

FEDERATION INTERNATIONALE DE PETANQUE ET JEU PROVENÇAL

ペタンクの正しいルールをマスターしましょう！



OFFICIAL RULES OF THE GAME OF PETANQUE

ペタンク公式競技規則&解説

REGLEMENT DE JEU OFFICIEL DE PETANQUE

国際ペタンク・プロヴァンサル競技連盟

Applicable sur l'ensemble des territoires des fédérations nationales,
membres de la F.I.P.J.P



2021年1月1日から適用されるF.I.P.J.Pの
執行委員会によって採択されたペタンク
公式競技規則です。



山形県ペタンク連盟

(青文字又は緑文字は、解説と追加です。=原文に記載なし)

赤文字は改正の部分

使用する用具

ボール(ブール) =金属製

ビュット(ジャック) =合成物質や木製(色は自由)

メジャー=個人・各チーム毎に必ず携帯すること。(市販可能)

但し、10m・20mのメジャーは大会主催者で用意。

得点板 =市販のもの又は手作りのものでも良い

既成の公認サークル(内径50cm(許容範囲: ±2mm)とする。)

※この度の競技規則の改正点次のようになります。

第1条 対戦方法と各自使用のボール数

=フランス語表記のトリプレット・ドゥブレット・テイト・ア・テットは削除。

第2条 競技用公認ボール

3) 11歳以下の協技会では、選手については600g以上、6.50cm以上のボールを使用する。

=3) 11歳以下の協技会では、選手については600g、6.50cmのボールを使用する。

4) 鉛をつけても砂で覆ってもいけない。

=4) ボールは中空でなければならず、鉛、砂、水銀などの材料が含まないこと。

第3条 ビュット(ジャック)

4 ビュットの着色は許可され、何色でもよい、磁石で拾えるようにしてはならない。

=ビュットの着色は許可され、何色でもよい、磁石で拾うことができる。

第6条 試合の始まり:サークル関しての規則

9 投球サークルはすべての障害物から1m以上にまた禁止区域との境界線の1m以上離れたところに円を書くか、置なければならない。

自由な地面(テラン)での大会においては、他の使用中のサークルまたはビュットから2m以上離れなければいけない。

=自由な地面(テラン)での大会においては、他の使用中のサークルまたはビュットから1.5m以上離れなければいけない。

第7条 ビュットの有効と投球回数

1 選手によって投げたビュットは次の条件に適合している場合に有効である。

2) サークルおよびビュットがすべての障害物から最低1m以上離れていること。また、他で使用中のサークル又はビュットから少なくとも2m離れていること。

=また、他で使用中のサークル又はビュットから少なくとも**1.5m**離れていること。

3) ビュットの位置が、すべての障害物および禁止区域の最も近い境界から、1m以上離れていること。

=ビュットの位置が、すべての障害物および禁止区域の最も近い境界から、**50cm**以上離れていること。別のサークルまたはビュットから**1.5m**以上離れていること。

2 次の2メーヌ以後は、前メーヌ終了時のビュットの位置を中心に、サークルを描くか置く。但し、次の場合はこの限りではない。

1) サークルが障害物から1m未満に位置するような場合。

=1) サークルが障害物から1m未満、**別の障害物から1.5m未満**になります。

第12条 ビュットが覆い隠されたり移動した場合

3 トラブルを避けるために、選手は、ビュットの位置をマーキングしなければならない。マーキングのないビュットやボールについては、いかなる抗議も認められない。**=削除**

第16条 最初のボールとその後のボールの投球

5 ボールあるいはビュットを濡らすことは禁止されている。**=削除**

第18条 ボールの投球とテランを出たボール

1 いかなるものでも、試し投げ(練習)のために試合中にボールを投げることをしてはいけない。

=1 **絶対に誰でも**、試し投げ(練習)のために試合中にボールを投げることをしてはいけない。

第22条 ボールが移動した場合

1 いったん停止したボールが、風や地面の傾斜により動いた場合は**マーキングしてあれば**元の位置に戻す。

第23条 自分のボール以外のボールを投げた場合

2 同一試合中に、同じ選手が再び同じ違反をした場合は、その選手が投げたボールは無効とし、そのボールによって動かされた他のビュットおよびボールなどは**マーキングしてあれば**元の位置に戻す。

第32条 チームや選手の欠席に対する刑罰

4 試合開始あるいは試合再開から1時間経過してもコート(テラン)に現れなチームは棄権によって負けとなる。(不戦敗となる。)

=4 試合開始あるいは試合再開から**30分**経過してもコート(テラン)に現れなチームは棄権によって負けとなる。(不戦敗となる。)

第33条 遅刻したプレーヤーの到着

2 不在選手が試合開始後、1時間以上経過してから現れた場合、続行中の試合出場することは認められない。

=2 不在選手が試合開始後、**30分**以上経過してから現れた場合、続行中の試合出場することは認められない。

第33条 遅刻したプレーヤーの到着

5 メーヌは、ビュットが投げた時に、その有効無効かわらず、開始されたとみなす。

時間制限の試合においては、特別な措置を採用することができる。=削除。

第35条 罰則

1 **試合中に**この規則を守らない選手には罰則が適用される。

第36条 悪天候の場合

雨の場合は、開始したすべてのメーヌは終わりまで行う。

=大雨などの悪天候の場合は、開始したすべてのメーヌは終わりまで行う。

第37条 新たな試合の場合

新たに開始宣言をした後(2回戦、3回戦、・・・)、いくつかの試合が終了していない場合、審判員は競技委員会の意向を受け、競技大会の円滑な運営のため必要と判断するすべての決定をくさすことができる。

=新たに開始宣言をした後(2回戦、3回戦、・・・)、いくつかの試合が終了していない場合、審判員は競技委員会の意向を受け、競技大会の円滑な運営のため中止**の決定をくさすことができる。**

第39条 無作法な言動

1 無礼な言動の罪を犯した選手や、指導者・審判員・他の選手観客に対する暴力の罪を犯した選手は、その程度により次の1つないし、2つ以上の罰則が科される。

4 上記2)の制裁は、審査委員会によって科せられる。

=4 上記2)の制裁は、審査委員会または組織委員会によって科せられる。

※Q、ビュットにマーキングはいつするのですか？

A、第12条3項より「トラブルを避けるために、選手は、ビュットの位置にマーキングをしなければならない。」とあります。 =この項目は削除になりました。

そのため次の条項で、マーキングすることになります。

第6条8項は既成のサークルにマーキングで、次からはボールやビュットに対してのマーキングです。

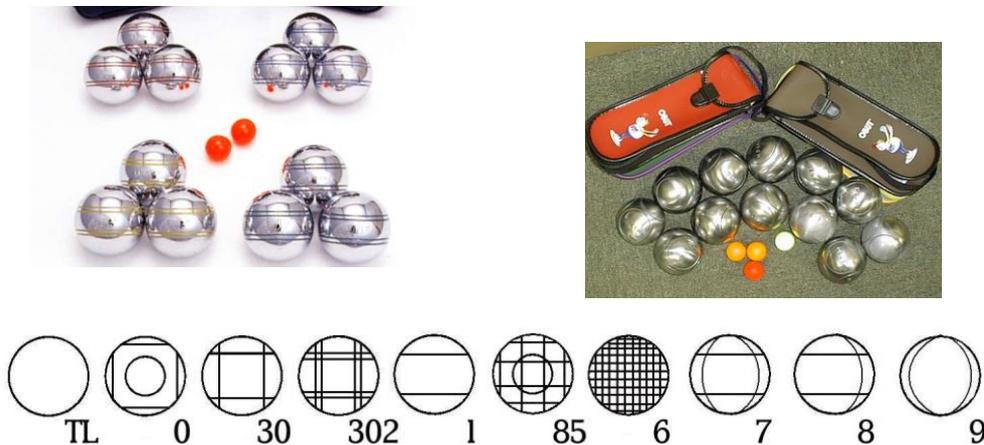
第13条2項・第15条3項・第20条4項・第22条1項・2項・第23条2項・第24条1項・第25条・第27条2項。

一般規則

第1条 対戦方法と各自使用のボール数

ペタンクはスポーツです。

- 1、ペタンクは3人対3人(トリプルス)で対戦します。
- 2、その他の対戦として、2人対2人(ダブルス)、1人対1人(シングルス)もある。
- 3、3人対3人では、各選手のボールは2個とする。
2人対2人と1人対1人では、各選手のボールは3個とする。
- 4、この他のすべての対戦方式を禁止する。



参考 ボールの溝の種類です

日本においては、普及を促進するため、団体が1ゲーム分として所有するケースが多く、大会ではチームが普及ボールなど使用した場合は6個同じボールになります。本来ペタンクは、選手各自が自分のボールで行なう競技であり、パートナーのボールを投球することができません。チーム内で同じ種類のボールを使用するときは、パートナーの分まで投げてしまわないように注意してはなりません。

また、相手チームも同じようなボールを使用する場合がありますので、トラブルを避けるためにも、できるだけボールは自分で監理して下さい。ボールの管理の仕方については、コート内以外ならば置いて、手にもって何ら規定はありません。ボールは、3つ全部手に持っているのはつらいので、紛らわしくならないように地面に置いておくことは可能です。残りボールが分かりやすいようにしておくことは、必要ですがたいていは手にもっていますが、投球時に地面に置くのはOKです。

対戦方法は、トーナメント戦(カドラージュ含む)・リーグ戦・リーグ(プール方式含む)・トーナメント戦のいずれかになり、リーグ・トーナメント戦のトーナメントを除いて大会事務局により対戦相手を決めさせていただきます。

参考

1、対戦方法

(1) リーグ戦 (参加チーム数により大会事務局で判断いたします。)

①、得点制にて行います。

得点は11点もしくは13点を先取るば終了とします。

但し、大会運営上スタート時点の点数に考慮して運営にあたる場合があります。(大会ルール)

②、時間制にて行います。(=以下の説明については時間制に対応します。)

得点は定められた時間又は11点もしくは13点先取とします。

(定められた時間に終了していない場合は、メーヌ終了まで継続する。)

勝敗は勝ち=3点・引分=1点・負け=0点とする。

(2) トーナメント戦 (参加チーム数により大会事務局で判断いたします。)

①、得点制にて行います。

得点は11点もしくは13点等に先取るば、終了とします。

但し、大会運営上スタート時点の点数に考慮して運営にあたる場合があります。(大会ルール)

②、時間制にて行います。(=以下の説明については時間制に対応します。)

得点は定められた時間又は11点もしくは13点先取とします。

(定められた時間に終了していない場合は、メーヌ終了まで継続する。

メーヌ終了時に同点の場合はもう1メーヌ行い勝敗を決めます。)

(3) 予選リーグ戦・決勝トーナメント戦及び交流戦とします。

(参加チーム数により大会事務局で判断いたします。)

①、予選リーグ戦

得点は11点先取とします。但し、大会運営上スタート時点の点数に考慮して運営にあたる場合があります。(大会ルール)

②、決勝トーナメント戦及び交流戦

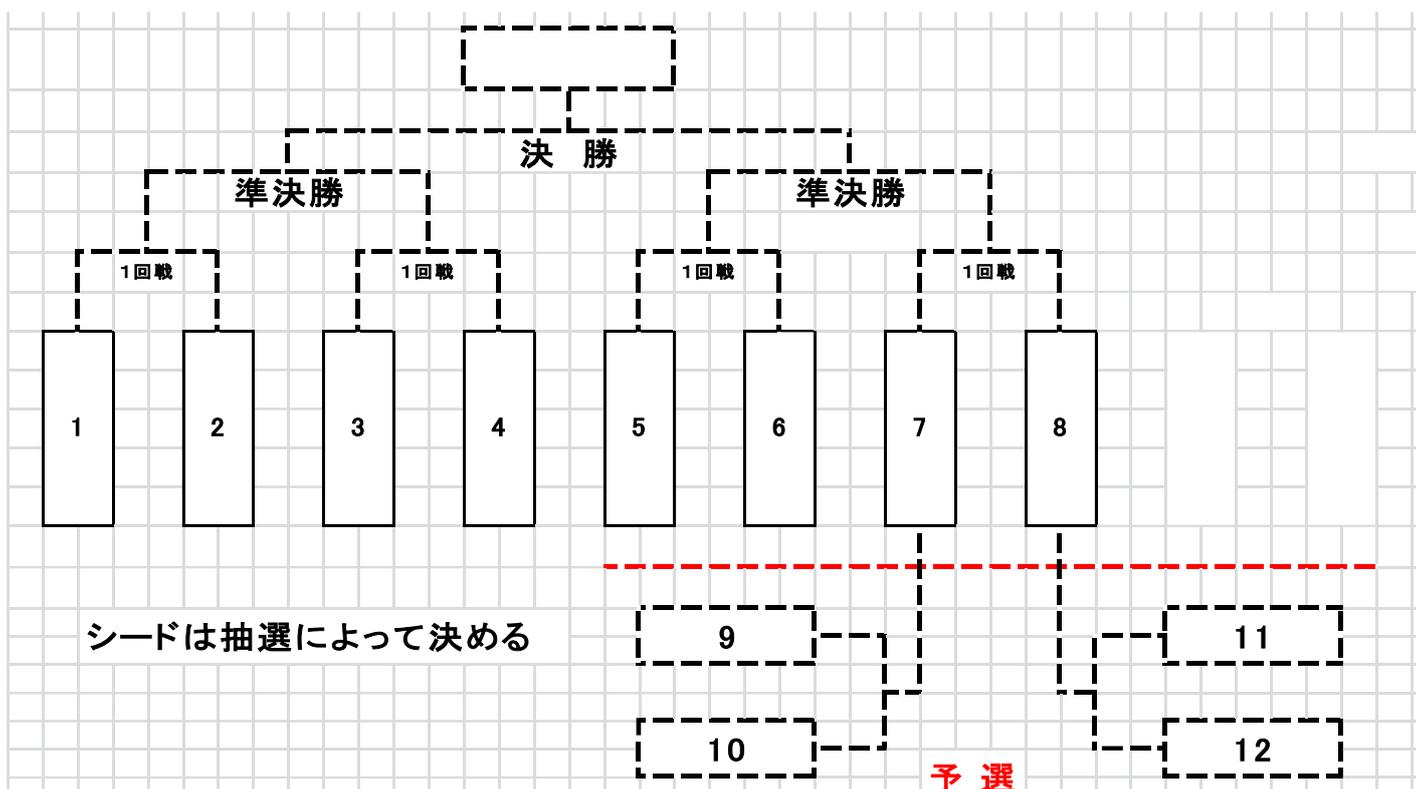
(a) 決勝トーナメントは予選リーグ上位1-2位にてトーナメント戦を適用します。得点は11点先取とします。

(b) 交流トーナメントは予選リーグ上位3位以下のチームにてトーナメント戦を適用します。得点は11点先取とします。

*カドラージュの方法(cadragage)の考え方=チーム数調整の対戦です。

開催当日の締切りで8チームによるトーナメント大会を予定しましたが、12チームの参加があったため、競技の進行に理想のチーム数8チームにするためのカドラージュを行います。 $12 - 8 = 4$ $4 \times 2 = 8$

つまり、12チームの中から8チームをくじで選んで1回戦余分に対戦させることとなります。日本で一般的に作られるシード組み込みのトーナメント表(4チームがシードされた表)と同じことです。ペタンクでは、8チームにするために調整戦を実施します。カドラージュの対戦までを11点で実施してもよい。



(*カドラージュとは、参加チームの締切りを当日とし、参加チーム数が確定した段階で、トーナメント等で対戦相手を調整するもので予備選=足きりという手段として用いられるものであり、事前にチーム数が確定している場合は通常は用いていない。)

抽選でシードされた状態のチームも対戦相手が決まっておれば並行して競技は実施されます。決してカドラージュの終わりを待つことはありません。

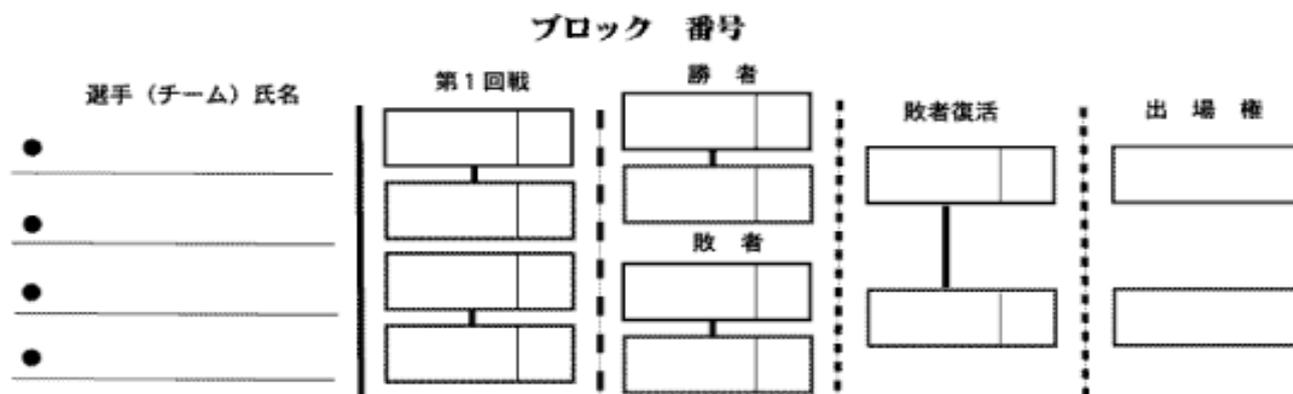
プール

4チームを1プールとして2チームずつの対戦結果で、2回戦目は勝者同士、敗者同士の対戦をする。3回戦目は1勝1敗同士の対戦のみを行い、2連勝あるいは2勝1敗チームをトーナメント戦に進出させる予選方式。

プール方式

プール、あるいは直接トーナメント戦の初回の対戦を勝ったチームが競技進

行に都合のよい チーム数(例:64、32、16など)に調整するための対戦を行い、その勝ちチームを入れて32 チーム、16チームになるように調整する対戦方法。



第2条 競技用公認ボール (良いとされたボール=ブルー)

ペタンクは、F.I.P.J.P(国際ペタンクプロヴァンサル競技連盟)で公認されたボールと次の特徴に忠じているボールを使って競技される。

1) 金属製であること。

2) 直径は、7.05cm(最小)から8.00cm(最大)の範囲内であること。

3) 重さは、650g(最小)から800g(最大)の範囲内であること。

11歳以下の協技会では、選手については600g、6.50cmのボールを使用する。但し、公認されたボールに限られます。

メーカーと重さの商標はボールに彫り刻まれており、常に判読できなければならない。

ボール製造に関する受注条件明細書に従ってボールに選手の名前と苗字(またはイニシャル)がさまざまなロゴや略号なども彫ることができる。

4) ボールは中空でなければならず、鉛、砂、水銀などの材料が含まれていないこと。原則としてボールはいかなる方法でも改ざんされ、改変されてはならない。また承認された製造業者によって機械加工の後で、ボールは細工されても、加工や修正を受けてもいけない。製造者に与えられた硬さを修正するためにボールを焼きなおすことはとりわれ禁止されている。

F.I.P.J.P(国際ペタンクプロヴァンサル競技連盟)で公認ボールの製造・販売の会社は、La boule OBUT(オビュット)、Boules J.B(ジェービー)、AZER(アゼール)、Okaro、La BouleIntegrale(アンテグラル社)、VMS PLOT(VMSプロ)、BOULES UNIC(ユニック)、la boule bleue(ブルー・ブルー)、Boule Noire(ブルーノワール社)、など数社がある。



製造メーカーとボールの種類・グラム数で同じものは3個のみ=マイボールといわれます。



第2-b条 不正ボールに対する処置

1 前記4)項の規定に違反した選手ならびにそのパートナーは、そのチームとともに直ちに失格となる。

2 細工されていないボールでも、すり減ったり欠陥のある製造のボールは、受付の検査に合格しない、または前記の 1) 2) 3)の段階で示されている規格に合っていないときは、選手はボールを替えなければならない。ボールを全部取り替えてもよい。

3 これらの3項について持つ苦情や、選手によって述べられる苦情は、試合の前にしか受け入れることができない。

両チームの選手のボールが規格に適合しているかを、事前に確認した方がよい。

4 前記4)の項に基づいた苦情は、すべての試合中でも受け入れることができる。しかしその苦情は第1メニューと第2メニューの間とする。

第3メニュー以後、対戦相手のボールについての苦情を行い、根拠のないのが明らかな場合は、相手チームのスコアに3点加えられる。

5 審判員あるいは審査委員会は、一人または何人かの選手のボールの検査を行うことができる。

注・メニュー= ビュットを投げて競技を開始して、両チーム持ちボールをすべて投げるまでの間。

第3条 ビュット(ジャック)

1 ビュットは木製あるいは合成物質でF.I.P.J.P (国際ペタンクプロヴェンサル競技連盟)承認の製造所で作られ、仕様書の必要基準を満たしたものとする。

2 その直径30mmとする。(許容範囲は、±1mm以内とする。)

3 重さは10g以上18g以下でなければならない。

4 ビュットの着色は許可され、何色でもよい、磁石で拾うことができる。



第4条 ライセンス(競技資格証)

大会に登録する際に、各選手は自分のライセンス(会員証)またはこれに代わる所属する団体が発行した身分証明書を提示しなければならない。

競 技

第5条 競技区域と正規のコート(テラン)

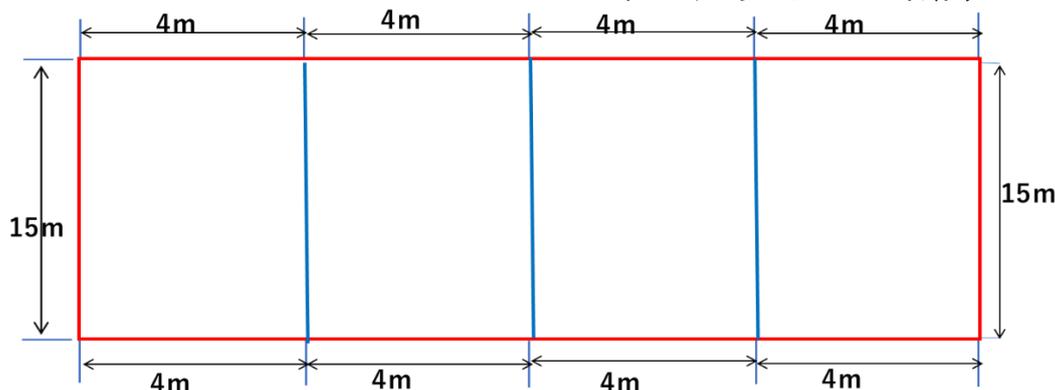
1 ペタンク競技はあらゆる地面(テラン^{*1})にて行われる。

一試合の競技区域は、紐で区画された、いくつかのコートのうちの一つに限定される。紐の太さは、ボールの動きに影響を与えてはならない。種々のコートとの境界線となる紐は、コートの短辺及び外との境界線を除いて、失格ラインではない。しかし、競技委員会あるいは審判員の決定によって、いくつかのチームが範囲を限定されたコート^{*2}(テラン)で対戦する義務がある。

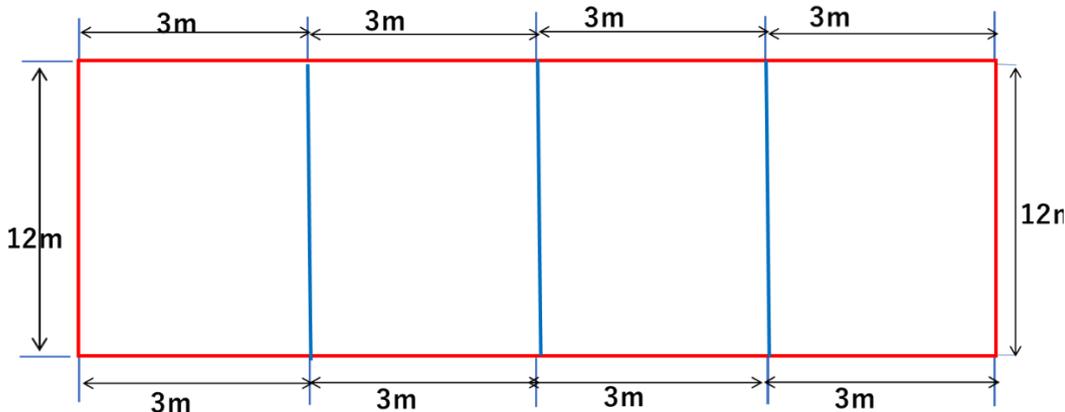
国内選手権大会や国際大会のために、コート(テラン)の最小寸法は長さ15m、幅4mとする。

***1 テラン**=ペタンク競技を行うあらゆる地面

***2 コート**=テランの中で区切られた場所

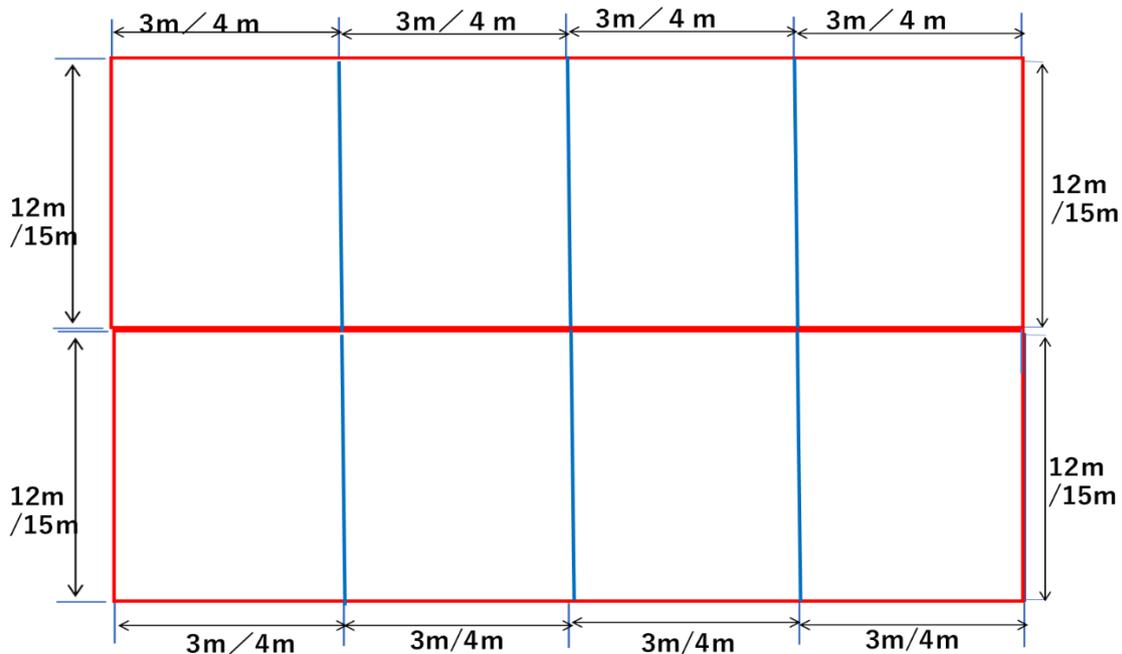


2 その他の大会では、F.I.P.J.P(国際ペタンクプロヴァンサル競技連盟)が同意すればこの限りではない。最小値は12m×3m未満とする。



3 競技区域は、紐で区画され複数のコートから構成される。紐の太さは、ボールの動きに影響を与えてはならない。種々のコートとの境界線となる紐は、コートの短辺および外との境界線を除いて、失格ラインではない。

4 縦方向に連なったコートの場合、最後のラインを失格ラインとする。

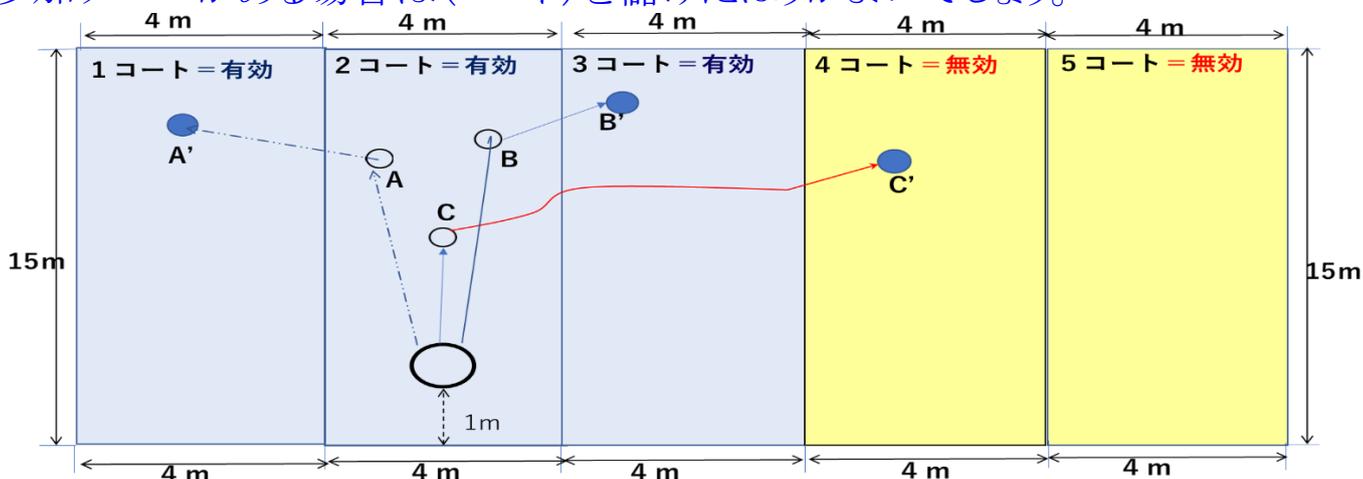


5 コートが固体の障壁によって囲まれている場合、これらはコートの外の線から最低1m離すこと。

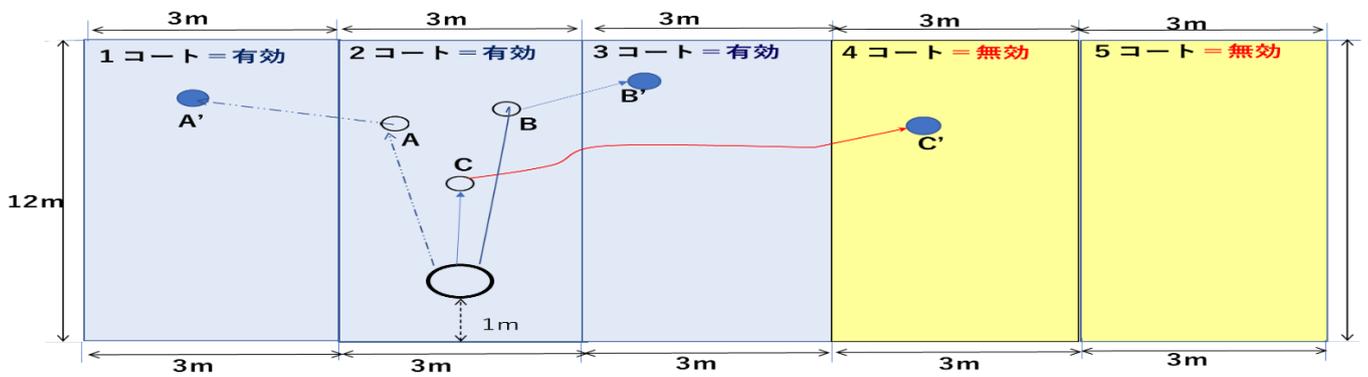
フリーコートと称し大会運営上扱う場合がありますが本来フリーコートは存在しません。

コート枠やラインを引かない場合でも、ビュットの有効距離がサークルから15mもしくは20m未満なので仮想の枠は存在します。そしてどのような場合においても紐などでラインを設けた場合運営上何を意味する枠なのかきちんと説明し、又1本のラインで競技コートを設定する場合の外のラインは、エンドライン＝失格ラインになるので競技上の説明できちんと伝えることが必要です。

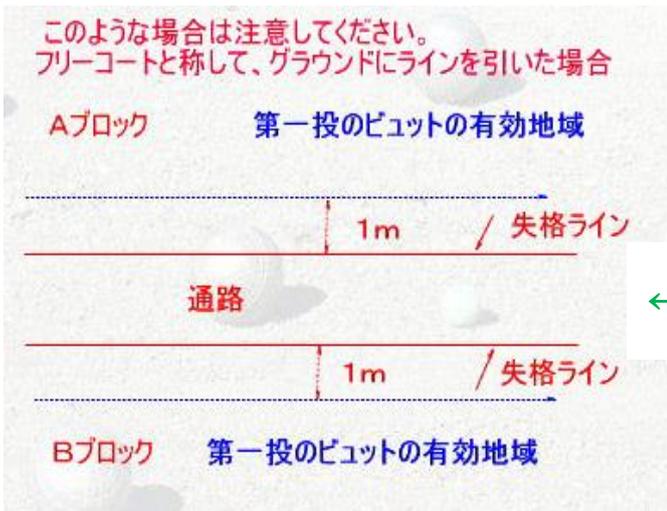
しかし、中を区切るラインはコートラインです。なお、エンドラインとして用いた場合は、ビュットはエンドラインから1m以上離なして投げなければなりません。少数チームでの大会等は枠(コート)を作らなくともよいでしょうが、ある程度の参加チームがある場合は(コート)を儲けたほうがよいでしょう。



通常の大会等が行われるコート15m×4m (最小寸法) 得点制の場合



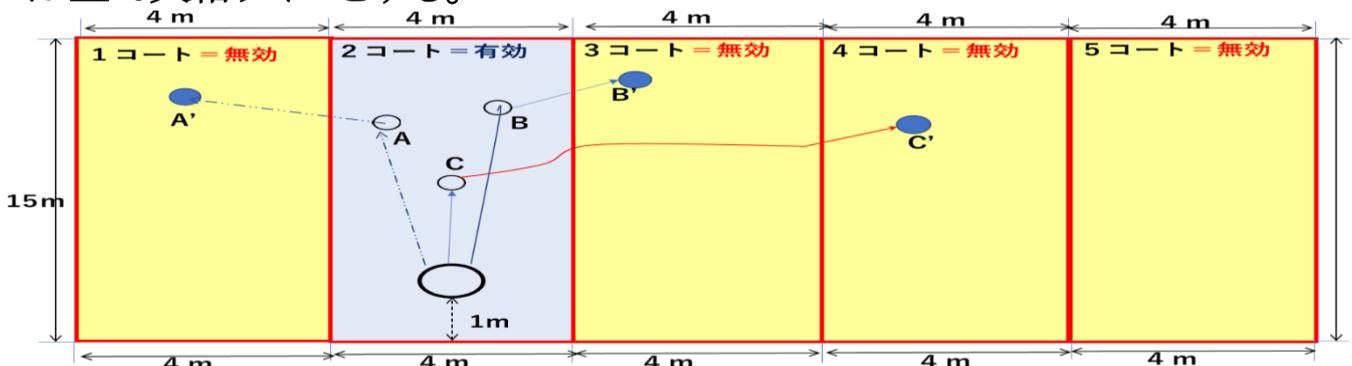
写真のような場所で12m×3m(最小)のコートになります。



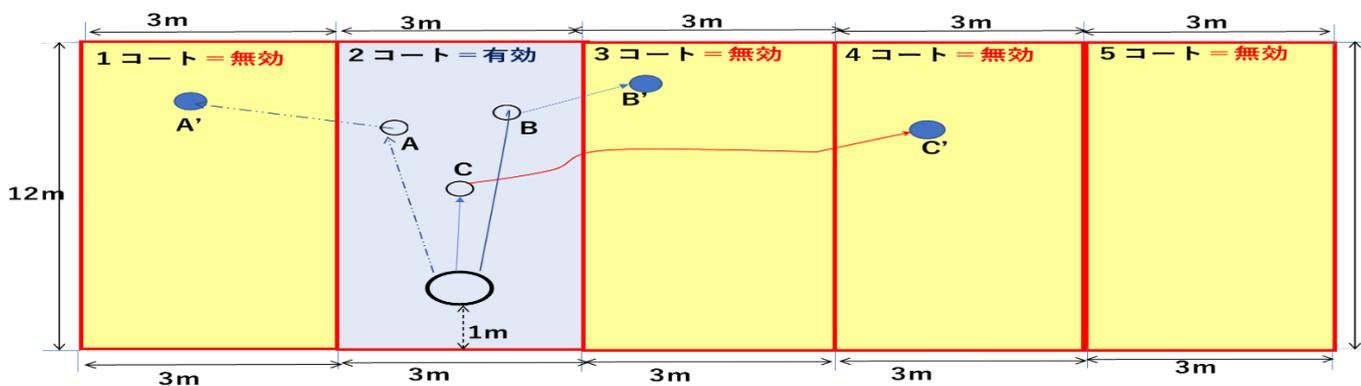
←左図のようなコートはありません

6 勝負は13点を先取で争われる。リーグ戦や予選では11点とすることができる。一部の大会で時間を決めて、競技することもできる。

7 時間制限の場合は、必ずコートを用いて一面のコートで行い、区画したラインは全て失格ラインとする。



通常の大会等が行われるコート15m×4m(最小寸法) 時間制の場合



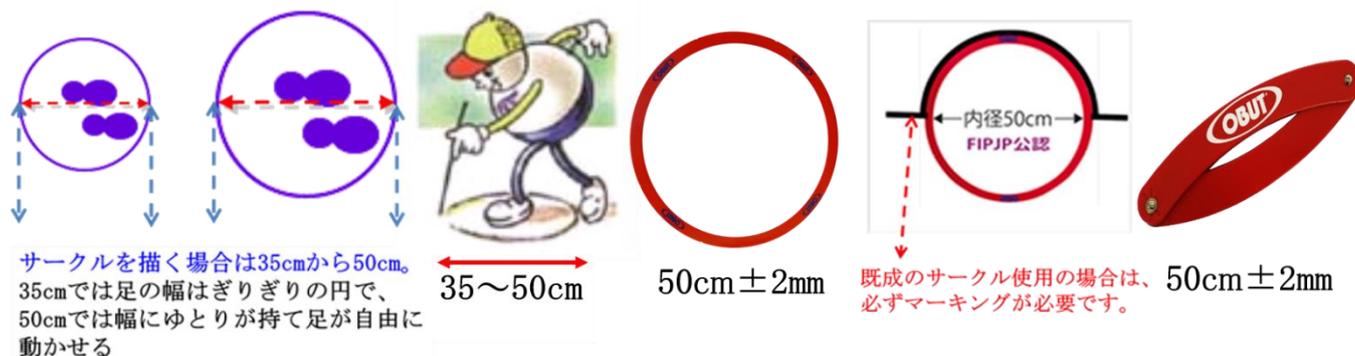
時間制限の大会を開催する場合は、最低でも3メーヌを終えるような配分になるように検討して欲しい。なお、設定した時間になった場合でメーヌが終了していない場合は、終了時まで継続するなど考慮することが望ましい。メーヌ終了時に同点になる場合があるので対応策等も必要になります。

リーグ戦については、勝ち点を用いる＝勝ち3点・引分1点・負け0点などトーナメント戦は、引分の際はもう1メーヌで勝敗を決める。

第6条 試合の始まり:サークル関しての規則

- 1 両チームの選手は、主催者によってコート (テラン) が指定されていない場合、どちらかのチームがコートを選び、最初にビュットを投げるか決めるために、くじ引きなどを行う。
- 2 主催者によってコート (テラン) の割り当てのある場合、ビュットは与えられたコート (テラン) に投げなければならない。
- 3 関係のあるチームは審判員の許可なく他のコート (テラン) に移ってはならない。

くじ引きで勝ったチームの選手の誰でもスタート地点を選ぶ、そしてすべての選手の足が完全にそこに置くことができるように地面にサークルを描くか置く。描かれたサークルは、毎回直径35cmから50cmまでのサークルの大きさとなる。加工されたサークルを使用する場合は、硬い素材のもので内径50cm(許容範囲: ±2mm)とする。



- 4 加工されたサークルは、主催者が使用を決定し、用意しなければならない。

5 折りたたみ式のサークルは、硬い材質のもので、国際連盟が承認した使用に適合したものであること。



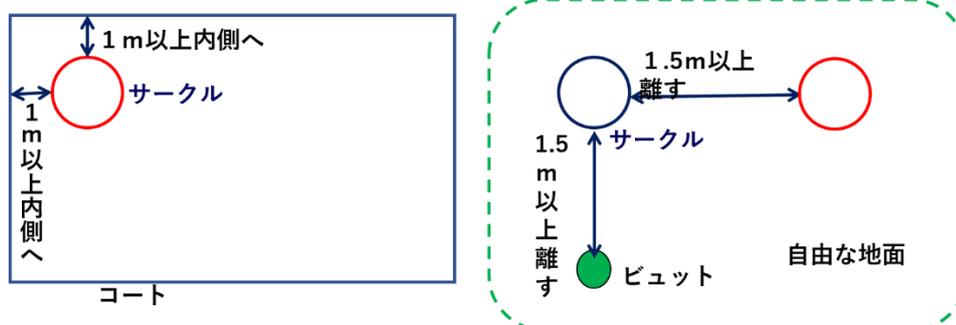
6 選手は、主催者により規定に適合したサークルが用意されている場合、それを使用しなければならない。

7 相手チームが規定に適合したサークルを用意した場合は、受け入れなければならない。

両チームが用意した場合は、くじなどで勝ったチームが選択する。

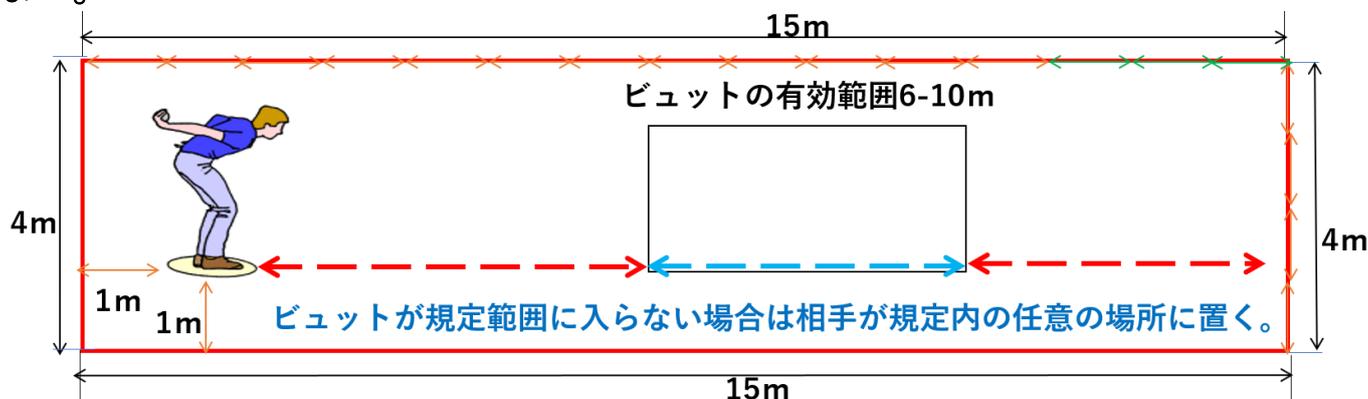
8 いかなる場合でもビュットを投げる前に、サークルにマーキングしなければならない。

9 投球サークルはすべての障害物から1m以上にまた禁止区域との境界線の1m以上離れたところに円を書くか、置なければならない。



自由な地面（テラン）での大会においては、他の使用中のサークルまたはビュットから1.5m以上離れなければならない。

10 ビュットを投げる権利は、くじなどで勝ったチーム、または前のメーヌで得点を得たチームに1回のみ与えられる。それが有効でなかった場合、ビュット権は相手に移り、相手チームは規則に適合した任意の場所に置かなければならない。



11 ビュットを投げるチームは、近くにある使用されたすべてのサークルを消さなければならない。

12 サークルはメニューの途中でも整えることができる。しかし、遅くとも次のメニューの最初の投球前にサークルを消して元通りにしなくてはならない。

13 サークルは禁止地域ではない。

14 ボールを投げるときは、両足をサークル内へ入れて投げる。

線を踏んだまま投げてはならない。

投げたボールが、地面に落ちる

前に足がサークルから出たり地面から離

れたり、身体のいかなる部分も、サークル外の地面に触れてはならない。

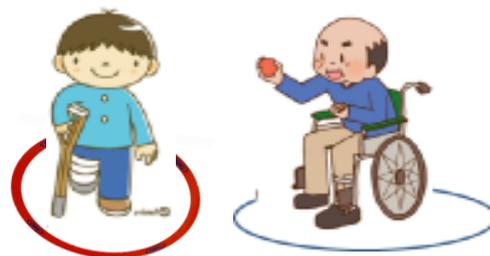
この規則を守らない選手には、第35条の罰則が適用される。



15 下肢に障害のある者は、例外的にサークル内に、片足だけを置いて投げてもよい。

(サークルより先に出てはいけない。)

車椅子使用者は、車椅子の片側車輪(利き腕側の車輪)をサークル(円)の中に入れていなければならない。



16 チーム内でビュットを投げた選手が、必ずしも最初にボールを投げなければなくともよい。

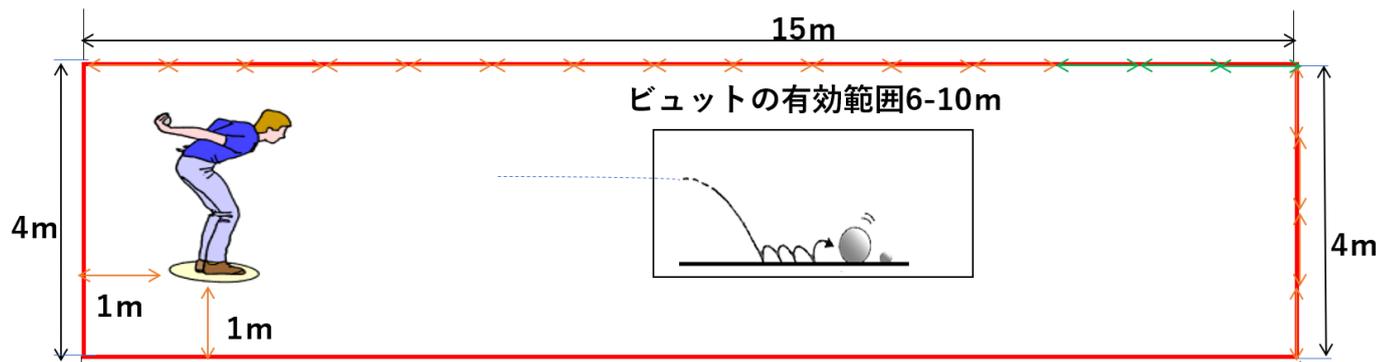
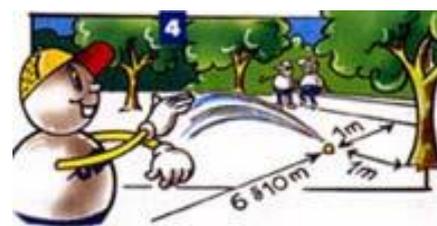
17 選手がまだ投げるボールが残っているにもかかわらず、ポータブルサークルを拾い上げた場合、そのサークルは元に戻すが、相手チームしかボールを投げることができない。

第7条 ビュットの有効と投球回数

1 選手によって投げたビュットは次の条件に適合している場合に有効である。

1)ビュットとサークルのビュットに最も近い地点との距離は、次の条件に適合していれば有効です。

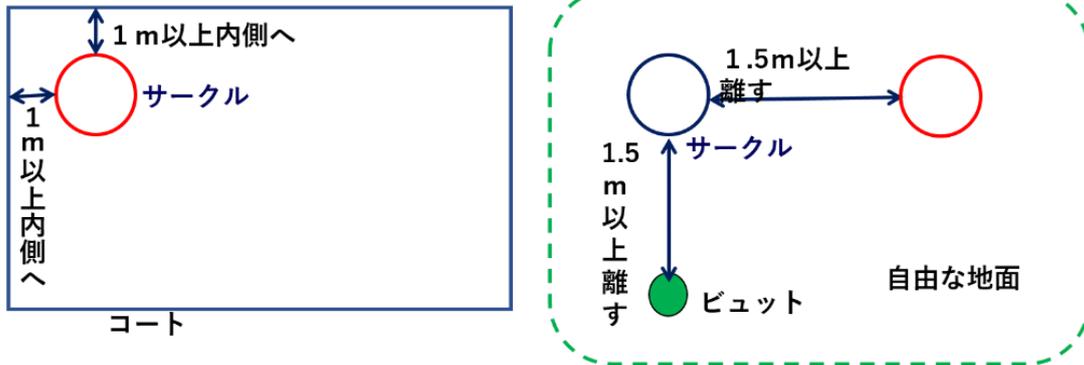
<ジュニア及びシニア> 6mから10m



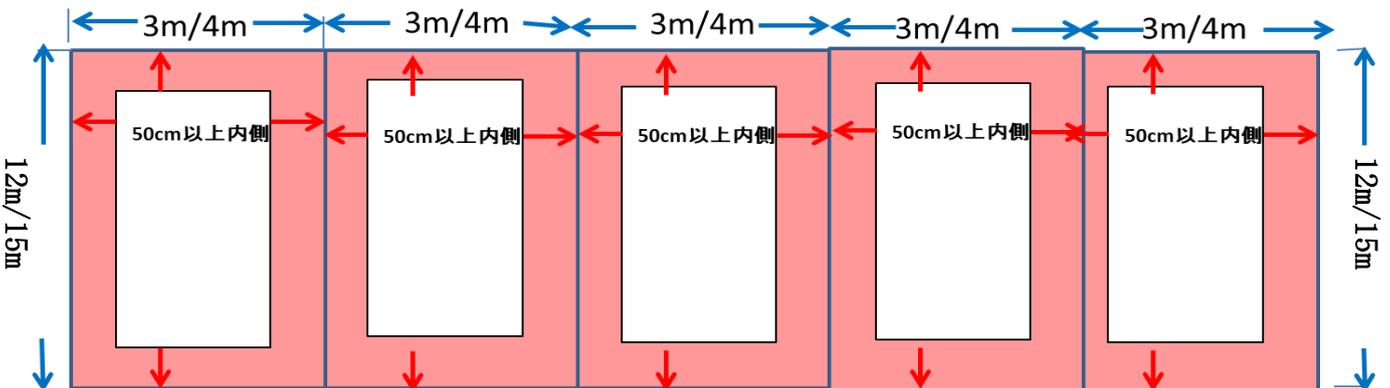
年少者を対象とする大会は、これより短い距離を適用することができる。
 11歳以下 > 4mから8m以下 12歳から15歳前後 > 5mから9m以下
 15歳以上 > - < 60歳以上6mから10m以下

(なお年齢層がそろわない場合は、必要に応じ競技委員会がビュットとサークルの距離を指定できる。)

2) サークルおよびビュットがすべての障害物から最低1m以上離れていること。
 また、他で使用中のサークル又はビュットから少なくとも**1.5m**離れていること。



3) ビュットの位置が、すべての障害物および禁止区域の最も近い境界から、**50 cm**以上離れていること。



4) 両足がサークルの内側に入れて、直立姿勢をとった選手から、ビュットが見えること。

このことに関して異議ある場合は、審判員の判定に従う。



2 次の2メヌ以後は、前メヌ終了時のビュットの位置を中心に、サークルを描くか置く。 但し、次の場合はこの限りではない。

- 1) サークルが障害物から1m未満、別の障害物から**1.5m未満**になります。
- 2) ビュットの規定の距離に投げられない場合。

3 最初の場合において、障害物から正規の距離でサークルを描くか置く。

4 次のメヌでは(第2の場合)、ビュットは最大の距離に投げる地点まで選手

5 しかし、対戦相手がボールを投げたら、ビュットは最終的に有効であると考えられ、どのような苦情も受け入れられない。

第9条 メーヌ途中でのビュットの無効

ビュットは次の7項に該当する場合、無効となる。

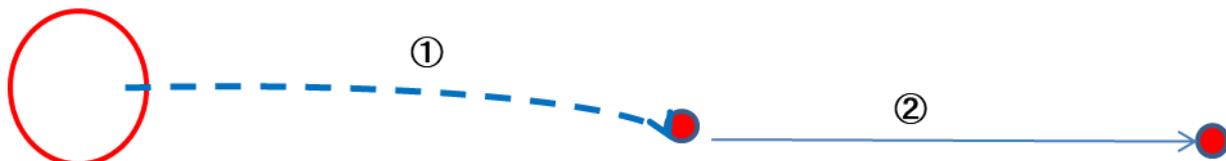
1) ビュットがたとえ許可区域に戻ってきても、一度禁止区域に移動させられた時は無効。

許可区域の境界線上にある場合は有効。許可区域の境界線または損失ラインを完全に越えてしまった場合は無効。ビュットが自由に浮く水溜りは禁止区域とみなす。

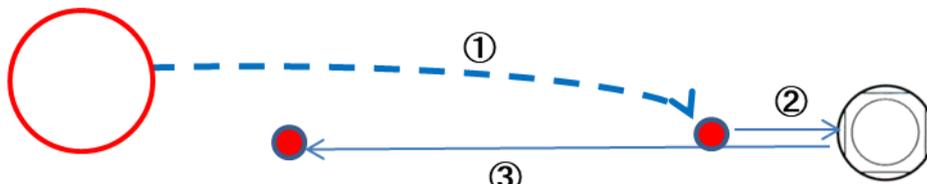
2) 許可区域にあっても、ビュットが動かされて第7条の項でサークルから見えなくなった場合。しかしながらボールに隠れて見えない場合は有効である。

審判員はビュットを確認するため、ボールを一時的に取り除くことを許可する。

3) ビュットがサークルから20m以上(ジュニアとシニアの場合)、あるいは年少者の場合は15m以上または3m未満に動いた場合。



ビュットがボールにはじき飛ばされ15m(年少者)から20m以上移動した場合



ビュットがボールにはじき飛ばされ、別のボウルで跳ね返り3m以内に移動した場合

4) 単一コート上で行われている時間制限を設けた試合において、ビュットが割り当てられたラインから外に出た場合。

5) 移動したビュットが見つけれない場合。ビュットを探す制限時間は5分間である。

6) ビュットとサークルの間に禁止区域がある場合。

7) 時間制限を設けた試合において、ビュットが指定されたコートを出た場合。

第10条 障害物の移動と処罰

1 選手は、競技場内にある何らかの障害物を取り除いたり、移動させたり踏み潰すことは明確に禁止されている。

しかし、ビュットを投げる選手は、持ちボールの一つで3回まで地面をたたいても良い。

更に、投げようとしている選手か、そのチームの選手は先に投げられたボールによってできたと思われる穴(窪み)をひとつ埋めることができる。

2 ティールするボールの前をならした場合など、この規則を守らなかった選手には第35条の罰則が適用される。

(1 試合中にこの規則を守らない選手には罰則第35条が適用される。

①警告:イエローカード。

投球時間の違反に対するイエローカードは、違反した選手のチーム全選手にも適用される。既にイエローカードを受けている選手は、そのメーヌで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメーヌで投げるボールを1球無効とされる。

②投げたボール、又はこれから投げるボールの無効:オレンジカード。

③違反した選手のその試合における出場停止:レッドカード。

④違反チームの失格。

⑤共謀した場合は、両チームの失格。

2 警告は罰であり、違反事実の確認後に科すことができる。なお、大会の開始時に選手に対し示される注意事項は、警告とはみなさない。)

第11条 ビュット及びボールの交換

試合の途中で選手がビュットやボールを交換することは禁止されている。

但し、次の場合はビュットやボールの交換が認められる。

1) ビュットやボールが見つからず、5分間を限度に探すことができない場合。

2) ビュットやボールが割れた場合。一番大きい断片を有効とする。

投球できるボールが残っているときは、ビュットやボールは場合によっては同じまたはほぼ一緒の直径のボールやビュットを測った後ですぐに取り替える。

次のメーヌで、該当の選手は新しいボールに取り替えることができる。

ビュット

第12条 ビュットが覆い隠されたり移動した場合

1 メーヌの途中で、ビュットが不意に木の葉、紙くずなどに隠れて見えなくなった場合は、これらのものは取り除かれる。

2 もし止まった状態のビュットが、風や地面の傾斜などにより、たまたま動いたら、ビュットがマーキングしてあることが条件で元の場所に戻される。

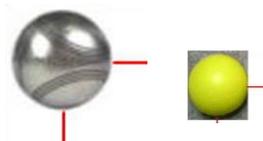
~~3)トラブルを避けるために、選手は、ビュットの位置をマーキングしなければならない。マーキングのないビュットやボールについては、いかなる抗議も認められない。=削除~~

3 もしビュットがこの試合で競技されているボールによりで動かされたら、それは有効である。

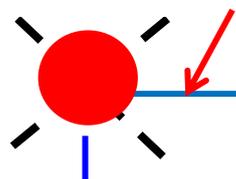
ボールまたはビュットの位置を示すために地面へ直角に2本線を入れること。(マーキングという。)

風などの不可抗力により移動した場合に戻すためのものである。

直角の線を描く



溝と見なしますのでダメです



進行方向と同じ線上にマーキングすることは溝をつけている行為ととられますのでマーキングの行為としては好ましくありません。

第13条 他のコートへ移動したビュット

1 もしメーンの途中で、ビュットが他の競技中のコート内に入った場合、第9条の規定に反しない限り有効である。

2 このビュットを目標とする選手は、そのコートで他チームの競技が行われている場合、そのメーンが終わるまで待つこと。

(必要に応じてマーキング等でビュットやボールを取り除く場合があります。)

3 この項の適用に関係がある選手たちは、その対戦が終わるまで忍耐強さと礼儀正しさを示さなければならない。

4 次のメーンでは両チームは定められたコートで競技を続ける。ビュットは第7条の条件として扱うものとする。

第14条 メーンの途中でビュットが無効になった場合の適用規則

メーンの途中で、ビュットが無効となった場合は、次の3通りの1つを適用する。

1) それぞれのチームに競技するボールが残っている場合、このメーンは無効と

なる。

ビュット権は、くじなどで勝ったチーム、または前のメーヌで得点を得たチームにある。

2) 一方のチームにしか競技するボールが残っていない場合このチームの残りボールの数が得点となる。

3) 両チームどちらにもボールが残っていない場合、このメーヌは無効となる。

ビュット権は、くじなどで勝ったチーム、または前のメーヌで得点を得たチームにある。

第15条 ビュットが止められた場合とその後の位置

1 ボールが当たって動いたビュットが、観客または審判員により止められたり方向を変えられたりした場合、その停止位置を有効とする。

2 ボールが当たって動いたビュットが、正規のコート内にいる選手よりとめられたり方向を変えられたりした場合、ビュットを止めた選手の相手チームは、次のうちのいずれかを選ぶことができる。

(a) ビュットを新しい位置のままにして置く。

(b) ビュットを元の場所に戻す。

(c) ビュットを元の場所から、それがあある場所に至る線で最大距離20mまで(年少者の場合は15m)の延長部分にビュットを置く。

3 まえもってビュットがマーキングされない限り、(b)(c)項を適用してはならない。マーキングのなかったビュットはそのままの停止位置にしておく。動かされたビュットが一旦、禁止区域に入り再び競技区域に戻ってきたとき、無効とみなし第14条が適用される。

ボール(ブール)

第16条 最初のボールとその後のボールの投球

1 メールの最初のボールはくじ引きで勝ったチーム、または前のメーヌで得点したチームが、最初にボールを投げる。

次に得点できなかつたチームの選手が投球する。

Q、ボールの投げ方についてどんな投げ方をしても良いのでしょうか。

A、ボールの投げ方の規定はありません。





各自投げやすいフォームで投げてください。
但し、初心者は手の甲を上にして逆回転がつくような投げ方をすればビュットに近づける投げ方になります。
ボールの投げ方については自由です。

2 選手はボールを寄せやすくするために目標地点を示すために、いかなるものを用いてはいけなし地面に線や溝などをつけてはいけません。

選手は自分の最後のボールを投げるとき、もう一方の手に追加のボールを自由に使うことは禁止されている。

3 ボールは1球ずつ投げなければならない。

4 一度投げたすべてのボールは、投げ直すことはできません。

しかし、他の競技中のボールやビュット、動物あるいは動く物体(サッカー、その他)によって方向を変えられたり、止められたときは投げ直す。

第8条の第2段落を参照する。

サークルに入ってから余分なボールを落とす動作やバックスイングなどで後ろにボールをはなしたり、チームメイトにぶつかってボールが手から離れた場合、投球したとみなされる場合があるので紛らわしい行動はとらないようにする。

~~5 ボールあるいはビュットを濡らすことは禁止されている。=削除~~

5 ボールを投げる前に、選手は泥や何らかの沈殿物がついた場合は払い落とさなければならない。

これに違反した場合は、第35条の規定により罰則が適用される。

(参考 第35条)

1 試合中にこの規則を守らない選手には罰則が適用される。

①警告:イエローカード。

投球時間の違反に対するイエローカードは、違反した選手のチーム全選手にも適用される。既にイエローカードを受けている選手は、そのメーヌで1球無効とされる。

もし、投げるボールがない場合、次のメーヌで投げるボールを1球無効とされる。

②投じたボール、又はこれから投げるボールの無効:オレンジカード。

③違反した選手のその試合における出場停止:レッドカード。

④違反チームの失格。

⑤共謀した場合は、両チームの失格。

2 警告は罰であり、違反事実の確認後に科すことができる。

なお、大会の開始時に選手に対し示される注意事項は、警告とはみなさない。）

((地面の土や砂で手に滑り止めの行為や手袋を用いることは競技規則には記載されていないが誤解を招く行為は望ましくない。

但し、手袋については大会事務局(審判員)の同意があれば使用可能の場合もあります。))

6 もし、第1投目のボールが、範囲外になった場合、次の相手が投げ、許可区域にボールが入らない限り交互に行う。

7 もし、ボールを投げたり補助(助力)の後で許可区域にもうボールが残っていない場合、第29条の意向(配置)に適用される。

もし、メーヌの終わりに、許可区域内にボールが全くないとき、そのメーヌは無効である。

ティール

=ねらったボールをノーバウンドではじき飛ばすように投げること。

ポワンテ =ボールをビュットにできるだけ近づけるように投げること。

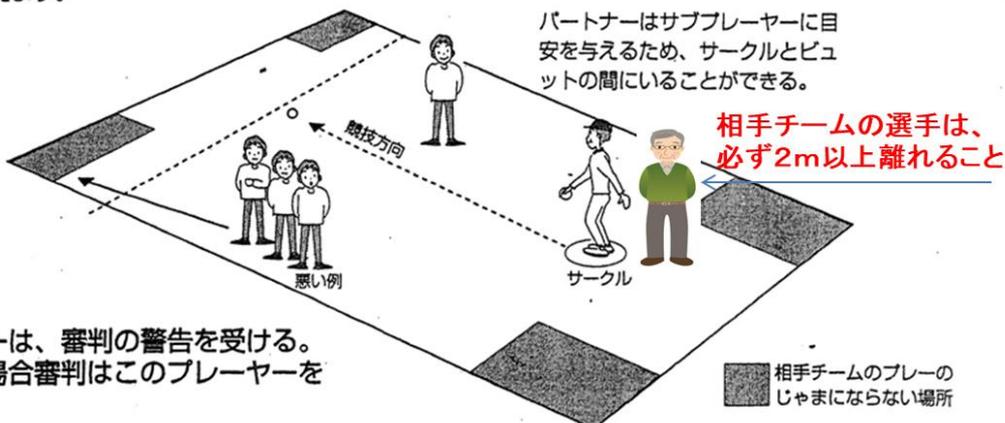


第17条 競技中の選手と観客のマナー

1 ボールを投げるための選手に与えられた正規の時間の間は、観客と選手は最大の静寂を守らなければならない。

この2行は、ベタンク競技にとって最も重要なことです。ティールは、他のスポーツのなかの的当て競技と比較しても高度な精緻性を要求され、当然、精神的コントロールが大切なこととなります。ティールの成否に直結するものです。名選手の多くは、カメラのシャッター音やフラッシュ、視界の中の少しの動きも嫌います。このような時、彼らがサークルから出て、また入り直して構えることは普通に見受けられます。競技大会に望む際、冷静、沈着で、謙虚さのある姿勢が正しいものだと考えます。

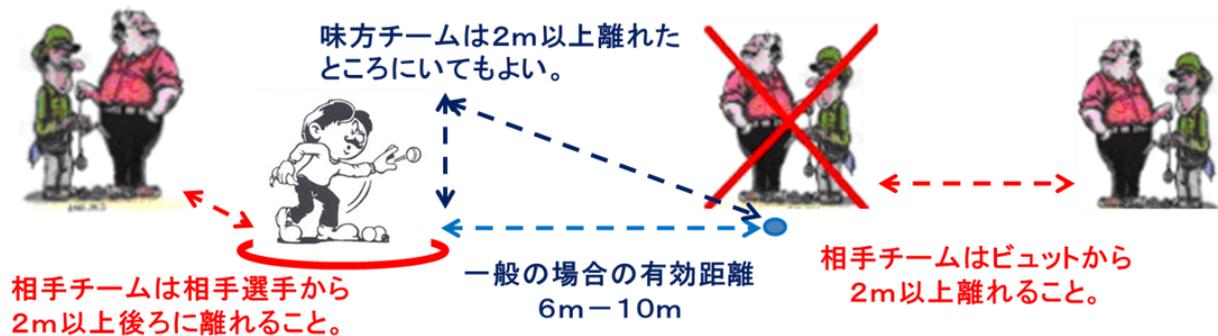
相手チームのプレーヤーは、ビュットの向こう側で、かつ横方向(競技方向の延長線から2メートル以上)に離れていなければならない。またはサークル後方2メートル以上離れたところにいることもできる。



この規則を守らないプレーヤーは、審判の警告を受ける。その後も同様の行為を続けた場合審判はこのプレーヤーを失格させることができる。

2 相手チームの選手は、盛んに身振りしても、選手に迷惑をかけることも何もしてはいけない。

ただしパートナーはビュットとサークルの間にいることができる。



3 相手チームの選手は、ビュットの向こう側または投球しようとする選手の後ろ側にいること。 どちらの場合でも2m以上離れていなければならない。

4 この規則を守らない選手は、審判の警告を受ける。

その後も同様の行為を続けた場合、審判はこの選手を失格させることができる。

第18条 ボールの投球とテランを出たボール

1 絶対に誰でも、試し投げ(練習)のために試合中にボールを投げることをしてはいけない。 これらの指示を守らなかった選手たちは、第35条に規定された処罰が適用される。

(参考 第35条

1 試合中にこの規則を守らない選手には罰則が適用される。

①警告:イエローカード。

投球時間の違反に対するイエローカードは、違反した選手のチーム全選手にも適用される。既にイエローカードを受けている選手は、そのメーヌで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメーヌで投げるボールを1球無効とされる。

②投げたボール、又はこれから投げるボールの無効:オレンジカード。

③違反した選手のその試合における出場停止:レッドカード。

④違反チームの失格。

⑤共謀した場合は、両チームの失格。

2 警告は罰であり、違反事実の確認後に科すことができる。なお、大会の開始時に選手に対し示される注意事項は、警告とはみなさない。))

2 メーヌの途中で境界線の外に出たボールやビュットは有効である。(第19条に該当するものを除く)。

第19条 無効ボール

1 すべてのボールは禁止区域に入ったらすぐ無効となる。

禁止区域と許可区域の境界線上にあるボールは有効である。この境界線の垂線の位置より完全に外側にあるボールは無効になる。

線引きされたコートにおいて、ボールが横に隣接する使用中のコートをひとつ以上越えるか、コートのエンドラインの外に出た場合も同様である。

2 単一コート上で行われている時間制限を設けた試合において、ボールが割り当てられたラインから完全に外に出た場合、同じ条件により直ちに無効となる。

3 いったん禁止区域に入ったボールが、地面の傾斜か障害物により戻ってきた場合、動いている障害物または動かない障害物に当たって戻って来た場合も無効となる。そのボールにより動かされた他のボール、およびビュットはマーキングがあれば元の位置に戻す。

4 無効となったボールは、ただちにコートから取り除かなければならない。この措置を怠った場合、相手チームによってボールが投げた場合、無効ボールは有効とみなされる。

第20条 ボールが止められた場合

1 競技中に観客または審判により止められたり方向を変えられたすべてのボールは、その静止場所を有効とする。

2 技中に投げたボールが投げたチームの選手により無意識に止められるか方向を変えられたすべてのボールは無効である。

3 競技中に投げたボールが、相手チームにより無意識に止められるか方向を変えられたすべてのボールは選手の希望により、その停止位置のままで良いか、投げ直すかを選ぶことができる。

4 ティールしたボール、または当てられたボールが、選手によってより無意識に止められるか方向を変えられた場合は、この選手の相手チームは次のうちのいずれかを選ぶことができる。

1) その停止位置にボールをそのままにしておく。

2) 当てられたボール、またはビュットがあった位置から、動かされて止まった位置までの、直線上の任意の地点に置く。

ただし、この地点は、競技のできる許可区域でなければならない。

そのボールまたはビュットは、マーキングされていることが条件である。

5 選手が動いているボールを故意に止めた場合は、その選手だけでなくチームも、競技中の試合について失格となる。

第21条 投球のために許可された時間

1 ビュットを投げられるとすぐに、すべての選手はボールを投げるために最長1分間の時間を保有する。この制限時間は、ビュットあるいは、ボールが停止した時から起算するが、ポイントの測定が行われた場合は、測定の終了時からとする。

2 各メーヌ終了後に、ビュットを投げる場合も、この規定が適用される。

3 この規定を守らないすべての選手は、第35条の規定により罰が科される。

(1 試合中にこの規則を守らない選手には罰則の第35条が適用される。

①警告:イエローカード。

投球時間の違反に対するイエローカードは、違反した選手のチーム全選手にも適用される。既にイエローカードを受けている選手は、そのメーヌで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメーヌで投げるボールを1球無効とされる。

②投げたボール、又はこれから投げるボールの無効:オレンジカード。

③違反した選手のその試合における出場停止:レッドカード。

④違反チームの失格。

⑤共謀した場合は、両チームの失格。

2 警告は罰であり、違反事実の確認後に科すことができる。なお、大会の開始時に選手に対し示される注意事項は、警告とはみなさない。)

第22条 ボールが移動した場合

1 いったん停止したボールが、風や地面の傾斜により動いた場合はマーキングしてあれば元の位置に戻す。

選手、審判員、観客、動物その他の物体よりボールが偶発的に動かされた場合も同様である。

2 争いをさけるために、選手は、ボールの位置をマーキングしなければならない。

マーキングのないボールについて抗議は認められない。

* ボールまたはビュットの位置を示すために地面へ直角に2本線を入れること。(マーキングという)

審判員は、コート上のボールの位置を決定することができる。



3 競技中に投球したボールによってボールが動いた場合は有効である。

第23条 自分のボール以外のボールを投げた場合

1 選手が、自分のボールとは別のボールを使った場合は、警告を受ける。この場合、すでに投げたボールは有効であるが、ただちに自分の持ちボールと取り替えなければならない。 場合によっては測定の後に取りえる。

2 同一試合中に、同じ選手が再び同じ違反をした場合は、その選手が投げたボールは無効とし、そのボールによって動かされた他のビュットおよびボールなどはマーキングしてあれば元の位置に戻す。(自分のボールはしっかりと管理し、くれぐれも他の人のボールを投げないこと。)

第24条 規則に違反して投げたボール

1 第35条の罰則が適用される場合を除き、規則に違反して投げたボールは無効である。もしマーキングされていれば、コースに動いたすべてのもの(ボール)はしかるべき場所に戻される。

2 ただし、相手チームはボールの停止位置によって有利な立場を選択することができ、それを有効とする権利がある。この場合ポワンテまたはティールしたボールは、有効とみなし移動されたもの全てがその停止位置とする。

(アドヴァンテージ)

ポイントと測定

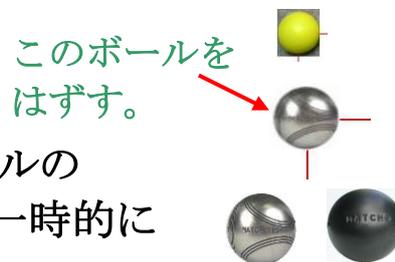
第25条 ボールの一時的な移動

ポイントを測定するときはビュットと測定するボールの間にあるボールを、あらかじめマーキングした後、一時的に動かすことができる。

測定終了後は、動かしたボールを元の位置に戻す。

障害物が取り除けない場合は、コンパス(メジャー)使用して測定する。

コンパス(メジャー)は各自又は各チーム毎に用意する。



第26条 ポイントの測定

1 ポイントの測定は、最後にボールを投げた選手、または同チームの他の選手が行う。

その後、相手チームは再び測定することができる。



2 ポイントを測定するときは、測定器具を使用しなければならない。各チームは必ず測定器具を所持しなければならない。

3 特に足での測定を禁止し、この規則を遵守しない選手は第35条により処罰される。

4 測定の対象となるボールの順位にかかわらず、また、メーヌの途中であっても、審判員の判定を仰ぐことができる。 審判員の判定は絶対である。

審判員が計測中、選手は審判員から2m以上離れていなければならない。



(参考 第35条)

1 試合中にこの規則を守らない選手には罰則が適用される。

①警告:イエローカード。

投球時間の違反に対するイエローカードは、違反した選手のチーム全選手にも適用される。既にイエローカードを受けている選手は、そのメーヌで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメーヌで投げるボールを1球無効とされる。

②投げたボール、又はこれから投げるボールの無効:オレンジカード。

③違反した選手のその試合における出場停止:レッドカード。

④違反チームの失格。

⑤共謀した場合は、両チームの失格。

2 警告は罰であり、違反事実の確認後に科すことができる。なお、大会の開始時に選手に対し示される注意事項は、警告とはみなさない。)

5 大会運営委員会は、特にテレビ中継の場合においては、審判員のみが計測できると定めることができる。

第27条 取り除かれたボール

1 選手は、メーヌの終了前に、投げ終えたボールを拾うことは禁じられている。



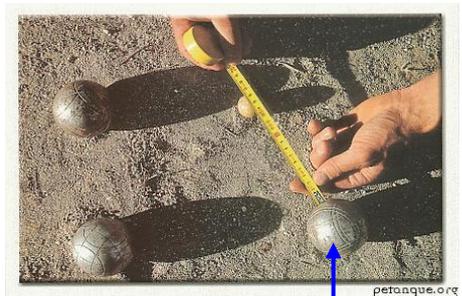
2 メーヌの終わりで、得点を計算する前に動かしたマーキングのないボールは無効である。この場合、抗議は認められない。

3 選手がまだ投げるボールが残っているにもかかわらず、有効区域内の1個のボールを拾い上げた場合、そのチームは残りボールを投げることはできない。

第28条 ボールあるいはビュットの移動

1 測定中の選手が、ビュットあるいは測定対象のボールのひとつを動かした場合、この選手の属するチームのポイントは無効となる。

2 審判員がポイントの測定中に、ビュットあるいはボールを動かすか移動させた場合は、公正に判定する。



このボールが動いた場合はポイントは無効になるがそのままの状態です。

状況の変化により有効ボールに変わる場合もあります。

第29条 ビュットから同距離のボール場合

1 ビュットに最も近い2つのボールがそれぞれの別のチームで等しい距離にある場合、あるいは、両方のボールがビュットに接触しているとき次の3通りとする。

1) もし2つチームにボールが残っていない場合はこのメーヌは無効となり、この場合、くじ引きなどで勝ったチーム、その前のメーヌでビュットを投げたチームに、ビュットを投げる権利がある。

2) もし一方のチームにしかボールが残っていないとき、そのチームが残っているボールを全部投げた後、相手チームのボールで一番近いボールよりもビュットにより近いほうのボール数が得点となる。

3) 両チームともに持ちボールが残っている場合は、最後にボールを投げたチームが、その次のボールを投げ、次に相手チームが投げる。いずれかのチームが得点を取るまで交互に投げる。

1チームだけボールが残った場合は前段の規定が適応される。

2 もし、メーヌの終わりに、試合中のコート内にボールが全くないとき、そのメーヌは無効である。

第30条 ビュットやボールの不着物の排除

ポイントを測定する前に、ボールあるいはビュットに異物が付着しているときは、これを取り除かなければならない。

第31条 苦情の申し立て

容認されるため、すべての苦情は審判員に申し出る。

試合終了後の苦情は一切認められない。

競技に参加するチームは、それぞれ相手側に違反事項が無いかどうかを、チェックする権利と義務がある。(ライセンス・カテゴリー・コート(テラン)・ボールなど)

懲 罰

第32条 チームや選手の欠席に対する刑罰

1 試合の抽選をしようとしたときや、その結果を発表しようとした時に、選手は本部に集合しなければならない。

これらの結果の発表が終わってから、15分後にコート(テラン)にいないチームは、ペナルティーとして、対戦相手チームに1点が加点される。この制限時間は、時間期限を設けた試合の場合、5分に短縮される。

2 制限時間経過後は、5分毎にペナルティーとして1点ずつ加点される。

3 このペナルティーは競技会中のあらゆる抽選、または試合中断から再開される時にも適用される。

4 試合開始あるいは試合再開から**30分**経過してもコート(テラン)に現れなチームは棄権によって負けとなる。(不戦敗となる。)

5 選手が全員揃っていないチームは、不在選手を待つことなく競技を開始することができる。ただし、不在選手のボールはチームの持ちボールとみなさない。

6 選手は、審判員の許可なく、試合を抜けたり競技コート(テラン)を離れたりしてはならない。いかなる場合も選手の不在が試合の進行を妨げてはならない。同チームの選手は規定の時間内でボールを投球する義務を負う。投球時までに戻らなかった選手には、1分毎にボール1個が無効とされる。

7 審判員の許可を得られないにもかかわらず、試合を抜けたり競技コート(テラン)を離れた場合、第35条の罰則が適用される。

(参考 第35条)

1 試合中にこの規則を守らない選手には罰則が適用される。

①警告:イエローカード。

投球時間の違反に対するイエローカードは、違反した選手のチーム全選手にも適用される。既にイエローカードを受けている選手は、そのメーヌで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメーヌで投げるボールを1球無効とされる。

②投げたボール、又はこれから投げるボールの無効:オレンジカード。

③違反した選手のその試合における出場停止:レッドカード。

④違反チームの失格。

⑤共謀した場合は、両チームの失格。

2 警告は罰であり、違反事実の確認後に科すことができる。なお、大会の開始時に選手に対し示される注意事項は、警告とはみなさない。）

8 事故および医師が病気などと認めた場合、最大15分間の中断が認められる。但し、不正に利用したことが判明した場合、その選手およびチームは、直ちに大会失格となる。

第33条 遅刻したプレーヤーの到着

1 不在選手がメーヌの途中でコートに現れた場合、続行中のメーヌには参加できず、次のメーヌから競技をする。

2 不在選手が試合開始後、**30分**以上経過してから現れた場合、続行中の試合出場することは認められない。

3 不在選手の属するチームが勝ったときは、このチームが予め出場選手名を登録してあった場合に限り、次の試合から参加することができる。

4 ただし、リーグ戦の場合は、第1回戦の結果にかかわらず、第2回戦から参加することが認められる。

5 メーヌは、ピュットが投げた時に、その有効無効かわらず、開始されたとみなす。~~時間制限の試合においては、特別な措置を採用することができる。=削除~~

第34条 選手の交代

ダブルスでの1人の選手の交代、トリプルの1人あるいは2人の選手の交代は、競技が開始される正式通告(ホイッスルやアナウンス)以前に限り認められる。交代させられる選手は、他のチームの一員として、登録されていないことが条件である。

第35条 罰則

1 **試合中に**この規則を守らない選手には罰則が適用される。

①警告:イエローカード。

投球時間の違反に対するイエローカードは、違反した選手のチーム全選手にも適用される。既にイエローカードを受けている選手は、そのメーヌで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメーヌで投げるボールを1球無効とされる。

②投げたボール、又はこれから投げるボールの無効:オレンジカード。

③違反した選手のその試合における出場停止:レッドカード。

④違反チームの失格。

⑤共謀した場合は、両チームの失格。

2 警告は罰であり、違反事実の確認後に科することができる。なお、大会の開始時に選手に対し示される注意事項は、警告とはみなさない。

第36条 悪天候の場合

大雨などの悪天候の場合は、開始したすべてのメーヌは終わりまで行う。

不可抗力の場合、審判員と審査委員会がメーヌの中断、または中止とした場合は、選手は審判員と審査委員会に従わなければならない。

第37条 新たな試合の場合

新たに開始宣言をした後(2回戦、3回戦、・・・)、いくつかの試合が終了していない場合、審判員は競技委員会の意向を受け、競技大会の円滑な運営のため中止の決定をくだすことができる。

第38条 スポーツマンシップの欠如

補償金(手当)と報酬の分配は、明確に禁止される。

決勝戦はもとより、すべての競技において、スポーツマンとしてのあるまじき態度を審判員、観客、競技関係者などに対してとった選手およびそのチームは競技から除名される。

この除名は場合によってチームの成績は認められないことがある。また場合により、次の第39条に規定する罰則が適用されることもある。

第39条 無作法な言動

1 無礼な言動の罪を犯した選手や、指導者・審判員・他の選手観客に対する暴力の罪を犯した選手は、その程度により次の1つないし、2つ以上の罰則が科される。

1) 競技からの除名。

2) ライセンスまたは、これに代わる所属する団体が発行した身分証明書の取消し。

3) 補償金(手当)や報酬の没収または返却。

2 また、違反した選手の敬意(丁重さ)に対する制裁は、チームの選手にも適用されることもある。

3 上記1)の制裁は、審判員によって科せられる。

4 上記2)の制裁は、審査委員会または組織委員会によって科せられる。

5 上記3)の制裁は、取り上げられる補償金(手当)や報酬の報告と一緒に、48時間以内にそれらの使い道を決定する連盟の機構(組織)に届けられる、組

織委員会によって適用される。

6 すべての立場の状態、関係がある連盟の委員会の委員長が最終的に決定を下す。

7 各選手には、スポーツに適した服装が求められる。特に上半身裸でのプレーを禁ずる。また、安全を考慮し、足のつま先とかかとを守る靴を履かなければならない。 **具体的には、写真は好ましくない服装です。**



8 競技中の喫煙(電子たばこ含む。)を禁止する。また、競技中の携帯電話の使用も禁止する。

9 審判員の警告後もこの規則を守らない選手は、大会失格となることがある。

第40条 審判員の任務

競技を指揮するために指名された審判員は、試合の規則とその試合の規則を補って完璧にする行政(管理)の規則の厳密な実施をするように気を配る任務を課せられる。

審判員は、彼らの決定に従うことを拒むすべての選手やすべてのチームを競技から追い出す権限を持つ。

振る舞いによって競技場に関するトラブルの原因の傾向である、解雇されたり停職処分にされた観客は、連盟の組織の報告の目的(呼び出し)を作る。審判はとるべき処罰について決定を下す権利のある規律委員会の前に違反した観客を呼び出すことができる。

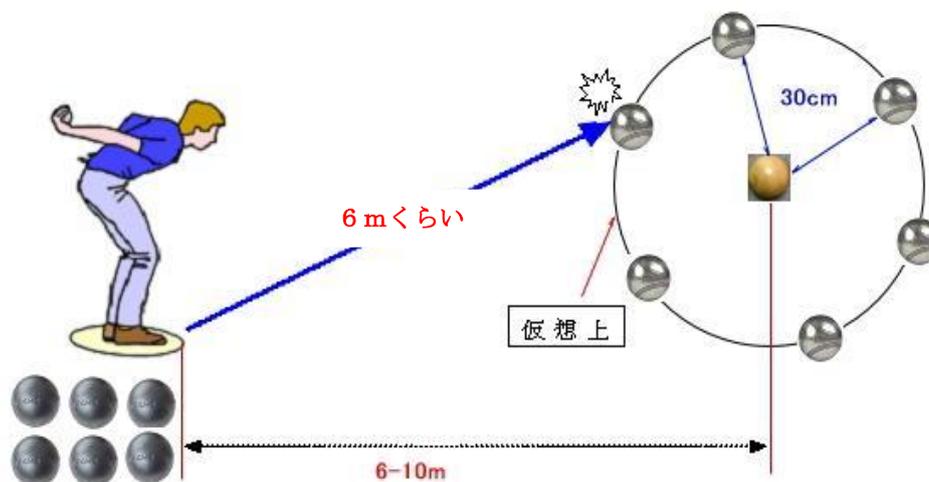
第41条 審査委員会の構成と決定

規定によって予想されないすべての場合は、その裁定を審査委員会に判断を仰ぐことができ。この審査委員会は少なくとも3名、多くとも5人のメンバーを含む。

審査委員会によって今の段階の適用を含める決定は、決定的である。
票の分かれた場合、審査委員会の長の票が優越する。

2021年1月1日から適用されるF.I.P.J.Pの執行委員会によって採択されたペタンク公式競技規則です。

ペタンクはひとりでも楽しめる！



- ★ ボールは6個ずつ計12個必要
- ★ ●のボールをそれぞれビュットから30cmくらい離してセットする。
- ★ 6個のボールの位置の中心にビュットがある。
- ★ 6mの距離からティールやポワンテで6個の●のボールの位置をくずして得点にする。

例えば、手前のボール2個を同時にとばして残りをポワンテで5点、全部をカローできれば6点という具合にして楽しんでください。

罰則に関する条項(再掲)= 第35条に該当する条項

1 試合中にこの規則を守らない選手には罰則が適用される。

1) 警告:イエローカード。

投球時間の違反に対するイエローカードは、違反した選手のチーム全選手にも適用される。既にイエローカードを受けている選手は、そのメーヌで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメーヌで投げるボールを1球無効とされる。

2) 投げたボール、又はこれから投げるボールの無効:オレンジカード。

3) 違反した選手のその試合における出場停止:レッドカード。

4) 違反チームの失格。

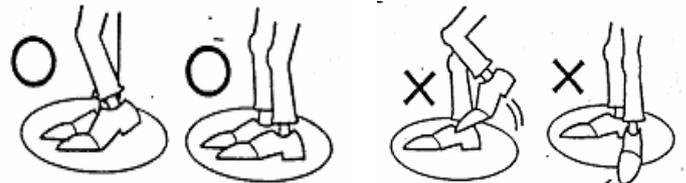
5) 共謀した場合は、両チームの失格。

2 警告は罰であり、違反事実の確認後に科すことができる。なお、大会の開始時に選手に対し示される注意事項は、警告とはみなさない。

第6条 試合の始まり:サークル関しての規則

投げたボールが、地面に落ちる前に足がサークルから出たり地面から離れたり、身体のいかなる部分も、サークル外の地面に触れてはならない。この規則を守らない選手には、

第35条の罰則が適用される。



第10条 障害物の移動と処罰

2 ティールするボールの前をならした場合など、この規則を守らなかった選手には第35条の罰則が適用される。

第16条 最初のボールとその後のボールの投球

6 ボールを投げる前に、選手は泥や何らかの沈殿物がついた場合は払い落とさなければならない。これに違反した場合は、第35条の規定により罰則が適用される。

第18条 ボールの投球とテランを出たボール

1 絶対に誰でも、試し投げ(練習)のために試合中にボールを投げることをしてはいけない。これらの指示を守らなかった選手たちは、第35条に規定された処罰が適用される。

第21条 投球のために許可された時間

1 ビュットを投げられるとすぐに、すべての選手はボールを投げるために最長1分間の時間を保有する。この制限時間は、ビュットあるいは、ボールが停止

した時から起算するが、ポイントの測定が行われた場合は、測定の終了時からとする。

2 各メーヌ終了後に、ビュットを投げる場合も、この規定が適用される。

3 この規定を守らないすべての選手は、第35条の規定により罰が科される。

第26条 ポイントの測定

3 特に足での測定を禁止し、この規則を遵守しない選手は第35条により処罰される。

第32条 チームや選手の欠席に対する刑罰

7 審判員の許可を得られないにもかかわらず、試合を抜けたり競技コート(テラン)を離れた場合、第35条の罰則が適用される。

第35条以外に該当する罰則条項

第2条 競技用公認ボール

第2-b条 不正ボールに対しての処理

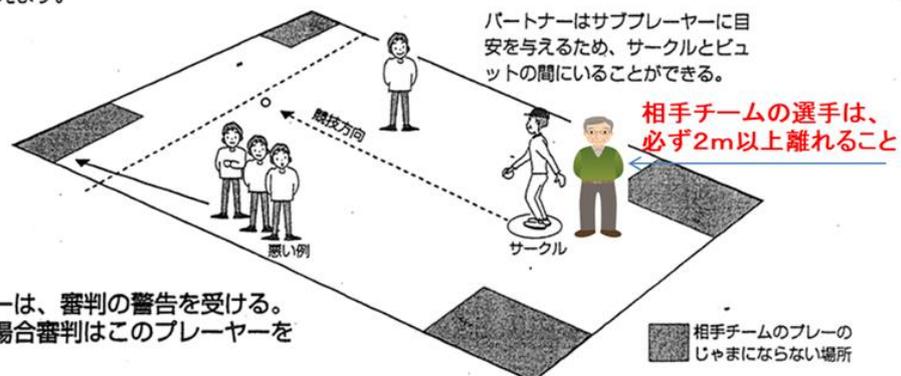
1 第2条4項(ボールは中空でなければならず、鉛、砂、水銀など含んでいないこと。公認の製造者による機械加工の後で、ボールは細工されても、加工や修正を受けてもいけない。)の規定に違反した選手ならびにそのパートナーは、そのチームとともに直ちに失格となる。

第17条 競技中の選手と観客のマナー

1 ボールを投げるための選手に与えられた正規の時間の間は、観客と選手は最大の静寂を守らなければならない。

この2行は、ペタンク競技にとって最も重要なことです。ティールは、他のスポーツのなかの的当て競技と比較しても高度な精緻性を要求され、当然、精神的コントロールが大切なこととなります。ティールの成否に直結するものです。名選手の多くは、カメラのシャッター音やフラッシュ、視界の中の少しの動きも嫌います。このような時、彼らがサークルから出て、また入り直して構えることは普通に見受けられます。競技大会に望む際、冷静、沈着で、謙虚さのある姿勢が正しいものだと考えます。

相手チームのプレーヤーは、ビュットの向こう側で、かつ横方向(競技方向の延長線から2メートル以上)に離れていなければならない。またはサークル後方2メートル以上離れたところにいることもできる。

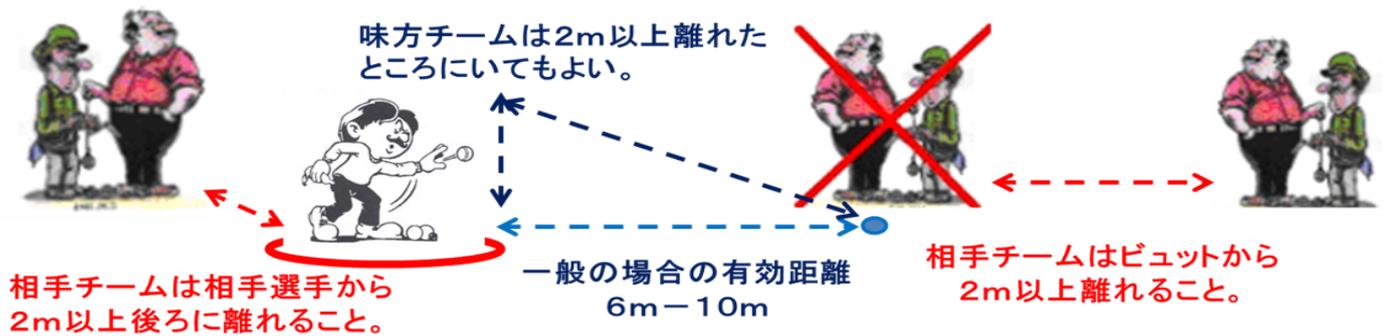


この規則を守らないプレーヤーは、審判の警告を受ける。その後も同様の行為を続けた場合審判はこのプレーヤーを失格させることができる。

2 相手チームの選手は、盛んに身振りしても、選手に迷惑をかけることも何もしてはいけない。ただしパートナーはビュットとサークルの間にいることができる。

3 相手チームの選手は、ピユットの向こう側または投球しようとする選手の後ろ側にいること。

どちらの場合でも2m以上離れていなければならない。



4 この規則を守らない選手は、審判の警告を受ける。その後も同様の行為を続けた場合、審判はこの選手を失格させることができる。

第18条 ボールの投球とテランを出たボール

1 **絶対に誰でも**、試し投げ(練習)のために試合中にボールを投げることをしてはいけない。

第20条 ボールが止められた場合

5 選手が動いているボールを故意に止めた場合は、その選手だけでなくチームも、競技中の試合について失格となる。

第39条 無作法な言動

1 無礼な言動の罪を犯した選手や、指導者・審判員・他の選手観客に対する暴力の罪を犯した選手は、その程度により次の1つないし、2つ以上の罰則が科される。

- 1) 競技からの除名。
- 2) ライセンスまたは、**これに代わる所属する団体が発行した身分証明書**の取消し。
- 3) 補償金(手当)や報酬の没収または返却。

2 また、違反した選手の敬意(丁重さ)に対する制裁は、チームの選手にも適用されることもある。

3 上記1)の制裁は、審判員によって科せられる。

4 上記2)の制裁は、審査委員会によって科せられる。

5 上記3)の制裁は、取り上げられる補償金(手当)や報酬の報告と一緒に、48時間以内にそれらの使い道を決定する連盟の機構(組織)に届けられる、組

織委員会によって適用される。

6 すべての立場の状態、関係がある連盟の委員会の委員長が最終的に決定を下す。

7 各選手には、スポーツに適した服装が求められる。特に上半身裸でのプレーを禁ずる。また、安全を考慮し、足のつま先とかかとを守る靴を履かなければならない。



具体的には、上の写真は好ましくない服装です。

8 競技中の喫煙(電子たばこ含む。)を禁止する。また、競技中の携帯電話の使用も禁止する。

9 審判員の警告後もこの規則を守らない選手は、大会失格となることがある。

補則

＜投球順番＞ 一方のチームが、サークル内よりボールを投球する。
次に、もう一方のチームが、サークル内よりボールを投球する。
ポイントをとっていないチームが、ポイントをとるまで投球する。
もし、一方のチームが、持ちボールを全部なげ終わってしまったときは、もう一方のチームは残りの持ちボールをすべて投げる。

＜ポイント＞ 相手チームのどのブルよりも、ビュットに近い自分のボールの数だけポイントとなる。

メーヌ終了時にポイントを計算する。

ポイントがあったチームが、次のメーヌでビュットを投げる。

＜役割分担＞ トリプレットのとき

役割は得意な投球法ごとに次の3つに分かれます。

- ①ティールール = ティールを得意とするプレーヤー
- ②ポワンテール = ポワンテを得意とするプレーヤー
- ③ミリュール = ティールとポワンテの両方を得意とするプレーヤー

＜投球方法＞

ティール ねらったボールをノーバウンドで
はじき飛ばすように投げること。



ポワンテ ボールをビュットにできるだけ近くに、寄るように投げること。

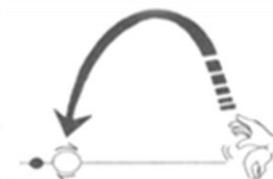
① ルーレット ボールを最初から転がす。



② ドウミ・ポルテ ボールを投げ、その勢いで
転がす。

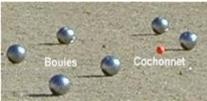
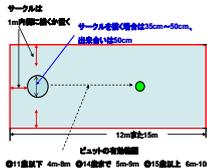


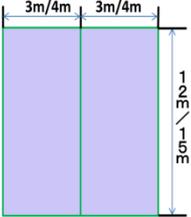
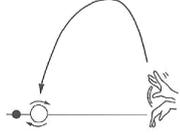
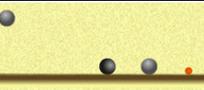
③ ポルテ ボールを高く上げ、落下地
点からほとんど転がさない。

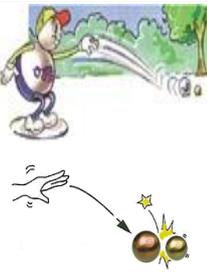
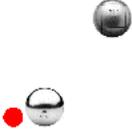
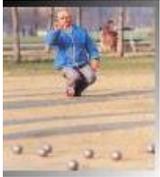
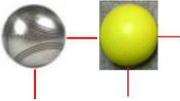
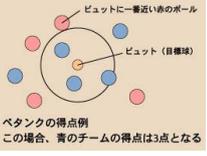


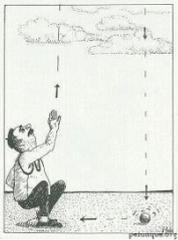
ペタンク用語

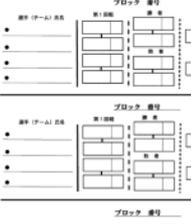
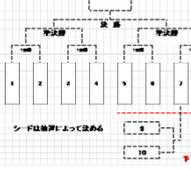
| | | |
|------------------------------------|---|--|
| マイナー ミニム |  | 13 歳前後 > 4mから8m以下 |
| カデ Cadet キャデッツ |  | cadet 中学生(12 才以上~14 才以下) 15 歳前後 > 5mから9m以下 |
| ジュニア-シニア |  | ジュニア-シニア 15 歳以上 > - < 60 歳以上6mから 10m以下 |
| テットアテット Tete-a-tete |  | 「さしで」という英語にもなっています。 1 対 1 の対戦形式。 「英語の face to face」 TETE-A-TETE : Rencontre entre deux joueurs seuls. |
| ドゥブレット Doublette |  | 2 対 2 の試合形式 |
| トリプレット Triplettes |  | 3 対 3 の試合形式。 一般的な試合形式です。 |
| エキップ Equipe |  | 「チーム」のこと 2 人、3 人でチームを組むことをエキップという。 |
| ボール (ブール) Boule |  | ブール (ボール) 1) 金属製であること。 2) 直径は、7.05cm (最小) から 8.00cm (最大) 3) 重さは、650g (最小) から 800g (最大) 4) 11歳以下は600g以上、6.50cm以上 |
| F.I.P.J.P(国際ペタンクプロヴァンサル競技連盟)で公認ボール |  | La boule OBUT (オビュット)、Boules J.B (ジェービー)、AZER (アゼール)、Okaro、La BouleIntegrale (アンテグラル社)、VMS PLOT (VMSプロ)、BOULES UNIC (ユニック)、la boule bleue (ブール・ブルー)、Boule Noire (ブールノワール社)、など数社。 |
| メジャー |  | メジャーは、ペタンク専用のメジャーです (日本の場合は市販のものでも良い) |

| | | |
|---|--|--|
| <p>ビュット</p> <p>But</p> <p>コショネ</p> <p>Cochonnet</p> |  | <p>ビュット。</p> <p>辞書では「子豚」。ビュットの別称です。</p> <p>ボールを近付けるための目標となる物。</p> <p>3.0cm±1mmを使用します。</p> <p>木製又は合成樹脂。</p> <p>磁石で拾えるようにしてはならない。 cochonnet : boule de bois de petit diametre dont on doit approcher les boules le plus pres possible. En Provence on ne dit pas le cochonnet mais le but, le bouchon, le petit. Le cochonnet est plutot parisien.</p> |
| <p>スコア</p> <p>Scorer</p> |  | <p>「得点」</p> <p>得点はメニューごとに記録するため専用のグッズが使用されている。</p> <p>Marqueur de points</p> <p>Pour memoriser vos scores pendant les parties.</p> <p>Points de zero a quinze. Reglable par molette.</p> |
| <p>メニュー</p> <p>Mene</p> |  | <p>1回ビュットを投げてから両チームがボールを投げ終わり、計測を済ませ、次にビュットを投げるまでのひとターム。</p> |
| <p>サークル</p> <p>cercle</p> |   | <p>「円」直径が35cm以上50cm以下の円を描きます。</p> <p>ボールを投げる際に足元に描く円です。</p> <p>加工されたサークルは大会事務局又は主催者が用意したもので50cm±2mmを使用します。</p> <p> マーキングが必要です。</p> |
| <p>テラン</p> <p>terrain</p> |  | <p>テラン</p> <p>「競技が行なわれる地面のこと」</p> |
| <p>カドル</p> <p>cadree</p> |  | <p>テランなどの「枠」</p> |
| <p>カレドヌール</p> <p>carre d'honneur</p> |  | <p>「テランで栄光の長方形」</p> <p>決勝戦など上位エキップが対戦するテランで栄光の長方形という意味。</p> |
| <p>テランアンテルディ</p> <p>terrain outorise</p> |  | <p>テランアンテルディ</p> <p>「競技を禁止する地域」</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>テランオートリゼ</p> <p>terrain interdit</p> |  <p>2面コートの場合</p> | <p>「競技可能な区域」</p> <p>15m × 4 m (標準) = 大会最小寸法 12m × 3 m (最小)</p> |
| <p>15m × 4 m = 大会最小寸法</p> |  | <p>通常のコートです。</p> |
| <p>12m × 3 m = 最小</p> |  | <p>コートが最小の場合です。 写真のようなときに使用します。</p> |
| <p>テランリーブル</p> <p>terrain libre</p> |  | <p>「フリーコートのこと」</p> <p>ペタンクは路地、路上、公園など整地されていない場所で楽しまれている競技です。テニスコートやサッカーコートのように整地されることに神経を使っているとは思えませんが、砂利、砂、凹凸などお構いなく競技が行なわれます。</p> |
| <p>ポワンテ</p> <p>Pointer</p> |  | <p>寄せのことです。ビュットにできるだけ近寄せるように投げます。</p> |
| <p>ポルテ</p> <p>Portee</p> |  | <p>3種あるポワンテの種類の一つ。着地後の球が転らないように、回転をかけつつ高く投げ上げて、ビュットの手前に落とします。</p> |
| <p>ドゥミ・ポルテ</p> <p>Demi-portee</p> |  | <p>3種あるポワンテの種類の一つ。サークルとビュットの間で球を着地させ、転がして寄せます。</p> |
| <p>ルーレット</p> <p>roulette</p> |  | <p>3種あるポワンテの種類の一つ。最初から転がして寄せます。</p> |
| <p>ポワントゥール</p> <p>Pointeur</p> |  | <p>ポワンテを得意とするプレーヤー</p> |
| <p>ラッフル</p> <p>rafle</p> |  | <p>ボールを転がすこと。転がせてティールすることを「ラッフルティール」といい、これをするプレーヤーを「ラフフラ」という。</p> |
| <p>ソテ</p> |  | <p>たてにボールが並んでいる場合、手前のボールを超えて、その先にあるボールをティールすること。</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>ティール Tir</p> |  | <p>相手の球をはじき飛ばすことです。場合によってはビュットをティール することも。大量得点の獲得や試合の流れを劇的に変化させることが期待できます。ティールが決まったときの爽快感は格別です。</p> <p>Tirer : frapper une boule adverse dans le but de la retirer du jeu. Taper une boule. C'est le role du tireur.</p> |
| <p>ティールール ティール la</p> <p>Tireur tirer a</p> |  | <p>「ティールを得意技とする選手」</p> <p>Tirer a la rafle : avant de toucher, la boule arrive au ras du sol, depuis les abords du rond. Tirer a la raspaille.</p> <p>TIRER : Chercher</p> |
| <p>ミリュール</p> |  | <p>ティールとポワンテの両方を得意とするプレーヤー</p> |
| <p>ビブロン</p> |  | <p>ビュットとボールが接触している状態をいう。</p> |
| <p>マーキング</p> |  | <p>ビュットやボールの位置を示すために地面につける目印。</p> |
| <p>ポイント</p> |  <p>ビュットに一番近い赤のボール ビュット (目標球) ペタンクの得点例 この場合、青のチームの得点は3点となる</p> | <p>自分のチームのボールが一番ビュットに近い場合に「ポイントをとる」「ポイントがある」という</p> |
| <p>フラッペ</p> |  | <p>ティールしたボールが、相手チームのボールまたはビュットに当たること。</p> |
| <p>ドネ</p> |  | <p>ボールを落とそうとねらった地点。</p> |
| <p>プーセット</p> |  | <p>ボールを当てて、ビュットまたはボールを押すこと。</p> |
| <p>カロ Carreau</p> |  | <p>カロール。ティールした時に相手球を弾き飛ばして自分の球をその場に残すことです。大量点獲得！会場が沸く！ペタンク最の魅せ場と言っていいかもしれませんね。</p> <p>Un carreau : c'est le tir parfait. Votre boule de tir a touche la bonne boule, l'a chassee et a pris exactement sa place.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>ドウバン・ドウ・ブール Devant de boule</p> |  | <p>ポワンテで、ビュットに近い相手球の手前に自分の球をつけること。 最終球で有効な作戦。相手に嫌がられること請け合い？！</p> |
| <p>カスケット Casquette</p> |  | <p>「帽子」 casquette ティールした時に相手のボールの上っ面だけ叩いて実際には動かないことを表現するようですよ。</p> |
| <p>アロンディ Arrondir</p> |  | <p>「丸める」 ティールの時のカラーの確立を高める目的で球に回転をつけるため、手首を丸めることです。 Arrondir : Donner d'un coup de poignet, un mouvement de rotation a une boule tiree, ce qui accroît les chances de realiser un carreau. Par extension : faire un carreau.</p> |
| <p>アソメ Assommer</p> |  | <p>「頭を殴って気絶させる」 過激な表現でびっくりしますが、これは究極のポルテと言えるかもしれません。高く投げ上げ、球が着地した時地面を押しつぶしてもっとも転がらないようにする投げ方です。 Assomer : Envoyer haut une boule pour qu'elle s'ecrase sur le sol en roulant le moins possible apres le point d'impact.</p> |
| <p>エクラテ Eclater</p> |  | <p>「破裂させる」 ティールの時、いくつかの球を一緒に勢いよくはじき飛ばすこと。 よくこんな時「破壊する」って言いませんか？発想は同じみたいですね。 ECLATER : Sur un tir reussi deplacer plusieurs boules violemment.</p> |
| <p>フェー Fer</p> |  | <p>Tirer au fer 直訳すると「鉄を撃つ」。要するにティールのとき目標球にダイレクトに当てることです。 FER : Tirer au fer : tirer directement sur la boule visee sans toucher le sol auparavant ou en ne le touchant que pres de la boule.</p> |
| <p>エフェ Effet</p> |  | <p>「効果」 ポワンテで、手前にあるボールを避ける等の目的で、ボールに回転をかけ着地後のボールがカーブするように動きをつけること。 Effet : Mouvement rotatif donne a une boule pointee, afin que sa course devie, soit a gauche soit Idroite, apres l'impact avec le sol : donner de l'effet.</p> |

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| <p>アンブジョネ Embouchonner</p> |  | <p>「栓をする」 ポワンテでビュットにボールをくっつけること。 「べたピン」と言っているあの状況のことでしょうか。 EMBOUCHONNER : Faire coller une boule pointee au but.</p> |
| <p>プウル Poulus</p> |  | <p>プウル方式とは、3チームや4チームで構成するグループ（1プウル）で先に2勝したチームが勝ち上がりとして、決勝トーナメントに選出させる対戦方式をいう。 （予選リーグの一種類として扱う場合が多い。）</p> |
| <p>オレイユ Oreille</p> |  | <p>Tirer sur l'oreille 「耳の上を撃つ」?! 相手球の側面を狙ってティールすることです。 OREILLE : Tirer sur l'oreille = frapper une boule visee sur le cote</p> |
| <p>カドラージュ cadrage</p> |  | <p>カドラージュ方式とは、参加チームの締め切りを当日とし、参加チーム数が確定した段階でトーナメント等で対戦相手を調整するためのもので、予備選=足きりという手段として用いられる試合方式です。事前にチーム数が確定している場合はシードを用いるので、カドラージュ方式は用いない。</p> |