

# 目次

## 一般規定

第1条	チームの構成	1
第2条	公認ボールの特性	1
第2条の2	不適格ボールに対する罰則	2
第3条	公認ピュット	3
第4条	ライセンス	3

## 競技

第5条	競技区域とテラン	3
第6条	競技の開始：サークルに関する規則	4
第7条	ピュットを投げる規定距離	6
第8条	投げたピュットの有効	7
第9条	ピュットの無効	8
第10条	邪魔になる物の移動	9
第10条の2	ピュットまたはボールの交換	9

## ピュット

第11条	隠れたり移動したりしたピュット	10
第12条	他の競技中のコートへ移動したピュット	10
第13条	ピュットが無効になった場合の規則	11
第14条	止められた後のピュットの位置	11

## ボール

第15条	第1投目とその後の投球	12
第16条	試合中の選手と観客の態度	13
第17条	投球練習およびコートから出たボール	13
第18条	無効ボール	14
第19条	止められたボール	14

## ペタンク競技規則

第20条	投球時間	15
第21条	移動したボール	16
第22条	自分のボール以外のボールを投げた場合	16
第23条	規則に違反して投げたボール	16

### 得点と計測

第24条	ボールの一時的な除去	17
第25条	得点の計測	17
第26条	取り除かれたボール	17
第27条	計測中のボールまたはピュットの移動	18
第28条	ピュットから同距離のボール	18
第29条	ボールまたはピュットへの付着物	19

### 罰 則

第30条	抗議	19
第31条	チームまたは選手が不在の場合の処置	19
第32条	遅刻してきた選手	20
第33条	選手の変更	21
第34条	罰則	21
第35条	悪天候	21
第36条	競技の新たな段階	21
第37条	スポーツマンシップの欠如	22
第38条	悪質な言動	22
第39条	審判員の義務	23
第40条	競技委員会の構成と決定	23

## 一 般 規 定

### 第1条 チームの構成

1 ペタンクは、以下のように対戦するスポーツである。

3人対3人(トリプルス)。

この他の対戦として、2人対2人(ダブルス)、1人対1人(シングルス)もある。

2 トリプルスでは、各選手が2球ボールを用いる。ダブルスとシングルスでは、各選手が3球ボールを用いる。

3 この他の対戦形式は禁止する。

### 第2条 公認ボールの特性

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.)が公認した、次の規格に適合するボールであること。

1) 金属製であること。

2) 直径が、7.05cm(最小)と8cm(最大)の間であること。

3) 重さが、650g(最小)と800g(最大)の間であること。製造者の商標と重さがボールに刻まれており、常に判読できること。11歳以下を対象とする大会では、重さ600g、直径65mmのボールを使用することができる。ただし、公認されたボールであることを条件とする。

4) 鉛も砂も詰めてはならない。公認の製造業者による加工後は、ボールに変造、変形、

変容を施してはならない。製造業者が定めた硬度を変えるため焼きなましすることを、堅く禁じる。ただし、ボールの製造規格書に従い、選手の姓や名(またはイニシアル)、同じく多様なロゴや略号を刻むことはできる。

## 第2条の2 不適格ボールに対する罰則

- 1 前条第4号の規定に違反した選手は、そのチーム(1人または複数)とともに、直ちに大会失格となる。
- 2 ボールが、変造はされていないが使い古されたか製造上の欠陥のため検査に合格しない場合、または前条第1号、第2号および第3号の規格に適合しない場合、選手は、そのボールを取り替えなければならない。別のセットと替えることもできる。
- 3 前項に関する選手による抗議は、競技開始前にのみ受け入れられる。選手には、自チームおよび相手チームのボールが前述の規格に適合することを確認しておくことが望まれる。
- 4 前条第4号に関する抗議は、競技中いつでも受け入れられるが、メーヌとメーヌの間でなければならない。第3メーヌ以降、相手チームのボールに対する抗議に根拠のないことが明らかになった場合、相手チームに3点が与えられる。
- 5 審判員または競技委員会は、いつでも選手のボールを検査することができる。

### 第3条 公認ビュット

- 1 ビュットは木製、または製造業者の商標が付  
きF.I.P.J.P.公認の規格に関する特別仕様書に  
基づいた、合成素材製であること。
- 2 直径は、30mm(許容：±1mm)でなければなら  
ない。
- 3 着色したビュットは認められるが、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

大会の開始前、各選手は、ライセンスを提示し  
なければならない。大会本部に預けている場合を  
除き、審判員または相手チームから要求があった  
ときも提示しなければならない。

## 競 技

### 第5条 競技区域とテラン

- 1 ペタンク競技は、あらゆるテランにおいて行  
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、  
コート短辺および外との境界線を除いて、無  
効ラインではない。
- 2 選手は、大会運営委員会または審判員の決定  
により、区画されたコートで対戦するよう求め  
られることがある。この場合、日本選手権大会

および国際大会に使用するコートは、以下の最低寸法がなければならない：幅4mに長さ15m。

- 3 その他の大会については、日本ペタンク・ボール協会が、下部団体に対しコートの最低寸法の変更を認めることができる。ただし、3m×12m以下にならないことを条件とする。
- 4 テランを柵で囲う場合、柵は、コートの外周から1m以上離さなければならない。
- 5 試合は13点制で行われるが、プルなどの予選、カドラージュなどの試合は、11点制とすることができる。
- 6 大会によっては、時間制限で運営することができる。時間制限の大会は、必ず大きく囲われた一面のテランで行わなければならない。この場合、このテランの中を区画したラインは、全て無効ラインとする。

#### 第6条 競技の開始：サークルに関する規則

- 1 両チームの選手は、どちら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、くじ引きなどを行う。
- 2 主催者によってコートが指定されている場合、ビュットは指定されたコート内に投げなければならない。関係するチームは、審判員の許可なく他のコートに移ることはできない。
- 3 くじ引きなどで勝ったチームの選手がスタート地点を選び、全選手の両足が完全に入る大きさのサークルを地面に描くかサークルを置く。ただし、描かれたサークルは、直径が35cm以上

50cm未満でなければならない。ポータブルサークルの場合、堅い材質のもので、内径が50cm(許容：±2mm)なければならない。

- 4 ポータブルサークルは、主催者がその使用を決定し、提供しなければならない。
- 5 サークルは、ピュットを投げるチームが3回続けて投げるまで動かしてはならず、障害物から1m以上離れたところに描く(か置く)。区画されていないテランでの大会においては、使用中の他のサークルから少なくとも2m離れていなければならない。
- 6 ピュットを投げるチームは、これから使用するサークルの近くにある、すべてのサークルを消さなければならない。
- 7 サークル内は、メーヌ中いつでも砂利や小石などを取り除くことができるが、メーヌの終了時、元の状態に戻さなければならない。
- 8 サークルは、無効区域とは見なされない。
- 9 両足は、サークル内に完全に入れ、踏んではならず、投げたボールが着地する前に足がサークルから出たり、地面から完全に離れてはならない。身体の他のいかなる部分も、サークル外の地面に触れてはならない。
- 10 例外として、片足に障害を持つ選手は、片足のみをサークル内に置くことが認められる。車椅子の選手は、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ければならない。
- 11 ピュットを投げた選手が、必ずしも最初の投球をしなくてもよい。

## 第7条 ビュットを投げる規定距離

- 1 投げられたビュットが有効であるためには、次の条件を満たさなければならない。
  - 1) サークルの内側からビュットまでの距離が、次であること。  
ジュニア(高校生対象)およびシニア(一般対象)： 6 m以上10m以下  
年少者を対象とする大会では、これより短い距離を適用することができる。
  - 2) サークルが、障害物から1 m以上離れていること。
  - 3) ビュットが、障害物ならびに無効区域の最も近い境界から1 m以上離れていること。
  - 4) ビュットが、サークル内の両端に両足を置いて直立した選手から見えること。この点に関し異議がある場合、ビュットが見えるかどうか、審判員が判定を行う。
- 2 次メーヌでは、前メーヌでビュットがあった地点を中心に描くか置かれたサークルからビュットを投げる。ただし、以下の場合を除く。
  - 1) サークルが、障害物から1 m未満に位置する場合。
  - 2) ビュットをすべての規定距離に投げられない場合。
- 3 前項第1号の場合、選手は、障害物から規定の距離を置いてサークルを描くか置く。前項第2号の場合、選手は、前メーヌで試合を展開した方向に後退することができるが、ビュットの投球に認められた最大の規定距離を越えないこと。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のみ適用される。

- 4 同一チームが3回続けて投げて第1項に規定する条件に入らない場合、相手チームが同じく3回まで投げることができ、前項に定める条件で、サークルを後退することができる。このチームも3回投げて成功しなかった場合、サークルの位置は以後、変えることができない。
- 5 ビュットを3回投げる時間は、1分以内である。
- 6 いずれの場合も、始めにビュットを投げたチームが、最初のボールを投げる。

#### 第8条 投げたビュットの有効

- 1 ビュットが審判員、選手、観客、動物または、すべての動く物体によって止められた場合、無効であり、3回の投球回数には数えず、投げ直さなければならない。
- 2 ビュットに続き、最初のボールが投げられた後でも、相手チームはビュットの規定位置に関して異議を唱えることができる。この異議が正しいと認められた場合、ビュットとボールは投げ直す。
- 3 ビュットを投げ直すためには、両チームがビュットの無効を認めるか、審判員が無効と判定しなければならない。一方的に無効と判断した場合、そのチームは、ビュットを投げる権利を失う。
- 4 相手チームもボールを投げた場合、ビュットは有効と見なされ、いかなる抗議も認められない。

## 第9条 ビュットの無効

ビュットは、次の各号のいずれかに該当する場合、無効である。

- 1) ビュットが無効区域に移動した場合。たとえば有効区域に戻ってきても無効である。有効区域の境界上に跨っているビュットは、有効である。有効区域の境界または無効ラインを完全に越えた場合、即ち、垂直に見て完全に境界の外に位置している場合、ビュットは無効である。ビュットが自由に浮く水溜りは無効区域と見なされる。
- 2) 有効区域で、移動したビュットが、第7条に定める条件においてサークルから見えない場合。ただし、ビュットがボールによって隠れている場合は無効ではない。審判員は、ビュットが見えるかどうか確認するため、一時的にボールを取り除くことができる。
- 3) ビュットが、サークルから20m(年少者の場合は15m)、あるいは3m未満に移動した場合。
- 4) ビュットが、横に隣接するコートのひとつ以上越えるか、コートの短辺を出た場合。
- 5) 移動したビュットが見つからない場合。探す時間は5分とする。
- 6) ビュットとサークルの間に無効区域がある場合。
- 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 邪魔になる物の移動

- 1 選手は、コート内の邪魔になる物を取り除いたり、移動させたり、潰したりしてはならない。ただし、ビュットを投げる選手は、自分のボールのひとつで地面を3回までたたきつけて、着地点の状態を調べることができる。さらに、投球しようとする選手または同チームの選手は、前に投げられたボールによってできた窪みをひとつ埋めることができる。
- 2 上記の規則を守らない選手は、第34条の罰則が適用される。

## 第10条の2 ビュットまたはボールの交換

以下の場合を除き、試合中にビュットまたはボールを交換してはならない。

- 1) ビュットまたはボールが見つからない場合。探す時間は5分とする。
- 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残っているときは、必要に応じ計測を行った後、直ちに同一もしくは近い直径のビュットまたはボールと置き換える。次メーヌにおいて、関係する選手は、新しいセットを用いることができる。

## ビュット

### 第11条 隠れたり移動したりしたビュット

- 1 メーヌ中、ビュットが不意に木の葉、紙くずなどに覆われた場合、それらを取り除く。
- 2 停止していたビュットが、風または地面の傾斜などが原因で移動した場合、または、偶発的に審判員、選手、観客、他の競技中のコートから来たボールもしくはビュット、動物または、すべての動く物体により移動させられた場合は、マーキングされていれば、元の位置に戻す。
- 3 トラブルを避けるため、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。
- 4 試合中のボールにより移動させられたビュットは有効である。

### 第12条 他の競技中のコートへ移動したビュット

- 1 メーヌ中にビュットが、他の競技中のコート(区画の有無にかかわらず)へ移動した場合、第9条の規定に該当しなければ有効である。
- 2 このビュットを使用中の選手は、必要があれば、他の競技中のコートで行われているメーヌの終了を待ち、自チームのメーヌを終了させる。
- 3 本条の適用対象となる選手は、忍耐と礼節を示さなければならない。
- 4 次メーヌでは、両チームは、指定されていた元のコートで、第7条の規定に従い、移動する

前にあった地点からシュートを投げて試合を続行する。

### 第13条 シュートが無効になった場合の規則

プレー中にシュートが無効になった場合、次の各号のいずれかが適用される。

- 1) 両チームにボールが残っている場合、そのプレーは無効である。
- 2) 一方のチームにのみボールが残っている場合、手持ちのボールの数が、そ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、そのプレーは無効である。

### 第14条 止められた後のシュートの位置

- 1 シュートが、ボールに当てられて、観客または審判員によって止められるか方向を変えられた場合、その位置のままとする。
- 2 シュートが、ボールに当てられて、有効区域内にいる選手によって止められるか方向を変えられた場合、その相手チームは、次のいずれかを選択する。
  - 1) シュートを停止位置のままにする。
  - 2) シュートを元の位置に戻す。
  - 3) シュートを元の位置と停止位置の延長線上の任意の場所に置く。ただし、サークルから最大20m(年少者の場合は15m)までとし、シュートが見えること。
- 3 前項第2号及び第3号は、あらかじめシュートがマーキングされていた場合にのみ適用され

る。マーキングされていない場合、ビュットは停止位置のままとする。ボールに当てられて、ビュットが、いったん無効区域に入った後、有効区域に戻っても無効と見なされ、第13条の規定が適用される。

## ボール

### 第15条 第1投目とその後の投球

- 1 メーヌの第1投目は、くじ引きなどで勝つか最後に得点したチームの選手が投げる。続いて、相手チームが投げる。その後は、ポイントを取っていないチームが投げる。
- 2 選手は、ボールを寄せやすくするため、着地点に印をつけたり、いかなる物の助けも借りたり地面に線を引いてはならない。最後のボールを投げる際、もう一方の手に余分なボールを持ってはならない。
- 3 ボールは、1球ずつ投げなければならない。
- 4 一度投げたボールは、投げ直しできない。ただし、サークルとビュットの間で、他の競技中のボールもしくはビュット、動物または、すべての動く物体(ボールなど)により偶発的に止められるか方向を変えられた場合、ならびに第8条第2項に該当する場合、ボールを投げ直さなければならない。
- 5 ボールまたはビュットを濡らしてはならない。

- 6 選手は、ボールを投げる前に、泥または付着物をすべて取り除かなければならない。違反した場合、第34条の罰則が適用される。
- 7 第1投目のボールが無効区域に入った場合、今度は相手チームが投げる。以後、有効区域にボールが残るまで、交互に投げる。
- 8 ティールまたはポワンテの結果、有効区域にボールが無い場合、第28条のビュットから同距離のボールに関する規定が適用される。

#### 第16条 試合中の選手と観客の態度

- 1 選手がボールを投球するために与えられた時間、観客および選手は、静粛にしていなければならない。
- 2 相手チームは、歩いたり身動きしたり、選手の妨げになるような行為は一切してはならない。投球する選手のチームのみが、ビュットとサークルの間に位置することができる。
- 3 相手チームは、ビュットの先または投球する選手の後方に控え、いずれの場合も競技の方向に対して横側であり、選手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。
- 4 この規則を守らない選手は、審判員の警告を受け、その後も執拗に行為を繰り返す選手は、大会失格となることがある。

#### 第17条 投球練習およびコートから出たボール

- 1 試合中に投球練習してはならない。この規則を守らない選手には、第34条の罰則が適用されることがある。

- 2 メーヌ中に、指定されたコートから出たボールは有効である(第18条の適用時を除く)。

#### 第18条 無効ボール

- 1 すべてのボールは、無効区域に入り次第、直ちに無効となる。有効区域の境界上に跨っているボールは有効である。ボールは、有効区域の境界を完全に越えた場合、即ち、垂直に見て境界を完全に越えた位置にある場合のみ無効である。ボールが、横に隣接するコートをひとつ以上越えるか、コートの短辺を出した場合も同様である。
- 2 時間制限を設けた試合において、ボールが、指定されたコートから出た場合、同じ条件により無効となる。
- 3 いったん無効区域に入ったボールが、地面の傾斜か障害物(動いているか静止しているかに拘わらず)の影響で有効区域に戻った場合、直ちに取り除き、無効区域への移動後、そのボールが移動させたすべてのものを元の位置に戻す。
- 4 無効ボールは、直ちに競技から取り除かなければならない。この措置を怠った場合、相手チームの投球が終了し次第、有効と見なされる。

#### 第19条 止められたボール

- 1 投げたボールが、観客または審判員によって止められるか方向を変えられた場合、停止位置のままとする。
- 2 投げたボールが、投げたチームの選手によっ



て無意識に止められるか方向を変えられた場合、無効である。

- 3 ポウンテしたボールが、相手チームの選手によって無意識に止められるか方向を変えられた場合、投げた選手の希望により投げ直すか、停止位置のままとする。
- 4 ティールした、またはティールされたボールが、選手によって無意識に止められるか方向を変えられた場合、その相手チームは、次の各号のいずれかを選択することができる。
  - 1) ボールを停止位置のままとする。
  - 2) ボールを元の位置と停止位置の延長線上に置く。ただし、競技可能な有効区域内のみとし、ボールがマーキングされていたことを条件とする。
- 5 選手が、動いているボールを意図的に止めた場合、チームが進行中の試合から直ちに失格となる。

## 第20条 投球時間

- 1 ビュットの投球後、ボールを投げる時間を1分以内とする。この時間は、ビュットまたは直前に投げられたボールが停止してから計られ、得点の計測が行われた場合は、計測の終了時から計られる。
- 2 同様の規定がビュットの投球についても適用され、3回の投球に対し1分以内が認められる。
- 3 この時間を守らない選手は、第34条の罰則が適用される。

## 第21条 移動したボール

- 1 停止したボールが、風または地面の傾斜によって移動した場合、元の位置に戻す。選手、審判員、観客、動物または、すべての動く物体によって偶発的に移動させられた場合も同様である。
- 2 トラブルを避けるため、選手はボールに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は、いかなる抗議も認められない。審判員は、テラン上のボールの位置によってのみ判定を下す。
- 3 試合中に投げたボールによって移動させられたボールは、有効である。

## 第22条 自分のボール以外のボールを投げた場合

- 1 自分のボール以外のボールを投げた選手は、警告を受ける。ただし、投げられたボールは有効であり、必要であれば計測の後、直ちに自分のボールと置き換えなければならない。
- 2 同一試合中に同じ過ちを繰り返した場合、違反選手のボールは無効となり、それが移動させたすべてのものを、マーキングがあれば元の位置に戻す。

## 第23条 規則に違反して投げたボール

- 1 規則に違反して投げたボールは無効であり、それが通過中に移動させたものは、マーキングされていれば、すべて元の位置に戻す。
- 2 ただし、相手チームは、アドヴァンテージルールを適用し、ボールの有効を宣言することが

できる。その場合、ポワンテまたはティールしたボールは有効となり、それが移動させたすべてのものは、その位置のままとする。

## 得点と計測

### 第24条 ボールの一時的な除去

得点の計測に際し、妨げとなるボールおよび障害となる物は、マーキングの後、一時的に取り除くことができる。計測後、取り除いたボールと障害となる物は元の位置に戻す。障害となる物を取り除くことができない場合、計測はコンパスを用いて行う。

### 第25条 得点の計測

- 1 計測は、最後にボールを投げた選手か同チームの選手が行う。その後、相手チームも、計測することができる。計測対象のボールがどのような位置にあり、メーヌのいかなる時であり、審判員の判定を求めることができる。審判員の判定は絶対である。
- 2 計測は、適切な用具を用い、各チームは、ひとつ所持していなければならない。足を用いて計測することは禁じる。この規則を守らない選手は、第34条の罰則が適用される。

### 第26条 取り除かれたボール

- 1 メーヌの終了前に、投げ終えたボールを拾い

上げることが禁じる。

- 2 メーヌの終了に際し、得点を数える前に取り除いたボールは、すべて無効である。このことに関しては、いかなる抗議も認められない。

#### 第27条 計測中のボールまたはビュットの移動

- 1 選手が、計測中に、ビュットまたは優劣の対象となるボールを移動させた場合、そのチームは、ポイントがないものとする。
- 2 得点の計測に際し、審判員が、ビュットまたはボールを動かした場合、審判員は公正に判定する。

#### 第28条 ビュットから同距離のボール

- 1 ビュットに最も近い2つのボールが、それぞれ別のチームで同距離の場合、次の各号のいずれかが適用される。
  - 1) 両チームともボールが残っていない場合、メーヌは無効となり、前回ビュットを投げたチームがビュットを投げる。
  - 2) 一方のチームにのみボールが残っている場合、そのチームが投球し、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、最後に投球したチームが再度投げ、以後、いずれかのチームがポイントを得るまで相手チームと交互に投げる。一方のチームにのみボールが残った場合、前号の規定が適用される。

- 2 メーヌの終了時、有効区域にボールが1個も無い場合、メーヌは無効となる。

第29条 ボールまたはビュットへの付着物  
ボールまたはビュットに付着したものは、得点の計測を行う前に取り除かなければならない。

## 罰 則

### 第30条 抗議

- 1 すべての抗議は、審判員に対して行なわなければならない。試合終了後は、いかなる抗議も認められない。
- 2 各チームは、相手チームに対する確認(ライセンス、カテゴリー、競技テラン、ボールなど)を行う責任がある。

### 第31条 チームまたは選手が不在の場合の処置

- 1 試合の組合せ抽選およびその結果の発表時、選手は、大会本部に集合していなければならない。抽選結果の発表から15分経過後、コートにいないチームには罰則が科され、相手チームに1点が与えられる。この時間は、時間制限を設けた試合の場合、5分に短縮される。
- 2 上記の時間経過後は、5分遅れるごとに、罰則として1点が加えられる。
- 3 各組合せ抽選後および何らかの理由で中断された試合再開後も、同様の罰則が適用される。

- 4 試合開始または試合再開から1時間経過してもコートに現れないチームは、大会から失格となる。
- 5 選手の揃わないチームは、不在選手を待つことなく試合を始めることができる。ただし、不在選手のボールを使用することはできない。
- 6 選手は、審判員の許可なしに、試合を抜けたり競技テランを離れたりしてはならない。時間制限の大会で、試合を抜けようとする選手は、あらかじめそのメーヌにおいて、自分の持ちボールを投げ終えていなければならない。違反した場合、本条および次条の規定が適用される。

#### 第32条 遅刻してきた選手

- 1 メーヌ開始後に不在選手が到着した場合、進行中のメーヌには参加することができない。ただし、次メーヌから参加することができる。
- 2 不在選手が、試合開始後1時間以上経過して到着した場合、その試合に参加することはできない。
- 3 不在選手のチームがその試合に勝った場合、その選手は、出場選手登録していれば次の試合から参加できる。
- 4 大会がプルなどの予選方式で行われている場合、1回戦の結果にかかわらず、2回戦から参加できる。
- 5 メーヌは、ピュットが規定通り有効区域内に停止したとき、開始されたものとする。

### 第33条 選手の変更

ダブルスでは1人、トリプルスでは1人または2人の選手の変更が、大会開始の正式な合図(爆竹、ホイッスル、アナウンスなど)の前であれば認められる。ただし、交代する選手が、他のチームのメンバーとして登録されていないことを条件とする。

### 第34条 罰則

競技規則を遵守しない選手は、以下の罰則が適用される。

- 1)警告
- 2)最後に投げたボールまたはこれから投げるボールの無効(1個)
- 3)最後に投げたボールまたはこれから投げるボールおよび次のボールの無効(2個)
- 4)違反選手の、その試合における出場停止
- 5)違反チームの失格
- 6)共謀した場合、両チームの失格

### 第35条 悪天候

降雨の場合、一度開始したメーヌは、すべて終了しなければならない。ただし、不可抗力により、審判員と競技委員会がメーヌの中断または中止を決定した場合は、この限りではない。

### 第36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)開始の宣言後、まだ終了していない試合がある場合、審判員は、大会運営委員会の意見を求めた後、競技

の円滑な進行に必要であると判断される、あらゆる措置または決定を下すことができる。

#### 第37条 スポーツマンシップの欠如

観客、大会関係者または審判員に対し、スポーツマンシップが欠けている試合を行うチームは、大会失格となる。この場合、試合結果の非公認ならびに第38条に定める罰則が適用されることがある。

#### 第38条 悪質な言動

- 1 大会関係者、審判員、他の選手または観客に対し悪質な言動や暴力行為を働く選手は、その違反の重大さに応じ、次の各号のひとつまたは複数の罰則が適用される。
  - 1)大会からの失格
  - 2)ライセンスの取消し
  - 3)賞品などの没収または返還
- 2 違反選手に対して科される罰則は、そのチームの選手にも適用されることがある。
- 3 第1号の罰則は、審判員により科される。第2号の罰則は、競技委員会により科される。
- 4 第3号の罰則は、大会運営委員会により科される。同委員会は、48時間以内に、報告書とともに没収された賞品などを、その扱いを決定する日本ペタンク・ブール協会に送付する。
- 5 いずれの場合も、日本ペタンク・ブール協会の理事会が最終的な裁定を下す。
- 6 各選手には、きちんとした服装が求められる。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 審判員の義務

- 1 審判員は、競技規則ならびにそれを補完する管理規則の厳正な適用を監視する任務を負う。審判員は、その判定に従わない選手またはチームを大会から失格させる権限を有する。
- 2 ライセンス所有者または資格停止中の観客が、その言動により競技場内の紛糾の原因となった場合、日本ペタンク・ブール協会への報告対象となる。日本ペタンク・ブール協会は、過ちを犯した者を、罰則の種類を決定する規律委員会に召喚する。

#### 第40条 競技委員会の構成と決定

競技規則に定めのないすべての事例は、審判員の判定に委ねられる。審判員は競技委員会の意見を求めることができ、委員会は、3名以上5名以下の委員により構成される。本項を適用し、競技委員会が下す判断は、最終決定である。委員の間で意見が分かれた場合、委員長の見解が優越する。

注：本規則は、2010年10月7日、イズミール(トルコ)でのF.I.P.J.P.国際会議において承認された。

(日本ペタンク・ブール協会 2012.4.1適用)

# ペタンク競技規則

平成24年 4 月 1 日発行

発行者

公益社団法人 日本ペタンク・ブール協会

〒113-0033 東京都文京区本郷2-4-1

電話(03)5800-1700

F A X(03)5800-1703

Imprimé au Japon

無断複製転載厳禁

Toute reproduction interdite