



PETANK

OYUN KURALLARI

2026





TÜRKİYE BOCCE BOWLING VE DART FEDERASYONU

BOCCE (PETANK) OYUN KURALLARI

İrtibat

Korkut Reis Mah. Necatibey Cad. No:8 Kapalıçarşı, Daire: 132-139, 06420
Çankaya / Ankara / TÜRKİYE

+90 312 310 20 60 / 312 310 60 51

+90 312 310 60 50

Sosyal Medya Hesaplarımız

<https://www.facebook.com/tbbdf/>

<https://x.com/TBBDF>

<https://www.instagram.com/tbbdfederasyonu/>

Bu eserin tüm hakları ve sorumluluğu Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonu Başkanlığına aittir. Federasyonun izni olmadan alıntı yapılamaz ve çoğaltılamaz.

İÇİNDEKİLER		
KURAL 01	Takım oluşumu	5
KURAL 02	Kullanılan toplar	5
KURAL 03	Onaylı misketler	6
KURAL 04	Lisans	6
KURAL 05	Alan ölçüleri ve sayı	6
KURAL 06	Oyunun başlaması ve atış çemberi	6-7
KURAL 07	Geçerli misket uzaklığı	8
KURAL 08	Geçerli misket atışı	8
KURAL 09	Ölü / Geçersiz misket	9
KURAL 10	Oyun alanında ki engellerin kaldırılması ve cezalar	9
KURAL 11	Misket veya top değiştirme	9
KURAL 12	Misketin gömülmesi veya hareket etmesi	10
KURAL 13	Diğer oyun sahasına giden misket	10
KURAL 14	Misket ölüye yapılması gerekenler	10
KURAL 15	Durdurulan misketin yerleştirilmesi	11
KURAL 16	İlk ve sonraki topların kullanılması	11
KURAL 17	Oyun esnasında sporcu ve izleyici davranışları	11
KURAL 18	Topun atılması ve oyun alanı dışına çıkması	12
KURAL 19	Ölü- Geçersiz toplar	12
KURAL 20	Durdurulan toplar	12
KURAL 21	Oynama süresi	13
KURAL 22	Hareket eden toplar	13
KURAL 23	Oyuncuların kendi toplarından başka topla oynaması	13
KURAL 24	Kurallara aykırı top atışları	13
KURAL 25	Topların geçici olarak hareket ettirilmesi	13
KURAL 26	Mesafelerin ölçümü	14
KURAL 27	Sayılarda uzlaşma sağlanmadan önce topların alınması	14
KURAL 28	Topları veya misketi hareket ettirmek	14
KURAL 29	Miskete eşit uzaklıktaki toplar	14
KURAL 30	Topa veya miskete yapışan yabancı maddeler	15
KURAL 31	İtiraz	15
KURAL 32	Eksik takım veya oyuncular için cezalar	15
KURAL 33	Eksik oyuncuların gelmesi	15
KURAL 34	Oyuncu değişikliği	16
KURAL 35	Yaptırımlar - Cezalar	16
KURAL 36	Olumsuz hava şartları	17
KURAL 37	Yeni oyun aşaması	17
KURAL 38	Sportmenlik dışı davranış	17
KURAL 39	Kötü davranış	17
KURAL 40	Hakemlerin görevleri	18
KURAL 41	Jüri üyelerinin oluşumu ve kararları	18
	PETANK ALTIN NOKTA	19-24
	OKULLAR İÇİN PETANK	25-26
	NOTLAR	26

Takdim

Değerli okuyucular,

Bocce İtalyanca bir kelime olup, Fransızca karşılığı Boule, İngilizce karşılığı ise Bowls'tur. İtalya'da ve Ülkemizde Bocce kelimesi Raffa, Volo ve **Petank** oyun sistemlerinin her üçünü de ifade etmek üzere kullanılmaktadır.

Bocce, 2005 yılında kurulan Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonumuzun içinde yer alarak faaliyet göstermektedir. Federasyonumuzun kuruluşundan günümüze kadar Bocce hem ülkemizde hem de uluslararası arenada güçlü bir şekilde büyüyerek, Akdeniz Oyunları başta olmak üzere Dünya ve Avrupa Şampiyonaları'nda ülkemizin adını gururla anons ettirmiş ve al bayrağımızı şampiyonluklarla dalgalandırmıştır. Okul sporlarına girmesiyle birlikte boccenin alt yapısı daha da güçlenmiş ve bu başarıların ileriki yıllarda artarak devam edeceğine dair ümitlerimizi arttırmıştır.

Bu vesileyle başarılarımızda emeği geçen tüm yönetim kurulu üyelerine, federasyon yetkilileri ve personelimize, hakem, antrenör ve sporcularımıza gayretlerinden ötürü teşekkür ediyorum.

Elinizde bulunan kitapçığın hazırlanması ve oyun kurallarının güncellenmesinde büyük emek sahibi olan Bocce Koordinatörüm **Faik KAPSIZ**'a, Bocce MHK ve Teknik Kurul üyelerine de ayrıca teşekkür ediyorum.

Bocce dolu sağlıklı ve mutlu günler dileklerle...

Dr. Erhayat Özgür BAYAZITLI
Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonu Başkanı

PETANK OYUN KURALLARI

Kural 1 – Takım Oluşumu

- Oyun; 3 oyuncunun 3 oyuncuya karşı (üçlü), 2 oyuncunun 2 oyuncuya karşı (ikili) ve 1 oyuncunun 1 oyuncuya karşı (tekli) oynadığı bir spordur.
- Her oyuncu;
 - Üçlüde iki adet,
 - İkili ve teklide ise üç adet petank topu kullanır.
- Oyun başka şekilde oynanmaz.
- Ayrıca oyuncuların tek tek oynadığı ve takım yarışmalarında takımı sadece bir oyuncunun temsil ettiği, özel oluşturulmuş sahada belirli hedeflere yapılan seri atışlar şeklinde oynanan “Altın Nokta” oyunu vardır. Bu oyunun kuralları talimat ekinde açıklanmıştır.

Kural 2 – Kullanılan Toplar

Petank, F.I.P.J.P. (Uluslararası Petank Federasyonu) tarafından onaylanmış bulunan ve aşağıdaki kriterlere uyması zorunlu olan petank topları ile oynanır:

- Metalden imal edilmiş olmalıdır.
- Çapları en az 7,05 cm ile 8 cm arasında olmalıdır.
- Ağırlıkları en az 650 gram ve en çok 800 gram olmalıdır. İmalatçı markası ve ağırlık bilgisi topların üzerinde basılı ve gözle görülür olmalıdır.
- 11 yaş veya daha küçük oyuncular için 600 gram ağırlığında ve 6,50 cm çapında toplarla oynanmasına izin verilebilir.

Topların ağırlıklarının artırılmaması veya azaltılmaması, bozulmaması ve herhangi bir düzeltme/modifikasyon yapılmaması gerekir.

Topun içi boş olmalı ve kurşun, kum, cıva vb. maddeler içermemelidir. Petank toplarına, imalatçı tarafından verilen sertliğin değiştirilmesi (artırılması) için sertlik ve esnekliği artırmak amacıyla ısıtma ve soğutma işlemi yapılması özellikle yasaktır. Bununla birlikte, oyuncu isimleri veya imzaları topların üzerine işlenebilir. İmalat sırasında topların üzerine çeşitli logolar, imzalar ve kısa ibareler yazılabilir.

Yukarıda belirtilen şartları ihlal eden oyuncu, takım arkadaşı (takım arkadaşları) ile birlikte yarışmadan hemen diskalifiye edilir.

“Sertliğinin artırıldığı” belirlenen petank topları ile ilgili olarak oyuncu, ilgili federasyon Disiplin Kurulu tarafından cezalandırılır ve lisansı TBBDF Disiplin Talimatı uyarınca belirlenmiş bir süre için geri alınır.

Petank topunun aşınmış olması veya imalat hatası bulunması ve muayene makamından geçmemesi ya da yukarıdaki kriterlere uymaması halinde oyuncunun bu topu değiştirmesi zorunludur. Oyuncu, komple top setini değiştirebilir.

Bu konudaki itirazlar oyun sırasında herhangi bir zamanda kabul edilebilir, ancak topların kontrolü el bitiminde yapılmalıdır. Bununla birlikte, üçüncü elden itibaren bir rakibin topları hakkında yapılan itirazın asılsız olduğu kanıtlanırsa, rakibin puanına 3 puan eklenir.

Hakem veya jüri, herhangi bir zamanda bir veya birkaç oyuncunun toplarının incelenmesini isteyebilir.

Kural 3 – Onaylı Misketler

- Misketler (jack/but/pallino) tahtadan veya gerekli standart özellikler doğrultusunda F.I.P.J.P. onayını almış ve imalatçı markasını taşıyan ahşap ya da sentetik malzemeden imal edilir.
- Çaplarının 30 mm (tolerans +1 mm veya -1 mm) olması gerekir.
- Misketin ağırlığının 10–18 gr. arasında olması zorunludur.
- Misketler mıknatıs ile kaldırılabilir olmamalıdır. Misketlerin herhangi bir renge boyanması mümkündür.

Kural 4 – Lisanslar

Her oyuncu, lisansını müsabakaya başlamadan önce yanında bulundurmalıdır. Hakem isteği veya itiraz halinde lisansını ibraz etmek zorundadır.

OYUN KURALLARI

Kural 5 – Alan Ölçüleri ve Sayı

Petank oyunu herhangi bir yerde oynanabilir. Ancak organizatör komite veya hakem kararı ile takımlardan, işaretlenmiş ve en az boyutu aşağıdaki ölçülerde olan sahada oynamaları istenebilir:

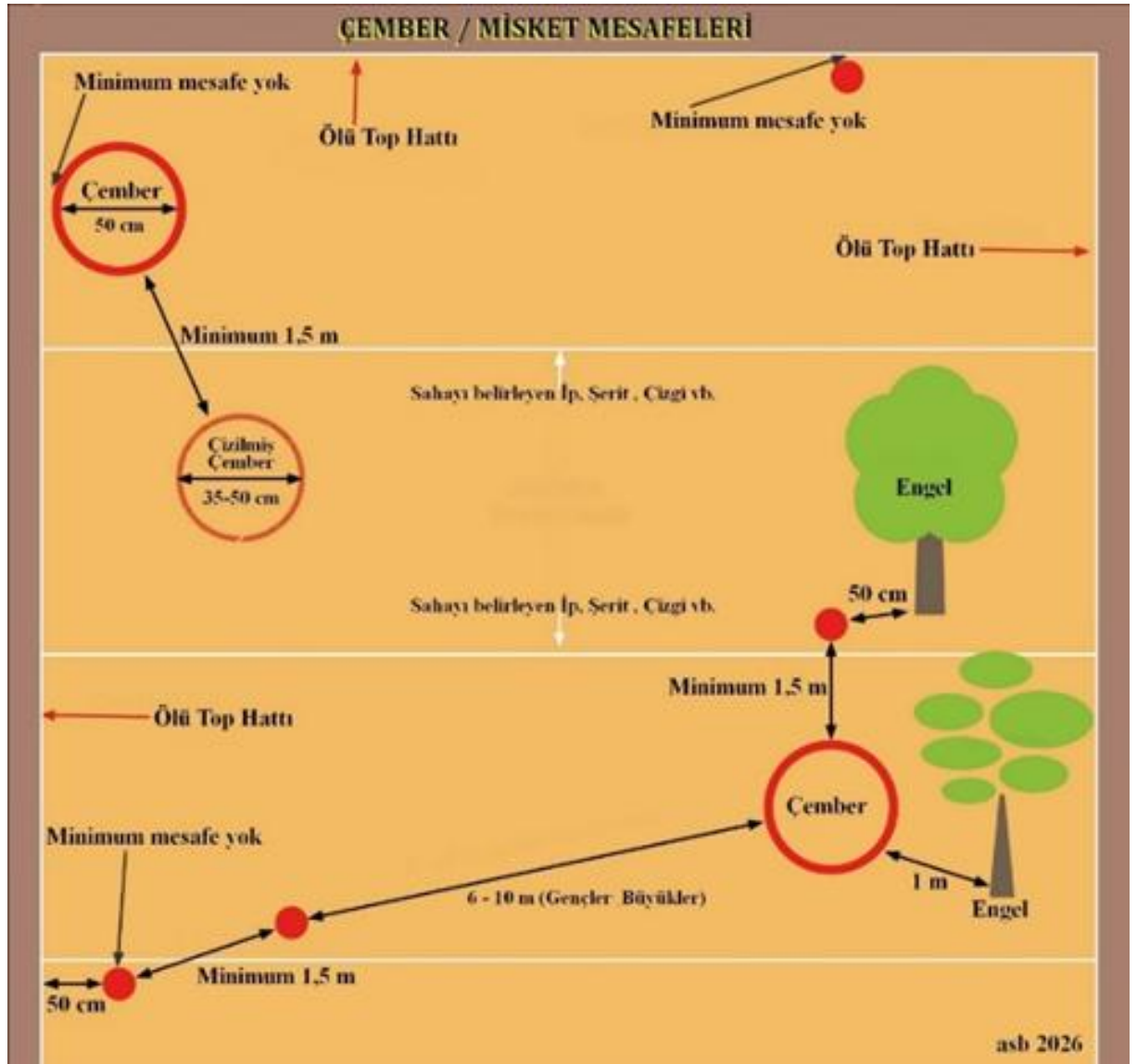
- Geçerli saha ölçüsü: Uzunluk 15 m, Genişlik 4 m.
- Federasyon ve organizasyon komitesi gerek görmesi durumunda 12 m x 3 m’lik alanda yarışma yapılmasına izin verebilir.

Oyun, 13 puan elde edilinceye kadar oynanır. Ligler, eleme maçları, seçme müsabakaları ve benzeri diğer faaliyetlerde organizasyon komitesi bu sayıyı 11’e veya daha düşük bir sayıya düşürebilir.

Kural 6 – Oyunun Başlaması ve Atış Çemberi

- Misketi ilk olarak atacak takımın belirlenmesi için oyuncular yazı tura atar.
- Eğer sahalar organizasyon tarafından belirlenmişse, hakemin izni olmadan başka bir sahaya geçmek yasaktır.
- Başlama noktası, yazı turayı kazanan takımın herhangi bir oyuncusu tarafından seçilir. Bu oyuncu, iki ayağın sığabileceği genişlikte bir çember çizer. Çizilen bu çemberin çapı 35 cm’den küçük, 50 cm’den büyük olmamalıdır.
- Çember, her engelden en az 1 m, kullanılmakta olan diğer çemberden veya misketten en az 1,5 m uzaklıkta çizilmelidir.
- Organizasyon gerekirse iç çapı 50 cm olan (tolerans +2 mm veya -2 mm) plastik veya metalden yapılmış sabit bir çember kullanılabilir. Modeli ve sertliği FIPJP tarafından onaylanmış olmak şartıyla katlanabilir çemberlerin kullanılması da mümkündür.
- Oyuncular, organizatörler tarafından sağlanan standart çemberleri kullanmak zorundadır. Rakipler tarafından sağlanan standart sert çemberleri veya FIPJP onaylı katlanabilir çemberleri de kabul etmek gerekir.
- Her iki takımda da bu çemberlerden biri varsa, seçim kura çekimini kazanan takım tarafından yapılır.
- Atış çemberi, msket atılmadan önce işaretlenmelidir. Çember işaretlenmediğinde misketi atan oyuncuya uyarı (sarı kart) cezası verilir.

- Oyuncuların ayakları çembere değmeden bütünüyle çember içinde bulunmalı ve **atılan petank topu yere değene kadar ayaklar çember dışına çıkmamalı ve yerden tamamen kaldırılmamalıdır.** Atış esnasında ayakların ikisi de yere değmelidir. Vücudun herhangi bir kısmı çember dışında yere temas edemez. Bu kurala uymayan oyuncular **35. Kural** da belirtilen cezalara tabi tutulur.
- Bir bacağının alt kısmı bulunmayan oyuncu, sadece tek bacağına çember içine koyar.
- Eğer bir oyuncu, oynanacak toplar varken çemberi kaldırırsa, çember yerine geri konur ancak sadece rakipler toplarını oynayabilir.
- Misket atışını kazanan veya önceki eli kazanan takımın atışı yapmak için yalnızca bir hakkı vardır. Bu atış geçerli değilse rakip takıma verilir ve rakip takım onu geçerli bir konuma yerleştirmelidir. İkinci takım tarafından misket geçerli bir konuma yerleştirilmezse, oyuncu **35. Kural** da belirtilen cezalara tabi tutulur.
- Tekerlekli sandalyeden atış yapan oyuncular için, en az bir tekerlek (Atış kolunun bulunduğu taraftaki tekerlek) çemberin içinde olmalıdır.
- Misketin takımın bir oyuncusu tarafından atılması, ilk petank topunun da bu oyuncu tarafından oynanacağı anlamına gelmez.
- Oyuncular, misketin konumunu başlangıçta ve her hareket ettirildiğinde işaretlemelidir. İşaretlenmemiş misket ve top için hiçbir itiraz kabul edilmez. Hakem sadece misketin sahadaki konumuna göre karar verir.
- Çemberin içi oyun sırasında kum/çakıl gibi maddelerden tamamen temizlenebilir, ancak elin sonunda eski haline getirilmelidir.



Kural 7 – Geçerli Misket Uzaklığı

Atılan misketin geçerli olabilmesi için aşağıdaki kurallar uygulanır:

- Misket ile çemberin iç kenarı arasındaki mesafe:
 - Minikler için en az 4 m, en çok 8 m,
 - Yıldızlar için en az 5 m, en çok 9 m,
 - Gençler ve büyükler için en az 6 m, en çok 10 m olmalıdır.
- Atış çemberi, herhangi bir engelden en az 1 m, kullanılan diğer bir çemberden veya misketten en az 1,5 m uzaklıkta olmalıdır.
- Misket, herhangi bir engelden ve oyun sahasının karşı kenarından en az 50 cm uzakta olmalıdır. Ayrıca kullanılan başka bir çember veya misketten de en az 1,5 m uzaklıkta bulunmalıdır. (Not: Oyun sahasını ayıran yan çizgiden veya oyun sahasının yan tarafındaki ölü top çizgilerinden minimum mesafe gerekmez.)
- Misketin, ayakları bütünüyle çember içerisinde bulunan ve dik olarak duran oyuncu tarafından görülebilir olması gerekir. Anlaşmazlık halinde misketin görülüp görülmediğine hakem karar verir. Hakem kararına itiraz edilemez.
- Misket, önceki oyun sonunda kaldığı nokta etrafına çizilmiş çemberden atılır. Çember, herhangi bir engelden en az 1 m, kullanılan diğer bir çemberden veya misketten en az 1,5 m uzaklıkta çizilmeli veya yerleştirilmelidir.
- **Misket atışının geçersiz olması durumunda rakip misketi geçerli istediği bir yere koyar. Eğer mesafe yeterli değilse çemberi 2 m'ye kadar misket hizasında geriye alabilir.**
- **Misket rakip tarafından geçerli istediği bir yere konulmazsa, oyuncu 35. Kural da belirtilen cezalara tabi tutulur. Geçerli bir yere koymayıp ceza alan sporcu, sonrasında misketi geçerli bir mesafeye koymak zorundadır.**
- **Rakibin başarısız atışından sonra misketi yerleştirme hakkını kazanan takım bunu hemen yapmalıdır. Zaman geçirmesine izin verilmez. (Önerilen süre 30 saniyedir)**
- Eğer bir oyuncu, oynanacak toplar varken atış çemberini yerden alırsa, çember yerine konur. Bu durumda sadece rakip takım oynayabilir.
- **Eğer çember bir oyuncu tarafından yerden alınır ya da yanlışlıkla hareket ettirilirse ve çember çizilmemişse, iki takım arasında mümkün olduğunca orijinal konuma yakın bir anlaşmayla değiştirilmelidir. Eğer bir anlaşmaya varılamazsa, hakem çemberi en mantıklı yere yerleştirir.**

Kural 8 – Geçerli Misket Atışı

- **Misket atışı; hakem, rakip oyuncu, seyirci, hayvan veya hareket eden herhangi bir nesne tarafından durdurulursa geçerli olmaz ve bu atışın tekrar edilmesi zorunludur.**
- Eğer misket atışı bir takım arkadaşı tarafından durdurulursa, rakibe verilir ve rakip bunu geçerli istediği bir yere yerleştirmelidir.
- **Misketi atan takım/oyuncu topunu atmadan önce misket mesafesinin ölçülmesini isteyebilir. Ancak topunu attıktan sonra mesafenin geçerli olup olmadığına itiraz edemez. İlk top oynandıktan sonra rakip, misketin geçerli olup olmadığına itiraz etme hakkına sahiptir. İtiraz geçerli olduğu takdirde misket, itiraz eden oyuncu/takım tarafından geçerli mesafede istediği bir yere konur ve ilk atılan petank topu yeniden atılır. Ancak bu, misketin diğer takımın atışı başarısız olduktan sonra oyun alanında oyunculardan biri tarafından yerleştirildiği durumlarda geçerli değildir.**
- Misket, rakibe geçerli bir yere yerleştirilmesi için verilmeden önce her iki takımın da atışın geçersiz olduğunu kabul etmesi veya hakemin buna karar vermesi gerekir.
- Eğer rakip de bir top oynamışsa, misket kesin olarak geçerli kabul edilir ve hiçbir itiraz kabul edilmez.

Kural 9 – Ölü / Geçersiz Misket

Misket aşağıdaki durumlarda ölü kabul edilir:

1. Herhangi bir oyun esnasında misket, oyun sahası sınırları dışına çıkar ve tekrar oyun sahasına geri dönerse ölü sayılır. (*Oyun sahası çizgisi üzerinde bulunan misket oyundadır*) Bu durumdaki misket, sınırı tamamen geçince ölü olur. Misketin su içerisinde hareket etmesi halinde, su birikintisi alanı oyun dışıdır ve misket ölü sayılır.
2. Misketin, ayakları bütünüyle çember içerisinde bulunan ve dik olarak duran oyuncu tarafından görülebilir olması gerekir. Ancak misket bir petank topu tarafından gizlenmişse ölü sayılmaz. Misketin görülüp görülmediğine hakem karar verir. Hakem gerekirse petank topunun yerini geçici olarak değiştirebilir. Hakem misketin görünmediğine karar verirse misket ölü sayılır. (*Hakem kararına itiraz edilemez*)
3. Kendisine vurulan misket ile atış çemberi arasındaki mesafe;
 - Büyükler ve Gençler için 20 m'den fazla, (*Süresiz oyunlarda*)
 - Yıldız ve Minikler için 15 m'den fazla, (*Süresiz oyunlarda*)
 - Tüm kategorilerde 3 m'den az olursa misket ölü sayılır.
4. Süresiz oyunlarda, çizgili sahalarda misket kullanılan oyun alanına bitişik birden fazla oyun alanını geçerse ölü sayılır.
5. Kaybolan misket, 5 dakikalık arama süresi içinde bulunamazsa ölü sayılır.
6. Misket ile atış çemberi arasında ölü zemin bulunması durumunda misket ölü sayılır.
7. Süreli oyunlarda, misket belirlenen oyun alanını terk ederse ölü sayılır.

Kural 10 – Oyun Alanındaki Engellerin Kaldırılması ve Cezalar

- Herhangi bir oyuncunun, oyun sahası sınırları içerisindeki yerde mevcut bir engeli kaldırması, düzlemesi veya bu engelin yerini değiştirmesi kesinlikle yasaktır. **Bununla beraber, sporcu misketi atmadan önce iniş noktasını test etmek amacıyla kendi petank topu ile yere en fazla üç kez hafifçe vurarak test etme yetkisine sahiptir. Ancak sonrasında zemini eski haline getirmesi gerekir.**
- Ayrıca oynamak üzere olan oyuncu veya oyun arkadaşı, daha önce atılan petank topunun neden olduğu bir çukuru doldurabilir.
- Oyuncu, vuruş atışı yapacağı topun önündeki zemine ayağı ile baskı yapamaz.
- Süpürme hareketi ile zeminin düzeltilmesine izin verilmez.
- Bu kuralları ihlal eden oyuncu, hakem tarafından **35. Kural** da belirtilen cezalara çarptırılır.

Kural 11 – Misket veya Top Değiştirme

Oyuncuların, aşağıdaki durumlar dışında oyun sırasında misket veya top değiştirmeleri yasaktır:

1. Misket ya da top saha dışına giderek kaybolduğunda ve 5 dakikalık süre içinde bulunamıyorsa,
2. Misket ya da top oyun esnasında kırılmışsa.

Oynanacak top kalmışsa, büyük parça baz alınarak ölçüm yapılır ve aynı ya da benzer çapta bir top veya misket ile hemen değiştirilir. Bir sonraki elde ilgili oyuncu/takım yeni bir tam petank topu seti alabilir.

Kural 12 – Misketin Gömülmesi veya Hareket Etmesi

- Oyun esnasında misketin yapraklar, kâğıt parçaları vb. ile tamamen engellenmiş olması halinde bu maddeler kaldırılır.
- Yerinin rüzgâr etkisiyle veya arazi eğimi nedeniyle değişmesi halinde, duran misket önceden işaretlenmiş olması şartıyla eski yerine alınır.
- Misketin yeri; hakem, herhangi bir oyuncu, seyirci, petank topu veya başka bir oyuna ait misket, hayvan veya hareket eden herhangi bir madde tarafından kazaen değiştirilirse yine aynı kural uygulanır.
- Oyuncular, atılan veya yerleştirilen misketin konumunu işaretlemeli ve her değişiklikte misketin yerini yeniden işaretlemelidir.
- Misket, oyundaki herhangi bir oyuncu tarafından işaretlenebilir. Ancak işaretlenmemiş bir misketten kaynaklanan bir sorun olması durumunda, misketi atan (veya yerleştiren ya da son hareket ettiren) oyuncuya uyarı (sarı kart) verilir.

Kural 13 – Diğer Oyun Sahasına Giren Misket

- Süresiz oynanan bir oyunda misket başka bir oyunun oynandığı alana giderse, misket geçerli misket mesafelerini (*Büyükler ve gençler için 20 metre, Yıldız ve küçükler için 15 metre*) aşmadığı takdirde ölü sayılmaz ve geçerli olur.
- Bu durumda misketi kullanan oyuncular, kendi oyunlarını tamamlamadan önce diğer sahada oynayan oyuncuların oyunu bitirmelerini ve sahayı boşaltmalarını bekler.
- Bu kuralın uygulanmasından etkilenen oyuncular sabırlı ve nazik olmalıdır.
- Bir sonraki oyunda takımlar kendilerine tahsis edilen alanda devam eder ve misket, geçerli misket uzaklığı kuralının koşullarına tabi olarak taşındığı yerden tekrar atılır.

Kural 14 – Misket Ölüyse Yapılması Gerekenler

Herhangi bir oyun esnasında misketin ölmesi halinde aşağıdaki üç durumdan biri uygulanır:

1. Her iki takımda da petank topu bulunuyorsa: Oyun o eli geçersiz sayar ve misket en son oyuna başlayan takım tarafından atılır.
2. Sadece bir takımda oynanacak petank topu bulunuyorsa: Bu takım, elinde bulunan oynanacak petank topu sayısı kadar puan alır.
3. Her iki takımda da oynanacak petank topu yoksa: Oyun o eli geçersiz olur ve misket en son oyuna başlayan takım tarafından atılır.

Ancak süre bittikten sonra devam eden bir elde misket dışarı çıkarsa; her iki sporcuda da top varsa ya da her iki sporcunun da topu bitmişse el tekrarı yapılamayacağından dolayı skor tabelasında ki skor tescil edilir.

Sadece uzatma elinde misket ölü hale gelirse bu maddeler uygulanmaz, misket işaretlendiği yere konur ve oyun devam eder. Eğer misketin yeri işaretlenmediyse hakem her iki takıma da misketin nerede olduğunu sormalı ve misket oraya yerleştirilmelidir. İki takım aynı fikirde değilse, hakem, misketi oyundan çıkararak takımdan değil, çıkarmayan takımdan misketi düşündükleri yere yerleştirmesini istemelidir.” misketi çizmesi gereken oyuncuya (uyarı)sarı kart gösterilir.

Kural 15 – Durdurulan Misketin Yerleştirilmesi

1. Kendisine vurulmuş misket herhangi bir seyirci veya hakem tarafından durdurulursa, misket durduğu yerde kalır.
2. Kendisine vurulan misket herhangi bir oyuncu tarafından durdurulursa, rakip şu üç seçenekten birini tercih edebilir:
 - a) Misket yeni konumunda bırakılır.
 - b) Misket başlangıçtaki yerine alınır.
 - c) Misket, sadece oyun sahası içerisinde olmak üzere, başlangıçtaki yeri ile bulunduğu yer arasındaki çizgi üzerinde herhangi bir yere konur.
 - o Süresiz oyunlarda büyüklerde çember ile misket arasındaki mesafe en fazla 20, yıldız ve miniklerde ise en fazla 15 m olmalıdır. (b) ve (c) bentleri yalnızca misketin konumu önceden işaretlenmişse uygulanabilir. Konum önceden işaretlenmemişse misket bulunduğu yerde kalır.
 - o Kendisine vurulduğunda misket oyun sahası sınırlarını (ölü petank topu hattını) aşar ve daha sonra tekrar sahaya dönerse, misket ölü kabul edilir ve Elde ki toplara bakılarak ya sayı verilir ya da el tekrarı yapılır.

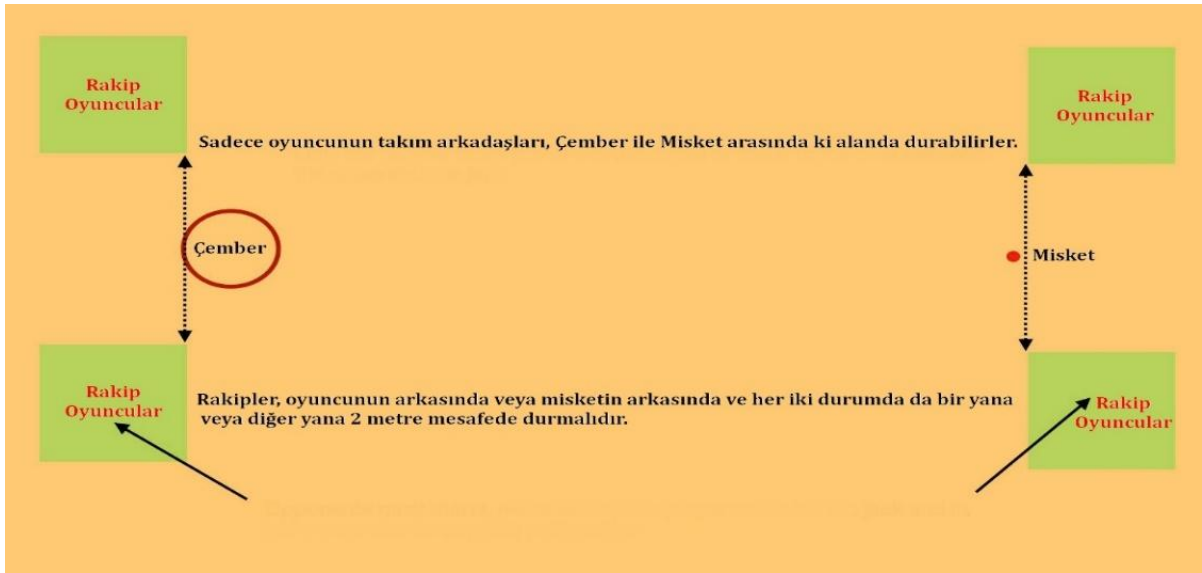
PETANK TOPLARI

Kural 16 – İlk ve Sonraki Topların Kullanılması

- Oyunda ilk petank topu, yazı turayı kazanan veya önceki oyunu (eli) kazanan takımın herhangi bir oyuncusu tarafından atılır.
- Bir oyuncu, petank topunu kullanırken herhangi bir yardımcı araç kullanamaz; düşüş noktasını göstermek veya işaretlemek için yere çizgi çizemez. Ayrıca son petank topunu oynarken diğer elinde başka bir petank topu bulunduramaz.
- Toplar birer birer oynanmalıdır. Atılan hiçbir top tekrar oynanamaz. Ancak, atış çemberi ile misket arasına başka bir oyundan gelen bir top veya misket, bir hayvan ya da hareketli bir nesne (örneğin futbol topu) girerek topu durdurmuş veya yolundan saptırmışsa top yeniden oynanmalıdır. Ayrıca 8. Kuralın üçüncü paragrafında tanımlanan durumda top tekrar oynanmalıdır. *(Misketin mesafesine yapılan itiraz kabul edilirse misket geçerli istenilen yere konur ve atılan top tekrar atılır)*
- **Oyuncu, topu atmadan önce üzerindeki çamur veya herhangi bir kalıntıyı temizlemek zorundadır. Aksi takdirde 35. Kural da belirtilen cezalara tabi olur.**
- Oynanan ilk petank topunun oyun dışına çıkması halinde sıra karşı takıma geçer. Petank topunun her oyun dışına çıkışında atış hakkı karşı takıma geçmeye devam eder.
- Atıştan sonra elde petank topu kalmaması veya oyuncunun “petank topum kalmadı” demesi halinde, 29. kuralda belirtilen hükümler uygulanır. Bu kurala göre hedef topa eşit uzaklıktaki toplarla ilgili kurallar devreye girer ve oyun sonu hükümsüz ilan edilir.

Kural 17 – Oyun Esnasında Sporcu ve İzleyici Davranışları

- Oyunculara atış için tanınmış olan süre içerisinde, seyircilerin ve diğer oyuncuların bu atışı son derece sessiz olarak izlemesi gerekir.
- Karşı taraf oyuncularının yürümemesi, dikkat dağıtacak hareketler yapmaması veya oyuncuyu rahatsız edecek herhangi bir davranışta bulunmaması zorunludur.
- **Karşı taraf oyuncuları misketin ilerisinde veya oynamakta olan oyuncunun arkasında bulunmalıdır. Misket ile çember arasında yalnızca atış yapan oyuncunun kendi takım arkadaşları bulunabilir. Oyun yönüne göre her iki yanda, oyuncular birbirlerinden en az 2 metre uzaklıkta olmalıdır.**
- Bu kurallara uymayan oyuncular, hakem tarafından uyarılır. Uyarıya rağmen hareketlerinde ısrar etmeleri halinde oyundan diskalifiye edilirler.



Kural 18 – Topun Atılması ve Oyun Alanı Dışına Çıkması

- **Oyun sırasında hiç kimse deneme amaçlı olarak, toplarını oynadıkları kulvarın dışına atamaz. Bu kurala uymayan oyuncular, 35. kuralda belirtilen cezalar ile cezalandırılır.**
- Petank topunun, organizasyon komitesi tarafından işaretlenmiş oyun alanı sınırları içerisinde atılması gerekir.
- İşaretlenmiş yer dışına çıkan petank topları, Kural 19'daki haller hariç olmak üzere, herhangi bir oyun (el) esnasında geçerli kabul edilir. (Oyun dışı olan herhangi bir petank topu derhal oyun sahası dışına alınmalıdır. Eğer kaldırılmazsa, rakip takımın bir topu oynandıktan sonra geçerli sayılır.)

Kural 19 – Ölü / Geçersiz Toplar

- Petank topu, oyun sahası çevresi (standart ölü petank hattı) dışına çıkarsa oyun dışı olur.
- Petank topu, oyun sahası çizgisi üzerinde bulunduğunda geçerlidir; ancak bu çizgiyi tamamen geçtiğinde ölü sayılır.
- Petank topu dışarıya çıktıktan sonra, zemin eğimi veya hareket eden/sabit herhangi bir şeyin etkisiyle tekrar oyun sahasına geri dönse bile, top hemen oyun dışı kabul edilir.
- Petank topunun oyun sahasına geri dönmesinden sonra hareket eden herhangi bir şey (önceden işaretlenmiş olması halinde) eski yerine konur.
- Oyun dışı olan herhangi bir petank topu derhal oyun sahası dışına alınmalıdır. Eğer kaldırılmazsa, rakip takımın bir topu oynandıktan sonra geçerli sayılır.

Kural 20 – Durdurulan Toplar

- Oynanan petank topu bir seyirci veya hakem tarafından durdurulur ya da yönü değiştirilirse, top durduğu yerde kalır.
- Petank topu kendi oyuncusu tarafından kazara durdurulursa veya yönü değiştirilirse, top oyun dışı sayılır.
- Petank topu karşı taraf oyuncusu tarafından durdurulur veya yönü değiştirilirse, karar oynayan oyuncuya bırakılır. Oyuncu şu iki seçenektен birini tercih edebilir:
 - Petank topunu durduğu yerde bırakmak,
 - Petank topunu veya misketi, yalnızca oynanabilir alanda ve önceden işaretlenmiş olması şartıyla, oyun sahası içerisinde vurulduğu yer ile bulunduğu yer arasındaki çizgi üzerine koymak.
- Hareket halindeki petank topunu kasten durduran oyuncu ve takımı oyundan diskalifiye edilir.

Kural 21 – Oynama Süresi

- Misket atıldıktan sonra her oyuncu, kendi petank topunu oynamak için en fazla 1 dakika süreye sahiptir.
- Bu süre, bir önceki petank topunun veya misketin durduğu andan ya da ölçüm yapılması gerekiyorsa ölçümün tamamlandığı andan itibaren başlar.
- Her elden sonra misket atılışında da aynı kural uygulanır.
- **Bu kurala uymayan tüm oyuncular, 35. Kural da belirtilen cezalara tabi tutulur. Verilen cezadan sonra 1 dakikalık atış süresi tekrar başlar.**

Kural 22 – Hareket Eden Toplar

- Duran bir petank topu, rüzgâr veya zemin eğimi gibi etkenlerle hareket ederse, önceden işaretlenmiş olması şartıyla ilk yerine geri alınır.
- Aynı durum; oyuncu, hakem, seyirci, hayvan veya hareket eden herhangi bir cisim tarafından kazaen hareket ettirilen petank topu için de uygulanır.
- Herhangi bir anlaşmazlığı önlemek için oyuncular topları işaretlemelidir. İşaretlenmemiş bir top için hiçbir itiraz kabul edilmez ve hakem yalnızca topların zemindeki konumuna göre karar verir.
- Ancak, bir top aynı oyunda oynanan başka bir top tarafından yerinden oynatılırsa, yeni konumunda kalır.

Kural 23 – Oyuncuların Kendi Toplarından Başka Topla Oynaması

- Oyuncu, kendi petank topu dışında bir topu kullanırsa uyarı alır.
- Bununla birlikte oynanan petank topu geçerli sayılır. Ölçümden sonra hemen değiştirilmesi gerekir.
- Oyun sırasında bu olayın tekrarlanması halinde, oyuncuya ait petank topu diskalifiye edilir ve bu topa hareket ettirilen tüm nesnelere eski yerine alınır. (*Rakibe avantaj sorulur*)

Kural 24 – Kurallara Aykırı Top Atışları

- Kurala aykırı olarak atılmış bulunan petank topları (**35. Kural da belirtilen özel ve kademeli cezaların öngördüğü durumlar hariç**) ölü sayılır ve bunlar tarafından hareket ettirilmiş olan her şey eski yerine alınır.
- Aynı kural, petank topunun misketin atıldığı çemberden başka bir çemberden oynanması halinde de uygulanır.
- Bununla birlikte, karşı taraf **avantaj kuralını** kullanarak hatalı şekilde kullanılan petank topunu geçerli sayabilir. Bu durumda işaret edilmiş veya atılmış bulunan petank topu ve yeri değiştirilmiş olan her şey yeni konumlarında bırakılır.
- Bir misketi atmak üzere olan takım, yeni atma dairesi yakınında bulunan daha önceki tüm atma dairelerini silmek zorundadır.

Kural 25 – Topların Geçici Olarak Hareket Ettirilmesi

- Petank topu ile misket veya petank topu ile diğer petank topu arasındaki mesafenin ölçülmesi için, konumları işaretlendikten sonra topların geçici olarak yerlerinin değiştirilmesine izin verilir.
- Petank topu ve yeri değiştirilen nesnelere, ölçüm tamamlandıktan sonra ilk yerlerine konur.
- **Nesneler kaldırılamıyorsa, ölçüm kumpas yardımıyla yapılır.**

Kural 26 – Mesafelerin Ölçümü

- Mesafe ölçümü, son petank topunu oynayan oyuncu veya bu oyuncunun bir takım arkadaşı tarafından yapılır.
- Karşı taraf oyuncuları, ölçümü tekrar yapma hakkına sahiptir.
- Ölçüm, her takımın sahip olması gereken uygun aletlerle yapılmalıdır. Özellikle ayakla ölçüm yapmak yasaktır. Bu kurala uymayan oyuncular, **35. Kural** da belirtilen cezalara tabi tutulur.
- Ölçülecek topların pozisyonları ne olursa olsun ve oyun hangi aşamada bulunursa bulunsun, ölçümle ilgili olarak oyuncular hakeme başvurabilir. Hakem kararı esastır.
- Organizasyon komitesinin kararıyla, özellikle televizyonda yayınlanan oyunlarda, sadece bir hakemin ölçüm yapma yetkisine sahip olması kararlaştırılabilir.
- Hakem ölçüm yaparken oyuncular en az 2 metre uzakta durmalıdır.

Kural 27 – Sayılarda Uzlaşma Sağlanmadan Önce Topların Alınması

- El bitiminde, sayılar üzerinde mutabakata varılmadan önce oyuncular tarafından yerlerinden alınan petank toplarının hepsi hükümsüz olur. Bu konuda hiçbir itiraz kabul edilmez.
- Eğer bir oyuncu toplarını oyun alanından alırsa, takım arkadaşlarının elinde top kalmış olsa bile bu topların oynanmasına izin verilmez.

Kural 28 – Topları veya Misketi Hareket Ettirmek

- **Oyuncu ölçüm yaparken topu veya misketi hareket ettirirse kendi topu ya da rakibin topu olduğuna bakılmaksızın oyuncu ölçümden elde ettiği avantajı kaybeder ve bu ölçümle ilgili puan, herhangi bir şey hareket etmediği sürece rakip takımında kalır. Ölçüm miskete en yakın toplardan biriyle ilgili ise sayıyı kaybeder ve topu hareket ettiren takımın ya da oyuncunun tekrar oynaması gerekir.**
- **Ölçüm sırasında hakem, misketin veya petank toplarından birinin konumunu bozarsa ya da yerini değiştirirse, hakem Adil ve tarafsız bir karar vermek zorundadır.**

Kural 29 – Miskete Eşit Uzaklıktaki Toplar

1. Rakip takımlara ait iki petank topunun misketten eşit uzaklıkta olması veya miskete temas etmesi ve elde oynanacak petank topunun bulunmaması halinde, el; misketi bir önceki eli kazanan takımın atmasıyla tekrar başlatılır.
 2. Sadece bir takımın elinde oynanacak petank topu kalması halinde, o takım bu topu/topları oynar ve rakibin miskete en yakın topundan daha yakın kendi topları sayısı kadar sayı alır.
 3. Her iki takımın elinde oynanacak petank topu bulunması halinde, son petank topunu oynamış olan takım ve ardından diğer takım yeniden oynar. Bu durum, bir petank topunun sayı almasına kadar karşılıklı olarak devam eder. Petank topunun yalnızca bir takımın elinde kalması halinde, yukarıdaki paragraf uygulanır.
- Elin tamamlanmasından sonra, oyun sahası çevresi (standart ölü top hattı) içerisinde hiç petank topu bulunmaması halinde, oyun sonu hükümsüz ilan edilir.

Kural 30 – Topa veya Miskete Yapışan Yabancı Maddeler

- Puan ölçümü yapılmadan önce, petank toplarına veya miskete yapışan tüm yabancı maddeler temizlenmelidir.

Kural 31 – İtiraz

- Kabul edilmeleri için bütün itirazların hakeme yapılması gerekir.
- Oyun sonuçları alındıktan sonra yapılan şikâyetler dikkate alınmaz.

DİSİPLİN

Kural 32 – Eksik Takım veya Oyuncular İçin Cezalar

- Maçın başlama saatinden itibaren:
 - Süresiz oyunlarda: 15 dakika içinde gelmeyen takımın rakibine 1 puan verilir ve bu takımın gelmediği her 5 dakika için birer puan ilave edilir.
 - Süreli oyunlarda: 5 dakika içinde gelmeyen takımın rakibine 1 puan verilir ve bu takımın gelmediği her 5 dakika için birer puan ilave edilir.
- Herhangi bir nedenle oyuna ara verilmesinden sonra oyun yeniden başlarsa, gelmeyen takımın rakibine her 5 dakika için bir puan verilir.
- Maçların başlamasından veya yeniden başlamasından itibaren 30 dakika içinde oyun alanında hazır bulunmayan takım müsabakadan elenir.
- Eksik olan herhangi bir takım, oyuna eksik oyuncu ile başlayabilir; ancak eksik oyuncunun petank topları kullanılamaz.
- Çiftler müsabakalarında tek oyuncu ile oyun başlamaz.
- **Hiçbir oyuncu, hakemin izni olmadan oyundan ayrılamaz veya oyun alanını terk edemez. Bu ayrılış oyunu kesintiye uğratmaz ve takım arkadaşlarının kendilerine ayrılan bir dakika içinde toplarını oynama yükümlülüğünü ortadan kaldırmaz. Oyuncu, toplarını oynaması gereken zamana kadar geri dönmezse, toplar dakikada bir top olmak üzere iptal edilir. İzin verilmediği takdirde, 35. Kural da belirtilen cezalar uygulanır.**
- **Kaza veya doktor tarafından usulüne uygun olarak belgelenmiş bir sağlık sorunu durumunda en fazla 15 dakikalık bir ara verilebilir. Bu imkânın hileli şekilde kullanıldığı tespit edilirse, oyuncu ve takımı derhal müsabakadan diskalifiye edilir.**

Kural 33 – Eksik Oyuncuların Gelmesi

- Herhangi bir el başladıktan sonra eksik bir oyuncu gelirse, bu oyuncu elin bitmesini beklemek zorundadır.
- Oyuna 30 dakikadan fazla geciken oyuncu tüm haklarını kaybeder.
- Geç gelen oyuncu, oyunun lig içerisinde oynanması halinde, ilk oyunun sonucu ne olursa olsun devam eden oyunlara katılabilir. (Lig talimatında aksi hükümler bulunması halinde, lig talimatı hükümleri geçerlidir.)
- **Misketin geçerli veya geçersiz şekilde atılmasıyla ilk oyun (ilk el) başlamış kabul edilir. Sonraki eller de ise , son topun durduğu anda oynanan el biter ve yeni el başlamış sayılır.**

Kural 34 – Oyuncu Değişikliği

- İkili veya üçlü oyunlarda oyuncu değişikliği yalnızca hakemin resmi izniyle ve el bitiminde yapılabilir.
- Aynı turnuvada bir oyuncu birden fazla takımda yedek olarak bulunamaz.

Kural 35 – Yaptırımlar (Cezalar)

Oyun sırasında kurallara uyulmaması durumunda oyuncular aşağıdaki cezalara çarptırılır:

1. Sarı Kart- **Uyarı**

- Uyarı, hakem tarafından kural ihlali yapan oyuncuya sarı kart gösterilerek resmi olarak işaretlenir.
- **Süre sınırını aşma durumunda ise kural ihlali yapan takımın tüm oyuncularına sarı kart verilir. Bu oyunculardan birine daha önce sarı kart verilmişse, o oyuncuya o elde eğer oynayacak topu kalmamışsa bir sonraki elde bir topun ihraç edilmesi cezası verilir.**

2. Turuncu Kart- **Atılan veya Atılmakta Olan Petank Topunun Diskalifiye Edilmesi**

- İkinci kez yapılan kural ihlallerinde, ihlali yapan sporcuya gösterilen karttır ve takımın bir topu ihraç edilir.
- **Atılan topun alınması: Cezayı veremediği yani turuncu kart gösterilmeden oyuncu atışını yaparsa oyuncunun attığı top alınır. Eğer atılan top sahadaki topların ya da misketin yerini değiştirmişse, işaretli olanlar eski yerlerine alınır; işaretli değilse buldukları konumda bırakılır.**
- **Atılacak topun alınması: Eğer atışını yapmamışsa Turuncu kart gösterildikten sonra ihlali yapan sporcunun bir topu alınır.**

3. Kırmızı Kart- **Kural İhlali Yapan Oyuncunun Diskalifiye Edilmesi**

- Üçüncü kez yapılan kural ihlallerinde, ihlali yapan sporcu diskalifiye edilir.

4. Kırmızı Kart- **Kural İhlali Yapan Takımın Diskalifiye Edilmesi**

- Dördüncü kez yapılan kural ihlallerinde, ihlali yapan takım diskalifiye edilir.

5. Kırmızı Kart- **Suçta Ortaklık Halinde Her İki Takımın Diskalifiye Edilmesi**

- Her iki takımın suç ortaklığı halinde, her iki takım diskalifiye edilir.
- **İlk üç maddede ki verilen cezalar bireyseldir ve sadece ihlali yapan sporcuya kart gösterilir. Burada ki istisna sadece süre ihlallerinde tüm takıma ayrı ayrı sarı kart gösterilmesidir.**
- **Uyarı bir yaptırımdır ve yalnızca kuralların ihlalinden sonra verilebilir.**
- **Bir müsabakanın veya maçın başlangıcında oyunculara bilgi vermek veya kurallara uymalarını istemek, uyarı olarak değerlendirilmez.**

Kural 36 – Olumsuz Hava Şartları

- Yağmur halinde, hakem tarafından aksine bir karar alınmadıkça başlanmış olan elin bitirilmesi zorunludur.
- Hakem, organizasyon kuruluyla birlikte elin durdurulmasına veya oynanan elin zorunlu şartlar nedeniyle iptal edilmesine karar verebilir.
- Hakemler, organizasyon komitesine bildirmek suretiyle, yarışmada yarım kalmış maçların devamı ile ilgili her türlü kararı alır.
- Yarışma talimatı dışında kalan konularda, Federasyon Başkanlığının yetki verdiği organizasyon kurulu, hakem kurulu veya teknik kurul karar alma yetkisine sahiptir.

Kural 37 – Yeni Oyun Aşaması

- Eğer müsabakanın yeni bir aşamasının (2. tur, 3. tur vb.) başlangıcı duyurulduktan sonra önceki aşamanın bazı bölümleri tamamlanmamışsa, hakem müsabakanın düzgün bir şekilde yürütülmesinin artık sağlanamayacağına karar verebilir.
- Bu durumda hakem, jüriye veya organizasyon komitesine devam eden tüm oyunları veya hatta müsabakayı durdurmasını isteyebilir.

Kural 38 – Sportmenlik Dışı Davranış

- Maç sırasında sportmenlik dışı davranışta bulunan veya seyircilere, görevlilere ya da hakemlere saygısızlık gösteren takımlar müsabakadan diskalifiye edilir.
- Bu diskalifiye, elde edilen sonuçların geçersiz sayılmasına ve Kural 39 da belirtilen yaptırımların uygulanmasına yol açabilir.

Kural 39 – Kötü Davranış

- Hakem kararına uymayı reddeden, hakeme, başka bir oyuncuya, seyirciye veya resmi görevliye şiddet uygulayan ya da kötü davranışlarda bulunan oyuncuya, suçun ciddiyetine göre aşağıdaki cezalardan biri veya birkaçı uygulanır:
 1. Yarışmadan ihraç edilme
 2. Lisansın iptal edilmesi
 3. Ödüllere el konulması veya ödüllerin iade edilmesi
- Ceza, suçlu oyuncuya uygulanabileceği gibi onun takım arkadaşlarına da uygulanabilir.
 - **1 numaralı ceza** hakem tarafından,
 - **2 numaralı ceza** jüri tarafından,
 - **3 numaralı ceza** organizasyon kurulu tarafından uygulanır.
- Organizasyon Komitesi, 48 saat içinde el konulan ödüllere ilgili raporu federasyon organizasyonuna gönderir. Ödüllerin nereye gideceğine federasyon karar verir. Tüm durumlarda, ilgili federasyonun komite başkanı nihai kararı verir.
- **Oyuncular, yarışmalara uygun kıyafetle katılmak zorundadır.**
 - **Tayt ve kot pantolon giyilmez.**
 - **Dizin üstünde olması şartıyla şort giyilebilir.**
 - **Üstsüz oynamak yasaktır.**
 - **Güvenlik nedeniyle oyuncuların ayak parmaklarını ve topuklarını koruyan tamamen kapalı ayakkabılar giymeleri zorunludur.**
- **Oyun sırasında sigara içmek (elektronik sigaralar dahil) yasaktır.**
- **Oyun sırasında cep telefonu kullanmak da yasaktır.**
- **Bu kurallara uymayan herhangi bir oyuncu, hakemin uyarısından sonra da devam ederse müsabakadan diskalifiye edilir.**



Kural 40 – Hakemlerin Görevleri

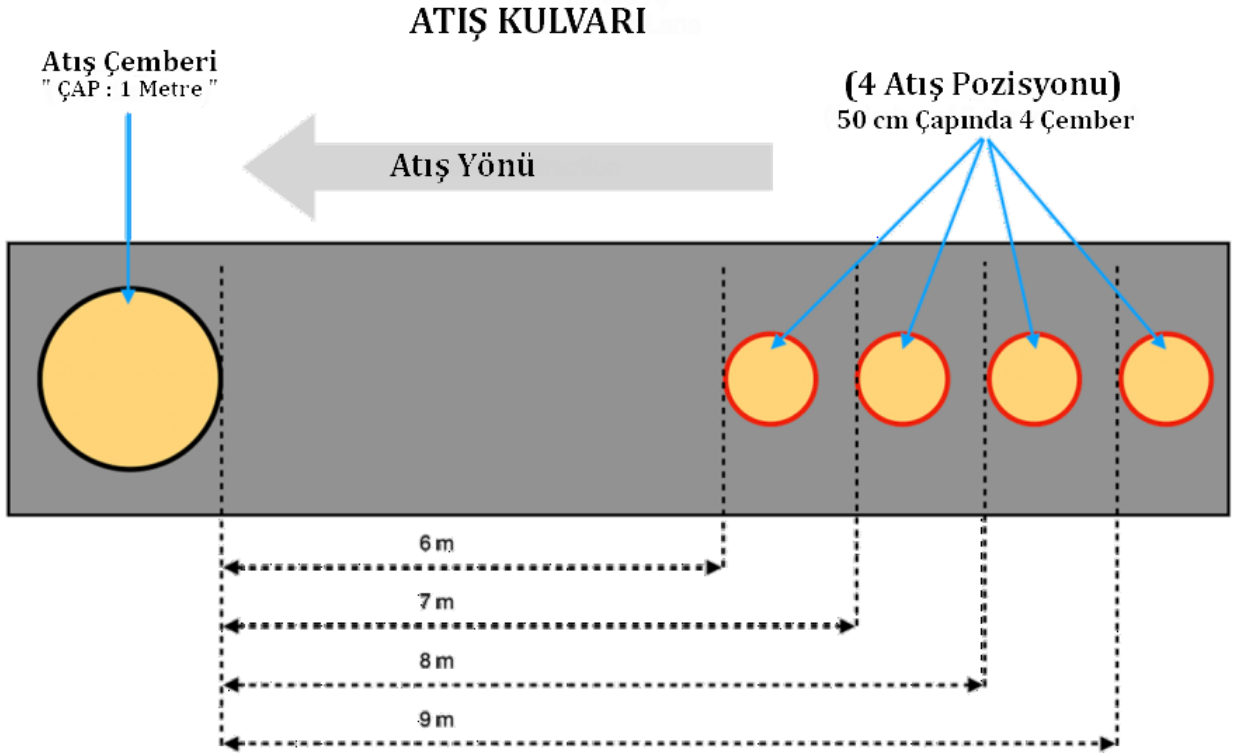
- Müsabakalarda görev alan hakemler, oyun kurallarının ve bunları tamamlayan idari düzenlemelerin titizlikle uygulanmasını sağlamaktan sorumludur.
- İhlalin ciddiyetine bağlı olarak, kararlarına uymayı reddeden herhangi bir oyuncuyu veya takımı müsabakadan diskalifiye etme yetkisine sahiptirler.
- Saha içinde olaylara neden olan davranışları nedeniyle müsabakalardan men cezası almış oyuncular ve seyirciler, hakem tarafından bir tutanakla ulusal federasyona bildirilir.
- Federasyon daha sonra suçluları yetkili disiplin kuruluna çağırır ve kurul uygun yaptırımlara karar verir.

Kural 41 – Jüri Üyelerinin Oluşumu ve Kararları

- Kurallarda belirtilmeyen her türlü durum hakeme sunulur; hakem de bunu organizasyon komitesine havale eder.
- Organizasyon komitesi en az 3, en fazla 5 kişiden oluşur.
- Bu maddeye göre organizasyon komitesi tarafından alınan kararlara itiraz edilemez.
- Oyların eşit olması durumunda, jüri başkanının belirleyici oyu vardır.

**Bu kurallar FIPJP Yürütme Kurulu tarafından Aralık 2020'de onaylanmıştır
Ve 1 Ocak 2021 tarihinden itibaren geçerlidir.**

PETANK ALTIN NOKTA OYUNU KURALLARI



Şekil 1

Madde 1 – Atış Alanı

- Atış alanı, hedef ve engellerin yerleştirileceği 1 metre çapında bir daireden ve birbirine bağlı dört adet 50 santimetre çapında atış dairesinden oluşacaktır. Bu dairelerin ön kenarları, hedef ve engellerin bulunduğu dairenin en yakın kenarından sırasıyla 6 metre, 7 metre, 8 metre ve 9 metre uzaklıkta olacaktır. (Şekil 1)
- **İki atıcı arasındaki karşılaşmalarda, yani çeyrek finalden itibaren, atış alanlarının müsabaka oyun alanlarının genişliği doğrultusunda yerleştirilmesi tercih edilir.**
- Oyun tekli oynanır. Takım yarışmalarında takımı yalnızca bir oyuncu temsil eder. Oyuncu değişikliği söz konusu değildir.

Madde 2 – Kullanılan Malzeme

- 1, 2, 3 ve 4. hedeflerde kullanılan toplar 74 mm çapında ve 700 gr ağırlığındadır.
- Organizasyon komitesinin izniyle, oyun için geçerli ölçülerdeki toplar da hedef top olarak kullanılabilir.
- Vurulacak top, engel toplarından açık renkte (parlak – beyaz) olmalı ve kolayca ayırt edilebilmelidir.
- Misket, 30 mm çapında ve en az 10 gr ağırlığında, açık ve belirgin bir renkte olmalıdır.

Madde 3 – Hedefler ve Atış Uzaklıkları

- Oyunda, 1 metre çapındaki dairenin içine şekil 2-3-4-5-6’da belirtildiği üzere 5 farklı hedef yerleştirilir.
- Oyuncu, sırasıyla her hedefe çemberin kenarından olmak üzere 6 m, 7 m, 8 m ve 9 m uzaklıktan atış yapar. (Şekil 1)
- Hedef top, atış yapılan dairenin ortasında olduğundan atış uzaklıkları 6,5 m – 7,5 m – 8,5 m – 9,5 m olmalıdır. (Şekil 2-3-4-5)
- Son hedef (misket) dairenin ön teğetine 20 cm uzaklığında olduğundan (Şekil 6), atış uzaklıkları 6,2 m – 7,2 m – 8,2 m – 9,2 m olmalıdır.

Madde 4 – Atışların Geçerlilik Şartları ve Puanlama

- Hedefi vuran atışın geçerli olması ve sayı değeri kazanması için, 1 m çapındaki dairenin içine düşmesi gerekir.
- Atış dairenin kenarına kısmen temas etse bile geçersizdir.
- Dairenin dışına düşen toplar, hedefi vursa dahi sayı değeri kazanmaz.

Kazanılabilecek Sayılar

▪ 1 Puan

- 2 ve 4 numaralı hedeflerde: Atılan top hedefi vurduktan sonra geri gelerek engel topa/miskete değerse. **(Atılan topun hedefi vurmadan önce düştüğü yer, engel topun/misketin hizasından sonra olmalıdır.)**
- 3 numaralı hedefte: Atılan top hedefi vurduktan sonra diğer engel top ya da toplara değerse. **(Bu durumda hedef top ve engel top/lar daire dışına çıkarsa sayı verilmez.)**
- 1 numaralı hedefte: Hedef top vurulmasına rağmen çemberi terk etmezse oyuncu 1 puan kazanır.

▪ 3 Puan

- 1, 2, 3 ve 4 numaralı hedeflerde: Hedef top ve atış topunun birlikte çemberden çıkması halinde. **(2 ve 4 numaralı hedeflerde atılan topun hedefi vurmadan önce düştüğü yer, engel topun/misketin hizasından sonra olmalıdır.)**
- 5 numaralı hedefte: Misketin vurulması ancak çemberden çıkmaması halinde atış 3 puan olarak değerlendirilir.
- 2, 3 ve 4 numaralı hedeflerde engel top ya da miskete temas olmamalıdır.

▪ 5 Puan

- Karo (vurulan hedefin çemberi terk edip, atış topunun çemberde kalması) durumunda atış 5 puan olarak değerlendirilir. **(2 ve 4 numaralı hedeflerde atılan topun hedefi vurmadan önce düştüğü yer, engel topun/misketin hizasından sonra olmalıdır.)**
- 2, 3 ve 4 numaralı hedeflerde engel top ya da miskete temas olmamalıdır.
- 5 numaralı hedefte ise Atılan topa bakılmaksızın misketin çemberin içinden tamamen çıkması gerekir.

Madde 5 – Eleme ve Final Düzeni

- Oyunda, organizasyon komitesi kaç kişinin ilk turu geçeceğini belirler.
- Katılımcı sayısına bağlı olarak ilk eleme iki türlü yapılabilir.
- Sıralama puana göre yapılır ve eşitlik halinde, eşit puanda olan oyuncular birlikte turu geçer.
- İlk dörde kalan oyuncular birlikte yarışır ve sırayla atış yapar.
- Atış sırası, en az sayı elde edenden en fazla sayı elde edene doğrudur; eşitlik olması halinde kura çekilir.
- Finale kalan oyuncular finalde birlikte yarışır ve sırayla atış yaparlar.
- Finalde beraberlik olması halinde, oyuncular 7 m'den her engele birer atış daha (toplam 5 atış) yaparlar. Beraberlik tekrar ederse, atışlar beraberlik bozuluncaya kadar sürdürülür.
- Finale kalamayan oyuncuların her ikisi de üçüncü kabul edilir ve ödül ikisine de verilir.
- Lig ve diğer yarışmalarda, organizasyon komitesi eleme ve sıralama şeklini farklı olarak düzenleyebilir.

Madde 6 – Genel Kurallar

- Elemeler sırasında, tek başlarına veya doğrudan karşı karşıya oynayan oyuncular, 6 – 7 – 8 ve 9 metre mesafeden 1. hedeften 5. hedefe doğru sırayla atış yaparlar.
- Her oyuncunun tüm atışlarını yapmak için en fazla 15 dakika süresi vardır. Süre skor masasında takip edilir. Süre, her disiplinin sonunda oyunculara duyurulur ve mümkünse görünür şekilde sergilenir.
- Geri sayım, hedef topların aparatı kaldırıldıktan sonra puan hakemi kolunu kaldırdığında başlar; top oyuncunun elinden çıktığında süre durur.
- Oyuncu, attığı top yere veya hedefe çarpmana kadar her iki ayağı yerde olacak şekilde dairenin içinde kalmalıdır. Bir ayağın tamamen yerden kalkması kırmızı kartla cezalandırılır ve atış iptal edilir; oyuncu atış sırasında daireyi terk etmese bile bu kural geçerlidir. Kırmızı kart ayrıca ayağı atış dairesine temas eden oyuncuya da gösterilir.
- İkinci kez kırmızı kart gören oyuncunun atış turu durdurulur; ancak o ana kadar kazandığı puanlar geçerli sayılır.
- Hedeflerin ve engellerin FIPJP tarafından onaylanmış aparatla değiştirilmesi sadece bir hakem veya organizasyon tarafından görevlendirilmiş kişi tarafından yapılabilir. Antrenörlerin veya diğer oyuncuların atış alanına müdahale etmesi yasaktır. Antrenör oyuncuya yardımcı olabilir ancak 4 Atış pozisyonunun yani atış halısının ötesine kesinlikle geçemez.

Her atış alanında bulunması gerekenler:

- Bir hakem atış yapan sporcunun ayak pozisyonunu kontrol eder. Atışın geçerli olduğunu beyaz işaretlerle, geçersiz olduğunu kırmızı işaretlerle duyurur. Oyuncunun Topu yere veya hedefe çarpmadan ayağını kaldırması durumunda kırmızı kart vermede son derece katı olmalıdır. Hakem atış yapan sporcunun atış yaptığı çemberin hizasında ve en az 2 metre uzakta olmalıdır. Hakem, ayağı daireye temas eden sporcuyla kesinlikle uyarmamalıdır.
- Bir hakem atışın geçerliliğini kontrol ettikten sonra 0, 1, 3 veya 5 numaralı işaretlerle sonucu skor masasına bildirir,
- Bir hakem skor masasında müsabaka cetveline puanları yazar ve aynı zamanda süreyi tutar ve her disiplinin sonunda oyuncuya kalan süreyi bildirir.

Madde 7 – Video kullanımı

- Hakem kararına itiraz edilmesi durumunda, doğrudan karşılaşma maçlarında mümkün olduğunda video kullanılabilir.
- Bu amaçla, her antrenöre videonun incelenmesini talep etmek için kullanılacak bir yeşil kart verilir.
- İtiraz kabul edilirse, kart maç sırasında tekrar kullanılabilir.
- İtiraz başarısız olursa, antrenör maç sonuna kadar başka talepte bulunamaz.

Madde 8 – Dünya şampiyonasına katılım

- Her ülkeden bir yarışmacı katılabilir ve bu yarışmacı, federasyonu tarafından Dünya şampiyonası – Üçlüler için kaydedilen dört oyunculuk takımın bir parçası olmalıdır.
- Ancak son turnuvada dünya şampiyonu olan sporcu, Dünya şampiyonası – Üçlüler için kaydedilen dört oyunculuk takımın bir parçası olmak zorunda değildir. Şampiyon kontenjanından katılır.

Madde 9 – Ödül ve Ünvan

Şampiyonanın ilk dört derecesi şu şekilde ödüllendirilir:

- Birinciye: Altın madalya, kişisel Dünya Şampiyonu kupası, federasyon için bir kupa ve Dünya Şampiyonu tişörtü.
- Finaliste: Gümüş madalya, kişisel kupa ve federasyon için bir kupa; bunlar organizasyon komitesi tarafından verilir.
- İki yarı finalist için: Bronz madalya ve organizasyon komitesi tarafından verilen bir kupa.
- Çeyrek finalistlerin her biri için: Organizasyon komitesi tarafından verilen bir kupa.

Madalya töreni, bu amaç için hazırlanmış podyumda FIPJP tarafından gerçekleştirilir. Bu tören, madalya kazananların ulusal bayraklarının göndere çekilmesi ve kazananın ulusal marşının çalınması ile devam eder.

Madde 10 – Olaylar

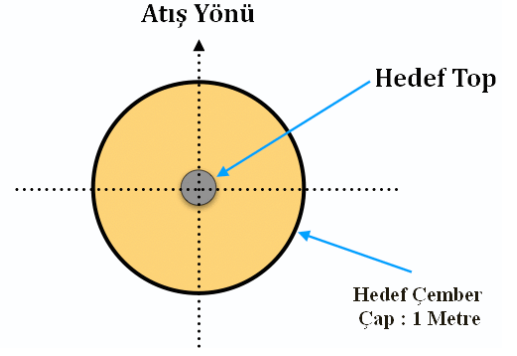
- Etkinlik sırasında bir olay meydana gelirse (elektrik kesintisi, fırtına, seyircilerin uygunsuz davranışları [nesne fırlatma veya lazer ışığı vb.] ve doğrudan bir oyuncuyu ilgilendirmeyen durumlar), yarışma durdurulur. Aynı oyuncularla, 1. Hedeften başlanarak mümkün olan en kısa sürede yeniden başlatılır.

Çağrı Kuralları

- Eğer oyuncu yapılan ilk çağrıdan sonra 5 dakikalık süre içinde gelirse müsabakasına başlar.
- Ancak 5 dakikalık süre bitiminde gelmezse ikinci çağrı yapılır.
- İkinci çağrıdan itibaren 5 dakika içinde gelirse oyuncuya 5 ceza puanı verilir ve kazandığı sayıdan düşülür.
- İkinci çağrı sonrasında sahaya gelmeyen oyuncu ise diskalifiye edilir.

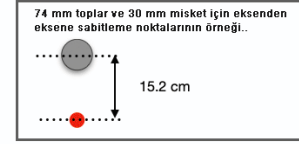
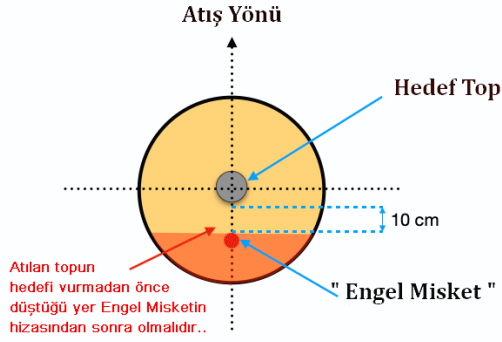
HEDEF 1

ATIŞ SONUCUNDA	PUAN
Hedef topun tamamı dairenin dışına çıkar,Atılan topun Tamamı dairenin içinde kalır.. (KARO)	5
Atılan top ve hedef top her ikisi de tamamen dairenin dışına çıkar..	3
Hedef top vuruldu ancak dairenin dışına çıkmadı..	1
Hedef top vurulmadı yada Dairenin dışına düşerek hedefi vurdu..	0



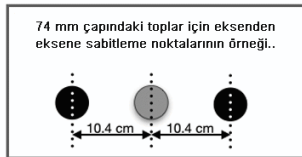
Şekil 2

HEDEF 2



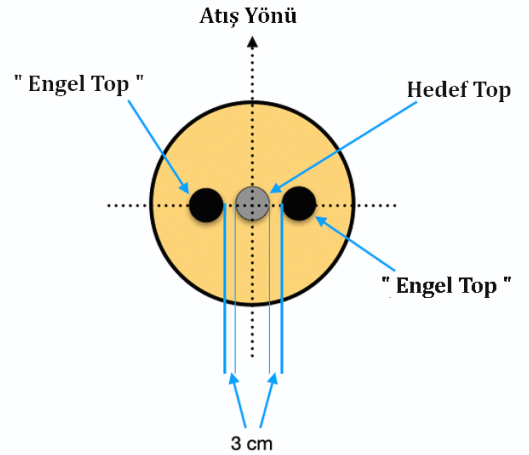
ATIŞ SONUCUNDA	PUAN
Hedef topun tamamı dairenin dışına çıkar,Atılan topun tamamı Dairenin içinde kalır.. (KARO)	5
Atılan top ve hedef top her ikisi de tamamen dairenin dışına çıkar..	3
Atılan top Hedef topa sadece dokundu yada vurduktan sonra Hedef top dairenin içinde kaldı.. Atılan top hedef topu vurduktan sonra engel miskete dokundu..	1
Hedef top vurulmadı yada Dairenin dışına düşerek hedefi vurdu.. Hedef top ile Engel Misketin 10 cm mesafesinin gerisinden vurdu..	0

Şekil 3



HEDEF 3

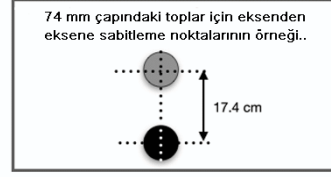
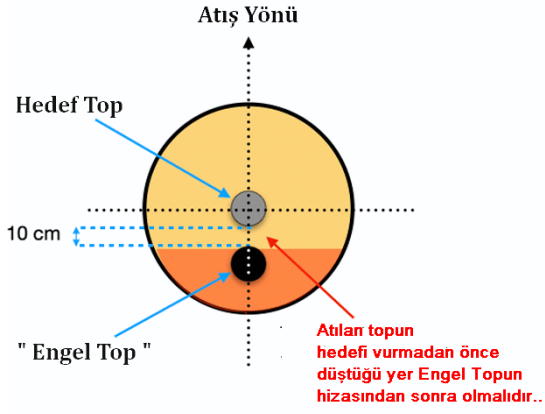
ATIŞ SONUCUNDA	PUAN
Hedef topun tamamı dairenin dışına çıkar,Atılan topun tamamı Dairenin içinde kalır.. (KARO)	5
Atılan top ve hedef top her ikisi de tamamen dairenin dışına çıkar..	3
Atılan top Hedef topa sadece dokundu yada vurduktan sonra Hedef top dairenin içinde kaldı.. Atılan top hedef topu vurduktan sonra engel topa dokundu..	1
Hedef top vurulmadı yada Dairenin dışına düşerek hedefi vurdu.. Atılan top önce engel topu vurdu sonra hedef topa vurdu.. Atılan top Hedef topu vurdu Engel topa vurdu ve her iki Top Dairenin dışına çıktı..	0



Şekil 4

HEDEF

4



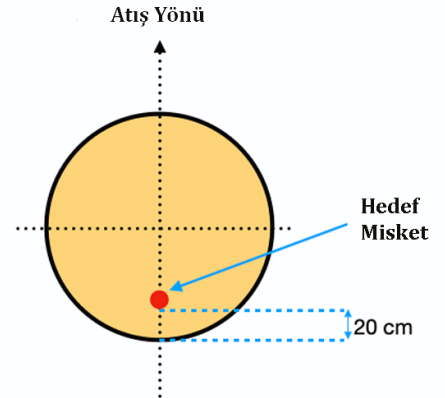
ATIŞ SONUCUNDA	PUAN
Hedef topun tamamı dairenin dışına çıkar,Atılan topun tamamı Dairenin içinde kalır.. (KARO)	5
Atılan top ve hedef top her ikisi de tamamen dairenin dışına çıkar..	3
Atılan top Hedef topa sadece dokundu yada vurduktan sonra Hedef top dairenin içinde kaldı.. Atılan top hedef topu vurduktan sonra engel topa dokundu..	1
Hedef top vurulmadı yada Dairenin dışına düşerek hedefi vurdu.. Hedef top ile Engel topun 10 cm mesafesinin gerisinden vurdu..	0

Şekil 5

HEDEF

5

ATIŞ SONUCUNDA	PUAN
Atılan topun durumuna bakılmaksızın,Hedef misketin tamamı dairenin dışına çıkar..	5
Atılan topun durumuna bakılmaksızın,Hedef misketin tamamı dairenin içinde kalır..	3
Atılan topun hedef misketi vuramaması yada Atılan topun Dairenin dışına düşerek hedef misketi vurması..	0



Şekil 6

Yapılan 20 atıştan toplam en fazla 100 puan alınabilir.

Okullar İçin Petank

Pratik Bilgiler ve Öneriler

- Petank okul yarışmalarında Küçükler, Yıldızlar ve Gençler kategorilerinde oynanır.
- Oyun teke tek, çiftler veya üçlü takımlar halinde oynanabilir.
- Okul sporlarında üçlü takımlar yarışmaları düzenlenir ve 4. ile 5. oyuncu yedek olarak takımında yer alır. Bir müsabaka esnasında sadece 1 kez oyuncu değişikliği yapılabilir.

Takım ve Oyun Malzemeleri

- Takım oyunlarında her oyuncu 2 top kullanır; bir takım toplamda 6 top ile oynar.
- Her iki takımın da 6'şar topu ve 1 adet misket (küçük hedef top) bulunmalıdır.

Oyun Sahası

- Oyun, 4 m x 15 m ölçülerinde saha içerisinde oynanır.
- Saha kenarları ince bir ip ile belirlenebilir. Zemin küçük çakıllı kum veya toprak olmalıdır. Çok pürüzsüz, kum havuzu veya aşırı düzgün zemin uygun değildir.
- İdeal saha için toprak, beton veya asfalt üzerine 1 cm'den az çakıllı kum serilebilir.
- Kumun fazla olması toprakların gömülmesine, az olması ise saha içinde kalmamasına neden olur.

Oyun Kuralları

- Oyunu başlatma hakkı Kur'a ile belirlenir.
- Oyun 50 cm çapındaki çember içerisinden oynanır. Çember yoksa oyuncular tahmini olarak çizebilir.
- Çember, engellerden en az 1 m, diğer çember veya misketten en az 1,5 m uzaklıkta olmalıdır.
- Oyuncu çember içerisinden atış yaparken:
 - **Her iki ayağı çemberin içinde olmalı.**
 - **Ayaklar yerle temas etmeli.**
 - **Top yere düşene kadar temas devam etmelidir.**
 - Parmak uçlarına yükselmek yasak değildir.
 - Oyuncu ya da takım arkadaşı topunu atmadan önce çemberi çizmelidir.
- Atış backhand (bekend) tekniği ile yapılır; avuç içi yere bakmalıdır.
- Forehand (avuç içi yukarı bakacak şekilde) atış yasaktır.

Oyuncu Pozisyonları

- **Rakip takım oyuncuları, oynayan oyuncu ile misket arasında duramaz.**
- **Rakipler ya oynayan oyuncunun arkasında ya da misketin ilerisinde ve sahanın yan kenarlarında beklemelidir. Aralarında en az 2 m mesafe olmalıdır.**
- **Oyuncu oynarken rakiplerin saha içinde hareket etmesi ve konuşması yasaktır.**

Misket Atışı

- Oyunu başlatan takım misketi atar. Kendisi ya da takım arkadaşı misketi çizmelidir.
- Geçerli mesafeler:
 - **Küçükler:** 4 m – 8 m
 - **Yıldızlar:** 5 m – 9 m
 - **Gençler:** 6 m – 10 m

- **Misket atışı; hakem, rakip oyuncu, seyirci, hayvan veya hareket eden herhangi bir nesne tarafından durdurulursa geçerli olmaz ve bu atışın tekrar edilmesi zorunludur.**
- Eğer misket atışı bir takım arkadaşı tarafından durdurulursa, rakibe verilir ve rakip bunu geçerli istediği bir yere yerleştirmelidir.
- **Misketi atan takım/oyuncu topunu atmadan önce misket mesafesinin ölçülmesini isteyebilir. Ancak topunu attıktan sonra mesafenin geçerli olup olmadığına itiraz edemez. İlk top oynandıktan sonra rakip, misketin geçerli olup olmadığına itiraz etme hakkına sahiptir. İtiraz geçerli olduğu takdirde misket, itiraz eden oyuncu/takım tarafından geçerli mesafede istediği bir yere konur ve ilk atılan petank topu yeniden atılır. Ancak bu, misketin diğer takımın atışı başarısız olduktan sonra oyun alanında oyuncuların biri tarafından yerleştirildiği durumlarda geçerli değildir.**
- Misket, rakibe geçerli bir yere yerleştirilmesi için verilmeden önce her iki takımın da atışın geçersiz olduğunu kabul etmesi veya hakemin buna karar vermesi gerekir.
- Eğer rakip de bir top oynamışsa, misket kesin olarak geçerli kabul edilir ve hiçbir itiraz kabul edilmez.

Oyun Akışı

- Geçerli misket atışından sonra misketi atan takım ilk topunu oynar.
- Sonrasında rakip takım oynar ve miskete daha yakın olmaya çalışır.
- Miskete hangi takım daha yakınsa, diğer takım oynamaya devam eder.
- Bu durum tüm toplar bitene kadar sürer.
- Bir takımın topları bittiğinde, diğer takım kalan toplarını ardı ardına oynar.
- Takımlar hem yaklaşma hem vurma atışı yapabilir.

Sayı Hesaplama

- Tüm toplar kullanıldıktan sonra sayı hesaplanır.
- Miskete en yakın top hangi takıma aitse, o takım sayı kazanır.
- Rakip takımın miskete en yakın topundan daha yakın kaç top varsa, o kadar sayı kazanılır.

El ve Müsabaka Düzeni

- Birinci el bittikten sonra sonraki el sahanın karşı tarafından oynanır.
- **Çember, misketin en son kaldığı yere konur. Ancak yeterli mesafe yoksa aynı hizada 2 metreye kadar geri çekilebilir.**
- Misket atışını sayı kazanan takım yapar.
- Süreli müsabakalarda süre bitiminde ki skor geçerli skor olur.
- Beraberlik halinde uzatma eli oynanır.
- Uzatma elinde misket her yer değiştirdiğinde çizilmelidir.
- Uzatma elinde Misket dışarı çıkarsa yerine konur.
- Süreli veya süresiz müsabakalarda bitiş sayısı 13'tür.

NOTLAR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....