

# ペタンク

《ルール・審判マニュアル》



平成30年10月 制定

柏崎市スポーツ推進委員協議会

ペタンクとは

フランスが発祥で、ビュットと呼ばれる目標球に、定められたサークル内から金属製のボールを投げて、相手より近づけることで得点を競うスポーツ。

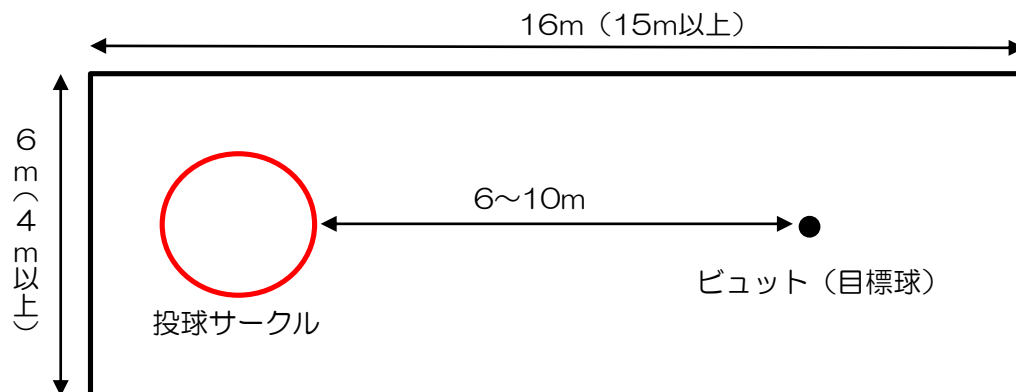
## 1. コート・用具

### 1-1 用具

- ① ボール：屋外用は金属製、屋内用はビニール製。（直径 7.05～8cm、重さ 650～800g）
- ② ビュット：目標球。（直径 2.5～3.5cm、重さ 10g 以上 18g 以下）
- ③ サークル：直径 35～50cm
- ④ メジャー：2m 程度。（コート作成用は 30m 程度がよい）
- ⑤ その他：コート作成用ビニール紐、ペグ、ハンマー

### 1-2 コート説明

【コートの広さ及びラインの名称】



## 2. 試合開始前準備

【チーム編成】

- ① 1 チーム 1～3 名で構成する。
- ② 3 対 3 のトリプル戦は、持ち球 1 人 2 個。
- ③ 1 対 1、2 対 2 のシングル戦とダブルス戦は、持ち球 1 人 3 個。

## 3. 競技方法

### 3-1 競技説明

- ① 先攻チームの人がコートの端にサークルを置き、その中からビュットを投げる。（サークルの端から 6m 以上 10m 以下の地点に投げる）
- ② ビュットの配置の位置が良いか相手チームの承認を受け、その位置に二方向にマークを入れる。※ビュットが有効範囲外やコート外に停止した場合、ミス（無効）となり、ビュット配置の権限は相手チームに移る。

- ③ ボールを投げるときはサークル内に両足を揃えて立ち、手の甲を上にしてアンダースローで投げる。
- ④ ボールは転がしても投げてもどちらでもよい。
- ⑤ 投げたボールが地面に落ちるまで、サークルを踏んだり出たり、足を地面から話したりしてはいけない。
- ⑥ 2メーヌ以降は、前のメーヌにビュットがあった場所にサークルを置いてスタートする。※既定の距離が得られない場合は、サイドラインと平行に後ろに下がった場所にサークルを置く。
- ⑦ メーヌの途中で、両チームのボールがビュットから同じ距離のときや、ビュットに接触しているときは、最後に投げたチームが連投する。
- ⑧ ボールが当たりビュットが動いた場合、新たにビュットが止まった地点が目標となる。（再度マーキングを行う。）
- ⑨ メーヌの途中でビュットがコートの外に出たら無効となる。  
【無効となったときの配置】  
○両チームにボールが残っている場合：無効。  
○一方のチームにボールが残っている場合：手持ちのボールの数が得点となる。  
○両チームともボールが無い場合：無効。
- ⑩ ボールを投げるときは、相手チームのプレーヤーはサークル、ビュットから2m以上離れること。

### 3-2 試合の流れ

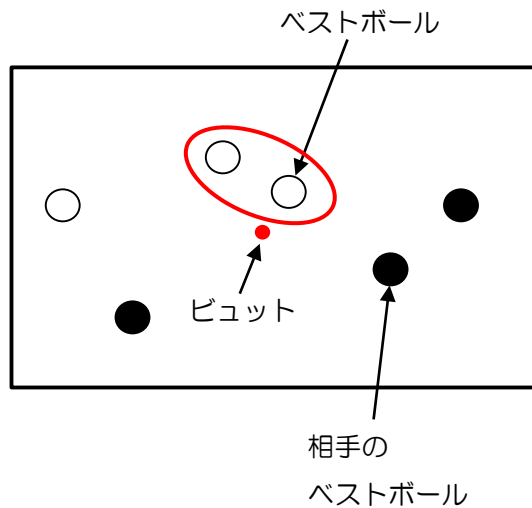
- ① ジャンケンなどで先攻チームを決めます。先攻チームは地面に直径 35～50cm 程度の円を描き、その円の中から「ビュット」（目標球）を6～10m 投げる。
- ② できるだけビュットに近づくように先攻チームから 1 投目を投げる。（両チームが 1 人ずつ交互に投球する。）
- ③ 2 投目は、ビュットから遠い位置にボールのあるチームから投げる。
- ④ 2 投目以降のチームは、ボールが相手チームのボールよりビュットに近づくまで投げる。近づいた時点（または持ち球が無くなった時）で相手チームに交代となる。
- ⑤ 両チームが持ち球をすべて投げ終わった時点でボールが1 番ビュットに近いチームが得点する。
- ⑥ 相手チームのボールよりビュットに近いボールの個数×1 点が与えられ、次のメーヌ（セット）で先攻となる。
- ⑦ 勝ったチームはメーヌ終了時のビュットの位置を中心にサークルを描き、そこからビュットを投げて次のメーヌを始める。
- ⑧ このようにメーヌを繰り返し、得点を加算していき、9 点、11 点、13 点を先取したチームが勝ちとなる。
- ⑨ ゲーム終了後は、整列して向かい合い、審判がスコアカードを読み上げて挨拶をする。両チームが結果に意義のないことを確認し、スコアカードにサインをもらい終了となる。

る。勝ったチームの代表がスコアカードを本部へ提出する。

### 3-3 得点の数え方

- ① メーヌ終了後にベストボール(ピュットに最も近いボール)があるチームが得点する。
- ② 相手チームのベストボールよりピュットに近いボールが全て得点となる。
- ③ ボール側にメジャーのヘッドを当てて計測する。

【例】



計測した結果、ピュットに最も近いのは、○のベストボールであり、●のベストボールよりもピュットに近い○が2つあるので、2点となる。

### 4. 反則

- ④ ピュット、球を肩より高い位置から投げた場合。
- ⑤ 投球時にサークルを踏んだり、サークル外に出た場合。

5. 補足

5-1 スコアカードの記入の仕方【記入例】

得点表

チーム名		得点	チーム名	
Aチーム			Bチーム	
選手名		1	②	選手名
	①	2		
		3	③	
松井○○ 鈴木○郎		4		高橋○○ 山田○雄
	④	5		
	⑥	6		
		7	⑤	
	⑧	8		
星野○○子		9		平野○○子
		10	⑦	
		11		
		12		
	13	⑨		
	8	スコア	13	
高橋		両チーム のサイン	松井	

★記入の仕方

( )内はAチームから見た通算の得点

第1メーヌ Aの2点(2対0)

第2メーヌ Bの1点(2対1)

第3メーヌ Bの2点(2対3)

第4メーヌ Aの3点(5対3)

第5メーヌ Bの4点(5対7)

第6メーヌ Aの1点(6対7)

第7メーヌ Bの3点(6対10)

第8メーヌ Aの2点(8対10)

第9メーヌ Bの3点(8対13)

※スコアカードの書き忘れは

両チームが書き忘れを確認

することができれば、遡って

訂正することができます。

## ～審判の方法～

### 1. 審判員の義務

- ① 大会が円滑に運営されるために、競技規則及び管理規則の厳正な適用を監視する任務を負う。
- ② 判定に従わないプレーヤーまたはチームを大会から退場させる権限を持つ。
- ③ 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となっている場合、審判員は上部組織にその件を報告する。

### 2. プレーヤーの変更

ダブルスでは一人、トリプルスでは一人または二人のプレーヤーの変更は、大会開始の正式な合図（爆竹、ホイッスル、アナウンスなど）前であれば認められる。ただし、交代するプレーヤー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。