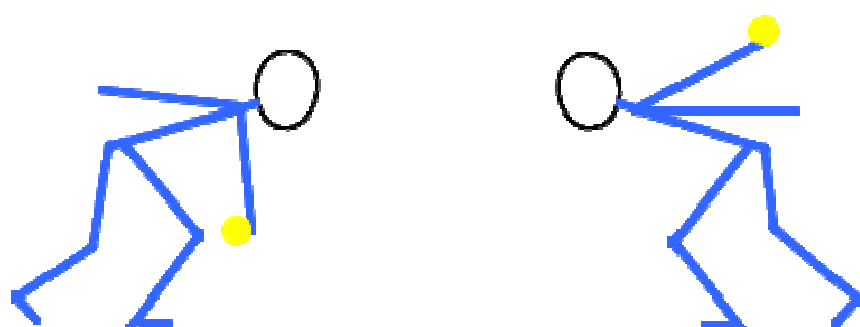


スポールブール国際競技規則

2014年版



Japan Pétanque Boules Federation
公益社団法人 日本ペタンク・ブール連盟

この国際競技規則は、1999年11月18日のリヨンでの会議、2001年9月20日のクラニでの会議、2011年9月9日のフェルトレでの会議、2013年11月14日のバイアブランカでの会議および2004年・2007年の理事会にて承認されたものである。

本冊子は、国際ブール連盟が発行したものを公益社団法人日本ペタンク・ブール連盟が日本語訳したものである。

第1部 用語集

国際競技規則で使用されている用語の定義

バゲット (Baguette) : ビュットやボールの位置をマーキングし、ティールマークをトレースし、コートラインを引くための金属製の棒(第3条)。

ビブロン (Biberon) : ボールとビュットがほぼ隣接した状態を指す(特別なケース: 第57条)。

ボール (Boule) : 国際競技規則で定められた直径・重量・硬さの仕様に合致した金属球(第1条)。

無効となったボールまたはビュット (Boule ou but annulé) : 審判員から無効を宣告されたため、あるいは国際競技規則に従って投球を禁止された、またはメーヌが終わるまでコートから除外されたボールまたはビュット。

位置を変えられた、または動かされたボールまたはビュット (Boule ou but déplacé ou dérangé) : マーキングの交点からその中心がずれたボールまたはビュット。

ビュット (But) : 国際競技規則で定められた仕様に合致した木製球(第2条)。

コート (Cadre) : プレーが行われる区画(図2~5参照)。

カロー (Carreau) : ティールしたボールが他のボールまたはビュットに接触した後にコートから外に出なかった場合、そのボールの状態を指す用語。

投球 (Coup) : ポワンテやティールを指す。

等距離 (Equidistance) : ビュットに最も近い2つのボールがビュットから同じ距離にあり、しかもその2つのボールがそれぞれ異なるチームのものの場合、それらのボールは等距離にあるという。

ビュットの投入とメーヌ (Jet de but ou mène) : ビュットを最初に投入する権利のあるプレーヤーの手から最初にビュットが離れる瞬間から始まるゲームのこと。ビュットがレギュラー投球または相手チームの受け入れたイレギュラー投球によってアウトとなった場合、または双方の持ちボールの最後の1球のプレー結果が出た際(双方とも投球できるボールがなくなった際)にもメーヌが終了する。

プレー (Jouer) : ポワンテやティールを行うこと指す。

ライン (Lignes) : コートの境界を示し、またコートのエリアを分割する線。

ビュット/ボール (Objet) : フランス語でビュットとボールの区別なく指す用語。

落下点の痕跡 (Point de chute) : ポワンテまたはティールされたボールが最初にコートに接地した際、そこに残った痕跡を指す用語。

ポワンテ (Pointer) : ボールをビュットにできる限り近い地点に転がして止めようとする投球。

ボールスタンド (Porte-boule) : ボールを置く台。

予選の組 (Poule) : 3ないし5チームが集まり、その中で2または3チームのみが次の試合に勝ち進める競技形式。

ティールマーク (**Raie de tir**) : 相手が宣言したボールまたはビュット、またはレギュラーティールされたボールまたはビュットの手前 50cm に、バケットでトレースされた弧線 (図 9~18 参照)。

強制的に適用される規則 (**Règlements en vigueur**) : 大会においては、様々な規則が適用される。

国際競技規則の他に適用される規則としては以下のようなものがある。

- 1) 国際ブール連盟主催の大会や会議の公式規則
- 2) 各国の連盟主催の大会の公式規則

マット (**Tapis**) : ティール競技で使用される用具。

ポイントを得る (**Tenir le point**) : 相手チームのビュットに最も近いボールよりもさらにビュットの近くに自チームのボールを位置させること。

チームの服装 (**Tenue vestimentaire des équipes**) : 国際大会については国際ブール連盟、その他の大会についてはそれに関連する連盟が服装の制限を規定する。選手は審判員や観戦者と一目で見分けられる服装である必要がある。

ティール (**Tirer**) : ボールを放物線状に投げ、一つまたは複数のボールまたはビュットに当てて弾き飛ばそうとする投球。

第2部

第1章 用具およびコート

第1条 ボール

A. ボールの仕様

使用されるボールは、国際ボール連盟(以下 FIB と記載)の決定した規定に厳格に適合し、公認された規則に合致したものでなければならない。

ボールは、化学構造が均質な金属または合金でなければならない。

ボールは中空でも、そうでなくともよい。中空でない場合には、中が液体、不安定な化合物(ガス)、または危険な化合物であってはならない。ボールの中に詰め物がある場合、それは静止状態のもので、ボール使用後もその安定性が維持されるものでなければならない。

ボールは以下の規格でなければならない。

- 許容誤差が 0.2mm の球形であること。
- 安定性があり、ボール全体の偏心誤差が 1.1%を越えないこと。
- ロックウェル硬度(ダイヤモンド円錐圧子・150kgの試験荷重)が 20 と 30 の間であること。
- 直径が 90mm と 110mm の間であること。
- 重量が 900g と 1,200g の間であること。

着色を目的として、ボール表面は別の物質を含めることも許容される。この物質の割合は、表面面積の 27%を超えてはならず、これにより硬度が規定を外れてはならない。また、この充填物は、ボールからはみ出したり、埋没してはならず、ボールの中の詰め物の一部でなければならない。

ティールゲームで使用されるターゲットボールと障害ボールおよび初心者用のボールでは、上記の制限から除外される。

子供(アンダー14)および女性は、より小さくて軽いボールを使用することができる。各国の連盟では、その地域に限定されたボールの仕様が決定される。

国際試合における子供および女性用ボールの規格は以下の通りである。

- 直径の最小は 88mm
- 重量の最小は 800g

B. ボールの検査

大会で使用される FIB 公認ボールは、ボールの公認と検査に関する FIB 規定に基づいた仕様書の通りでなければならない。

検査は、国際大会において、パリ国立試験場認可の検査機器を使って行われ、違反ボール使用については全てその相応な懲戒手続きが FIB に確認される。

各国の連盟は、その管理下にて行われる大会のために、大会組織委員会立会いのもとに前述したような機器による検査を行い、違反とされたボールを押収し、適切な懲戒手続きをするための、審判員に認められた規定を設けることができる。

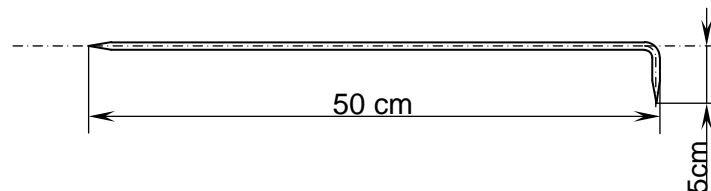
第2条 ビュットの仕様

ビュットの直径は35mmから37mm、重量は 25 ± 2 g、木製で、無着色または均一な色で塗られており、刻みがつけられたり重しがつけられたりしてはならない。

例外：プレジジョンでは、ターゲットビュットは白、障害ビュットは赤でなければならない。

第3条 バケットの仕様

図1: バケット



太さは直径4mmから6mm。

バケットは、折りたたみ式であったり分解式であっても良く、機能のついた付属物があっても良いが、太さは図1の規定が厳格に適用される。

第4条 コートの仕様

ゲームは長方形のコート内で行われる。その寸法は以下の通り。

長さ：27.5m (± 5 cm までの誤差は許容範囲)

最大幅：4m

最小幅：2.5m

エンドラインには、最低20cmの高さのボール止めを設けなければならない。

FIBによって認められた明白な例外措置を除き、公式の国際大会においては、幅は少なくとも3mなければならない。



図 2: コート

コートラインの各名称

- A: フットライン
- B: ファーストライン
- C: セカンドラインまたはマキシマムライン
- D: サードラインまたはアウトライン
- E: フォースラインまたはエンドライン
- F: サイドライン

コートの区分

- ①: センターエリア
- ②: ビュット投入ゾーン
- ③: 予備ゾーン(2mゾーン)
- ④: バックエリア
- ②+③: プレーゾーン
- ②+③+④: 7.5mゾーン

コートライン

バゲットを使用してラインを引かなければならない。

図 3: 成人およびアンダー18用のコート

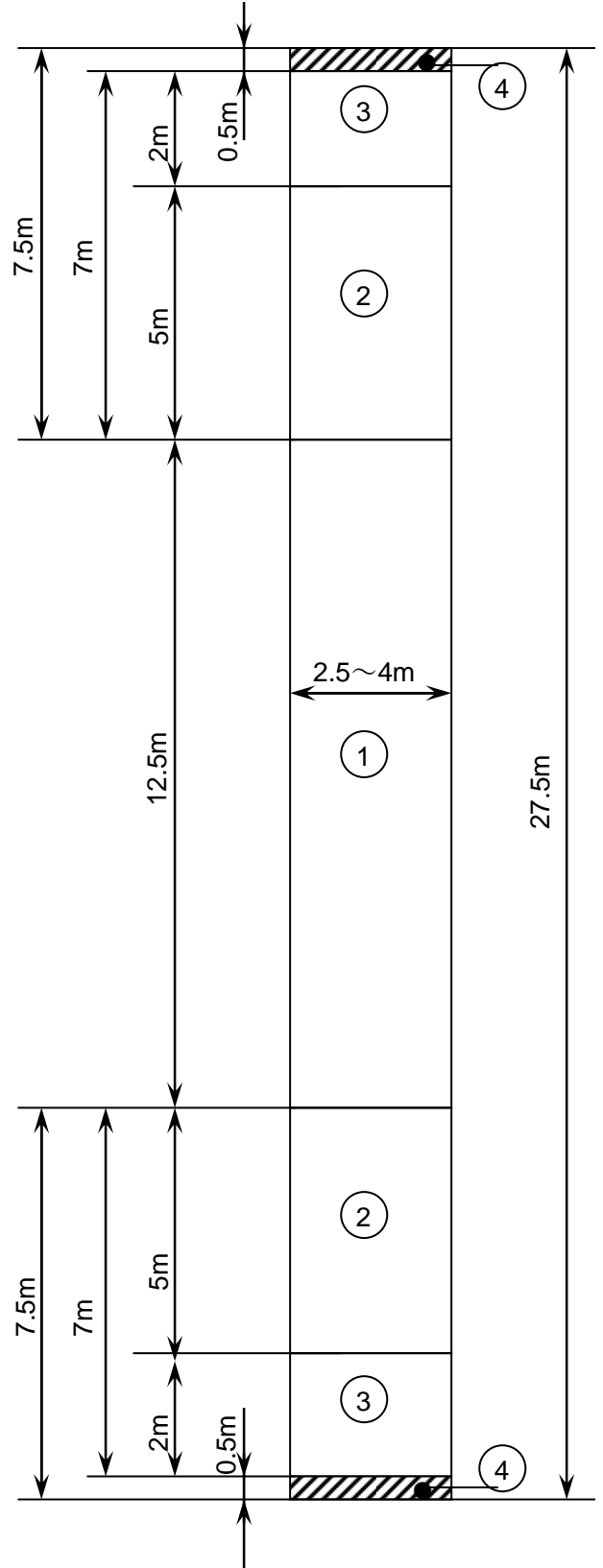


図 4: 女子用のコート

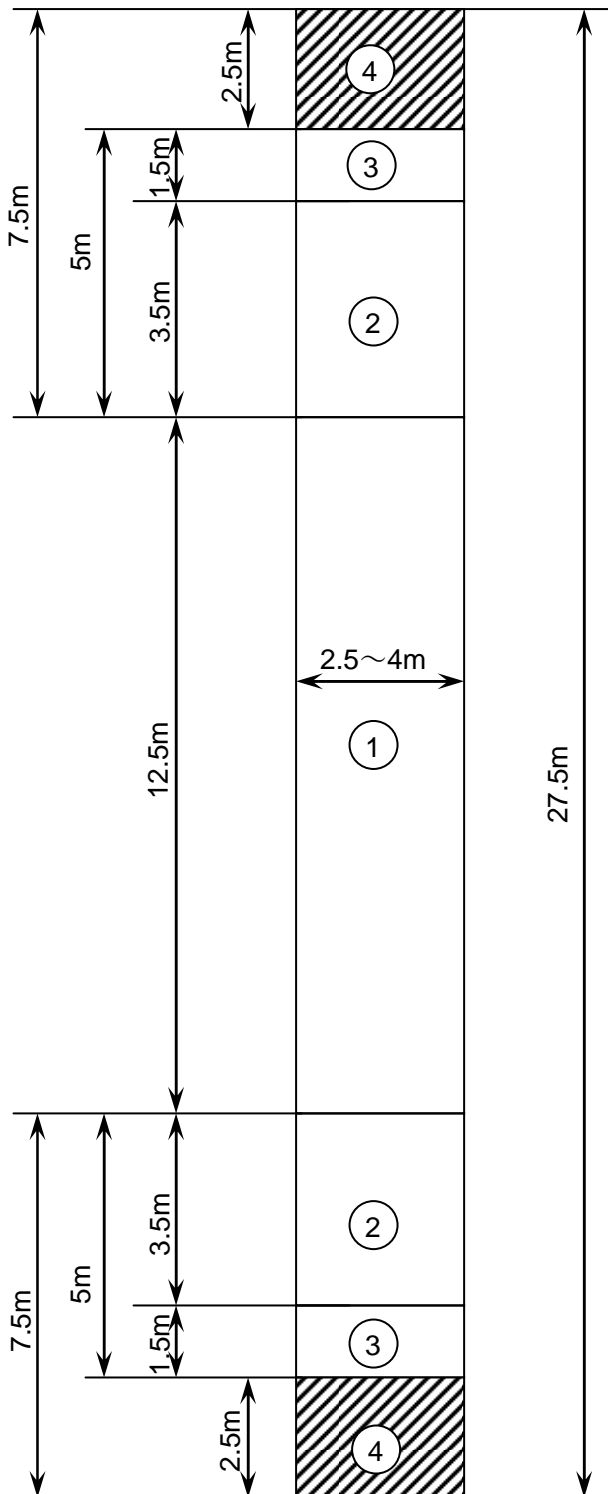
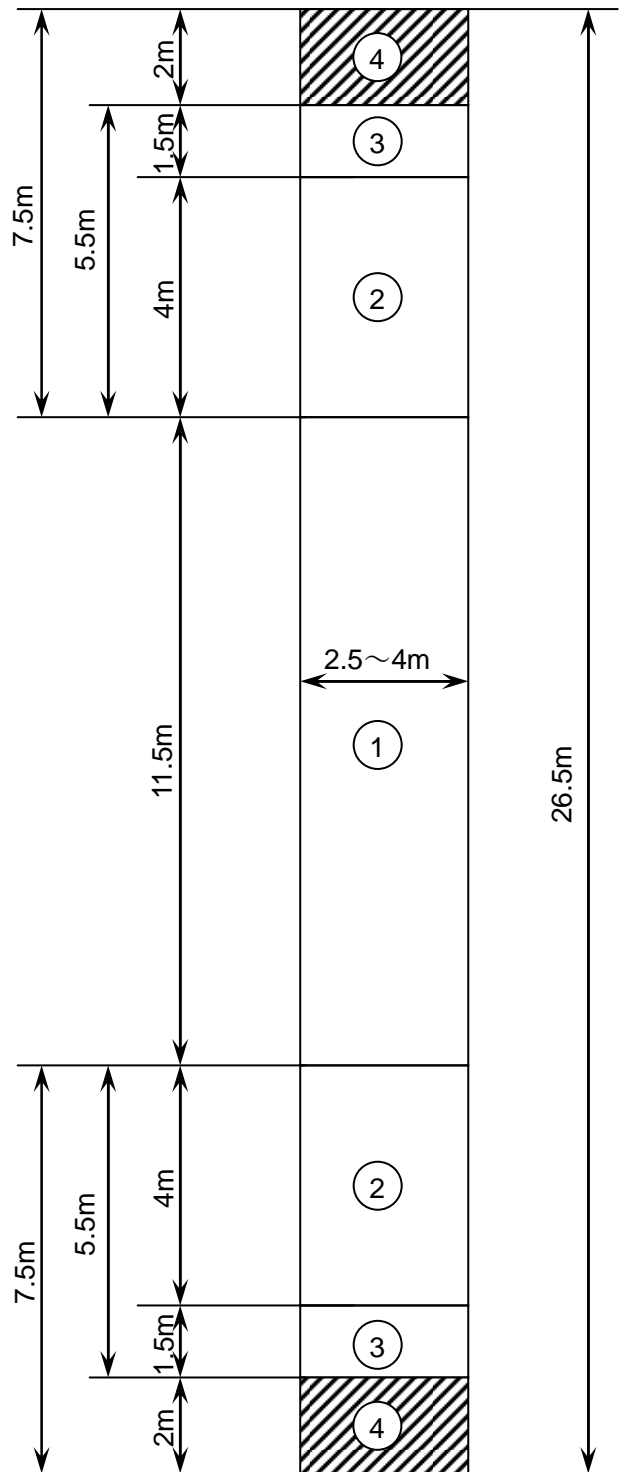


図 5: アンダー14用のコート



第2章 競技

第5条 ゲームの原則

各自の持ちボールを、ビュットと呼ばれる標的球にできる限り近づけることが、このゲームの原則である。そして各プレーヤーが、相手ボールよりさらにビュットに近づくように、ポワンテするか、または相手ボールを弾くためティールすることによってゲームが展開する。

第6条 ゲームの展開

メーヌの始めに、ビュットを投入する権利を得たチームがビュットを投入し、続いて最初のボールでポワンテする。次に、ポイントを持たない(相手チームのボールよりビュットにさらに近い地点に味方チームのボールがない)チームが、ポワンテまたはティールによってポイントを得る(相手側チームのボールよりビュットにさらに近い地点に味方チームのボールを位置させる)まで、プレーを続ける。一方のチームが持ちボールをすべて使い果たした場合、その相手チームがプレーを続け、ポワンテまたはティールによってより多く得点できるように試みる。この時、ビュットに対してティールすることもできる。

両チームにボールが残っているうちに(レギュラー投球または相手チームがイレギュラーを受け入れたことにより)ビュットがアウトになった場合、同じ方向で再度最初からプレーを行う。この場合、新たなビュットの投入は、直前にビュットを投入したチームが再度行う。それ以外の場合、次のメーヌは反対方向に向かって行われる。

第7条 得点の数え方

両チームとも持ちボールを使い果たした時点で、相手チームのビュットに最も近いボールよりも、ビュットに近い味方ボールがすべて得点になる。持ちボールが全て使い果たされなくとも、相手チームが得点を与えた場合はそれを受け入れ、そのメーヌを終わりとすることもできる。

一方のチームにしか持ちボールが残っていない時に(レギュラー投球または相手チームがイレギュラーを受け入れたことにより)ビュットがアウトになった場合、まだ投球されていないボールの数が得点となる。この場合、得点をあげたチームが次のメーヌのビュット投入を行う。

両チームとも得点を得られなかった場合は、その前にビュットを投入したチームが再度ビュット投入を行う。

第8条 得点および競技時間

競技プログラムや掲示には、ゲームの勝利に必要な得点数、そして試合の最長競技時間が決められている場合には試合時間についても、告知されなければならない。その得点数は7点から13点の間でなければならない。1 試合の最長競技時間は3時間を越えてはならない。いずれにしても、競技時間についてはその競技の終了時刻を決めなければならない。1時間とするのが一般的である。しかし、審判員との合意の上で、組織委員会が得点数と競技時間を削減することはできる。その場合、得点数は7点より少なくしてはならず、また時間は1時間より短くしてはならない。

第9条 勝敗

メーヌの終了時、まだ試合終了時間に達しておらず、また両チームとも勝利得点数に達していない場合、次のメーヌに入らなければならない。

試合に勝つチームは次の通りとする。

A. 時間内で勝利に必要な得点数を最初にあげたチーム。

B. 時間の終了時(その時進行中のメーヌが終わった時点)に、相手より多く得点したチーム。

規定の試合時間後に両チームの得点が同一の場合、その大会の規定で同点が認められない時は、下記 C 項に定められた形式の、ビュットを無効にもアウトにもできない追加のメーヌを行う。

この追加のメーヌが終了しても同点の場合には、下記 D 項に定められた形式のポワンテ戦によって、試合の勝者を決定する。

C. ビュットを無効にもアウトにもできないメーヌ。

原則： ティールまたはポワンテにより、ビュットがアウト、またはその位置を動かされた場合、ビュットはその状況がどうであれ、強制的に元の位置に戻される。

特別なケース： ボールが(一部であれ全体であれ)ビュットの位置を占めた場合

1. ビュットは元の位置に戻される。
2. そのボールが投入されたボールに当たって動かされたものであれば、元のマーキングの直角点とビュットのマーキングの直角点とを結ぶ、ちょうどその線上に、そのビュットに接触させて置かれる。
3. そのボールが直接投入されたボールであれば、投げられた方向(できるだけ可能な限り)からビュットの前面に接触させて置かれる。ただし、このボールをアウトとするような位置に置いてはならない。
4. 投入されたボールが、投入後にビュットの位置を占めることになったボールの元の位置に止まった場合は、投入後にビュットの位置を占めているボールは可能な限り元あった地点に近い位置に、投入されたボールの位置を動かすことなしに、ビュットに接触して置かれる。
5. 複数のボールにより、ビュットを元の位置に戻すことが妨げられている場合は、それぞれに同様の措置がとられる。

D. ポワンテ戦

1. ビュットはその位置に残される。
2. すべてのボールを取り除く。
3. 直前にビュットを投入したチームがポワンテを行う。
4. 審判員はその位置をマーキングし、ビュットまでの距離を測定する。測定後、ボールを取り除く。いかなる場合においても、ビュットは測定前にあった場所に戻される。
5. 相手チームがポワンテを行い、審判員は同様の操作を行う。

相手チームよりビュットの近くにポワンテを行ったチームが勝利を得る。等距離の場合は、再度 1.から繰り返され、等距離が解消されるまで行われる。

第3章 プレーヤーの権利と義務

1. チーム、用具、マーキング、位置の移動、測定

第10条 チームの構成

チームは次のかたちでプレーする。

1対1(シングルス)。プレーヤー1人につき4つのボールを持つ。

2対2(ダブルス)。プレーヤー1人につき2つまたは3つのボールを持つ。

3対3(トリプルス)。プレーヤー1人につき2つのボールを持つ。

4対4(フォアーズ)。プレーヤー1人につき2つのボールを持つ。

チーム構成

チーム構成は、競技会の途中で変更してはならない。ゲーム中、チーム構成に関する違反行為が生じた場合、反則したチームはただちに失格となる。規則違反がゲーム終了時に発覚した場合、反則したチームが勝者であれば、その勝利は取り消され、賞金、賞品、またはその代償を得るすべての権利を失う。

各チームはキャプテンを1人任命する必要がある。キャプテンのみチームを代表して発言することができる。

第11条 プレーのための用具

プレーヤーは、規則に適合したボール、ビュットおよびバケットを使用しなければならない。プレーを通して使用されるビュットは、ビュットを投入する権利を得たチームのビュットとする。

第12条

A. ラインの引き方

ラインは常にはっきりと見えるように引かれていなければならない。プレーを行うチームのプレーヤーは、ラインがはっきり識別できるよう、常に留意しなければならない。プレーヤーは(正確にティールマークをトレースするためにラインを消す必要がある場合を除いては)意図的にラインを消してはならない。ビュット投入が有効となった後に、セカンドライン(マキシマムライン)を引き直すことは禁止される。

B. ラインの有効性

ルールに従っておおよそまっすぐに引かれたラインは、有効である。

C. 消えたラインの引き直し

ラインが消えた場合、元通りに引き直されなければならない。ラインが消えた場所にあるボールまたはビュットが、有効かどうかを決める必要がある場合には、消えたラインの外縁の延長となるように張ったひもを、ボールまたはビュットの外周(外縁)にあわせることによって判断される。引き直しが不適確であったライン(不完全か消えたまま)によって疑念が生じた場合、最後にプレーしたチームにラインの引き直しの責任があるため、審判員の判定は常にそのチームに不利なものとなる。

D. バケットの使用

すべてのライン、ボールまたはビュットのマーキング、ティールマークは、バケットを使ってのみ引くことができる。代替用具の使用は禁止される。バケットは、位置の確定と距離測定のために使用される。

E. 規則に反してトレースされたティールマーク

規則に適合しないバケットでトレースされた(または不適切にトレースされた)ティールマークは、ティールの前

に抗議がなされなかった場合、有効となる。

F. ボール(またはビュットとボール)間の距離の判定

ティール宣言されたボールまたはビュットから 50cm 前後にあるボールへの距離を測る場合、その判定がどちらのチームからもティールする前に抗議を受けなかった場合には、前条同様の措置が適用される。

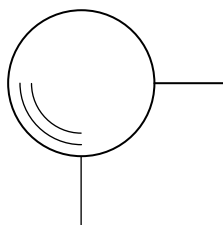
しかしながら、各チームはいつでも距離を測ることができる。

第 13 条 ボールまたはビュットのマーキング

ボールのマーキング

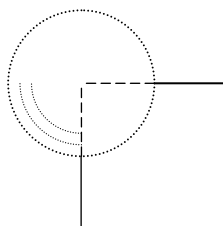
各チームは、自チームのボールを 2 本の直角の直線でマーキングしなければならない(図 6 参照)。これを満たさないマーキングに関して、ボールの位置の移動または妨害による疑念が生じた場合、そのボールをマーキングすべきチームに不利となる判定が下される。

図 6: ボールまたはビュットのマーキング



ボールまたはビュットの位置を再確認するためには、マーキングをその交点まで延長する。

図 7: 測定のために元の中心点を求める



ビュットのマーキング

ビュットのマーキングは、ビュットを投入したチームまたはその位置に置いたチームが行う。ビュットが動かされた場合には、ポイントを保持しているチームがマーキングを行う。

第 14 条

A. ティールまたはポワンテによって、イレギュラーに位置を動かされたボールまたはビュットを元の位置に戻すこと

原則として相手チームが元の位置に戻す。なお、マーキングが無い場合や、またはマーキングが不適切な場合は、それをマーキングすべきチームが元の位置に戻す。

B. 動かされたボールまたはビュットと消されたマーキング

イレギュラーなティールまたはポワンテが行われた際に、相手チームのプレーヤーがコート内に残っているボールまたはビュットを新しい位置から一旦動かした場合、その相手チームはそのティールまたはポワンテを受け入れる(アドバンテージ・ルールによる)選択はできない。同様に、プレーヤーが、位置を動かされたボールまたはビュットのマーキングを消した場合、そのプレーヤーのチームは元の位置に戻すことを要求できない。

C. 意図的な位置の移動

位置の移動が、意図的だが悪意なく(すなわちなんらかの利益を得る意図なく)行われた場合、審判員はその反則を犯したプレーヤーに注意を与える。位置の移動が、意図的にしかも悪意を持って(すなわちなんらかの利益を得る意図を持って)行われた場合、審判員はその反則を犯したプレーヤーを退場させる。いずれのケースにおいても、審判員は、相手チームがなんらかの不利益を被らないことを確認しつつ適切な措置を行う。

第 15 条 誰がいかにも測るか

ポイントを得ていると判断するチームが測定を行わなければならない。相手チームはそれをチェックする権利を持つ。双方のチームで判断の相違がある場合は、審判員が判定する。測定を行うために、1 つまたは複数のボールを一時的に取り除くことができる。

第 16 条 測定中に位置を動かされたボールまたはビュット

測定するチームが測定の対象となるボールまたはビュットの位置を動かした場合、相手チームがそのポイントを得ることになる。しかし、測定したチームが、ボールまたはビュットの位置を動かしたことで不利になった場合、そのチームが得ているポイントはそのまま保持される。動かされたボールまたはビュットは、元の位置に戻される。

第 17 条 いつ測定を行うか

測定は、審判員の判定後でなければ、いつでも行うことができる。チームメート、相手チームによってなされた誤った測定、または間違っただけの申し立てを認めた場合でも、再度測定を行うことができる。プレーされたボールは測定後、その位置に残される。

第 18 条 測定する権利の喪失

不適切なプレーをしたチームは、問題となるボールまたはビュットがイレギュラーな投球、または位置の移動のあとに置き直されても、新たな測定を要求することができない。

第 19 条 測定のチェック

ボールやビュットの位置、さまざまな距離の測定をチェックし確認するよう、いつでも相手チームに要求することができる。相手チームがそのチェックを拒否したり怠ったりした場合、相手チームはボールやビュットが動いた場合の位置測定の権利を失う。

第 20 条 合意する前に位置を動かされたボールまたはビュット

測定が行われ両チーム間で合意がなされる前に、または審判員が判定を行う以前に、対象のボールまたはビュットが動かされた場合、審判員は両者が等距離であるとの判定を行う。ゲームは、第 21 条の定めに従って再スタートされる。

第 21 条 ビュットから等距離にあるボール

2 つのチームのボールがビュットから等距離にあるために、どちらのチームがポイントを得ているか判断できない場合は、等距離の状態にしたチームがもう一度プレーする。それでもこの状態が変わらなければ、その相手チームが次にプレーする。そして等距離の状態でなくなるまで、交互にプレーが繰り返される。

メーヌの終了時において等距離であれば、そのメーヌは無効であり、どちらのチームにも得点されず、反対の方向から再スタートする。

第 22 条 誤ってプレーされた別のプレーヤーのボール

最初の間違ひの場合、相手チームはビュットとの距離が変わらないよう、ボールを交換する。再度間違ひがあった場合、相手チームはアドバンテージ・ルールを適用する。

同一チームの中で別のプレーヤーのボールを投球した場合は、誤ってプレーされたとはみなされない。これにより結果が変わることはなく、ボールの交換も行ってはならない。

第 23 条 ボールの交換

コートで使用されているボールを、予備のボールと交換することは禁止される。交換した場合には、2 つのボールともに無効とされる。

ゲーム中にボールを交換することは、同じチーム内のプレーヤーの間でも禁止され、ボールの交換はボールが破損するか、審判員によって使用不可能と判定された場合を除いては禁止される。

第 24 条 ボールの置き場所

A. プレーにまだ使用されていないボール

プレーにまだ使用されていないボールは、各々のチームによってボール置き棚に置かれる。それがなければ、バックエリア (50cm ゾーン) に置かれなければならない。注意を与えてもボールが適切に置かれなければ、審判員はそのボールを無効とする。

B. すでにプレーされてアウト、または無効となったボール

プレーされてアウト、または無効になったボールは、そのメーヌのビュットがある側のボール置き棚に置かれる。それがなければ、バックエリア (50cm ゾーン) に置かれなければならない。すべてのプレーヤーには、自分のボールをそこに置く権利と、そこに置くよう要求する権利がある。

第 25 条 プレーできる持ちボールの数を偽ること

相手チームから要求があった場合には、プレーヤーは、まだプレー可能な持ちボールの数を相手チームに教えなければならない。プレーヤーが持ちボール数を偽った場合、審判員は第 31 条に定められたペナルティを適用する。

第 26 条 余分なボールでのプレー

不注意から余分なボールで投球を行うと、イエローカードが通告され、そのボールと投球結果は無効とされる。意図的に余分なボールで投球を行うと、それがプレーヤーとそのチームメートの共謀であれば、そのチームは失格となる。

2. プレーヤーの位置

第 27 条

A. プレー時のプレーヤーの位置およびプレー中の義務

プレーヤーがビュットのあるエリアの反対側の 7.5m ゾーンに立った時、そのプレーヤーは助走開始からボールをリリースする瞬間まで、このゾーンから出ないことが義務となる。これに違反した場合、ボールは直ちに無効となる。

プレーヤーはフットラインを踏んだまま、またはそれを越えてプレーしてはならない。しかしティールの場合には、フットラインを踏んでプレーしても良い。これに違反した場合、審判員はホイッスルその他の方法で反則を指摘し、相手チームはアドバンテージ・ルールを適用する。

B. 投球をしないプレーヤーの位置

投球をしないプレーヤーは、7.5m ゾーンに立ったプレーヤーの邪魔にならないようにして、ファーストラインの後方に位置する。

ティールの瞬間には、コートサイドに場所がある場合は、投球しないすべてのプレーヤーは、コートの外でサイドラインに沿って並んでいなければならない。ティールするプレーヤーのチームメートは、コートの同じサイドに並んで立っていないといけない。ティールするプレーヤーが助走を始める前に、チームメートはコート上のビュットやボールまたはクロスラインを指し示してはならない。

第 28 条 コートを離れること

コートを離れる場合は、審判員の許可を得なければならない。審判員は、1 ゲーム中、一人のプレーヤーにつき一度だけその許可を与えることができる。

許可を求めたプレーヤーは、そのメースが終わるまでプレーすることができない。また審判員は、このプレーヤーに注意を与えた後、適切なペナルティを課すこととする。

3. コート

第 29 条 プレー中のコートの取扱い

コートは、プレー中のチームに取扱いの権利がある。プレー中のチームは、ビュットを投入する前に、障害物を取り除き、ラインを引き直し、(盛り上がりや凹みをつくらない限り)コートの地面の凹凸を直して平らにすることができる。しかしそのチームは、障害物や目印のためのボールやビュットを置いてはならないし、また地面を掘り返すことはできない。ビュットが投入された後は、(セカンドラインとサードライン以外の)ラインの引き直しや障害物を取り除く時を除いては、地面に触れることはできない。

しかし、ボール落下点の痕跡、測定のマーキング、ボールやビュットのマーキング、ティールマークのトレースの跡等を消すことは認められる。ただし、プレーヤーはボールまたはビュットが動いている時は、コートにあるいかなるものにも触れることはできない。

第 30 条 コートを平らにできる時

審判員のみが判断できることだが、もしコートが平らでなく、正常なプレーの遂行が不可能な場合には、プレーヤーは地面を平らにすることが認められる。

第4章 審判とペナルティ

第31条

A. 審判員の判定

審判員の判定は終審であり、これに逆らうことは禁止される。

B. プレーヤーに適用されるペナルティ

審判員は、規則違反の程度を判断して、次の措置のいずれかを適用することができる。

1. 反則を犯したプレーヤーまたはチームへの注意
2. 反則を犯したプレーヤーまたはチームへの警告
3. 1個または複数のボールに対する無効宣告
4. ビュットの2回目の投入権の無効宣告
5. 相手のビュットの追加投入権の承認
6. 進行中のメヌの無効宣告
7. 反則を受けたチームに対するボールの再プレー権の付与(注1参照)

(注1)

審判員がボールの再プレー権を認めた場合、そのチームはボールをポワンテまたはティールを行うことができる。そのメヌにおいて、プレー可能な持ちボールがある場合、チームのどのプレーヤーが再プレーを行ってもよい。

8. 一時的に試合を中止する
9. 反則を犯したプレーヤーを一時的にゲームから退場処分とする
10. 反則を犯したプレーヤーを最終的にゲームから退場処分とする
11. 反則を犯したチームに、そのゲームの敗北を宣告すること
12. 相手チームへの得点の付与
13. 競技プログラムによって定められた得点数の削減

反則が意図的に、または繰り返し行われる場合、審判員はそれを考慮に入れて、複数のペナルティを同時に適用できる。

C. 監督に適用されるペナルティ

1. 警告
2. コートからの一時的な退場
3. 退場処分
4. そのチームの1つまたは複数の持ちボールの無効宣告
5. 相手チームの得点の承認
6. そのチームに、そのゲームの敗北を宣告すること
7. そのチームを失格とすること

D. ペナルティの適用

審判員は、ホイッスルその他の手段を用いてペナルティを指摘する。そして、適切なペナルティを宣言し、ただちに適用する。

競技規則に対する違反を犯したチームのメンバーにペナルティを指摘するために、審判員は違反の度合いによって、次のカードを示す。

- 注意を示すホワイトカード
- 警告を示すイエローカード
- 即刻退場を示すレッドカード

同一大会での 2 つのイエローカードはレッドカードにつながる。

E. 過去にさかのぼってのペナルティの適用

ペナルティは(ペナルティを犯したチームが退場処分とされる場合を除いては)、チームの過去の結果にさかのぼっては適用されない。

チームは常にペナルティを受けなかったプレーヤーだけで競技を続けることができる。しかし、前述の 10. および 11. の適用によるペナルティを受けたプレーヤーまたはチームは、既に獲得している個人またはチームの賞および賞金に対するすべての権利を失う。これらの賞および賞金は、所属する連盟に手渡される。

F. 重大な違反

規則の文面に述べられた違反に加えて、次のことは特にチーム全員(プレーヤーと監督)がペナルティの適用を受ける。

1. 悪質な行為、攻撃的なジェスチャーまたは発言、不適切な態度と服装、不誠実な態度
2. 規則に適合しない構成のチーム
3. 適切な努力をしないチーム
4. ボールの投入許容時間を無視して、相手チームを疲れさせるため、または悪影響を与えるために意図的に試合を長びかせたチーム
5. 意図的にボールまたはビュットを止めたり、位置を変えたりしたプレーヤー
6. ラインに近いがまだアウトになっていないボールまたはビュットを止めたプレーヤー
7. ボールまたはビュットの進路に障害物を置いたプレーヤー
8. 審判員の判定に従うことを拒否したプレーヤー
9. 適用されている諸規則(特にタイムテーブル、試合の得点数など)に従わないで、彼らの間で取り決めを行ったプレーヤー
10. ごまかし行為、特に第 1 条に適合しない不正なボールは強制的に、直ちに FIB (FIB 主催でない大会に於いては各国の連盟)に報告される
11. 詐称や偽造ライセンス(選手登録証)であることによるライセンス不提示
12. 反則について審判員に訴えずに、相手チームに抗議をするプレーヤー
13. 審判員の許可なくコートを離れるプレーヤー

第5章 ポワントとティールの一般規則

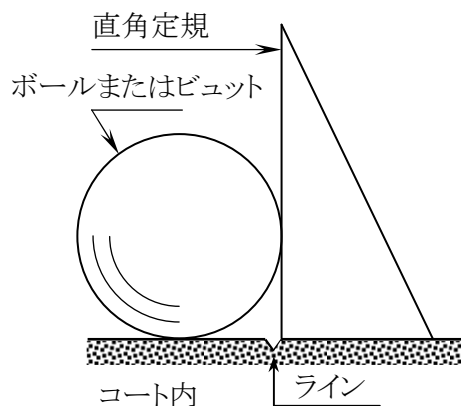
第32条 アウトになるボールまたはビュット

A. 静止状態でアウトになるボールまたはビュット

ボールまたはビュットの外周がサイドラインまたはバックライン(サードライン)の外縁を越えた場合、そのボールまたはビュットはアウトになる。ビュットの外周がファーストラインの外縁を越えた場合も、ビュットはアウトとなる。

これを確かめるためには、直角定規を使用する。

図8: 静止状態のボールまたはビュットがアウトかどうかの判定



B. 動いている状態でアウトになるボールまたはビュット

ボールまたはビュットの中心が、サイドラインまたはバックラインの中心線上にかかるか、またはこれを越えた場合、そのボールまたはビュットはアウトである。またビュットがファーストライン上に戻ってきて、その中心がファーストラインの中心線上にかかるか、またはこれを越えた場合、またはコート上の障害物に接した場合、そのビュットはアウトである。

C. アウトまたは無効のボールに当たったボールまたはビュット

動いているボールまたはビュットが、すでにアウトまたは無効のボールまたはビュットに当たった場合、そのボールまたはビュットはアウトである。

D. 隣のコートのボールまたはビュットに接触したボールまたはビュット

隣のコートにあるボールまたはビュット(これが静止状態でも動いていても)に接触したボールまたはビュットは、アウトである。

アウトになったボールまたはビュットが誘因となった結果は全て無効である。

第33条 アウトとなった後にコートに戻ってきたボールまたはビュット

アウトとなった後にコートに戻ってきた(ポワントした、ティールした、ティールされた、あるいは単に投げられた)ボールまたはビュットに当たって動いたボールまたはビュットは、強制的に元の位置に戻される。

すべてのプレイヤーは、アウトとなったボールまたはビュットがコート内に戻ってくるのを止める権利がある。

ポワントまたはティールされたボールが、他のボールまたはビュットを動かした後にアウトになった場合、そのポワントまたはティールをしたプレイヤーの相手チームは、ボールがアウトになる前に当てられたボールまたはビュットに対して、アドバンテージ・ルールを適用することができる。

第 34 条 ビュツト投入の有効性

ビュツトの投入は、反対側の 5mゾーンの内側にビュツトが止まった場合に有効である。

ビュツトの投入は、前のメーヌが終わってから 20 秒以内に行われなければならない。これに違反した場合、相手チームがビュツトを置くことになる。

ビュツトの第 2 投入

ビュツトの第 1 投が有効とならなかった場合、審判員がなんらかの反則を指摘しない限り、ビュツトを投入するチームは引き続き第 2 投を行う。ビュツトの第 2 投目も有効とならなかった場合、相手チームが 5mゾーンの内側にビュツトを任意に置くことができる。

プレーヤーによって止められたか、進路を変えられたビュツト

プレーヤーによってビュツト投入を止められたか、進路を変えられた場合、相手チームが 5mゾーンの内側にビュツトを任意に置くことができる。

第 35 条 アドバンテージ・ルール

イレギュラーな投球でも、相手チームがそれを受け入れるかどうかを判断するまでは、その効力を有する。

相手チームは、次の選択を行う。

- A. イレギュラーなボールを認めるか、無効とするかによって発生する新しい状況を受け入れる
- B. イレギュラーなボールを強制的に無効として、全て元の位置に戻す

例外： ティール宣言されていないビュツト(第 45 条 2 項参照)

第 36 条 相手チームの反則

投球したチームは、投球の結果を受け入れるか、または投球によって動かされたボールまたはビュツトを元の位置に戻して再プレーすることができる。

投球したチームにも反則があった場合は、両チームに反則があるため、投球されたボールは無効とされ、全てのボールまたはビュツトは強制的に元の位置に戻される。

第 37 条 プレーヤーによって止められたか、進路を変えられたボールあるいはビュツト

相手チームはアドバンテージ・ルールを適用する。

これを受け入れる場合、新しい位置に止められたか、または進路を変えられた 1 つまたは複数のボールまたはビュツトを、受け入れるか、または無効とすることができる。

投球したチームが元の位置に戻すよう要求した場合には、強制的に再投球しなければならない。

第 38 条 埋まったボールまたはビュツト

埋まったボールやビュツトは、他のボールやビュツトの位置を動かさざるをえない場合を除いて、いつでもどちらのチームでも、その場所に置き直すことができる。

第 39 条 投球の許容時間

ボールは 45 秒以内に投球しなければならない。これは以下の時点から時間を計るものとする。

1. ビュットが規定通りコート内に置かれる。
2. 次に投球すべきチームが決まる。
3. 審判員が判定をくださす。
4. ボールまたはビュットが元の位置に戻される。

これに違反した場合、審判員は直ちに投球すべきボールを無効とする。

第6章 ティール

第40条 ティール宣言されたボールまたはビュット

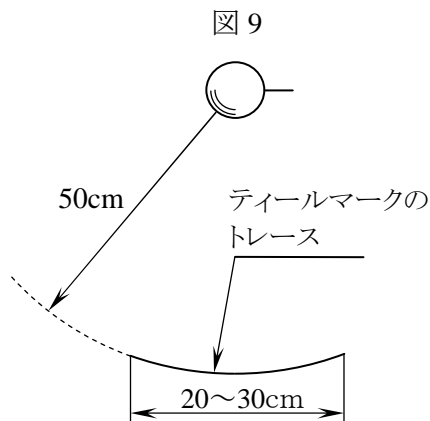
ティールをするチームは、ティールしようとするボールまたはビュットを明確に宣言しなければならない。味方チームのボールをティール宣言することはできない。

第41条 不明確なティール宣言、またはティール宣言が行われなかった場合

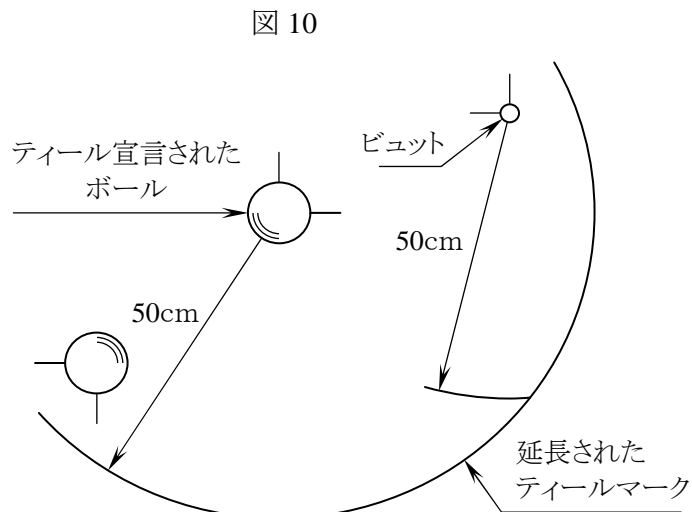
この場合、ビュットにもっとも近い相手ボールをティール宣言したものとみなされる。

第42条 ティールマークのトレース

ティールマークは、ターゲット(ティール宣言されたボールまたはビュット)の前方 50cm に、相手チームによってトレースされる。ティールマークは円弧状にトレースされ長さは 20cm から 30cm なければならない。



ターゲットが、他のボールまたはビュットに取り囲まれている時は、このマークは必要な方向に延長されなければならない。ティール宣言されたボールまたはビュットから 50cm 以内にあるボールまたはビュットは、ティール宣言されたボールまたはビュットのティールマークの同心円の内側に位置することを示すように、ティールマークが延長されてトレースされなければならない。



1 つまたは複数のボールまたはビュットがティールマークの延長を妨げている場合、ティールマークのトレースのため一時的にその位置を動かすことができる。

ティールする前になされたトレースは、落下点の痕跡との照合のために有効である。

不適切にトレースされたティールマーク

ティールするプレイヤーの相手チームは、ティールマークが明確にトレースされていることを常にチェックしなければならない。相手チームはこのチェックに責任がある。審判員がティールマークを正確に判別することができない場合、またはティールマークがトレースされていない場合、審判員はティールしたプレイヤーに有利な判定を行う。

ティールマーク、落下点、マーキングの消滅

審判員の判定が必要な場合、審判員が来るまでの間ティールマークは触れられず、再トレースされずに、また風などで消されないようにしなければならない。プレイヤーがチーム間で、または審判員のいる前で合意する前に、ボールの落下点、ティールマーク、その他のマークを消したり、修正したりした場合、判定はそのプレイヤーに不利なものとなる。

第 43 条 レギュラーティールの条件

ティールは、次の 3 つの条件が同時に満たされた場合、レギュラーティールである。

1. 落下点(ボールが地面に落下した際に残す着地点の痕跡)が、ティール宣言されたボールまたはビュットから 50cm 以内であること。
2. 落下点が、最初に当たったボールまたはビュットから 50cm 以内であること。
3. 最初に当たったボールまたはビュットが、ティール宣言されたボールまたはビュットから 50cm 以内であること。この距離は、問題となるボールまたはビュットの外周から測定される。

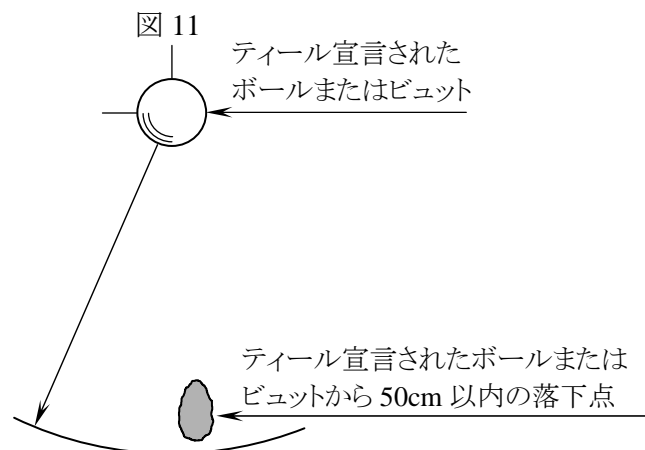
結果的に以上 3 つの条件が満たされているならば、そのティールはレギュラーティールとなる。

ボールが地面に触れることなしに、ティール宣言されたボールまたはビュットから最大で 50cm にあるボールまたはビュットを直撃でティールした時、そのティールはレギュラーティールである(注 2)。

双方のチームは、レギュラーティールによる全ての結果を受け入れなければならない。

(注 2)

これはティール宣言されたボールまたはビュットから 50cm 以上離れているボールまたはビュット、そしてティール宣言されたボールまたはビュットから 50cm 以内のボールまたはビュットに接触はしているが、ティール宣言されたボールまたはビュット自体からは 50cm 以上離れた位置にあるボールには適用されない。



ティールマークのトレースは、いかなる地点においても、ボールが地面に残した落下点の痕跡によって、修正が加えられたり消されたりしてはならない。その痕跡は地面の状態によってはっきりしている場合もそうでない場合もあるが、常にただひとつである。

図 12: 地面に残された落下点の痕跡

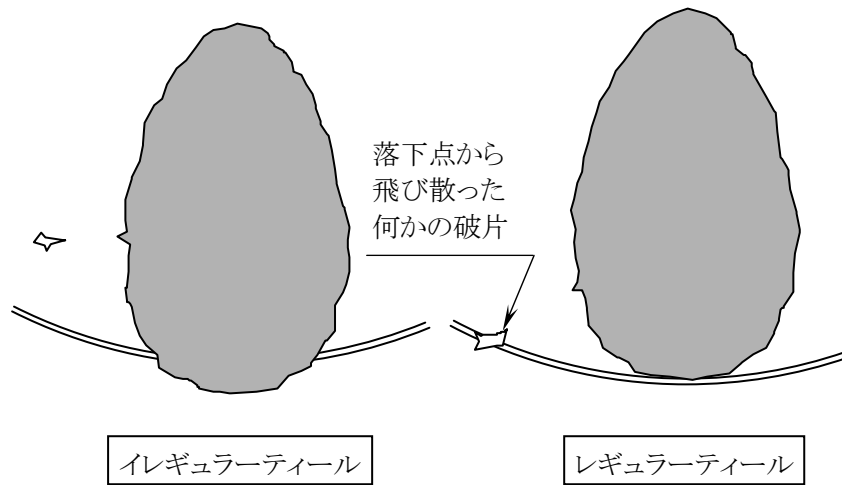


図 13

A チームによるティール

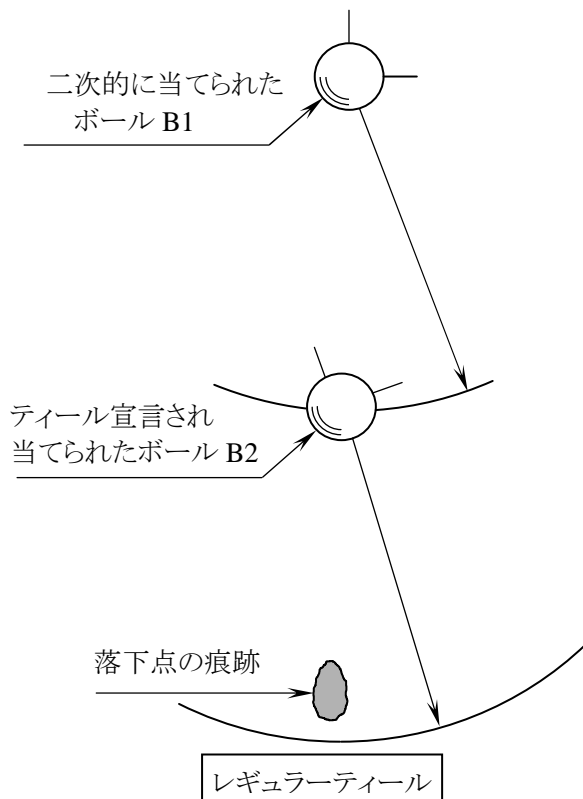


図 14

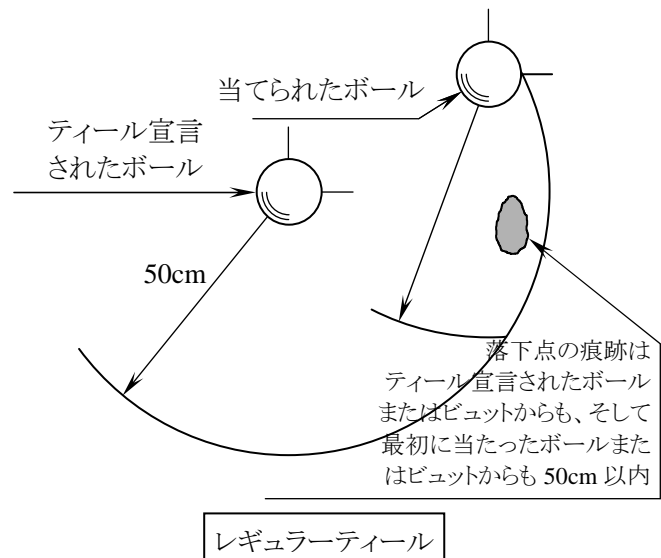


図 15

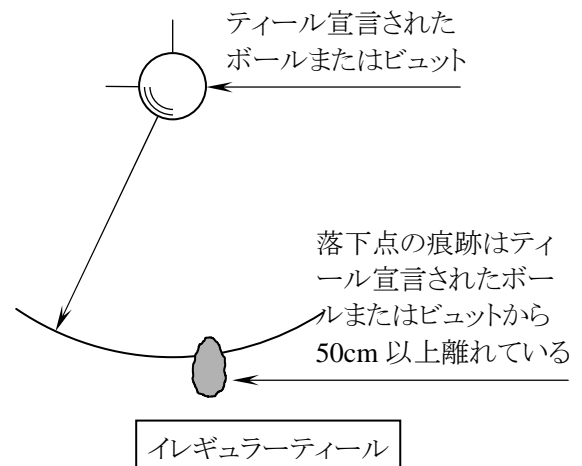


図 16

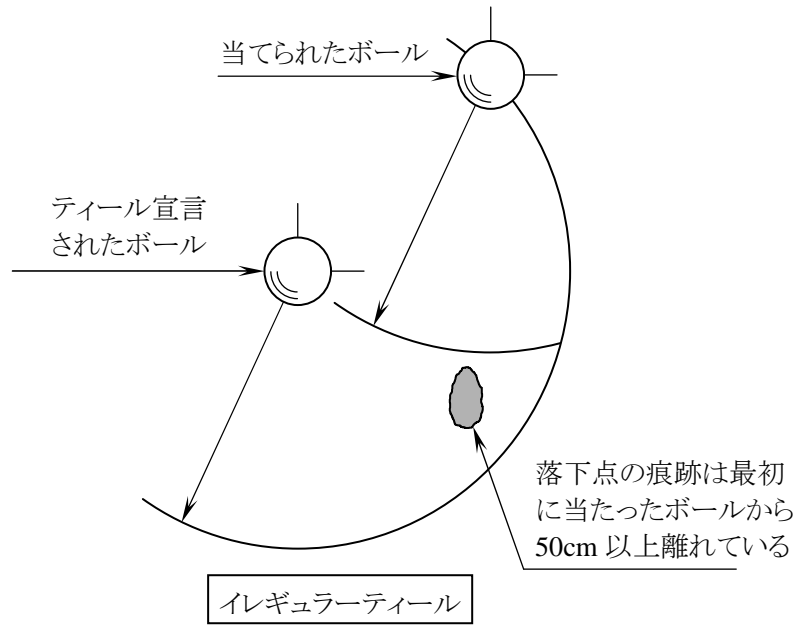


図 17

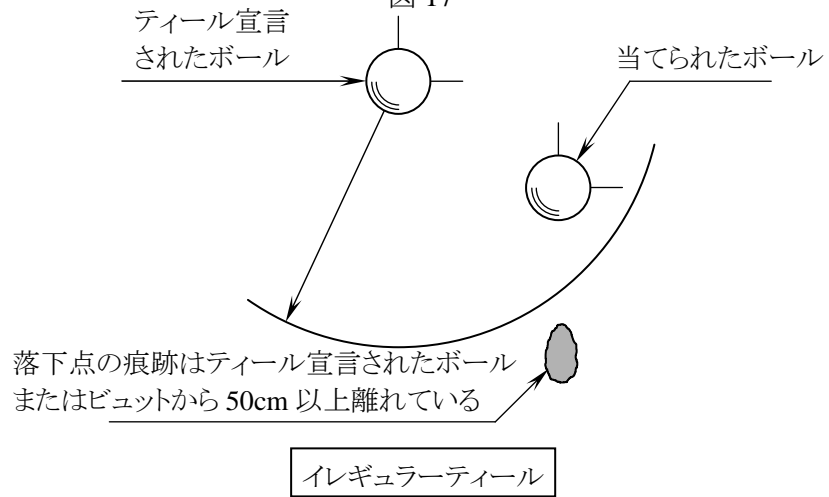
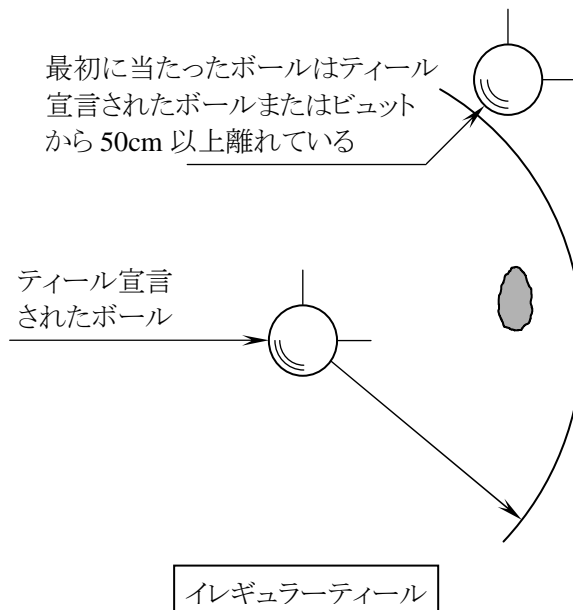


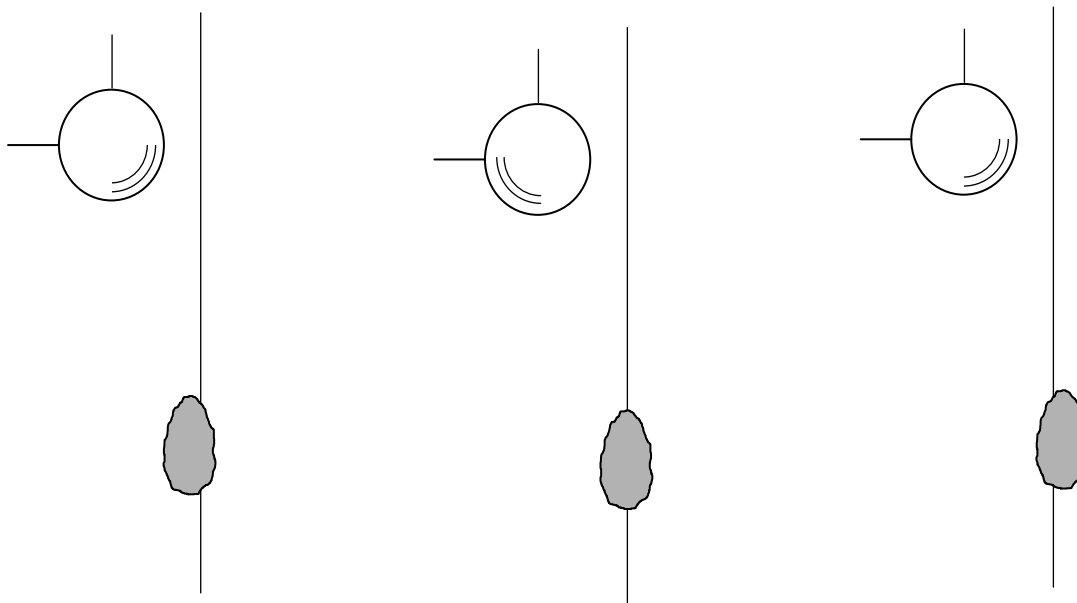
図 18



第 44 条 サイドラインに近いティール

そのボールが、ボールまたはビュットに接触する前またはその瞬間にアウトである場合、このティールは無効となり、動かされたボールまたはビュットは全て、相手チームによって元の位置に戻されなければならない。

図 19: サイドラインに沿って投球されたティールまたはポワンテ



レギュラー投球

ボール落下点の痕跡の半分以上がラインの中心よりも内側にある

アウトになる投球: 無効

ボール落下点の痕跡の中心部がラインの中心にある

アウトになる投球: 無効

ボール落下点の痕跡の半分以上がラインの中心よりも外側にある

第 45 条 ビュットティール

1. ビュットティールを宣言したティール

それぞれのチームにプレーできるボールが残っている場合、各チームは 1 メーブにつき 1 回に限りビュットへのティール宣言ができる。この制限は、プレーできるボールが片方のチームにしか残っていない場合には適用されない。

2. ビュットへのティールを宣言していないティール

あらゆる場合(レギュラー投球、相手チームが受け入れたイレギュラー投球、あるいは受け入れなかったイレギュラー投球)において、動かされたりアウトとなったビュットは強制的に元の位置に戻される。

ボールが一部であれ全部であれビュットの位置を占めている場合、第 9 条で定められた特別な場合の措置が引き続き適用される。

第 46 条 接触せずに動かされたボールまたはビュット

ティールがレギュラーティールまたは相手チームによって受け入れられた場合、ボールまたはビュットが(地面の揺れ、砂や砂利の投げ入れのために)接触せずに動かされていても、そのティールはレギュラーティールであり、その全ての結果も有効である。ボールまたはビュットの位置が最後のマーキングと一致していない場合、または他のボール、ビュットあるいはティールマークからのそれぞれの距離が変わったことが証明できる場合、そのボールまたはビュットは動かされたとみなされる。

ティールに関するすべての条件が満たされる場合、仮に位置を変えられたボールまたはビュットが落下点より手前であったとしても、そのボールまたはビュットは有効とみなされなければならない。

第 47 条 ゲームに影響を与える別のコートからきたボールまたはビュット

別のコートから転がってきたボールは、ティールの瞬間にボールまたはビュットの位置を変える可能性がある。隣接するコートのボールが止まってからスタートすることは、ティールするプレイヤーの義務である。プレイヤーはまた隣のコートのボールまたはビュットを一時的に取り除いてもらうよう、いつでも要求できる。審判員は、どちらのチームにも不利益を与えないように、ティールを有効とするか、あるいは位置を変えられた全てのボールまたはビュットを元の位置に戻して、プレイヤーに再びティールさせるかを決定する。

第 48 条 ティールした瞬間、偶発的に、あるいは明白な理由なく生じた位置の移動

ボールまたはビュットがティールしたプレイヤーの相手チームによって偶発的に動かされた場合、ティールしたプレイヤーは、そのティールを受け入れるか、または元の位置に戻すかを選択する権利がある。後者の場合、ティールしたプレイヤーは自分のボールで再プレーができる。

ボールまたはビュットがティールしたプレイヤーのチームメートによって偶然に動かされた場合、相手チームがアドバンテージ・ルールを適用する。

ボールまたはビュットが明白な理由なく動いた場合は、そのティールは有効とみなされる。

第 49 条 何にも当たらずにコート上に残ったボール

ティールしたが、どのボールまたはビュットにも接触せず、またどのボールもビュットも動かさなかったコート内に残っているボールは、無効である。

第7章 ポワンテ

第50条 レギュラーポワンテの条件

ポワンテは、以下の場合にレギュラーとなる。

1. ボールがアウトにならないこと
2. ボールがファーストラインから少なくとも2m手前の位置に達すること
3. ボールが、ポワンテによって当てたボールまたはビュットを、直接的であれ間接的であれその元の位置から50cm以上移動させないこと(図20参照)。

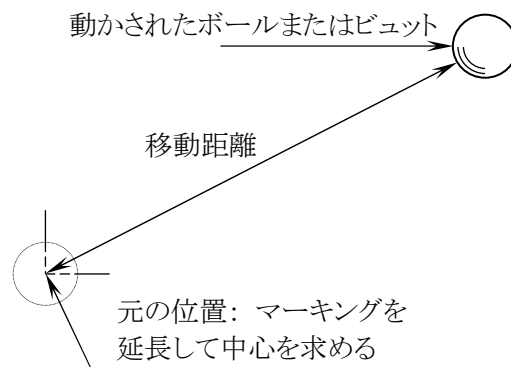
この3つの条件が同時に満たされているならば、レギュラーポワンテとなる。

一時的にフットラインの先に置かれたポワンテする前のボールは、プレーされたとは見做されず、したがってイレギュラーとはならない。

第51条 距離の測定

距離は、動かされたボールまたはビュットの2つのマーキングが直角に交わる点から、ボールまたはビュットの外周(外縁)を、直線で測定する。

図20: ボールまたはビュットの移動距離の測定



動かされた複数のボールまたはビュットのそれぞれの距離は合算されない。

第52条 コートの外に出た距離

コートの外に出た距離は測定されない。測定は、ボールまたはビュットがラインを越えるか、またはそれを越えずにアウトになった地点(ラインの外縁)を、その限界とする。

第53条 ボールまたはビュットがまだ動いている時に投球されたボール

コート内のボールまたはビュットが動いている時に投球を行うことは禁止される。それが守られなければ、審判員はこれを反則とし、相手チームにアドバンテージ・ルールを適用させる。

第 8 章 ティールゲーム

第 54 条 プレシジョン

A. 成人およびアンダー18

1. コート

使用されるコートは、第 4 条と図 2、3 で定められたものと同じである。

2. ターゲット

ターゲットは図 21 のように、1 から 11 までの番号をつけられた位置に置かれる。

3. 使用される用具

- a. プレーヤーのためのボール：4 球
- b. ターゲットボール(番号 1、3、5、6、7、8、9、10)：直径は 100mm、重量は 800±10g。色は白で、材質は合成樹脂。
- c. ターゲットビュット(番号は 2、4、11)：直径 36mm で、重量は 25±2g、色は白。
- d. 障害ボール(番号 3、4、5、6、8、9、10)：直径は 95mm、重量は 660±10g。色は赤または紫で、材質は合成樹脂。
- e. 障害ビュット(番号 7)：直径 36mm で、重量は 25±2g、色は赤。
- f. マット(図参照)：材質は合成樹脂。その色は、ターゲットと障害がはっきりと見分けられる色であること。寸法基準は以下の通り。

- 長さ：6m ± 5cm
- 幅：0.75m ± 5cm
- 厚さ：6mm ± 0.5mm
- 最小重量：4.5kg/m²
- ターゲットが置かれる穴：直径 20mm

ティールが有効かどうかを判別できるように、マットには(有効なティールの落下点の痕跡が残るように)幅 40cm、半径は第 43 条の規定に従って 50cm のエリアが空けられている。

g. アンダーマット：マットの下には、FIB の定めた基準に適合したアンダーマットを敷くことができる。

一時的に使用されるボールやビュットを置くためのポルト・オブジェ(小片の附属品)も使用される。

許容誤差：ターゲットは、直径において±1mm の誤差が許容される。

4. ティールの有効性

ターゲットがレギュラーティール(第 43、46 条)された場合、すなわちターゲットが置かれた穴から押し出され、そこに戻らなければ、そのティールは有効である。落下点の痕跡はマットにあげられたエリアの完全に内側にある必要がある。

さらに障害となるボールまたはビュットは、そのポジションから動いてはならず(番号 7、8)、またはその穴から飛び出てはならない(番号 3、4、5、6、9、10)。投球後にマットにあげられたエリアの縁によって引き起こされた結果は、考慮に入れられない。

得点数は、正規に当てられたそれぞれのターゲットで規定された得点の合計である。

マットの振動でターゲットが動いたティールは有効にならない。

5. 競技の方法

プレーヤーは、1 から 11 番のターゲットに対して 11 回のティールを行う。プレーヤーは、1 回のティールの最大許容時間である 30 秒以内に、ターゲットに向けてティールを行う。

ティールの順番に間違いがあった場合は、そのティールは無効となり、ゲームは通常の順番で再開される。

図 21: プレジジョン(成人およびアンダー18)

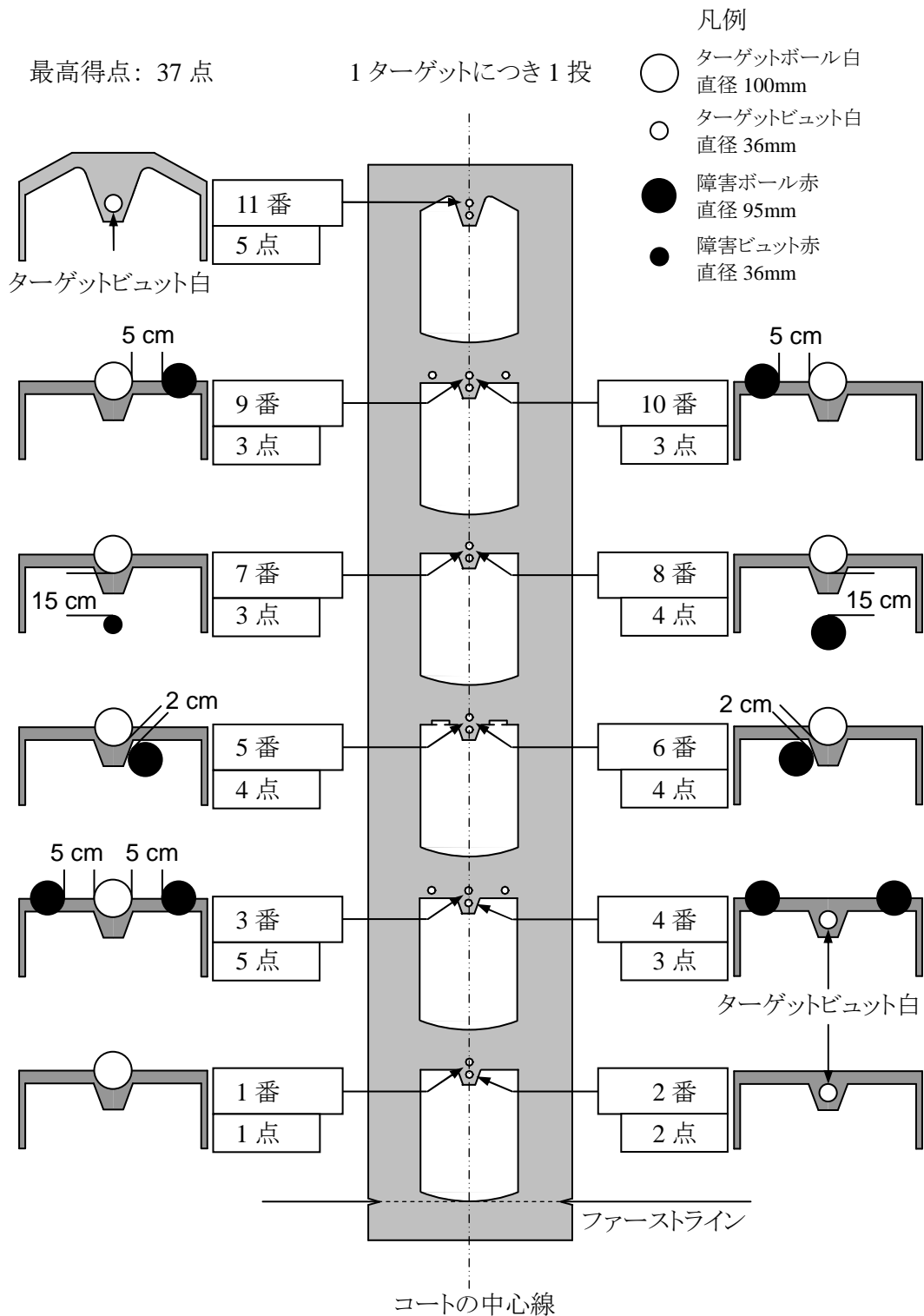
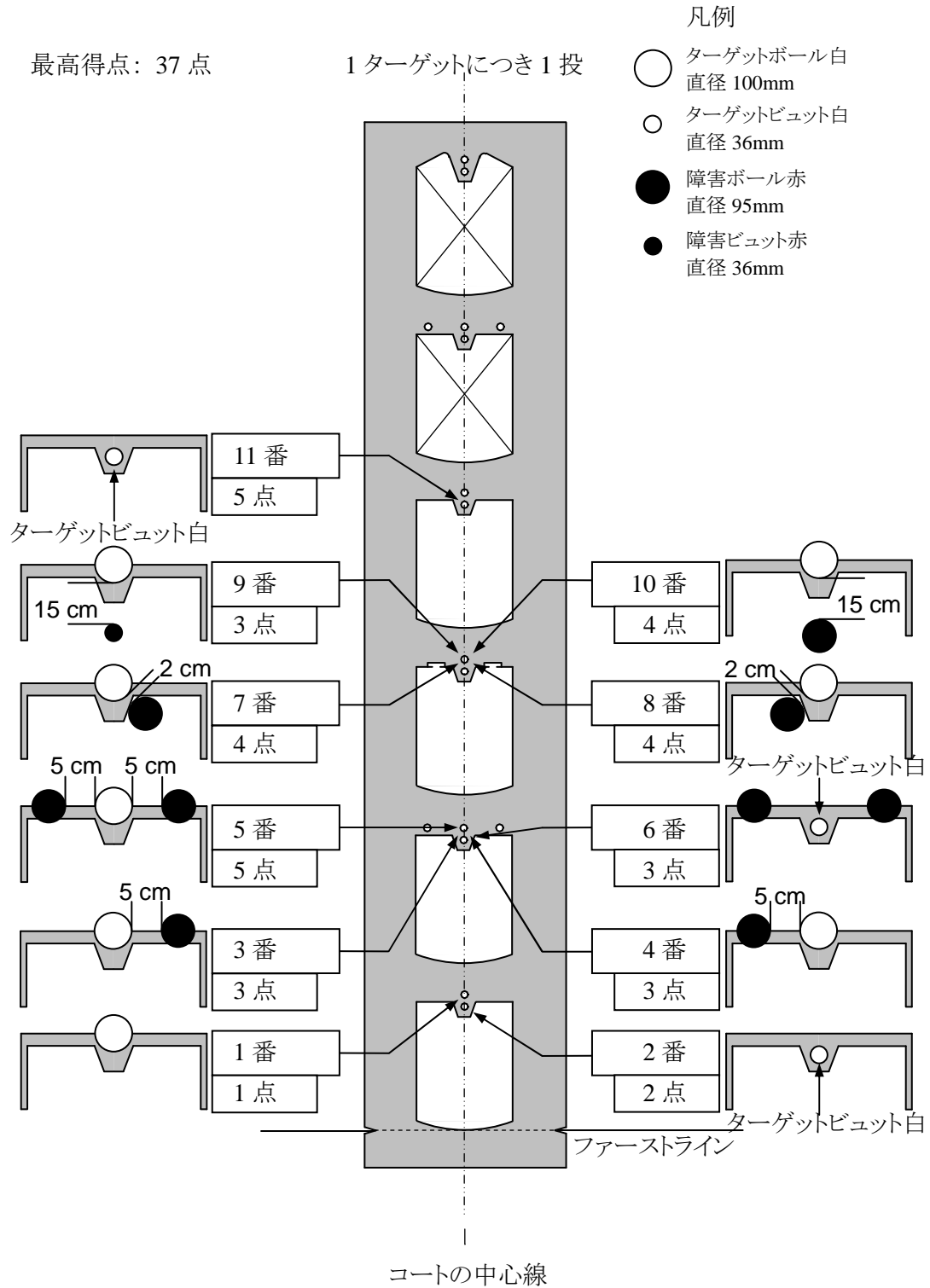


図 22 プレジジョン(女子およびアンダー14)



引き分け(2人以上のプレーヤーの間での同点)が大会規定で認められていない場合は、以下の通りとする。

- a. 再試合が行われる。チームの順番は、抽選により決定される。
- b. 再試合後も同点の場合は、再々試合が行われる。チームの順番は新たな抽選により決定される。同点が解消されるまで、再試合が続く。

6. 不可抗力により試合が中断された場合

不可抗力(雨、停電、他)によってゲームが中断された場合、

- a. 30分以内の中断であれば、試合は規定通りに続行される。
- b. 30分以上の中断であれば、この試合は中止とされ、できる限り早く、ターゲットの1番から同じプレーヤーで再ゲームを行う。

B. 女子およびアンダー14

1. コート

使用されるコートについては、図4、5に示されたものに限られる。

2. ターゲット

ターゲットは図22のように、1から11までの番号をつけられた位置に置かれる。

5. 競技の方法

プレーヤーは、1から11番のターゲットに対して11回のティールを(前項A.のように)行う。

3.4.6.については、前項A.を参照。

第55条 プロGRESSIB

A. 成人およびアンダー18

1. コート

使用されるコートは、第4条と図2、3で定められたものと同じである。

2. ターゲット

位置は図24の通りである。6つのターゲットの位置が、それぞれ80cm間隔で並んでいる。最初の位置は、ファーストラインから55cmのところにある。

3. 使用される用具

- a. プレーヤーが投球するボール：3球以上
- b. ターゲットボール：直径は $100 \pm 1\text{mm}$ で、重量は $800 \pm 10\text{g}$ 、1つのマット毎に2個必要、色は白。素材は合成樹脂。
- c. ボールスタンド(図23)：高さは規定上60cmから100cmで、地面上の安定性が保証されているもの。ボールを鉛直に置けるような仕立てで、セカンドラインより手前に置かれる。
- d. マット：2人のプレーヤーでのゲームには4つのマットが必要である。素材は合成樹脂で、次の寸法に適合しなければならない。
 - 長さ： $5.2\text{m} \pm 5\text{cm}$
 - 幅： $0.75\text{m} \pm 5\text{cm}$
 - 厚さ： $6\text{mm} \pm 0.5\text{mm}$
 - 最小重量： 4.5kg/m^2
 - ターゲットが置かれる穴：直径20mm

ティールが有効かどうかを判別できるように、マットには(有効なティールの落下点の痕跡が残るように)幅40cm、半径は第43条の規定に従って50cmのエリアが空けられている。

マットは図24のように置かれる。

e. コートサイドのボール止め: プレーヤーの邪魔にならないように、サイドラインから1mのところ、マットに平行に置かれるボール止めに配置することが必要である。ボール止めは、エンドラインからフットラインのところまで配置される。これは動かないように、十分な重さのある一本または数本連結させた角材等である。

仕様: 長さ=7.5m、高さ=最低20cm

ボール止めにU型鉄の上に置くこともできる。

望ましい色: マットの色

f. アンダーマット: マットの下には、FIBの定めた基準に適合したアンダーマットを敷くことができる。

4. 競技の方法

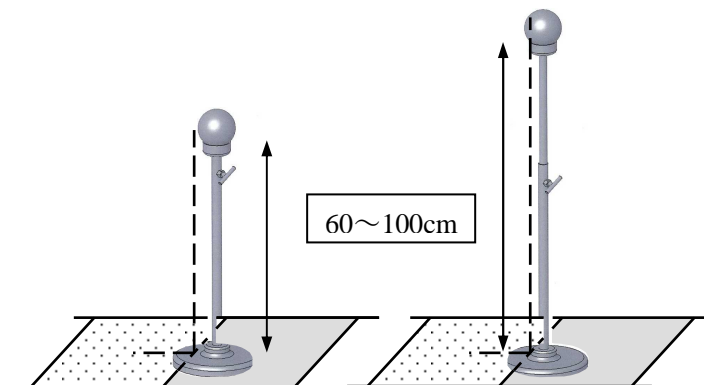
この競技は、与えられた時間内にできる限り多くのターゲットを、最初のラウンドでは前から順番に、次のラウンドは後ろから順番に、規則に則って連続的にティールしていく、という方法で行われる(1-2-3-4-5-6-5-4-3-2-1-2-3.....の順番)。

プレーヤーは2つの方向に交互にティールを行う。

レギュラーティールが成功した場合のみ、次のターゲットボール(より近いポジションからその次へ、またはその反対)に進む。コートの両端には、2人のアシスタントがいなければならない。ひとはプレーヤーのボールを拾ってそれをボールスタンドに置き、もうひとはターゲットボールを拾ってそれを適切なポジションに置く。この2人は、プレーヤーのチームのメンバーであってもよい、組織委員会が指名してプレーヤーが認めた人であってもよい。

図23: ボールスタンド

ボールスタンドの規定の高さは下図の通り。



そしてボールから下ろした鉛直線がセカンドラインより手前になるように置かれる。

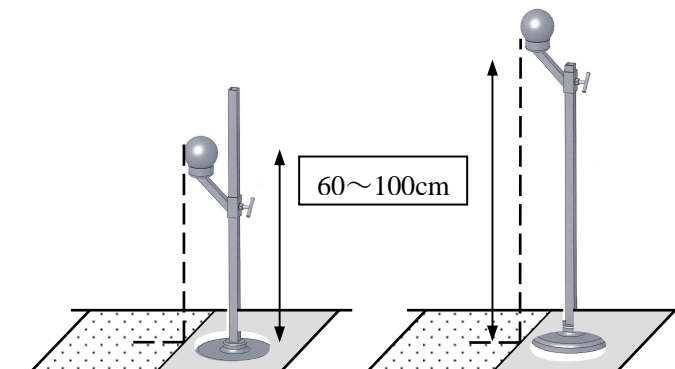
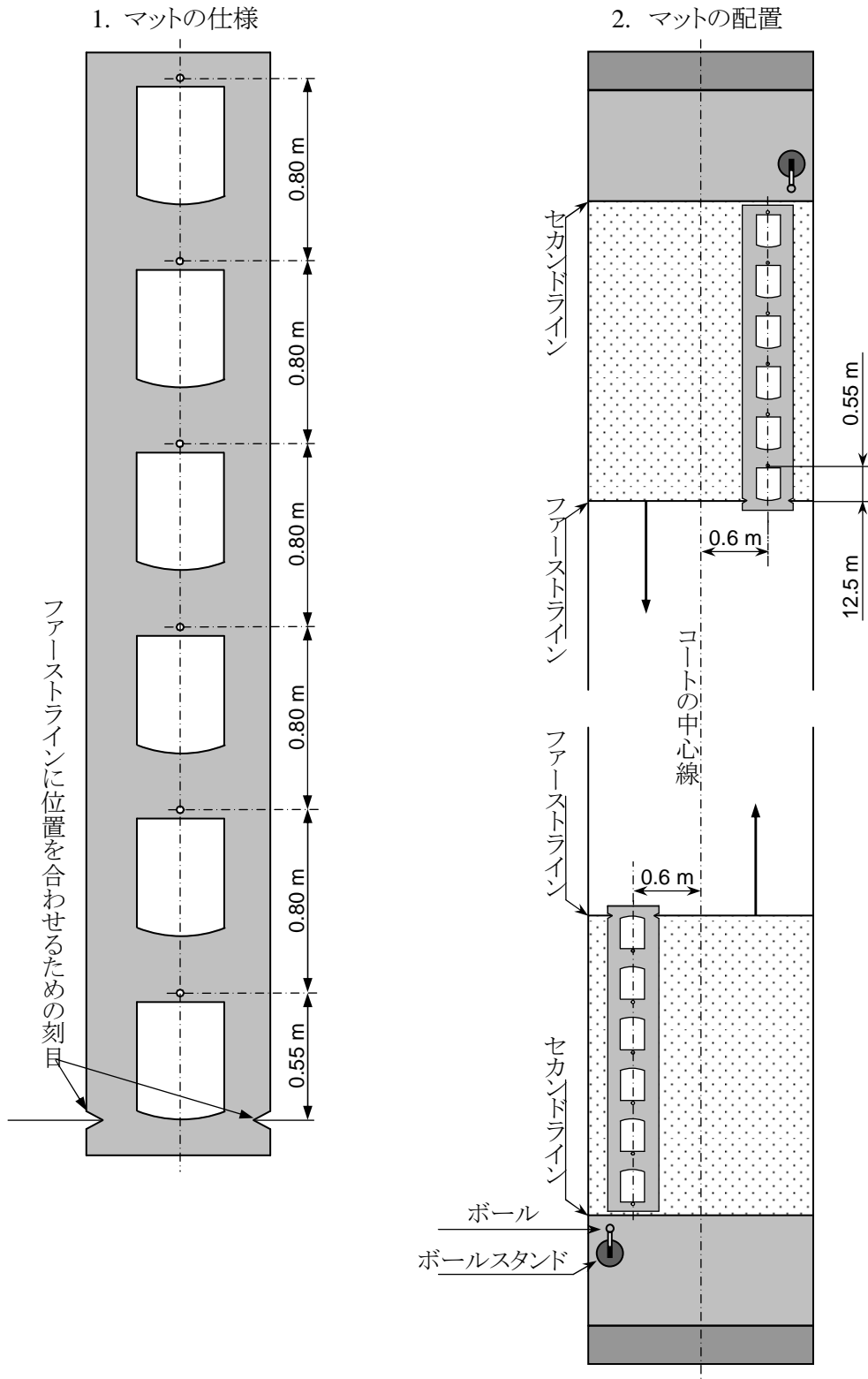


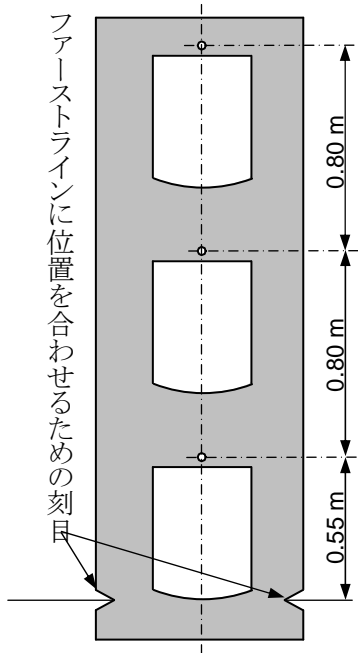
図 24: プログレッシブ (成人およびアンダー18)



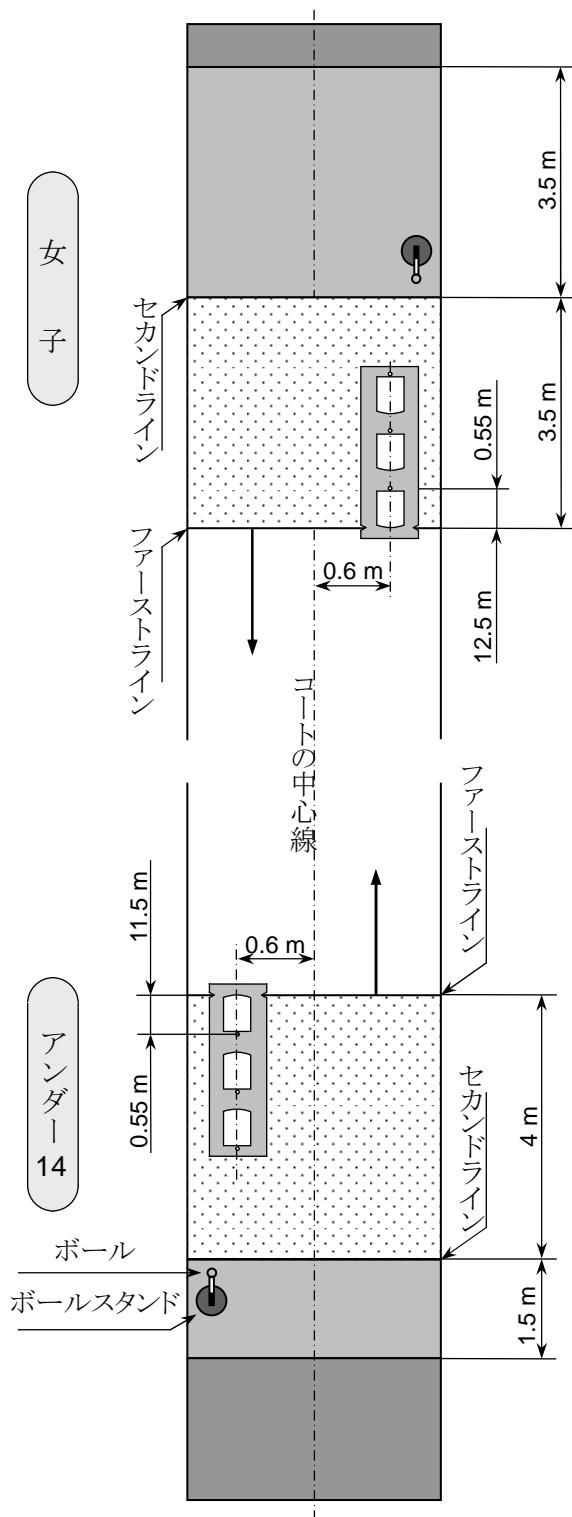
- 長さ 5.2m ± 5cm
- 幅 0.75m ± 5cm
- 厚さ 6mm ± 0.5mm
- 最小重量 4.5kg/m²
- ターゲットが置かれる穴 直径 20mm
- マットに空けられているエリア 幅 40cm

図 25: プログレッシブ (女子およびアンダー14)

1. マットの仕様



2. マットの配置



- 長さ 2.8m ± 5cm
- 幅 0.75m ± 5cm
- 厚さ 6mm ± 0.5mm
- 最小重量 4.5kg/m²
- ターゲットが置かれる穴 直径 20mm
- マットに空けられているエリア 幅 40cm

他のプレーヤーとコーチは、プレーエリアの外にいないなければならない。

プレーヤーの要求によって、コート of それぞれ左側にマットが敷かれてもよい(ティールのコースに従い)。

5. ティールの有効性

ティールは、ターゲットボールがそのポジション(マットの穴)から外にはじき出された状態になれば、レギュラーであり、したがって有効である。落下点の痕跡はマットにあげられたエリアの完全に内側にある必要がある。プレーヤーは、必ずボールスタンドのボールを取らなければならない。いかなる場合にも、ボールがプレーヤーに手渡されてはならない。これに違反した場合は、そのティールは無効とみなされる(この違反が3回繰り返された場合は、そのプレーヤーは競技資格を失う)。同様に、ターゲットボールが所定のポジションに置かれていない場合、審判員はそのティールを無効とする。

6. 競技時間、得点

プレーヤーは手にボールを持ち、セカンドラインの手前に立ち、合図によってスタートする。この合図は審判員のホイッスルやその他の音でなされる。

競技時間は5分または8分である。

規定の競技時間内に、ターゲットが有効に当てられるごとに、1点ずつ与えられる。競技時間終了の合図の後に当てられたボールは得点にはならない。

引き分け(2人またはそれ以上のプレーヤーの間の同点)が大会規定で決められていない場合、プレーヤーは、引き分けとなったゲームの長さの半分の時間を限度として、追加ゲームが行われる。この場合、プレーヤーには30分間の休憩が与えられる。

追加ゲームでも同点となった場合は、10分間の休憩後、1分間の追加ゲームが行われ、それでも同点の場合は、同点が解消されるまで5分間の休憩をはさみ1分間の追加ゲームが続けられる。これらの追加ゲームの前には、練習時間は与えられない。

7. 不可抗力により試合が中断された場合

不可抗力(雨、停電、他)によってゲームが中断した場合、ゲームは中止となるが、同じプレーヤーによってできる限り速やかに再び行われる。

B. 女子およびアンダー14

1. コート

使用されるコートについては、図4、5に示されたものに限られる。

2. ターゲット

ターゲットは図25にある位置に置かれる。3つのターゲットの位置が、それぞれ80cm間隔で並んでいる。最初の位置は、ファーストラインから55cmのところにある。

3. 4. 5. 6. 7.については、前項A.を参照のこと。

第56条 ラピッド

A. 成人およびアンダー18

この種日は、リレーでティールをする2人のプレーヤーからなる2つのチームがゲームを行い、2人のプレーヤーはそれぞれが4球(4連投)ずつティールを繰り返す。

コート、使用する用具、競技の方法、そしてティール・競技時間・得点・不可抗力についての規定は第55条を適用する。

ゲームの特質についてのみ、下記に説明する。

1. ターゲットボールの位置

ターゲットボールは競技中、同じ位置に置かれる。

- 1 投目と3 投目のターゲットボール： マットの4 番目の位置
- 2 投目と4 投目のターゲットボール： マットの2 番目の位置

図 26: ラピッド(成人およびアンダー18)

マットはプログレッシブと同じ位置に置かれる。

ティールするボールが4 球ずつのリレー。

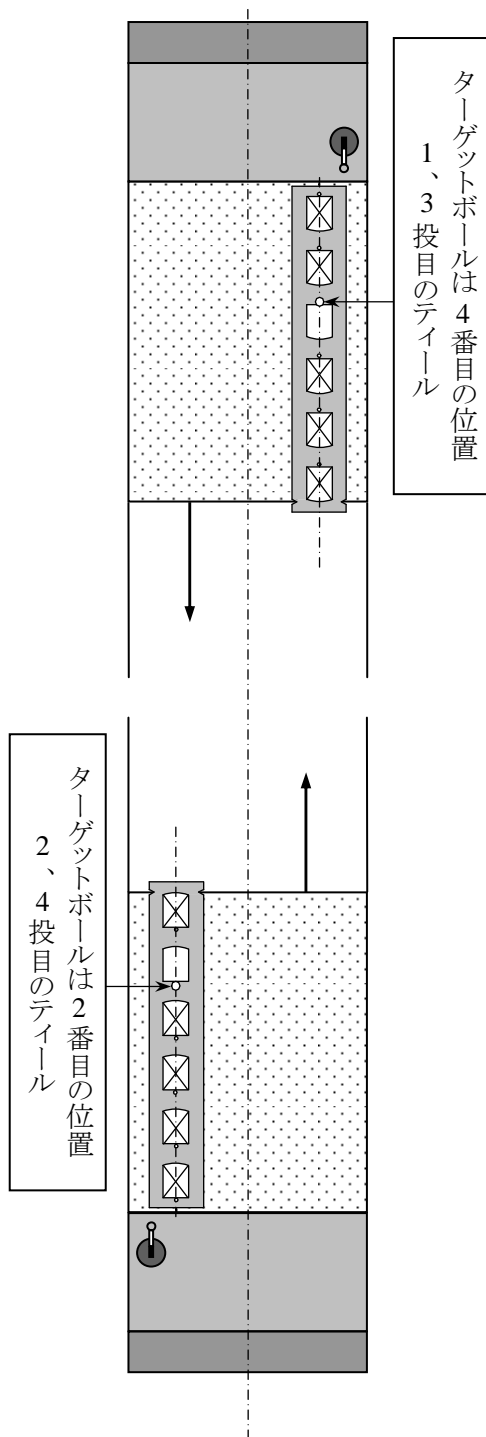
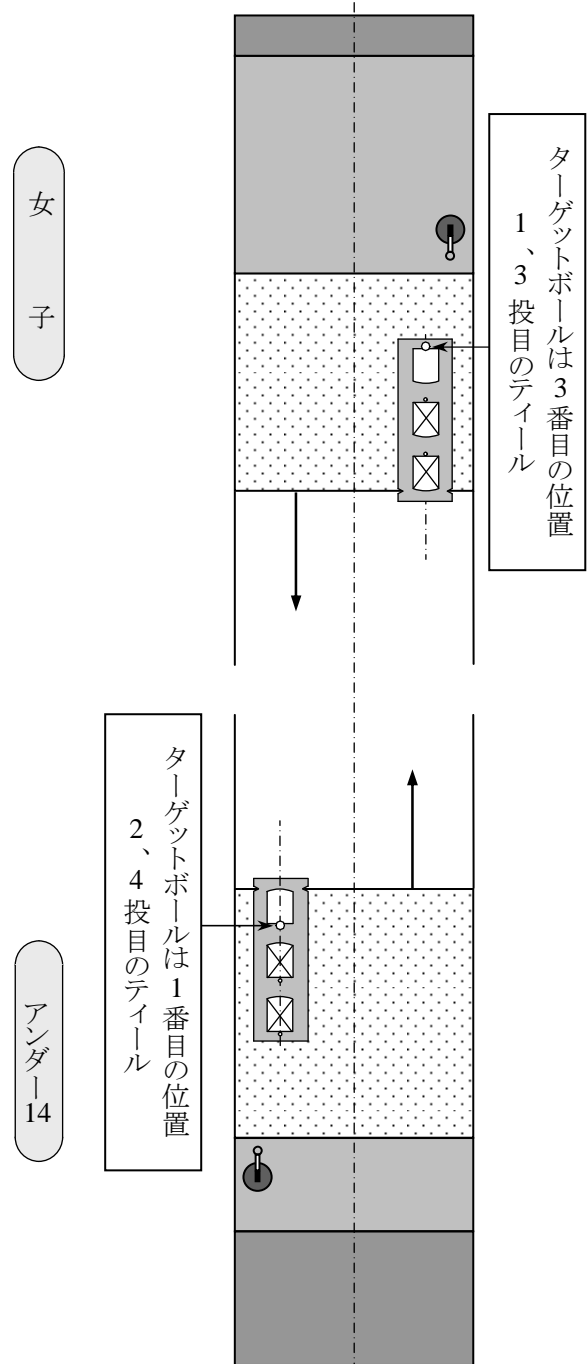


図 27: ラピッド(女子およびアンダー14)

マットはプログレッシブと同じ位置に置かれる。

ティールするボールが4 球ずつのリレー。



2. 使用されるマット

プログレッシブに使用されるマットで、その上にはターゲットボールが置かれる。(1 項参照)

3. ボールスタンド

それぞれのチーム 2 人について、4 個のボールスタンドが配置される。

4. プレーヤーの位置

競技開始時には、同チームの 2 人のプレーヤーは同じコートサイドにいないなければならない。

5. ティールの有効性

第 55 条 5 項の規定の追加として、リレーの引き継ぎは厳格に以下条件に従わなければならない。

- A. リレーを行うプレーヤーは、セカンドラインの手前で、このラインを越えないようにして、ボールを持って待機する。
- B. チームメイトが手でタッチすることによってリレーを引き継ぐまでは、待機しているエリアから離れことはできない。
- C. 不完全なリレーの引き継ぎの場合、ティールされた最初のボールは無効になる。3 回繰り返された場合、そのチームは失格となる。

B. 女子およびアンダー14

ターゲットボールの位置

ターゲットボールは競技中、同じ位置に置かれる。

- 1 投目と 3 投目のターゲットボール：マットの 3 番目の位置
- 2 投目と 4 投目のターゲットボール：マットの 1 番目の位置

その他の規定については前項 A を参照のこと。

第9章 コンビネ

第57条

1. コート

使用されるコートは、第4条と図2-5に規定されたものと同じである。

2. 対戦方法

試合はシングルス(持ちボールは1人4球)またはダブルス(1人3球)で、8メーヌ行われる。

3. 競技の方法

プレーヤーは同一メーヌ中、持ちボールでポワンテまたはティール of のいずれかに専念する。

抽選で勝った方が第1メーヌでポワンテかティールかを選択し(第2メーヌでポワンテとティールを逆にし、以後交互に行われる)、やはり勝った方がビュットを投入する。ビュット投入は2メーヌずつそれぞれが交互に行う。

4. ゲームの展開

a. ビュットの投入とターゲットサークルのトレース

ビュットは2回のメーヌごとに連続して同じプレーヤー(チーム)によって投入される。ビュットはそのメーヌで常に同じ位置に置かれる。ビュットがポワンテによって動かされた場合、場合によっては「ビブロン」とされることもあるが、いずれにしてもビュットは元の位置に戻される。またビュットは、ティールの前に相手プレーヤーによってコートから一時的に取り去られ、ティールの後に元の位置に戻されるため、ティールでターゲットを指定する必要はない。

ビュットが2度とも有効に投入されなかった場合(第34条)、ビュットは5mゾーンの任意の位置に、相手プレーヤーによって置かれる。

ビュットを投入しないプレーヤー(またはチーム)によって、図28で示されるように、サークルが描かれる。

第4メーヌにポワンテを行うプレーヤー(またはチーム)は、第5メーヌに再びポワンテを行う。

ポワンテの際は、大会関係者や観客からも分かるように地面に描かれた直径1.4mのターゲットサークルの中に、できるだけ多くのボールをポワンテする。

プレーヤーがポワンテでターゲットサークルの中にボールを入れた場合、相手はこれをティールしなければならない。ティールが成功するまでは、ポワンテするプレーヤーは次の投球に入れない。

b. ポワンテ

ポワンテされたボールがターゲットサークル内に止まった場合、すなわち第32条と図8に示されているようにボールの外周がコートに描かれたサークルの外線を越えない場合、有効である。

有効とならなかったボールは、コートから取り除かれる。

得点: 有効とされたボールは1点。ビブロン(ボールがビュットから5mm以内の位置にとまった状態)の場合は2点。ただし、ビブロンであってもビュットがターゲットサークルの中で50cm以上移動している場合は1点。

c. ティール

レギュラーティールした相手ボール(第43、46条)がターゲットサークルに対してアウトとなった(第32条a、b)場合、ティールは有効となる。サークル内で動かされただけのボールは元の位置に戻される。

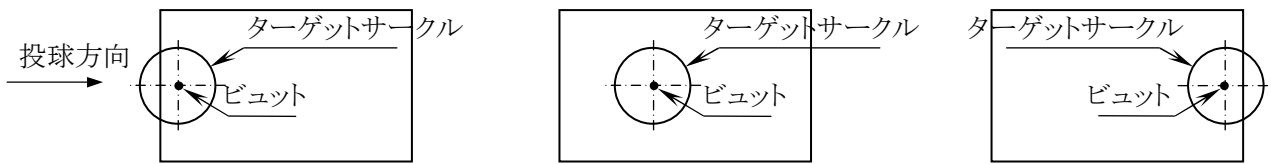
有効なティールの場合、コートに残されたすべてのボールを取り除かなければならない。

得点: 有効な投球に対して1点が与えられる。サークル内のカラーに対しては、2点が与えられる。

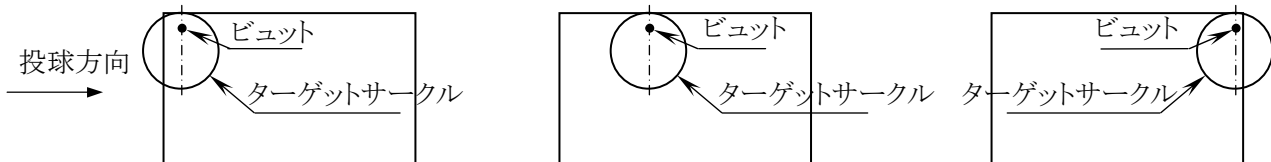
図 28: ターゲットサークルの描き方

プレーヤーの投入したビュットが 5m ゾーン内のどこかに止まった後、相手のプレーヤーがターゲットサークルを描く。次にあげる A、B の二つのケースがある。

A. ビュットが 5m ゾーン内のほぼ中央にある。ターゲットサークルはビュットを中心に描かれる。



B. ビュットがどちらかのサイドラインに寄っている。ターゲットサークルはサイドラインに接触して描かれる。



ビュットは常に同じ位置に置かれる。ビュットがポウンテまたはティールによって動かされた場合、動かしたプレーヤーによって元の位置に戻される。

5. 特別なケース: 片方のチームのみ持ちボールが残っている場合

a. ポウンテ

ポウンテをするプレーヤーのみまだ持ちボールがある場合、上に定められた規則に従って、1点または2点を得るべくポウンテを続けることができる。

b. ティール

ボールがターゲットサークル内にもうない場合、ティールの持ちボールのあるプレーヤーは以下のいずれかを行う。

1. ボールがアウトとならないようなビュットの位置に置かれた相手ボールをティールする。
2. ビュットに向けてティールする。これは1回のメーヌで2度まで行うことができる。レギュラーティールの場合には2点が与えられる。レギュラーティールされたビュット(第43、46条)が、ターゲットサークルに対してアウトとなった(第32条 a、b)場合、ティールは有効である。

ターゲットサークル内で動かされたビュットは元の位置に戻される。

6. 助言

観客によくわかるように、有効にプレーされた投球の得点をスコアボードに表示し、得点が変わるごとにそれを更新することが必要である。またゲームの流れをつかめるように、プレーが進行中のメーヌの数(1から8)を表示することも必要である。ターゲットサークルは、プレーヤーと観客が見やすいように描かれなければならない。

7. エラー

ビュット権の交替や、ティールとポウンテの交替に誤りがあった場合は、以下の通りとする。

- a. メーヌの途中で誤りに気づいた場合は、そのメーヌは取り消され、正しいかたちで再開される。
- b. メーヌ終了後に誤りに気づいた場合は、終了したメーヌは有効である。もし可能であれば、審判員は残されているメーヌの間にポウンテとティールの順番の適切な交換を行って、両チームの均衡を回復する。
- c. その競技会の終了後に誤りが判明した場合、そのゲームの結果は有効とされる。

8. 同点

引き分けが大会規定で定められていない場合、同点が解消されるまで、ダブルスの場合1人1球、シングルスの場合1人2球で、2メーヌが追加される。抽選で勝った方が最初のメーヌでポワンテかティールかを選択してビュットを投入する。

追加の2メーヌでも同点が解消されない場合、同様の方法で追加の2メーヌが行われる。

ビュットの投入は、追加のメーヌではそれぞれのチーム(ダブルス)またはプレーヤー(シングルス)によって1メーヌごとに交互に行われる。

タイムアウト

トラディショナルとコンビネの、認定された競技会において:

- それぞれのチームは、1試合につき1回タイムアウトを取ることが認められる。
- タイムアウトの時間は1分で、トラディショナルの場合、その分試合時間の延長は行われない。
- タイムアウトは、1つのメーヌの終了後に取られる。
- トラディショナルの場合、試合終了予定時刻の10分前を過ぎてからタイムアウトを取ることはいできない。
- コンビネの場合、7メーヌ目を過ぎてからタイムアウトを取ることはいできない。

タイムアウトは、メーヌ中、あるいは遅くとも新しいメーヌに入る前に、チームの監督から審判に要求される。この要求が実現した場合、取り消すことはいできない。

競技規則で使用される用語の各国語対照表

フランス語	イタリア語	英語	スペイン語	日本語
Boule	Boccia	Bowl	Bocha	ボール
- sans remplissage	- vuota	- hollow	- vacia	- 中空
- avec remplissage	- piena	- solid	- rellena	- 中身の詰まった
But	Pallino	Jack	Balin	ビュット
- valable	- valevole	- valid	- valido	- 有効な
Carreau	Ferma	Stationary	Chanta	カロー
Jet de But	Ciocata	Game	Jugada	ビュット投入
Jeunes (Under 18)	Allievi (Under 18)	Juniors (Under 18)	Juveniles (Under 18)	アンダー18
Ligne	Linea	Line	Linea	ライン
- de perte	- di perdita	- back	- de fondo	- サードライン
- pied de jeu	- piede di gioco	- foot	- pie de juego	- フットライン
- extrême	- estrema	- end	- extrema	- エンドライン
- maximum	- di massimo	- maximum	- maxima	- セカンドライン
- latérale	- laterale	- side	- lateral	- サイドライン
Minimes (Under 14)	Ragazzi (Under 14)	Children (Under 14)	Infantiles (Under 14)	アンダー14
Objet	Oggetto	Object	Objeto	ボール/ビュット
- enfoncé	- interrato	- bogged	- enterrado	- 埋まった
- brisé	- spezzato	- broken	- quebrado	- 破損した
- dévié	- deviato	- deviated	- desviado	- 逸脱した
- dérangé	- spostato	- displaced	- perturbado(juego)	- 位置を変えられた
- déplacé	- smosso (rimosso)	- moved	- despiazado	- 動かされた
- perdu	- perduto	- out of play	- perdido	- アウト
- arrêté	- fermato	- stopped	- detenido	- 中断された
- Obstacles	- Ostacoli	- Obstacles	- Obstaculos	- 障害物
- ajoutés	- aggiunti	- added	- agregados	- 追加された
- fortuits	- occasionali	- chance	- fortuitos	- 偶然
Partie de fond	Zona di fonda	Back Area	Zona de fonde	バックエリア