

**F . I . P . J . P . 競 技 規 則**  
**( 2 0 1 7 年 版 )**

—F. I. P. J. P. に加盟するすべての国の団体に適用—

**国際ペタンク指導協会日本支部**  
**Centre International d'Enseignement Pétanque Japon**

## 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、7.05cm(最小)と8cm(最大)の範囲であること
- 3)重さは、650g(最小)以上 800g(最大)以下であること。  
ボールに刻まれた商標(製造者がつけたマーク)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、競技中でもメニューとメニューの間であれば受け入れられる。但し、第 3 メニュー以降、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:±1mm)でなければならない。  
重さは 10～18g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ってはならない。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1m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、カドラージュ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。

#### 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1m以上、使用中の他のサークルから2m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：

－ジュニアとシニアの場合は、最低6m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。

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。次のメヌからは、前メヌ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、前メヌ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、最初のブ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、相手チームもブルを投げた場合は、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境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、ビュットがブ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、一時的にブ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3m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、ブールの着地点となる地面の状態を調べるために、自分のブ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、以前に投げられたブ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。

ティールされるブ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：ビュットまたはブールの交換

競技者が試合中にビュットまたはブ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) ビュットまたはブールが見つからない場合、ビュットまたはブールを探す時間は最大 5 分間である。
- 2) ビュットまたはブールが割れた場合：最も大きい断片を有効とする。まだ投球するブールがあるときは、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ブールに置き換える。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ブ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。マーキングの無いブ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。

試合中のブ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) 両チームにブ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) 一方のチームにブールが残っている場合、残っているブールの数がこのチームの得点となる。
- 3) 両チームともブールが無い場合、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)ビュットがブルに当てられ、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)ビュットがブルに当てられ、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。ビュットがブルに当てられ、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。

## ブル

### 第16条：第1投目とその後の投球

メヌの第1投目は、コインズで勝ったチーム、または、前メヌ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、ブルをポルテするために、またはブルの落とすところを示すために、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。最後のブルを投げる時、もう一方の手に余分のブルを持ってはならない。

ブルは、一球ずつ投げなければならない。

いったん投げたブルは、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ブルまたはビュット、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、投げ直すしなければならない。

ブルやビュットを濡らすことは禁止である。

競技者はブルを投げる前に、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。

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

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

### 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2m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：ブルの投球およびテランから出たブル

試合中はブ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、メニューの途中、線引きで画定されたテランの外に出たブルは有効である。

## 第19条：無効なブル

禁止テランに入ったブ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ブルは有効である。ブ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、そのブルは無効である。

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離れた時に、そのブルは無効となる。

いったん禁止テランに入ったブルが、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、そのブ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。

無効となったブルは直ちに取除く。この措置を怠った場合、相手チームがブルを投げた後は上記のブルが有効となる。

## 第20条：止められたブル

投げたブ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、ブルが停止した位置を有効とする。

投げたブルが、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、そのブルは無効である。

ポワンテしたブルが、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。

ティールしたブルまたはティールされたブ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)ブルを停止位置のままにする。
- 2)ティールされたブ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、ブルを置く位置は競技可能なテラン内であること。なお、この措置はブ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ブ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ブ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、直前に投げたブ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：動いたブル

停止したブルが、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ブルも同様である。

トラブルを避けるために、競技者はブールをマーキングしなければならない。マーキングのないブ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ブールの位置によってしか判断しない。一方、試合中に投げたブールによって動かされたブールは有効である。

### 第23条：自分のブール以外のブールを投げた競技者

自分のブール以外のブールを投げた競技者は警告を受ける。しかし、投げたブールは有効であり、必要であれば計測をした後、直ちに自分のブ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、この競技者のブールは無効とし、そのブ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ブールはすべて無効とし、そのブ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、このブ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ブールは有効となり、そのブ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：ブールを一時的に取り除くこと

計測をするビュットとブールの間にあるブ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。そのブールと障害物は、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。

計測の対象となるブ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2m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) 拾い上げたブール

メニューが終らないうちにブ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ブールは無効である。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ブ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ブールを拾い上げた場合、そのチームは残りのブ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する。

## 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、このメーヌは無効となり、前メーヌで得点したチーム、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、ボ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、ピ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。

### 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、そのメーヌでブル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ーヌの1球が取り消される。

2) 投げたブル、または、これから投げるブ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ーヌ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、不可抗力によるメーヌ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依りて、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。

注：本競技規則は2016年12月4日、FIPJP理事会で改訂されたものである。

### 【CIEP 注釈】

- ※1 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、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。
- ※3 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。
- ※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
- ※5 ブールを高く上げ目標に寄せる投法