

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

—F. I. P. J. P. に加盟するすべての国の団体に適用—

特定非営利活動法人 国際ペタンク指導協会
Centre International d'Enseignement Pétanque

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： $\pm 1\text{mm}$)でなければならない。

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

大会の開始前に、各競技者はライセンスを提示しなければならない。ライセンスを大会本部に預けてない場合は、審判員または相手チームから要求があった際に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、いかなるテラン(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。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。

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。

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。

時間制限を設けた競技会を運営する場合、競技は常にラインで区切られたテラン内で行わなければならない。この場合、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を選び、最初にビュットを投げるかを決めるために、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。

コイントス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。

ポータブルサークルは主催者の判断で使うことができるが、主催者がこれを提供しなければならない。

ビュット権のあるチームは 3 回続けてビュットを投げられるが、この投球サークルは障害物から 1m以上離れたところに描くか、ポータブルのものを置く。また、フリーのテランで試合をする場合は、使用中の他のサークルから 2m以上離れていなければならない。

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。

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。

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

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。

次のメーヌからは、前メーヌでビュットがあつ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3回投げ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3回まで投げることができ、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。このチームも3回投げて成功しなかった場合、サークルの位置はもう変えることができない。

ビュットを3回投げることに認められている時間は1分間である。

いずれの場合でも、初めにビュットを3回投げて失敗したチームが最初にボールを投げる権利を有する。

第8条：投げたビュットの有効性

ビュットが、審判員、競技者、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。但し、チームあるいは競技者が権利として持つ3回までの投球回数には数えない。

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が規定内の位置にないと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、ビュットと最初のボールは投げ直す。

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、審判員が無効と判断を下さなければならない。いずれかのチームがこれとは違う処置をした場合、この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：メニュー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、ブルの着地点となる地面の状態を調べるために、自分のブルの一つで地面を 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。

上記の規定を遵守しない競技者は、第 34 条の罰則が適用される。

第 10 条の 2 : ビュットまたはブルの交換

競技者が試合中にビュットまたはブ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 1 1 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 1 2 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13条：ビュットが無効になった時の措置

メーヌ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、そのメーヌは無効である。
- 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、そのメーヌは無効である。

第14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13条が適用される。

ボール

第15条：第1投目とその後の投球

メーヌの第1投目は、コイントスで勝ったチーム、または、前メー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、ボールをポルテするために、またはボー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34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、またはポワンテの結果、指定されたテランにボールが一つもない場合は、第28条のメーヌの無効に関する規定を適用する。

第16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17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34条の罰則が適用される。

第18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18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すべて元の位置に戻す。

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19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20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、ビュットまたは直前に投げたボール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。すなわち、ビュットを3回まで投げる時間は1分である。

この制限時間を守らない競技者には、第34条の罰則が適用される。

第21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22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23条：規則違反の投球

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24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25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。計測の対象となるボールがどのような位置であれ、また、メーヌ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。

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34条の規定により罰則が適用される。

第26条：（得点を数える前に）拾い上げたボール

メーヌ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。メーヌの終了際、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。

第27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28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29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。

規 律

第30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。

第31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。時間制限のある試合でテランを離れる場合には、競技中のメーヌの持ち球の投球は予め終えていなければならない。審判員の許可なしに欠場またはテランを離れた場合は、本条および次条の規定を適用

する。

第32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、ビュットが規則通りにテラン上に止まった時から始まることになる。。

第33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34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
- 2) 投げたボール、または、これから投げるボールの取り消し
- 3) 投げたボール、または、これから投げるボールと次のボールの取消し
- 4) 違反競技者の試合失格(退場)
- 5) 違反チームの失格
- 6) 共謀した場合は、両チームの失格

第35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)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37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38条の罰則が適用される。

第38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合に送る。

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。

競技者にはきちんとした服装が求められる。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39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40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2010年10月7日、トルコ・イズミールにおけるFIPJP総会で承認済

【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 プールを高く上げ目標に寄せる投法

個人競技シューティングの規則

1. 競技エリア：使用される競技エリアは競技規則(第 5 条およびアトリエ1～5)にあるテランである。テランにはビュットやブールの置かれる直径1メートルのターゲットサークルが1つ、それから標的球と障害球が置かれたターゲットサークルの先端から6m、7m、8m、9mの距離にある、ティルールの立ち位置となる50cmサークルが4つある。通常は準々決勝からティルール同士が対戦するために、テランはこのデモンストレーション競技に見合った横幅がとられる。

2. 標的球と障害球：釘またはペグで固定されるか、地面に描いた内径1mのターゲットサークル上に、アトリエ1～5に示されているように設置される。最低2球ある標的球と障害球の外縁と外縁の間隔は、アトリエ3以外は10cmである。アトリエ3については、標的球と障害球の間隔が3cmである。標的球は常にターゲットサークルの中心に置かれる。このターゲットサークルの中心部は、ティルールの立ち位置であるそれぞれのサークルの正面先端から $6\frac{1}{2}m$ 、 $7\frac{1}{2}m$ 、 $8\frac{1}{2}m$ 、 $9\frac{1}{2}m$ である。ターゲットビュットはティルールの立ち位置から見て前方、ターゲットサークル境界線の先端から20cmに置かれる。従って、その距離は6m20cm、7m20cm、8m20cm、9m20cmである。

3. 使用される用具：

- a) アトリエ1～4の標的球。直径 74mm、重量 700gで、ストライプなし、淡色。
- b) アトリエ5の標的ビュット。直径はアトリエ2のビュットに同じ。淡色。
- c) アトリエ3と4の障害球。仕様は a)に同じで、濃い色のもの。
- d) アトリエ2の 障害ビュット。直径はアトリエ2のビュットに同じ、濃い色のもの。
- e) ペグか釘付属の直径1mのターゲットサークル計4(4レーン分)。
- f) ペグか釘付属の直径約50cmのサークル計16(4レーン分)。
- g) ターゲットサークルの中心を示したり、標的球、障害球を置くための釘やコルク栓。

標的球、障害球の直径も重量も変更は可能である。ただし、大会で使用される標的球、障害球は全て同一規格のものとする。

4. ティールの有効性:

ティールは、標的球と障害球が置かれているターゲットサークル内にボールが着地した時に有効である。

スコア1点-標的球を規則通りにティールし、標的球がサークル内に残っている場合。

- アトリエ2と4については、標的球やティールしたボールがどこにあろうとも、障害球にティールして戻ってきたボールが当たってしまった場合。
- アトリエ3については、ティールしたボールがまず標的球に当たり、それから1つ、または2つの障害球に当たった場合。
- アトリエ5については、ティールしたボールが標的ビュットを当てたが、ビュットが元々あった位置に残った場合。

スコア3点-標的球を規則通りにティールして、ターゲットサークル内から完全に出した場合。これはアトリエ1、2、3、4に適用される。ただし、アトリエ2、3、4については障害球を動かしてはならない。

- アトリエ5については、標的ビュットを当てたが、ビュットがターゲットサークルから外に出なかった場合。

スコア5点-ティールで投げられたボールが標的球、障害球の置かれているターゲットサークル内に残った場合(カロー)。これはアトリエ1、2、3、4に適用される。ただし、アトリエ2、3、4については障害球を動かしてはならない。

- アトリエ5については、標的ビュットが規則通りに当てられ、そのビュットの置かれていたターゲットサークルから外に出た場合。

1試合の最高得点は100点

5. 競技の実施について: ティールは2回の予選が行われる競技エリアでアトリエ1-5に従って20投を行う。予選1回戦では、準々決勝に進む上位4名を確定し、この後の予選2回戦に進む1回戦5位~20位の16名も決める。

予選2回戦では、やはり準々決勝に進む上位4名を確定する。トリプレット選手権大会の時間と重ならないように、大会本部は2回の予選試合の実施時間を割り振ることになる。

シューティングの際の投球間隔として認められている時間は30秒である。審判員一名がスコアーを採り、ティールールのチームメイトの一人が標的球・障害球のセッティングをする。準々決勝からの試合では、二人のティールールによる対戦形式となる。従って、二人のティールールのいる並列した2つのテランで、同時に対戦することになる。

アトリエ1の6mからアトリエ5の9mまで、一投一投を対戦相手と交互に投球する。投球時間は最大30秒である。対戦は予選1回戦1位と2回戦4位、予選1回戦2位と2回戦3位、予選1回戦3位と2回戦2位、予選1回戦4位と2回戦1位という組み合わせとする。

準決勝では、準々決勝の1位が4位と、2位が3位と対戦する。決勝戦は二人の競技者が同時に対戦することになる。

二者対戦における投球順は上位者からということになる。1回戦で4名が同点だった場合には、まず一投で5得点した回数、次に3得点の回数で上位者を決定する。

予選2回戦へ進む16人の競技資格者については、同点があった場合、得点と同じであったという結果を尊重して、競技資格者を増やすことができる。予選2回戦目の上位4名の決定については、予選1回戦の上位4名と同じ手順となる。

2者が対戦する方式については、通常準々決勝からとなる。この二者対戦で同順位であった場合については、各アトリエの7mの標的に対してのみ連続で5投球し、新たな対戦の得点を最高25点とする。再々度同順位の場合、同じ手順で繰り返す。

標的球や障害球を元の位置に戻すにあたっては、ティールールからの指名を受けたチームメイトたちがその責を負う。

得点結果をスコアーに知らせるために、審判員はテラン毎に一人必要である。加えて、審判員一人か役員一人がティールールのサークルの立ち位置をチェックすることになる。(2つのテランに審判員か役員が1名)

さらに、テラン毎に一人のスコアーがいることになる。1テランに必要な

人員は3名である。2つのテランを使って対戦する場合は4名。

6. **シューティング競技への出場申し込み:** 一か国、一地域に1名のみ。これは申し込む権利がある世界選手権トリプレット競技出場者に限られるが、世界選手権に参加するチームに所属せずにその国、地域を代表する資格のある者についてはこの限りではない。
7. **賞およびタイトル:** 上位4名にメダル(銅2名)が授与され、優勝者には世界チャンピオンのシャツが与えられる。これは国際連盟から表彰台で渡される。優勝者のために国旗が掲揚され、国歌が演奏される。
8. **競技中に突発事故が起きた場合:** (停電、雷雨、迷惑な示威行動《物を投げる行為やレーザー光線照射》、競技者が直接事故に巻き込まれていなくとも、試合は中止されねばならない。なお、試合はできるだけ早く、同じ競技者によりアトリエ1の競技から再開されねばならない。
9. **遅刻:** 最初の呼び出しでは、競技者は競技エリアに入るのに5分間の猶予がある。不在により2回目の呼び出しを受けた場合、5点のペナルティを科せられて試合を始めることになる。もし、2回目の呼び出し後、5分たっても現れなければ敗退となる。

