



# Pravila igre Pandolo

## Predgovor

Pravilnik igre Pandolo služi definiciji pravil igre, ki se igra na tekmovanjih (turnirjih) pod okriljem Zveze društev igre pandolo Slovenije (v nadaljevanju: Zveze). Pravilnik je sestavila Komisija za pravila Zveze. Kjer se v pravilniku pojavijo izrazi kot so komisija za pravila, sodniška komisija, predsedstvo,... so vsakokrat mišljeni organi Zveze.

Pravilnik je namenjen igralcem, ki igro že poznajo. Novim igralcem se najprej priporoča preučitev drugih, manj tehničnih gradiv.

Pravilnik je sestavljen iz členov, kjer ima vsak člen razpoznavni naslov, ki na kratko opisuje vsebino člena. Členi, ki natančneje opisujejo dano situacijo, imajo prednost pred členi, ki opisujejo bolj splošne situacije.

Za situacije, ki niso izrecno opisane in je za rzsodbo teh potrebno kombinirati pravila iz več členov, imajo prednost (po vrsti) členi oz. odstavki členov, ki opisujejo:

- dodeljevanje kartonov,
- izločitev napadalca,
- prestavljanje ali postavljanje pandola,
- ponavljanje servisa ali udarca od tal,
- neveljaven servis.

Vsi izrazi v moškem spolu veljajo za oba spola.

*Sestavila:*

Damjan Jurič

Martin Stražar

Koper, 12. 3. 2012

*Revizija:*

Rok Banko

Danijel Nežić

Martin Stražar

Koper, 23. 2. 2013

## Vsebina

Igrišče.....	3
Oprema.....	4
Ekipe.....	6
Osnovne definicije.....	7
Splošne situacije med igro.....	11
Osnovni potek tekme.....	13
Serviranje.....	13
Izbijanje baze.....	15
Nabiranje mac (točk).....	16
Ugotavljanje doseženega rezultata.....	18
Igra naslednjih napadalcev.....	20
Obramba.....	20
Določitev zmagovalca.....	21
Opisi posebnih situacij in pravil.....	22
Odločanje o situacijah med igro.....	25
Sodnik.....	25
Kartoni.....	26
Igranje na lastno odgovornost.....	28
Načela fair playa.....	28
Priloga 1: Slovarček med igro pogosto uporabljenih izrazov.....	28
Priloga 2: Izračun vrednosti fuorikampa pri dolžinah igrišča med 40 mac in 120 mac.....	29

## Cilj igre

### 1. člen (Cilj igre)

Pandolo je igra osvajanja ozemlja. Ekipi poizkušata ošiljeno leseno paličico (pandolo) spraviti čim dlje od začetne točke (baze) in s tem osvojiti čim več ozemlja (igrišča). Pandolo igralci odbijajo po igrišču z leseno palico (maco).

## Igrišče

### 2. člen (Igrišče)

Igrišče za pandolo je omejeno z dvema stranskima črtama, bazno črto in končno črto. Za del igrišča se upoštevata tudi baza (5. člen) in črta 12 mac.

Bazna črta predstavlja začetek igrišča in je dolga 5 mac (2,75 m).

Stranski črti se za bazno črto navidezno sekata. Kot, pod katerim se stranski črti sekata, imenujemo osnovni kot. Ta ne sme biti večji od  $60^\circ$ .

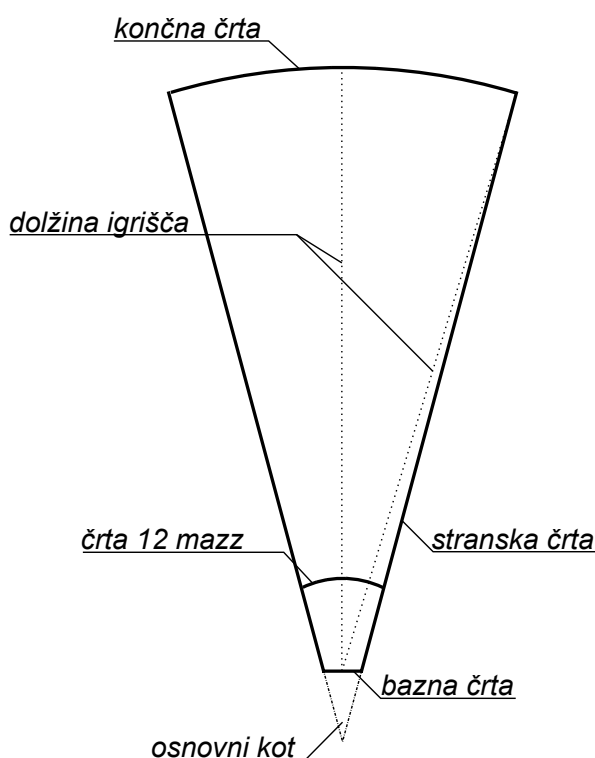
Končno črto predstavlja krožni lok s središčem v sredini bazne črte. Končna črta sega od ene stranske črte do druge. Razdaljo od sredine bazne črte do končne črte (radij loka) imenujemo dolžina igrišča.

Dolžina igrišča v splošnem ni omejena. Priporočljive dolžine igrišč so med 50 mac (27,5 m) in 80 mac (44 m).

Na razdalji 12 mac (6,6 m) je v igrišču označena črta 12 mac. Črta 12 mac predstavlja krožni lok s središčem v sredini bazne črte. Sega od ene stranske črte do druge.

Na razdalji do 2 m za bazo je vidno označena višina 2 m (primer: zaščitna mreža).

Tla igrišča so lahko utrjena (asfalt, beton, kamen) ali neutrjena (travnik, pesek, gramoz). Ni nujno, da so tla povsem ravna.



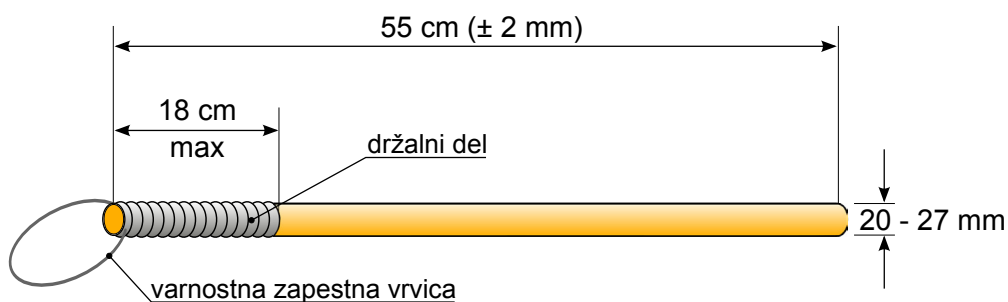
## Oprema

### 3. člen (Maca)

Maca je 55 cm dolga okrogla lesena palica, premera od 20 do 27 mm. Pri dolžini mace se upošteva toleranca  $\pm 2$  mm.

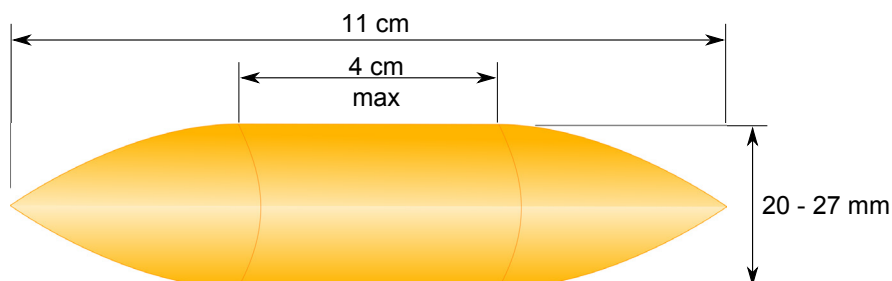
Na koncu držalnega dela je maca opremljena z varnostno zapestno vrvico. Varnostna zapestna vrvica je del predpisane zaščitne opreme.

Držalni del mace je lahko opremljen s slojem proti zdrsu. Na držalnem delu, ki je opremljen s slojem proti zdrsu, lahko maca presega največji dovoljeni premer, vendar se tega dela ne sme uporabljati za udarce. Sloj proti zdrsu lahko sega do največ 18 cm od začetka mace.



### 4. člen (Pandolo)

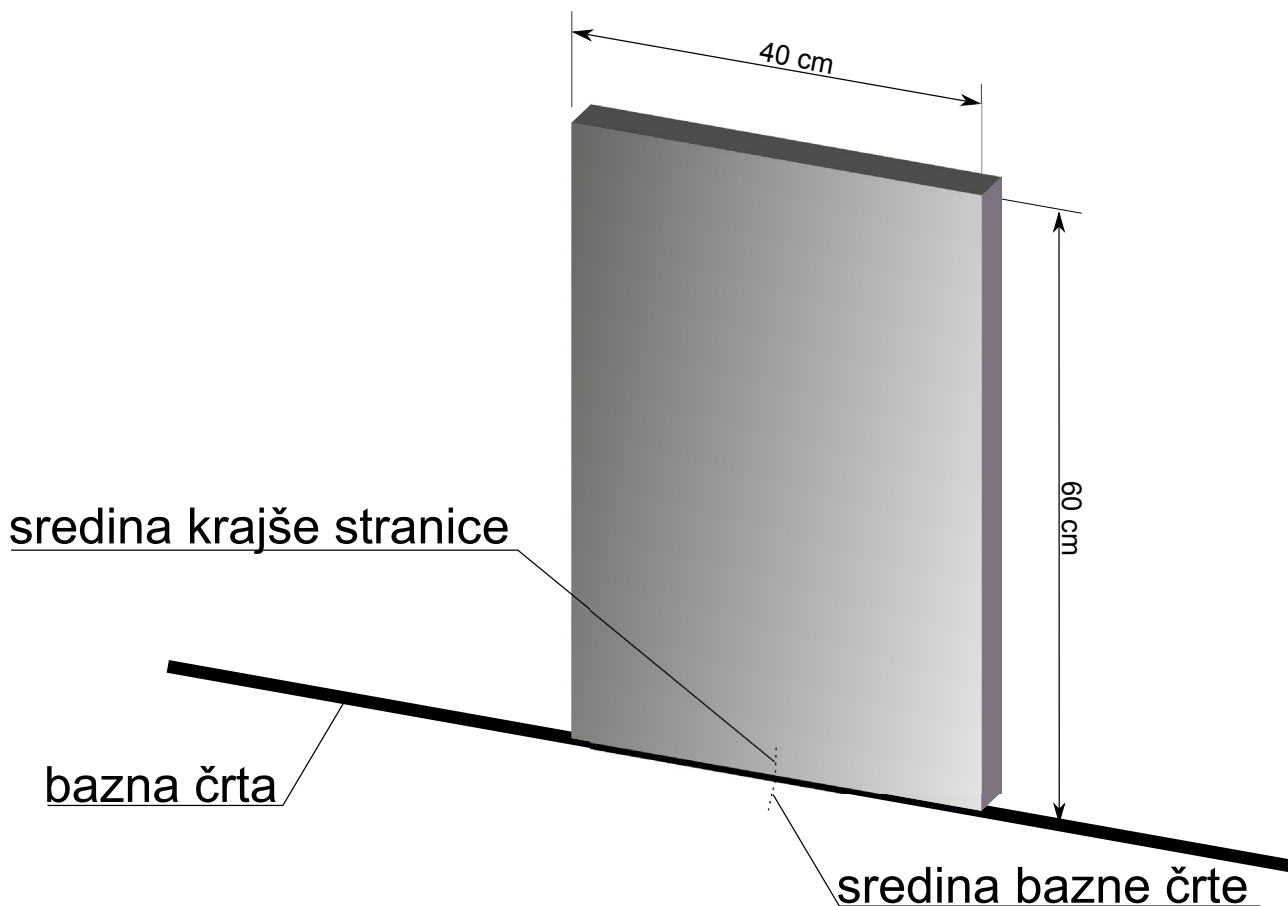
Pandolo je kos okrogle lesene palice, ki je na obeh koncih ovalno ošiljen, premera od 20 do 27 mm in dolžine 11 cm. Ravni, sredinski del pandola je lahko dolg največ 4 cm.



### 5. člen (Baza)

Baza je pravokotna kovinska, lesena ali kamnita plošča velikosti 40 cm × 60 cm.

Baza je postavljena pokončno na sredini bazne črte tako, da sredina njene krajše stranice leži na sredini bazne črte.



### 6. člen (Neprebojna zaščita za obraz)

Zaščita za obraz je obvezna za branilce, ki se nahajajo na razdalji, manjši ali enaki 20 mac (11 m) od pandola. Prav tako je obvezna za napadalce, ki branijo bazo v fazi izbivanja baze iz razdalje manjše ali enake 20 mac (11 m). Zaščita za obraz je del predpisane zaščitne opreme.

### 7. člen (Lahke zaščitne rokavice)

Zaščitne rokavice so dovoljene za vse igralce. Zaščitne rokavice so del predpisane zaščitne opreme. Zaščitne rokavice ne smejo igralcu tehnično olajšati lovljenja ali ustavljanja pandola (primer: baseball) in ne smejo biti bistveno večje od igralčeve roke (primer: prevelike smučarske rokavice).

### 8. člen (Obleka)

Obleka v splošnem ni predpisana, lahko je športna ali folklorna, z izjemo zaščite za prsni koš, ki je del predpisane zaščitne opreme.

Obleka ne sme bistveno povečati površine igralčevega telesa (prevelika oblačila, puhovke, ...).

Zaščita za prsni koš je obvezna za obrambne igralce, ki se nahajajo na razdalji, manjši ali enaki 20 mac (11 m) od pandola. Zaščito za prsni koš lahko predstavlja podložena jakna, krajši plašč ali namenska zaščita (primer: telovnik za paintball, airsoft).

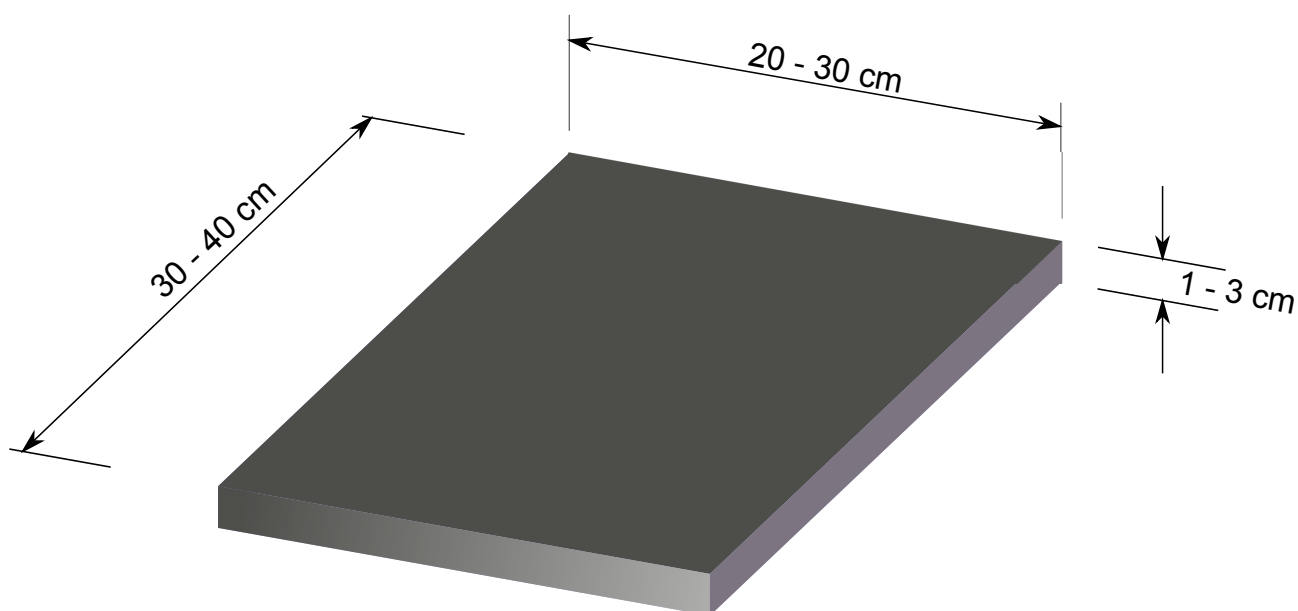
Ni dovoljeno uporabljati oblačil ali drugih pripomočkov, ki bi zapolnjevali prostor med nogama (primer: predpasnik, dolg plašč), med rokama in telesom (primer: pelerina, anorak, pončo, ...) ali med rokama in glavo.

#### 9. člen (Prenosna podlaga)

Prenosna podlaga je kovinska, lesena ali kamnita plošča, pravokotne oblike, dimenzij 20 – 30 cm × 30 – 40 cm × 1 – 3 cm.

Prenosna podlaga se uporablja za udarce od tal na neutrjenih tleh. Med ostalimi fazami igre je izven igrišča.

Pri igri na neutrjenih tleh se prenosna podlaga obravnava kot del tal.



## Ekipe

#### 10. člen (Sestava ekip)

Ekipo sestavljajo najmanj trije igralci. Eden od igralcev ima funkcijo kapetana, ki ima izključno pravico do komuniciranja s sodnikom.

#### 11. člen (Menjave igralcev)

Menjava igralca je dovoljena v prehodu ekip iz obrambe v napad oziroma obratno.

Menjava igralca je dovoljena pri prehodu iz zaključenega kroga v morebitni naslednji krog.

V primeru poškodbe je menjava dovoljena takoj, ne glede na fazo igre.

## Osnovne definicije

### 12. člen (Maca (55 cm))

Maca (55 cm) je merska enota za merjenje razdalj v igri. Ena maca predstavlja dolžino 55 cm. V tem pravilniku se pri razdaljah v macah v oklepaju pojavljajo preračunane vrednosti v metrih. Primer: 12 mac (6,6 m).

### 13. člen (Maca (točka))

Maca (točka) je enota za nabrane ali dosežene točke. V tem pravilniku se pri pravilih, ki obravnavajo nabrane ali dosežene mace, pojavlja izraz točka v oklepaju. Primer: 12 mac (točk).

### 14. člen (Varnostna razdalja)

Varnostna razdalja je razdalja 12 mac (6,6 m) od pandola.

### 15. člen (Faze napada)

Faze napada so, po vrsti:

1. Serviranje
2. Izbijanje baze
3. Nabiranje mac (točk)
4. Ugotavljanje doseženega rezultata

### 16. člen (Stanje napada)

Stanje napada (napad) je stanje, v katerem ekipa poizkuša doseči čim več mac (točk). To stori s tremi različnimi igralci, ki zaporedoma prevzamejo vlogo napadalca.

### 17. člen (Napadalec)

Napadalec je aktivni igralec ekipe v napadu.

Napadalec v enem napadu zaporedoma izvede faze napada.

V enem napadu je lahko posamezni igralec samo enkrat napadalec.

### 18. člen (Stanje branjenja)

Stanje branjenja (branjenje) je stanje, v katerem ekipa poizkuša nasprotniku otežiti doseganje mac (točk) z ustavljanjem in/ali lovljenjem pandola ter z izbijanjem baze.

### 19. člen (Branilec)

Branilec je aktivni igralec ekipe v stanju branjenja.

V vsakem trenutku ima lahko ekipa v stanju branjenja največ tri branilce.

20. člen  
(Krog)

Krog je osnovni segment tekme.

V posameznem krogu vsaka od dveh ekip izmenično po enkrat napada in enkrat brani.

21. člen  
(Tekma)

Tekma poteka med dvema ekipama in je sestavljena iz enega ali več krogov.

Pri tekmah z več kot enim krogom se ekipi izmenjujeta v napadu po sledečem sistemu:

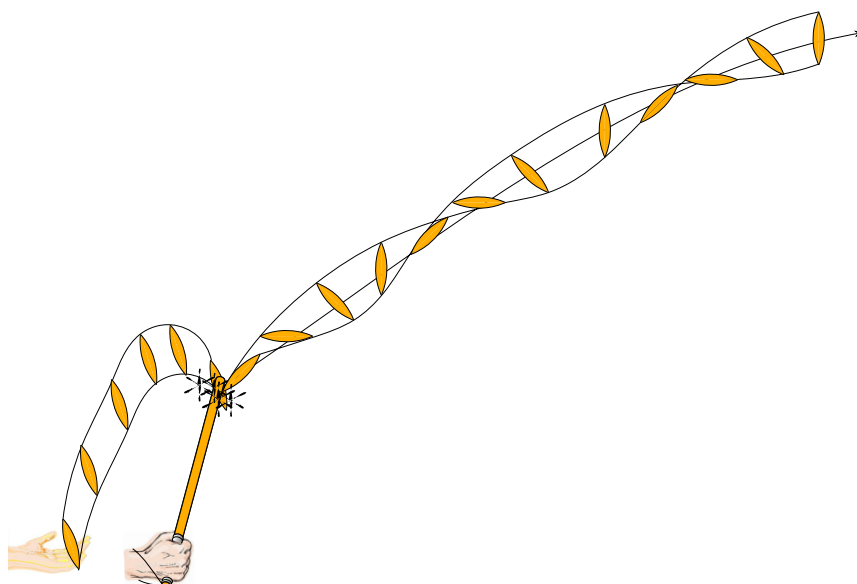
	<b>Ekipa, ki prva napada</b>
<b>1. krog</b>	ekipa 1
<b>2. krog</b>	ekipa 2
<b>3. krog</b>	ekipa 1
...	...

Potek tekme vodi, sodi in beleži sodnik.

Med potekom tekme so lahko na igrišču izključno sodnik(i), en napadalec in trije branilci. Izjema je ugotavljanje doseženega rezultata, ko so lahko na igrišču vsi člani ekipe v napadu in vsi člani ekipe v obrambi.

22. člen  
(Servis)

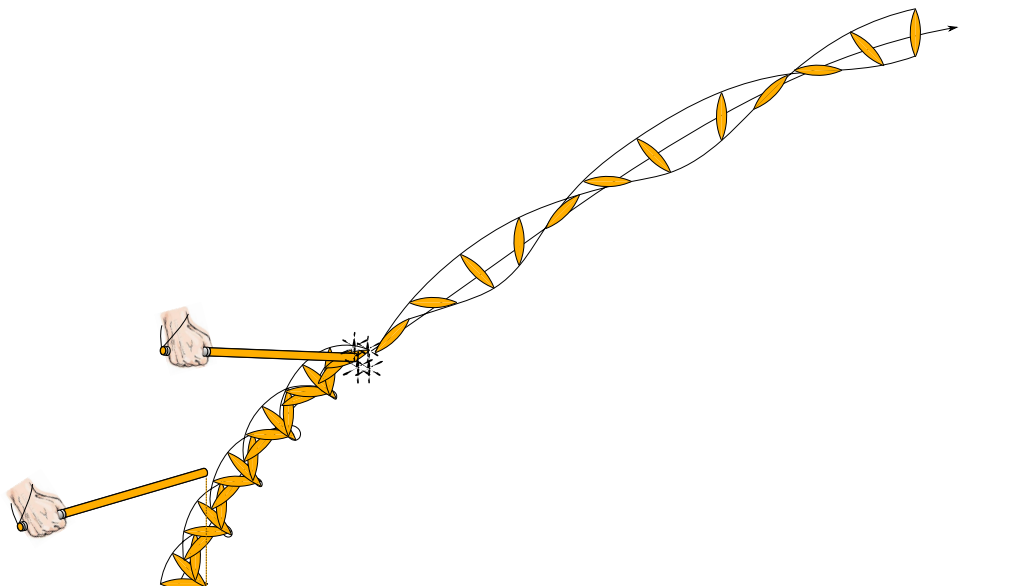
Servis je udarec pandola z maco, pri katerem napadalec vrže pandolo z roko v zrak, tako, da pandolo preleti najmanj napadalčevo višino in ga poizkuša v zraku zadeti z maco, preden se pandolo dotakne tal.





23. člen  
(Udarec od tal)

Udarec od tal je udarec pandola z maco, pri katerem napadalec mirujoči pandolo, ki leži na tleh, najprej (prvič) udari po enem od ošiljenih delov tako, da pandolo odskoči v zrak. Zatem napadalec poizkuša (drugič) zadeti pandolo v zraku z maco, preden se pandolo dotakne tal.



24. člen  
(Dolžina igrišča)

Dolžina igrišča je v macah izražena razdalja od sredine bazne črte do končne črte.

25. člen  
(Fuorikampo)

Fuorikampo je število mac (točk), ki jih napadalec nabere z udarcem od tal, pri katerem pandolo preide končno črto.

Vrednost fuorikampa ( $FC$ ) je določena z dolžino igrišča po naslednjem predpisu:

$$FC(d) = \left\lfloor \frac{3 \cdot d}{20} + 0,5 \right\rfloor * 10$$

mac (točk) pri čemer  $d$  predstavlja dolžino igrišča (v macah) in oznaka  $\lfloor x \rfloor$  predstavlja največje celo število, ki je še manjše ali enako  $x$ .

Primer: Na igrišču dolžine 72 mac (39,6 m), izračunamo vrednost fuorikampa na naslednji način:

$$\begin{aligned} d &= 72 \\ \frac{3 \cdot 72}{20} + 0,5 &= 11,3 \\ \lfloor 11,3 \rfloor &= 11 \\ FC(72) &= 11 * 10 = 110 \end{aligned}$$

Izračuni vrednosti fuorikampa za dolžine igrišč med 40 mac (22 m) in 120 mac (66 m) so zbrani v *Prilogi 2*.

## 26. člen

(Avt)

Pandolo je pristal v avtu, če se dotakne tal ali katerega drugega objekta po tem, ko je prešel stransko črto. Vsakršno posredovanje igralcev po tem, ko je pandolo pristal v avtu, je brezpredmetno.

## 27. člen

(Točka prehoda v avt)

Točka prehoda v avt je točka na stranski črti, kjer je pandolo prešel stransko črto in nato pristal v avtu.

## 28. člen

(Izločitev napadalca)

Napadalec, ki je izločen, doseže rezultat 0 mac (točk) ter preneha z izvajanjem faz napada, ne glede na to, v kateri fazi je bil izločen.

Napad s prvo fazo (serviranjem) nadaljuje naslednji napadalec, če izločeni napadalec ni bil tretji aktivni igralec ekipe, ki je trenutno v napadu.

## 29. člen

(Smer napada)

Smer napada je smer gibanja pandola, ko se ta premika v smeri od bazne črte proti končni črti. Smer napada je nasprotna smeri baze (30. člen).

## 30. člen

(Smer baze)

Smer baze je smer gibanja pandola, ko se ta premika v smeri od končne črte proti bazni črti. Smer baze je nasprotna smer smeri napada (29. člen).

## 31. člen

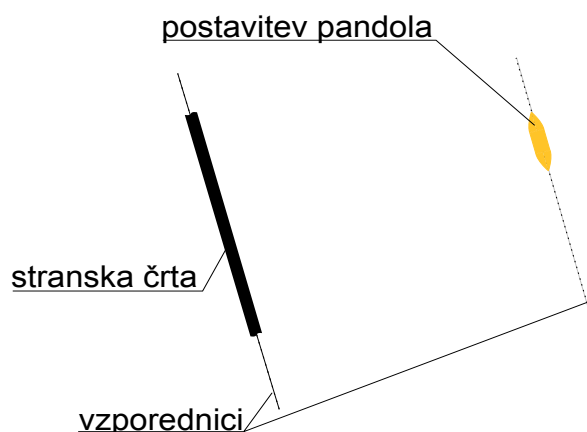
(Rotacija pandola)

Rotacija pandola je izraz za kot, ki ga dolžina pandola (pri mirovanju na tleh) oklepa z bližjo od stranskih črt.

## 32. člen

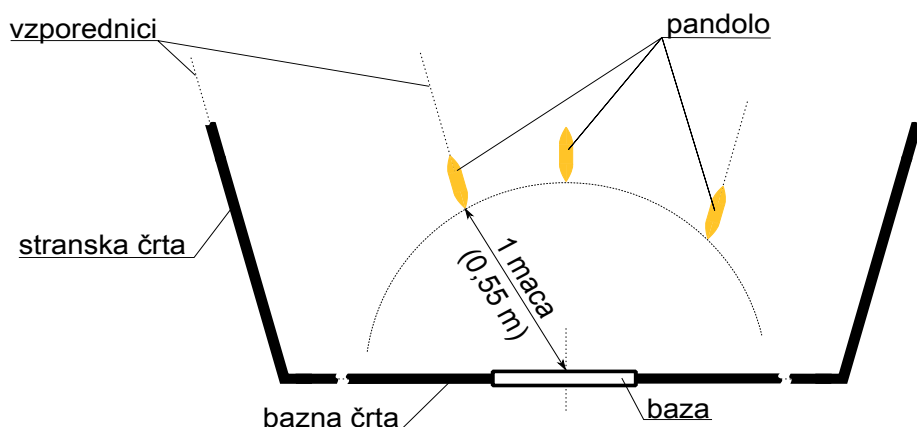
(Vzporedna lega)

Vzporedna lega pandola je rotacija pandola v vodoravni legi, kjer je dolžina pandola vzporedna z bližjo od stranskih črt.



### 33. člen (Bazna lega)

Bazna lega pandola je položaj in rotacija pandola, kjer je pandolo oddaljen 1 mace (55 cm) od sredine bazne črte in je njegova dolžina vzporedna z bližjo od stranskih črt.



## Splošne situacije med igro

### 34. člen (Prehod pandola čez črto, ki omejuje igrišče)

V vseh fazah napada se šteje, da je pandolo izven igrišča v primeru, ko v celoti prečka katero od črt, ki omejujejo igrišče.

### 35. člen (Ustavljanje pandola z namenom doseganja ugodne ali neugodne rotacije)

Branilci in napadalec se lahko pandola, preden ta obmiruje, dotaknejo s telesom z namenom doseganja željene rotacije. Pri tem se mora pandolo dotikati tal (se kotaliti ali se vrteti na mestu).

### 36. člen (Postavljanje pandola po prehodu v avt)

Po prehodu pandola v avt se pandolo postavi v vzporedno lego na razdaljo 1 mace (55 cm) od točke prehoda v avt.

### 37. člen (Postavljanje pandola po prehodu bazne črte)

Po prehodu pandola preko bazne črte se pandolo postavi v bazno lego.

### 38. člen (Prestavljanje pandola po dotiku s telesom)

Če ni drugače določeno v ostalih členih tega pravilnika, se pandolo prestavi v točko, kjer je prišlo do prvega dotika igralca s telesom, v primerih, ko se:

- branilci dotaknejo pandola s telesom in pandolo nadaljuje pot v smeri baze,
- napadalec dotakne pandola s telesom in pandolo nadaljuje pot v smeri napada.

Če ni drugače določeno se pandolo ne premika, če se:

- branilec dotakne pandola s telesom in slednji nadaljuje pot v smeri napada,
- napadalec dotakne pandola s telesom in slednji nadaljuje pot v smeri baze.

Če se je pandolo ustavil v igrišču se pri prestavljanjih, opredeljenih v 1. odstavku tega člena, upošteva rotacija, ki jo imel pandolo, ko se je ustavil.

Če je pandolo prešel v avt ali preko bazne črte, se pri prestavljanjih, opredeljenih v 1. odstavku tega člena, pandolo postavi v vzporedno lego.

#### 39. člen

(Prestavljanje in postavljanje pandola)

Vsa postavljanja in prestavljanja opisana v 36., 37. in 38. členu so v izključni domeni sodnika.

Vsa postavljanja in prestavljanja imajo prednost pred vsakršnim ugotavljanjem dosežene razdalje pandola od sredine bazne črte. To pomeni, da je potrebno najprej pandolo prestaviti v točko, kjer se igra nadaljuje in šele nato ugotavljati, ali je pandolo dosegel določeno razdaljo.

#### 40. člen

(Večkratni dotik pandola z maco)

Napadalec se lahko večkrat z maco dotakne pandola, preden se ta dotakne tal.

Večkratni dotiki z maco so enakovredni enkratnemu.

#### 41. člen

(Večkratni dotik pandola s telesom)

Večkratni dotiki pandola s telesom so enakovredni enkratnemu.

#### 42. člen

(Prelet stranske črte in vrnitev v igrišče)

Če pandolo preleti stransko črto in nato brez dotika tal ponovno preleti stransko črto (se vrne v igrišče), se igra nadaljuje enako, kot če bi bil pandolo ves čas v igrišču.

#### 43. člen

(Dotik pandola s telesom s strani igralca, ki je izven igrišča)

Če pandolo (v vseh fazah napada) preide stransko črto, se nato odbije od branilca in brez dotika tal ponovno preide stransko črto (se vrne v igrišče), se igra nadaljuje enako, kot če bi bil pandolo ves čas v igrišču.

Če pandolo (v vseh fazah napada) preide stransko črto in se ga nato s telesom dotakne napadalec se igra nadaljuje enako, kot da bi pandolo pristal v avtu.

#### 44. člen

(Dotik pandola, ki je prešel katero izmed črt z maco)

Če pandolo preide katero izmed črt in se ga, preden se ta dotakne tal, napadalec dotakne z maco ter pandolo nato, brez dotika tal ponovno preide obravnavano črto, se igra nadaljuje enako, kot če pandolo obravnavane črte ne bi prešel.

#### 45. člen

(Dotik pandola objekta izven igrišča)

Če se pandolo dotakne poljubnega objekta izven igrišča (primer: mreže) se šteje, da je pandolo pristal izven igrišča.

## 46. člen

(Namerno premikanje črt igrišča ali baze)

Igralci ne smejo v nobenem trenutku namerno premikati črt igrišča z namenom spreminjanja oblike igrišča ali razdalj med črtami in sredino baze linije.

Igralci ne smejo namerno premikati baze z namenom doseganja uspešnega ali neuspešnega izbijanja baze. Prav tako ne smejo premikati baze z namenom pridobivanja boljše postavitve v igrišču.

## 47. člen

(Obveznost uporabe zaščitne opreme)

Vsi igralci so dolžni uporabljati predpisano zaščitno opremo (v odvisnosti od njihove vloge in položaja na igrišču), z izjemo rokavic, katerih uporaba je neobvezna.

Sodnik lahko določi napadalcu obveznost nošenja zaščite za obraz v fazi izbijanja baze, tudi za poizkuse izbijanja baze, ki se izvajajo na razdalji, večji od 20 mac (11 m).

Sodnik lahko pri poizkusih izbijanja baze napadalcu določi obveznost nošenja zaščitne rokavice na roki, ki drži maco.

## Osnovni potek tekme

## 48. člen

(Določitev vrstnega reda)

Na začetku tekme sodnik izvede met kovanca za določitev, katera ekipa bo najprej napadala:

1. Kapetana ekip si izbereta različni strani kovanca
2. Sodnik vrže kovanec v zrak tako, da ta naredi najmanj en obrat, nato kovanec ulovi ali pusti, da pade na tla
3. Sodnik jasno naznani in pokaže kapetanoma, na katero stran se je obrnil kovanec – katera ekipa je dobila met
4. Ekipa, ki je dobila met odloča, ali bo najprej napadala ali branila

Če se pred pričetkom tekme ekipi dogovorita o vrstnem redu napadanja, met kovanca ni potreben.

## 49. člen

(Začetek tekme)

Branilci se postavijo na poljubna mesta po igrišču, z omejitvijo, da so vsi od sredine bazne črte oddaljeni najmanj 12 mac (6,6 m).

Prvi napadalec se pripravi za serviranje.

## Serviranje

## 50. člen

(Serviranje)

Naloga napadalca pri serviranju je odbiti pandolo v igrišče.

Napadalec ima na voljo tri poizkuse, da izvede veljaven servis.

Ob prvem izvedenem veljavnem servisu se igra nadaljuje z naslednjo fazo napada.

51. člen  
(Specifični potek servisa)

Specifični potek servisa:

1. napadalec se postavi tako, da ima eno nogo na razdalji največ 1 mace (55 cm) od sredine bazne črte, drugo pa na razdalji največ 2 mac (1,1 m) od sredine bazne črte
2. napadalec z maco udari po bazi
3. napadalec zavpije (dovolj naglas, da ga vsi branilci slišijo): "PANDOLO, PANDOLO" in trenutno število doseženih mac (točk) svoje ekipe. Primer: "PANDOLO PANDOLO ZERO" ali "PANDOLO PANDOLO TRIDESET"
4. napadalec vrže pandolo v zrak tako, da ta preleti najmanj napadalčevo višino
5. napadalec poizkuša zadeti pandolo v zraku in ga poslati čim dlje v igrišče

Postopek iz 1. odstavka tega člena se mora ponoviti ob vsakem poizkusu serviranja.

52. člen  
(Izločitev napadalca pri poizkusu serviranja)

Napadalec je ob poizkusu serviranja izločen, če:

- ni izvedel 2. ali 3. alineje 1. odstavka 51. člena,
- je nepravilno izvedel katero izmed določil iz 2. ali 3. alineje 1. odstavka 51. člena,
- je v vseh treh poizkusih izvedel neveljaven servis.

53. člen  
(Veljavnost servisa)

Servis je neveljaven, če je izpolnjen kateri od naslednjih pogojev:

- napadalec je kršil določilo 1. alineje 1. odstavka 51. člena,
- napadalec ne zadane pandola z maco preden se pandolo dotakne tal,
- napadalec se dotakne pandola s telesom (po začetnem metu iz roke),
- napadalec vrže pandolo tako, da ne preleti napadalčeve višine ali ga zadane v zraku preden preleti napadalčevo višino,
- napadalec naredi več kot en korak v poljubno smer preden prvič z maco zadane pandolo,
- pandolo po napadalčevem udarcu preleti stransko ali bazno črto, ne da bi se dotaknil tal ali branilca v igrišču,
- pandolo po napadalčevem udarcu ne prepotuje razdalje večje ali enake 12 mac (6,6 m) od sredine bazne črte.

Servis je veljaven, če ni bil izpolnjen noben od pogojev, ki jih določajo alineje 1. odstavka tega člena.

54. člen  
(Nadaljevanje igre po veljavnem servisu)

Po izvedenem veljavnem servisu se igra nadaljuje:

- od točke, kjer se je pandolo ustavil v igrišču, ali
- od točke prehoda v avt, ali
- od točke, kjer je pandolo prešel končno črto, ali
- z naslednjim napadalcem, če je aktivni napadalec izločen.

## Izbijanje baze

### 55. člen (Izbijanje baze)

Po uspešnem servisu se igra nadaljuje s poizkusom obrambnih igralcev s pandolom zadeti bazo, če napadalec ni bil izločen.

Branilčeva naloga je z roko vreči pandolo v smeri baze tako, da ta zadane bazo.

Napadalčeva naloga je ubraniti bazo (preprečiti, da bi se pandolo dotaknil baze), kar lahko stori z maco ali s svojim telesom.

### 56. člen (Trajanje poizkusa zadeti bazo)

Poizkus zadeti bazo traja od trenutka, ko obrambni igralec vzame pandolo v roko, do trenutka, ko se zgodi eno od naslednjega:

- pandolo zadane bazo,
- pandolo se ustavi v igrišču,
- pandolo pristane v avtu ali za bazno črto,
- pandolo brez dotika tal preide stransko ali bazno črto na višini večji ali enaki 2 m,
- napadalec odbije pandolo z maco ali s svojim telesom.

### 57. člen (Uspešno izbijanje baze)

Izbijanje baze je uspešno pri vsakem metu pandola, ki se dotakne baze. Pri tem ni važno, ali se je pandolo pred dotikom baze dotaknil tal (v igrišču), ali se ga je napadalec dotaknil z maco ali s svojim telesom.

Pri uspešnem izbijanju baze je napadalec izločen.

### 58. člen (Korak pri izbijanju baze)

Branilec, ki izvaja poizkus izbijanja baze lahko naredi največ en korak v poljubno smer.

Za korak se šteje gib, kjer ima branilec eno nogo ves čas na tleh, drugo pa enkrat premakne.

Če je branilec uspešen pri izbijanju baze, vendar je pri tem naredil več kot en korak, se igra nadaljuje tako, kot če bi pandolo prešel bazno črto. Napadalec ni izločen.

### 59. člen (Prestop)

Če se branilec, ki izvaja izbijanje baze, pri poizkusu zadeti bazo dotakne tal bližje sredini bazne črte, kot je točka, iz katere se izvaja izbijanje, se to šteje za prestop. Če je branilec uspešen pri izbijanju baze, vendar je pri tem naredil prestop, se igra nadaljuje tako, kot če bi pandolo prešel bazno črto. Napadalec ni izločen.

### 60. člen (Poizkus izbijanja baze, ki preleti stransko ali bazno črto)

Če branilec pri poizkusu izbijanja baze vrže pandolo na način, da ta brez dotika tal ali napadalca preleti stransko ali bazno črto na višini, večji od 2 metrov, se igra nadaljuje iz točke, kjer je branilec izvajal poizkus izbijanja baze.

V primeru, da je servis pred obravnavanim izbijanjem prešel končno črto, se igra nadaljuje od sredine bazne črte in napadalec nabere fuorikampo. Pandolo se postavi v bazno lego.

#### 61. člen

(Postavitev branilcev, ki ne izvajajo izbijanje baze)

Ostali branilci, ki ne izvajajo poizkusa izbijanja baze, se morajo postaviti po igrišču vsaj 12 mac (6,6 m) od postavitve napadalca. Med trajanjem poizkusa zadeti bazo ne smejo z nobenim delom telesa ovirati napadalčevega pogleda na pandolo v zraku na poti od branilca, ki izvaja poizkus izbijanja baze, do baze.

#### 62. člen

(Dotik pandola s telesom s strani napadalca, ki brani bazo)

Napadalec se lahko pri izbijanju baze dotakne pandola s telesom v primeru, ko se je pandolo pred dotikom napadalca dotaknil tal.

Napadalec se lahko pri izbijanju baze dotakne pandola s telesom, ne glede na predhodni dotik tal, če z nobenim delom telesa ne zakriva baze, gledano iz perspektive branilca, ki je poizkušal zadeti bazo.

Če napadalec s katerim koli delom telesa zakriva bazo (gledano iz perspektive branilca, ki je poizkušal zadeti bazo) in se pandola dotakne z delom telesa, preden se je pandolo dotaknil tal, je izločen.

Po dotiku pandola s telesom se napadalec ne sme več dotikati pandola z maco z namenom odbijanja pandola v smeri napada. Napadalec se lahko po dotiku s telesom pandola dotika z maco z namenom ubranitve baze.

#### 63. člen

(Dotik pandola s telesom s strani napadalca, ki ni zakrival baze)

Če se napadalec, med poizkusom izbijanja baze s telesom dotakne pandola, ki je v igrišču, in po dotiku pandolo nadaljuje pot v smeri napada, se pandolo, po njegovi ustavitvi, premakne v točko, kjer se ga je napadalec dotaknil.

Če se napadalec med poizkusom izbijanja baze s telesom dotakne pandola, ki je v igrišču, in po dotiku pandolo nadaljuje pot v smeri baze, se igra nadaljuje, kot da do dotika ne bi prišlo.

#### 64. člen

(Nadaljevanje igre po izbijanju baze)

Igra se po izbijanju baze nadaljuje od točke, kjer se je pandolo ustavil v igrišču, v primerih ko:

- je napadalec pandolo odbil z maco (ne glede na pandolov predhodni dotik tal),
- se je napadalec pandola dotaknil s telesom in ta je nadaljeval pot v smeri baze,
- se je pandolo brez dotika napadalca ustavil v igrišču.

V vseh primerih iz tega odstavka se rotacije pandola ne spreminja.

Igra se po izbijanju baze nadaljuje od točke prehoda v avt, v primerih ko:

- je napadalec pandolo odbil z maco (ne glede na pandolov predhodni dotik tal),
- je pandolo brez dotika napadalca prešel v avt, vendar se ni zgodila situacija opisana v 60. členu.

Pandolo se pri vseh primerih iz tega odstavka postavi v vzporedno lego na razdalji 1 mace (55 cm) od točke prehoda v avt.

Igra se po izbijanju baze nadaljuje s pandolom v bazni legi v primerih ko:

- je napadalec pandolo odbil z maco preko končne črte (ne glede na pandolov predhodni dotik tal),
- je pandolo prešel bazno črto, vendar se ni zgodila situacija opisana v 60. členu.

Igra se nadaljuje z naslednjim napadalcem, če je bil trenutni napadalec izločen.



## 65. člen

(Nabiranje mac (točk) pri izbujanju baze)

Pri vseh situacijah opisanih v 64. členu, kjer se igra nadaljuje v točki, ki je na razdalji večji ali enaki 12 mac (6,6 m) od sredine bazne črte, se razdalja od sredine bazne črte že šteje v napadalčevo nabiranje mac (točk).

Če se zgodi situacija opisana v 1. alineji 3. odstavka 64. člena, napadalec nabere fuorikampo.

**Nabiranje mac (točk)**

## 66. člen

(Nabiranje mac (točk))

Napadalec z zaporednimi udarci od tal nabira mace (točke).

## 67. člen

(Udarci od tal)

Napadalec, ki ni bil izločen, ima na voljo tri udarce od tal, s katerimi poizkuša nabrati čim več mac (točk). To poizkuša narediti z odbijanjem pandola z maco v smeri napada.

Pri udarcih od tal se lahko napadalec dotika pandola samo z maco. Vsak dotik tal ali pandola z maco se šteje kot udarec od tal.

Za udarec od tal se šteje tudi, če napadalcu ne uspe spraviti pandola v zrak (ga zgreši na tleh ali pandolo ne odskoči) ali če napadalec zgreši pandolo, ko je ta v zraku.

## 68. člen

(Obrat pandola)

Pred izvedbo udarca od tal lahko napadalec zaprosi sodnika, da slednji obrne pandolo za 180°.

## 69. člen

(Nabiranje mac (točk) samo z dvigom pandola)

V nabrane mace (točke) se štejejo tudi mace (točke), ki jih napadalec doseže samo z dvigom pandola od tal (prvi dotik).

## 70. člen

(Nabiranje fuorikampov)

Pri katerem koli udarcu od tal, ko pandolo preide končno črto, se šteje, da je napadalec nabral fuorikampo.

## 71. člen

(Odboj pandola v smeri baze)

Če se pandolo po dvigu od tal ali po odboju od mace premakne v smeri baze, se igra nadaljuje enako, kot če bi se odbil v smer napada (napadalec nabere negativne mace (točke)).

## 72. člen

(Dotik pandola s telesom s strani napadalca)

Če se napadalec pri udarcu od tal po dvigu od tal s telesom dotakne pandola, ki je v igrišču, se obravnavani udarec od tal šteje za porabljenega.

Če je po dotiku s telesom pandolo nadaljeval pot v smeri baze, se igra nadaljuje enako, kot če do dotika ne bi prišlo.

Če je po dotiku s telesom pandolo nadaljeval pot v smeri napada, se pandolo, po njegovi ustavitvi, premakne v točko, kjer je napadalec začel obravnavani udarec od tal.

## 73. člen

(Postavitev pandola med udarci od tal in nadaljevanje igre)

Po posameznem udarcu od tal se pandolo postavi na enega od sledečih načinov, v odvisnosti od točke, kjer se je pandolo ustavil:

- v vzporedno lego na razdaljo 1 mace (55 cm) od točke prehoda v avt,
- v bazno lego, če je pandolo prešel bazno ali končno črto.

Pandolo se ne premika ali rotira, če se je po udarcu ustavil v igrišču.

Igra se nadaljuje od točke, kjer se je pandolo ustavil oz. v točki, v katero je bil pandolo prestavljen.

## 74. člen

(Nadaljevanje igre po tretjem udarcu od tal)

Če napadalcu po tretjem udarcu ne uspe poslati pandola na razdaljo večjo ali enako 12 mac (6,6 m) od sredine bazne črte, je izločen. Igra se nadaljuje z naslednjim napadalcem.

Če napadalcu uspe po treh udarcih poslati pandolo na razdaljo večjo ali enako 12 mac (6,6 m), se pandolo postavi enako, kot to določa 73. člen in igra se nadaljuje z ugotavljanjem doseženega rezultata.

1. odstavek tega člena ne velja, če je napadalec skaterim od prejšnjih udarcev od tal, ali z odbojem za maco pri izbujanju baze, nabral fuorikampo. Pandolo se postavi enako, kot to določa 73. člen in igra se nadaljuje z ugotavljanjem doseženega rezultata.

Igra se nadaljuje z ugotavljanjem doseženega rezultata, če je to potrebno.

## Ugotavljanje doseženega rezultata

## 75. člen

(Ugotavljanje doseženega rezultata)

Število mac (točk), ki jih je napadalec nabral, je enako oceni razdalje pandola od sredine bazne črte, pri čemer se za vsak udarec, ko je pandolo prešel končno črto, šteje en fuorikampo.

Pri oceni trenutne razdalje pandola od sredine bazne črte si igralci ekipe v napadu ne smejo pomagati z merjenjem (na primer: s polaganjem mace, z metrom, z elektronskimi napravami, itd.), z oznakami na ali izven igrišča, z drugimi prisotnimi, itd.

## 76. člen

(Klicanje mac (točk))

Ko se igralci ekipe v napadu dogovorijo o oceni trenutne razdalje, jo eden od igralcev ekipe v napadu jasno oznani igralcem ekipe v obrambi in sodniku (klicanje mac (točk)).

Ekipe v napadu pri klicanju mac (točk) naznani samo oceno o trenutni razdalji pandola od sredine bazne črte (brez dodajanja morebitnih nabranih fuorikampov).

V primeru, da se igralci ekipe v obrambi strinjajo z oceno, se za napadalčeve dosežene mace (točke) upošteva vsota klicanih mac (točk) in morebitnih nabranih fuorikampov. Dobljeno število mac (točk) se prišteje do tedaj doseženim macam (točkam) ekipe v napadu. S tem se zaključi ugotavljanje doseženega rezultata trenutnega napadalca. Sprejetje ocene razdalje pandola od sredine bazne črte s strani ekipe v obrambi je nepreklicno.

77. člen  
(Merjenje razdalje)

V primeru, da se igralci ekipe v obrambi ne strinjajo z oceno (po njihovem mnenju je ocena pretirana), ta ekipa izvede merjenje razdalje s polaganjem mac.

V kolikor je izmerjena razdalja v macah večja ali enaka oceni, napadalec doseže dvakratno vsoto klicanih mac (točk) in morebitnih nabranih fuorikampov. S tem se zaključi ugotavljanje nabranih mac (točk) trenutnega napadalca.

V kolikor je izmerjena razdalja v macah manjša od ocene, se ekipi v napadu izničijo vse do tedaj dosežene mace (točke) in napadalec je izločen. Izničenje mac (točk) vključuje tudi dosežene mace (točke) iz morebitnih predhodnih krogov.

78. člen  
(Nestrinjanje ekip z meritvijo)

V primeru, da se ekipa v napadu ne strinja z izvedeno meritvijo ekipe v obrambi, ima pravico sama izvesti ponovno meritev. Če se ekipa v obrambi ne strinja z meritvijo ekipe v napadu, sodnik dokončno razsodi, ali je bilo klicanje mac (točk) pretirano ali ne, ter naznani ali se upošteva 1. ali 2. odstavek 77. člena.

79. člen  
(Fuorikampo pri tretjem udarcu od tal)

V primeru, da je napadalec pri svojem tretjem udarcu od tal nabral fuorikampo, se ugotavljanje doseženega rezultata izpusti. Napadalec doseže število mac (točk) skladno s številom fuorikampov, ki jih je nabral (25. člen). Ugotavljanje doseženega rezultata se v tem primeru šteje za zaključeno.

80. člen  
(Nadaljevanje igre po zaključku ugotavlja doseženega rezultata)

Po zaključku ugotavljanja doseženega rezultata se igra nadaljuje z naslednjim napadalcem.

V primeru, ko se zaključi ugotavljanje doseženega rezultata tretjega napadalca se zaključi tudi stanje napada trenutne ekipe in:

- ekipi zamenjata stanji; ekipa v napadu preide v obrambo in obratno, če ekipa v obrambi še ni izvedla napada v trenutnem krogu, ali
- se zaključi trenutni krog in tekma se nadaljuje z naslednjim krogom, če trenutni krog ni bil zadnji, določen za tekmo, ali
- tekma se nadaljuje z določitvijo zmagovalca tekme.

## Igra naslednjih napadalcev

### 81. člen

#### (Igra naslednjih napadalcev)

Za naslednja dva napadalca veljajo enaka določila, kot za prvega napadalca.

Napadalci napade izvajajo zaporedno, enega za drugim.

V posameznem krogu lahko posamezen igralec izvede le en napad (ni dovoljeno, da eden od igralcev ekipe v napadu, ki je že izvedel napad, izvede napad še enkrat namesto soigralca).

## Obramba

### 82. člen

#### (Obramba)

Igralci ekipe v stanju branjenja onemogočajo napadalcu nabiranje mac (točk).

### 83. člen

#### (Izločitev napadalca z lovljenjem pandola)

Izločitev napadalca z lovljenjem je možna med fazami napada: serviranjem, odbijanjem pandola z maco pri branjenju baze in udarci od tal.

Napadalec je izločen, če katerikoli izmed branilcev pandolo ulovi v zraku, ne da bi se ta pred tem dotaknil tal.

Lovljenje je dovoljeno tako v igrišču, kot za stranskimi, bazno in končno črto.

Za potrditev izločitve mora branilec ulovljeni pandolo pokazati sodniku.

### 84. člen

#### (Lovljenje z oblačili ni dovoljeno)

Pandolo je dovoljeno loviti izključno z rokami (v rokavicah) in drugimi deli telesa.

Pri namerni uporabi uporaba delov oblačil (majica, pokrivala, itd. ) v namen lovljenja se servis, odboj pandola pri branjenju baze ali udarec od tal ne ponovijo. Igra se nadaljuje od točke, kjer je bil pandolo ustavljen (končal pot v smeri napada).

### 85. člen

#### (Posredno lovljenje pandola in potrditev izločitve)

V primeru, da se pandolo odbije od branilca, nato pa ga ujame drugi branilec, je napadalec izločen, če se pandolo pri tem ni dotaknil tal.

Potrditev izločitve lahko izvede katerikoli aktivni branilec, pri čemer se pandolo ne sme dotakniti tal do potrditve izločitve.

### 86. člen

#### (Ustavljanje pandola)

Ustavljanje pandola je možno med fazami napada: serviranjem, odbijanjem pandola z maco pri branjenju baze in udarci od tal.

Po tem, ko se je pandolo že dotaknil ga lahko branilci ustavijo z vsemi razpoložljivimi sredstvi.

Neuspešno lovljenje pandola se obravnava kot ustavljanje pandola.

Igra se nadaljuje od točke, kjer je bil pandolo ustavljen (končal pot v smeri napada).

## 87. člen

(Točka, kjer je pandolo končal pot v smeri napada)

Točka, kjer je pandolo končal pot v smeri napada je najbolj oddaljena točka, ki jo je pandolo dosegel v igrišču pred ustavitvijo ali odbojem s strani branilca v smeri baze.

Če ni možno določiti točke, kjer je pandolo z dotikom branilca končal pot v smeri napada in s tem točke, kjer se igra nadaljuje, se upošteva kot točko nadaljevanja igre mesto, kjer se je branilec, ob dotiku pandola dotikal tal, ki je najbolj oddaljena od sredine bazne črte.

Če ni možno določiti točke, kjer se je branilec dotikal tal (primer: pri skoku branilca), točko nadaljevanja igre določi sodnik.

## 88. člen

(Mirovanje pandola)

Od trenutka, ko pandolo miruje, ni dovoljeno spreminjanje rotacije z obračanjem in/ali premikanjem s strani nobenega od igralcev.

## 89. člen

(Lovljenje pandola po dotiku tal)

V primeru, da se pandolo odbije od tal in ga nato branilec ulovi, se igra nadaljuje od točke, kjer je bil pandolo ustavljen (končal pot v smeri napada). Napadalec ni izločen. Branilec v trenutku izpusti pandolo na tla v prostem padu, tako, da se ta prosto ustavi na tleh. Upošteva se rotacija pandola po tem, ko se je ta ustavil na tleh. Če branilec ne izpusti pandola, se pandolo postavi v vzporedno lego.

**Določitev zmagovalca**

## 90. člen

(Določitev zmagovalca)

Ekipa, ki je po odigranih vseh za tekmo določenih krogih dosegla več mac (točk), je zmagovalka tekme.

V primeru enakega števila doseženih mac (točk) se, če ni drugače določeno, dokler zmagovalec ni odločen, po vrsti izvedejo:

1. Penali
2. Met kovanca

## 91. člen

(Penali)

Pri penalih se igralci ekipe v obrambi postavijo po igrišču z enakimi pravili, kot pri igranju tekme. Napadalci izvedejo vsak po en udarec od tal. Prvi napadalec izvede svoj udarec od tal iz bazne lege. Drugi napadalec izvede svoj udarec v točki, kjer je svoj udarec zaključil prvi napadalec, tretji pa v točki, kjer je zaključil drugi napadalec. V primeru, da eden od napadalcev nabere fuorikampo, naslednji napadalec nadaljuje igro iz bazne pozicije. V primeru, da obrambni igralci izločijo katerega od napadalcev, se do tedaj nabrane mace izničijo (skupaj z morebitnimi fuorikampi). Igra se nadaljuje od sredine bazne črte. Po tretjem udarcu (če tretji napadalec ni bil izločen) se izvede ugotavljanje doseženega rezultata z enakimi pravili kot pri igranju tekme. Po izvedenem ugotavljanju doseženega rezultata ekipi zamenjata vloži. Zmaga ekipa, ki je dosegla več mac (točk).

## 92. člen

(Določitev zmagovalca z metom kovanca)

Sodnik izvede met kovanca enako, kot pred začetkom tekme. Zmaga ekipa, ki dobi met.

**Opisi posebnih situacij in pravil**

## 93. člen

(Menjava napadalca ob poškodbi)

Če se napadalec poškoduje in ne more nadaljevati igre, lahko ekipa izvede menjavo napadalca, pri čemer igralec, ki vstopi v igro v obravnavanem krogu še ni prevzel vloge napadalca. Igralec nadaljuje z izvajanjem faz napada od točke, kjer je poškodovani igralec prenehal z igranjem.

Igralec, ki vstopi v igro v obravnavanem krogu ne more ponovno prevzeti vloge napadalca.

V primeru, da se ekipa ne odloči za menjavo poškodovanega igralca, ima pravico do ugotavljanja doseženega rezultata, če je poškodovani igralec nabral zadostno število mac (točk).

## 94. člen

(Pandolo se med igro razleti)

Če se pandolo med igro razleti, se udarec (servis, izbijanje baze, udarec od tal), pri katerem se je razletel, ponovi. Sodnik za igro določi nov pandolo.

## 95. člen

(Maca se med igro razleti)

Če se maca med igro razleti, se udarec (servis, izbijanje baze, udarec od tal), pri katerem se je maca razletela, ne ponovi. Napadalec mora zamenjati maco.

## 96. člen

(Igranje z maco, ki ne ustreza predpisom)

Če napadalec, po mnenju nasprotne ekipe, poizkuša igrati z maco, ki ne ustreza obliki, dolžini, širini, opremljenosti ali materialu, navedenimi v 3. členu, sodnik pregleda obravnavano maco.

V primeru ugotovljene utemeljene pritožbe je napadalcu igranje z obravnavano maco prepovedano. Vse dotedanje napadalčeve faze napada in morebitni udarci od tal do pritožbe, so veljavni. Napadalec mora zamenjati maco.

## 97. člen

(Menjava mace)

Menjava mace med posameznimi fazami napada, med servisi ali med udarci od tal ni dovoljena, razen če se zgodita situaciji določeni v 95. in 96. členu.

## 98. člen

(Korak pri servisu)

Za korak pri servisu se upošteva gib, kjer ima napadalec eno nogo na tleh, drugo pa enkrat premakne.

99. člen  
(Skok pri servisu)

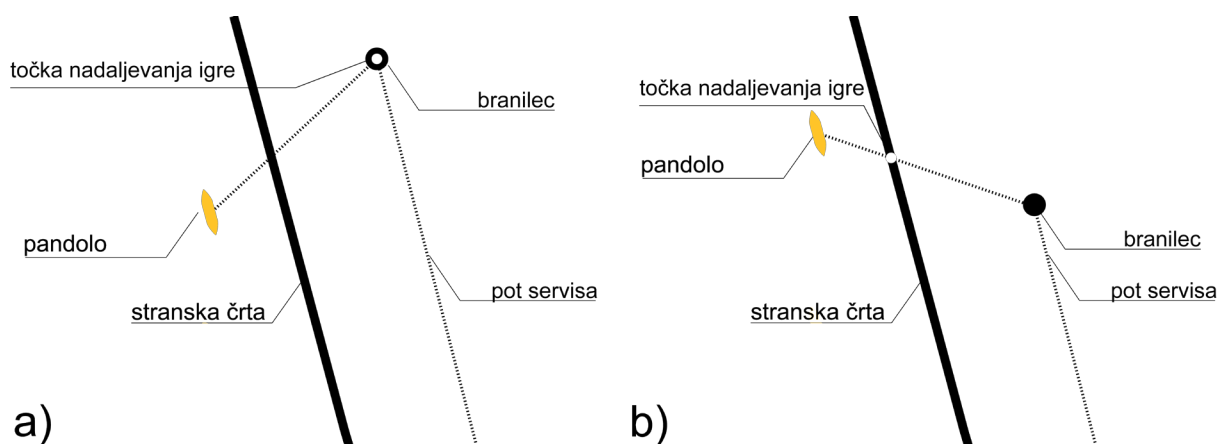
Pri servisu ni dovoljeno imeti hkrati v zraku obeh nog (skok), v času, ko je pandolo v zraku. V primeru skoka pred udarcem je servis neveljaven.

100. člen  
(Odboj pandola od branilca v avt med servisom)

V primeru, da pandolo med servisom brez predhodnega dotika tal zadane branilca in nato brez dotika tal konča v avtu, je servis veljaven, če se je branilec v času dotika nahajal v igrišču.

Branilec se je nahajal v igrišču, če se je med posredovanjem dotikal površine znotraj meja igrišča s katerim koli delom telesa.

Igra se nadaljuje od bolj oddaljene točke v smeri napada izmed točk: a) točke, kjer je pandolo končal pot v smeri napada ali b.) točke prehoda v avt.



101. člen  
(Dotik pandola s strani branilca, ki ni bil izvajalec izbijanja baze)

Če se pri poizkusu izbijanja baze pandolo dotakne branilca, ki ni bil izvajalec izbijanja baze (drugi branilec) pred tem, ko se pandola dotakne napadalec (z maco ali telesom) se igra nadaljuje od točke, kjer je branilec poizkušal zadeti bazo.

102. člen  
(Dotik baze po dotiku pandola s strani drugega branilca)

Če se pandolo dotakne baze po tem, ko se ga je z maco dotaknil napadalec, za tem pa vsaj en branilec, napadalec ni izločen. Igra se nadaljuje od točke, kjer se je branilec dotaknil pandola.

103. člen  
(Premikanje napadalca v fazi izbijanja baze)

Napadalec se lahko med trajanjem poizkusa zadeti bazo (56. člen) premika, vendar pri tem ne sme ogroziti varnosti branilcev, soigralcev, sodnikov ali gledalcev.

## 104. člen

(Dotik pandola, ki ne miruje a se dotika tal, z maco)

Če napadalec z maco odbije pandolo, ki ne miruje, ko se slednji dotika tal in se pandolo odbije v smer napada, se igra nadaljuje v točki, kjer se je napadalec dotaknil pandola z enako rotacijo, kot jo je imel pandolo, ko se je ustavil v igrišču oziroma v vzporedni legi z bližjo stransko črto, če je pandolo pristal v avtu ali prešel končno črto. Pri prehodu čez končno črto napadalec ne nabere fuorikampa.

## 105. člen

(Dotik pandola objektov, ki niso del igrišča)

Po dotiku pandola objektov, ki niso del igrišča, vendar sežejo v zračni prostor igrišča (primeri: daljnovodi, veje dreves, objekti za končno črto), v primeru ulovljenega pandola s strani branilca napadalec ni izločen.

Igra se nadaljuje od točke, kjer je pandolo končal pot v smeri napada.

## 106. člen

(Neveljaven udarec od tal)

Če napadalec izvede udarec od tal na način, da udari pandolo z maco brez poizkusa dviga od tal in ga odbije v smer napada, je udarec od tal neveljaven. Igra se nadaljuje v točki, iz katere je bil obravnavani udarec od tal izveden, z enako rotacijo pandola. Obravnavani udarec od tal se ne ponovi.

## 107. člen

(Maksimalna ocena nabranih mac (točk))

Pri klicanju mac (točk) ekipa v napadu ne sme najaviti ocene razdalje, ki bi bila večja od dolžine igrišča.

## 108. člen

(Prekoračitev varnostne razdalje)

Če branilec pri poizkusu lovljenja ali ustavljanja prekorači varnostno razdaljo preden napadalec v zraku zadane pandolo, se obravnavani servis ali udarec od tal na zahtevo napadalca lahko ponovi.

Pri udarcu od tal, ki se ne vrši iz bazne lege, mora napadalec pred udarcem izvesti meritev 12 mac (6,6 m) v smeri napada, da pridobi pravico do zahteve za ponovitev v primeru prestopa.

Pri branjenju baze se igra nadaljuje od točke, od koder je bilo izvedeno izbijanje baze.

## 109. člen

(Lovljenje pandola pred drugim dotikom pri udarcu od tal)

Če pri udarcu od tal napadalec v zraku (drugič) ne zadane pandola, branilec pa ga ujame, je napadalec izločen, če branilec pri tem ni prekoračil varnostne razdalje, sicer se udarec od tal ponovi.

## 110. člen

(Nenamerna uporaba oblačil)

Če se pandolo pri poizkusu lovljenja s strani branilca nenamerno zagozdi v del branilčevih oblačil (npr. žep, kapuca, itd.), je napadalec izločen.



## Odločanje o situacijah med igro

### 111. člen

(Odločanje o situacijah med igro)

Ekipi o vseh situacijah odločata med seboj. V primerih, ko ekipi ne dosežeta sporazuma, o situaciji razsodi sodnik.

## Sodnik

### 112. člen

(Vloga sodnika)

Sodnik samostojno vodi, sodi in beleži potek tekme.

O vseh situacijah odločata ekipi sami, sodnik posreduje le ob nesoglasju in/ali zavlačevanju katere od ekip. Izjema so situacije, ki so izključno v domeni sodnika.

Sodnik ne sme posredovati pri situacijah, kjer ekipi dosežeta soglasje, tudi če to ni v skladu s pravili.

V primeru, da je potrebno sodnikovo posredovanje, ta takoj in nepreklicno razsodi situacijo ter da poziv za nadaljevanje igre.

Odločitev sodnika je dokončna in nezatajljiva - sodnik ne sme spremeniti že sprejete in oznanjene odločitve.

Sodnik svoje odločitve sporoča javno, z njim pa lahko komunicirata izključno kapetana ekip.

### 113. člen

(Beleženje poteka tekme)

Sodnik stanje tekme beleži v uradni zapisnik. To vključuje vodenje evidence:

- igralcev obeh ekip (ime in priimek),
- doseženih mac (točk) posameznih igralcev,
- uspešnih obrambnih akcij posameznih igralcev (lovljenje, izbijanje baze, t.j. akcij, ki vodijo v izločitev napadalca),
- prejetih kartonov posameznih igralcev.

### 114. člen

(Stranski sodnik)

Za posamezne tekme se lahko določi do dva stranska sodnika.

Glavni sodnik je upravičen do mnenja stranskih sodnikov o vseh situacijah v njegovi domeni.

Stranski sodnik nima pravice razsojanja.

### 115. člen

(Situacije, ki so izključno v domeni sodnika)

Situacije, ki so izključno v domeni sodnika

- razsojanje v primeru nesoglasja med ekipama,
- določitev točke prehoda v avt,
- postavljanje pandola po prehodu slednjega preko bazne, stranske ali končne črte,
- prestavljanje pandola od točke, kjer se je ustavil do točke, kjer se igra nadaljuje,
- opozarjanje na najavo ocene razdalje, ki je večja od dolžine igrišča (glej 107. člen),
- presojanje o namernosti akcij igralcev,

- presojanje, ali je branilec prekoračil varnostno razdaljo (glej 108. člen),
- dodeljevanje rumenih kartonov,
- dodeljevanje rdečih kartonov.

#### 116. člen

(Sporne situacije in situacije, ki niso zajete v tem pravilniku)

O razsodbi situacij, ki niso zajete v tem pravilniku, odloča zbor s po enim predstavnikom iz komisije za pravila, sodniške komisije in organizatorja tekme, pri čemer so to tri različne osebe, ki niso udeležene v obravnavani tekmi.

#### 117. člen

(Odgovornost in imenovanje)

Sodnike imenuje in razrešuje Zveza na predlog sodniške komisije.

Na zahtevo sodniške komisije ali predsedstva Zveze sodnik svoje odločitve zagovarja pred sodniško komisijo in predsedstvom.

#### 118. člen

(Pritožba na razsodbo sodnika)

Ekipa, ki meni, da je sodnik razsodil v njeno škodo in pri tem ni upošteval določil tega pravilnika, ima pravico do pritožbe.

Pritožba ne zaustavi nadaljevanja igre po razsodbi.

Postopek pritožbe natančneje določa sodniški pravilnik.

## Kartoni

#### 119. člen

(Rumeni karton)

Rumeni karton predstavlja opozorilo igralcu.

Igralec, ki prejme rumeni karton nadaljuje z igro.

Igralec, ki je v vlogi napadalca, prejme rumeni karton v naslednjih situacijah:

- postavljanje pandola pred udarcem od tal brez izrecnega dovoljenja sodnika,
- poizkus servisa po neuspelem tretjem servisu,
- poizkus udarca od tal po končanem tretjem udarcu,
- poizkus igranja s pandolom, ki ni bil namenjen za to igro, brez izrecnega dovoljenja sodnika,
- poizkus napadanja z uporabo mace, ki ne ustreza predpisom,
- poizkus igranja z drugo maco, ki ni ista kot tista, s katero je igralec začel napadati, razen če se je med napadom zgodila situacija opisana v 95. členu ali situacija opisana v 96. členu,
- najava ocene razdalje, ki je večja od dolžine igrišča (glej 107. člen).

Igralec, ki je v vlogi branilca, prejme rumeni karton v naslednjih situacijah:

- prekoračitev varnostne razdalje pri serviranju, izbijanju baze in nabiranju mac,
- branilec se med izvajanjem servisa, odbijanja pandola pri branjenju baze ali udarcu od tal nahaja na razdalji, manjši od 12 mac (6,6 m) od napadalca, preden ta v zraku zadane pandolo,
- prestop pri poizkusu izbijanja baze,

- namerno zakrivanje pogleda napadalcu pri izbijanju baze,
- namerna uporaba delov oblačil za lovljenje pandola.

Igralec, ne glede na njegovo trenutno vlogo v igri, prejme rumeni karton v naslednjih situacijah:

- nespoštovanje načel fair playa (124., 125., 126. člen),
- zavlačevanje in/ali prekomerno ugovarjanje,
- nespoštovanje razsodbe sodnika,
- nespoštovanje varnostnih določil ali neuporabe predpisane zaščitne opreme,
- premikanje ali rotiranje pandola med katerokoli fazo napada, potem, ko se je ta že ustavil,
- namerno oteževanje dela sodnikom,
- zadrževanje neaktivnega napadalca v igrišču med serviranjem, izbijanjem baze ali nabiranjem mac.

#### 120. člen (Rdeči karton)

Rdeči karton predstavlja nepreklicno izključitev igralca iz igre.

Igralec, ki prejme rdeči karton se umakne iz igrišča (za zaščitno infrastrukturo) in od tega trenutka ne sme več vplivati na igro.

Če je izključen aktivni napadalec, se izničijo vse do tedaj s strani tega napadalca nabrane mace (točke) ter morebitni fuorikampi in ekipa v napadu nima pravice ugotavljati števila nabranih mac (točk) izključenega napadalca. Prav tako se izniči morebitna, še ne potrjena, izločitev napadalca s strani branilca, ki je izključen. V tem primeru se šteje, da je bil pandolo samo ustavljen, ne pa ulovljen.

Zamenjava izključenega igralca je dovoljena samo med prehodom ekipe iz napada v obrambo ali obratno, vendar le v primeru, da ima ekipa igralca na voljo (ekipa ima prijavljene več kot tri igralce za trenutno tekmo). Ekipa do prehoda v napad oziroma obrambo igra z igralcem manj.

Igralec, ne glede na njegovo trenutno vlogo v igri, prejme rdeči karton v naslednjih situacijah:

- drugi prejeti rumeni karton,
- poizkus ali grožnja fizičnega obračuna s soigralci, nasprotniki, sodniki ali gledalci,
- namerno metanje mace v tla, v zrak ali drugo smer,
- nameren poizkus poškodovanja soigralca, nasprotnika, sodnika ali gledalca pri izbijanju baze,
- namerno ogrožanje varnosti soigralcev, nasprotnikov, sodnikov ali gledalcev,
- namerno uničevanje infrastrukture za igranje (igrišča, baze, varnostnih mrež),
- nameren premik črte v igrišču z namenom spreminjanja oblike igrišča ali spremembe razdalj črt od sredine bazne črte,
- nameren premik baze z namenom doseganja uspešnega ali neuspešnega izbijanje baze ali položaja v igrišču.

#### 121. člen (Prenosljivost kartonov)

Rumeni in rdeči karton se preneseta v naslednje kroge in v morebitno odločanje zmagovalca z izvajanjem penalov.

#### 122. člen (Največje dovoljeno število prejetih rdečih kartonov)

V trenutku, ko je izključen tretji igralec iste ekipe, ta tekmo izgubi in se ji do tedaj dosežene mace (točke) izničijo.

Nasprotna ekipa tekmo dobi z doseženimi macami (točkami), ki so vsota njenih do tedaj doseženih mac (točk) in dodatnega fuorikampa.

## Igranje na lastno odgovornost

### 123. člen

(Igranje na lastno odgovornost)

Vsi igralci igrajo na lastno odgovornost.

## Načela fair playa

### 124. člen

(Pozdrav ekip na začetku in na koncu tekme)

Obvezno je pozdravljanje pred in po koncu tekme, tako med igralci obeh ekip, kot med igralci in sodnikom.

### 125. člen

(Spoštovanje igralcev, sodnika in gledalcev)

Med celotnim potekom tekme se udeleženci drug do drugega vedejo po načelih plemenitega športa. Strogo prepovedano je:

- vsakršno žaljenje in/ali provociranje soigralcev, nasprotnikov, sodnikov ali gledalcev,
- namerno preusmerjanje pozornosti nasprotnikov ali sodnika med igro,
- namerno uničevanje infrastrukture ali opreme za igranje,
- grožnje ali poizkus fizičnega obračunavanja s soigralci, nasprotniki, sodniki ali gledalci.

### 126. člen

(Spoštovanje odločitev sodnika)

Odločitve sodnika so dokončne in nezatajljive. Igralci obeh ekip so dolžni spoštovati sodnikovo odločitev in nadaljevati z igro ne glede na okoliščine.

## Priloga 1

### Slovarček med igro pogosto uporabljenih izrazov

- *Čole (ciole)*: izraz, s katerim ekipa v obrambi sprejme oceno ekipe v napadu glede razdalje pandola od sredine bazne črte.
- *Džiron (giron)*: Krog. Osnovni segment igre, v katerem je vsaka ekipa po enkrat v stanju napada in enkrat v stanju branjenja.
- *Fuorikampo (fuoricampo)*: 1. Udarec od tal, ki preleti končno črto. 2. Količina mac, ki je določena za tak udarec.
- *(Gibanje) v minus*: gibanje pandola v smeri baze.
- *(Gibanje) v plus*: gibanje pandola v smeri napada.
- *Grip*: sloj proti zdrsni na maci.
- *Kampo (campo)*: igrišče.
- *Kapo (capo)*: kapetan ekipe.
- *Maca*: 1. Osnovni pripomoček za igranje - 55 cm dolga lesena palica. 2. Merska enota za merjenje razdalje v igri (55 cm). 3. Enota za točkovanje v igri.
- *Strišolon (strisciolon)*: pandolo v gibanju, ki se pri tem enkrat ali večkrat odbije od tal ali se kotali.

## Priloga 2

**Izračun vrednosti fuorikampa pri dolžinah igrišča med 40 mac (22 m) in 120 mac (66 m)**

<i>d</i>	<i>FC(d)</i>	<i>d</i>	<i>FC(d)</i>	<i>d</i>	<i>FC(d)</i>	<i>d</i>	<i>FC(d)</i>
40	60	61	90	82	120	103	150
41	60	62	90	83	120	104	160
42	60	63	90	84	130	105	160
43	60	64	100	85	130	106	160
44	70	65	100	86	130	107	160
45	70	66	100	87	130	108	160
46	70	67	100	88	130	109	160
47	70	68	100	89	130	110	170
48	70	69	100	90	140	111	170
49	70	70	110	91	140	112	170
50	80	71	110	92	140	113	170
51	80	72	110	93	140	114	170
52	80	73	110	94	140	115	170
53	80	74	110	95	140	116	170
54	80	75	110	96	140	117	180
55	80	76	110	97	150	118	180
56	80	77	120	98	150	119	180
57	90	78	120	99	150	120	180
58	90	79	120	100	150		
59	90	80	120	101	150		
60	90	81	120	102	150		