



**MEDNARODNI TEHNIČNI
PRAVILNIK**

Izdaja 2012

Komisija za Tehnični pravilnik

Besedilo Tehničnega pravilnika je potrdil Kongres v Lyonu dne 18. novembra 1999, spremembe mednarodnega tehničnega pravilnika pa so bile sprejete na kongresu FIB v Feltrah, 9. septembra 2011 in so upoštevane v besedilu MTP, izdanega leta 2012.

Ta pravilnik je last Mednarodne balinarske zveze.
Kakršnokoli razmnoževanje Tehničnega pravilnika v celoti ali njegovih posameznih delov je prepovedano.

PRVI DEL

TERMINOLOGIJA

Definicija uporabljenih strokovnih izrazov

- BALINEC** - lesena kroglica, katere značilnosti so določene z 2. členom Tehničnega pravilnika.
- BALINIŠČE** - je balinarsko igrišče, na katerem poteka igra (glej slike 2 do 5).
- BLIŽANJE** - označuje poskus, da bi kroglo s pravilnim lučajem vrgli na zeleno mesto, to je čim bližje balinu.
- ČRTE (linije)** - so vse črte, ki omejujejo in delijo balinišče na različna polja (cone).
- DOTIK (»BIBERON«)** - označuje dotikanje (stik) krogle z balinom (posebni primer: glej 57. člen).
- DRES EKIPE** - za mednarodna tekmovanja določa dres F.I.B., za druga tekmovanja pa nacionalna balinarska zveza, ki tekmovanje organizira. Sodnik in gledalci morajo ves čas tekmovanja vedeti, kateri ekipi posamezni igralec pripada.
- »DRŽATI TOČKO (TOČKE)«** - v igri (»obratu«) imeti kroglo (ali več) bližje balinu od nasprotnikove balinu najbližje krogle.
- ENAKA ODDALJENOST (ENAKOST)** - je situacija v igri, ko sta balinu najbližji dve krogli, ki ne pripadata isti ekipi, enako oddaljeni od balina.
- IGRA (OBRAT)** - je del tekme, v eni smeri. Igra se začne v trenutku, ko igralec, določen za met balina prvič vrže balin iz roke. Obrat je končan, ko balin zapusti igrišče po pravilnem ali nepravilnem, vendar sprejetem zbijanju ali ko se zaustavi zadnja odigrana krogla in so znani njeni efekti (učinki in posledice) in na igrišču ni več predmetov v gibanju.

TERMINOLOGIJA

IGRANJE - označuje tako bližanje kot zbijanje.

KROGLA - kovinska krogla ali sintetična s premerom, težo in trdoto, kot jih predpisuje Tehnični pravilnik.

LUČAJ - označuje tako met krogle pri bližanju kot pri zbijanju.

NOSILEC KROGEL - nosilec, ki lahko sprejme eno ali več krogel.

POULE - je sistem tekmovanja s 3, 4 ali 5 ekipami, pri katerem se 2 ali 3 ekipe uvrstijo v naslednji krog.

PREDMET - označuje tako kroglo kot balina.

PREMAKNJENA ALI ODSTRANJENA KROGLA ALI BALIN Krogla ali balin, katere(ga) položaj ni več v skladu z oznakami.

PREPROGA - preproga iz primernega materiala za kontrolo pravilnosti zbijanja.

RAZVELJAVLJENA KROGLA ALI BALIN - predmet, ki po sodniški odločitvi oziroma po določbi Tehničnega pravilnika ne more biti igran ali je izločen iz igre za čas trajanja obrata, ki je v teku.

RISALKA - kovinska palica, ki se uporablja za označevanje pozicije balina in krogel ter za zarise pri

zbijanju kot tudi črt igrišča (glej 3. člen).

TOČKA PADCA KROGLE - krogla, s katero je igralec bližal ali zbijal, v stiku s površino balinišča pusti sled padca, ki se imenuje »točka padca krogle« ali »točka dotika z baliniščem«.

VELJAVNA PRAVILA - na tekmi velja več pravilnikov, ki so lahko poleg Tehničnega pravilnika:

1.) Uradni pravilniki prvenstev, turnirjev in drugih tekmovanj, ki jih organizira F.I.B.

2.) Uradni pravilniki prvenstev in vseh ostalih tekmovanj, ki jih organizirajo nacionalne balinarske zveze.

ZARIS - črta, ki jo v obliki loka zarišemo z risalko pred napovedanim predmetom pri zbijanju in pred vsemi drugimi predmeti, ki so okrog napovedanega predmeta največ na razdalji do 50 cm, ki bi jih lahko zadela vržena krogla (glej slike 9 do 18).

ZAUSTAVITEV - označuje primere, ko zalučana krogla po trku s predmetom ne gre z igrišča.

ZBIJANJE - je lučaj krogle v obliki parabole, s katerim skuša igralec zadeti in s tem premakniti enega ali več predmetov.

DRUGI DEL
1. POGLAVJE
MATERIALI - BALINIŠČE

1. člen: Krogle

A. Lastnosti krogel

Uporabljajo se lahko samo krogle, ki so v skladu s predpisi F.I.B., vključno s Pravilnikom o homologaciji in o kontroli skladnosti krogel.

Izdelane morajo biti izključno iz kovine ali kovinske zlitine, toda s homogeno kemično zgradbo (pri »zamaških« so dovoljene različne zlitine).

Krogle so lahko votle ali polne. V tem primeru morajo biti iz enakega materiala ali iz homogene zlitine iz različnih inertnih materialov. Krogla ne sme vsebovati tekočin, ne sestavin, ki bi lahko postale nestabilne (plini) ali predstavljale nevarnost. Morebitno polnilo mora biti statično uravnoteženo in mora tudi po uporabi ohraniti omenjeno uravnoteženost.

Krogle morajo:

- biti okrogle, z največjim odstopanjem do 0,2 mm;
- biti uravnotežene, z največjim odstopanjem do 1,1 % mase krogle;
- biti trde med 20 do 30 HR (Rockwell) pri obremenitvi 150 kg z nižjo toleranco za preproge (najmanj 17 HR Rockwellov);

1. POGlavJE

- imeti premer med 90 in 110 mm;
- imeti težo med 900 in 1200 gramov.

Glede spodnje meje trdote so izvzete kroglice-cilji in kroglice-ovire pri tekmah v zbijanju ali kroglice začetne pozicije.

Dečki (do 14 leta) in tekmovalke lahko uporabljajo manjše in lažje kroglice. Vsaka nacionalna balinarska zveza določa za svoje ozemlje lastnosti krogel, ki ji najbolj ustrezajo.

Za mednarodna tekmovanja v omenjenih kategorijah:

- najmanjši premer: 88 mm
- najmanjša masa: 800 g

B. Kontrola krogel

Po protokolu, ki je del pravilnika Mednarodne balinarske zveze FIB, sta za kroglice, ki jih uporabljajo na tekmovanjih, obvezni homologacija in kontrola skladnosti.

Na mednarodnih tekmovanjih je potrebno kontrolo krogel obvezno izvesti s pomočjo kontrolne naprave, ki ima potrdilo Državnega merskega urada v Parizu. Uporaba neregularnih krogel je kaznovana v skladu z disciplinskimi določili FIB.

Nacionalne balinarske zveze lahko za tekmovanja, ki potekajo pod njihovo kontrolo, določijo postopek, ki omogoča sodniku ob pomoči predstavnika organizatorja, da razveljavi kroglice, za katere s kontrolno napravo (podobno napravi, kot je omenjena v prejšnjem odstavku) ugotovijo, da so neregularne in sproži ustrezne disciplinske ukrepe.

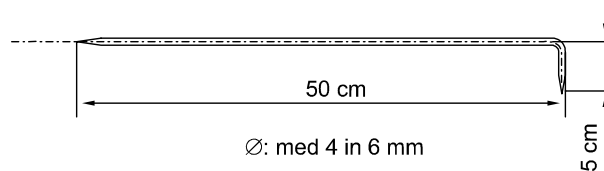
2. člen: Lastnosti balina

Balin mora biti premera od 35 do 37 mm in teže 25 g (± 2 g), biti mora lesen, nekovan, enakomerno obarvan, neobtežen in brez dodatnih izrezov.

Izjema: pri natančnem zbijanju mora biti obvezno, balin-cilj bele barve, balin-ovira pa rdeče barve.

3. člen: Lastnosti risalke

Slika 1: Risalka



Risalka je lahko tudi preklopna ali montažna, z morebitnimi dodatki, vendar mora v celoti upoštevati mere, ki so navedene na sliki 1.

4. člen: Lastnosti balinišča

Igra poteka na pravokotnem prostoru, ki ga imenujemo balinišče in ima naslednje dimenzije:

največja dolžina: 27,50 m (dovoljena odstopanja ± 5 cm)

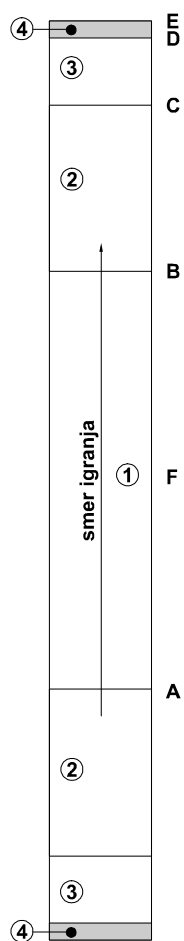
največja širina: 4,00 m

najmanjša dovoljena širina: 2,50 m.

Končna (zunanja) linija mora biti označena z robom, ki mora biti visok najmanj 20 cm.

Balinišče za uradne mednarodne tekme mora biti široko najmanj 3 metre, razen v primeru, da izjemo posebej dovoli F.I.B.

1. POGlavJE



Slika 2: Balinišče

Poimenovanje

- A: osnovna linija (črta)
- B: prva linija
- C: druga linija ali linija najdaljšega lučaja balina
- D: tretja linija ali linija dna balinišča
- E: četrta linija ali končna linija balinišča
- F: stranska linija

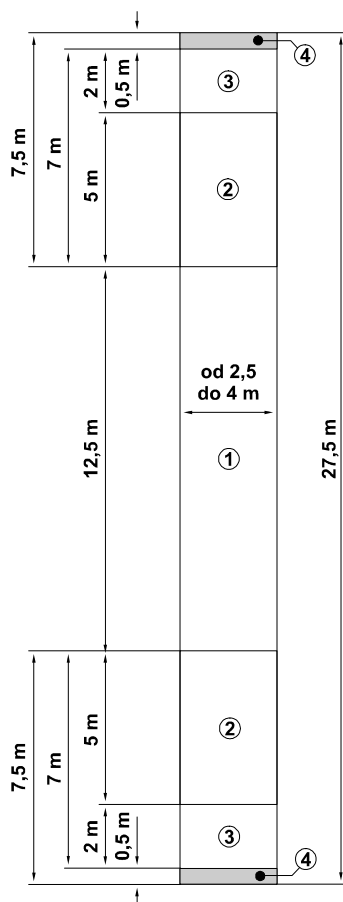
Deli balinišča

- 1: osrednji pravokotnik (steza)
- 2: pravokotnik veljavnosti balina (veliki)
- 3: dodatni pravokotnik (mali)
- 4: dno igrišča
- 2 + 3: površina, na kateri poteka igra
- 2 + 3 + 4: pravokotnik 7,5 m ali cona zaleta

Zarisovanje na balinišču

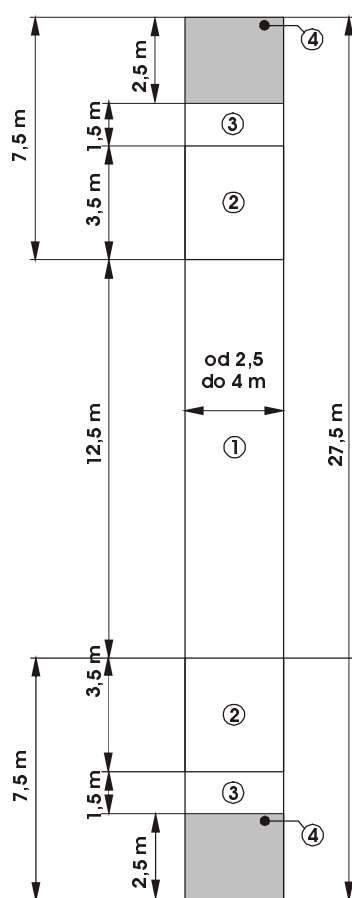
Dovoljeno je samo z risalko.

Slika 3: Dimenzije balinišča za člane in mladince do 18 let

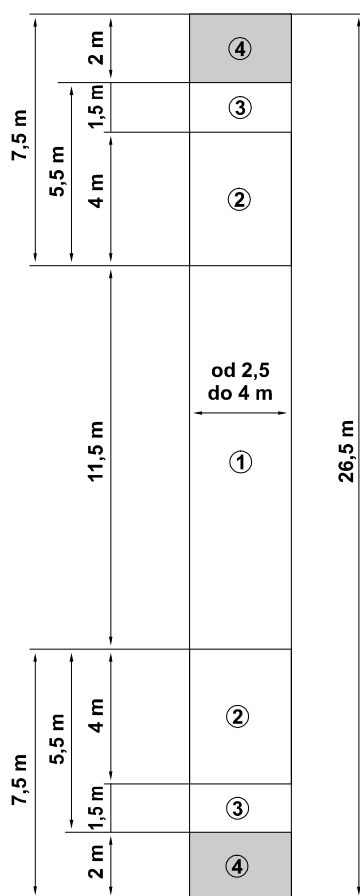


1. POGLAVJE

Slika 4: Dimenzije balnišča za ženske



Slika 5: Dimenzije balinišča za dečke do 14 let



2. POGLAVJE

IGRA

5. člen: Načela igre

Igra temelji na načelu, da morajo igralci lastne kroglice čim bolj približati predmetu, ki se imenuje balin. Nasprotni igralec, ko pride na vrsto, poskuša prav tako balinu čim bolj približati svojo kroglo, oziroma odstraniti tiste kroglice, ki to ovirajo.

6. člen: Potek igre

Igro začne ekipa, ki je dobila balin in to tako, da ga zaluča in igra prvo kroglo. Nato igra ekipa, ki nima točke (punta), dokler z bližanjem ali zbijanjem ne prevzame točke.

Ko ena ekipa nima več krogel, igra nasprotna ekipa in poskuša doseči dodatne točke z bližanjem ali zbijanjem krogel, ki to ovirajo. Prav tako lahko ekipa zbija balina, vendar ga mora obvezno napovedati.

Če je balin izgubljen (met je regularen ali sprejet) in imata obe ekipi še kroglice, se igra ponovno na enak način. Balin meče igralec ekipe, ki ga je zadnja metala.

7. člen: Štetje točk

Ko so igralci obeh ekip odigrali vse krogle, dobi ekipa, ki ima balinu najbližje krogle, toliko točk, kolikor krogel je bližjih balinu od najbližje nasprotnikove krogle. Ekipa lahko sprejme točke, ki jim jih ponudi (prizna) nasprotnik, ne da bi jim bilo treba metati vse krogle.

Če je balin izgubljen (veljaven ali sprejet met) in ima krogle samo še ena ekipa, dobi ta ekipa toliko točk, kot ima še neodigranih krogel.

Balina vrže v novem obratu ekipa, ki je dobila točke.

Če ni dobila točke nobena ekipa, vrže balina ekipa, ki ga je predhodno metala.

8. člen: Točke, do katerih se igra in čas trajanja igre

Programi ali objave o tekmovanjih morajo vsebovati število točk, do katerih se igra, in kadar je to predvideno tudi čas trajanja igre. Število točk ne sme biti manjše od 7 in ne večje od 13. Trajanje igre ne sme biti daljše kot 3 ure. V vseh primerih je pri določanju časa trajanja igre potrebno paziti na to, da se tekmovanje zaključi v predvidenem času. V izjemnih primerih se lahko po predhodni objavi organizacijskega odbora in s sodnikovim soglasjem zmanjša število točk ali čas trajanja igre. Število točk v nobenem primeru ne sme biti manjše od 7 in trajanje igre krajše od 1 ure.

2. POGLAVJE

9. člen: Zmagovalec igre

Če v zaključku tekme, po odigranju zadnje krogle, igralni čas še ni potekel in maksimalno število točk še ni doseženo, **se obvezno odigra še en obrat.**

Zmagovalec je ekipa:

A. prva dosegla predvideno število točk v predvidenem času trajanja tekme.

B. dosegla večje število točk po izteku regularnega časa igre (zaključni se obrat, ki je v teku).

V primeru, da sta obe ekipi po izteku regularnega časa dosegli enako število točk in pravilnik tekmovanja ne dovoljuje izenačenega rezultata, ekipi odigrata dodaten obrat z nerazveljavljenim oz. neizgubljenim balinom, v skladu z odstavkom C.

V primeru enakosti tudi ob zaključku tega obrata, se zmagovalca določi na način, ki ga določa odstavek D.

C. Igra z nerazveljavljenim oz. neizgubljenim balinom

Pravilo: pri napovedanem ali nenapovedanem zbijanju, kot tudi pri bližanju razveljavljen balin, se v vseh primerih vrača na prejšnje mesto. S pravilnim bližanjem ali z napovedanim zbijanjem premaknjen balin, ki ostane znotraj igralne površine, se smatra kot veljaven.

(Pri nenapovedanem zbijanju balina se upoštevajo določila 45. člena.)

Poseben primer: če mesto balina (popolnoma ali delno) zavzema kroglja, se ukrepa po naslednjem postopku:

1. Balin se postavi na svoje prejšnje mesto;

2. Krogla se postavi v dotik z balinom na liniji, ki povezuje začetno zaznamovanje krogle in balina;

3. Če mesto balina zavzame igrana krogla, se ta vedno postavi v dotik z balinom pred njim in iz strani, iz katere je prišla igrana krogla. Omenjena krogla se nikoli ne sme postaviti tako, da bi bila izgubljena;

4. Če igrana krogla deloma zavzema mesto krogle, katero bi bilo potrebno premakniti, potem se te krogle ne premika, temveč se igrano kroglo postavi na najbližje prosto mesto v dotik z balinom na način, ki je opisan v točkah b in c;

5. Če mesto balina zavzema več krogel se uporablja isto pravilo.

D. Dodatno bližanje za določitev zmagovalca: Način

1. Balin ostane na svojem mestu;

2. Vse krogle so odstranjene s terena;

3. Igralec ekipe, ki je vrgla balina, bliža prvi;

4. Sodnik izmeri oddaljenost krogle od balina in potem kroglo odstrani s terena. V vseh primerih mora biti balin pred merjenjem obvezno vrnjen na svoje mesto.

5. Igralec nasprotne ekipe prav tako bliža eno kroglo in sodnik ponovi postopek, opisan pod točko D.

Ekipa, katere igralec je približal kroglo bližje balinu, je razglašena za zmagovalko. V primeru enakosti se bližanje ponovi in se nadaljuje, dokler ena izmed ekip ne zmaga.

3. POGLAVJE

PRAVICE IN DOLŽNOSTI IGRALCEV

1 - Ekipe - Rekviziti - Zarisovanje linij - Premikanje - Merjenje

10. člen: Postava ekipe

Tekmovanja:

- posameznikov (igralec proti igralcu) s 4 krogli na igralca;
- parov (dva igralca proti dvema igralcema) z 2 ali 3 krogli na igralca;
- trojk (trije igralci proti trem igralcem) z 2 krogli na igralca;
- četvork (štirje igralci proti štirim igralcem) z 2 krogli na igralca.

Postava ekipe

Postava ekipe mora ostati enaka med vso tekmo. Vsako med tekmo ugotovljeno kršenje tega pravila ima za posledico takojšnje odstranitev ekipe, ki je napako zagrešila. Če je bila nepravilnost ugotovljena po koncu tekme, bo ekipa, ki je napako zagrešila, diskvalificirana. Taka ekipa izgubi vse pravice do nagrade in povračila stroškov. **Vsaka ekipa določi svojega kapetana, ki jo predstavlja.**

11. člen: Rekviziti

Igralci morajo na balinišču imeti predpisane krogle, balin in risalko. Vso tekmo se uporablja balin ekipe, ki je bila določena z žrebom.

12. člen:

A. Zarisovanje linij

Linijske črte morajo biti zarisane tako, da so vedno dovolj dobro vidne. Zarisane linije morajo vzdrževati igralci ekipe, ki mora igrati. Igralci ne smejo svojevoljno zbrisati linije v celoti ali njenega dela (izjemno je to dovoljeno v primeru, kadar je potrebno črto izbrisati zaradi pravilnega zarisa pri zbijanju).

Po pravilnem metu balina je prepovedano popravljanje črte druge linije – črte linije najdaljšega lučaja balina.

B. Veljavnost črt (linij)

Črte (linije), bolj ali manj ravne, vendar pravilno zarisane, so veljavne.

C. Obnavljanje izbranih črt (linij)

Kadar so črte slabo vidne ali nevidne, se prvotno zarisane črte (linije) obnovijo. Kadarkoli je potrebno, da se ugotovi pravilnost nekega predmeta na mestu, kjer linija ni več vidna, jo obnovimo tako, da z ravno črto povežemo oba vidna konca linije z ene in druge strani omenjenega predmeta. Pri tem si pomagamo z napeto vrvico tako, da je njen zunanji rob podaljšan z zunanjim robom prekinjene črte.

V primeru dvoma, ki je posledica slabega, nepopolnega ali pomanjkljivega zarisovanja črt - bo sodnikova odločitev vedno v škodo ekipe, ki je igrala in bila dolžna zarisati - obnoviti črte.

3. POGlavJE

D. Uporaba risalke

Vse črte, zarisi in zaznamovanja se obvezno zarisujejo z risalko. Vsakršni drugi načini zaznamovanja so prepovedani. Risalko uporabljamo za merjenje točk in ocene razdalj.

E. Nepravilni zarisi pri zbijanju

Vsi zarisi, zarisani z nepravilno risalko (ali slabo zarisani) so veljavni, če pred zbijanjem ni bilo nobenih pripomb.

F. Ocenitev razdalj med predmeti

Zgoraj omenjeno pravilo velja prav tako za ocene razdalj med predmeti, ki so ali pa niso manj kot 0,50 m od napovedanega predmeta za zbijanje, če na to oceno, ki jo je opravila ena ali druga ekipa, pred zbijanjem ni bilo pripomb.

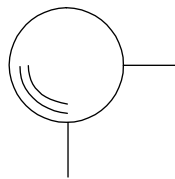
Poleg omenjenega ima vsaka od ekip pravico, da meritev preveri (kontrolira) s pomočjo metra.

13. člen: Zaznamovanje predmetov

Krogle:

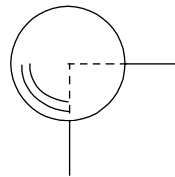
Vsaka ekipa zaznamuje svoje krogle z dvema črtama pod kotom 90 stopinj brez drugih oznak za določanje pozicije. Če zaznamovanje krogle ni pravilno (na primer dve različni zaporedni oznaki) in pride do njene odstranitve ali premika, se sprejme odločitev, ki je manj ugodna za ekipo, ki je bila odgovorna za zaznamovanje krogle.

Slika 6: Zaznamovanje predmetov



Za določitev točnega položaja predmeta je potrebno podaljšati črte, ki določajo položaj.

Slika 7: Določitev središčne točke, od katere dalje merimo



Balin:

Balin zaznamuje ekipa, ki ga je metala ali postavila na mesto, v primeru premaknitve balina v toku igre pa ekipa, ki drži točko.

14. člen:

A. Postavitev z bližanjem ali zbijanjem nepravilno premaknjenih predmetov na prejšnje mesto

V tem primeru opravi postavitev predmetov na prejšnje mesto nasprotnik, toda v nobenem primeru ne more nezaznamovane ali slabo zaznamovane predmete postaviti na prejšnje mesto ekipa, ki je odgovorna za njihovo zaznamovanje.

3. POGLAVJE

B. Premaknjeni predmeti in izbrisano zaznamovanje

Kadar nasprotnik - v primeru nepravilnega bližanja ali zbijanja - enega ali več premaknjenih predmetov, ki pa so ostali v igri, dvigne iz njihovega novega mesta, njegova ekipa ne more priznati (sprejeti) nepravilnega lučaja.

Prav tako ne more zahtevati postavitve na prejšnje mesto, če je nekdo izmed njegovih soigralcev zbrisal zaznamovanje premaknjenih predmetov (ali predmeta).

C. Svojevoljna pomaknitev

Če gre za namerno premikanje predmeta, brez namere, da se oškoduje nasprotnika, bo sodnik opomnil igralca, ki je naredil prekršek.

Če pa gre za namerno premikanje predmeta, storjeno z namenom oškodovanja nasprotnika, bo sodnik izključil igralca, ki je naredil prekršek.

V obeh primerih bo sodnik ukrepal tako, da ne bi bila oškodovana nasprotna ekipa.

15. člen: Kdo in kako meri?

Ekipa, ki meni, da je prevzela točko, mora opraviti meritev. Nasprotnik ima pravico do protimeritve. V primeru neenotnosti (različnih izmer) odloča sodnik. Če merjenje ovira ena ali več krogel, jih lahko, če je to nujno potrebno, začasno odstranimo.

16. člen: Predmeti, pomaknjeni med merjenjem

Če ekipa, ki meri, pomakne predmet, katerega oddaljenost je potrebno izmeriti, pripada točka nasprotniku. Če je pomik predmeta očitno v lastno škodo, še vedno drži točko, če je to očitno iz merjenja, premaknjeni predmet pa se premakne na prvotno mesto.

17. člen: Kdaj se lahko meri?

Meri se lahko kadarkoli, razen po odločitvi sodnika (kadar je meritev opravil sodnik). Sprejeta nepravilna izjava ali nepravilno merjenje soigralcev, nasprotnika ali gledalcev ne izključuje pravice do ponovnega merjenja. Igrane kroglo ostanejo na svojih mestih. Kroglo, ki je v gibanju, ni dovoljeno zaustaviti.

18. člen: Izguba pravice do merjenja

Ekipa, ki je igrala, pa ni bila dolžna igrati, ne more zahtevati novo merjenje, če je eden (ali več predmetov) že postavljen na prejšnje mesto zaradi nepravilnega lučaja ali premaknitve.

19. člen: Kontrola merjenja

Ekipa lahko vedno zahteva od nasprotne ekipe kontrolo in potrditev pozicije in merjenja razdalj med predmeti. Nasprotnik, ki noče ali opusti kontrolo, pa je k temu poklican, izgubi v primeru premaknitve predmeta pravico do novega merjenja.

20. člen: Dotaknjeni (ali premaknjeni) predmeti pri merjenju

Če je bil v času merjenja, še preden je bil dosežen dogovor med ekipama oziroma še pred sodnikovo odločitvijo, premaknjen eden izmed merjenih predmetov, bo sodnik v primeru dvoma dosodil enakost. Igra se nadaljuje tako, kot je predvideno v 21. členu.

3. POGLAVJE

21. člen: Enako oddaljene krogle od balina (enakost)

Če ni mogoče določiti, katera ekipa drži točko, ker sta dve krogli enako oddaljeni od balina (enakost), igra ponovno ekipa, ki je vzpostavila enakost. Če enakost ostane, igra druga ekipa in tako izmenično po vrsti, dokler se točka ne prevzame oziroma prekine enakost.

Če po končanem obratu ostane enakost, je obrat ničen in nobena ekipa ne šteje točk. Nov obrat se igra v nasprotno smer.

22. člen: Krogla drugega (nasprotnega) igralca (pomotoma igrana)

Pri prvi napaki bo nasprotnik opravil zamenjavo, ki ne sme biti v škodo nobeni ekipi. V primeru ponovitve napake je igrana krogla neveljavna in nasprotnik lahko uveljavlja pravilo prednosti. Igranje krogle svojega soigralca se ne smatra kot napaka, zato krogle v tem primeru ne smemo zamenjati z drugo.

23. člen: Zamenjava krogle z drugo razpoložljivo

Na balinišču je prepovedana zamenjava igrane krogle z drugo razpoložljivo. Obe krogli se v takem primeru razveljavita.

Prav tako je prepovedana zamenjava krogel med igro, razen v primeru, da je krogla počila, oziroma sodniške odločitve, da je krogla neuporabna.

24. člen: Mesto za krogle

A. Neodigrane krogle

Neodigrane krogle, ločene med ekipama, morajo biti obvezno v nosilcih za krogle, oziroma na levi in desni strani na koncu balinišča. Če je to nemogoče, morajo biti v coni dna balinišča. Po opominu sodnik razveljavi nepravilno postavljene krogle.

B. Že igrane, toda izgubljene ali razveljavljene krogle

Že igrane krogle, ki so bile izgubljene (prečkale so mejno linijo balinišča) ali razveljavljene, se morajo postaviti v dno balinišča ali pa v nosilec za krogle, če je na voljo. V vsakem primeru morajo biti na tisti strani balinišča, kjer je balin.

Vsi igralci imajo pravico zahtevati, da se krogle postavijo na omenjeno mesto, ali pa jih tja postavijo sami.

25. člen: Netočna napoved števila še neodigranih krogel

Igralci, ki jih nasprotnik vpraša, morajo povedati točno število neodigranih krogel. Če napoved ni točna, bo sodnik izrekel kazen v skladu z 31. členom.

26. člen: Igranje več krogel

Če igralec zaradi nepazljivosti odigra kroglo več, kot ima pravico, bo njegova ekipa dobila opomin (rumeni karton). Krogla bo razveljavljena skupaj s posledicami lučaja.

Ekipa, ki namerno odigra kroglo več, je v primeru prikrievanja (sokrivde) soigralcev diskvalificirana.

2 - Položaj igralcev

27. člen:

A. Mesto igralca, kadar igra in obveznost igranja

Kadar igralec vstopi v pravokotnik 7,50 m, iz katerega se igra, ne sme iz omenjenega pravokotnika, preden ne odigra krogle. V primeru kršitve je krogla razveljavljena.

Igralec, ki bliža ali zbija, v času do izmeta krogle ne sme stopiti na osnovno črto pravokotnika 7,5 m ali jo prestopiti. Izjemoma lahko igralec, ki zbija, pri izmetu krogle stopi na osnovno črto.

Sodnik bo napako prestopa najavil s piščalko ali drugim znakom, nasprotna ekipa pa bo uveljavila pravilo prednosti.

sodnik bo igralca, ki bo delal prestopa v razkoraku, kaznoval s kartonom in mu s tem pokazal, da bo vsak nadaljni prestop tudi kaznoval.

B. Mesta ostalih igralcev

Igralci morajo vedno stati izza črte 1. linije, ne da bi motili igralca, ki trenutno igra. V trenutku zbivanja morajo biti vsi igralci ob stranski liniji, če je to mogoče, izven balinišča, vedno drug ob drugem vzdolž linije. Soigralci zbijačca se, preden ta začne zbijati, postavijo drug ob drugem na isti strani balinišča in ne smejo s kretnjami kazati predmetov ali prečnih črt.

Sodniki morajo igralce, ki ponavljajo nedovoljene kretnje najprej opomniti nato pa sankcionirati.

28. člen: Odhod z balinišča

Igralci, ki želijo zapustiti balinišče, morajo za dovoljenje

zaprositi sodnika. Vsak igralec lahko to stori samo enkrat na igro. Igralec, ki želi zapustiti igrišče, mora v trenutnem obratu že odigrati vse svoje krogle. V primeru kršitve sodnik igralca ustrezno disciplinsko kaznuje.

3 - Teren balinišča

29. člen: Komu pripada teren?

Teren balinišča pripada ekipi, ki mora igrati. Pred lučanjem balina, lahko ekipa, katere igralec ga bo vrgel, s terena odstrani ovire, popravi izbrisane črte (linije), zgladi in zravna teren balinišča, pri čemer ne sme narediti hribčkov, jarkov in podobnega. Na balinišču ne sme postavljati predmetov za signalizacijo in označevanje predmetov na terenu ali drugo s tem povezano.

Po lučanju balina se teren ne sme več popravljati, razen popravljanja izbrisanih linij (z izjemo črte 2. linije) ali odstranitve ovir, ki bi slučajno padle na balinišče. Prav tako morajo ekipe zravnavati mesto padca krogle, izbrisati znake merjenja in zaznamovanja predmetov ter zarise pri zbijanju.

Ko se predmet premika, terena ni več dovoljeno popravljati.

30. člen: Kdaj se lahko izravna teren?

V primeru neustreznega terena, a izključno z dovoljenjem sodnika, lahko igralci izravnavajo teren tam, kjer se je pokazalo, da normalna igra ni več mogoča.

4. POGLAVJE

SOJENJE IN KAZNI

31. člen:

A. Sojenje

Sodnikove odločitve so brez priziva, zato protisojenje ni dovoljeno.

B. Kazni, ki jih sodnik lahko izreče igralcem

Po oceni posledic, nastalih zaradi nekega prekrška, lahko sodnik izreče eno izmed naslednjih kazni:

1. opomin igralcu, ekipi ali ekipam;
2. ukor igralcu ali ekipi;
3. razveljavitev ene ali več krogel;
4. odvzem pravice do ponovnega lučaja balina;
5. razveljavitev tekočega obrata igre;
6. dovoljenje oškodovani ekipi, da ponovno odigra kroglo¹;
7. prekinitve igre za določen čas;
8. izključitev igralca (igralcev) za določen čas;
9. dokončna izključitev enega ali več igralcev;
10. proglasitev tekme za izgubljeno za eno ali obe ekipi;
11. dodelitev točk nasprotni ekipi;

¹ Kadar Pravilnik ali sodnik dovoljuje igralcu ponovno igranje krogel, lahko njegova ekipa bliža ali zbija. Katerikoli igralec te ekipe lahko igra, če ima na voljo vsaj še eno svojo korglo.

12. odvzem določenega števila točk v skladu s pravilnikom (programom) tekmovanja.

V primeru, kadar je bila nepravilnost namerno izvršena ali v primeru ponavljanja nepravilnosti, lahko sodnik izreče več kazni hkrati.

C. Kazni, ki jih sodnik lahko izreče spremljevalcem (vodjem) ekipe

1. ukor;
2. začasna oddaljitev s terena;
3. izključitev;
4. razveljavitev ene ali več krogel njegovi ekipi;
5. dodelitev točk nasprotni ekipi;
6. proglasitev tekme za izgubljeno za njegovo ekipo;
7. diskvalifikacija njegove ekipe.

D. Izvajanje kazni

Sodniki napake in kršitve najavljajo s piščalko ter takoj izrekajo in izvajajo ustrezne kazni.

Za opozarjanje na napake in kršitve sodnik po vrednotenju teže dejanja *uporablja pri soočenju z igralcem*, ki je storil napako ali kršitev, ki je navedena v tem členu:

- beli karton za opomin igralca;
- rumeni karton za ukor igralca;
- rdeči karton za takojšno izključitev igralca.

Če igralec na istem tekmovanju dobi dva rumena kartona, potem to pomeni zanj rdeči karton.

E. Retroaktivni učinki kazni

Kazni ne morejo vplivati na predhodno dosežene rezultate (razen kazni izključitve celotne ekipe), ki jih je dosegla kaznovana ekipa. Ekipa lahko še vedno nadaljuje tekmovanje z igralci, ki niso bili kaznovani. Vendar pa

4. POGLAVJE

igralec ali ekipa, ki je kaznovana s kaznijo pod točkama 10. in 11., izgubi pravico do nagrade za posameznike in ekipo, ki jih je že doseglo. Te nagrade se pošljejo pristojnemu organu zveze.

F. Hude nepravilnosti

Poleg nepravilnosti, ki so navedene v besedilu Pravilnika, so vsi člani ekipe (igralci in spremljevalci) še posebej kaznovani za:

1. neprimerno vedenje, s kretnjami ali z besedami izraženo omalovaževanje, neprimerna drža ali oblačila, prostaške besede, nepošteni nameni;
2. nepravilno podana postava ekipe;
3. namerna neborbenost ekipe - če se ekipe ne borijo skladno s svojimi zmožnostmi;
4. svojevoljno zavlačevanje igre s ciljem, da bi nasprotnika »zamorili«, oziroma če bi to delovalo negativno nanj; to še posebej velja za prekoračitev časovnega roka za lučaj;
5. svojevoljno ustavljanje ali premikanje predmeta;
6. zaustavitev balina ali krogle, ki se dotakneta črte in še nista izgubljena;
7. postavitve zaprek premikajočim se predmetom na terenu balinišča;
8. neupoštevanje sodnikovih odločitev;
9. medsebojno dogovarjanje v nasprotju z veljavnimi predpisi (urnik, število točk...);
10. prevare in goljufije, še posebej glede uporabe krogel, ki niso v skladu s 1. členom. Takšno nepravilnost je potrebno takoj sporočiti Disciplinski komisiji FIB;
11. izogibanje predložitvi izkaznice o registraciji, predložitev tuje ali ponarejene izkaznice o registraciji;

SOJENJE IN KAZNI

12. razpravljanje igralca o napaki z nasprotniki, namesto da bi o tem obvestil sodnika;
13. odhod z igrišča brez sodnikovega dovoljenja.

5. POGlavJE

BLIŽANJE IN ZBIJANJE SPLOŠNE DOLOČBE

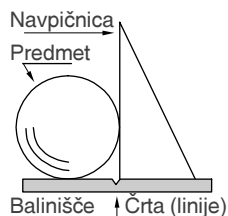
32. člen: Izgubljeni predmeti

A. Izgubljeni predmeti, ko se zaustavijo

Predmet je izgubljen, če njegov obod prekorači zunanji rob črte stranske linije ali linije dna balinišča. Balin je izgubljen tudi v primeru, če njegov obod prekorači zunanji rob črte 1. linije.

Pri preverjanju se lahko uporabi tudi pravokotnik.

Slika 8: Kontrola izgubljenega predmeta, ki se je zaustavil



B. Izgubljeni predmeti, ko se premikajo

Predmet je izgubljen, če njegova sredina pade pravokotno na os stranske črte ali črte dna balinišča. Balin, ki se vrača proti črti 1 linije, je izgubljen, če njegova sredina pada pravokotno na os te črte ali jo prečka.

C. Predmet, ki se giblje in naleti na izgubljen ali razveljavljen predmet

Predmet, ki se giblje in naleti na izgubljen ali razveljavljen predmet, je izgubljen.

D. Predmet, ki se dotakne predmeta na mejni liniji

Krogla ali balin, ki se dotakne predmeta, ki stoji ali pa se giblje in je na mejni liniji, je izgubljen.

Vse posledice (učinki), ki jih povzroči predmet potem, ko je izgubljen, so nične.

33. člen: Izgubljena krogla, ki se je vrnila v igro (na teren)

Mirujoče predmete, ki jih je premaknila že izgubljena krogla, ki se je vrnila v igro, je potrebno obvezno vrniti na njihova predhodna mesta.

Kadar izgubljena krogla, ki se vrne v igro, naleti na premikajoče predmete, se ti razveljavijo.

Vsi igralci imajo pravico, da preprečijo vrnitev že izgubljenih krogel nazaj v igro.

34. člen: Pravilno metanje balina

Met balina je pravilen, če balin ostane med črtama 1. in 2. linije v pravokotniku nasproti tistega, iz katerega je bil zalučan.

Met balina je potrebno izvesti v 20 sekundah po koncu prejšnjega obrata. V nasprotnem primeru ekipa nasprotnika, postavi balin v pravokotnik, namenjen za postavitve balina.

Drugi lučaj

Če je prvi lučaj nepravilen, ima ista ekipa pravico do drugega lučaja, razen v primeru, da je sodnik z žvižgom

5. POGlavJE

opozoril na kakršnokoli nepravilnost. Po dveh nepravilnih metih ima nasprotna ekipa pravico postaviti balin v pravokotnik, namenjen za postavitve balina, v skladu s svojimi željami.

Ustavljeni ali iztirjeni balin s strani igralca

Nasprotna ekipa ga takoj postavlja v veliki pravokotnik - namenjen za postavitve balina.

35. člen: Pravilo prednosti

Vsi nepravilni lučaji so prepuščeni odločitvi nasprotnika. Slednji lahko:

a. v celoti sprejme novonastalo situacijo z možnostjo razveljavitve nepravilno igrane krogle.

b. zahteva vzpostavitev stanja pred nepravilnim lučajem z obvezno razveljavitvijo nepravilne krogle.

36. člen: Napaka ekipe, ki ni igrala

a. Veljaven lučaj

Ekipa, ki je igrala, lahko sprejme (prizna) posledice lučaja ali vrne premaknjene predmete v prejšnje položaje in ponovno igra kroglo.

Če gre za napako obeh ekip (obojestranska napaka), je igrana krogla razveljavljena in vsi predmeti postavljeni v položaje pred lučajem.

b. Neveljaven lučaj

V tem primeru gre za napako obeh ekip (obojestranska napaka). Igrana krogla je razveljavljena in vsi predmeti so obvezno premaknjeni v položaje pred lučajem.

37. člen: Zaustavljeni ali iztirjeni predmeti po igralcu

Enako velja tudi za predmete, ki jih je zaustavil ali iztiril nasprotni igralec, saj lahko ekipa uveljavi pravilo prednosti.

V primeru sprejetja, lahko ekipa sprejme novi položaj zaustavljenega(ih) ali iztirjenega(ih) predmeta(ov) ali ga (jih) razveljavi.

Če ekipa, ki je igrala, zahteva vrnitev predmetov na prejšnja mesta, mora prav tako obvezno vzeti nazaj igrano kroglo.

V primeru, da je balin napovedan in pravilno zadet, a ga ob njegovem letu zaustavi igralec nasprotnega moštva, je izgubljen.

38. člen: Pogreznjeni predmeti

Katerakoli ekipa lahko vsak trenutek postavi pogreznjene predmete v ravnino balinišča pod pogojem, da njihov premik ne povzroči spremembe položaja ostalih predmetov na igrišču.

39. člen: Dovoljeni čas za igranje posamezne krogle

Vsako kroglo je potrebno odigrati v času 45 sekund po:

- a. pravilnem lučaju balina
- b. določitvi ekipe, ki mora naslednja igrati.
- c. po odločitvi sodnika (merjenju)
- d. po zahtevani vrnitvi predmeta na prejšnje mesto.

V primeru kršitve sodnik takoj razveljavi kroglo.

6. POGLAVJE

ZBIJANJE

40. člen: Napoved predmeta

Ekipa, ki zbija, mora jasno in točno napovedati predmet, ki ga želi zbijati. Ta predmet nikoli ne sme biti krogla njegove ekipe.

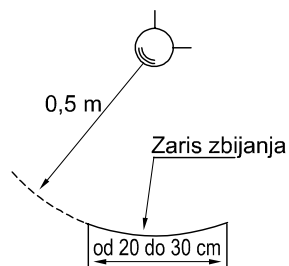
41. člen: Napoved, ki ni natančna ali pa je ni

V tem primeru velja, kot da je ekipa napovedala nasprotnikovo kroglo, ki je najbližja balinu.

42. člen Zaris pri zbijanju

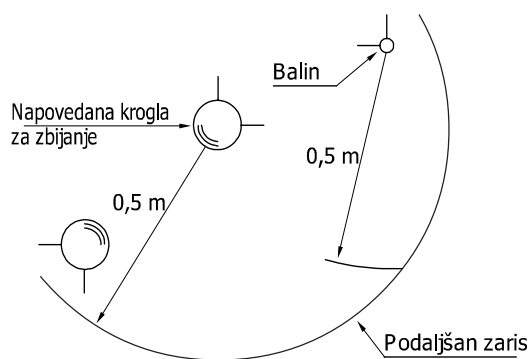
Nasprotnik naredi 50 cm pred napovedanim predmetom zaris v obliki loka, dolžine 20 do 30 cm.

Slika 9:



Kadar napovedani predmet obkrožajo različni drugi predmeti, je potrebno zarisati daljši lok. Pred vsemi predmeti, ki so manj kot 50 cm oddaljeni od najavljenega predmeta se prav tako nariše zaris, če stojijo v polmeru 50 cm od napovedanega predmeta in za njim.

Slika 10:



Kadar izvedbo zarisa otežuje ena ali več krogel, jih začasno odstranimo.

Vsak zaris, na katerega ni podan ugovor pred zbijanjem, je veljaven pri oceni mesta padca krogle.

Slabo začrtani zarisi

Nasprotnik zbijalca mora vedno paziti, da je zaris jasno viden. On je za to tudi odgovoren. Kadar sodnik ne more točno ugotoviti mesta zarisa ali pa ga sploh ni, bo njegova odločitev v primeru dvoma vedno v korist zbijalca.

6. POGLAVJE

Izbrisan zaris, mesto padca ali zaznamovanje

V vseh spornih primerih se do prihoda sodnika ni dovoljeno dotikati zarisa, ne sme se ga ponovno začrtati, niti pihati vanj. Kadar neki igralec izbriše ali napačno označi mesto padca, izbriše zaris ali zaznamovanje predmetov pred dogovorom med ekipama ali pred sodnikovim pregledom, bo odločitev vedno v škodo ekipe, ki ji tak igralec pripada.

43. člen: Pravilno zbijanje

Zbijanje je pravilno, kadar so izpolnjeni trije pogoji:

1. mesto padca krogle je manj kot 50 cm od napovedanega predmeta.

2. mesto padca krogle je manj kot 50 cm od prvega zadetega predmeta.

3. prvo zadeti predmet je manj kot 50 cm oddaljen od napovedanega predmeta. Ta razdalja je največji izmerjeni krog zadevanih predmetov.

Če so izpolnjeni vsi trije pogoji, potem je zbijanje pravilno.

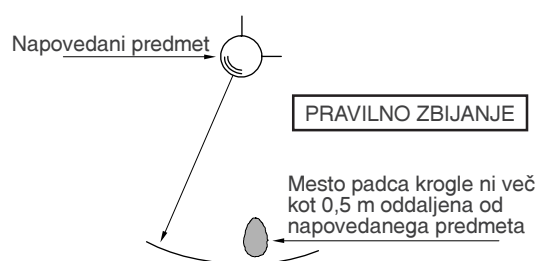
Zadetek je ravno tako pravilen, kadar krogla neposredno (direktno) zadene predmet, ki je od napovedanega predmeta oddaljen največ 0,5 m, vendar se pred tem ne dotakne terena.²

² To ne velja za predmete, ki so od napovedanega predmeta oddaljeni več kot 0,5 m. Prav tako to ne velja za tiste predmete, ki se dotikajo predmeta, ki je oddaljen na največ 0,5 m od napovedanega predmeta, vendar so sami oddaljeni od napovedanega predmeta več kot 0,5 m. V tem primeru ne velja pravilo, ki se uporablja za krogle v dotiku - »grupiranje«.

ZBIJANJE

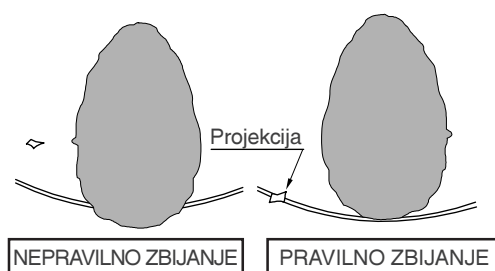
Vse posledice pravilnega zbijanja morata obvezno sprejeti obe ekipi.

Slika 11:



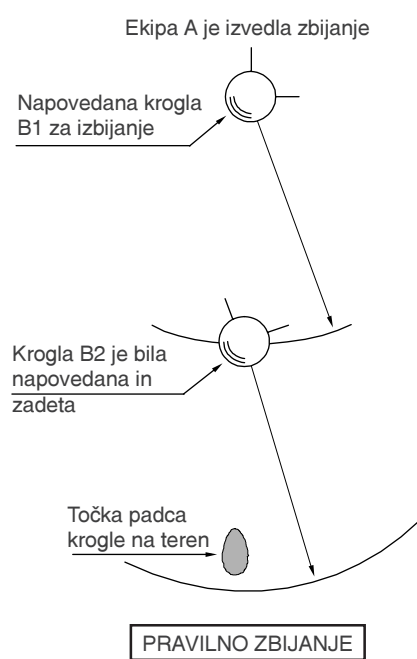
V nobenem primeru ni mogoče spremeniti ali izbrisati zunanjih meja zarisa zbijanja in odtisa na mestu, kamor je padla krogla. Odtis krogla, ki je sicer lahko večji ali manjši (odvisen je od terena balinišča), je vedno en sam.

Slika 12: Odtis

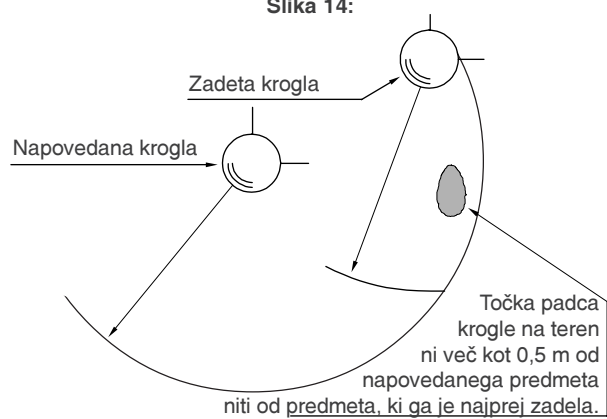


6. POGLAVJE

Slika 13:

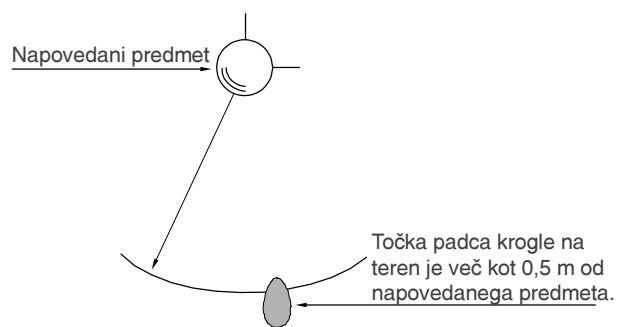


Slika 14:



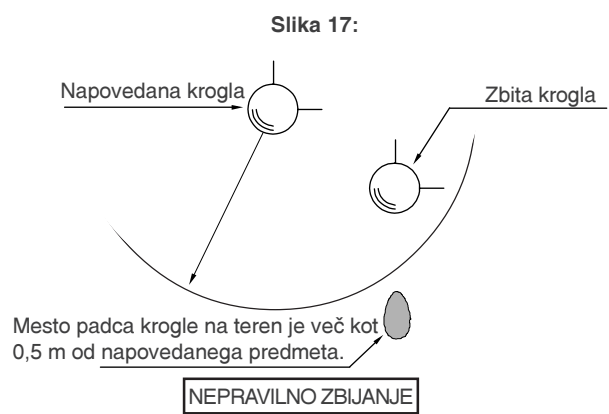
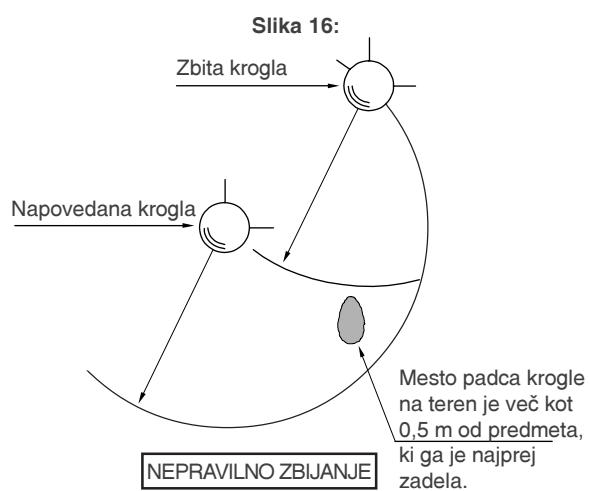
PRAVILNO ZBIJANJE

Slika 15:



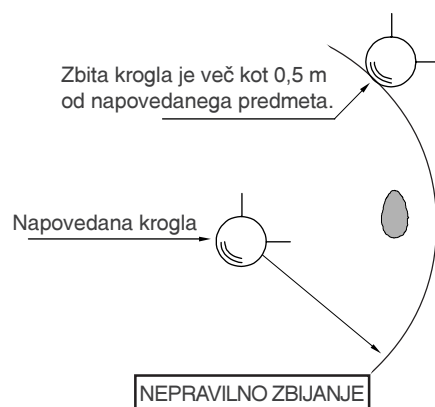
NEPRAVILNO ZBIJANJE

6. POGlavJE



ZBIJANJE

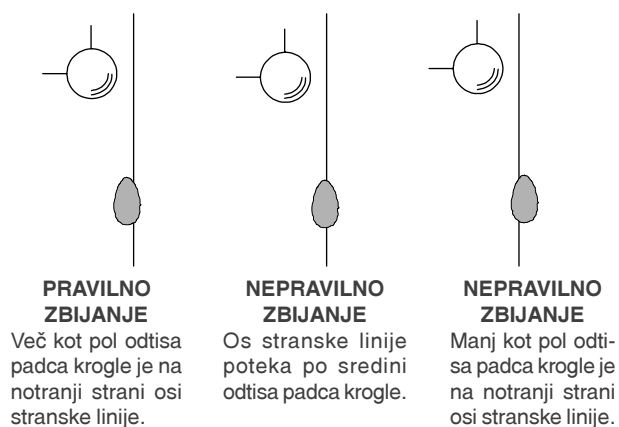
Slika 18:



44. člen: Zbijanje ob stranski liniji

Če je pri zbijanju zbijoča krogla že izgubljena, v trenutku pred dotaknitvijo predmeta ali v trenutku dotaknitve zbijočega predmeta, je zbijanje neveljavno. Vsi premaknjeni predmeti se obvezno postavijo na svoja mesta, ki so jih imeli pred premaknitvijo.

Slika 19: Zbijanje ali doseganje točke ob stranski liniji



45. člen: Zbijanje balina

1. Napovedano zbijanje balina

V času enega obrata, ko imata še obe ekipi po eno ali več neodigranih krogel, lahko vsaka ekipa napove po eno zbijanje balina. To pravilo ne velja v primeru, da ima krogle samo še ena ekipa.

2. Nenapovedano zbijanje balina

V vseh primerih, če je zbijanje pravilno, sprejeto nepravilno, zavrnjeno nepravilno, premaknjen ali izgubljen balin, je potrebno balin vrniti na prvotno mesto.

Če v primeru vrnitve balina na prvotno mesto ena izmed krogel v celoti ali delno zavzema mesto balina, je potrebno upoštevati 9. člen - posebni primeri.

46. člen: Premaknjeni predmeti, ne da bi se jih dotaknili drugi predmeti

V primeru, da je zbijanje pravilno ali sprejeto in se je eden izmed predmetov premaknil, ne da bi ga zadel drugi predmet (zaradi gibanja terena, kamenja ali peska), je lučaj veljaven in z njim vse njegove posledice. Predmet se je premaknil, če se njegov položaj ne ujema več z njegovim zadnjim zaznamovanjem ali če se dokaže, da so se spremenile razdalje med predmeti, oziroma glede na zaris.

Če so izpolnjeni vsi pogoji pravičnega zbijanja, je potrebno sprejeti premik predmeta za veljavnega, čeprav je sled padca krogle za premaknjenim predmetom.

47. člen: Predmet z drugega terena spremeni igro

Predmet z drugega terena lahko v trenutku zbijanja spremeni pozicijo predmetov na balinišču.

Igralcu ni potrebno začeti z igro, preden krogle na bližnjem terenu ne obmirujejo, zato lahko celo zahteva, naj z bližnjega balinišča začasno odstranijo predmete.

Da pri tem ne bi bila oškodovana nobena ekipa, mora sodnik odločiti, ali je bilo zbijanje veljavno ali neveljavno. V drugem primeru je potrebno vse premaknjene predmete

6. POGLAVJE

znova namestiti na prejšnje pozicije in igralec lahko ponovno igra z isto kroglo.

48. člen: Predmet se v trenutku zbivanja slučajno premakne po nesreči ali brez razloga

Kadar je za slučajni premik predmeta odgovoren igralec nasprotne ekipe, ima igralec, ki je zbijal pravico, da novo nastali položaj sprejme ali pa predmete postavi v prejšnje pozicije in ponovi zbijanje z isto kroglo.

Kadar je za slučajni premik predmeta odgovoren zbijalčev soigralec, nasprotnik ravna v skladu s pravilom prednosti.

Če za slučajni premik predmeta ni očitnega razloga, velja lučaj za normalnega.

49. člen: Krogla, ki ostane na igrišču, ne da bi se česa dotaknila

Kroglo, s katero je igralec zbijal, a se ni dotaknila ali premaknila nobenega predmeta in je ostala na igrišču, se razveljavi.

7. POGLAVJE

BLIŽANJE

50. člen: Pogoji za pravilno bližanje

Bližanje je pravilno, če:

- 1. krogla ne gre z igrišča,**
- 2. se krogla ustavi manj kot 2 metra od črte 1. linije (glejte opombo 3),**
- 3. krogla posredno ali neposredno ne premakne predmetov več kot za 0,5 m v katerokoli smer (glej sliko 20).**

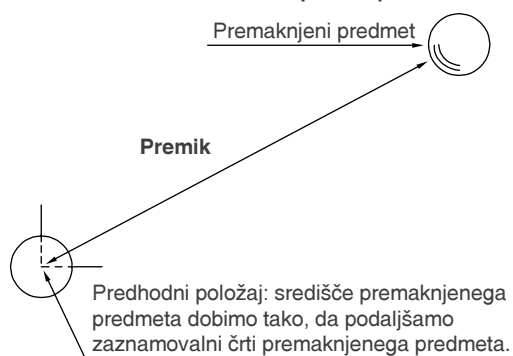
Vsi trije pogoji morajo biti izpolnjeni istočasno.

Za kroglo, ki jo je igralec še pred bližanjem hipoma spustil na teren pred osnovno črto, velja, da ni bila uporabljena v igri. V tem primeru torej ne gre za nepravilno bližanje.

51. člen: Merjenje razdalj (premikov)

Razdaljo (premika) merimo v ravni črti od točke, kjer se sekata med seboj pravokotni zaznamovalni črti, ki označujeta prejšnjo pozicijo premaknjene predmeta, do zunanjega roba istega predmeta.

Slika 20: Kako merimo premik predmeta



Razdalje premikov predmetov se ne seštevajo.

52. člen: Razdalje premikov predmeta izven balinišča

Razdalj premika predmeta izven balinišča ne izračunavamo. Razdaljo premika predmeta merimo od stičišča obeh črt zaznamovanja predmeta in do točke, na zunanjem robu linije, kjer je predmet zapustil igrišče ali je tam začel veljati za izgubljenega, ne da bi se skotalil čez črto.

53. člen: Metanje krogel, ko se predmeti še premikajo

Prepovedano je metanje krogel, ko se predmeti na igrišču še vedno premikajo. V tem primeru sodnik najavi napako, nasprotnik pa ravna v skladu s pravilom prednosti.

8. POGLAVJE

TEKME V ZBIJANJU

54. člen: Natančno zbijanje

A. Člani in mladinci do 18 let

1. Balinišče

Balinišče za to igro je opisano v 4. členu ter prikazano na slikah 2 in 3.

2. Cilji

Razporeditev ciljev je prikazana na skici (vzorec v prilogi); oštevilčeni so v zaporedju od 1 do 11.

3. Materiali

- a) Krogle, ki jih meče igralec-zbijalec: 4
- b) Krogla-cilj (cilji št. 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10)
premer 100 mm, in teže 800 g (± 10 g) bele barve, iz umetnega materiala.
- c) Balin-cilj (cilji št. 2, 4 in 11)
premer 36 mm in teže 25 g (± 2 g), bele barve.
- d) Krogla-ovira (cilji št. 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10)
premer 95 mm in teže 660 g (± 10 g), rdeče barve, iz umetnega materiala.
- e) Balin-ovira (cilj št. 7)
premer 36 mm in teže 25 g (± 2 g), rdeče barve.

8. POGLAVJE

f) Preproga (glejte sliko 21)

Preproga iz umetnega materiala mora biti pobarvana tako, da so vsi predmeti na njej (cilji in ovire) dobro vidni, hkrati pa mora ustrezati naslednjim tehničnim specifikacijam:

- dolžina: $6 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$
- širina: $0,75 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$
- debelina: $6 \text{ mm} \pm 0,5 \text{ mm}$
- minimalna teža: $4,5 \text{ kg/m}^2$
- luknje, kamor postavimo krogle in balin: premer 20 mm

Preproga mora imeti pred vsako pozicijo izrezana polja, ki omogočajo ugotavljanje veljavnost zbijanja. Polja morajo biti široka 40 cm in imeti vzporedne robove. Upoštevati je potrebno tudi odaljenost 50 cm iz 43. člena.

Poskrbeti je treba tudi za stojalo za predmete, kamor je mogoče spraviti predmete (krogle in balin), ki jih igralci v danem trenutku ne uporabljajo.

Toleranca: premer predmetov lahko odstopa za $\pm 1 \text{ mm}$.

4. Veljavnost zbijanja - točkovanje

Zbijanje je veljavno, če je predmet pravilno zbit (43 in 46 člen) in predmet dokončno zapusti svoj predhodni položaj ob preprogi. Pri tem se predmet-ovira ne sme premakniti z označenega mesta (7. in 8. cilj) ali spremeniti položaj (3., 4., 5., 6., 9., 10. cilj). Kadar predmet samo zaniha, je to zanemarljivo.

Točka padca krogle mora biti v celoti znotraj polja, ki je izrezano v preprogo.

Vsak veljavni zadetek predmeta-cilja prinese določeno število točk, kar je označeno na skici.

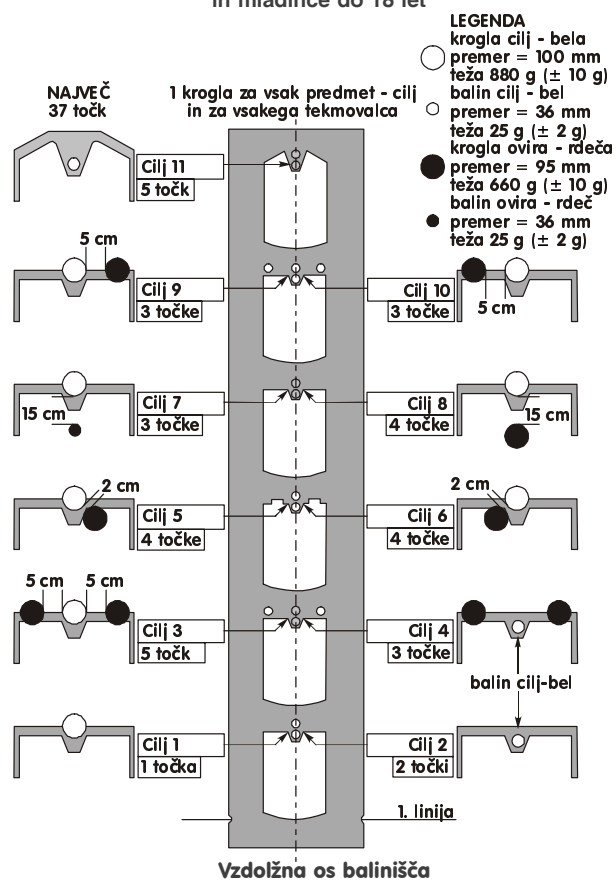
TEKME V ZBIJANJU

Lučaj je neveljaven, kadar se predmet premakne zaradi premikanja preproge.

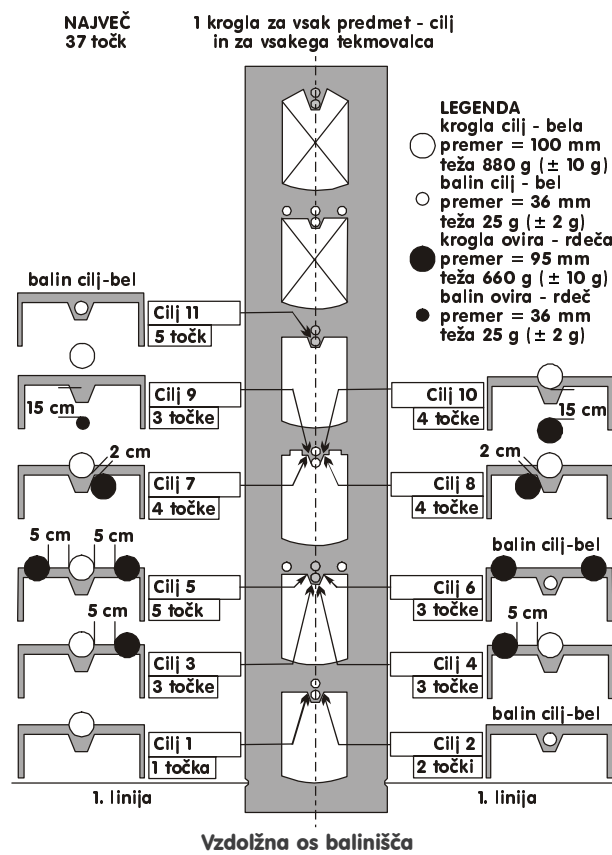
5. Potek tekme

Vsak igralec mora izvesti celotno serijo 11 metov od cilja 1 do cilja 11. Na vsak cilj igralci - eden za drugim - mečejo po eno kroglo. Za vsako kroglo jim je na voljo največ 30 sekund.

Slika 21: Natančno zbijanje za seniorje
in mladince do 18 let



Slika 22: Natančno zbijanje za ženske
in dečke do 14 let



8. POGLAVJE

Če pride do napake pri vrstnem redu zbijanja, je napačni met razveljavljen, zbijanje pa se nadaljuje v pravilnem vrstnem redu.

Kadar pravilnik tekme ne predvideva izenačenega končnega izida (dveh ali več igralcev) morata igralca:

- preizkus v celoti ponoviti;
- če je rezultat ponovno izenačen, se igra nadaljuje do prve razlike v točkah.

6. Višja sila

Kadar med tekmo pride do nevšečnosti zaradi višje sile (izpada električnega toka, nevihte ipd.) in nobeden od igralcev ali nobena ekipa ni neposredno prizadeta, je potrebno tekmo prekiniti:

- a. Če prekinitev traja manj kot 30 minut, se tekma normalno nadaljuje v skladu s pravili.
- b. Če je prekinitev daljša od 30 minut, je tekma razveljavljena in jo je potrebno ponovno - z istimi igralci, od cilja številka 1 - odigrati takoj, ko je to spet mogoče.

B. Ženske in dečki do 14 let

1. Balinišče

Balinišče za to igro je prikazano na slikah 4 in 5.

2. Cilji

Cilji so razporejeni tako, kot je prikazano na sliki 22 in oštevilčeni v zaporedju od 1 do 11.

5. Potek tekme

Vsak igralec (igralka) mora izvesti celotno serijo 11 metov od cilja 1 do cilja 11. Ostalo je enako kot v odstavku A 5 in B 5.

3. - 4. - 6. Glejte odstavek A. Člani in mladinci do 18 let

55. člen: HITROSTNO ZBIJANJE

A. Člani in mladinci do 18 let

1. Balinišče

Balinišče za to igro je opisano v 4. členu in prikazano na slikah 2 in 3.

2. Cilji

Razporeditev ciljev je prikazana na sliki 24. 6 ciljev je oddaljenih drug od drugega 80 cm. Prvi je oddaljen 55 cm od črte 1. linije.

3. Materiali

a. Krogle, ki jih meče igralec-zbijalec: najmanj 3 na igralca
b. Krogla-cilj: premer 100 mm (± 1 mm) in teže 800 g (± 10 g), bele barve, iz umetnega materiala.

Na razpolago morata biti 2 krogli za vsako preprogo.

c. Stojalo za krogle: nastavljivo v višini med 60 in 100 cm, zaradi stabilnosti je opremljeno s podstavkom. Razporejena so tako, da vertikalna projekcija krogle leži za črto 2. linije.

d. Preproge: za tekmo 2 posameznikov so potrebne 4 preproge iz umetnega materiala, ki ustrezajo naslednjim tehničnim specifikacijam:

- dolžina: 5,20 m \pm 0,05 m
- širina: 0,75 m \pm 0,05 m
- debelina: 6 mm \pm 0,5 mm
- minimalna teža: 4,5 kg/m²
- luknje, kamor postavimo krogle in balin: premer 20 mm

Preproga mora imeti pred vsako pozicijo izrezano polje, ki omogoča ugotavljanje veljavnost zbijanja. Polja morajo

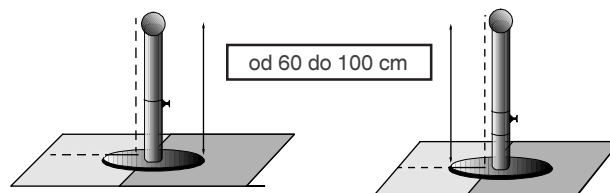
8. POGlavJE

biti široka 40 cm in imeti vzporedne robove. Upoštevati je potrebno tudi oddaljenost 50 cm iz 43. člena.

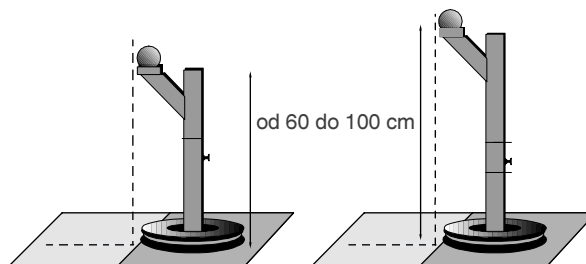
Razporejene so tako, kot to prikazuje slika 24.

Slika 23: Stojalo za krogle

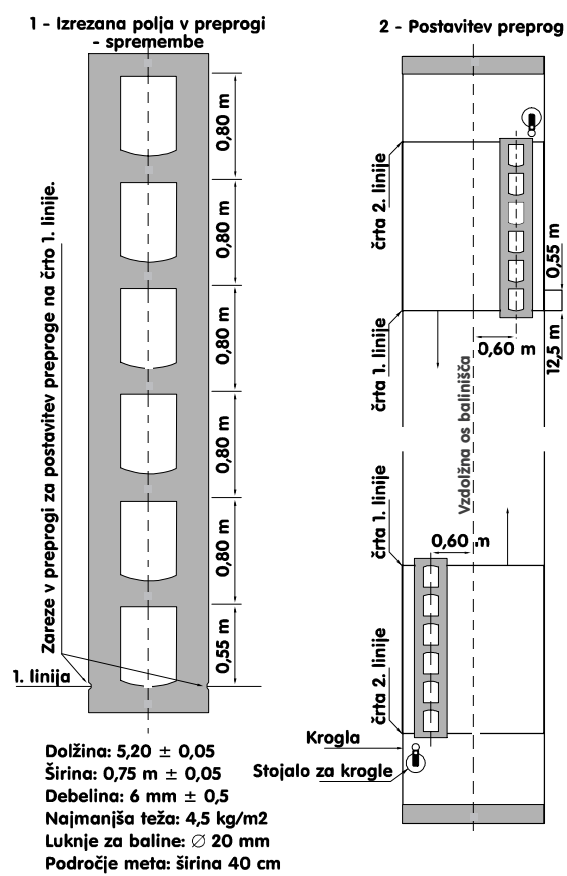
- z nastavljivo višino



- nameščeno tako, da je vertikalna projekcija krogle za črto 2. linije.

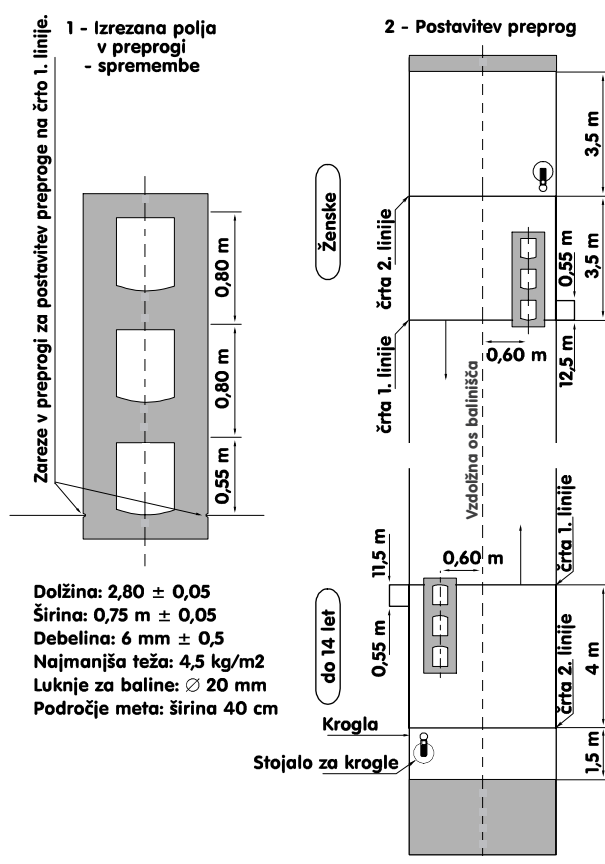


Slika 24: Hitrostno zbijanje za člane in mladince do 18 let



8. POGLAVJE

Slika 25: Hitrostno zbijanje za ženske in dečke do 14 let



4. Pravila hitrostnega zbijanja

Izvedba hitrostnega zbijanja poteka tako, da je potrebno izbiti čimvečje število krogel - cilj, najprej v naraščajočem zaporedju pozicij in zatem še v padajočem zaporedju (1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3...) v času, ki je določen s pravili in programom tekmovanja.

Igralec zbija izmenično, najprej v eno in potem še v drugo smer igrišča.

Samo veljavni zadetki (veljavno zbite krogle) omogočajo napredovanje k naslednjemu cilju od najbližje do najbolj oddaljene pozicije in obratno. Na obeh stranskih robovih igrišča morata biti 2 pomočnika: prvi pobira krogle za zbijanje in jih postavlja na stojalo za krogle, medtem ko drugi pobira zadete krogle in jih postavlja na zanje predvideno mesto. Obe osebi sta iz ekipe igralca, ki zbija, ali pa ju določi organizator tekmovanja, pod pogojem, da se igralčeva ekipa strinja s to odločitvijo.

Ostali igralci in spremljevalec morajo biti izven balinišča na območju, ki je določeno posebej zanje.

N.B.: Na zahtevo zbijačca lahko preproge postavijo na levo stran balinišča (gledano v smeri zbijanja).

5. Veljavnost zbijanja

Zbijanje je veljavno, če je v skladu s 43. členom in se zadeta krogla (krogla-cilj) dokončno premakne s prejšnjega položaja (iz sedišča v preprogi).

Zbijalec mora kroglo obvezno vzeti iz stojala za krogle. Jemanje krogle iz rok druge osebe ni dovoljeno v nobenem primeru, zato je zadetek v tem primeru potrebno razveljaviti. Če igralec pravilo prekrši trikrat, je izključen iz igre.

Zadetek je prav tako neveljaven, če sodnik ugotovi, da zadeta krogla (krogla-cilj) ni bila pravilno postavljena.

8. POGLAVJE

Točka padca krogle mora biti v celoti znotraj polja, ki je izrezano v preprogo. Kadar se predmet premakne posledično zaradi premikanja preproge, se zadetka ne upošteva.

6. Čas tekme - točkovanje

Igralci s kroglo v roki čakajo na znak za začetek igre za črto 2. linije. Tekma se začne in konča na sodnikov žvižg (ali na kak drug zvočni signal).

Veljavni čas igre določi športna zveza, ki odobri tekmo, sama igra pa lahko traja zgolj 5, 6, 8 ali 10 minut.

Vsak veljavni zadetek, dosežen v veljavnem času, prinese 1 točko.

Noben zadetek, dosežen po znaku za konec igre, ne prinaša točk.

V kolikor neodločen izid ni predviden v pravilih in programu tekmovanja, je potrebno v primeru neodločenega rezultata izvesti dodatno zbijanje tekmovalcev, v času, ki je za polovico krajši od časa, predvidenega za redno zbijanje.

Dodatno zbijanje se nadaljuje po 30 minutnem odmoru.

V primeru novega izenačenega rezultata, se po 10 minutah odmora, nadaljuje z novo serijo zbijanja v trajanju 1 minute. Če tudi v tem primeru ne dobimo zmagovalca, je potrebno po 5 minutnem odmoru, zbijanje nadaljevati na isti način, vse do odprave enakosti rezultata. Za dodatne serije zbijanja, ogrevanje igralcev ni predvideno.

7. Višja sila

Kadar med tekmo pride do prekinitve zaradi višje sile (izpada električnega toka, nevihte ipd.), je tekmo potrebno razveljaviti. Z istimi igralci jo je potrebno ponoviti takoj, ko je to mogoče.

B. Ženske in dečki do 14 let

1. Balinišče

Balinišče za to igro je prikazano na slikah 4 in 5.

2. Cilji

Razporeditev ciljev je prikazana na sliki 25. Trije cilji so oddaljeni drug od drugega 80 cm. Prvi je oddaljen 55 cm od črte 1. linije.

3. - 4. - 5. - 6. - 7. Glejte odstavek A. Člani in mladinci do 18 let.

56. člen: Hitrostno zbijanje v parih - štafeta

A. Člani in mladinci do 18 let

V tej tekmi sodelujeta 2 ekipi s po dvema igralcema, ki eden za drugim zbijata krogle (vsak od njiju zaporedoma meče 4 krogle).

Kar se tiče balinišč, materiala, načina metanja in veljavnosti zadetkov, trajanja igre, točkovanja in višje sile - glej 55. člen.

V nadaljevanju so navedene samo posebnosti te igre:

1. Razporeditev krogel-ciljev

mora ves čas tekmovanja ostati enaka.

- prvi in tretji cilj: postavljena sta na pozicijo št. 4 na preprogi;
- drugi in četrti cilj: postavljena sta na pozicijo št. 2 na preprogi.

2. Preproge

Preproge so enake kot pri progresivnem zbijanju za posameznike. Na preprogah so označene pozicije ciljev (glej 1. točko).

3. Stojala za krogle

Za ekipo, ki jo sestavljata dva igralca, je potrebno zagotoviti 4 stojala za krogle.

4. Stranske zaščite za krogle

Zagotoviti je treba tudi stranske zaščite za krogle, ki ne smejo motiti igralcev. Zato naj stojijo vzporedno s preprogo, 1 meter proč od stranskih linij igrišča. Kot je označeno na shemi, naj bodo razporejena od dna igrišča do osnovne črte (črte 1. linije). Izdelana naj bodo iz enega ali več kosov, zaradi stabilnosti pa morajo biti dovolj težka.

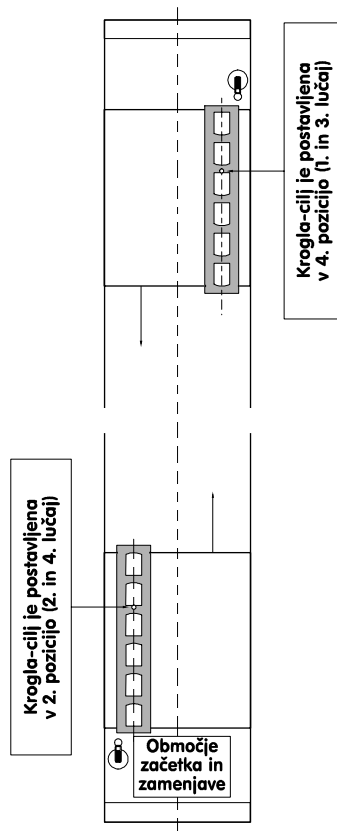
Dimenzije: dolžina (L) = 7,5 m, višina (H) = najmanj 20 cm.

Stojala lahko postavimo na železni nosilec v obliki črke U. Priporočena barva: ista kot barva preproge.

Slika 26: Hitrostno zbijanje v parih
Člani in mladinci do 18 let

Preproge so razporejene enako kot pri hitrostnem zbijanju.

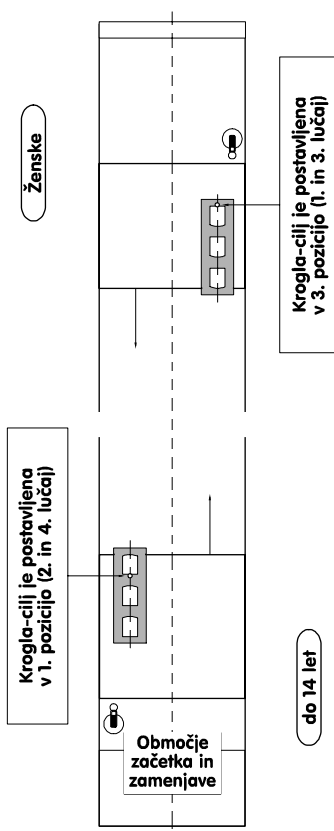
Zamenjava po lučajih 4 krogi



Slika 27: Hitrostno zbijanje v parih
Ženske in dečki do 14 let

Preproge so razporejene enako kot pri hitrostnem zbijanju.

Zamenjava po lučajih 4 krogi



5. Položaj (mesto) igralcev v igri

Na začetku igre se oba igralca iste ekipe nahajata na isti strani balinišča.

6. Veljavnost zbivanja

Poleg pogojev, ki so navedeni v 5. odstavku 55. člena, je pri zamenjavi dveh igralcev potrebno dosledno spoštovati naslednje zahteve:

A. Igralec, ki ne igra, s kroglo v roki čaka za črto 2. linije, ne da bi stopil nanjo.

B. Ta položaj (mesto) lahko zapusti in vstopi v igro šele potem, ko se ga njegov soigralec dotakne z roko. V trenutku dotika igralec še vedno stoji za črto 2. linije.

C. Če igralčev vstop v igro ni v skladu s pravilnikom, se njegova prva zbita krogla razveljavi. Po tretjem nepravilnem prihodu je ekipa diskvalificirana.

B. Ženske in dečki do 14 let

Razporeditev krogel-ciljev

mora ves čas tekmovanja ostati enaka.

- prvi in tretji cilj: sta postavljena na pozicijo št. 3 v preprogi;
- drugi in četrti cilj sta postavljena na pozicijo št. 1 v preprogi.

Kar se tiče vseh ostalih pravil, glejte zgoraj navedeni odstavek A.

9. POGLAVJE

IGRA V KROG

57. člen:

1. Balinišče

Balinišče za to igro je opisano v 4. členu in prikazano na slikah 2 do 5.

2. Sestava ekip

Igrajo jo lahko posamezniki (igralec proti igralcu), pri katerih ima vsak po 4 krogle, ali pa jo igrajo v parih (dva igralca proti dvema igralcema), pri katerih ima vsak igralec po 3 krogle. Tekma traja 8 obratov.

3. Način igre

V istem obratu morajo igralci bližati ali pa zbijati z vsemi razpoložljivimi krogami. Način igre v posameznem obratu (zbijanje ali bližanje) izbere ekipa, ki jo je prej določil žreb. (V naslednjem obratu se nato način ige spremeni nakar se ekipi potem izmenjujeta vse do konca). Ekipa, ki jo pred začetkom tekme določi žreb, meče balin v dveh zaporednih obratih, v naslednjih dveh obratih pa ta pravica pripade nasprotni ekipi. (Ekipi vse do konca tekme izmenično mečeta balin).

4. Potek igre

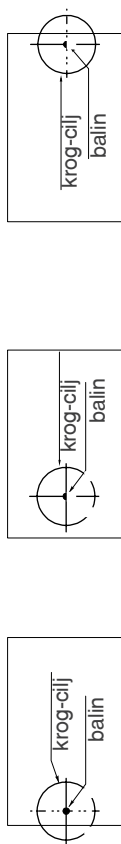
a. Met balina in začrtovanje kroga

V dveh zaporednih obratih meče balin isti igralec (ekipa), med samim obratom pa balin ostane na svojem mestu.

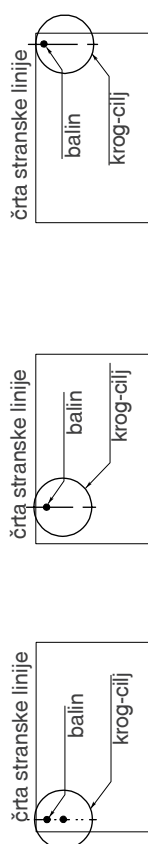
Slika 28: Zaris ciljnega kroga

Balin, ki ga igralec vrže, se ustavi na neki poljubni točki znotraj pravokotnika (veljavnosti), nasprotnik pa zariše ciljni krog (krog-cilj); pri tem ima na voljo dve možnosti:

A: Balin je v središčnem delu veljavnostnega pravokotnika. Balin je središče ciljnega kroga.



B: Balin leži vzdolž črte stranske linije igrišča. Ciljni krog se dotika črte stranske linije.



Balin miruje; če ga premakne krogla, s katero igralec bliža ali zbijja, ga mora na prejšnje mesto postaviti igralec, ki je premik povzročil.

V kolikor je bilo metanje balina dvakrat nepravilno (glej 34. člen), ga nasprotnik postavi znotraj velikega pravokotnika.

9. POGLAVJE

Če ga premakne bližana krogla, ga postavimo na prvotno mesto, vendar je potrebno predhodno oceniti, kolikšna je verjetnost za nastanek »biberona«.

Kadar se igra na zbijanje, balina ni mogoče napovedati, ker ga mora zbijačev nasprotnik umakniti z danega mesta.

V kolikor je bilo metanje balina dvakrat nepravilno (glej 34. člen), ga nasprotnik postavi znotraj velikega pravokotnika.

Igralec (ali ekipa), ki ni metala balina, zariše krog tako, kot kaže slika 28.

Igralec (ali ekipa), ki bliža v četrtem, bliža tudi v petem obratu.

Igralec, ki bliža, mora v cilj poslati kar največ svojih krogel. Cilj predstavlja krog s premerom 1,40 m, ki ga je treba zarisati na podlago kar najbolj razločno, tako da ga bodo videli igralci in gledalci.

Igralec, ki bliža, mora kroglo poslati v ciljni krog, zbijač pa mora to kroglo zadeti. Igralec, ki bliža, lahko nadaljuje z igro šele, ko njegov nasprotnik uspešno zbije igralčevo kroglo.

b. Bližanje

Za pravilno bližanje velja, da se krogla ustavi znotraj kroga, pri čemer njen največji obod ni izven zunanje meje na tleh narisane kroga (glejte 32. člen in sliko 8).

Kroglo, ki je bila ugotovljena kot neveljavna, je potrebno odstraniti z balinišča.

Točkovanje: Vsaka pravilno bližana krogla prinese 1 točko, »biberon« pa 2 točki. Biberon je krogla, ki se ustavi manj kot 0,5 cm od balina.

Krogla, ki premakne balin za več kot 50 cm in ostane v krogu, prinese samo eno točko, čeprav je »biberon«.

c. Zbijanje

Zbijanje prinese točko, kadar pravilno zbita nasprotnikova krogla (43. in 46. člen) zapusti krog (32. člen a in b). Kroglo, ki se premakne znotraj kroga, je potrebno znova postaviti na prejšnje mesto.

Po veljavnem zbijanju je potrebno z balinišča umakniti vse krogle.

Točkovanje: vsak pravilen zadetek prinese 1 točko, če pa se zbijoča krogla ustavi v notranjosti kroga, to prinese 2 točki.

5. Posebni primeri: krogle, ki ostanejo

a. igralcu, ki bliža: igralec bliža in skuša osvojiti 1 ali 2 točki v skladu z zgoraj navedenimi pravili.

b. igralcu, ki zbija: kadar v krogu ni več krogel, lahko igralec:

1. zbija nasprotnikovo kroglo, ki stoji na mestu balina, vendar nikoli v izgubljenem položaju;
2. največ 2-krat v enem obratu zbija balin in za vsak pravilen zadetek osvoji 2 točki. Zbijanje prinese točko, če se pravilno zbiti balin (43. in 46. člen) izgubi oz. odide iz ciljnega kroga (32. člen a in b). Balin, ki se v notranjosti kroga samo premakne, je potrebno znova namestiti na prejšnje mesto.

6. Priporočila

Zaradi pravočasnega informiranja gledalcev, je spremembe rezultata potrebno vnašati v točkovno tabelo po vsaki igrani krogli. Za lažje spremljanje srečanja je potrebno obesiti dobro vidno tablo, ki kaže številko obrata (od 1 do 8). Ciljni krog naj bo začrtan tako, da ga bodo brez težav videli gledalci in igralci.

9. POGLAVJE

7. Napake

Pri enakomernem izmenjavanju metanja balina ali pri izmenjavanju bližanja in zbijanja je prišlo do pomote.

a. Če se napako ugotovi med samim obratom, je treba ta obrat razveljaviti in ga pravilno ponoviti.

b. Če se napako ugotovi na koncu obrata, je obrat veljaven. Če je le mogoče, sodnik znova vzpostavi pravilni vrstni red igranja, tako da ob številu preostalih obratov upošteva predvsem enakomerno in pravilno menjavo bližanj ter zbijanj.

c. Če sodnik pomoto ugotovi šele na koncu tekme, se upošteva doseženi rezultat.

8. Izenačen izid

Če pravilnik tekmovanja ne predvideva izenačenega izida, nasprotnika (ali nasprotni ekipi) odigrata dodatek (2 obrata) s po eno kroglo na igralca (pari) ali dvema kroglama na igralca (posamezniki).

Balin vrže po enkrat vsaka ekipa.

Če je rezultat še vedno izenačen, je potrebno dodatni obrat ponoviti, pri čemer se morata bližanje in zbijanje izmenjavati v enakomernem zaporedju. Postopek je potrebno ponavljati dokler se ne dobi zmagovalca.

KAZALO

Prvi del

Terminologija

Definicija uporabljenih strokovnih izrazov 3

Drugi del

1. poglavje

Materiali - balinišče

- 1. člen: Krogle 5
 - A. Lastnosti krogel 5
 - B. Kontrola krogel 6
- 2. člen: Lastnosti balina 6
- 3. člen: Lastnosti risalke 7
- 4. člen: Lastnosti balinišča 7
 - Člani in mladinci do 18 let 9
 - Ženske 10
 - Dečki do 14 let 11

2. poglavje

Igra

- 5. člen: Načela igre 12
- 6. člen: Potek igre 12
- 7. člen: Štetje točk 13
- 8. člen: Točke, do katerih se igra in čas trajanja igre 13
- 9. člen: Zmagovalec igre 14
 - Igra z nerazveljavljenim oz. neizgubljenim balinom 14
 - Dodatno bližanje za določitev zmagovalca: Način 15

3. poglavje

Pravice in dolžnosti igralcev

1 - Ekipe - rekviziti - zarisovanje linij - premikanje - merjenje 16

KAZALO

10. člen: Postava ekipe	16
11. člen: Rekviziti	17
12. člen:	17
A. Zarisovanje linij	17
B. Veljavnost črt (linij)	17
C. Obnavljanje izbrisanih črt (linij)	17
D. Uporaba risalke	18
E. Nepravilni zarisi pri zbijanju	18
F. Ocenitev razdalj med predmeti	18
13. člen: Zaznamovanje predmetov	18
Krogle	18
Balin	19
14. člen:	19
A. Postavitev z bližanjem ali zbijanjem nepravilno premaknjenih predmetov na prejšnje mesto	19
B. Premaknjeni predmeti in izbrisano zaznamovanje	20
C. Svojevoljna pomaknitev	20
15. člen: Kdo in kako meri?	20
16. člen: Predmeti, pomaknjeni med merjenjem	20
17. člen: Kdaj se lahko meri?	21
18. člen: Izguba pravice do merjenja	21
19. člen: Kontrola merjenja	21
20. člen: Dotaknjeni (ali premaknjeni) predmeti pri merjenju	21
21. člen: Enako oddaljene krogle od balina (enakost)	22
22. člen: Krogla drugega igralca (pomotoma igrana)	22
23. člen: Zamenjava krogle z drugo razpoložljivo	22
24. člen: Mesto za krogle	22
A. Neodigrane krogle	22
B. Že igrane, toda izgubljene ali razveljavljene krogle	23
25. člen: Netočna napoved števila še neodigranih krogel	23
26. člen: Igranje več krogel	23
2 - Položaj igralcev	24
27. člen:	24
A. Mesto igralca, kadar igra in obveznost igranja	24
B. Mesta ostalih igralcev	24
28. člen: Odhod z balinišča	24

3 - Teren balinišča	25
29. člen: Komu pripada teren?	25
30. člen: Kdaj se lahko izravna teren?	25
4. poglavje	
Sojenje in kazni	
31. člen:	26
A. Sojenje	26
B. Kazni, ki jih sodnik lahko izreče igralcem	26
C. Kazni, ki jih sodnik lahko izreče spremljevalcem (vodjem) ekipe	27
D. Izvajanje kazni	27
E. Retroaktivni učinki kazni	27
F. Hude nepravilnosti	28
5. poglavje	
Bližanje in zbijanje - splošne določbe	
32. člen: Izgubljeni predmeti	30
A. Izgubljeni predmeti, ko se zaustavijo	30
B. Izgubljeni predmeti, ko se premikajo	30
C. Predmet, ki se giblje in naleti na izgubljen ali razveljavljen predmet	31
D. Predmet, ki se dotakne predmeta na mejni liniji	31
33. člen: Izgubljena krogla, ki se je vrnila v igro (na teren)	31
34. člen: Pravilno metanje balina	31
Drugi lučaj	31
Ustavljeni ali iztirjeni balin	32
35. člen: Pravilo prednosti	32
36. člen: Napaka ekipe, ki ni igrala	32
a. Veljaven lučaj	32
b. Neveljaven lučaj	32
37. člen: Zaustavljeni ali iztirjeni predmeti po igralcu	33
38. člen: Pogreznjeni predmeti	33
39. člen: Dovoljeni čas za igranje posamezne krogle	33

KAZALO

6. poglavje

Zbijanje

40. člen: Napoved predmeta	34
41. člen: Napoved, ki ni natančna ali pa je ni	34
42. člen: Zaris pri zbijanju	34
Slabo začrtani zarisi	35
Izbrisan zaris, mesto padca ali zaznamovanja	36
43. člen: Pravilno zbijanje	36
<i>Slike 11 - 18</i>	37-41
44. člen: Zbijanje ob stranski liniji	42
45. člen: Zbijanje balina	42
1. Napovedano zbijanje balina	42
2. Nenapovedano zbijanje balina	43
46. člen: Premaknjeni predmeti, ne da bi se jih dotaknili drugi predmeti	43
47. člen: Predmet z drugega terena spremeni igro	43
48. člen: Predmet se v trenutku zbijanja slučajno premakne po nesreči ali brez razloga	44
49. člen: Krogla, ki ostane na igrišču, ne da bi se česa dotaknila	44

7. poglavje

Bližanje

50. člen: Pogoji za pravilno bližanje	45
51. člen: Merjenje razdalj (premikov)	45
52. člen: Razdalje premikov predmeta izven balinišča	46
53. člen: Metanje krogle, ko se predmeti še premikajo	46

8. poglavje

Tekme v zbijanju

54. člen: Natančno zbijanje	47
A. Člani in mladinci do 18 let	47
1. Balinišče	47
2. Cilji	47
3. Materiali	47
4. Veljavnost zbijanja - točkovanje	48

KAZALO

5. Potek tekme	48
<i>Slika 21: Natančno zbijanje za člane in mladince do 18 let</i>	50
<i>Slika 22: Natančno zbijanje za ženske in dečke do 14 let</i>	51
6. Višja sila	52
B. Ženske in dečki do 14 let	52
1. Balinišče	52
2. Cilji	52
5. Potek tekme	52
3. - 4. - 6. Glejte odstavek A. Člani in mladinci do 18 let	53
55. člen: Hitrostno zbijanje	53
A. Člani in mladinci do 18 let	53
1. Balinišče	53
2. Cilji	53
3. Materiali	53
<i>Slika 23: Stojalo za kroglo</i>	54
<i>Slika 24: Hitrostno zbijanje za člane in mladince do 18 let</i>	55
<i>Slika 25: Hitrostno zbijanje za ženske in dečke do 14 let</i>	56
4. Pravila hitrostnega zbijanja	57
5. Veljavnost zbijanja	57
6. Čas tekme - točkovanje	58
7. Višja sila	58
B. Ženske in dečki do 14 let	59
1. Balinišče	59
2. Cilji	59
3. - 4. - 5. - 6. - 7. Glejte odstavek A. Člani in mladinci do 18 let	59
56. člen: Hitrostno zbijanje v parih - štafeta	60
A. Člani in mladinci do 18 let	60
1. Razporeditev krogel-ciljev	60
2. Preproge	60
3. Stojala za kroglo	60
4. Shranjevanje krogel	60

KAZALO

<i>Slika 26: Člani in mladinci do 18 let</i>	61
<i>Slika 27: Ženske in dečki do 14 let</i>	62
5. Položaj (mesto) igralcev v igri	63
6. Veljavnost zbijanja	63
B. Ženske in dečki do 14 let	63
Razporeditev krogel-ciljev	63
9. poglavje	
Igra v krog	
57. člen:	64
1. Balinišče	64
2. Sestava ekip	64
3. Način igre	64
4. Potek tekmovanja	64
<i>Slika 28: Zaris ciljnega kroga</i>	65
5. Posebni primeri: krogle, ki ostanejo	66
6. Priporočila	67
7. Napake	68
8. Izenačen izid	68

Za interno uporabo

Izdala: Balinarska zveza Slovenije
1000 Ljubljana, Tržaška 2

Naklada: 800 izvodov

Grafična izvedba: MATIT TRADE d.o.o.
Ob železnici 14, 1000 Ljubljana