

ペタンク ルール

茨城県ペタンク協会 監修

ペタンクはフランス生まれ！目標球に金属のボールを投げ合い、より近づけることを競う。

<概要>

ペタンクは、小さい目標球（ビュット）に鉄製（金属）のボールを投げ、より近づけることで得点を競う。一見単純そうなこのゲームは、技術や戦略、そして精神力、時には運も左右して勝敗が決まる。たった1球で逆転するチャンスもある。

競技は、コートが設定されている場合と設定されていないフリーコートに分かれますが、ここでは、「コート設定済み」の場合のみを説明する。

<人数>

ペタンクの対戦方式と使用ボールの数

- | | |
|---------------|-----------|
| ①トリプルス（3人対3人） | 1人2球チーム6球 |
| ②ダブルス（2人対2人） | 1人3球チーム6球 |
| ③シングルス（1人対1人） | 1人3球 |

<用具>

- | | |
|------------|------------------------------------|
| ①ボール | 金属製で重さ650g～800g
11歳以下の競技会用は600g |
| ②ビュット(目標球) | 木製または合成樹脂製直径3cmのもの |
| ③その他 | マーキング用の用具、メジャー（1～2m程度）
ボール拭き |

<コート（テラン）>

- ①幅4m以上、長さ15m以下
（状況により幅3m、長さ12mまで許される）
- ②大会運営の都合上、時間制限を設けることがあるが、時間制限の場合は全てのラインが無効ラインとなる。

<得点>

勝敗は、13点先取ですが、11点先取で行われるのが一般的。

<試合の進め方>

- ①ジャンケンなどでビュットを投げる権利を決める。
- ②35～50cmのサークルを地面に描くか、内径50cmのポータブルサークル内からビュットを投げる。ポータブルサークルを使用するときは、必ずマーキングしなければならない。
- ③ビュットを投げる。味方の選手がビュットを投げる目標位置を指示し、投げられたビュットは必ずマーキングしなければならない。
- ④サークル内よりボールを投げる。ビュットを投げた選手が必ずしも最初の投球をしなくともよい。この時注意することは、
 - a) ボールを投げる時サークルを踏まないこと。
 - b) 投げたボールが着地する前に足がサークル外に出たり、足を上げないこと。
 - c) 身体のいかなる部分もサークル外の地面に触れないこと。
(手や膝をつかないこと)

<投球順番>

- ①先攻チームがサークル内よりボールを投げる。得点に絡みそうなボールにはマーキングをする。
- ②次に後攻チームがサークル内よりボールを投げる。
- ③次に投げるのはビュットから遠い方のチームが投げ、相手チームよりビュットに近づくまで投げ続ける。
- ④一方のチームが投げ終わってしまった場合は、もう一方のチームが残りの持ちボールを全て投げる。

<得点>

- ①相手チームのボールより自分のチームのボールがビュットに近いボールの数だけ点数となる。
- ②点数はメーヌ（ゲーム）終了時に計算する。
- ③点数を獲得したチームが次のメーヌでのビュットを投げる。

<計測>

- ①メー又途中、あるいは得点を計算中にどちらが近いかわからない場合はメジャーを使って計測する。計測するのは最後に投げた人か同じチームの人が行い、結果に納得できない場合は相手チームも計測することができる。
- ②計測する場合は必ずビュット及び計測対象となるボールにマーキングしなければならない。
- ③計測のしかた
ビュットとボールの内側をメジャーで図る。この時、メジャーの先端をボールにあて、ビュットの内側を真上から見て目盛を読む。右側にボールがある場合、常に右側にボールがくるように身体を移動し計測する。



<第2メー又以降>

- ①前メー又終了時のビュットの位置を中心としてサークルを描く（置く）。
- ②但し、ビュットの位置に対し、10mの距離がとれないときはサークルの位置を移動することができる（この時サークルを移動する旨を相手に告げる）。移動はコートの方角から短辺ラインより1m、長辺ラインより50cmの地点から10m投げられる位置を限度として、前メー又のサークルに近づかない方向に移動することができる。

<有効なビュット>

投げられたビュットは、サークルからビュットまでの距離が6m以上10m以下であり、長辺の無効ラインから50cm、短辺の無効ラインから1m以上離れていなければならない。青少年の大会ではこれより短い距離を設定できる。但し、メー又の途中ボールによって動かされたビュットは無効ラインを出ない限り有効である。

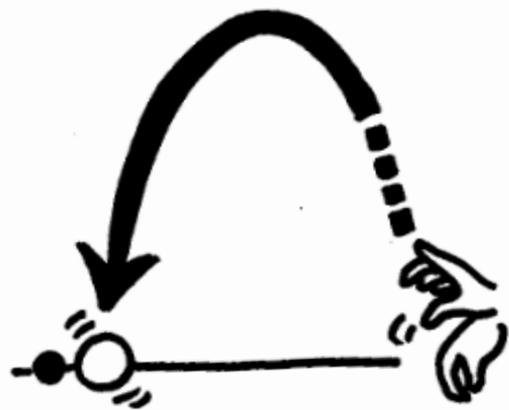
<無効なビュットの処置>

- ①ビュット権を持ったチームは1回だけビュットを投げることができるが、投げたビュットが有効にならなかった場合、相手チームがビュットを有効範囲内に置く。この場合、最初のボールはビュット権を持っているチームが投げる。
- ②メーヌの途中ビュットがボールによって無効ラインの外に出された場合、手持ちのボールの有無によって処置が変わる。どちらが出したかは関係ない。
 - a) 双方のチームに手持ちボールがあるか、もしくは、どちらもない場合、このメーヌは無効。次のメーヌのビュット権は無効となったメーヌと同じチームにある。
 - b) 一方のチームにのみ手持ちボールがある場合、手持ちボールの数だけ得点となる。

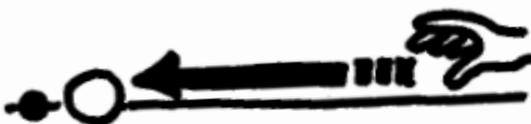
【ボールの投げ方】



ドゥミ・ポルテ :
ボールを投げ、その勢いで転がす



ポルテ :
ボールを高く投げ上げる



ルーレット :
ボールを転がす



ティール :
相手のボールをはじき飛ばす

■ボールの握り方

手の平で水をすくうようにボールを持つ。指を開いて鷲掴みにならないようにする。親指は人差し指から離れないようにして、ボールの重さを感じとれるようにやさしく包み込むように握る。



■両足の構え

サークルの中で目標に対して真っすぐに向かい、右利きの場合は右足、左利きの場合は左足を少し前に出す。身体を安定させるために、両足にしっかり体重をのせゆったりと構える。



■腕の振り方

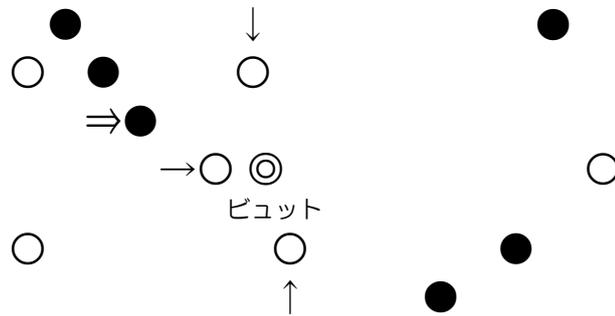
腕をうしろに引くとき、脇が開かないように注意する。振り降ろすときには手の甲が目標に向かっていく。

■得点の数え方

Aチーム(ボールの色○) Bチーム(ボールの色●)
 ビュット(◎)

ビュットから見て、近いボールが得点となるので、例の場合、Aチームのボール3個(→)が、Bチームのビュットに一番近いボール(⇒)よりも近いので、Aチームが3点となる。

例)



■スコアのつけ方 スコア表

チーム名		得点	チーム名	
A			B	
選手名		①	1	選手名
常総市朗	石下たかし		2	②
			3	
			4	⑤
			5	
			6	
			7	⑦
			8	⑨
水海道花代	大生文子	⑧	9	
			10	⑩
			11	
			12	
			13	⑪
	9	スコア	13	

①②・・・ : メーヌ(セット)の数

の欄にその得点に達したメーヌの数を記入します。

① 第1メーヌ	Aが1点
② 第2メーヌ	Bが2点
③ 第3メーヌ	Aが3点
④ 第4メーヌ	Aが1点
⑤ 第5メーヌ	Bが2点
⑥ 第6メーヌ	Aが1点
⑦ 第7メーヌ	Bが3点
⑧ 第8メーヌ	Aが3点
⑨ 第9メーヌ	Bが1点
⑩ 第10メーヌ	Bが2点
⑪ 第11メーヌ	Bが3点

左の場合、Bチームが11メーヌで13点を取り、13対9で、Bチームの勝ち