２０２１年改正
ペタンク競技規則新旧対照表

２０２０年１２月、国際連盟制定の競技規則が改正されました。

日本では、新規則の適用を２０２１年１０月１日からとすることが、３月６日に開催された理事会において決定しました。（主催大会では、１０月９日(土)～10日(日)、富山県で開催予定の「第３６回日本ペタンク選手権大会」より適用いたします。）

改正箇所については下線にしてあります。（条文の移動は下線、削除は~~削除~~）

４月１１日(日)、Ａ級審判員を対象とした、規則改正説明会をＷＥＢ形式にて開催し、今後、各ブロック、都道府県において、規則改正説明会が開催される予定となっております。

※条文については、今後、表現等が変更になる場合がございます。

公益社団法人日本ペタンク・ブール連盟

新規則

一般規定

第１条　チームの構成

１　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。

２　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。

３　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。

４　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。

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。

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。

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。

４)ボールは中空で、鉛、砂、水銀等が含まれてはならない。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。

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

旧規則

一般規定

第１条　チームの構成

１　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。

２　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。

３　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。

４　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　審判員またはジュリーは、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、特別仕様書に基づいたF.I.P.J.P.公認の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　重さは10ｇ以上18ｇ以下でなければならない。
４　着色したビュットは認められるが、着色したビュットも木製の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
大会に登録する際に、各選手は、ライセンスまたは、これに代わる所属する連盟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　競技区域とテラン
１　ペタンク競技は、あらゆる地面において行われる。各チームは、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、以下の最小寸法がなければならない：15m×４m。
２　その他の大会については、日本ペタンク・ブール連盟が、下部団体に対しコートの最小寸法の変更を認めることができる。ただし、12m×３m以下にならないことを条件とする。

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　審判員またはジュリーは、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、特別仕様書に基づいたF.I.P.J.P.公認の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　重さは10ｇ以上18ｇ以下でなければならない。
４　着色したビュットは認められるが、着色したビュットも木製の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
大会に登録する際に、各選手は、ライセンスまたは、これに代わる所属する連盟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　競技区域とテラン
１　ペタンク競技は、あらゆる地面において行われる。各チームは、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、以下の最小寸法がなければならない：15m×４m。
２　その他の大会については、日本ペタンク・ブール連盟が、下部団体に対しコートの最小寸法の変更を認めることができる。ただし、12m×３m以下にならないことを条件とする。

３　競技区域は、紐で区画された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、無効ラインではない。
４　短辺同士が接して設置されたコートの場合、短辺は無効ラインとみなす。
５　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。
６　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。
７　大会によっては、時間制限制で運営することができる。時間制限制の大会は、区画されたコートで行い、全てのラインを無効ラインとする。

第６条　競技の開始およびサークルに関する規則
１　両チームの選手は、主催者によってコートが指定されていない場合、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以下でなければならない。
４　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。
５　折りたたみ式のサークルは、堅い材質のもので国際連盟が承認した仕様に適合したものであること。
６　選手は、主催者により規則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　相手チームが規則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　投球サークルは、障害物から１ｍ以上離れ、かつ、他で使用中のサークルまたはビュットから、少なくとも1.5m離れたところに描くか置かなければならない。
９　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。

３　競技区域は、紐で区画された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、無効ラインではない。
４　短辺同士が接して設置されたコートの場合、短辺は無効ラインとみなす。
５　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。
６　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。
７　大会によっては、時間制限制で運営することができる。時間制限制の大会は、区画されたコートで行い、全てのラインを無効ラインとする。

第６条　競技の開始およびサークルに関する規則
１　両チームの選手は、主催者によってコートが指定されていない場合、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以下でなければならない。
４　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。
５　折りたたみ式のサークルは、堅い材質のもので国際連盟が承認した仕様に適合したものであること。
６　選手は、主催者により規則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　相手チームが規則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、障害物から１ｍ以上離れ、かつ、他で使用中のサークルまたはビュットから少なくとも２ｍ離れたところに描くか置かなければならない。
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

10　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たりしてはならない。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。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。

11　例外として、片足に障がいを持つ選手は、片足のみをサークル内に置くことが認められるが、もう片方の足は、サークルの前に出てはならない。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。

12　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はできない。

13　サークルは、無効区域とは見なされない。

14　いかなる場合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。

15　ビ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。

16　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、ビュット権は相手チームに移り、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。もし、そのビュットが有効でない場合、ビュットを置いた選手に第35条の罰則が適用される。この違反を繰り返した場合、これまで与えられた罰則に加え、新たにチーム全体に罰則が適用される。

17　ビ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。

18　~~トラブルを避けるため、~~選手は、ビュットの最初の位置および移動した場合は、その位置に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は、いかなる抗議も認められず、審判員はテラン上の位置についてのみ判定を下す。

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、ビュット権は相手チームに移り、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、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。

12　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。

13　サークルは、無効区域とは見なされない。

14　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。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　例外として、片足に障がいを持つ選手は、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。

16　ビ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。

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はできない。

新８項	⇔	旧９項
新９項	⇔	旧12項
新10項	⇔	旧14項
新11項	⇔	旧15項
新12項	⇔	旧17項
新14項	⇔	旧８項
新15項	⇔	旧11項
新16項	⇔	旧10項
新17項	⇔	旧16項
新18項	⇔	旧第12条第３項

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)：６ｍ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~~およびビュット~~が、障害物から１ｍ以上で、かつ、他で使用中のサークルまたはビュットから少なくとも1.5ｍ離れていること。

３)ビュットは、障害物ならびに短辺の無効ラインの最も近い境界から50㎝以上離れていなければならず、他で使用中のサークルおよびビュットからも1.5ｍ以上離れていなければならない。(注：コートを区切るコートラインまたは、長辺の無効ラインからは離す必要はない。)

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１ｍ未満または、他で使用中のサークルおよびビュットから1.5ｍ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、障害物または他で使用中のサークルおよびビュットから規定の距離を置いてサークルを描くか置く。

４　第２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。

５　投げたビュットが前項までに定める条件を満たさず、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規定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、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。

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

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)：　６ｍ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)サークルおよびビュットが、障害物から１ｍ以上で、かつ、他で使用中のサークルまたはビュットから少なくとも２ｍ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１ｍ以上離れていること。この距離は、時間制限制の大会では、コートの短辺を除き50㎝に短縮される。

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１ｍ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。

４　第２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。

５　投げたビュットが前項までに定める条件を満たさず、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規定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、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。

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。

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８条　投げたビュットの有効

１　ビュットが審判員、相手チームの選手、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、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、相手チームが規則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、最初のボールを投げた後でも、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。ただし、そのチームによって置かれたビュットの場合は、異議を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、ビュット権を失う。~~

５　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　メーヌ途中でのビュットの無効

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）を越えるか、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をひとつ以上越えるか、コートの短辺を出た場合。

第８条　投げたビュットの有効

１　ビュットが審判員、相手チームの選手、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、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、相手チームが規則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、最初のボールを投げた後でも、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。ただし、そのチームによって置かれたビュットの場合は、異議を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、ビュット権を失う。

５　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　メーヌ途中でのビュットの無効

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）を越えるか、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を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分以内とする。
６）ビュットとサークルの間に無効区域がある場合。
７）時間制限制の試合において、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、ビュットを投げる前に、自分のボールのひとつで地面を３回までたたいて、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　ティールするボールの前をならした場合など、前項の規定に違反した選手には、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

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５分以上探しても見つからない場合。
２）ビュットまたはボールが割れた場合。その場合は、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、新しいボールセットを用いることができる。

ビュット

第12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

５）移動したビュットが見つからない場合。探す時間は５分以内とする。
６）ビュットとサークルの間に無効区域がある場合。
７）時間制限制の試合において、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、ビュットを投げる前に、自分のボールのひとつで地面を３回までたたいて、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　ティールするボールの前をならした場合など、前項の規定に違反した選手には、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

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５分以上探しても見つからない場合。
２）ビュットまたはボールが割れた場合。その場合は、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12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。~~
※６条へ移動
3　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13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、状況に応じ、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場合の規則
メーヌ中にビュッ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、そのメーヌは無効である。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､そのメーヌは無効である。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　止められた後のビュットの位置
1　ビュットが、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　ビュットが、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、相手チームは、次のいずれかを選択する。

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13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、状況に応じ、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場合の規則
メーヌ中にビュッ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、そのメーヌは無効である。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､そのメーヌは無効である。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　止められた後のビュットの位置
1　ビュットが、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　ビュットが、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、相手チームは、次のいずれかを選択する。

１)ビュットを停止位置のままにする。
２)ビュットを元の位置に戻す。
３)ビュッ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、ビュットが見えること。

３　前項第２号及び第３号は、あらかじめビュッ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。

４　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14条の規定が適用される。

ボール

第16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３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投げてはならない。~~

５　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35条の罰則が適用される。

６　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。

７　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29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。

１)ビュットを停止位置のままにする。
２)ビュットを元の位置に戻す。
３)ビュッ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、ビュットが見えること。

３　前項第２号及び第３号は、あらかじめビュッ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14条の規定が適用される。

ボール

第16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３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投げてはならない。

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35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29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17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２ｍ以上離れていなければならない。

４　この規則に違反した場合、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18条　投球練習およびコートから出たボール

１　試合中は、コートから離れた場所であっても、投球練習してはならない。違反した場合、第35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19条の適用時を除く)。

第19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、コートの短辺を出た場合も同様である。

２　時間制限制の試合において、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マーキングがあれば元の位置に戻す。

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20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

第17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２ｍ以上離れていなければならない。

４　この規則に違反した場合、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18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。違反した場合、第35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19条の適用時を除く)。

第19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、コートの短辺を出た場合も同様である。

２　時間制限制の試合において、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マーキングがあれば元の位置に戻す。

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20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　ポワンテしたボールが、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21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る。
３　この規則に違反した場合、第35条の罰則が適用される。

第22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、マーキングされていれば、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、その位置が有効である。

第23条　自分のボール以外のボールを投げた場合
１　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。

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　ポワンテしたボールが、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21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る。
３　この規則に違反した場合、第35条の罰則が適用される。

第22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23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、マーキングされていれば元の位置に戻す。

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25条　ボールの一時的な除去

１　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。

２　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26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。

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。

３　足を用いて計測することは禁じる。違反した場合、第35条の罰則が適用される。

４　計測対象のボールがどのような位置にあれ、メーヌのいかなる時であれ、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。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27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を

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、元の位置に戻す。

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25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26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。

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。

３　足を用いて計測することは禁じる。違反した場合、第35条の罰則が適用される。

４　計測対象のボールがどのような位置にあれ、メーヌのいかなる時であれ、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。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27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を

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。
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28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29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、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30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。

第31条　抗議
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。

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。
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28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29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、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30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。

第31条　抗議
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。

規　律

第32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、時間制限制の試合の場合、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　何らかの理由で試合が中断され、その再開後にチームが不在の場合は、５分毎に相手チームに１点が与えられる。

5　試合開始または試合再開後、30分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。

6　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。

7　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。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ず、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。

8　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テランを離れたりした場合、第35条の罰則が適用される。

9　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。ただし、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、30分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。

規　律

第32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、時間制限制の試合の場合、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。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ず、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。ただし、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　第１メーヌは、ビュットが投げられたときに、その有効無効にかかわらず、開始されたものとみなす。第２メーヌ以降は、前のメーヌの最後に投げられたボールが停止した時に、次のメーヌが開始されたものと見なす。

第34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(号砲、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35条　罰則
１　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：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は、次のメーヌで投げるボールを１球無効とされる。
２)投げたボールまたはこれから投げるボールの無効：オレンジカード
３)違反選手の、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、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36条　悪天候
大雨などの悪天候の場合でも、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、審判員、ジュリー、大会運営委員会が協議し、審判長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)開始の宣言後、まだ終了していない試合がある場合、審判長は、大会運営委員会の意見を求めた後、該当する試合の打ち切りや中止の決定をする

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、ビュットが投げられたときに、その有効無効にかかわらず、開始されたものとみなす。時間制限制の試合においては、特別な措置を採用することができる。

第34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(号砲、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35条　罰則
１　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：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は、次のメーヌで投げるボールを１球無効とされる。
２)投げたボールまたはこれから投げるボールの無効：オレンジカード
３)違反選手の、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、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36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、審判員とジュリー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)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、

ことができる。

第38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39条に定める罰則が適用されることがある。

第39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)ライセンスまたは、これに代わる所属する連盟が発行した身分証明書の取消し
　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。
4　第2号の罰則は、ジュリーまたは大会運営委員会により科される。
5　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・ブール連盟に送付する。
6　いずれの場合も、日本ペタンク・ブール連盟の理事会が最終的な裁定を下す。
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じる。また、安全を考慮し、足のつま先と踵を守る靴を履かなければならない。
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。
2　審判員は、違反の程度に応じ、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。
3　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

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39条に定める罰則が適用されることがある。

第39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)ライセンスまたは、これに代わる所属する連盟が発行した身分証明書の取消し
　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。
4　第2号の罰則は、ジュリーにより科される。
5　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・ブール連盟に送付する。
6　いずれの場合も、日本ペタンク・ブール連盟の理事会が最終的な裁定を下す。
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じる。また、安全を考慮し、足のつま先と踵を守る靴を履かなければならない。
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

より競技場内の紛糾の原因となった場合、日本ペタンク・ブール連盟への報告対象となる。日本ペタンク・ブール連盟は、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41条　ジュリーの構成と決定

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。審判員はジュリーの意見を求めることができ、ジュリーは、３名以上５名以下で構成される。本項を適用し、ジュリーが下す判断は、最終決定である。ジュリーの間で意見が分かれた場合、長の意見が優越する。

注：本規則は、2020年12月、F.I.P.J.P.実行委員会により承認。

ール連盟への報告対象となる。日本ペタンク・ブール連盟は、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41条　ジュリーの構成と決定

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。審判員はジュリーの意見を求めることができ、ジュリーは、３名以上５名以下で構成される。本項を適用し、ジュリーが下す判断は、最終決定である。ジュリーの間で意見が分かれた場合、長の意見が優越する。

注：本規則は、2016年12月4日、マダガスカルでのF.I.P.J.P.国際会議において承認。