Umpires**  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.  They have the authority to disqualify from the competition any player or any team who refuses to comply with their decision.  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. | **40. punkts. Spēles tiesnešu pienākumi**  Tiesnešiem, kuri ir nozīmēti sacensību norises kontrolēšanai, ir jānodrošina stingra spēles noteikumu un to papildinošo administratīvo noteikumu ievērošana.  Tiesnešiem ir tiesības diskvalificēt jebkuru spēlētāju vai komandu, kas atsakās ievērot to lēmumus.  Tiesnesis ziņo Federācijas priekšsēdētājam par skatītājiem ar derīgām vai apturētām licencēm, kuru uzvedība spēles laukumā izraisa incidentus. Federācijas priekšsēdētājs izsauc vainīgo pusi vai puses uz disciplinārlietu komitejas sēdi, kurā tiek noteikti piemērojamie soda mēri. |
| **Article 41, Composition and decisions of the Jury**  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 paragraph are without appeal. In the case of a split vote, the President of the Jury has the casting vote. | **41. punkts. Žūrijas sastāvs un lēmumi**  Jebkuru šajos noteikumos neparedzētu gadījumu izskata spēles tiesnesis, kas to var nodot izskatīšanai sacensību žūrijai. Žūrijas sastāvā jābūt vismaz 3 cilvēkiem, bet ne vairāk par 5. Žūrijas lēmumi saistībā ar šī punkta piemērošanu nav pārsūdzami. Ja balsis sadalās vienādi, žūrijas priekšsēdētājam ir izšķirošā balss. |
| Note: These regulations, adopted by the FIPJP Executive Committee on the 4th December 2016, are applicable from the 1st January 2017. | Piezīme: Šie 2016. gada 4. decembrī FIPJP Federācijas izpildkomitejas pieņemtie noteikumi ir spēkā no 2017. gada 1. janvāra. |