

ペタンクをみんなで楽しみましょう！ (大会特別ルール＝山形県内の大会のみ適用)

ペタンク (フランスの国技)とは・・・

1995年にオリンピック種目、世界選手権も開催している競技



コート上に既成のサークルを置き、
木製の目標球(ビュット)に金属製のボールを投げたり転がしたりして、相手より近づけることで得点を競うスポーツです。



この手引きは、皆さんに楽しんでいただくことを目的に、公式競技規則ではなく「特別競技規則」にて大会運営にあたります。



ゲームに使用する用具



ボールと目標球



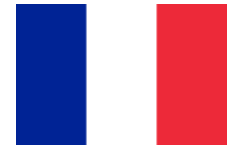
小さな目標に近づける



公益社団法人日本ペタンク・ブール連盟
山形県ペタンク連盟



2023.10.



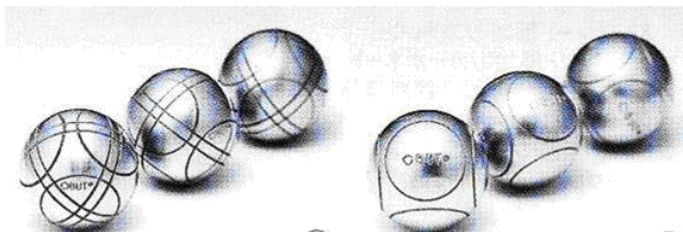
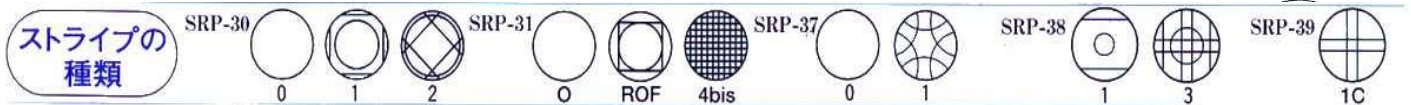
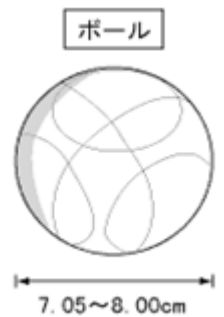
* 対戦・人数 1人対1人・2人対2人・3人対3人

ペタンクは小さい目標球(ビュット)といわれる球を投げ、それに向かって金属製の球を投げたり転がしたりして、より近づけることによって得点を競い合うボールゲームです。

【用具】

①ボール 金属製で、鉄製やステンレスを使用したものが主流。

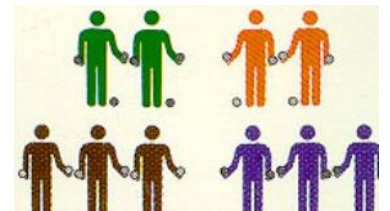
ボールには溝が彫ってあるものもあります
 直径 7.05~8.00cm、重さ 650~800g。
 11歳以下は 65mm、重さ 650g。



トリプルス(3人対3人)が基本。持ちボール一人2個。

ダブルス(2人対2人)持ちボールは一人3個。

シングル(1人対1人)持ちボールは一人3個。



②ビュット 目標球のことで、直径 30mm(±1mm)、重さ 10g~18g



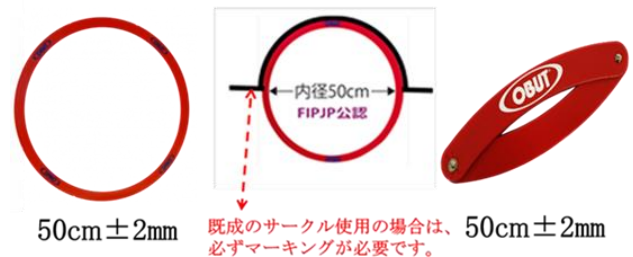
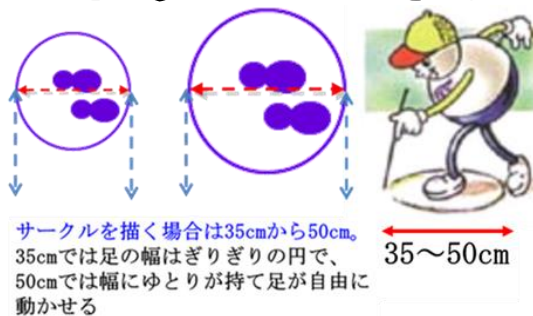
③メジャー 各自又はチームで2m程度の普通のメジャーがよい。



④サークル

サークルは、描く場合と既成のものを使用します。

1) 描く場合は、サークル(円)は35cm以下または直径50cmを超えない大きさとなります。



2) 加工されたサークルを使用する場合は、硬い素材のもので内径50cm(許容範囲: ± 2mm)とします。

折りたたみ式のサークルは、硬い材質のもので、国際連盟が承認した使用に適合したものであること。

3) サークルから投げるとき足の動きに注意して下さい。

ボールを投げるときは、両足サークル内へ入れて投げる。線を踏んだまま投げてはならない。

投げたボールが、地面に落ちる前に足がサークルから出たり地面から離れたり、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。



④ 得点板や得点表

手作りのもので十分です。
得点板は市販のものもありますが、値段が高いため各自の工夫で安くあげるのが良いと思います。



得点	得点
0	13
1	12
2	11
3	10
4	9
5	8
6	7
7	6
8	5
9	4
10	3
11	2
12	1
13	0

場所: _____ 年 月 日

チーム名	得点	チーム名
A 4-4	点	B 4-4
選手名	1	選手名
(2)	2	(1)
(4)	3	(3)
(6)	4	(5)
(7)	5	(8)
(9)	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	
	スコア	

⑤ 競技区域と正規のコート(テラン)

1) ペタンクはどんな地面(テラン^{*1})でも行うことができます。

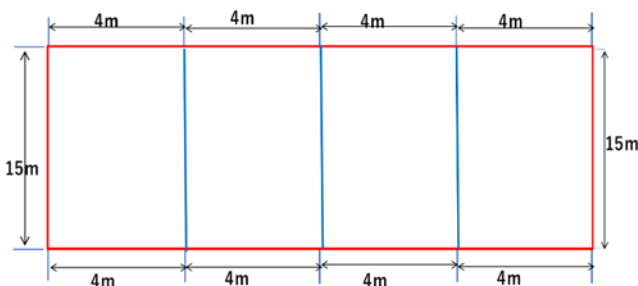
しかし、組織委員会または審判の決定によって、チームは指定されたコート^{*2}で対戦するよう定められることがある。

全国選手権大会と国際大会のコートは、最小寸法:幅4m、長さ15m。

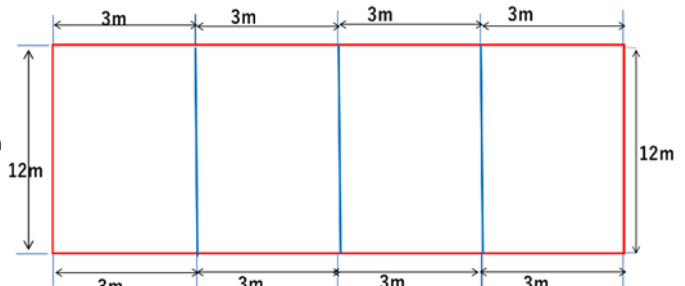
*1 テラン=ペタンク競技を行うあらゆる地面

*2 コート=テランの中で区切られた場所

2) 他の競技では連盟がこれらの最小値に対する変更を許可する場合があります。最小は12m×3m以下が条件です。



大会等で用いる 15m×4m (最小寸法)

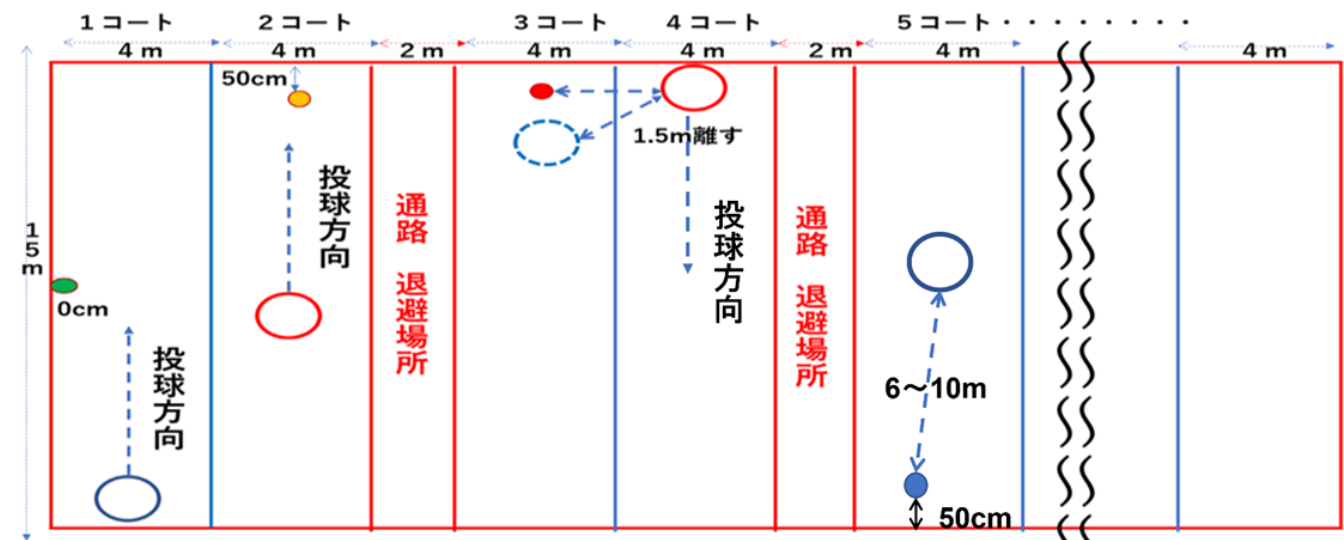
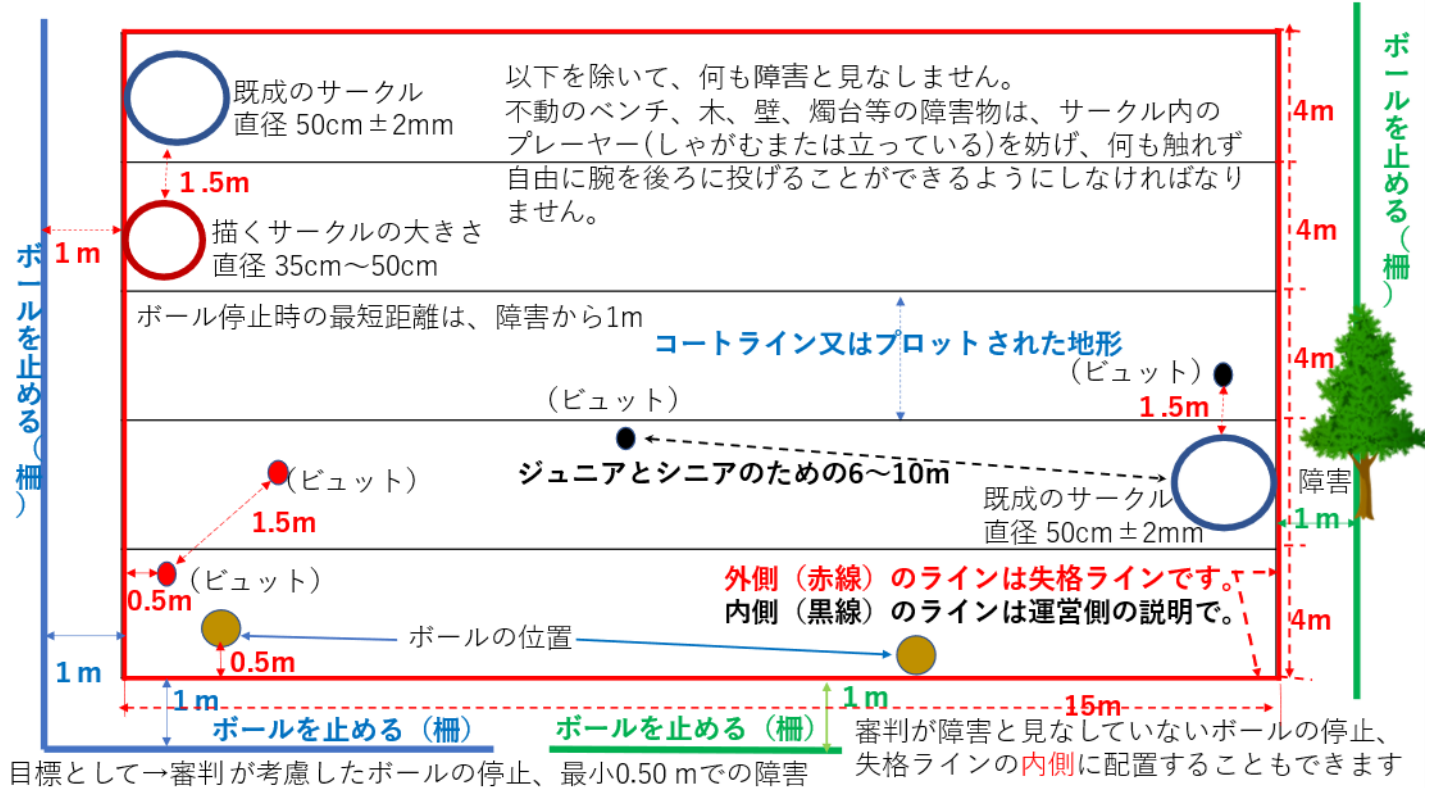


練習等で用いる 12m×3m (最小)

3) 競技区域は、紐で区画され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

競技開始前の障害物や競技についての説明が必要です。コートラインについては紐を用います。



時間制限の場合はコートは失格ライン。短辺ラインからビュットは50cm離す。



【理想的なボールの持ち方】

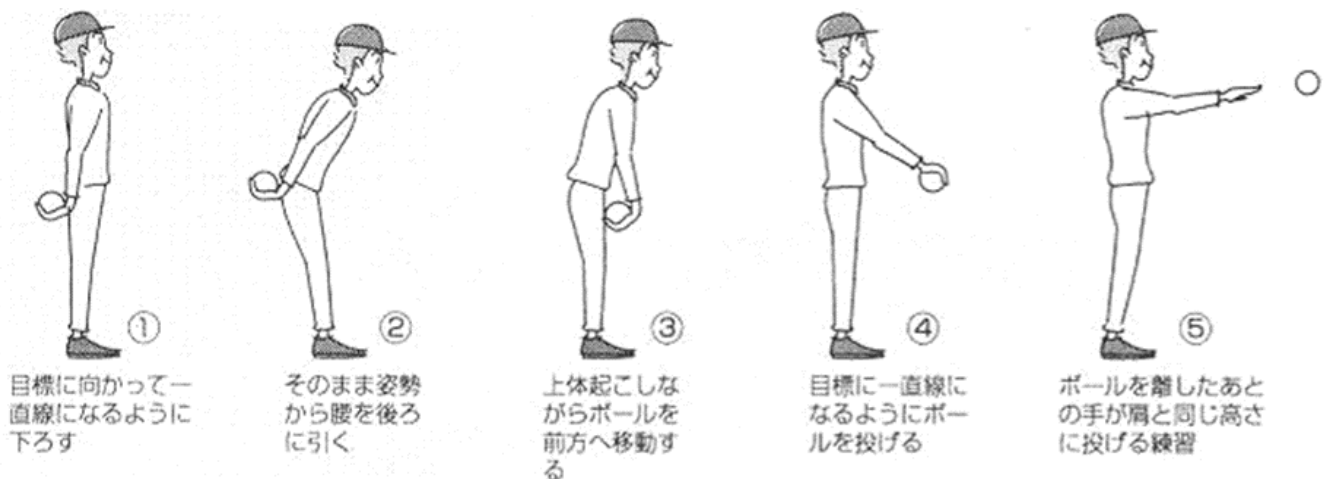
ボールの投げ方については、どんな投げ方・転がし方でも、OKです。（上手投げはなるべく避けて下さい。）



図は理想的なボールの持ち方です。



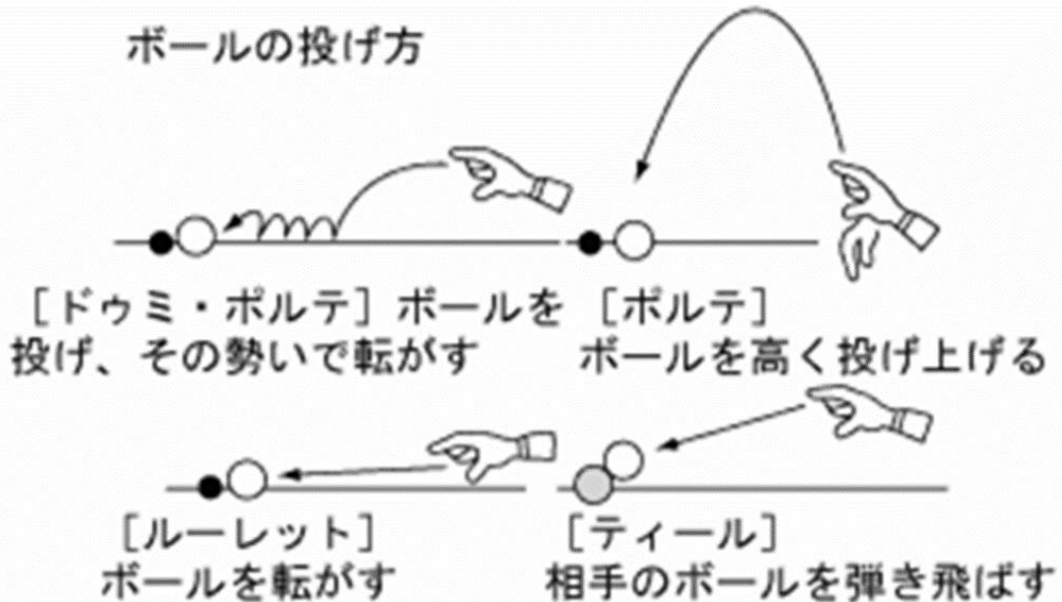
【ボールの投げ方】



悪い投げ方



ボールの投げ方



【試合方法】

個人戦1名対1名とチーム戦があります。

チーム編成は、1チーム2～3名とします。



*シングル(1人対1人)持ちボールは一人3個。

*ダブルス(2人対2人)持ちボールは一人3個。

*トリプルス(3人対3人)が基本。持ちボール一人2個。

予選は、3～4チームを1ブロックとしてリーグ戦。

*勝敗は、①勝ち数②得失点差③得点差

予選リーグ1位～2位チームが、決勝トーナメント戦に進出。

予選リーグ3位～4位チームが、交流トーナメント戦に進出。

試合は、11点もしくは13点先取です。

参加者が多い場合とか限られた時間の場合は、3～4ゲーム(メーヌ)で終了し、その時の得点で勝敗を決めます。(大会規則)

【ゲームの進め方】

* 1名又は2名の場合はボール3個、3名の場合はボール2個。

(1)じゃんけんで先行、後攻を決める。

(2)先攻チームから一人がスタート地点となる既成のサークルを置く。そのサークル内から定められた範囲以内に目標球(ビュット)を投げる。
(第7条1項)

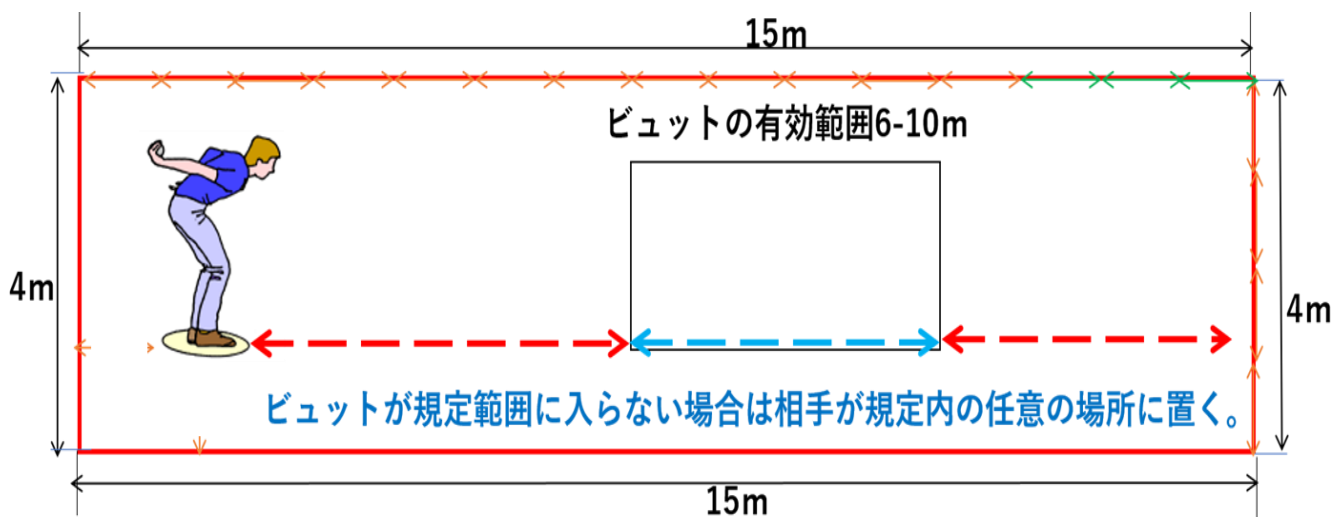
サークルの内側からビュットまでの距離が、次であること。

ジュニア(15歳以上)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。

11歳以下 > 4mから8m以下、12歳~15歳 > 5mから9m以下
15歳以上 > - < 60歳以上6m~10m以下

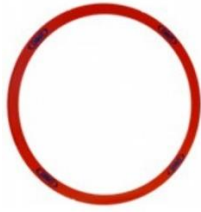
(なお年齢層がそろわない場合は、必要に応じ競技委員会がビュットとサークルの距離を指定できる。)

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。
(第7条7項)



第1メーヌは、目標球(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33条5項)

目標球(ビュット)の位置が範囲外の時は相手チームが任意の場所に置く。
(第7条7項)



50cm±2mm

既成のサークルを置く。



一般の場合は

6-10m以内に目標球を投げる。

(3) 続いて第1投目のボールをできるだけ目標球(ビュット)の近くに止まるように投げる。

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。

(第20条1項)

(4) 次に後攻チームが、第1球目を投げる。

この時点で試合が成立いたします。

(第33条5項)

(5) 両チームがそれぞれ1球ずつ投げた後で、どちらのボールが目標球(ビュット)に近いかを見る。この時、目標球(ビュット)に近いほうが得点(ポイント)を取っている。

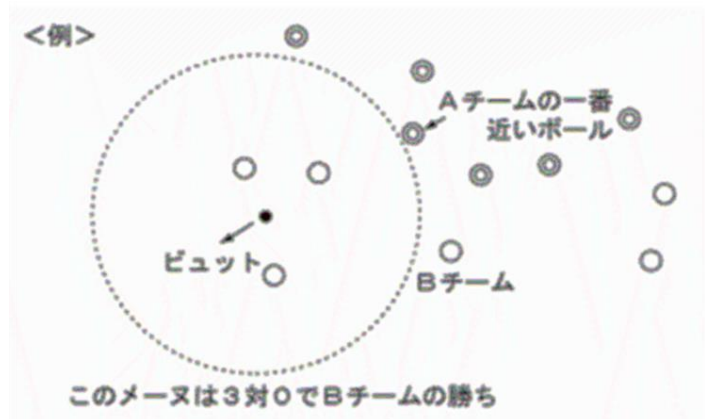
(6) 得点(ポイント)のとれていないチームは自分のチームのボールが目標球(ビュット)に一番近くなるまで投げなければならない。

(7) こうして得点(ポイント)を取っているチームは休み、得点(ポイント)のないチームがボールを投げる。

(8) このように得点(ポイント)を取り合いながらゲームを続け、両チームとも投げ終わったときに1ゲーム(メーヌ)が終了し、得点を数える。(個人戦は6球目、チーム戦は12球目が止まった時にゲーム(メーヌ)終了になります。)

(9) 得点の数は、次のゲーム(メーヌ)の時間になりますので、相手チームのどのボールよりも目標球(ビュット)に近い自分のチームのボールがあるとき、その近いボールの数の分だけ得

点(ポイント)になります。
計測が必要な時は、計測器具を用いて、得点(ポイント)を確定してください。



(10) (8)に記載の通りボールを投球後、次のゲームに入りますが混乱を避けるため大会競技規則として、勝ったチームは目標球(ビュット)のある位置にサークルを置き、第2ゲーム(メーヌ)を開始とします。

(11)勝敗は11点もしくは13点を先取したチーム又は時間制で競いますが、ここでは普及を目的にしておりますので大会競技規則として、13点先取又は3ゲーム(メーヌ)終了時で得点(ポイント)が多いチームが勝ちとします。

***試合中の選手と観客の態度(第17条は厳守して下さい。)**

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。

***注釈**

この2行は、ペタンク競技にとって最も重要なことです。ティールは、他のスポーツのなかの的当て競技と比較しても高度な精緻性を要求され、当然、精神的コントロールが大切なこととなります。

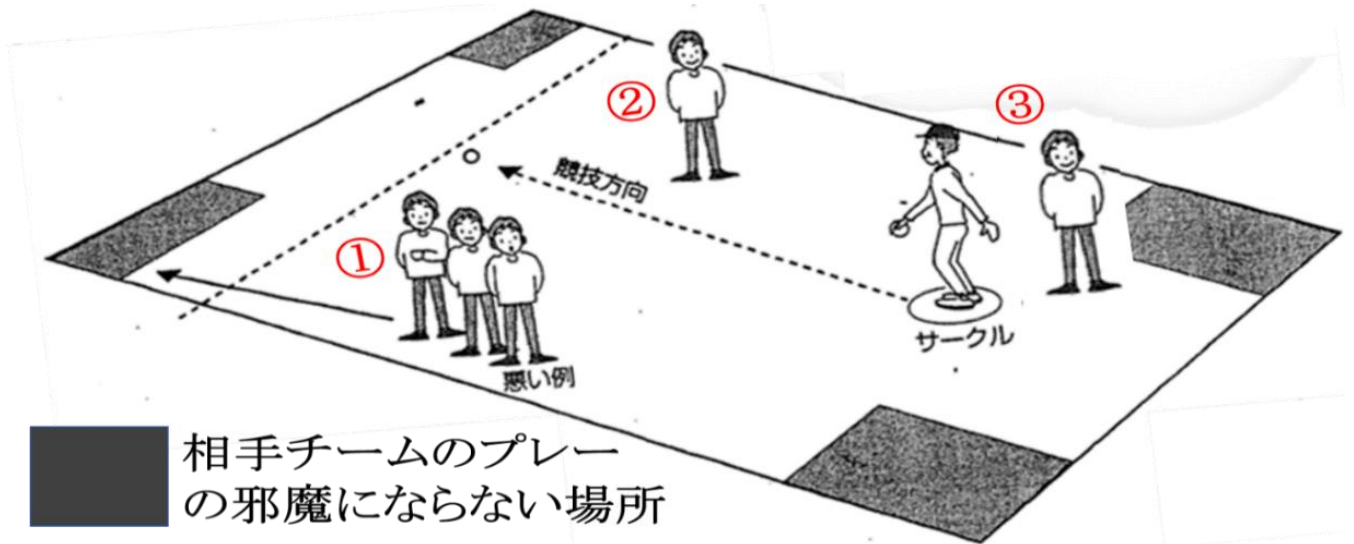
ティール成否に直結するものです。名選手の多くは、カメラのシャッター音やフラッシュ、視界の中の少しの動きも嫌います。このような時、彼らがサークルから出て、また入り直して構えることは普通に見受けられます。競技大会に臨む際、冷静、沈着で、謙虚さのある姿勢が正しいものだと考えられます。

①相手チームのプレイヤーは、ビュットの向こう側で、かつ横方向(競技方向の延長戦から2m以上)に離れなければならない。

又はサークルの後方2m以上離れたところにいることもできる。(③)

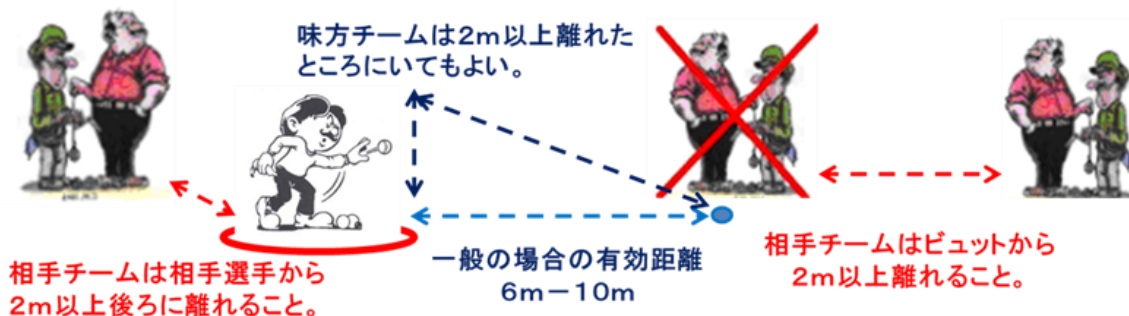
②パートナーはサブプレーヤーに目安を与えるため、サークルとビュットの間にいることができる。

③相手チームのプレーヤーは、サークルの後方2m以上離れたところにいること。



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。



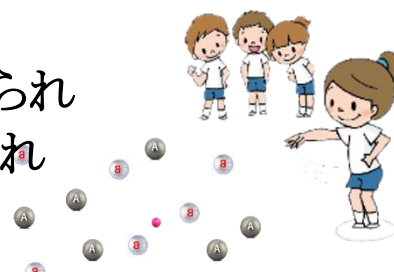
選手の待機場所について、コート設営のある大会などでは、相手チームの選手は、例え通路や有効区域外であってもビュットとサークルの間に待機することは違反行為となり、イエローカードが与えられる。
=国際連盟では記載なし。

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みなします。

(第33条)



(※12 球投球しそのボールが停止した時点でメーヌ終了)

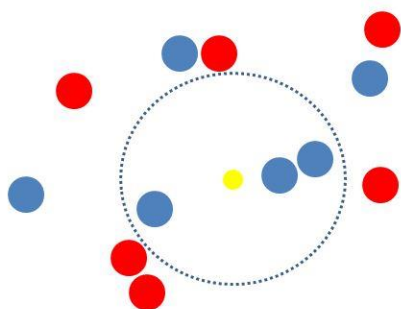
* 大会競技規則として、12 球投球しそのボールが停止した時点でメーヌ終了、既存のサークルを持ち上げマーキングを消し、次のメーヌの開始地点に移動します。

(大会競技規則)

得点(ポイント)の計測等は、次のメーヌで行うこととなります。

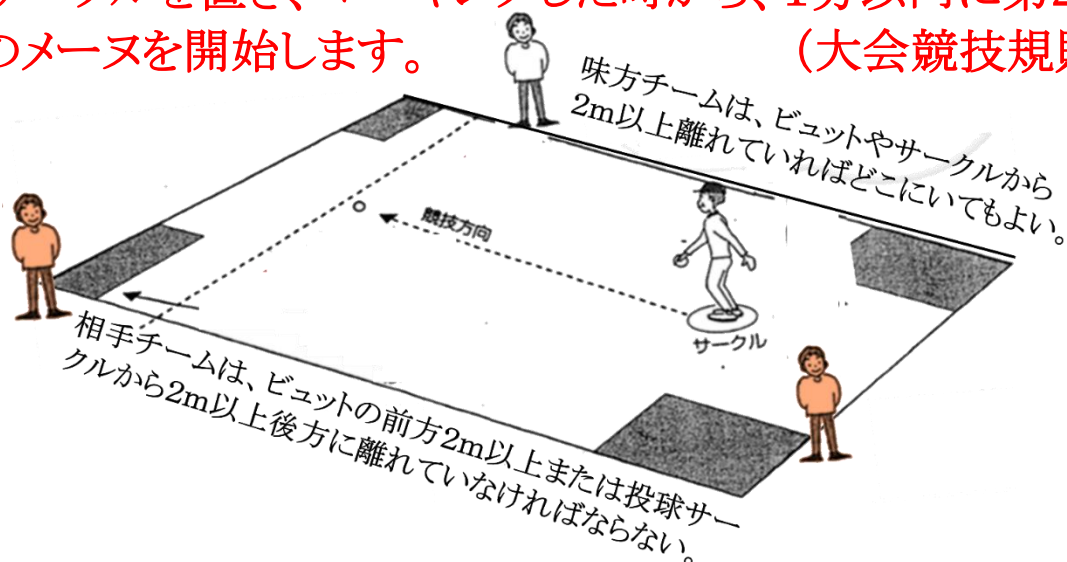
ビュットの投球時間も計測時を除いて、12 球投球し、そのボールが停止した時点から次のメーヌが始まるため1分以内となります。

(第 33 条5項)



* 大会競技規則として、得点(ポイント)が確定や得点(ポイント)の計測等は次のメーヌの作業になりますが、得点(ポイント)が確定した時点、又は得点(ポイント)の計測等が終了した時点で、ビュットの中心に既存のサークルを置き、マーキングした時から、1分以内に第2メーヌ以降のメーヌを開始します。

(大会競技規則)



12球投球しそのボールが停止した時点でメーヌが終了のため、得点(ポイント)の確認と第2メーヌ以降のビュットの投球時間等の判断が微妙に違いが生じる場合と相互審判(セルフジャジ)の場合誰が時間計測をするのか明確にする必要が生じます。

少しでも得点(ポイント)の確認を迅速(スムーズ)にするためにも、チーム戦の場合は12球目の投球前にお互いがビュットの近くにいることが望ましい。



*ペタンク用語解説

テラン	ペタンクをプレーする場所
コート	プレーする場所が区画されている場合は一区画のこと区画されていない場合は、試合を行う場所のこと
無効ライン	プレーする場所を区画した場合の外周ライン有効区域と無効区域の境界となるライン
コートライン	無効ラインの内側（有効区域）を区切るライン
メーヌ	ビュットを投げてから両チームの持ちボールが全て投球され着地して止まるまで
サークル	投球を先行チームが35cm～50cmのサークルを描くか、既成のサークル(内径50cm±2mm)を使用
ビュット	直径3cm、10～18gの木製又は樹脂製の目標になる球 (磁石で拾い上げるものもある)
ポワンテ	目標にボールを近づける投球
マーキング	ボールやビュットがあった地点を示すために地面につける印 (中心から直角に十字に引く)
ルーレット	サークルの近くに着地させ、地面を転がして寄せる投球
ドゥミ・ポルテ	サークルと目標の中間地点に着地させ、転がす投球

プセット	ボールを押して近づけること
ポルテ	ボールを高く上げ、目標のすぐ手前に着地させ、少しだけ転がす投球
ティール	目標になるボールやビュットを弾き飛ばす投球
カロ	ティールをしたボールが目標になるボールを弾き飛ばし、その地点に残ること
ソテ	目標の手前にある障害（ボールやビュット）を飛び越して行うティール
ポワントゥール	ポワンテ（寄せ）を行うプレーヤー
ティルール	ティール（弾き飛ばす）を行うプレーヤー
ミリュー	状況に応じ、ポワンテ・ティールをするプレーヤー
ビブロン	ボールとビュットが接触している状態
ドネ	ボールの着地点
プル	1ブロックに4（又は3）チーム入れ、先に2勝したチームが決勝トーナメントに進出する対戦方式
カドラージュ	トーナメント戦のチーム数を調整するための試合
ファニー	13対0（11対0）の試合 0点で勝つ（負ける）こと



13対0で負けたチームはファニーのお尻にキスをして屈辱で傷ついた心を慰めてもらうことになっている。ファニーとはこちらにお尻を突き出して豊かな桃のようなお尻を披露している女性像。





山形県ペタンク連盟 ホームページ

<https://pipi.org/~fuse3/>



山形県ペタンク連盟2 (動画版) ホームページ

<https://pethanque.hp.peraichi.com/>



山形県ペタンク連盟 行事案内

https://pipi.org/~fuse3/99_blank001001015.html



山形県ペタンク連盟 初心者向け テキスト

<https://pipi.org/~fuse3/firstpeta.pdf>



日本ペタンク・ブール連盟 & 山形県ペタンク連盟
ペタンク競技の手引き

<https://pipi.org/~fuse3/petaguide.pdf>



山形県ペタンク連盟

〒990-0401 東村山郡中山町長崎 6209-10

☎ 090-6685-6850 (布施善範)

✉ y-fuse3@outlook.jp

