



F.I.B.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE BOULES

**MEDNARODNI TEHNIČNI PRAVILNIK
(MTP)**



BZS

BALINARSKA ZVEZA SLOVENIJE

Ljubljana, junij 2020

Komisija za Mednarodni tehnični pravilnik

Besedilo Mednarodnega tehničnega pravilnika je potrdil Kongres v Lyonu leta 1999.

V besedilu MTP, izdanega leta 2020 so upoštevane spremembe, sprejete na:

- kongresu FIB v Kranju, 2001;
- kongresu FIB v Feltrah, 2011;
- kongresu FIB v Bahia Blanci, 2013;
- kongresu FIB na Reki, 2015;
- kongresu FIB v Casablanci, 2017;
- sestankih izvršnega odbora Mednarodne balinarske zveze (F.I.B. - 2004, 2007, 2018);
- svetovnem prvenstvu v Turčiji 2019, veljajo od 1. 1. 2020.

CIP - Kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

796.28(062.13)

087.5

MEDNARODNI tehnični pravilnik (MTP) / [prevod Komisija za Tehnični pravilnik Balinarske zveze Slovenije ; priredba grafik iz originala Tedy Grbec]. - [2. ponatis]. - Ljubljana : Balinarska zveza Slovenije, 2020

Prevod dela: Règlement technique international

ISBN 978-961-95015-0-4

COBISS.SI-ID 16446723

Impozicija in tisk: GT-design d.o.o.

Naklada: 300 kos

PRVI DEL

DEFINICIJA UPORABLJENIH STROKOVNIH IZRAZOV

BALIN - lesena kroglica, katere značilnosti so določene z 2. členom MTP.

BALINIŠČE - balinarsko igrišče, na katerem poteka igra (glej slike 2 do 5).

BLIŽANJE - prizadevanje da bi kroglo s pravilnim lučajem vrgli na zeleno mesto, to je čim bližje balinu.

ČRTE (LINIJE) - 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) - situacija v igri, ko sta balinu najbližji krogli, ki ne pripadata isti ekipi, enako oddaljeni od balina.

IGRA (OBRAT) - 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), na igrišču pa ni več predmetov v gibanju.

IGRANJE - označuje tako bližanje kot zbijanje.

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

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

NOSILEC KROGEL - stajalo za shranjevanje ene 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 balin.

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

PREPROGA - podloga iz primerne 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 pri označevanju 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, poleg MTP lahko še:

- Uradni pravilniki prvenstev, turnirjev in drugih tekmovanj, ki jih organizira F.I.B.,
- Uradni pravilniki prvenstev in vseh ostalih tekmovanj, ki jih organizirajo nacionalne balinarske zveze.

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

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

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

DRUGI DEL

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 s homogeno kemično zgradbo (pri »zamaških« so dovoljene različne zlitine).

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

Krogle morajo:

- biti okrogle, z največjim odstopanjem do 0,2 mm;
- biti uravnotežene, z največjim odstopanjem do 1,1 % mase krogel;
- biti trde med 20 do 30 HR (trdota po Rockwellu) pri obremenitvi 150 kg z nižjo toleranco za preproge (najmanj 17 HR);
- imeti premer med 90 in 110 mm;
- imeti težo med 900 in 1200 gramov.

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

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

Za mednarodna tekmovanja v omenjenih kategorijah velja:

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

B. Kontrola krogel

Po protokolu, ki je del pravilnika Mednarodne balinarske zveze FIB, sta za krogel, 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 se kaznuje v skladu z disciplinskimi določili FIB.

Nacionalne balinarske zveze lahko za tekmovanja, ki potekajo pod njihovo pristojnostjo, določijo postopek, ki omogoča sodniku, da ob sodelovanju predstavnika organizatorja tekmovanja razveljavi krogel, za katere s kontrolno napravo (podobno napravi, ki je opisana v prejšnjem odstavku) ugotovi, da so neregularne, in sproži ustrezne disciplinske ukrepe.

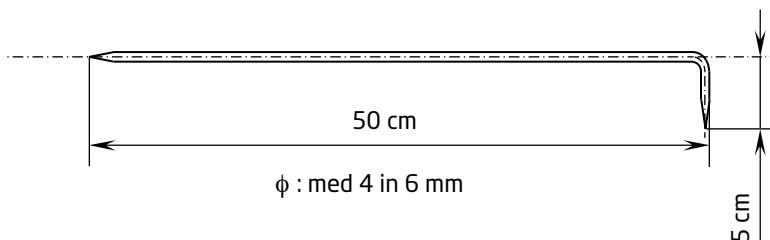
2. ČLEN: LASTNOSTI BALINA

Balin mora biti premera od 35 do 37 mm in teže 25 g (± 2 g), biti mora lesen, neokovan, enakomerno obarvan, neobtežen ter brez vložkov in zarez.

Izjema: Pri natančnem zbijanju mora biti balin - cilj obvezno 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 ustrezati meram, ki so navedene na sliki 1.

4. ČLEN: LASTNOSTI BALINIŠČA

Igra poteka na pravokotnem prostoru, ki se imenuje balinišče in ima naslednje dimenzije:

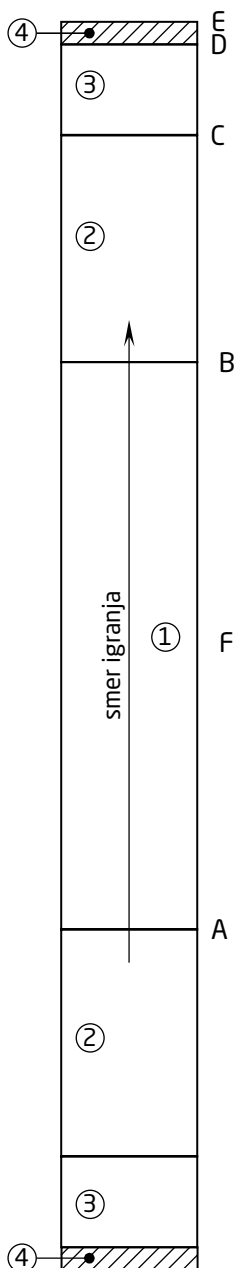
- največja dolžina: 27,50 m (dovoljena odstopanja ± 5 cm);
- največja širina: 4,00 m;
- najmanjša dovoljena širina: 2,50 m

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.

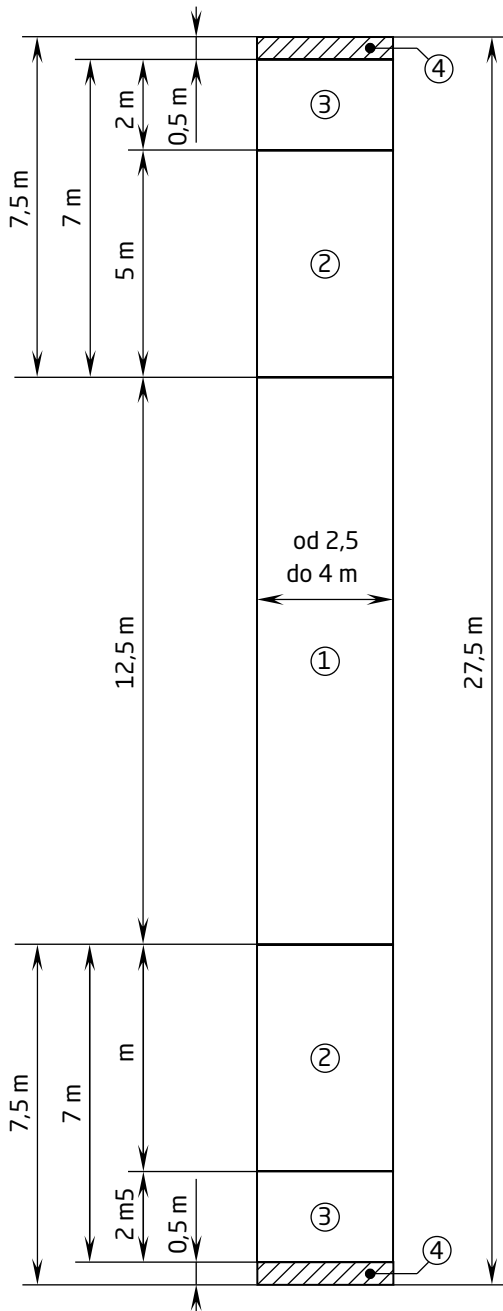
Igralna podlaga je lahko iz različnih materialov, mora pa omogočiti uporabo MTP (označevanje zarisov predmetov in črt izbijanja).

Slika 2: Balinišče

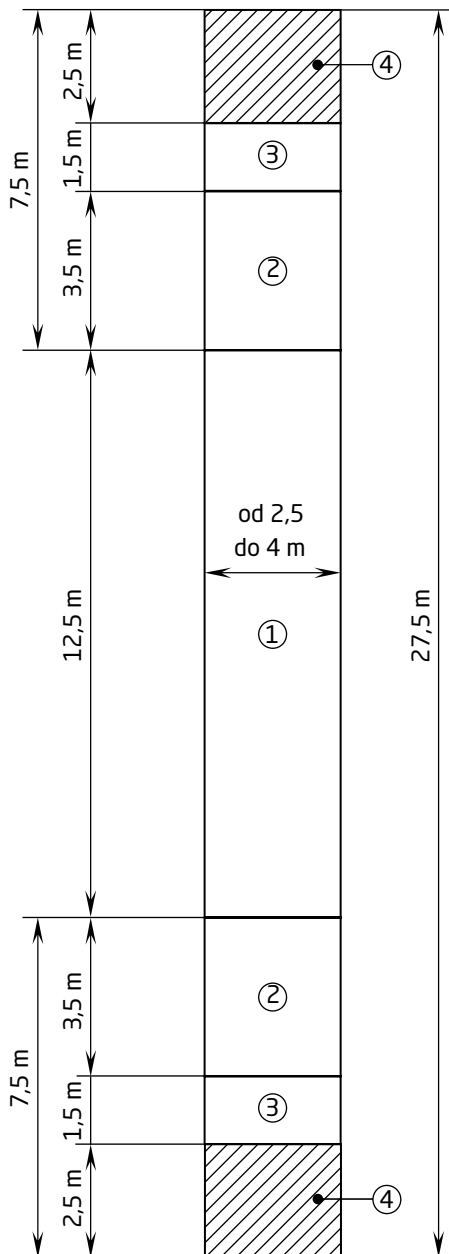
**Poimenovanje****A:** linija meta**B:** prva linija**C:** druga linija ali linija najdaljšega lučaja balina**D:** tretja linija ali linija dna balinišča**E:** četrta linija ali končna linija balinišča**F:** stranska linija balinišča**Deli balinišča****1:** osrednji pravokotnik (steza)**2:** pravokotnik veljavnosti balina (veliki)**3:** dodatni pravokotnik (mali)**4:** dno igrišča**2 + 3:** površina, na kateri poteka igra**2 + 3 + 4:** pravokotnik dolžine 7,5 m ali cona zaleta**Zarisovanje na balinišču**

je dovoljeno samo z risalko

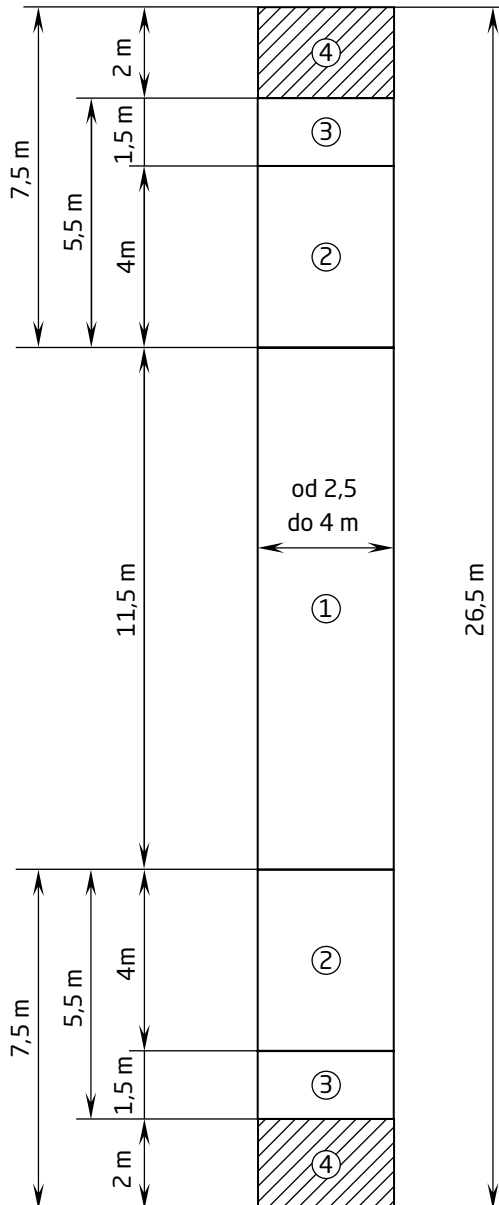
Slika 3: Dimenzije balinišča za člane in mladince do 18 let



Slika 4: Dimenzije balinišča za ženske



Slika 5: Dimenzije balinišča za dečke do 14 let



IGRA

5. ČLEN: NAČELA IGRE

Igra temelji na načelu, da igralci, ko pridejo na vrsto, poskušajo svoje kroglice čim bolj približati predmetu, ki se imenuje balin. Igralci nasprotni ekipe poskušajo svoje kroglice približati še bližje balinu oziroma z zbijanjem odstraniti tiste kroglice, ki to ovirajo.

6. ČLEN: POTEK IGRE

Igro začne ekipa, ki je z žrebom dobila balina in po metu balina igra prvo kroglo. Za tem igra ekipa, ki ne drži točke (punta), dokler z bližanjem ali zbijanjem točke ne prevzame.

Če po zbijanju ali bližanju na igrišču ni ostala nobena krogla, nadaljuje z igro nasprotna ekipa.

Ko ena ekipa za igro nima več krogel, igra nasprotna ekipa in poskuša osvojiti dodatne točke z bližanjem ali zbijanjem krogel, ki to ovirajo. Ekipa lahko zbija tudi balina, vendar mora to 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 v obratu odigrali vse kroglice, osvoji ekipa toliko točk, kolikor njenih krogel je bližje balinu od najbližje nasprotnikove kroglice. Ekipa lahko sprejme točke, ki ji jih ponudi (prizna) nasprotna ekipa, ne da odigra vse kroglice.

Če je balin izgubljen (veljaven ali sprejet met) in ima kroglice samo še ena ekipa, dobi ta ekipa toliko točk, kolikor 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 metala predhodno.

8. ČLEN: TOČKE, DO KATERIH SE IGRA, IN ČAS TRAJANJA IGRE

Programi ali objave o tekmovanjih morajo vsebovati podatek o številu točk, do katerega 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 pa ne daljše od 3 ur. Pri določanju časa trajanja igre je vedno potrebno paziti na to, da se tekmovanje zaključi v predvidenem času. V izjemnih primerih se po predhodni objavi organizacijskega odbora in s sodnikovim soglasjem lahko zmanjša število točk ali skrajša čas trajanja igre. Število točk v nobenem primeru ne sme biti manjše od 7, trajanje igre pa ne krajše od 1 ure.

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, ki je:

- Prva dosegla predvideno število točk v predvidenem času trajanja tekme;
- Dosegla večje število točk ob 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 nerazveljavljivim oz. neizgubljenim balinom v skladu z **odstavkom A.**

Če je rezultat tudi ob zaključku dodatnega obrata še vedno izenačen, se zmagovalca določi z dodatnim bližanjem v skladu z **odstavkom B.**

A - Igra z nerazveljavljivim oz. neizgubljenim balinom

Pravilo: Pri napovedanem ali nenapovedanem zbijanju kot tudi pri bližanju razveljavljen balin, se v vseh primerih vrne na prejšnje mesto. S pravilnim bližanjem ali z napovedanim zbijanjem premaknjen balin, ki ostane znotraj igralne površine, se obravnava kot veljaven. (Pri nenapovedanem zbijanju balina se upoštevajo določila 45. člena.)

Posebni primer: Če mesto balina (popolnoma ali delno) zavzema krogla, se ukrepa po naslednjem postopku:

- Balin se postavi na njegovo prejšnje mesto.
- Kroglo se postavi v dotik z balinom na liniji, ki povezuje začetno zaznamovanje krogle in balina.
- Če mesto balina zavzame igrana krogla, se to vedno postavi v dotik z balinom pred njim in s strani, iz katere je prišla igrana krogla. Omenjene krogle se nikoli ne sme postaviti tako, da bi bila izgubljena.
- Če igrana krogla deloma zavzema mesto krogle, ki bi jo bilo potrebno premakniti, potem se te krogle ne premika, temveč se igrana krogla postavi na najbližje prosto mesto v dotik z balinom na način, ki je opisan v točkah 2. in 3.
- Če mesto balina zavzema več krogel, se uporablja isto pravilo.

B - Dodatno bližanje za določitev zmagovalca: način izvedbe

- Balin ostane na svojem mestu.
- Vse krogle se odstrani s terena.
- Igralec ekipe, ki je vrgla balina, bliža prvi.
- 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.
- Igralec nasprotnke ekipe prav tako bliža eno kroglo in sodnik ponovi postopek, opisan pod točko 4.

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

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 nepravilnost ugotovljena po koncu tekme, se ekipo, ki je napako zagrešila, diskvalificira. Ta ekipa izgubi pravico 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 v celoti niti delno zbrisati linije (izjemoma je to dovoljeno v primeru, kadar je potrebno črto izbrisati zaradi pravilnega zarisu pri zbijanju).

Po pravilnem metu balina je prepovedano popravljanje črte druge linije (linije najdaljšega meta balina).

B. Veljavnost črt (linij)

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

C. Obnavljanje izbrisanih črt (linij)

Kadar so črte slabo vidne ali nevidne, se prvotno zarisane črte (linije) obnovi. Kadarkoli je potrebno ugotoviti pravilnost nekega predmeta na mestu, kjer linija ni več vidna, se jo obnovi tako, da se z ravno črto poveže oba vidna konca linije z ene in druge strani omenjenega predmeta. Pri tem se lahko uporabi napeto vrvico tako, da je njen zunanji rob podaljšek zunanjega roba 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 je bila dolžna zarisati/obnoviti črte.

D. Uporaba risalke

Vse črte, zarisane 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

Vsaj risalko nepravilno ali slabo zarisani zarisi so veljavni, če pred zbijanjem ni bilo nobenih pripomb.

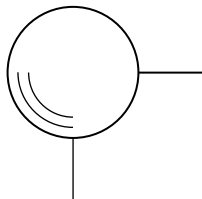
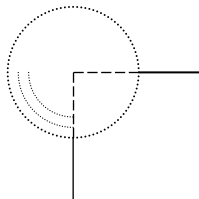
F. Ocenitev razdalj med predmeti

Pravilo iz prejšnjega odstavka prav tako velja za ocene razdalj med vsemi ostalimi predmeti, ki so manj, enako ali pa več kot 50 cm oddaljeni od napovedanega predmeta za zbijanje, če na takšno oceno, ki jo je opravila ena ali druga ekipa, pred zbijanjem ni bilo pripomb.

Poleg omenjenega ima vsaka ekipa pravico, da meritev preveri (kontrolira) s pomočjo ostalih uradno določenih merilnih naprav.

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**Slika 7: Določitev središčne točke, od katere merimo**

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

Balin:

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

14. ČLEN

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

V tem primeru postavitev predmetov na prejšnje mesto opravi nasprotnik, pri čemer pa velja, da nezaznamovanih ali slabo zaznamovanih predmetov v nobenem primeru ne more na prejšnje mesto ne postaviti ekipa, ki je odgovorna za njihovo zaznamovanje.

B. Premaknjeni predmeti in izbrisano zaznamovanje

Če v primeru nepravilnega bližanja ali zbijanja nasprotnik enega ali več premaknjenih predmetov, ki so ostali v igri, dvigne z njihovega novega mesta, njegova ekipa ne more priznati (sprejeti) meta.

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

C. Svojevoljna pomaknitev

Če gre za namerno premikanje predmeta, vendar 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. V času, ko sodnik opravlja meritve, morajo biti igralci od njega oddaljeni najmanj 2 metra. 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 pa je ta pomik predmeta očitno v njeno škodo, še vedno drži točko, v kolikor to potrjuje merjenje.

Premaknjeni predmet se postavi na prvotno mesto.

17. ČLEN: KDAJ SE LAHKO MERI?

Meri se lahko kadarkoli, razen po odločitvi sodnika (kadar je meritev opravil sodnik). Sprejeta nepravilna trditev ali nepravilno merjenje soigralcev, nasprotnika ali gledalcev ne izključuje pravice do ponovnega merjenja. Igrane krogle ostanejo na svojih mestih. Krogle, 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 novega merjenja, če je eden ali več predmetov že postavljenih na prejšnje mesto zaradi nepravilnega lučaja ali premaknitve.

19. ČLEN: KONTROLA MERJENJA

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

21. ČLEN: ENAKO ODDALJENE KROGLE OD BALINA (ENAKOST)

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

Če po končanem obratu enakost ostane, je obrat ničen in nobena ekipa neosvoji 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 ne šteje za napako, zato krogle v tem primeru ni dovoljeno zamenjati z drugo.

23. ČLEN: ZAMENJAVA KROGLE Z DRUGO RAZPOLOŽLJIVO

Na balinišču je prepovedana zamenjava igrane krogle z drugo razpoložljivo. Če do tega vseeno pride, se obe krogli razveljavita.

Prav tako je prepovedana zamenjava krogel med igro, razen v primeru, da je krogla počila, oziroma v primeru 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 nosilec za krogle ali v cono dna balinišča, če nosilca ni na voljo. V vsakem primeru morajo že igrane krogle biti na tisti strani balinišča, na kateri je balin.

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

25. ČLEN: NETOČNA NAPOVED ŠTEVILA ŠE NEODIGRANIH KROGEL

Igralci morajo na vprašanje nasprotnika povedati točno število še 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

Ko igralec vstopi v pravokotnik dolžine 7,5 m, iz katerega se igra, lahko iz njega izstopi, ne da bi pred tem prijel oziroma odigral kroglo, v pravokotnik pa vstopi soigralec in odigra svojo kroglo. Kroglo morata odigrati v času 45 sekund (39. člen MTP).

Igralec, ki bliža ali zbija, v času do izmeta krogle ne sme stopiti na nobeno od črt pravokotnika dolžine 7,5 m ali je prestopiti.

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

B. Mesta ostalih igralcev

Igralci morajo vedno stati izza črte 1. linije, ne da bi motili igralca, ki trenutno igra.

V trenutku zbijanja morajo biti vsi igralci poravnani ob stranski liniji, če je mogoče izven balinišča, vedno drug ob drugem vzdolž linije. Soigralci zbijalca 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.

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 zravnava teren balinišča, pri čemer pa ne sme narediti hribčkov, jarkov in podobnega. Na balinišče ne sme postavljati predmetov za signalizacijo in označevanje predmetov na terenu ali drugih s tem povezanih stvari.

Po lučanju balina se terena 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 zravnati 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.

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 določenega prekrška, lahko sodnik izreče eno izmed naslednjih kazni:

- opomin igralcu, ekipi ali ekipam;
- ukor igralcu ali ekipi;
- razveljavitev ene ali več krogel;
- odvzem pravice do ponovnega lučaja balina;
- razveljavitev tekočega obrata igre;
- dovoljenje oškodovani ekipi, da ponovno odigra kroglo¹;
- prekinitev igre za določen čas;
- izključitev igralca (igralcev) za določen čas;
- dokončna izključitev enega ali več igralcev;
- razglasitev tekme za izgubljeno za eno ali obe ekipi;
- dodelitev točk nasprotni ekipi;
- odvzem določenega števila točk v skladu s pravilnikom (programom) tekmovanja.

V primeru, da 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:

- beli karton (opozorilo);
- rumeni karton (ukor);
- rdeči karton (izključitev);

D. Izvajanje kazni

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

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

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

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

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

E. Retroaktivni učinki kazni

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

F. Hude nepravilnosti

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

- neprimerno vedenje, s kretnjami ali z besedami izraženo omalovaževanje, neprimerna drža ali oblačila, prostaške besede, nepošteni nameni;
- nepravilno podana postava ekipe;
- namerna neborbenost ekipe - če se ekipe ne borijo skladno s svojimi zmožnostmi;
- svojevoljno zavlačevanje igre s ciljem, da bi nasprotnika »zamorili« oziroma nanj negativno vplivali; to še posebej velja za prekoračitev časovnega roka za met;
- svojevoljno ustavljanje ali premikanje predmeta;
- zaustavitev balina ali krogel, ki se dotakne črte in še ni izgubljen(a);
- postavitev zaprek premikajočim se predmetom na terenu balinišča;
- neupoštevanje sodnikovih odločitev;
- medsebojno dogovarjanje v nasprotju z veljavnimi predpisi (urnik, število točk ...);
- prevare in goljufigije, še posebej glede uporabe krogel, ki niso v skladu s 1. členom. Takšno nepravilnost je potrebno takoj sporočiti Disciplinski komisiji FIB;
- izogibanje predložitvi izkaznice o registraciji, predložitve tuje ali ponarejene izkaznice o registraciji;
- razpravljanje igralca o napaki z nasprotniki, namesto da bi o tem obvestil sodnika;
- odhod z igrišča brez sodnikovega dovoljenja.

BLIŽANJE IN ZBIJANJE SPLOŠNE DOLOČBE

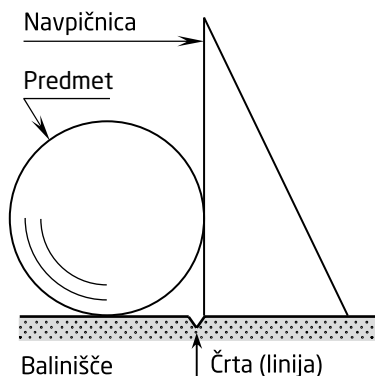
32. ČLEN: IZGUBLJENI PREDMETI

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.

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 ta ostane znotraj pravokotnika veljavnosti med črtama 1. in 2. linije, ki je na nasprotni strani od tistega, iz katerega je bil balin vržen. Met balina je potrebno izvesti v 20 sekundah po koncu prehodnega obrata. V nasprotnem primeru ekipa nasprotnika postavi balin v pravokotnik veljavnosti balina.

Drugi met

Če je prvi met nepravilen, ima ista ekipa pravico do drugega meta, razen v primeru, da je sodnik z žvižgom opozoril na kakršnokoli nepravilnost. Po dveh nepravilnih metih ima nasprotna ekipa pravico postaviti balin v pravokotnik veljavnosti balina skladno s svojimi željami (brez omejitev).

Ustavljen ali iztirjen balin s strani igralca

Nasprotna ekipa balin takoj postavi v pravokotnik veljavnosti balina (brez omejitev).

35. ČLEN: PRAVILO PREDNOSTI

Vsi nepravilni lučaji so prepuščeni odločitvi nasprotnika. Slednji lahko:

- V celoti sprejme novonastalo situacijo z možnostjo razveljavitve nepravilno igrane krogle;
- Zahteva vzpostavitev stanja pred nepravilnim lučajem z obvezno razveljavitvijo nepravilne krogle.

36. ČLEN: NAPAKA EKIPE, KI NI IGRALA

A. Veljaven met

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

V primeru, da hkrati naredita napako obe ekipi, torej gre za obojestransko napako, se vse predmete postavi v položaje pred metom, krogla pa se vrne ekipi, ki lahko ponovno igra.

B. Neveljaven met

V tem primeru gre za napako obeh ekip (obojestransko napako). Igrana krogla je razveljavljena in vsi predmeti so obvezno premaknjeni na položaje pred metom.

37. ČLEN: PREDMETI, KI JIH USTAVI ALI IZTIRI IGRALEC

Tudi za predmete, ki jih je zaustavil ali iztiril nasprotni igralec, 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 pogreznjene predmete postavi 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:

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

V primeru kršitve sodnik takoj razveljavi kroglo.

ZBIJANJE

40. ČLEN: NAPOVED PREDMETA

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

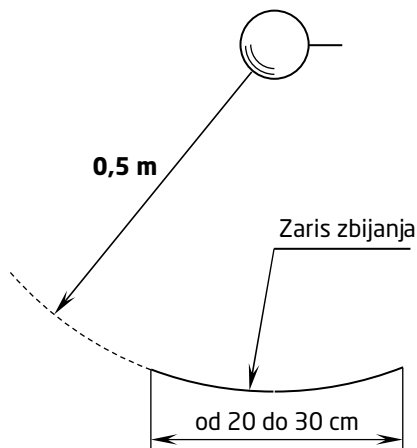
41. ČLEN: NAPOVED, KI NI NATANČNA ALI PA JE NI

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

42. ČLEN: ZARIS PRI ZBIJANJU

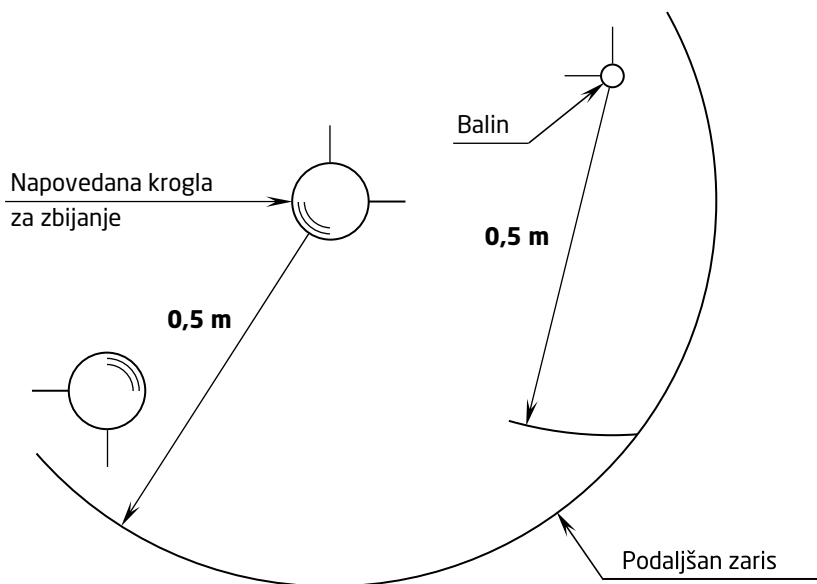
Nasprotnik naredi 50 cm pred napovedanim predmetom zaris v obliki loka dolžine 20 do 30 cm.

Slika 9: Zaris pri zbijanju



Kadar napovedani predmet obkrožajo drugi različni 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 ti stojijo v polmeru 50 cm od napovedanega predmeta in za njim

Slika 10: Podaljšan zaris pri zbijanju



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. Za to je tudi odgovoren. Kadar sodnik ne more točno ugotoviti mesta zarisa ali pa tega sploh ni, bo njegova odločitev v primeru dvoma vedno v korist zbijalca.

Izbrisan zaris, mesto padca ali zaznamovanja

V 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 ali izbriše zaris oziroma 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:

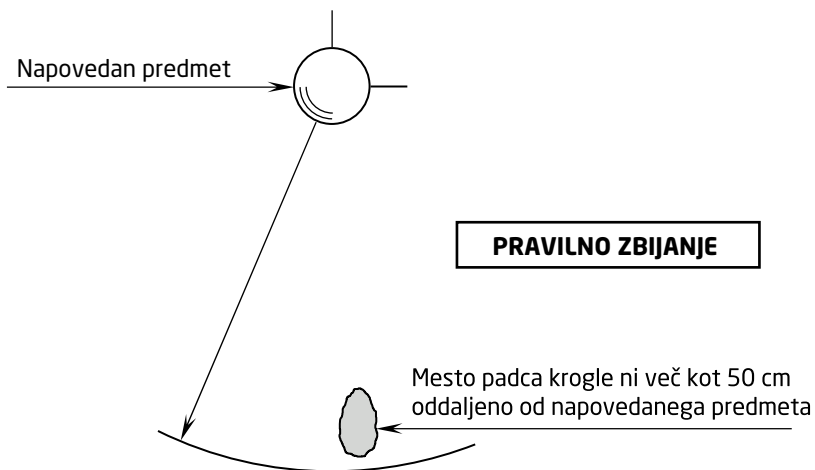
- Mesto padca krogle je manj kot 50 cm od napovedanega predmeta.
- Mesto padca krogle je manj kot 50 cm od prvega zadetega predmeta.
- Prvi zadeti predmet je manj kot 50 cm oddaljen od napovedanega predmeta. Ta razdalja je največji izmerjeni krog zadetih predmetov

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 50 cm, vendar se pred tem ne dotakne terena.²

Vse posledice pravilnega zbijanja morata obvezno sprejeti obe ekipi.

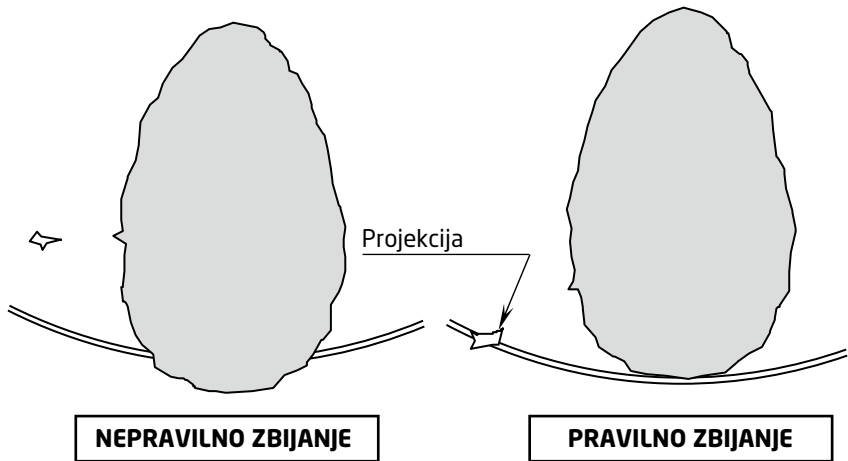
Slika 11: pravilno zbijanje



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

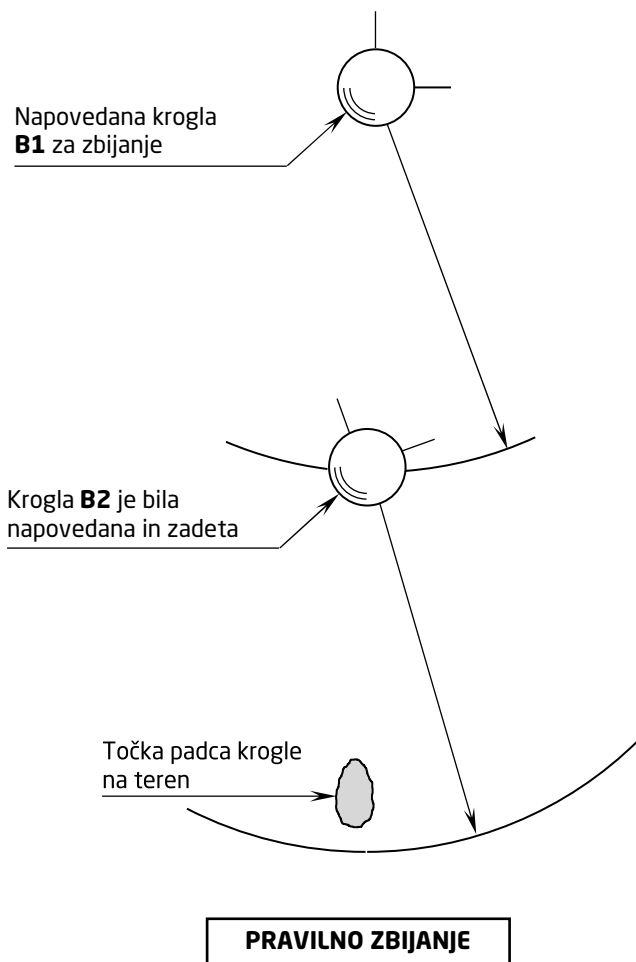
² - To ne velja za predmete, ki so od napovedanega predmeta oddaljeni več kot 0,5 m. Prav tako to ne velja za tiste predmete, ki se dotikajo predmeta, ki je oddaljen največ 0,5 m od napovedanega predmeta, vendar so sami oddaljeni od napovedanega predmeta več kot 0,5 m. V tem primeru ne velja pravilo,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

Slika 12: Odtis

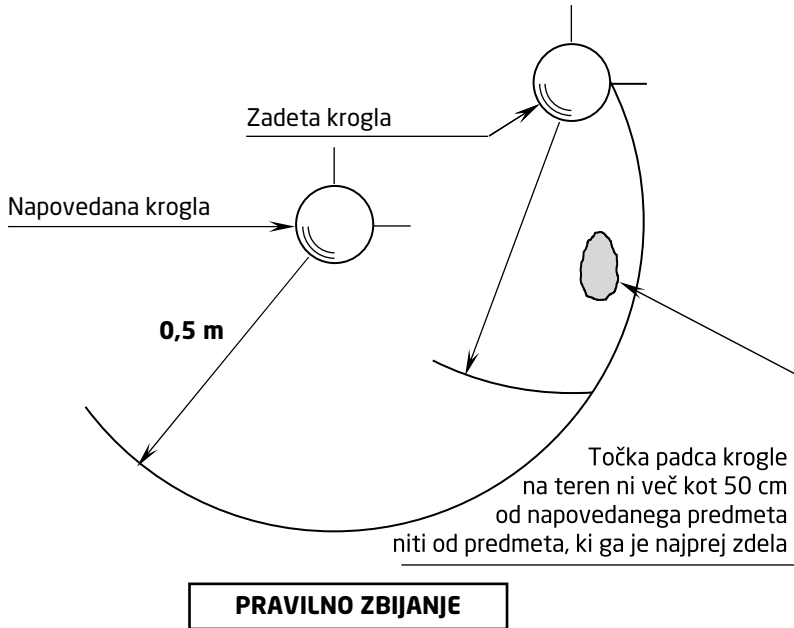


Slika 13: Pravilno zbijanje

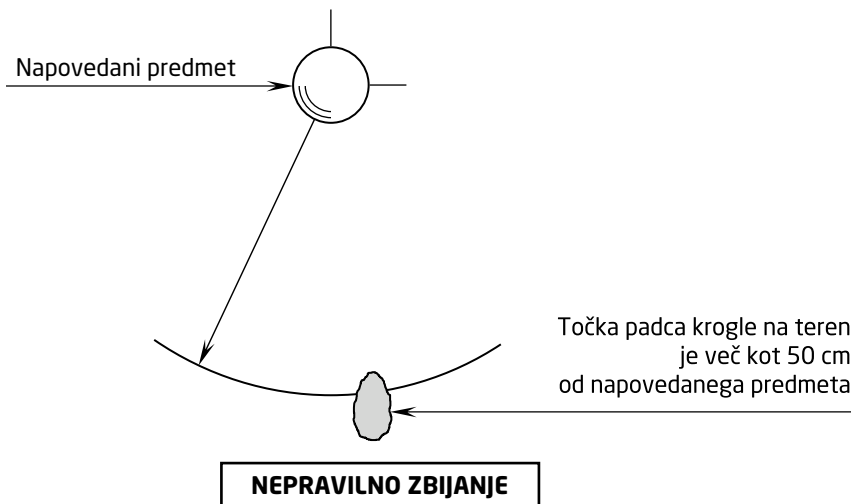
Ekipa A je izvedla zbijanje.



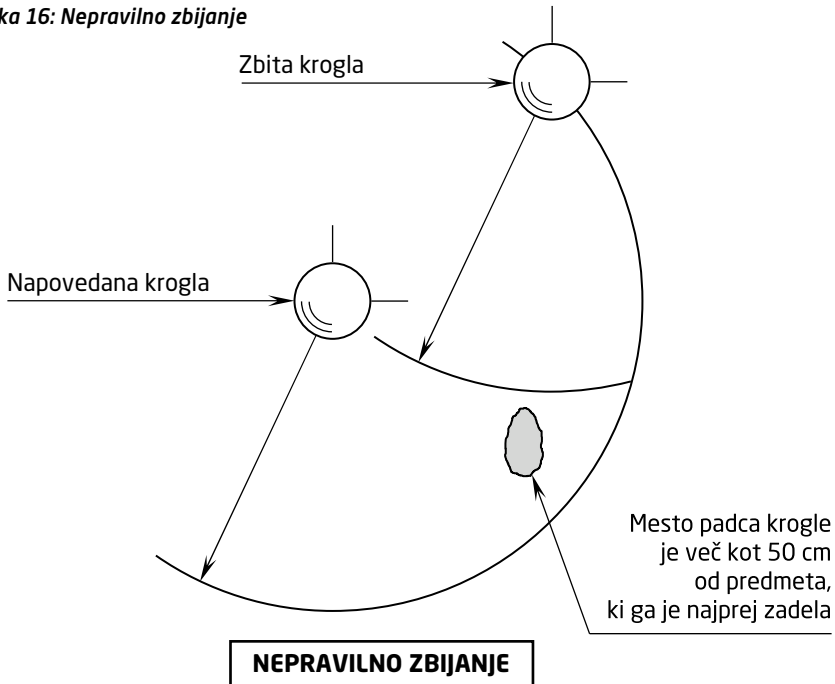
Slika 14: Pravilno zbijanje



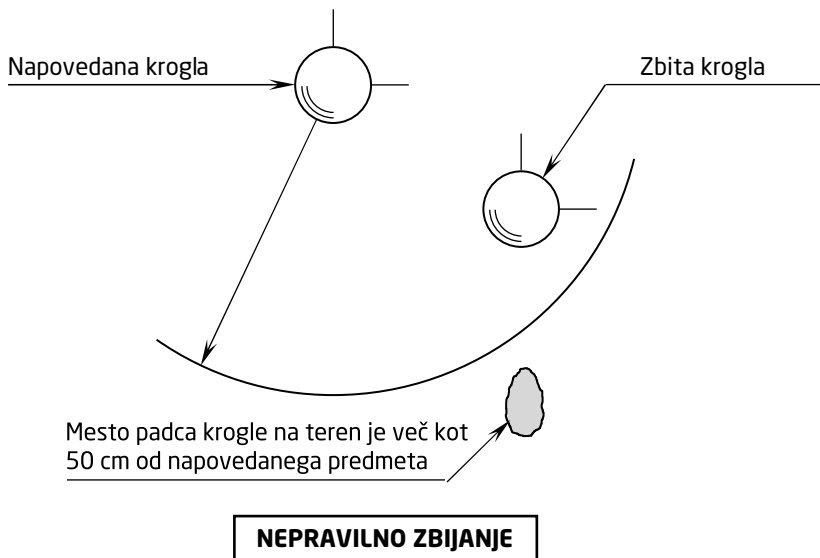
Slika 15: Nepravilno zbijanje



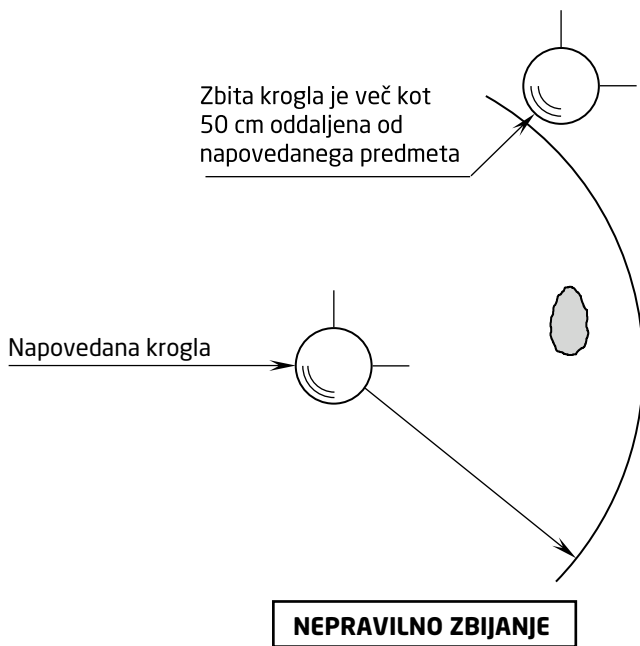
Slika 16: Nepravilno zbijanje



Slika 17: Nepravilno zbijanje



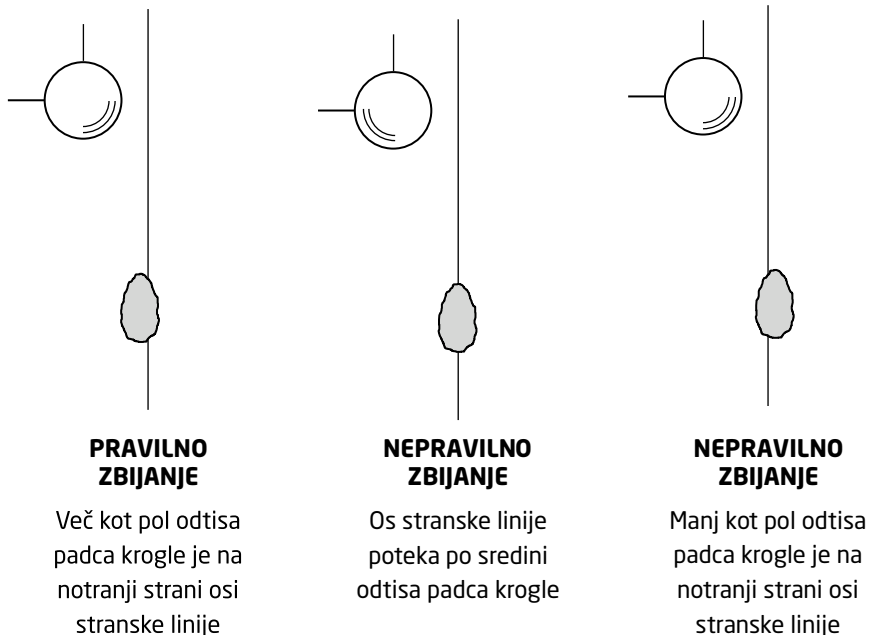
Slika 18: Nepravilno zbijanje



44. ČLEN: ZBIJANJE OB STRANSKI LINIJI

Če je pri zbijanju kroglja, s katero se zbija, v trenutku pred dotikom ali v trenutku dotika zbijanega predmeta že izgubljena, je zbijanje neveljavno. Vsi premaknjeni predmeti se obvezno postavijo na mesta, ki so jih zasedali pred premaknitvijo.

Slika 19: Zbijanje ali doseganje točke ob stranski liniji



45. ČLEN: ZBIJANJE BALINA

A. 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.

B. Nenapovedano zbijanje balina

V vseh primerih, ne glede na to ali 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 primer.

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 pravilnega zbijanja, je potrebno premik predmeta sprejeti 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, dokler 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. Če sodnik odloči, da je bilo zbijanje neveljavno, je potrebno vse premaknjene predmete znova postaviti na prejšnje pozicije in igralec lahko ponovno igra z isto kroglo.

48. ČLEN: PREDMET SE V TRENUTKU ZBIJANJA 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 na prejšnje pozicije in ponovi zbijanje z isto kroglo. Kadar je za slučajni premik predmeta odgovoren soigralec zbijalca, 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.

BLIŽANJE

50. ČLEN: POGOJI ZA PRAVILNO BLIŽANJE

Bližanje je pravilno, če:

- krogla ne gre z igrišča,
- se krogla ustavi manj kot 2 metra od črte 1. linije (glej opombo 3),
- krogla posredno ali neposredno ne premakne predmetov za več kot 50 cm v katerokoli smer (glej sliko 20).

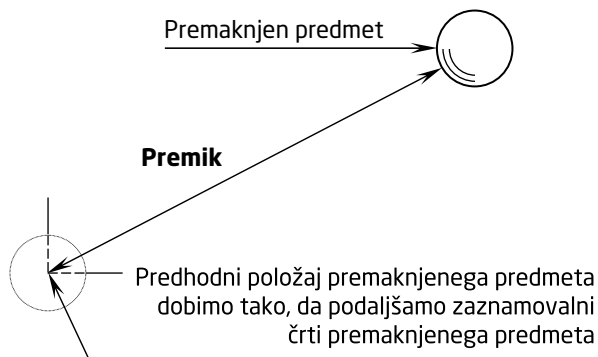
Vsi trije pogoji morajo biti izpolnjeni istočasno.

Za kroglo, ki jo je igralec še pred bližanjem hipoma spustil na teren pred linijo meta, 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, v kateri se sekata med seboj pravokotni zaznamovalni črti, ki označujeta prejšnjo pozicijo premaknjene predmeta, do zunanega roba istega predmeta na novi poziciji.

Slika 20: Kako merimo premik predmeta



52. ČLEN: RAZDALJE PREMIKOV PREDMETA IZVEN BALINIŠČA

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

53. ČLEN: METANJE KROGLE, 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.

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

- Krogle, s katerimi zbija igralec - zbijalec: (komplet 4 krogel).
- Krogla - cilj (cilji št. 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10): premer 100 mm, teža 800 g (± 10 g), bele barve, iz umetnega materiala.
- Balin - cilj (cilji št. 2, 4 in 11): premer 36 mm, teža 25 g (± 2 g), bele barve.
- Krogla - ovira (cilji št. 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10): premer 95 mm, teža 660 g (± 10 g), rdeče barve, iz umetnega materiala.
- Balin - ovira (cilj št. 7): premer 36 mm, teža 25 g (± 2 g), rdeče barve.
- Preproga (glej sliko 21): iz umetnega materiala v taki barvi, da so vsi predmeti na njej (cilji in ovire) dobro vidni, hkrati pa mora ustrezati naslednjim tehničnim specifikacijam:
 - dolžina: 6 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 izrezana polja, ki omogočajo ugotavljanje veljavnost zbijanja. Polja morajo biti široka 40 cm in imeti vzporedne robove. Upoštevati je potrebno tudi oddaljenost 50 cm iz 43.člena.

Dovoljena je uporaba podtepihov v skladu s tehničnimi predpisi, ki jih je definirala F.I.B. Poskrbeti je treba tudi za stojalo, na katerega se spravi predmete (krogle in balin), ki jih igralci v danem trenutku ne uporabljajo.

Toleranca: Premer predmetov lahko odstopa za ± 1 mm.

4. Veljavnost zbivanja - točkovanje

Zbivanje je veljavno, če je predmet - cilj pravilno zadet (43. in 46. člen) in dokončno zapusti svoj položaj na preprogi. Pri tem se predmet - ovira ne sme premakniti z označenega mesta (7. in 8. cilj) ali spremeniti položaja (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, kot je označeno na skici 21.

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 imajo na voljo največ 30 sekund.

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

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

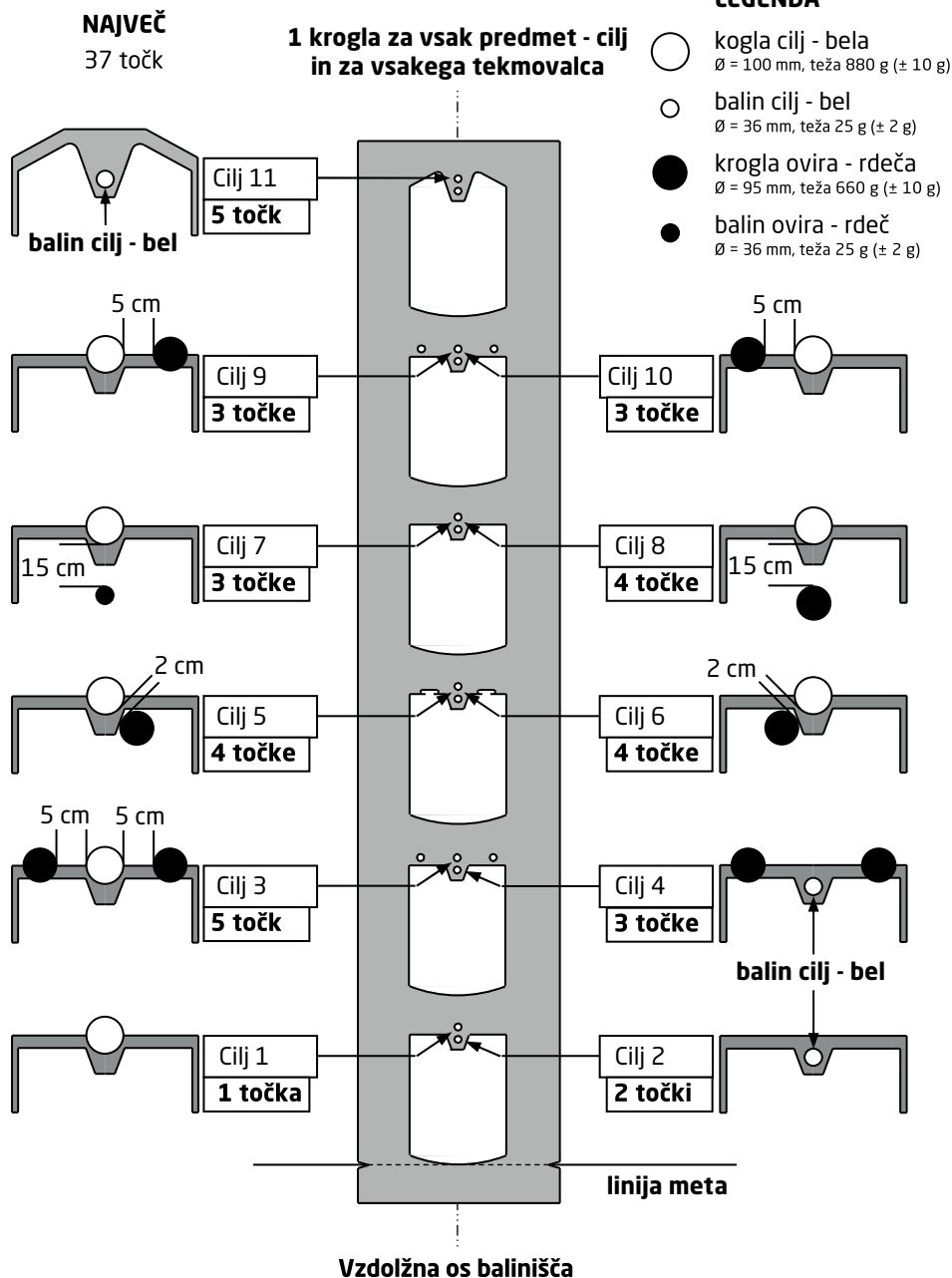
- preizkus v celoti ponoviti;
- če je rezultat ponovno izenačen, se igra nadaljuje do prve razlike v točkah.

6. Višja sila

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

- Če prekinitev traja manj kot 30 minut, se tekma normalno nadaljuje v skladu s pravili.
- 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.

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



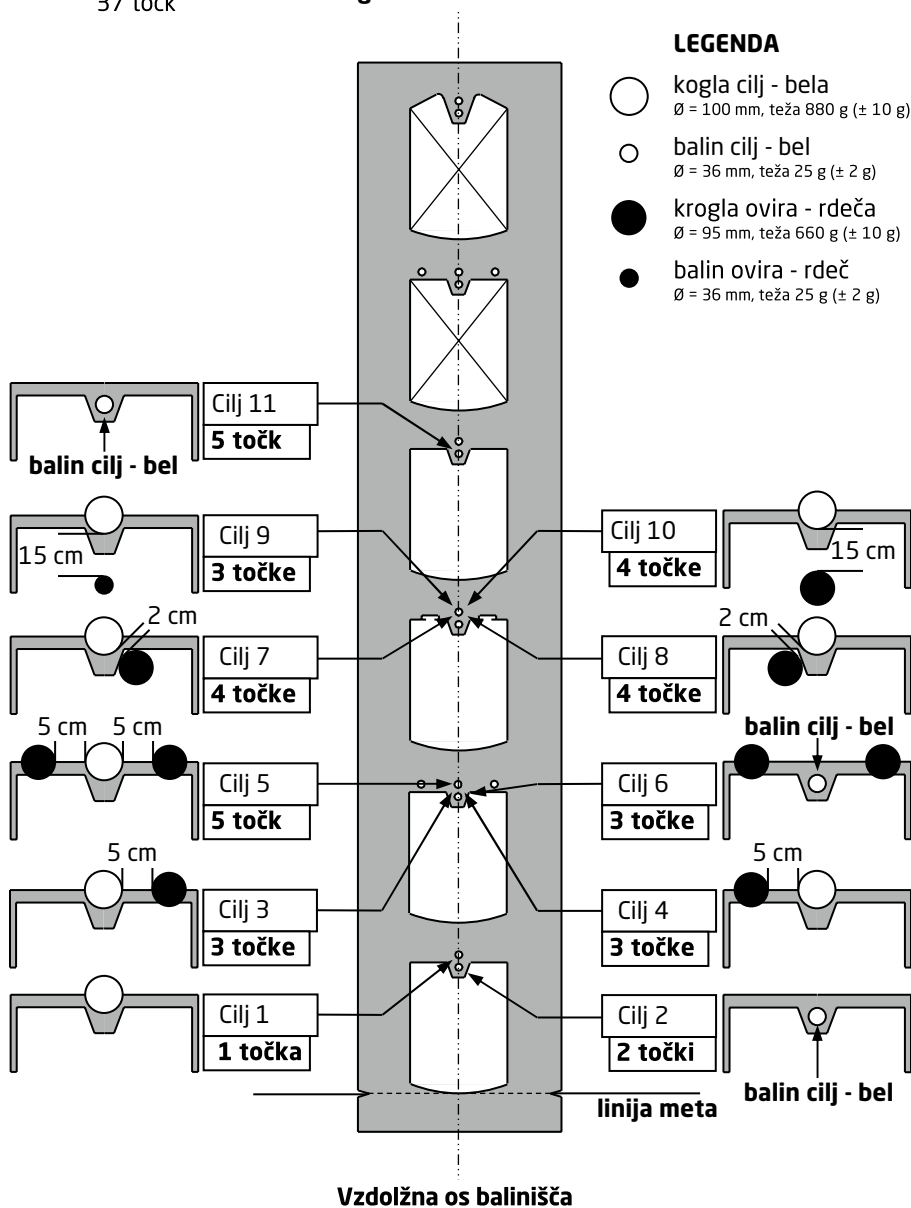
Slika 22: Natančno zbijanje za ženske, dečke do 14 let in mešane pare

NAJVEČ
37 točk

1 krogla za vsak predmet - cilj
in za vsakega tekmovalca / tekmovalke

LEGENDA

- krogla cilj - bela
Ø = 100 mm, teža 880 g (± 10 g)
- balin cilj - bel
Ø = 36 mm, teža 25 g (± 2 g)
- krogla ovira - rdeča
Ø = 95 mm, teža 660 g (± 10 g)
- balin ovira - rdeč
Ø = 36 mm, teža 25 g (± 2 g)



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.

Za materiale, veljavnost zbijanja in primere višje sile glej odstavke A. Člani in mladinci do 18 let.

C. Mešani pari

Igra se po pravilih, ki veljajo za ženske (igralna površina, razporeditev ciljev, način zbijanja ...). Igralka in igralec zbijata izmenično vsak po eno kroglo.

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. Tako pri zbijanju na prve 3 kot pri zbijanju na 5 ali 6 ciljev so drug od drugega oddaljeni 80 cm. Prvi je oddaljen 55 cm od črte 1. linije.

3. Materiali

- **Krogle, s katerimi zbija igralec** - zbijalec: najmanj 3 krogle
- **Krogla - cilj:** premer 100 mm (± 1 mm), teža 800 g (± 10 g), bele barve, iz umetnega materiala. Na razpolago morata biti 2 krogli za vsako preprogo.
- **Stojalo za krogle:** nastavljivo v višini med 60 in 100 cm, zaradi stabilnosti opremljeno s podstavkom. Možna je prilagoditev po višini v razmikih do maksimalno 5 cm. Razporejena so tako, da vertikalna projekcija krogle leži za črto 2. linije.
- **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
 - debelina: 6 mm \pm 0,5 mm
 - minimalna teža: 4,5 kg/m²
 - luknje, kamor postavimo krogle in balin: premer 20 mm.
- **Podtepihi:** za tekmo 2 posameznikov so potrebni 4 podtepihi.
- **Stranske zaščite:** za tekmo 2 posameznikov sta potrebni 2 zaščiti.

Preproga mora imeti pred vsako pozicijo izrezano polje, ki omogoča ugotavljanje veljavnosti zbijanja. Polja morajo biti široka 40 cm in imeti vzporedne robove. Upoštevati je potrebno tudi oddaljenost 50 cm iz 43. člena.

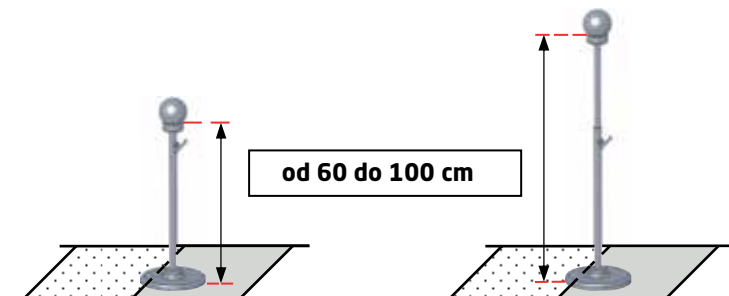
Dovoljena je uporaba podtepihov v skladu s tehničnimi predpisi, ki jih je definirala F.I.B.

Zagotoviti je treba tudi stranske zaščite za krogle, ki ne smejo motiti igralcev. Zaradi tega naj stojijo vzporedno s preprogo, 1 meter proč od stranskih linij igrišča. Razporejene naj bodo od dna igrišča do linije meta. Izdelane naj bodo iz enega ali več kosov, zaradi stabilnosti pa morajo biti dovolj težke.

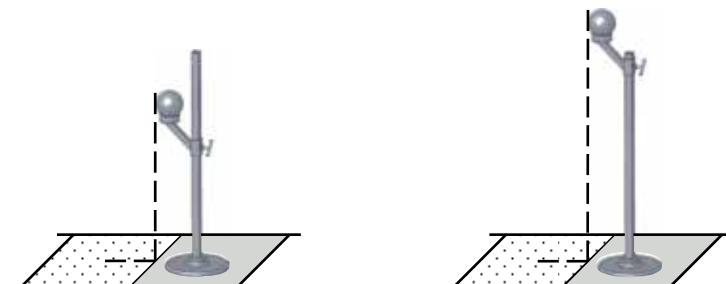
Dimenzije: dolžina (L) = 7,5 m; višina (H) = najmanj 20 cm. Stojala lahko postavimo na železni nosilec v obliki črke U. Priporočena barva: ista kot barva preproge.

Razporeditev ciljev je prikazana na slikah 24 (zbijanje na 6 ciljev) in 25 (zbijanje na 3 cilje).

Slika 23: Stojalo za krogle

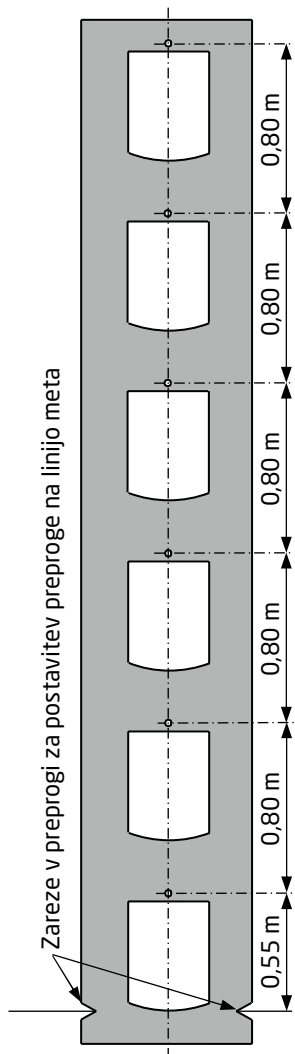


Nameščeno tako, da je vertikalna projekcija krogle za črto 2. linije.



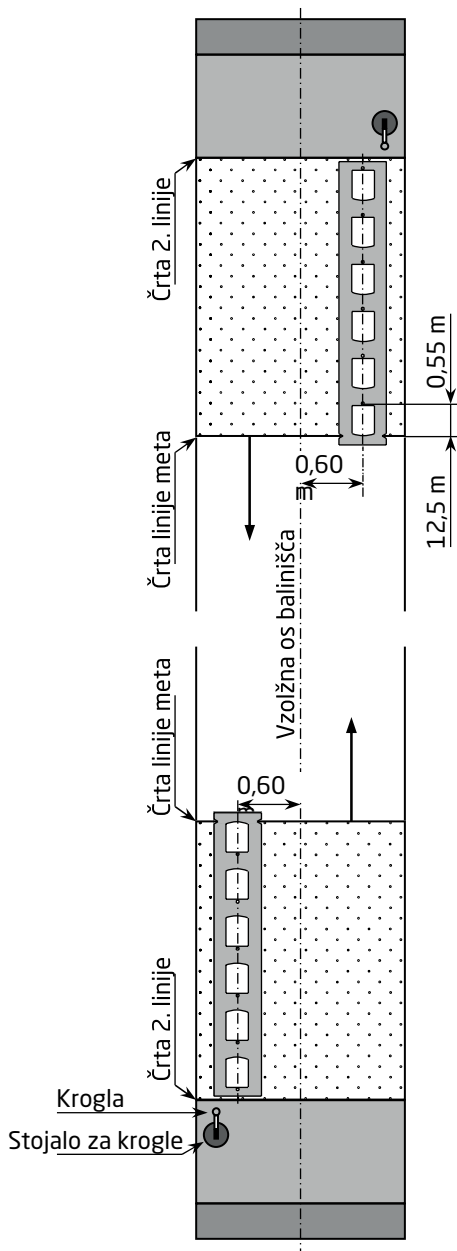
Slika 24: Hitrostno zbijanje za člane na 6 ciljev

1 - Izrezana polja v preprogi



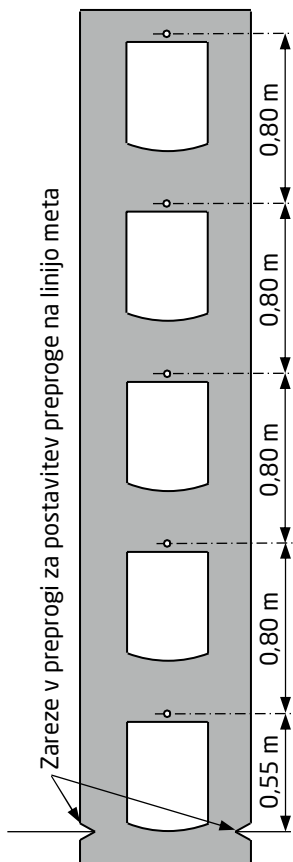
Dolžina : $5,20 \pm 0,05$
 Širina : $0,75 \text{ m} \pm 0,05$
 Debelina : $6 \text{ mm} \pm 0,5$
 Najmanjša teža : $4,5 \text{ kg} / \text{m}^2$
 Luknje za baline : $\varnothing 20 \text{ mm}$
 Področje meta : širina 40 cm

2 - Postavitev preprog



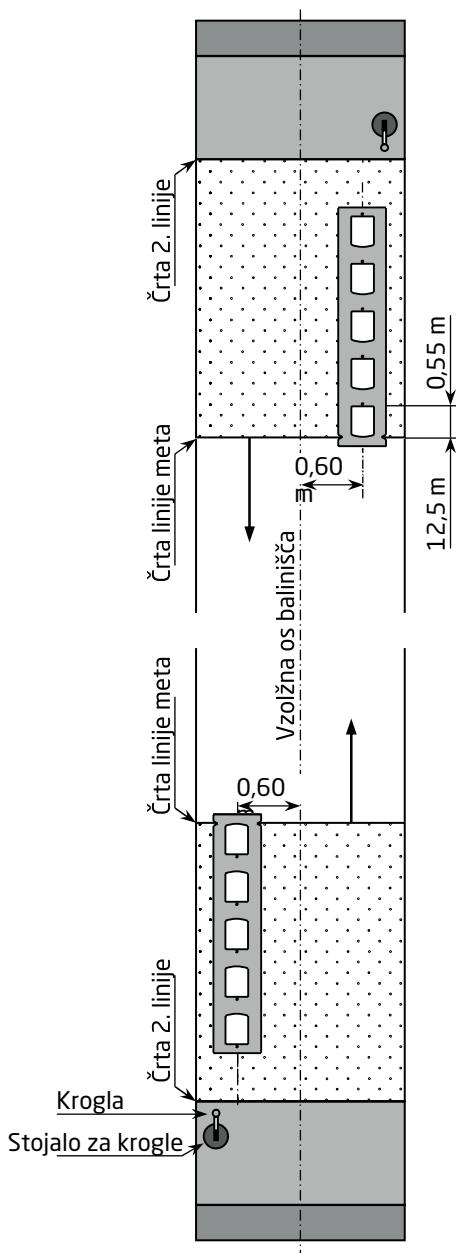
Slika 24 a: Hitrostno zbijanje za mladince do 18 let na 5 ciljev

1 - Izrezana polja v preprogi



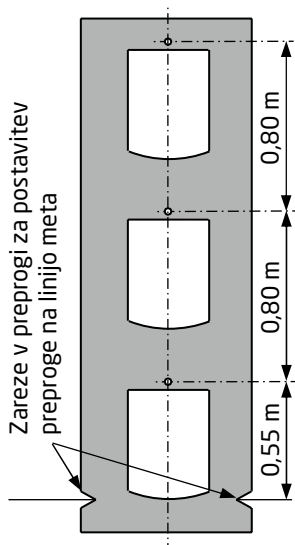
Dolžina : $5,20 \pm 0,05$
 Širina : $0,75 \text{ m} \pm 0,05$
 Debelina : $6 \text{ mm} \pm 0,5$
 Najmanjša teža : $4,5 \text{ kg} / \text{m}^2$
 Luknje za baline : $\varnothing 20 \text{ mm}$
 Področje meta : širina 40 cm

2 - Postavitev preprog



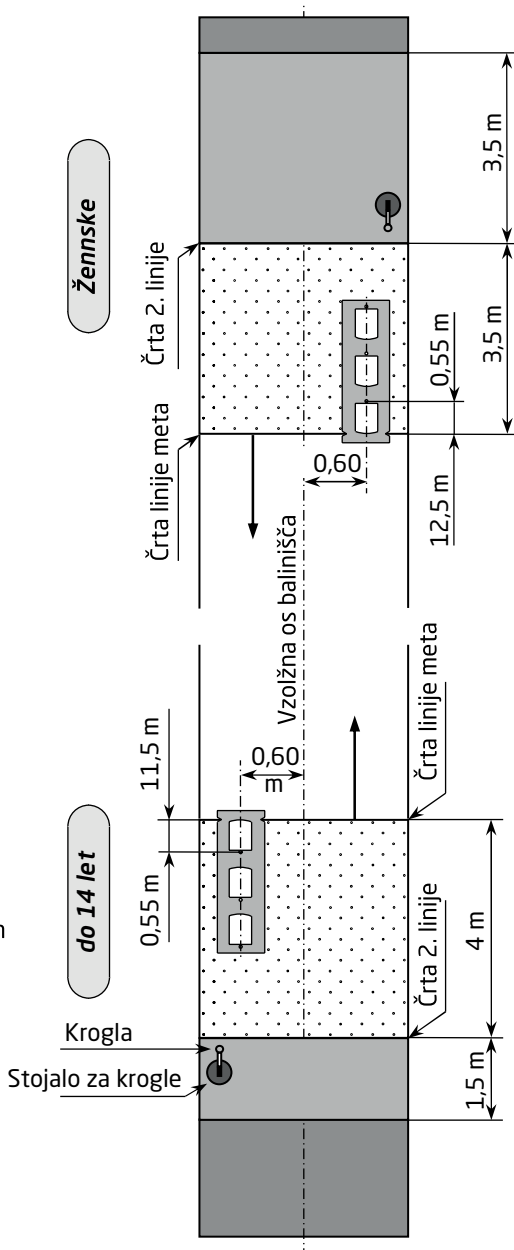
Slika 25: Hitrostno zbijanje za ženske in dečke do 14 let

1 - Izrezana polja v preprogi



Dolžina : $2,80 \pm 0,05$
 Širina : $0,75 \text{ m} \pm 0,05$
 Debelina : $6 \text{ mm} \pm 0,5$
 Najmanjša teža : $4,5 \text{ kg / m}^2$
 Luknje za baline : $\varnothing 20 \text{ mm}$
 Področje meta : širina 40 cm

2 - Postavitev preprog



4. Pravila hitrostnega zbijanja

Izvedba hitrostnega zbijanja poteka tako, da je potrebno izbiti čim večje število krogel - ciljev, najprej v naraščajočem zaporedju pozicij in zatem še v padajočem zaporedju (pri zbijanju na 6 ciljev - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3 ...; pri zbijanju na 3 cilje - 1,2,3,2,1,2,3,2,1,...), 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 zbijalca 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 v nobenem primeru ni dovoljeno, zato je zadetek v tem primeru potrebno razveljaviti. Če igralec pravilo prekrši trikrat, je izključen iz igre.

Zadetek je neveljaven tudi, če sodnik ugotovi, da zadeta krogla (krogla - cilj) ni bila pravilno postavljena. Točka padca krogle mora biti v celoti znotraj polja, ki je izrezano v preprogo. Kadar se predmet premakne kot posledica 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).

Igra traja 5 minut.

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

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

V kolikor neodločen izid v pravilih in programu tekmovanja ni predviden, morajo v primeru neodločenega rezultata tekmovalci izvesti dodatno zbijanje 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 izenačenega 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. Mladinci do 18 let

Veljajo ista pravila kot pri članih (A) s tem, da se izpusti pozicija št. 6. Tako je razpored zbijanja naslednji: (pri zbijanju na 5 ciljev - 1, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3, 2, 1...; pri zbijanju na 3 cilje - 1,2,3,2,1,2,3,2,1,...). Razporeditev ciljev je prikazana na slikah 24a (zbijanje na 5 ciljev) in 25 (zbijanje na 3 cilje). Vsak izmed ciljev je oddaljen drug od drugega 80 cm. Prvi je oddaljen 55 cm od črte 1. linije.

Za vse ostalo glej odstavek A. Člani.

C. 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.

Za vse ostalo glej odstavek A. Člani.

56. ČLEN: HITROSTNO ZBIJANJE V PARIH - ŠTAFETA

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

Glede balinišč, materialov, 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

Razporeditev krogel - ciljev mora biti ves čas tekmovanja enaka.

Prvi in tretji cilj: postavljena sta na pozicijo **1** na preprogi.

Drugi in četrti cilj: postavljena sta na pozicijo **3** na preprogi.

2. Preproge

Preproge so enake kot pri hitrostnem 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. Zaradi tega naj stojijo vzporedno s preprogo, 1 meter proč od stranskih linij igrišča. Razporejene naj bodo od dna igrišča do linije meta. Izdelane naj bodo iz enega ali več kosov, zaradi stabilnosti pa morajo biti dovolj težke.

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.

5. Položaj (mesto) igralcev v igri

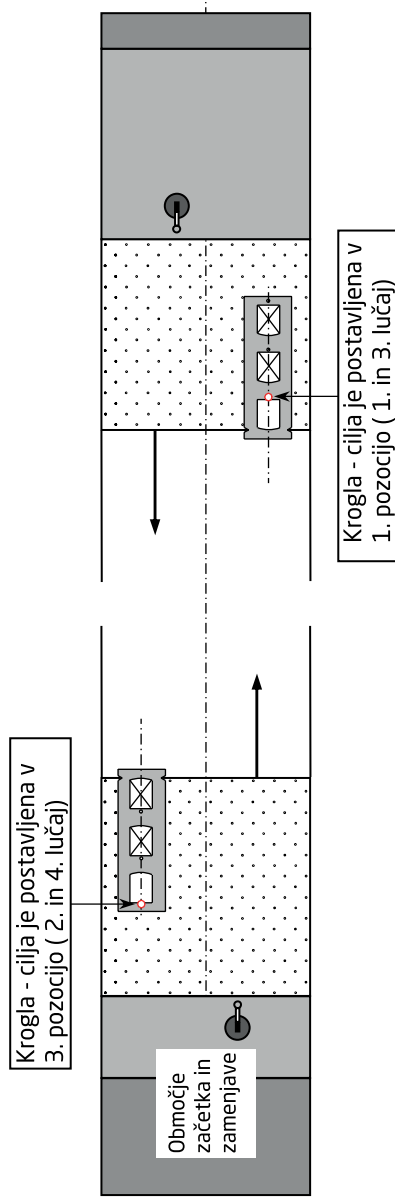
Na začetku igre morata biti oba igralca iste ekipe na isti strani balinišča.

6. Veljavnost zbijanja

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

- Igralec, ki ne igra, s kroglo v roki čaka za črto 2. linije, ne da bi stopil nanjo ali jo prestopil.
- Ta položaj (prostor, mesto) lahko zapusti in vstopi v igro šele potem, ko se ga soigralec dotakne z roko po roki (podlaket, pest ali dlan). V trenutku dotika igralec še vedno stoji za črto 2. linije.
- Če igralec vstopi v igro ni v skladu s pravilnikom, se njegova prva zbita krogla razveljavi.

Slika 26: Hitrostno zbijanje v parih - štafeta



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 ali 4 obrate.

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 igre 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 balina.)

4. Potek igre

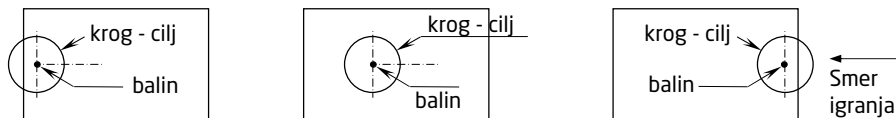
a. Met balina in začrtovanje kroga

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

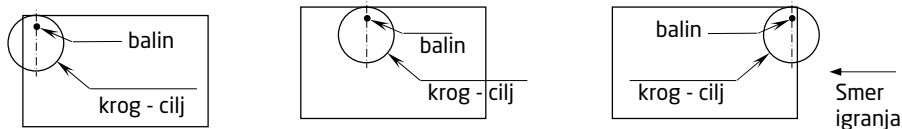
Balin, ki ga igralec vrže, se ustavi na neki poljubni točki znotraj pravokotnika veljavnosti, nasprotnik pa nato zariše ciljni krog (krog - cilj); pri tem ima na voljo dve možnosti (slika 27):

Slika 27: Zaris ciljnega kroga

A: Balin je v središčnem delu pravokotnikaveljavnosti. Balin je središče ciljnega kroga.



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



Balin je nepremičen - ves čas obrata ostaja na istem mestu.: če ga premakne krogla, s katero igralec bliža ali zbija, ga mora na prejšnje mesto postaviti igralec, ki je premik povzročil.

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

Pri zbijanju krogle balina ni mogoče napovedati, ker ga mora nasprotnik zbijalca umakniti z danega mesta. V kolikor je bilo metanje balina dvakrat nepravilno (glej 34. člen), ga na poljubno mesto znotraj pravokotnika veljavnosti postavi nasprotnik (brez omejitev).

Igralec (ali ekipa), ki ni metal(a) balina, zariše krog, kot je prikazano na sliki 28.

Igralec (ali ekipa), ki bliža v četrtem, bliža tudi v petem obratu, oziroma v drugem in tretjem obratu, če celotna igra traja 4 obrate.

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, zbijalec 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 (glej 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, če 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 krogla zbijalca zaustavi v notranjosti kroga, se zadetek točkuye z 2 točkama.

5. Posebni primeri: Krogle, ki ostanejo

- a. **ekipi, ki bliža:** ekipa bliža in skuša osvojiti 1 ali 2 točki v skladu z zgoraj navedenimi pravili.
- b. **ekipi, ki zbija:** kadar v krogu ni več krogel, lahko ekipa:
- zbija nasprotnikovo kroglo, ki stoji na mestu balina, vendar nikoli v izgubljenem položaju;
 - največ 2-krat v enem obratu zbija balina in za vsak pravičen 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). Balina, ki se v notranjosti kroga samo premakne, je potrebno znova postaviti 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 število obrata (od 1 do 8). Ciljni krog naj bo začrtan tako, da ga bodo brez težav videli gledalci in igralci.

7. Napake

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

- Če se napako ugotovi med samim obratom, je treba ta obrat razveljaviti in ga pravilno ponoviti.
- 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.
- 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 vsaka ekipa po enkrat.

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.

MINUTA ODMORA

Minuta odmora je dovoljena v klasičnih igrah kot tudi v igri v krog.

- Obe ekipi imata pravico do minute odmora enkrat v trajanju igre.
- Trajanje minute odmora je 1 minuta in ne vpliva na igralni čas.
- Minuto odmora se lahko izkoristi po končanem obratu.
- V klasičnih igrah minute odmora ni možno koristiti v zadnjih 10 minutah.
- V igri v krog se minuto odmora lahko izkoristi tudi po končanem 7. obratu.

Vodja ekipe lahko zaprosi za minuto odmora pri sodniku v času igranja obrata pred izvajanjem minute odmora ali najkasneje pred začetkom igranja novega obrata. Zahtevane minute odmora ni možno preklicati

KAZALO

PRVI DEL	3
TERMINOLOGIJA	3
DEFINICIJA UPORABLJENIH STROKOVNIH IZRAZOV	3
DRUGI DEL	5
1. POGlavJE	5
MATERIALI - BALINIŠČE	5
1. člen: Krogle	5
A. Lastnosti krogel	5
B. Kontrola krogel	5
2. člen: Lastnosti balina	6
3. člen: Lastnosti risalke	6
4. člen: Lastnosti balinišča	6
2. POGlavJE	11
IGRA	11
5. člen: Načela igre	11
6. člen: Potek igre	11
7. člen: Štetje točk	11
8. člen: Točke, do katerih se igra, in čas trajanja igre	11
9. člen: Zmagovalec igre	12
A. Igra z nerazveljavljivim oz. neizgubljenim balinom	12
D. Dodatno bližanje za določitev zmagovalca: način izvedbe	12
3. POGlavJE	13
PRAVICE IN DOLŽNOSTI IGRALCEV	13
1 - EKIPE, REKVIZITI, ZARISOVANJE LINIJ, PREMIKANJE, MERJENJE	13
10. člen: Postava ekipe	13
11. člen: Rekviziti	13
12. člen.	13
A. Zarisovanje linij	13
B. Veljavnost črt (linij)	13
C. Obnavljanje izbrisanih črt (linij)	14
D. Uporaba risalke	14
E. Nepravilni zarisi pri zbijanju	14

F. Ocenitev razdalj med predmeti.	14
13. člen: Zaznamovanje predmetov	14
Krogle:	14
Balin:	15
14. člen	15
A. Postavitev z bližanjem ali zbijanjem nepravilno premaknjenih predmetov na prejšnje mesto.	15
B. Premaknjeni predmeti in izbrisano zaznamovanje.	15
C. Svojevoljna pomaknitev	15
15. člen: Kdo in kako meri?	15
16. člen: Predmeti, pomaknjeni med merjenjem	15
17. člen: Kdaj se lahko meri?	16
18. člen: Izguba pravice do merjenja	16
19. člen: Kontrola merjenja	16
20. člen: Dotaknjeni (ali premaknjeni) predmeti pri merjenju	16
21. člen: Enako oddaljene krogle od balina (enakost)	16
22. člen: Krogla drugega (nasprotnega) igralca (pomotoma igrana)	16
23. člen: Zamenjava krogle z drugo razpoložljivo	17
24. člen: Mesto za krogle	17
A. Neodigrane krogle	17
B. Že igrane, toda izgubljene ali razveljavljene krogle	17
25. člen: Netočna napoved števila še neodigranih krogel	17
26. člen: Igranje več krogel	17
2 - POLOŽAJ IGRALCEV	18
27. člen	18
A. Mesto igralca, kadar igra, in obveznost igranja	18
B. Mesta ostalih igralcev	18
28. člen: Odhod z balinišča	18
3 - TEREN BALINIŠČA	18
29. člen: Komu pripada teren	18
30. člen: Kdaj se lahko izravna teren?	18
4. POGlavJE	19
SOJENJE IN KAZNI	19
31. člen:	19
A. Sojenje	19
B. Kazni, ki jih sodnik lahko izreče igralcem	19
C. Kazni, ki jih sodnik lahko izreče spremljevalcem (vodjem) ekipe	19

D. Izvajanje kazni	19
E. Retroaktivni učinki kazni	20
F. Hude nepravilnosti	20

5. POGlavJE 21

BLIŽANJE IN ZBIJANJE - SPLOŠNE DOLOČBE 21

32. člen: Izgubljeni predmeti	21
A. Izgubljeni predmeti, ko se zaustavijo	21
B. Izgubljeni predmeti, ko se premikajo	21
C. Predmet, ki se giblje in naleti na izgubljen ali razveljavljen predmet	21
33. člen: Izgubljena krogla, ki se je vrnila v igro (na teren)	22
34. člen: Pravilno metanje balina	22
Drugi met	22
Ustavljeni ali iztirjeni balin s strani igralca	22
35. člen: Pravilo prednosti	22
36. člen: Napaka ekipe, ki ni igrala	22
A. Veljaven met	22
B. Neveljaven met	22
37. člen: Predmeti, ki jih ustavi ALI IZTIRI igralec	23
38. člen: Pogreznjeni predmeti	23
39. člen: Dovoljeni čas za igranje posamezne krogle	23

6. POGlavJE 24

ZBIJANJE 24

40. člen: Napoved predmeta	24
41. člen: Napoved, ki ni natančna ali pa je ni	24
42. člen: Zaris pri zbijanju	24
Slabo začrtani zarisi	25
Izbrisan zaris, mesto padca ali zaznamovanja	25
43. člen: Pravilno zbijanje	26
44. člen: Zbijanje ob stranski liniji	32
45. člen: Zbijanje balina	32
A. Napovedano zbijanje balina	32
B. Nenapovedano zbijanje balina	32
46. člen: Premaknjeni predmeti, ne da bi se jih dotaknili drugi predmeti	33
47. člen: Predmet z drugega terena spremeni igro	33
48. člen: Predmet se v trenutku zbijanja slučajno premakne po nesreči ali brez razloga	33

49. člen: Krogla, ki ostane na igrišču, ne da bi se česa dotaknila	33
7. POGLAVJE	34
BLIŽANJE	34
50.člen: Pogoji za pravilno bližanje	34
51.člen: Merjenje razdalj (premikov)	34
52.člen: Razdalje premikov predmeta izven balinišča	35
53.člen: Metanje krogle, ko se predmeti še premikajo	35
8. POGLAVJE	36
TEKME V ZBIJANJU	36
54. člen: Natančno zbijanje	36
A. Člani in mladinci do 18 let	36
1. Balinišče	36
2. Cilji	36
3. Materiali	36
4. Veljavnost zbijanja - točkovanje	37
5. Potek tekme	37
6. Višja sila	37
B. Ženske in dečki do 14 let	40
1. Balinišče	40
2. Cilji	40
5. Potek tekme	40
C. Mešani pari	40
55. člen: Hitrostno zbijanje	41
A. Člani in mladinci do 18 let	41
1. Balinišče	41
2. Cilji	41
3. Materiali	41
4. Pravila hitrostnega zbijanja	46
5. Veljavnost zbijanja	46
6. Čas tekme - točkovanje	46
7. Višja sila	47

B. Mladinci do 18 let	47
C. Ženske in dečki do 14 let	47
2. Cilji	47
56. člen: Hitrostno zbijanje v parih - štafeta	48
1. Razporeditev krogel - ciljev	48
2. Preproge	48
3. Stojala za krogle	48
4. Stranske zaščite za krogle	48
5. Položaj (mesto) igralcev v igri	48
6. Veljavnost zbijanja	48
9. POGlavJE	50
IGRA V KROG	50
57. člen:	50
1. Balinišče	50
2. Sestava ekip	50
3. Način igre	50
4. Potek igre	50
5. Posebni primeri: Krogle, ki ostanejo	52
6. Priporočila	52
7. Napake	52
8. Izenačen izid	52
MINUTA ODMORA	53
KAZALO	54

SLIKE

Slika 1: Risalka	6
Slika 2: Balinišče	7
Slika 3: Dimenzije balinišča za člane in mladince do 18 let	8
Slika 4: Dimenzije balinišča za ženske	9
Slika 5: Dimenzije balinišča za dečke do 14 let	10
Slika 6: Zaznamovanje predmetov	14
Slika 7: Določitev središčne točke, od katere merimo	14
Slika 8: Kontrola izgubljenega predmeta, ki se je zaustavil	21
Slika 9: Zaris pri zbijanju	24
Slika 10: Podaljšan zaris pri zbijanju	25
Slika 11: pravilno zbijanje	26
Slika 12: Odtis	27
Slika 13: Pravilno zbijanje	28
Slika 14:Pravilno zbijanje	29
Slika 15: Nepravilno zbijanje	29
Slika 16: Nepravilno zbijanje	30
Slika 17: Nepravilno zbijanje	30
Slika 18: Nepravilno zbijanje	31
Slika 19: Zbijanje ali doseganje točke ob stranski liniji	32
Slika 20: Kako merimo premik predmeta	34
Slika 21: Natančno zbijanje za člane in mladince do 18 let	38
Slika 22: Natančno zbijanje za ženske, dečke do 14 let in mešane pare	39
Slika 23: Stojalo za krogle.	42
Slika 24: Hitrostno zbijanje za člane	43
Slika 24 a: Hitrostno zbijanje za mladince do 18 let	44
Slika 25: Hitrostno zbijanje za ženske in dečke do 14 let.	45
Slika 26: Hitrostno zbijanje v parih - štafeta	49
Slika 27: Zaris ciljnega kroga	50

