

JPBU 公式ペタンク競技規則

F.I.P.J.P.のメンバーである各国連盟の全地域に適用可能

目 次

一 般 規 定

第1条	チームの構成
第2条	公認プールの特性
第2条の2	不適格プールに対する制裁
第3条	公認ピュット
第4条	ライセンス

競 技

第5条	正規テラン
第6条	競技の開始：サークルに関する規則
第7条	ピュットを投げる規定距離
第8条	投げたピュットの有効性
第9条	ピュットの無効
第10条	障害物の移動
第10条の2	ピュットあるいはプールの交換

ピュット

第11条	隠れたピュットあるいは移動したピュット
第12条	他の競技中のテランへ移動したピュット
第13条	ピュットが無効になった場合の適用規則
第14条	止められたピュットとその後の位置

プ ー ル

第15条	第1投目とその後の投球
第16条	試合中のプレーヤーと観客の態度
第17条	プールの投球およびテランから出たプール
第18条	無効プール

第19条	止められたボール
第20条	投球に認められる時間
第21条	移動したボール
第22条	自分のボール以外のボールを投げるプレーヤー
第23条	<u>サークルの外から投げたボール</u>

得点と計測

第24条	ボールの一時的な除去
第25条	得点の計測
第26条	<u>取り除かれたボール</u>
第27条	ボールあるいはピユットの移動
第28条	ピユットから同距離のボール
第29条	ボールあるいはピユットに付着した異物
第30条	抗議

規 律

第31条	不在チームあるいは不在プレーヤーに対する罰則
第32条	遅刻プレーヤーの到着
第33条	プレーヤーの変更
第34条	<u>制裁</u>
第35条	悪天候
第36条	競技の新たな段階
第37条	<u>スポーツマンシップの欠如</u>
第38条	無作法な言動
第39条	審判員の義務
第40条	ジュリーの構成と決定

一 般 規 定

第1条 チームの構成

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。

トリプルスでは、各プレーヤーが2球ボールを用いる。

ダブルスとシングルスでは、各プレーヤーが3球ボールを用いる。

この他のすべて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、以下の特性に適合するボールで行われる。

1)金属製であること。

2)直径が、7.05cm(最小)と8cm(最大)の範囲内であること

3)重さが、650g(最小)と800g(最大)の範囲内であること。ボールに刻まれたラベル(製造者の商標)と重さを示す数字が常に判読できること。

11歳およびそれ以下を対象とする特別試合では、重さ600g、直径65mmのボールを使用することができる。但し、公認された商標のひとつにより製造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。原則として、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をすることは、堅く禁じる。

但し、プールの製造規格書に従い、プレーヤーの姓や名（あるいはイニシアル）同じく多様なロゴや略号を刻印することはできる。

第2条の2 不適格プールに対する制裁

前条第4)項の規定に違反したすべてのプレーヤーは、そのチームメート(1人あるいは複数)とともに、直ちに大会失格となる。

もしプールが、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、あるいは前条第1)項、第2)項および第3)項の規格に適合しない場合、プレーヤーは、そのプールを取り換えなければならない。別のセットと交換することもできる。

これら3項に関するプレーヤーによる抗議は、競技開始前のみ受け入れられる。プレーヤーは従って、自チームおよび相手チームのプールが前述の規格に適合していることを確認するのが望ましい。

前条第4)項に基づく抗議は、競技中いつでも受け入れられるが、メーヌとメーヌの間に行なわれなければならない。但し、第3メーヌ以降は、相手プ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、相手チームのスコアに3点が加えられる。

審判員あるいはジュリーは、いつでも、1人あるいは複数のプレーヤーのプ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。

直径は、30mm(許容: ±1mm) 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、各プレーヤーはライセンスを提示しなければならない。同じく、本部のコントロールテーブルに預けている場合を除き、審判員または相手チームから求められたときも、提示しなければならない。

競 技

第5条 正規テラン

ペタンク競技は、あらゆるテランで行われる。但し、大会組織委員会あるいは審判員の決定により、出場チームにテラン・デリミテ（画定されたテラン）で対戦するよう求められることがある。この場合、各国選手権大会および国際大会に使用するテランは、以下の最低寸法がなければならない：15m × 3m。

その他の大会については、各連盟が、下部団体に対しテランの最低寸法の変更を認めることができる。但し、12m × 3m 以下にならないことを条件とする。

競技テランが縦方向に連なっている場合、レーンのエンドラインが、アウトラインと見なされる。

テランが柵で囲まれている場合、柵は、競技テランの外周から最低1m離れていなければならない。

試合は13点制で行われるが、ブル、カドラージュなどの試合は11点制とすることができる。

大会によっては、時間制限を設けた試合により運営することができる。

第6条 競技の開始：サークルに関する規則

両チームのどちらがテランを選び最初にピュットを投げるかを定めるため、

プレーヤーは、コイントスなどをしなければならない。

主催者によってテランが割り当てられている場合、ビュットは指定のテラン上に投げなければならない。当該チームは、審判員の許可なく他のテランに移ることはできない。

コイントスなどで勝ったチームのいずれかのプレーヤーがスタート地点を選び、全プレーヤーの両足が完全に入る大きさのサークルを地面に描くか置く。但し、描かれたサークルは、直径が 35cm 未満、50cm 以上であってはならない。ポータブルサークルの場合、堅い材質でなければならない、内径を 50cm (許容：±2mm) とする。

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。

投球サークルは、その権利を有するチームが 3 回続けて投げるまで有効であり、すべての障害物から 1m 以上離れたところに描く (か置く)。フリーテランでの大会においては、使用中の他の投球サークルから 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、これから使用するサークルの近くにある、すべての投球サークルを消さなければならない。

サークル内は、メニュー中いつでも砂利や小石を取り除くことができるが、メニューの終了時、元に戻さなければならない。

サークルは、禁止地域とは見なされない。

両足は、サークル内に完全に入って踏んではならず、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。例外として、下肢が不自由な障害者は、片足のみをサークル内に置くことが認められる。

車椅子で移動するプレーヤーは、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。

チーム内のビュットを投げたプレーヤーが、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

プレーヤーによって投げられたビュットが有効であるためには、以下の条件を満たさなければならない。

- 1) 投球サークルの内側からビュットまでの距離が、以下のようであること。
 - ミニムの場合、最低 4m から最大 8m。
 - カデの場合、最低 5m から最大 9m。
 - ジュニアおよびシニアの場合、最低 6m から最大 10m。
- 2) 投球サークルが、すべての障害物から最低 1m 離れていること。
- 3) ビュットが、すべての障害物ならびに禁止テランの最も近い境界から最低 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いて直立したプレーヤーから見えること。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、審判員が最終の判定を行なう。

次メニューでは、前メニュー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。但し、以下の場合を除く。

- サークルが、障害物から 1m 未満に位置するようになる場合。
- ビュットをすべての規定距離に投げられない場合。

第 1 の場合、プレーヤーは、障害物から規定の距離を置いてサークルを描くか置く。

第 2 の場合、プレーヤーは、前メニュー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投げられない場合にのみ適用される。

もし、同一チームが 3 回続けて投げても上に規定する条件に入らなかった場合、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、サークルの位置は以後、変えることができない。

3 回投げるための最大時間は、1 分である。

いずれの場合も、始めにピュットを3回投げて失敗したチームが、最初のボールを投げる。

第8条 投げたピュットの有効性

もしピュットが、審判員、プレーヤー、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、投げ直さなければならない。その際、この投球は、チームあるいはプレーヤーが権利を有する3回の投球回数には数えない。

ピュットに続き、最初のボールが投げられた後でも、相手チームはピュットの規定位置につき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、ピュットとボールは投げ直す。

ピュットを投げ直すためには、両チームがピ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。いずれかのチームがこれとは異なる対応をした場合、そのチームはピュットを投げる特典を失う。

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

第9条 ピュットの無効

ピュットは、以下の6つの事例のいずれかに該当する場合、無効である。

- 1) ピュットが禁止テランに移動した場合。たとえ正規テランに戻ってきても無効である。正規テランの境界上に跨っているピュットは、有効である。正規テランの境界あるいはアウト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、ピュットは無効である。ピュットが自由に浮く水溜りは禁止テランと見なされる。
- 2) 正規テランで、移動したピュットが、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。但し、ピュットがボールによって隠されている場合は無効ではない。審判員は、ピ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、投球サークルから 20m (ジュニアおよびシニアの場合) または 15m 以上 (カデおよびミニムの場合)、あるいは 3m 未満に移動した場合。
- 4) 線引きされたテランにおいて、ビュットが、横に隣接する使用中のテランをひとつ以上越えるか、レーンのエンドラインの外に出た場合。
- 4の2) 単一テラン上で行われている時間制限を設けた試合において、ビュットが、割り当てられたレーンから外に出た場合。
- 5) 移動したビュットが見つからない場合。その際、ビュットを探す制限時間は5分である。
- 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。

第10条 障害物の移動

プレーヤーは、競技テラン上のいかなる障害物も取り除いたり、移動させたり、潰したりしてはならない。但し、ビュットを投げるプレーヤーが、自分のブルのひとつで地面を 3 回までたたき、着地点の状態を調べることは許される。さらに、投球しようとするプレーヤーまたはチームメイトの 1 人は、以前投げられたブルによってできたと思われる窪みをひとつ埋めることができる。

上記の規則を遵守しないプレーヤーは、第 34 条の「規律」に定める制裁をこうむる。

第 10 条の 2 ビュットあるいはブルの交換

以下の場合を除き、プレーヤーが、試合中にビュットあるいはブルを交換することを禁じる。

- 1) ビュットあるいはブルが見つからない場合。探す時間は 5 分に制限される。
- 2) ビュットあるいはブルが割れた場合。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あるいはボールと置き換える。次メーヌにおいて、当該プレーヤーは、新しい揃いのセットを用いることができる。

ビュット

第 11 条 隠れたビュットあるいは移動したビュット

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、それらの物を取り除く。

静止していたビュットが、例えば、風あるいはテランの傾斜などが原因で移動した場合、マーキングされていれば、元の位置に戻す。

ビュットが、偶発的に審判員、プレーヤー、観客、他のテランから来たボールあるいはビュット、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も同様である。

あらゆる異議を避けるため、プレーヤーは、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あるい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 他の競技中のテランへ移動したビュット

メーヌ中、ビュットが他の競技中のテラン（線引き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。

このビュットを使用中のプレーヤーは、必要があれば、他のテランのプレーヤーによって始められているメーヌの終了を待ち、自チームのメーヌを完了させる。

本条の適用対象となるプレーヤーは、忍耐と礼節を示さなければならない。

次メーヌ、両チームは、割り当てられていた元のテランで試合を続行し、ビュットを、第7条の規定に従い、移動する前の地点から再び投げる。

第13条 ビュットが無効になった場合の適用規則

メーヌ中、ビュットが無効になった場合、以下の3つの事例のいずれかが適用される。

- 1) 両チームにブルが残っている場合、そのメーヌは無効である。
- 2) 一方のチームにのみブルが残っている場合、手持ちのブルの数がこのチームの得点となる。
- 3) 両チームともブルが無い場合、そのメーヌは無効である。

第14条 止められたビュットとその後の位置

- 1) ビュットが、ブルに当てられて、観客あるい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、ブルに当てられて、正規テラン内にいるプレーヤー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、以下のいずれかを選択する。
 - 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と停止地点の延長線上の任意の場所に置く。
但し、サークルから最大 20m (カデとミニムの場合は 15m) までとし、ビュットが見えること。

前号 b)および c)は、あらかじめビュットがマーキングされている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。

ブルに当てられて、ビュットが、いったん禁止テランに入った後に正規テランに戻った場合、無効と見なされ、第13条の規定が適用される。

ブル

第 15 条 第 1 投目とその後の投球

メーヌの第 1 投目は、コイントスなどで勝つか最後に得点したチームのプレーヤーが投げる。続いて、得点しなかったチームが投げる。

プレーヤーは、ボールをポルテするのに、いかなる物の助けも借りたり地面に線を引いてはならず、着地点をしるしてもいけない。最後のボールを投げる際、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、1 球ずつ投げなければならない。

一度投げたすべてのボールは、投げ直しできない。

但し、投球サークルとピュットの間で、別のテランから来たボールあるいはピュット、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。

ボールあるいはピュットを湿らすことを禁じる。

プレーヤーは、ボールを投げる前に、すべての泥あるいは付着物を取り除かなければならない。違反した場合、第 34 条に定める制裁が科される。

第一投目のボールが禁止テランに入った場合、今度は相手チームが投げる。以後、正規テランにボールが留まるまで、交互に投げる。

ティールあるいはポワンテの結果、正規テランにいかなるボールも無い場合、メーヌの無効に関する第 28 条の規定が適用される。

第 16 条 試合中のプレーヤーと観客の態度

プレーヤーがボールを投球するために与えられた規定の時間内、観客およびプレーヤーは、最大限、静粛にしていなければならない。

相手チームは、歩いたり身動きしたり、プレーヤーの妨げになるような行為は一切してはならない。チームメイトのみが、ビュットと投球サークルの間に位置することができる。

相手チームは、ビュットの先あるいは投球するプレーヤーの後方に控え、いずれの場合も競技の方向に対して横側、且つプレーヤーまたはビュットから最低 2m 離れていなければならない。

審判員の警告後も、これらの規則を守らず執拗に行為を繰り返すプレーヤーは、大会失格となることがある。

第 17 条 ブールの投球およびテランから出たボール

何者も、試合中にボールを試し投げすることはできない。この規則を守らないプレーヤーには、第 34 条の「規律」に定める制裁の科されることがある。

メニュー中に、割り当てられたレーンから外に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

すべてのボールは、禁止テランに入り次第、直ちに無効となる。正規テランの境界上に跨っているボールは有効である。ボールは、正規テラン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。線引きされたテランにおいて、ボールが、横に隣接する使用中のテランをひとつ以上越えるか、レーンのエンドラインの外に出た場合も同様である。

単一テラン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、割り当てられたレー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。

いったん禁止テランに入ったボールが、テランの傾斜か障害物（動いているか静止しているかに拘わらず）の影響で競技テランに戻った場合、直ちにこれを競技から取り除き、禁止テランへの移動後、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。

すべての無効ブールは、直ちに競技から除かなければならない。この措置を怠った場合、相手チームの投球終了と同時に、有効と見なされる。

第19条 止められたブール

投球後、観客あるいは審判員によって止められるか方向を変えられたすべてのブールは、停止位置のままとする。

投球後、そのブールが属するチームのプレーヤーによって無意識に止められるか方向を変えられたすべてのブールは、無効である。

ポワンテ後、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ブールは、プレーヤーの希望により投げ直すか、停止位置のままとする。

ティールするかティールされたブールが、プレーヤーによって無意識に止められるか方向を変えられた場合、その相手チームは以下のいずれかを選択することができる。

- 1) ブールを停止位置のままとする。
- 2) ブールを元の位置と停止地点の延長線上に置く。但し、競技可能なテラン内のみとし、ブールがマーキングされていることを条件とする。

動いているブールを意図的に止めるプレーヤーは、そのチーム同様、進行中の試合から直ちに失格となる。

第20条 投球に認められる時間

ピュットが投げられた後、すべてのプレーヤーは、ブールを投げるのに最大1分の時間を有する。この制限時間は、ピュットまたは直前に投げられたブールが停止してから計られ、もし得点の計測が必要な場合は、計測の終了時から計られる。

同様の規則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分が認められる。

この制限時間を守らないすべてのプレイヤーは、第34条の「規律」に定める罰則をこうむる。

第21条 移動したボール

停止したボールが、例えば、風あるいはテランの傾斜によって移動した場合、元の位置に戻す。プレイヤー、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ボールについても同様である。

すべての異議を避けるため、プレイヤー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は、いかなる抗議も認められなく、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。これに対し、試合中投げられ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るプレイヤー

自分のボール以外のボールを投げるプレイヤーは、警告を受ける。但し、投げられたボールは有効であり、必要であれば計測の後、直ちに置き換えなければならない。

同一試合中に同じ過ちを繰り返した場合、違反プレイヤー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23条 サークルの外から投げたボール

ビュットを投げたサークルの外から投げたすべてのボールは無効であり、もしマーキングされていれば、それが通過中に移動させたすべてのものを元の位置に戻す。

但し、相手チームは、アドヴァンテージルールを適用し、ボールの有効を宣告する権利を有する。その場合、ポウンテあるいはティールされた

ボールは有効となり、それが移動させたすべてのものは現状のままとなる。

得点と計測

第 2 4 条 ボールの一時的な除去

得点の計測の際、対象となるビュットとボールの間にあるボールおよび障害物は、マーキングの後、一時的に移動させることができる。計測後、取り除いたボールと障害物は元の位置に戻す。障害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 2 5 条 得点の計測

得点の計測は、最後に投げたプレーヤーかチームメイトの 1 人の役割りである。1 人のプレーヤーに続いて、相手チームも常に計測する権利を有する。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、審判員の判断を求めることができ、それが最終判定とされる。

計測は、適切な用具を用いて行なわなければならない、各チームは、それをひとつ所持していることが必要である。

足を用いて計測することは厳に禁じる。この規則を守らないプレーヤーは、第 34 条の「規律」に定める罰則をこうむる。

第 2 6 条 取り除かれたボール

プレーヤーが、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。

メーヌの終了に際し、得点を数える前に取り除かれたすべてのボールは無効である。このことに関しては、いかなる抗議も認められない。

第 2 7 条 ボールあるいはビュットの移動

プレーヤーの1人が、計測中に、ビュットあるいは優劣の対象となるブールのひとつを移動させた場合、チームは、その得点を失う。

得点の計測に際し、審判員が、ビュットあるいはブールを動かすか移動させた場合、公正に判定する。

第28条 ビュットから同距離のブール

ビュットに最も近い2つのブールが、それぞれ別のチームに属し同距離にある場合、以下の3つの事例のいずれかが適用される。

- 1) 両チームともブ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にビュット権が属する。
- 2) 一方のチームにのみブ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ブールより近いブールの数が得点となる。
- 3) 両チームにブ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、次に相手チームが投げる。以後、いずれかのチームが得点するまで交互に投げる。一方のチームにのみブールが残った場合、前項の規定が適用される。

メーヌの終了時、いかなるブールも正規テラン上に無い場合、メーヌは無効となる。

第29条 ブールあるいはビュットに付着した異物

ブールあるいはビュットに付着した異物は、得点の計測を行なう前に取り除かなければならない。

第30条 抗議

すべての抗議は、それが認められるためには、審判員に対して行なわなければならない。試合が終了し次第、いかなる抗議も認められない。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、ブールなど）を行なう責任を負う。

規 律

第 3 1 条 不在チームあるいは不在プレイヤーに対する罰則

試合の組合せ抽選およびその結果の発表時、プレイヤーは、コントロールテーブルに集合していなければならない。抽選結果の発表から 15 分後、競技テランにいないチームには 1 点の罰則が科され、相手チームに与えられる。この制限時間は、時間制限を設けた試合の場合、5 分に短縮される。

制限時間経過後は、5 分遅れるごとに、罰則として 1 点が加算される。

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の場合も、大会中、同様の罰則が適用される。

試合開始あるいは試合再開から 1 時間経過しても競技テランに現れないチームは、大会からの失格を宣告される。

プレイヤーの揃わないチームは、不在プレイヤーを待つことなく試合を始めることができる。但し、不在プレイヤーのボールを使用することはできない。

いかなるプレイヤーも、審判員の許可なしに、試合を欠場あるいは競技テランを離れることはできない。許可されない場合、本条および次条の規定が適用される。

第 3 2 条 遅刻プレイヤーの到着

メーヌの開始後に不在プレイヤーが現れた場合、進行中のメーヌには加われない。次メーヌからのみ競技への参加が認められる。

不在プレイヤーが、試合開始後 1 時間以上経過して現れた場合、その試合に参加するすべての権利を失う。

チームメイトがその試合に勝った場合、当該プレイヤーは、出場選手登

録していれば次の試合から参加できる。

大会がブル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。

メーヌは、ピュットが規定通り競技テラン内に位置したとき、開始したものと見なされる。

第33条 プレーヤーの変更

ダブルスでは1人、トリプルスでは1人あるいは2人のプレーヤーの変更が、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。但し、交代するプレーヤーが、他のチームのメンバーとして大会に登録されていないことを条件とする。

第34条 制裁

競技規則を遵守しないプレーヤーは、以下の制裁をこうむる。

- 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取り消し
- 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取り消し
- 4) 違反プレーヤーの、その試合の出場停止
- 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

降雨の場合、いったん開始したすべてのメーヌは、終了しなければならない。但し、不可抗力によるメーヌの中断あるいは中止につき唯一の決定権を有する審判員とジュリーが、これとは反する決定を下した場合、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）開始の通告後、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求めた後、競技の円滑な進行に必要であると判断される、すべての措置あるい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

スポーツマンシップの欠如ならびに観衆、大会関係者あるいは審判員に対する敬意の欠如を示す試合を行なうチームは、大会失格とされる。この失格は、試合結果の非公認ならびに第38条に定める制裁の適用を伴うことがある。

第38条 無作法な言動

大会関係者、審判員、他のプレーヤーあるいは観客に対し無作法な言動、いわんや暴力行為を働くプレーヤーは、その違反の重大さに応じ、以下のひとつあるいは複数の制裁をこうむる。

- 1) 大会からの失格
- 2) ライセンスの取消し
- 3) 賞品などの没収あるいは返還

違反プレーヤーに対して科される制裁は、そのチームメイトにも適用されることがある。

制裁1)は、審判員により科される。

制裁2)は、 Juryにより科される。

制裁3)は、大会組織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連盟に送付する。

いずれの場合も、当該連盟の理事会が最終的な裁定を下す。

各プレーヤーには、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すべてのプレーヤーは、大会失格となることがある。

第 39 条 審判員の義務

大会運営のため任命された審判員は、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、その決定に従うことを拒否するすべてのプレーヤーあるいはチームを大会から失格させる権限を有する。

ライセンス所有者が資格停止中の観客が、その言動により競技テラン上のもめごとの原因となった場合、連盟への報告対象となる。連盟は、過ちを犯した者を、制裁の種類を決定する規律委員会に召喚する。

第 40 条 ジュリーの構成と決定

競技規則に定めないすべての事例は審判員の判定に委ねられ、審判員はジュリーの意見を求めることができる。ジュリーは、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、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、委員長の意見が優越する。

注：本規則は、2008年11月13日、ダカール（セネガル）での F.I.P.J.P.国際会議において承認された。

（付記：本文中、赤のアンダーラインを施した部分が、今回の新競技規則におけるイタリック体による変更および強調部分を示す。）