

大会参加マニュアル

(ペタンク大会競技上の注意)

はじめに

現在、公益社団法人日本ペタンク・ブール連盟には2つの競技規則が存在します。

- 1、 ペタンク競技 ルールハンドブック
- 2、 国際ペタンク指導協会日本支部 F.I.P.J.P.競技規則(2017年版)
－F.I.P.J.P.に加盟するすべての国の団体に適用－

しかし、私たちが開催しているペタンク大会にて「競技規則並びに大会ルールを適用します。」と記載や案内をしておりますが、明文化されていないのが現状です。 明文化することにより、「競技規則」・「大会ルール」をお互い確認していきたいと思えます。



2016年12月4日にマダガスカルでの国際ペタンク・プロヴァンサル連盟(F.I.P.J.P) 総会によって変更・追記された。

2019年3月9－10日に公益社団法人日本ペタンク・ブール連盟「A級審判員中央研修会」にて競技された疑問点他、競技規則の解釈についての運用事項の追記(但し、国際連盟との相違・拡大解釈あり)＝当大会では適用除外もあります。

- * 国際ペタンク・プロヴァンサル連盟(F.I.P.J.P)の競技規則を遵守します。
- * 審判員をおかず相互審判としますので第35条の「罰則」は注意に留めます。但し、繰り返し同じ行為の場合は事務局により第35条の「罰則」を検討いたします。

ペタンク大会実行委員会

2021.4.1

大会(競技会)上の注意点

各条項の後に緑字が公益社団法人日本ペタンク・ブール連盟の競技規則の運用と解釈です。(今大会は適用しませんので、参考まで)

一般規則

◎、チームの構成 と各自のボールの数

ペタンクは、3人対3人(トリプルス)で対戦するスポーツである。

また、**2人対2人(ダブルス)**、あるいは、1人対1人(シングルス)で対戦することもできる。

トリプルスでは、各競技者が2球を持つ。

ダブルスとシングルスでは、**各競技者が3球を持つ。**

上記以外の形式は禁止する。

なお、選手の登録は3人までとし事故ある場合を除きメーヌ終了後の交代は認めます。



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。

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。

(当大会では時間制は適用しません。)

(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点等に先取すれば、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。

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)

(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各チームの代表1名がボールを1球ずつ投げビュットに近いほうが勝ちとします。)

(当大会では時間制は適用しません。)

(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。

ボールとビュット

2、ボールとビュットの確認をすること。

①、ペタンクは、F. I. P. J. P(国際ペタンクプロヴェンサル競技連盟)で公認されたボールと次の特徴に
応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。

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。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してもよい。

但し、公認されたボールに限られます。

(第2条)

なお、県大会までは普及ボールの使用も認めます。(大会ルール)



②、ビュット

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ァンサル競技連盟)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である。

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。

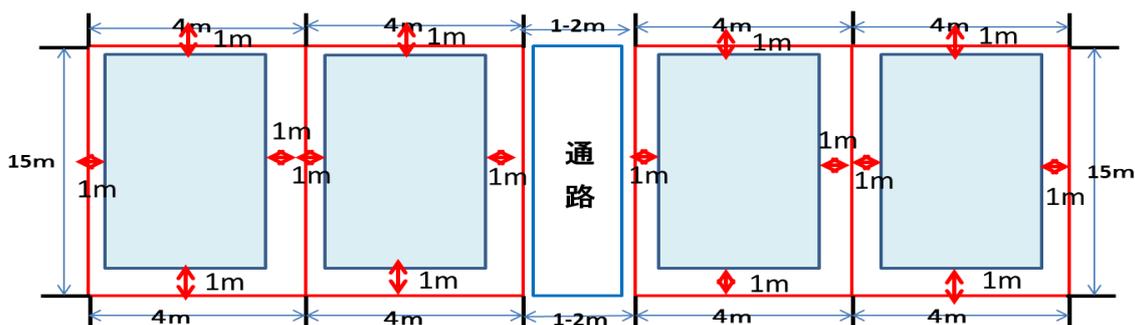
4) ビュットの着色は許可され、何色でもよい、磁石で拾えるようにしてはならない。
(第3条 ビュット(ジャック))



3、コートについて

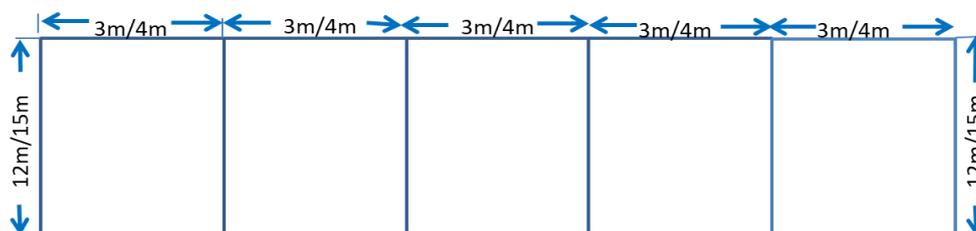
ライン及びコートの境界線は大会運営上、全て失格(アウト)ラインとして扱います。

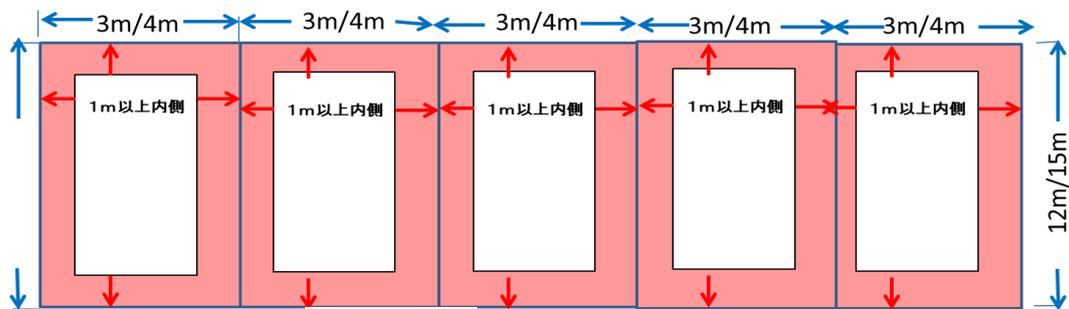
得点制の大会では、ビュットの位置が、すべての障害物および禁止区域の最も近い境界から1m以上離れていること。 (第7条1項3)



時間制限のある試合では、エンドライン以外は 50cm に短縮される。

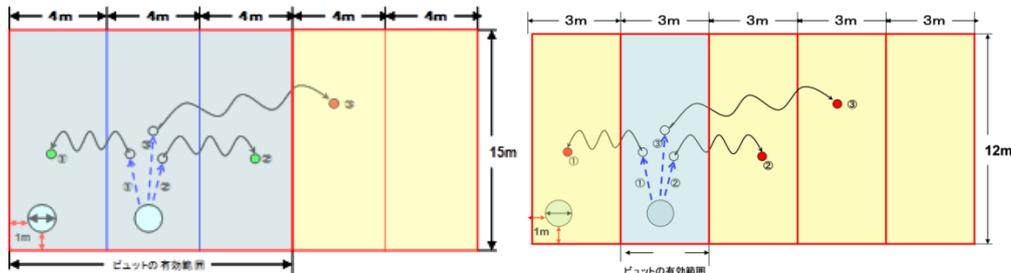
参考





時間制限ない場合 得点制

参考 ペタンク公式競技規則による扱い



4 m × 1 5 m の場合（隣接コートはOK） 3 m × 1 2 m はすべてNO

4、得点板

得点板を用いる場合は、左右どちらにするか決めて下さい。
得点については原則、ポイントを得たチームが処理します。

コート番号: _____ 年 月 日

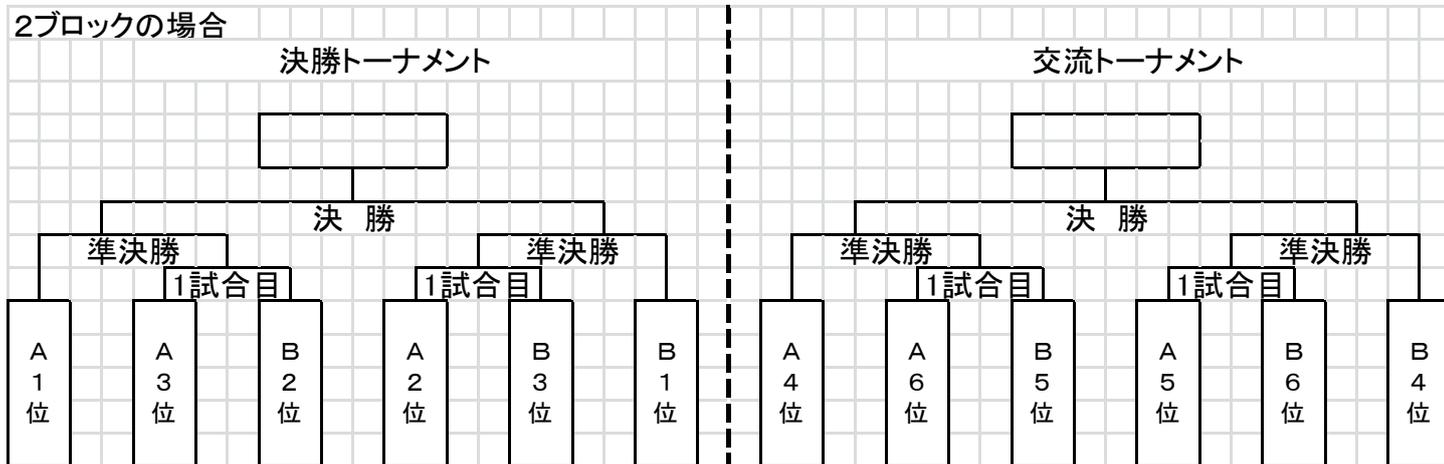
チーム名	得点	チーム名
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	
	スコア	



参考 トーナメント形式の応用 *シード法

強い選手（チーム）同士が第1回戦で対戦して敗退するのをさけるように組み合わせる方法。それぞれの選手（チーム）の実力や過去の対戦成績をもとにして、強い選手（チーム）をできるだけ最終に近いところで対戦するように工夫する。

◎一例 2ブロックに分けた場合（12チーム参加）



注意：大会前日以前に締め切った場合は、シード法で組合せを組む。

*カドラージュの方法 (cadrage) の考え方

◎カドラージュとは、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。

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。

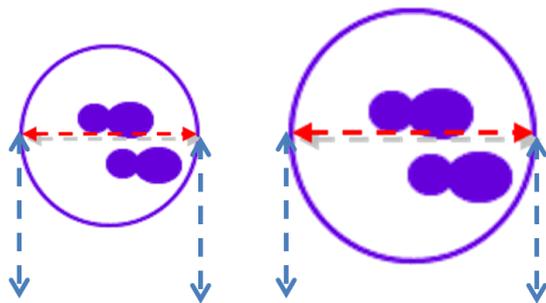
決してカドラージュの終わりを待つことはありません。

サークル

5、**サークルはコートラインから内側へ1 m以上の場所へ描きます。**

(サークルを描く場合は35cmから50cm。)

(第6条)



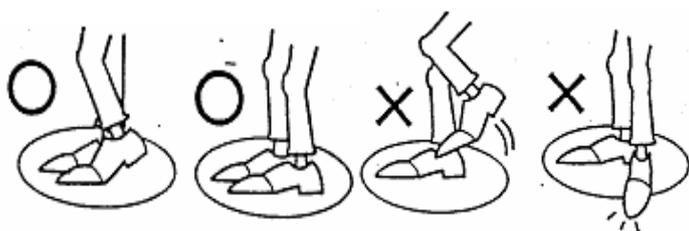
サークルを描く場合は35cmから50cm。
35cmでは足の幅はぎりぎりの円で、
50cmでは幅にゆとりが持て足が自由に
動かせる



既成のサークル使用の場合は、
必ずマーキングが必要です。

既成のサークルを用いる場合もコートラインから内側へ1 m以上の場所へ置きます。いかなる場合でもビュット投げる前に、既定のサークルを用いる場合は、サークルにマーキングが必要です。

6、サークルから投げるとき足の動きに注意して下さい。



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。(第6条14項)



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よい。(サークルより先に出てはいけない。)

(第6条15項)

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ぬ。



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できない。

(第6条17

項)

すべてのボールを投げ終えた（メーヌが終了した）と勘違いして、サークルを拾い上げた場合が該当する。つまりいて動いたサークルを元に戻すため拾い上げた場合や、付着物を取り除くために持ち上げた場合などは該当しません。

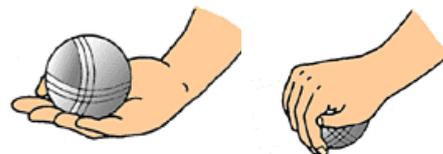
ボールの投球

7、ボールの投球に関しては自由とします。

基本的な投げ方としては、図のように手首を返して逆回転で止めるように投げます。

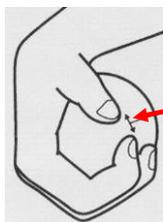
但し、手首を返せない人はこの限りではありません。

上手投げは、肩を痛める恐れがあるので止めたほうが良いと思います。



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。



親指と人差し指の
1.5cmくらい



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、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。

ビュットの投球

8、ビュットを投げる権利

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。

メーヌの終了にサークルを描いた場合は消してください。

(第6条)

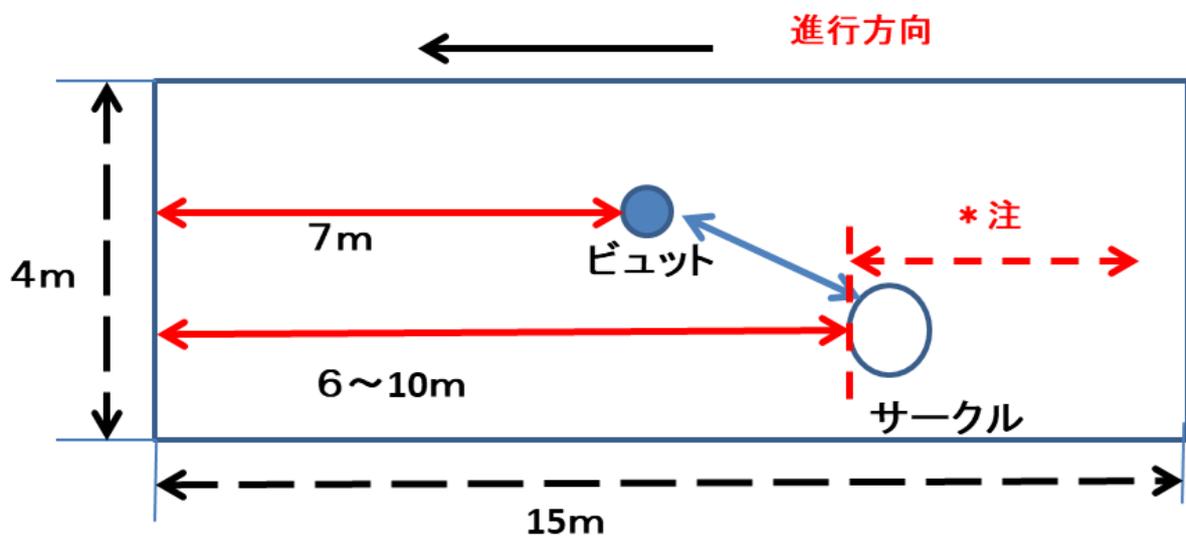
9、ビュットの有効距離

ビュットの有効距離は、通常は6～10mとし、得点制の場合はコートラインから1m以上内側になるように投球する。

時間制の場合はコートラインから50cm以上内側になるように投球する。

6m以内または10m以上の判別がつかず、計測前にボールを投球しても相手チームが投球しない場合は、計測することができる。

投げたビュットが、前項に規定した条件に入らない場合は、相手チームが任意の場所にビュットを置く際、そのチームが最大の距離に置けない場合は、前項に定める条件でサークルを後退することができる。

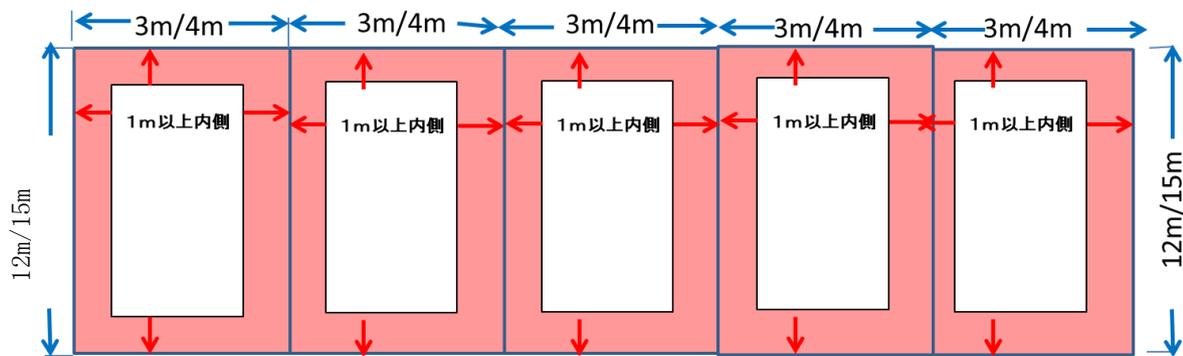


*注 下がりすぎは罰則の対象になる。

10、ビュットの有効範囲 (得点制の場合)

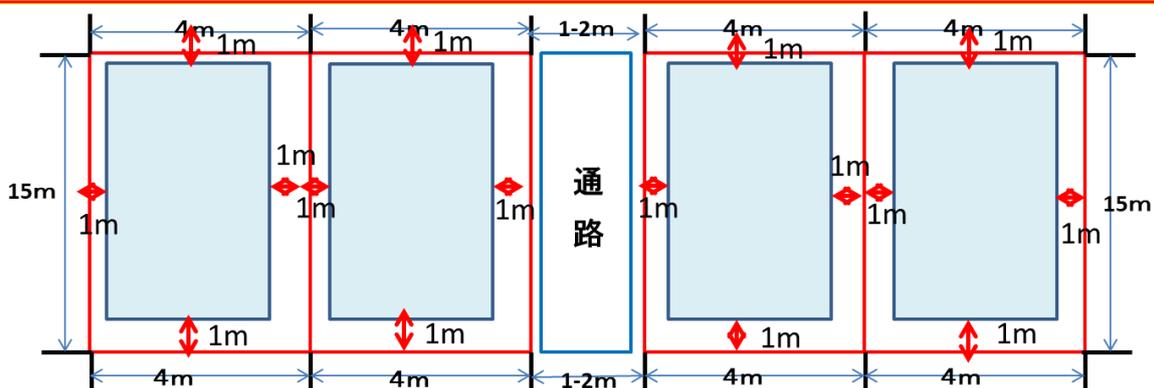
1) 得点制の大会では、ビュットの位置が、すべての障害物および禁止区

域の最も近い境界から1m以上離れていること。(第7条1項3)



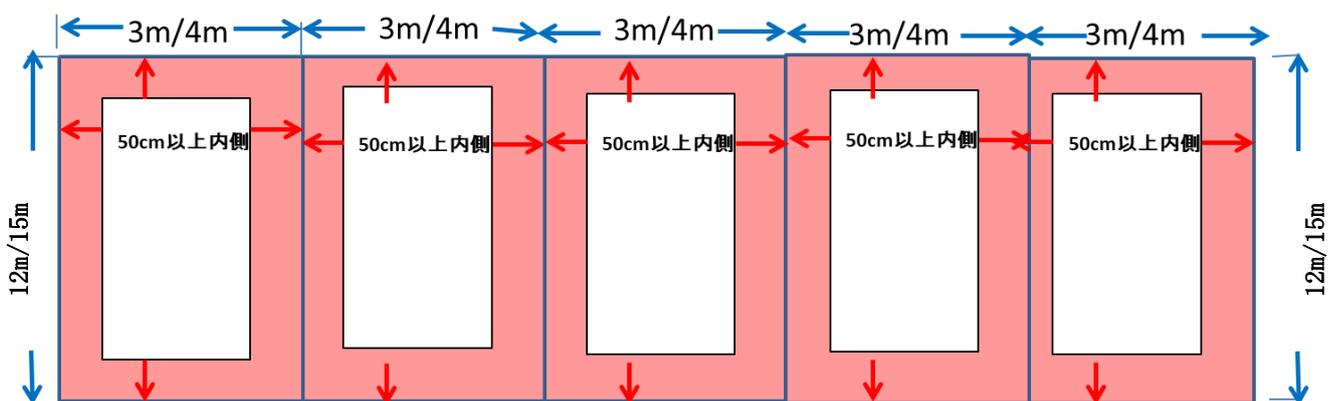
時間制限ない場合 得点制

この度の大会は、スムーズな進行のため、下記のコートにします。



(時間制の場合)

- 1) 時間制限の大会では、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。(第7条1項3)



時間制限ある場合

2) 次の2メニュー以後は、前メニュー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。

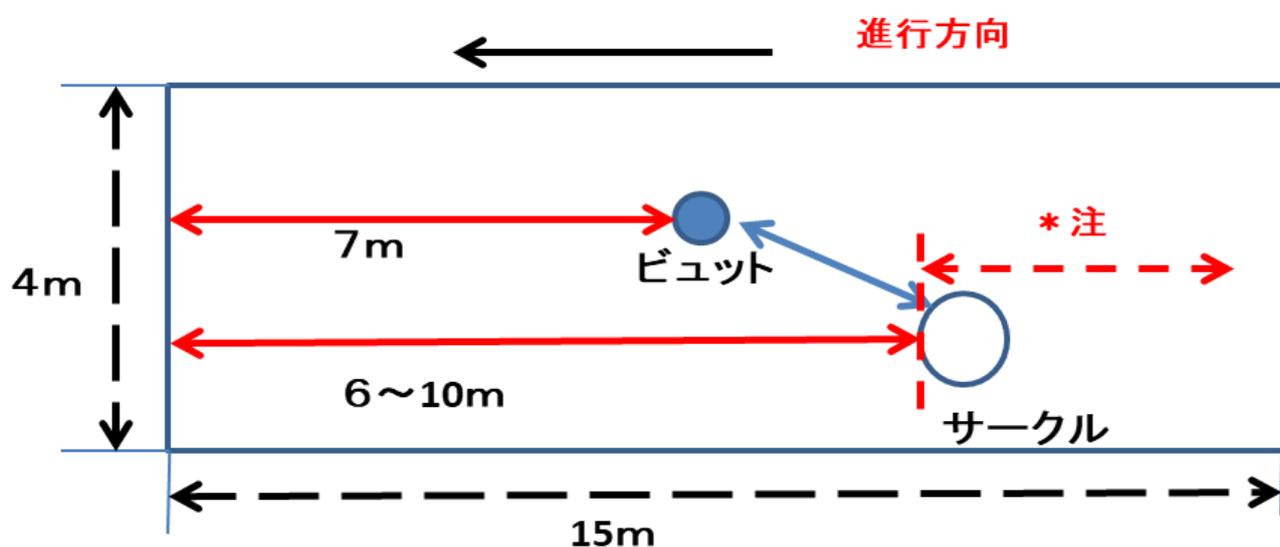
①サークルが、障害物から、1m未満に位置するような場合。

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) 次のメーヌでは（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は後ろに下がることことができる。ビュットは最大の距離に投げられない場合に適用する。ビュットの投球に認められた最大距離を越えないこと。

ジュニア・シニアの場合は10m以下の距離が確保できる地点＝下がりすぎは認められない。10m確保できなくとも6m以上なればその位置からでもよい。



***注 下がりすぎは罰則の対象になる。**

サークルを規定距離以上に後退して置いた場合は、サークルを置いた選手にイエローカードが与えられ、サークルは置き直します。規定距離以上に後退して置いたサークルからビュットを投げてしまった場合はイエローカードが与えられビュット権は相手チームに移り相手チームがビュットを任意の場所に置きます。
＝国際連盟では記載なし。

5) 同一チームが投げたビュットが、前項に規定した条件に入らない場合は、相手チームが任意の場所にビュットを置く際、そのチームが最大の距離に置けない場合は、前項に定める条件でサークルを後退すること

ができる。

6) いずれの場合も、最初にビュット投げたチームが最初のボールを投げる。

7) ビュットを投げる権利を得たチームは、ビュットを1分以内に投げなければならない。

相手チームの失敗によりビュットを置く権利を得たチームは、サークルを後退する場合も含め、直ちにビュットを置かなければならない。

(第7条2項-7項まで)

で)

11、投げたビュットの有効性

1) もしビュットが審判員、相手の選手、観客、動物、その他の動く物体により止められた場合、投げ直さなければならない。

2) ビュットが味方の選手によって止められた場合、相手チームが規定に適合した任意の場所にビュットを置かなければならない。

3) 投げたビュットに続き最初のボールが投げられた後でも、対戦相手はビュットの位置について異論を唱える権利がある。但し、そのチームによって置かれたビュットの場合は、異議が唱えることはできない。

4) 投げたビュットを無効とするには、両チームがビュットの無効を認めるか、審判員が無効と判断しなければならない。

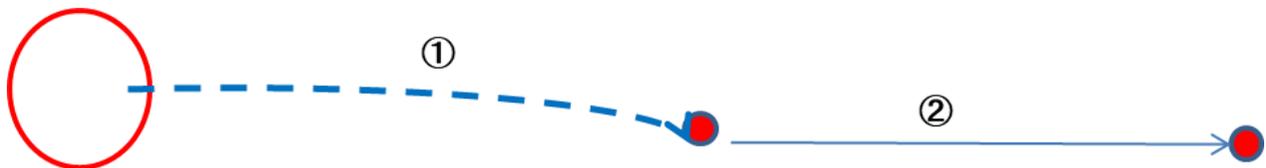
5) しかし、対戦相手がボールを投げたら、ビュットは最終的に有効であると考えられ、どのような苦情も受け入れられない。 (第8条)

12、メーヌ途中でのビュットの無効

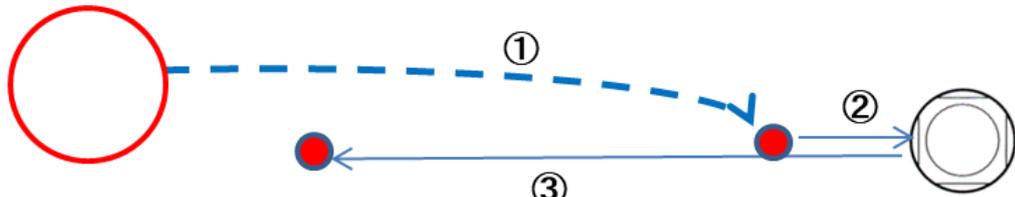
ビュットは次の7項に該当する場合、無効となる。(一部省略)

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。

3) ビュットがサークルからジュニアとシニアの場合20m以上、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。(コートがない場合)



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、別のボールで跳ね返り3m以内に移動した場合

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9条)

この度の大会は、スムーズな進行のため、ビュットが指定されたコートを出た場合、無効とします。(大会ルール)

13、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。

3) 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10条)

罰則 (第35条)

1 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。

14、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。

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。次のメニューで、該当の選手は新しいボールに取り替えることができる。(第11条)

15、ビュットが覆い隠されたり移動した場合

1) メニューの途中で、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。

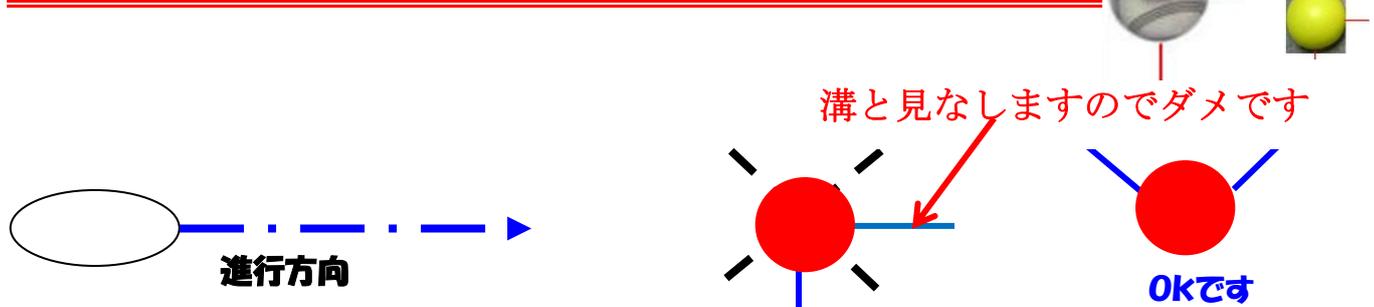
3) トラブルを避けるために、選手は、ビュットの位置をマーキングしなければならない。

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。

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元の場所に戻される。

直角の線を描く



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

まずのでマーキングの行為としては好ましくありません。

ビュットへのマーキングは誰が行っても問題ありません。 投げたビュットにマーキングしていなかった場合、ビュットを投げた選手が注意を受けます。 その後、繰り返した場合はイエローカードが与えられます。 メーヌの途中でビュットが移動した場合、動かしたチームがマーキングしなければなりません。 マーキングしなかった場合は、ビュットを動かした選手が違反の対象となります。 =国際連盟では記載なし。

4) 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。 (第12条)

16、他のコートへ移動したビュット

この度の大会は、スムーズな進行のため、ビュットが指定されたコートを出た場合、無効とします。(大会ルール)

17、メーヌの途中でビュットが無効になった場合の適用規則

メーヌの途中で、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。

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14条)

18、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止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。 (第15条)

ボールの投球

19、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。次に得点できなかったチームの選手が投球する。

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なし。

選手は自分の最後のボールを投げる時、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（風船、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。

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。

罰則（第35条）

1 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。

（（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。））

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。

7) もし、第1投目のボールが、禁止区域に入った場合、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。

8) 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

ないなら無効となり、第29条の意向（配置）に適用される。

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

（第16条）

競技中の選手と観客のマナー

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17条)

21、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。 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。

罰則（第35条）

1 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18条)

22、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、コートのエンドナ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。

この度の大会は、スムーズな進行のため、単一コート上で行われている。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19条)

23、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) 競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が良いか、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
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。

選手が動いているボールを意図的に止めた場合、進行中の試合から直ちに失格となる。ボールを止めなければ、他の試合に影響を与える可能性がある場合や、意図的に止めたボールが明らかに無効となるボールである等、進行中の試合に影響がないこと、且つ、悪質な止め方ではないと審判員が判断した場合は、大会失格とはなりません、イエローカードが与えられる場合があります。 =国際連盟では記載なし。(第20条)

有効時間

24、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) 各メニュー終了後に、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21条)

罰則 (第35条)

1 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、そのメニューで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメニューで投げるボールを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。

ボールの扱い

25、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を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位置が移動したボールは有効である。 (第22条)

26、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23条)

27、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)

規則に違反して投げたボールに関して、違反投球に対して相手チームがアドヴァンテージを適用し、ボールの有効を宣言する場合は、相手チームに伝えてから審判員に宣言してください。

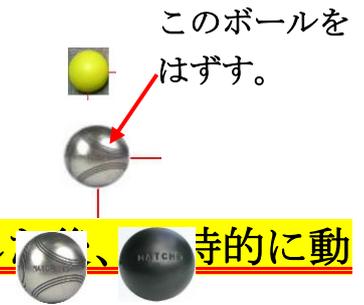
=国際連盟では記載なし。(第24

条)

ポイントと測定

28、 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、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25

条)

29、 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。

罰則 (第35条)

1 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

メニューで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメニューで投げるボールを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。

1) 測定の対象となるボールの順位にかかわらず、また、メニューの途中であっても、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。

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26条)



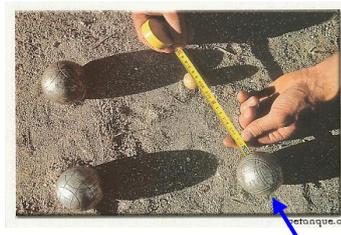
30、取り除かれたボール

1) 選手は、メニューの終了前に、投げ終えたボールを拾うことは禁じられている。

2) メニューの終わりで、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、有効区域内の味方チーム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27条)



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。

31、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。

(第28

条)

32、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29条)

32、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30条)

33、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) (第31条)

懲 罰

34、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。）

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。

1) 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。

1) 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。

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。

時間制限の試合においては、中断時間は試合時間の中に含まれます。目安は5分程度とし、選手の健康管理を最優先に考えてください。

＝国際連盟では記載なし。

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32条)

35、遅刻したプレーヤーの到着

1) 不在選手がメニューの途中でコートに現れた場合、続行中のメニューには参加できず、次のメニューから競技をする。

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。

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、開始されたものとみなす。

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。

(第33

条)

時間制限の大会運営について、メーヌは、ピュットが投げた時に、その有効無効かわらず、開始されたものとみなす。時間制限の運営については、日没時間の早い冬の時期、公園や校庭など終了時刻が決められている場合が多く、地域的なことも或ることから運営方法や試合時間を統一することは難しいと考えます。

特別な措置を採用することができる。特別な措置の例として

①前のメーヌの得点を数え終わったときに、次のメーヌが開始されたものとみなす。

②前のメーヌの最後の投球が終わったときに、次のメーヌが開始されたものとみなす。

36、選手の交代

ダブルス（ドゥブレット）での1人の選手の交代、トリプル（トリプレット）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34条)

37、罰則

1 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

一ヌで1球無効とされる。もし、投げるボールがない場合、次のメニューで投げるボールを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35条)

38、 悪天候の場合

雨の場合、開始したすべてのメニューは終わりまで行う。

不可抗力の場合、審判員と審査委員会がメニューの中断、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36条)

39、 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ださることができる。

(第37条)

40、 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38

条)

41、 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。

スポーツに適したサングラスや風邪・花粉予防のマスクは問題ないが、

開始時、終了時に外し相手に敬意を示すマナーがあると考えます。

なお、日焼け予防のフェスカバーは、2019年の日本選手権から禁止としました。
＝国際連盟では記載なし。

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39条)
条)

42、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る。

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。 (第41条)

ジュリーの構成と決定について、大会の規模や参加人員により3名以下

とした場合でも認められます。 但し、ジュリーは大会運営並びに競技規則に精通し、且つ審判長から意見を求められた時に適正な判断と的確な指示が出来る大会役員として下さい。
＝国際連盟では記載なし。

し。

* その他

1) まだ投げるボールがあるにもかかわらず、相手チームに投げ切りと申告した場合で、相手チームが投げた後に残りボールに気付いた場合は、投げることはできません。 相手チームが投げる前に気付いた場合は投球できます。

2) 味方チームの選手が、ボールの着地点や投球目標を示す行為で、テランをならすことなく、手拭きやタオルで地面に触れる行為は認められますが、ボールを置く行為はトラブルの原因となるため認められません。

3) 準決勝や決勝戦など審判員が専属で試合に付く場合など、選手は試

合終了時に審判員に対し、敬意を払い握手を求めてください。

同時に審判員は最後までテランに残り選手を見届けることを推奨します。
=国際連盟では記載なし。

公益社団法人日本ペタンク・ブール連盟の競技規則の運用と解釈では「イエローカード」や時間の規定等の扱いがなされていますが、第35条の罰則規定は五段階に分かれていますし、審判員の配置についても扱いません。

罰則に関する条項(再掲)= 第35条に該当する条項

1 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。

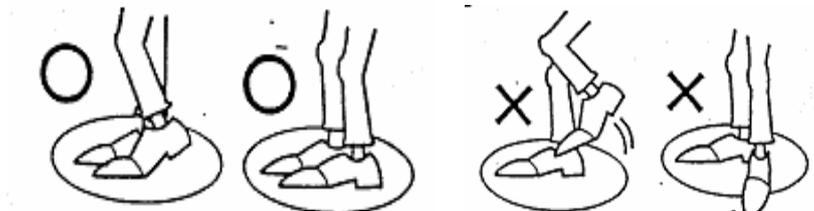
④違反チームの失格。

⑥ 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 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。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 不正ボールに対する処理

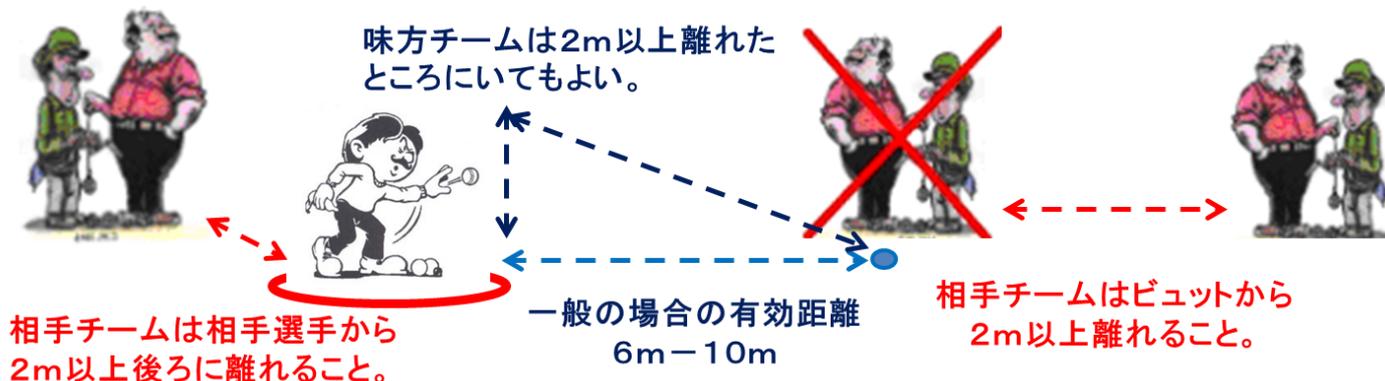
第2条4項(鉛をつけて砂で覆ってもいけない。公認の製造者による機械加工の後で、ボールは細工されても、加工や修正を受けてもいけない。)の規定に違反した選手ならびにそのパートナーは、そのチームとともに直ちに失格となる。

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。

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で、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、足のつま先とかかを守り靴を履かなければならない。** 具体的には、下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>

相手チームのどのボールよりも、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ポワントール = ポワンテを得意とするプレーヤー
- ③ミリュー = 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>

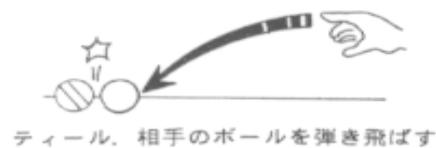
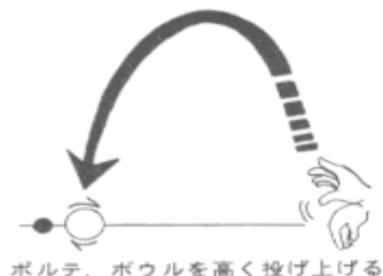
ティール ねらったボールをノーバウンドではじき飛ばすように投げること。

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。



ルーレットの転がす



大会時の対戦方法

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点を先取するば終了とします。

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。

*4チームの場合

	1	2	3	4	勝	負	得点	失点	差	順位
1										
2										
3										
4										

	1試合	2試合	3試合	勝	負	得点	失点	差	順位
1	2	3	4						
2	1	4	3						
3	4	1	2						
4	3	2	1						

*5チームの場合

	1	2	3	4	5	勝	負	得点	失点	差	順位
1											
2											
3											
4											
5											

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	勝	負	得点	失点	差	順位
1	2	3	5	4	休						
2	1	5	4	5	休						
3	4	1	休	休	2						
4	3	休	2	1	5						
5	休	2	1	2	4						
	1-2/3-4	1-3/2-5	1-5/2-4	1-4/2-5	2-3/4-5						

* 6チームの場合

	1	2	3	4	5	6	勝	負	得点	失点	差	順位
1												
2												
3												
4												
5												
6												

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	勝	負	得点	失点	差	順位
1	2	3	4	4	6						
2	1	5	6	5	3						
3	4	1	5	休	2						
4	3	6	1	1	5						
5	6	2	3	2	4						
6	5	4	2	休	1						
	1-2/3-4 /5-6	1-3/2-5 /4-6	1-4/2-6 /3-5	1-5/2-4 /3-6	1-6/2-3 /4-5						

* 7チームの場合

	1	2	3	4	5	6	7	勝	負	得点	失点	差	順位
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	6試合	6試合	勝	負	得点	失点	差	順位
1	2	3	4	5	6	6	7						
2	1	4	6	7	5		3						
3	4	1	7	6		5	2						
4	3	2	1	休	7	6	6						
5	6	7	休	1	2	3	7						
6	5	休	2	3	1	4	4						
7	休	5	3	2	4	1	5						
	1-2/3-4 /5-6	1-3/2-4 /5-7	1-4/2-6 /3-7	1-5/2-7 /3-6	1-6/2-5 /4-7	1-7/3-5 /4-6	2-3/4-6 /5-7						

* 8チームの場合

	1	2	3	4	5	6	7	8	勝	負	得点	失点	差	順位
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														

	1試合	2試合	3試合	4試合	5試合	6試合	6試合	勝	負	得点	失点	差	順位
1	2	3	4	5	6	7	8						
2	1	4	6	7	5		3						
3	4	1	7	6		5	2						
4	3	2	1	8	7	6	6						
5	6	7	8	1	2	3	7						
6	5	8	2	3	1	4	4						
7	8	5	3	2	4	1	5						
8	7	6	5	4	3	2	1						
	1-2/3-4 5-6/7-8	1-3/2-4 5-7/6-8	1-4/2-6 3-7/5-8	1-5/2-7 3-6/4-8	1-6/2-5 4-7/3-8	1-7/3-5 4-6/2-8	2-3/4-6 5-7/1-8						

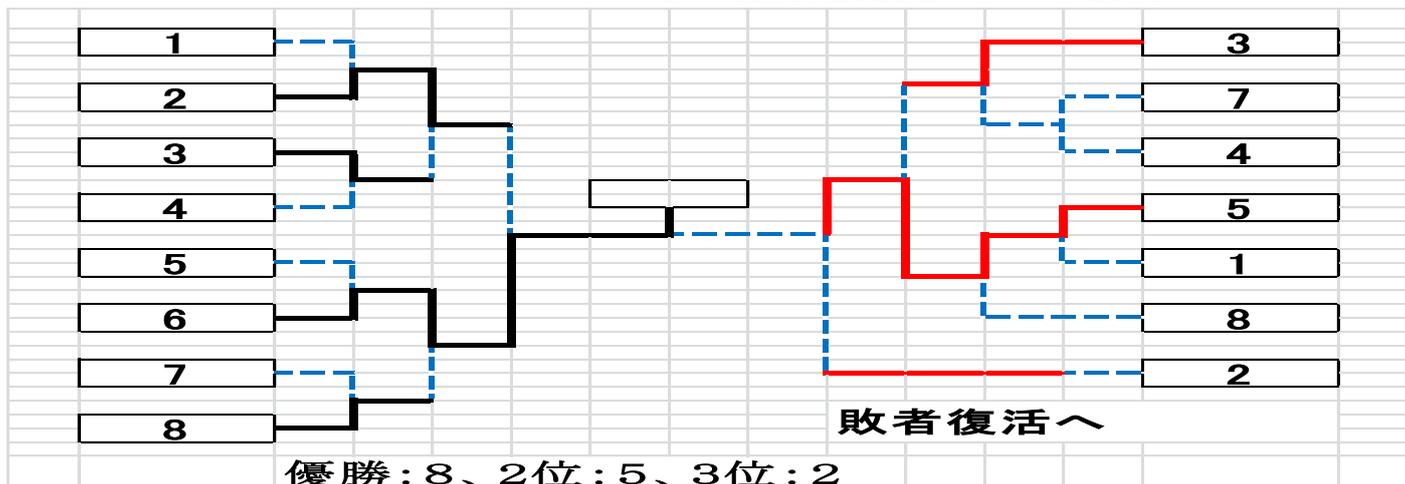
(2)、トーナメント戦 (参加チーム数により大会事務局で判断いたします。)

①、得点制にて行います。

得点は11点もしくは13点等に先取するば、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)

*** 8チームによるトーナメント戦で敗者復活戦ありの場合**



②、時間制にて行います。

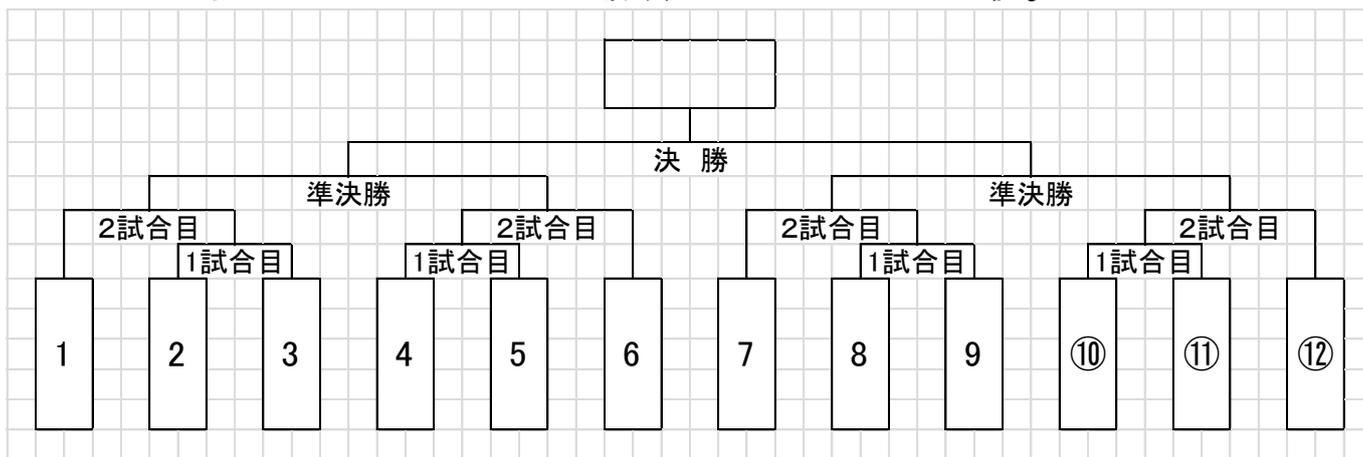
(=以下の説明については時間制に対応します。)

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。)

奇数チームの参加の場合は、シードにより組み合わせを決めます。

*** 12チーム参加でシードがある場合のトーナメント戦。**



但し、当日参加締め切りの場合はカトラージュにて組み合わせを決めます。

(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。)

(ア) 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もあります。(大会ルール)

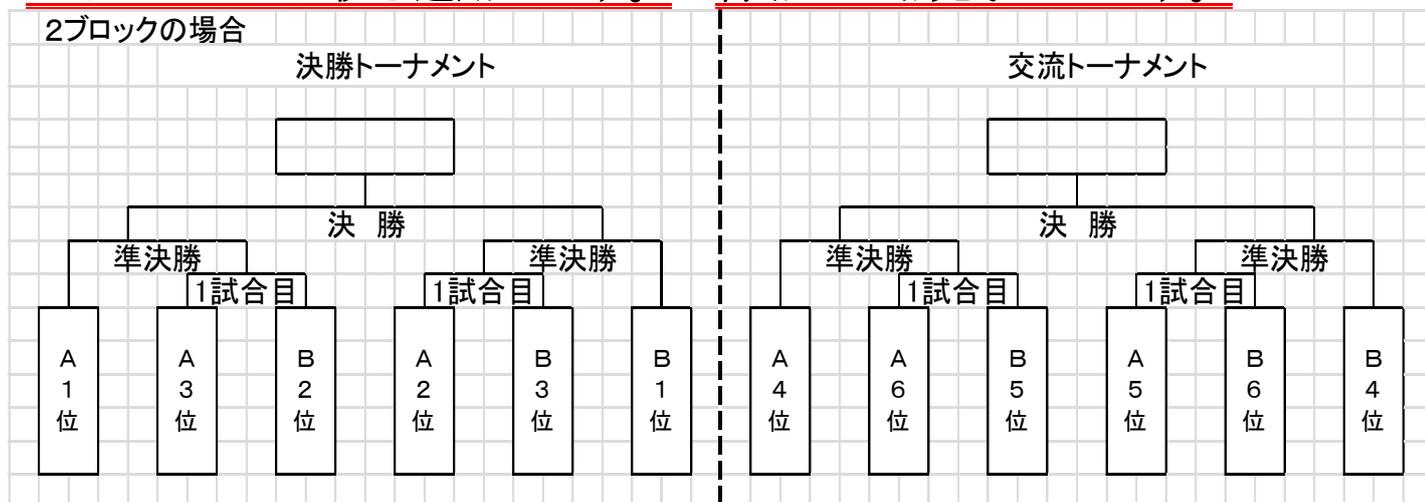
*** 12チーム参加で6チームを2ブロックに分けたリーグ戦。**

Aブロック											Bブロック														
	1	2	3	4	5	6	勝	負	得点	失点	差	順位		1	2	3	4	5	6	勝	負	得点	失点	差	順位
1									0	0	0		1							0	0	0			
2									0	0	0		2							0	0	0			
3									0	0	0		3							0	0	0			
4									0	0	0		4							0	0	0			
5									0	0	0		5							0	0	0			
6									0	0	0		6							0	0	0			

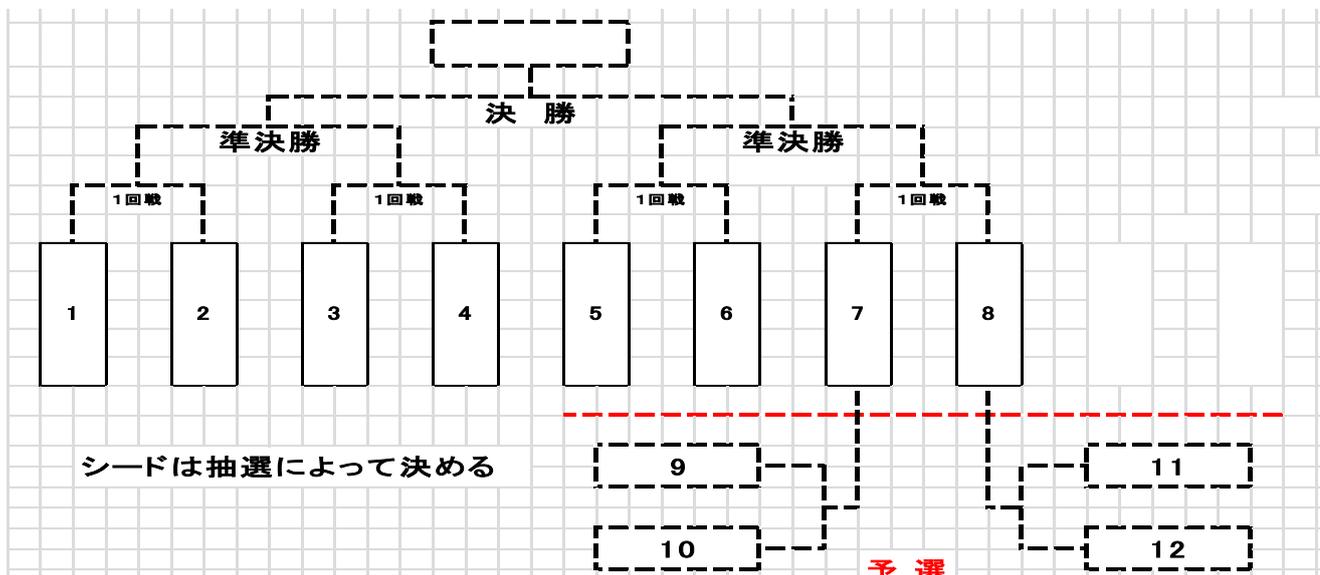
②、決勝トーナメント戦及び交流戦

(a) 決勝トーナメントは予選リーグ上位1-3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4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(cadragé)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。)

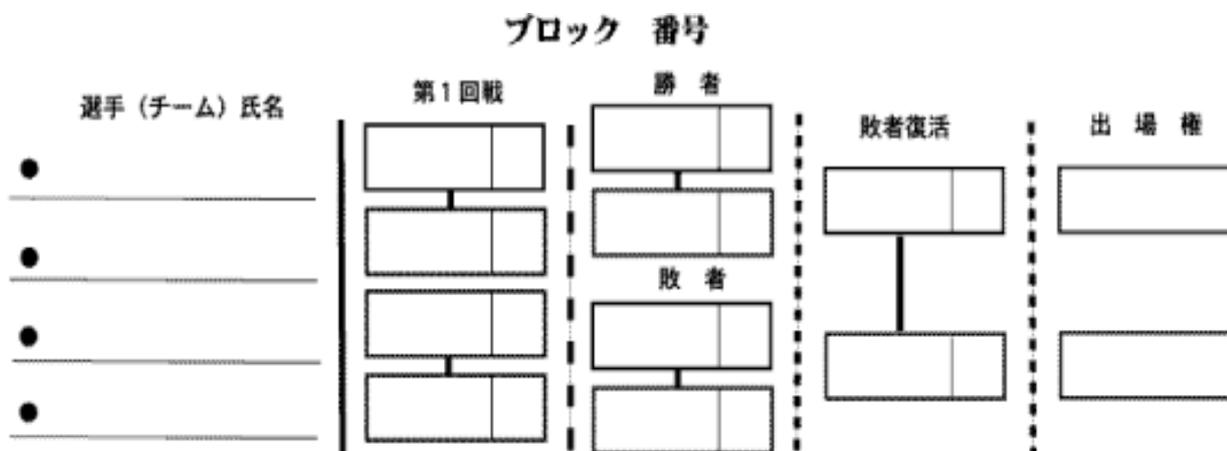
抽選でシードされた状態のチームも対戦相手が決まっておれば並行して競技は実施されます。決してカドラーージュの終わりを待つことはありません。

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。



F.I.P.J.P.競技規則 (2017年版)

—F.I.P.J.P.に加盟するすべての国の団体に適用—



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

EN BLEU LES CHANGEMENTS OU DEPLACEMENTS DES REGLES

DISPOSITIONS GENERALES

2016年12月4日にマダガスカルでの

国際ペタンクプロヴァンサル連盟(F.I.P.J.P)総会によって変更・追記された。

一般規定

第1条：チームの構成

ペタンクは、3人対3人（トリプルス）で対戦するスポーツである。

また、2人対2人（ダブルス）、あるいは、1人対1人（シングルス）で対戦することもできる。

トリプルスでは、各競技者が2球を持つ。

ダブルスとシングルスでは、各競技者が3球を持つ。

上記以外の形式は禁止する。

第2条：公認球の特性

ペタンクは、国際ペタンク・プロヴァンサル連盟（F.I.P.J.P.）が公認し、下記の特性に適合したボールで競技する。

1)金属製であること

2)直径が、7.05 cm(最小)と 8 cm(最大)の範囲であること

3)重さは、650 g(最小)以上 800 g(最大)以下であること。

ボールに刻まれた商標(製造者が付けたマーク)と重さを示す数字が判読できること。 11歳以下を対象とする競技会では、重さ 600g、直径 65mm のボールを使用することができる。

但し、公認された登録商標のボールに限る。

4)鉛、砂などを詰めないこと。即ち、公認された製造者により加工された後、ボールに変造、変形、修正などを施してはならない。特に、製造者が設定した硬度を変えるために焼きなましをしてはならない。但し、ボールの製造規格書に従って競技者の姓や名（またはイニシアル）、あるいはロゴマークや略号を刻印することは認められる。

第2条の2：不適格ボールに対する制裁

前条 4) の規定に違反した競技者及びそのチームメイトは、直ちに大会から失格させる。ボールが、変造はされていないが使い古されているため、あるいは製造上の欠陥があるため検査に合格しない場合、また前条 1)、2)及び 3)の規格に適合しない場合、競技者はそのボールを取り替えるなければならない。なお別のセットに取り替えることもできる。競技者による前条 1)、2) 及び 3) についての抗議は、競技開始前にのみ受け入れられる。競技者は、競技開始前に自分のチームのボール及び相手チームのボールが 前述の規格に適合しているかを確認することが望ましい。前条 4) に基づく抗議は、競技中でもメーヌとメーヌの間であれば受け入れられる。

但し、第 3 メーヌ以降、相手チームのボールに対して抗議をし、その抗議が根拠の無いものとして却下された場合は、相手チームに 3 点が与えられる。審判員または競技審査委員会は、何時でも競技者のボールを検査することができる。

第3条：公認ビュット

ビュットは木製、または規格に基づく製造規格明細書により製作され、製造者の登録商標がついており、且つ FIPJP が公認した合成素材製であること。ビュットの直径は、30mm(許容：± 1 mm)でなければならない。重さは 10～18 g の間でなければならない。

着色したビュットは認められるが、着色ビュットも木製ビュットも磁石で拾い上げることができてはならない。

第4条：ライセンス

大会申し込みをするためには、各競技者はライセンス、または所属連盟規定に則した、当該連盟の会員であることを証明する身分証を提示しなければならない。

競 技

第5条：競技エリアとテランの規則

ペタンク競技は、いかなる地面でも行われる。複数のテランがひものラインで区切られている競技エリアでは、ひもの太さが競技の妨げとなつてはならない。大会の組織委員会または審判員の決定であれば、出場チームはラインで区切られたテランで試合を行わなければならない。この場合、当該国の選手権大会及び国際大会に使用するテランの最低寸法は、幅 4m、長さ 15mとする。

その他の大会については、各国の連盟が下部団体にテランの最低サイズを変更することを認めることができる。但し、最低寸法が長さ 12m、幅 3m以下にならないことを条件とする。

競技エリアは、ひもで区画された不特定数のテランから構成されるが、そのひもの太さは競技の妨げになってはならない。このひものラインで区画されたテランでは、これがエンドラインあるいは外周のラインである場合を除いてボールが無効となるラインではない。

エンドラインとエンドラインが接している競技テランでは、そのエンドラインは無効ラインとみなされる。

テランがフェンスで囲まれている場合、フェンスは競技テランの外周のラインから最低 1 m 離れていなければならない。試合は 13 点先取で行われる。但し、プール^{*1*2}、カドラージュ^{*3}などの予選試合では 11 点先取とすることができる。

大会には時間制限を設けることができる。この場合、競技は常にラインで区切られたテランで行わなければならない、テランを区切る全てのラインは無効ラインである。

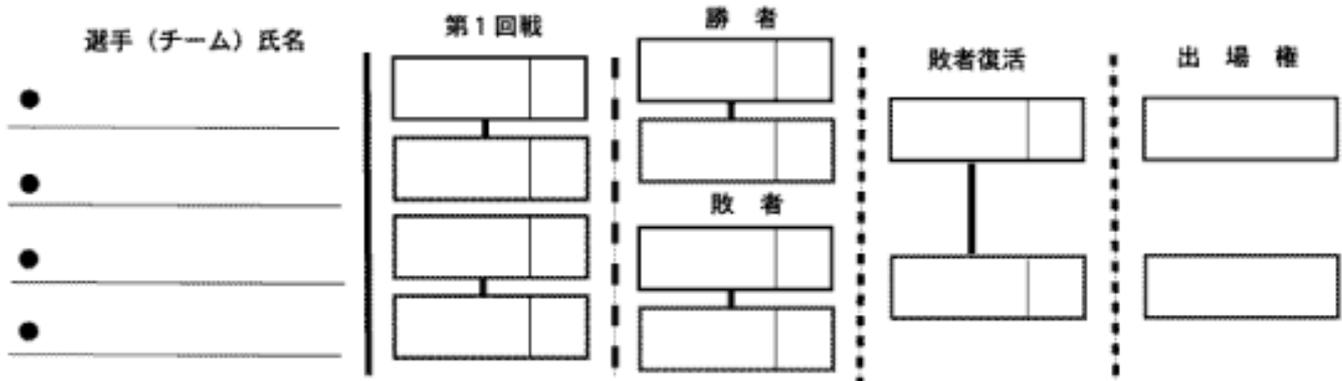
*1) プール

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。

*2) 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：6 4、3 2、1 6 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 3 2 チーム、1 6 チームになるように調整する対戦。

ブロック 番号



*3) *カドラージュの方法 (cadrage)の考え方

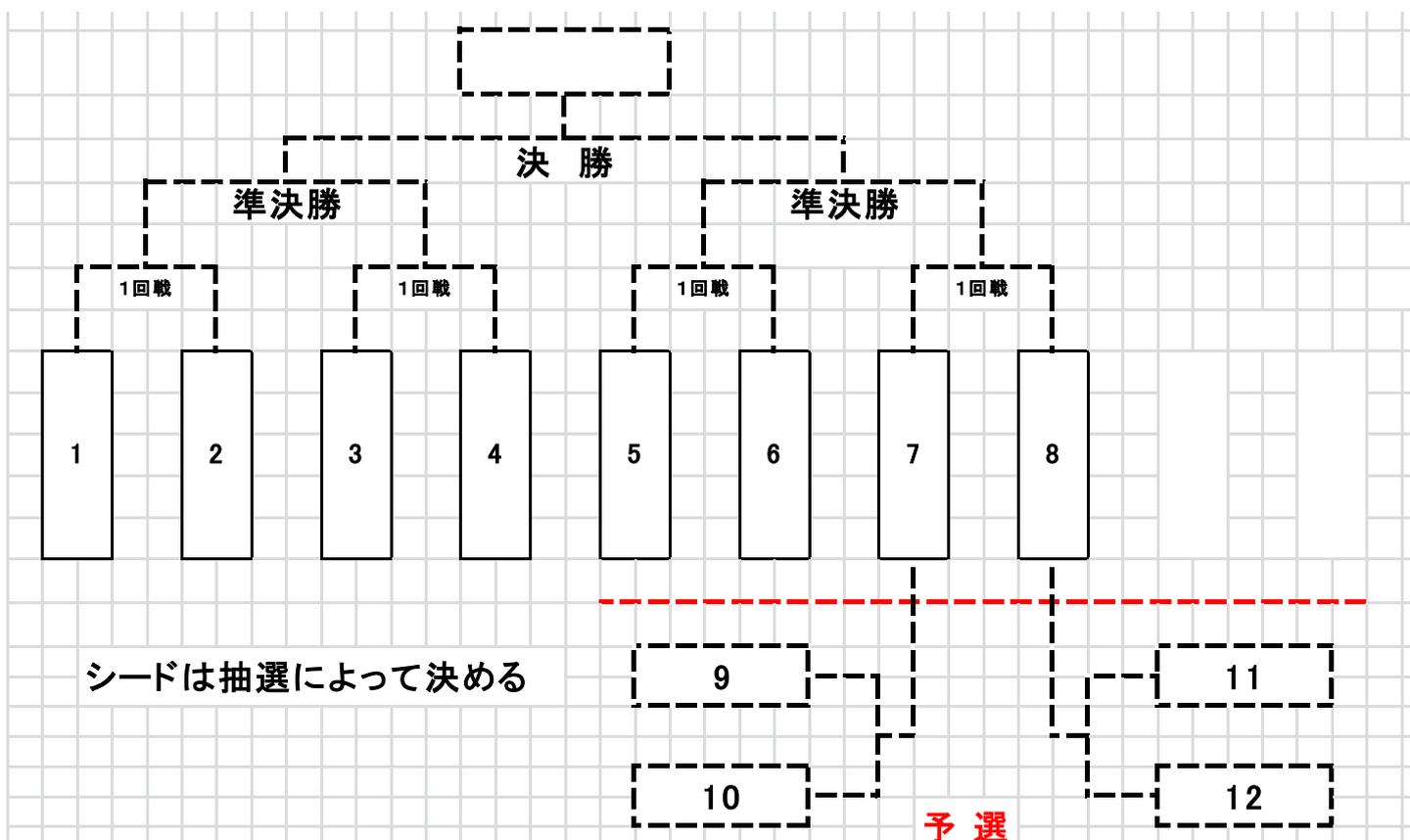
◎カドラージュとは、チーム数調整の対戦です。

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。

$$12 - 8 = 4 \qquad 4 \times 2 = 8$$

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。

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。



第6条：競技の開始 - サークルの規則

両チームのどちらがテラン（主催者から競技テランの指定がない場合）を選んで、最初にビュットを投げるかを定めるためにくじ引き（コイントス）をする。

主催者よりテランを割り当てられた場合は、ビュットはその指定されたテラン内に投げなければならない。両チームとも審判員の許可無く他のテランに移ってはならない。くじ引きで勝ったチームの競技者の一人がスタート地点を選び、全競技者の両足が完全に入る大きさのサークルを地面に描く、または置く。但し、描かれるサークルの直径は、35cm以上50cm以下でなければならない。ポータブルサークルを使う場合は、硬い材質でなければならない、その内径は50cm(誤差±2mm)とする。

折り畳み式サークルは仕様、特にその硬さがFIPJPに公認されたものでなければならない。

主催者が公認サークルを提供している場合、競技者はそれを使用することが求められる。相手チームが既定の硬さのサークル、またはFIPJP公認の折り畳みサークルを用意している場合もこれを受け入れなければならない。両チームがサークルを用意している場合、くじ引きで勝っているチーム選択権がある。

いずれの場合も、サークルはビュット投入前にマーキングされなければならない。 投球サークルは全ての障害物から 1 m 以上、使用中の他のサークルから 2 m 以上離れたところに描くか、ポータブルのものを置くかしなければならない。

コイントスまたは前のメーヌで勝ったほうのチームには 1 回のみビュット投入権がある。もしビュット投入が有効にならなければ、ビュットは相手チームに渡され、相手チームが有効な位置にビュットを置く。

ビュットを投げるチームは、これから使うサークルの周辺にあるすべての投球サークルを消さなければならない。

サークル内の砂利などは、メーヌの間は一時的に取り除くことができる。ただし、これらを元の通りに戻さなければならない。

サークルは、禁止テランとはみなされない。

両足はサークル内に完全に入り、サークルを踏んではならない。投げたボールが着地する前に足がサークルから出たり、完全に地面を離れたりしてはならない。身体のかなる部分も、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競技者には、第 35 条の罰則が適用される。

例外として、下肢が不自由な身体障害者の場合は、サークル内に片足だけを入れた状態で競技することが許される。車椅子で移動する競技者は、少なくとも車輪の一つ（利き腕側の車輪）がサークル内に入っていないなければならない。

チームの中の一人がビュットを投げるが、この競技者が必ずしも最初の投球をしなくてもよい。

まだ投球するボールが残っているのにサークルを拾い上げた場合、サークルは元に戻されるが、その場合は、もう相手チームしか投球することができなくなる。

第 7 条：ビュットを投げる規定距離

投げたビュットは、次の条件を満たしていれば有効である。

1) サークル内の先端からの距離が次の場合：

—ジュニアとシニア*4の場合は、最低 6 m から最大 10m まで

—年少の競技者を対象とした競技会においては、より短い距離での対応も認められる。

***4)** シニアは 18 歳以上、ちなみに、60 歳以上をベテランとして区分することがある。

18 歳未満の競技者。より年少の競技者とは概ね 15 歳以下を指す。)

2) 投球サークルが全ての障害物から最低1m離れており、また、他の全ての使用中のサークルからは最低2m以上離れていること。

3) ビュットが、障害物及び禁止テランの最も近い境界線から最低1m離れていること。

この距離は時間制限のある試合では、エンドライン以外は50cmに短縮される。

4) ビュットがサークル内の先端に両足を置き直立姿勢で立った競技者から見えること。この点に異議がある場合、審判員はビュットが見えるかどうかを最終決定する。

次のメニューからは、前メニューでビュットがあった地点の周囲に描いた（または置いた）サークルからビュットを投げる。但し、次の場合はこの限りではない。

①サークルを描くと障害物から1m以内に入ってしまう場合。

② ビュットを全規定距離に投げられない場合。

上記①の場合、障害物から規定の距離を置いてサークルを描くか、または置く。上記②の場合には、前メニューで試合を展開した方向において、ビュットを最大の規定距離に投げられる地点まで後退することができる。

但し、それ以上後退してはならない。

この措置は、ビュットをいずれの方向にも最大の規定距離に投げられない場合にのみ適用される。

ビュットを投げてても上記に規定する条件に入らなかった場合は、相手チームがビュットを有効な位置に置くことができるが、その際最大距離にビュットを置けなければ、前項に規定する条件でサークルの位置を後退させることができる。 いずれせよ、ビュット投入に失敗したチームは規定内で任意の位置にビュットを置けないものの、最初にブルを投げる権利は有している。

ビュット投入権のあるチームに認められている投入時間は1分間である。ビュット投入に失敗したチームの後にビュットを置く相手チームは直ちにビュットを置かなければならない。

第8条：投げたビュットの有効性

ビュットが、審判員、対戦者、観客、動物その他あらゆる動く物体により止められた場合は無効とし、投げ直さなければならない。

しかし、ビュットが同チームの者によって止められた場合には、相手チームが有効な位置にビュットを置くことになる。

ビュットに続き、最初のボールが投げられた後でも、相手チームは、もしそのビュットを置いたチームでないのであれば、ビュットが有効な位置にないと異議を唱えることができる。

ビュットを置き直す権利が相手チームに与えられる前に、両チームがビュット投入の無効に同意しているか、あるいは審判員が無効と判断していなければならない。これと違うことをしたチームはビュットを投げる権利を失う。

なお、相手チームもボールを投げた場合は、ビュットは最終的に有効と認められ、いかなる抗議も認められない。

第9条：メーヌ途中のビュットの無効

ビュットは以下に掲げる 7 項目のいずれかに該当する場合は無効である。

1) ビュットが禁止テランに移動したときは、たとえ正規テランに戻ってきても無効である。正規テランの境界線上に跨っているビュットは有効である。正規テランの境界線またはアウトラインを完全に越えた場合、即ち真上から見たときにこの限界線から完全に出ている場合、ビュットは無効である。ビュットが完全に浮く水溜りは禁止テランである。

2) 正規テランでビュットが移動してサークルから見えなくなったとき、このビュットは無効である(第7条参照)。ただし、ビュットがボールの後ろにあって見えない場合は有効である。審判員はビュットが見えるかどうかを確認するため、一時的にボールを取り除くことができる。

3) ビュットが移動して、投球サークルから 20m (ジュニア及びシニア) または 15m (より年少の競技者の場合) を超えたとき、また 3 m 以下に戻ったとき、このビュットは無効である。

4) ラインで区切られたテランで、ビュットがサイドラインを越えて競技に使われている向こう隣のテランに入った場合、またはエンドラインを越えた場合。

5) ビュットが移動して見つからないとき、このビュットは無効である。なお、ビュットを探す時間は5分間である。

6) ビュットと投球サークルの間に禁止テランがある場合、ビュットは無効である。

7) 時間制限があるゲームにおいては、ビュットが指定された競技エリアを出た場合。

第10条：障害物の移動

競技者は、テラン内にあるいかなる障害物も取り除いたり、移動させたり、踏み潰したりしてはならない。但し、ビュットを投げる競技者が、ボールの着地点となる地面の状態を調べるために、自分のボールの一つで地面を3回までたたいてもよい。さらに、投球しようとする競技者またはそのチームメイトは、以前に投げられたボールによってできた窪みを一カ所だけ埋めることができる。

ティールされるボールの前を踏みならすなど、上記の規定を遵守しない競技者には第 35 条の罰則が適用される。

第 11 条：ビュットまたはボールの交換

競技者が試合中にビュットまたはボールを交換してはならない。但し、下記の場合は、この限りではない。

1) ビュットまたはボールが見つからない場合、ビュットまたはボールを探す時間は最大5分間である。

2) ビュットまたはボールが割れた場合：最も大きい断片を有効とする。まだ投球するボールがあるときは、必要ならば計測をした後、同一または近い直径のビュットまたはボールに置き換える。この競技者は次のメニューから別のセットを使うことができる。

ビュット

第 12 条：隠れたビュットと動いたビュット

メニュー中にビュットが不意に木の葉、紙くずなどに被われて見えなくなった場合、この被った物を取り除く。ビュットが風やテランの傾斜により動いた場合、あるいは、偶発的に審判員、競技者、観客により動かされた場合、他のテランから来たボールまたはビュットや動物その他の動く物体により動かされた場合には、マーキングされていれば元の位置に戻す。

トラブルを避けるために、競技者はビュットをマーキングしなければならない。マーキングの無いボールまたはビュットについては、いかなる抗議も認められない。

試合中のボールにより動かされたビュットは有効である。

第 13 条：他のテランへ移動したビュット

メニューの途中でビュットが他のテラン（ラインで区切られたテラン、フリーテランの如何にかかわらず）へ移動した場合、第9条の規定に該当しない限り、有効である。このビュットを使用中の競技者は、そのテランで開始したメニューが終わるのを待ってこのメニューを終了させなければならない。

本条の適用対象となる競技者は、忍耐と礼節をもって待たなければならない。次のメニューでは、両チームは指定された元のテランで、第7条の規定によりビュットが動かされた時にあった位置からビュットを投げて試合を続行する。

第14条：ビュットが無効になった時の措置

メニューの途中でビュットが無効になった場合は、次の通りとする。

1) 両チームにボールが残っている場合、そのメニューは無効である。ビュット投入は、トスで勝ったチーム、または前のメニューで得点を得たチームがする

2) 一方のチームにボールが残っている場合、残っているボールの数がこのチームの得点となる。

3) 両チームともボールが無い場合、そのメニューは無効である。ビュット投入は、前のメニューで得点を得たチーム、またはトスで勝ったチームがする。

第15条：ビュットが止められた場合の措置

1) ビュットがボールに当てられ、観客または審判員に当たって止まった場合、その停止位置を有効とする。

2) ビュットがボールに当てられ、競技者により止められたか、方向を変えられた場合、その競技者の相手チームは次のうちのいずれかを選ぶ。

a) ビュットを新しい位置(停止位置)のままにする。

b) ビュットを元の位置に戻す。

c) ビュットを元の位置から停止位置の延長線上の任意の位置に置く。但し、投球サークルから最大 20m (年少の競技者を対象とした競技会においては 15m) までとし、ビュットが見えること。

前項 b) と c) は予めビュットをマーキングしてあった場合に適用される。マーキングがなかった場合、ビュットはその停止位置を有効とする。ビュットがボールに当てられ、いったん禁止テランに入った後、正規テランに戻った場合は無効となり、第14条が適用される。

ボール

第16条：第1投目とその後の投球

メニューの第1投目は、コイントスで勝ったチーム、または、前メニューで得点したチームが投げる。

次に、相手チームが投げる。

競技者は、ボールをポルテ*5するために、またはボールの落としどころ

を示すために、いかなる物も使用してはならないし、地面に線を引いたりしてはならない。また、着地点に目印をしてはならない。最後のボールを投げるとき、もう一方の手に余分のボールを持ってはならない。ボールは、一球ずつ投げなければならない。

いったん投げたボールは、投げ直すことはできない。

但し、サークルとビュットの間で、別のテランから来たボールまたはビュット、動物、動く物体（サッカーボールなど）により偶然に止められたり、方向を変えられたりした場合、および第 8 条第 2 節の 規定に該当する場合は、投げ直さなければならない。

ボールやビュットを濡らすことは禁止である。

競技者はボールを投げる前に、泥などいかなる付着物もこれを取り除かなければならない。違反した場合は、第 35 条の罰則を適用する。

第一投目のボールが禁止テランに入った場合は、相手チームがボールを投げる。以後、指定されたテランにボールが入らない限り、交互に投げる。

ティールの結果、またはポウンテの結果、指定されたテランにボールが一つもない場合は、第 29 条のメーヌの無効に関する規定を適用する。

***5)** ポルテ ブールを高く上げ目標に寄せる投法)

第 17 条：試合中の競技者と観客の態度

競技者が投球するために与えられた規定の時間内は、観客および競技者は静粛にしていなければならない。

相手チームは、歩いたり、身振り手振りで会話したり、その他投球しようとしている競技者に支障となるような行為は一切してはならない。但し、チームメイトだけはビュットと投球サークルの間に立つことはできる。

相手チームは、ビュットの先または投球する競技者の後方に控えるが、いずれの場合も競技の方向に対して横側、且つ競技者またはビュットから 2 m 以上離れていなければならない。

この規定を守らない競技者は、審判員の警告後もこの態度を変えない場合、大会から排除することもある。

第 18 条：ボールの投球およびテランから出たボール

試合中はボールを試し投げることはできない。この規則を守らない競技者には、第 35 条の罰則が適用される。

第 19 条の規定に抵触しない限り、メーヌの途中、線引きで画定されたテランの外に出たボールは有効である。

第 19 条：無効なボール

禁止テランに入ったボールはすべて無効である。正規テランの境界線に跨っているボールは有効である。ボールが指定されたテランの境界線を完全に越えた場合、即ち、真上から見て境界線を完全に越えている場合は無効である。同様に、ラインの引かれたテランではビュットがサイドラインを越えて競技に使われている向こう隣のレーンに入った場合、またはエンドラインを越えた場合、そのボールは無効である。

時間制限のある試合がラインの引かれたテランで行われる場合、指定されたレーンを完全に出た時に、そのボールは無効となる。

いったん禁止テランに入ったボールが、地面の傾斜により、または障害物（静止しているか動いているかに拘わらず）に当たってテランに戻った場合は直ちにこれを取り除き、そのボールによって動かされたものはマーキングされていれば元の位置に戻す。

無効となったボールは直ちに取り除く。この措置を怠った場合、相手チームがボールを投げた後は上記のボールが有効となる。

第 20 条：止められたボール

投げたボールが観客または審判員に当たって止まるか、方向を変えられた場合、ボールが停止した位置を有効とする。

投げたボールが、同じチームの競技者に偶然に当たって止められるか、方向を変えられた場合、そのボールは無効である。

ポワンテしたボールが、相手チームにより偶然に止められるか、方向を変えられた場合、投げた競技者は投げ直すか、その停止した位置のままとするかを選ぶことができる。

ティールしたボールまたはティールされたボールが競技者によって偶然に止められるか、方向を変えられた場合、止めた競技者の相手チームは次のいずれかを選ぶことができる。

1) ボールを停止位置のままにする。

2) ティールされたボールがあった地点から停止位置を結ぶ延長線上の任意の地点に置く。但し、ボールを置く位置は競技可能なテラン内であること。なお、この措置はボールがマーキングされていた場合に限る。

競技者が動いているボールを故意に止めた場合、競技者だけでなく、そのチームは直ちに進行中の試合において失格となる。

第 21 条：投球の制限時間

ビュットが投げられた後、全ての競技者に与えられたボールを投げるまでの制限時間は最大 1 分間である。この制限時間は、直前に投げたボール

またはビュットが停止してから計る。得点を確認するために計測を行った場合は、計測終了時から計る。

ビュットの投入にもこの規定が適用される。

この制限時間を守らない競技者には、第 35 条の罰則が適用される。

第 22 条：動いたボール

停止したボールが、風や地面の傾斜によって動いた場合は、元の位置に戻す。競技者、審判員、観客、動物その他あらゆる動く物体によって偶発的に動かされたボールも同様である。

トラブルを避けるために、競技者はボール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の抗議は一切認められない。審判員はテランにあるボールの位置によってしか判断しない。一方、試合中に投げたボールによって動かされたボールは有効である。

第 23 条：自分のボール以外のボールを投げた競技者

自分のボール以外のボールを投げた競技者は警告を受ける。しかし、投げたボールは有効であり、必要であれば計測をした後、直ちに自分のボールと置き換えなければならない。

同一試合中に同じ違反をした場合、この競技者のボールは無効とし、そのボールによって動かされたすべてのものは、元の位置に戻す。

第 24 条：規則違反の投球

第 35 条が特定する、あるいは 35 条の段階的な制裁の適用が提示されている現行の規則を除いて、投球に関する規則に違反して投げたボールはすべて無効とし、そのボールが動かしたものはすべて元の位置に戻す。但し、マーキングしてあったものに限る。

但し、相手チームにはアドヴァンテージルールを適用する権利があり、このボールが有効であると宣言できる。この場合、ポワンテ、またはティールしたボールは有効となり、そのボールが動かしたすべてのものはそのままにする。

得点と計測

第 25 条：ボールを一時的に取り除くこと

計測をするビュットとボールの間にあるボールおよび障害物は、マーキングした後、一時的に移動することができる。そのボールと障害物は、計測後、元の位置に戻す。障害物を移動できない場合は、コンパスを使って

計測をする。

第 26 条：得点の計測

計測は最後に投げた競技者またはそのチームメイトが行う。競技者の一人が計測した後、その相手チームにも計測をする権利がある。

各チームは計測に適切な用具を所持し、必ずこれを用いて計測しなくてはならない。特に、足で計測することは禁止する。この規則を守らない競技者に対して、第 35 条の規定により罰則が適用される。

計測の対象となるボールがどのような位置であれ、また、メニュー中のいかなる場面であれ、審判員に判定を求めることができる。審判員の判定は絶対である。審判員が計測中、競技者は審判員から少なくとも 2 m 以上離れていなければならない。大会組織委員会は、特にテレビ中継の試合においては、審判員のみが計測できると定めることができる。

第 27 条：(得点を数える前に) 拾い上げたボール

メニューが終らないうちにボールを拾い上げることは禁じられている。メニューの終了際、得点を数える前に拾い上げたボールは無効である。この行為については、いかなる抗議も認められない。

もしチームメイトにまだボールが残っているのに、同じチームの競技者が有効地域内にある自分のボールを拾い上げた場合、そのチームは残りのボールを使えなくなる。

第 28 条：ボール及びビュットの移動

競技者の一人が計測中に得点に絡むビュットまたはボールを動かした場合、この競技者が属するチームの得点は無くなる。

計測中に、審判員がビュットまたはボールを動かした場合、または位置を変えた場合には、審判員の判定を公正なものとし、みなす。

第 29 条：ビュットから同距離のボール

ビュットに最も近いそれぞれ別のチームに属する 2 つのボールが同距離の場合、次の 3 つのケースがある。

1) 両チームにボールが残っていない場合、このメニューは無効となり、前メニューで得点したチーム、またはくじ引きで勝ったチームにビュットを投げる権利がある。

2) 一方のチームにボールが残っている場合、このチームが投球し、最終的に相手チームのビュットに最も近いボールよりも近いボールの数が得点となる。

3) 両チームにボールが残っている場合は、最後に投球したチームが投げ、次に相手チームが投げる。以後、どちらかのチームが得点するまで交互に投げる。一方のチームにしかボールが残っていない時には、前節の規定を適用する。

メーヌの最後に指定されたテランにボールが一つも無い場合、このメーヌは無効となる。

第 30 条：ビュットまたはボールに付着した異物

ボールまたはビュットに付着した異物は、計測する前に取り除かなければならない。

第 31 条：抗議

抗議が認められるためには、すべて審判員に申し入れなければならない。試合終了後の抗議は認められない。各チームは、対戦する相手チームのライセンス、カテゴリー、テラン、ブールなどをチェックする責任がある。

罰則

第 32 条：不在チームまたは不在競技者へのペナルティー

競技者は、試合の組合せ抽選およびその結果の発表時に大会本部付近にいないなければならない。抽選結果の発表から 15 分後にテランにいないチームにはペナルティーが科され、相手チームに 1 点が与えられる。この 15 分間という時間は、時間制限のある大会では 5 分間まで縮小できる。

15～5 分間経過以後は、ペナルティーが 5 分ごとに 1 点ずつ追加されていく。

大会中に行う組合せ抽選後および何らかの理由で中断されていた試合が再開された場合も、同じペナルティーが適用される。

試合開始または試合再開から 1 時間後にテランにいないチームは、大会失格を宣告される。競技者が欠けているチームは、不在競技者を待つことなく試合を始めることができる。但し、不在競技者のボールは使用できない。

競技者は、審判員の許可なしに、試合を欠場、またはテランを離れることはできない。いかなる場合も競技者の不在が試合の進行を妨げてはならず、チームメイトは既定の時間内でボールを投球する義務を負う。投球時に戻ってこなかった競技者は 1 分ごとに 1 球、ボールが無効となる。

許可が得られていなかった場合、第 35 条の罰則が適用される。

事故あるいは医師により健康上の問題が公式に認められた場合、最大

15分の中断が認められる。もしこの選択が虚偽と証明された場合、その競技者とチームは直ちに大会から除外される。

第 33 条：遅刻競技者の到着

メーヌの開始後、不在競技者が到着した場合、進行中のメーヌには出場できない。この競技者は 次のメーヌからしか試合に参加できない。

不在競技者が、試合開始後 1 時間以上経ってから到着した場合、この試合に参加する全ての権利を失う。

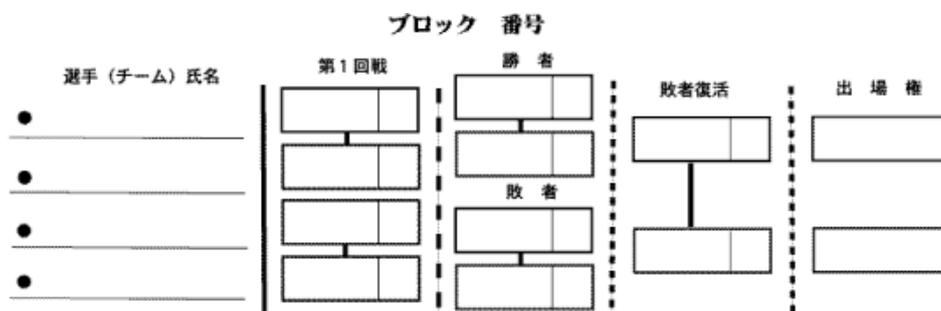
チームメイトがこの試合に勝った時は、この競技者がチームの出場選手として登録されていれば 次の試合に参加できる。

大会がプール方式*2で行われている場合は、1 回戦の結果にかかわらず、2 回戦から参加できる。

メーヌは、ビュットが投入されたときに、その有効無効にかかわらず始まることになる。時間制限の試合では、特別な措置を採用することができる。

*2) 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：6 4、3 2、1 6 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 3 2 チーム、1 6 チームになるように調整する対戦。)



第 34 条：競技者の変更

ダブルスでは一人、トリプルスでは一人または二人の競技者の変更は、大会開始の正式な合図 (ピストル、ホイッスル、アナウンスなど) 前であれば認められる。但し、交代する競技者が大会に出場する他のチームに登録されていない場合に限る。

第 35 条：競技上の制裁

競技規則を順守しない競技者には次のいずれかの制裁が科される。

1) 警告：審判員が違反のイエローカードを出すことで公示される。時間超過違反のイエローカードは、その違反チームの競技者全員に科される。

既にイエローカードを受けている競技者は、そのメニューでボール1球が取り消されるが、投球が終わっている場合は次のメニューの1球が取り消される。

2) 投げたボール、または、これから投げるボールの無効は審判員がオレンジカードを出すことで公示される。

3) 違反競技者の当該試合からの退場は審判員が違反のオレンジカードを出すことで公示される。

4) 違反チームの失格

5) 共謀した場合は、両チームの失格

警告は制裁であり、違反事実の確認後に科することができる。なお、大会あるいは試合開始時に 競技者に対して示される規則順守に関する諸注意は警告とはみなされない。

第 36 条：悪天候の場合

降雨の場合、開始したすべてのメニューは終了するまで行なう。但し、唯一の決定権を持つ審判員が競技審査委員会と協議した結果、不可抗力によるメニューの中断や中止を決定した場合は、この限りではない。

第 37 条：競技の新たな段階

大会の新たな段階（2 回戦、3 回戦など）の開始を宣言した後、まだ数試合が終了していない場合、審判員は、大会組織委員会の意見を聞いた後、大会が順調に進行するために必要であると判断して、あらゆる措置または決定を下すことができる。

第 38 条：スポーツマンシップの欠如

試合をしているチームが、スポーツマンシップに反する行為および観客、大会役員、審判員に対する敬意が欠如していると判断された場合は退場処分となる。退場の場合、この大会での成績は未公認になる可能性があり、第 39 条の罰則が適用される。

第 39 条：悪質な言動

大会役員、審判員、他の競技者、観客などに対して無作法な言動、さらに暴力行為を行った競技者には、その悪質な言動の重大性に応じて、次の一つまたは複数の罰則が科される。

1) 大会からの退場

2) ライセンス、または所属連盟発行の身分証明書の取消し

3) 賞金などの没収または返還当該競技者に科される罰則はそのチームメ

イトにも適用することができる。

上記の罰則 1) は審判員が科する。

上記 2) は競技審査委員会が科する。

上記の罰則 3) は、大会組織委員会が科す。同委員会は 48 時間

以内に報告書を添えて没収または返還された賞金などを、その用途を決定する連盟に送る。

いかなる場合も、連盟の決定機関である理事会が最終的な裁定を下す。

競技者にはスポーツに適した服装が求められるが、特に上半身裸で競技することを禁じる。また安全上の理由から、足のつま先と踵を守る靴を履かなければならない。電子タバコを含む競技中の喫煙を禁止する。また、試合中の携帯電話使用も禁止である。審判員の警告の後も、このルールを守らない競技者は退場処分とする。

第 40 条：審判員の義務

大会を指揮するために任命された審判員は、競技規則及びこれを補完する管理規則を厳正に適用する任務を負う。審判員は、判定に従うことを拒否する競技者またはチームを大会から排除する権限を持つ。

観戦していたライセンス所有者またはライセンス停止中の者が、テラン上での紛糾の原因である場合、審判員は連盟機関にその件を報告する。連盟機関は、この過失を犯した者を、罰則の種類を決定する規律委員会を召喚することになる。

第 41 条：競技審査委員会の構成と決定

競技規則に規定されていない事項は、すべて審判員の判定に委ねる。審判員は判定にあたって競技審査委員会に助言を求めることができる。競技審査委員会は 3 名以上 5 名以下の委員により構成される。競技審査委員会が出した判定には一切抗議できない。ただし、委員会の中で意見が別れた場合については、競技審査委員会の委員長が最終決定をする。