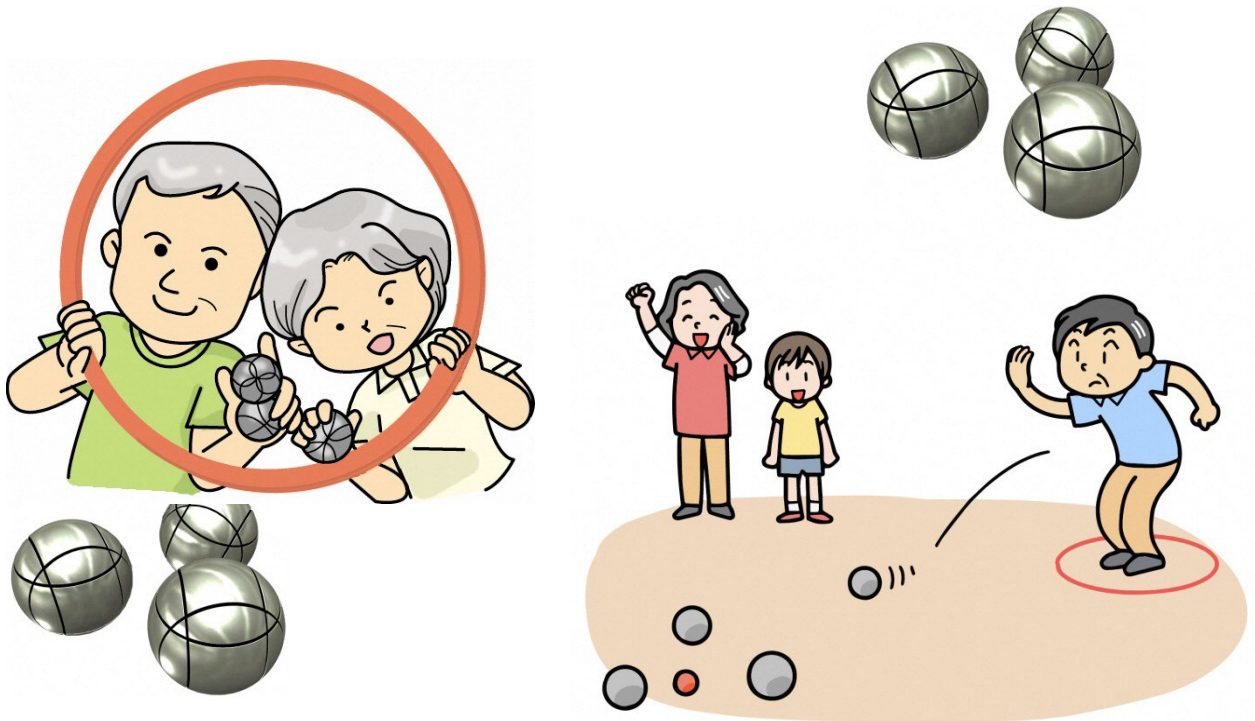


# ニュースポーツ ハンドブック (ペタンク)



港北区スポーツ推進委員連絡協議会

令和3年5月

# 目次

1.	ペタンクとは？	-3-
2.	基本ルール	-3-
	《チーム構成》	-3-
	《ボール》	-3-
	《ビュット》	-4-
	《コート》	-4-
	《サークル》	-4-
	《競技方法》	-5-
	《ポイント》	-6-
	《2 メーヌ以降のサークルの位置》	-6-
	《勝敗》	-6-
	《その他留意事項》	-6-
	◆ 境界上のビュット、ボールの判定	-7-
	◆ ビュットから同じ距離に両チームのボールがある場合	-7-
	◆ メーヌの途中で、ビュットが無効となった場合	-7-
	◆ 停止していビュットが、移動した場合	-7-
	◆ マーキングの無いビュットが第1球目で移動した場合	-7-
	◆ 止められた後のビュットの位置	-7-
	◆ 選手の待機場所	-8-
	◆ ビュットとボールの距離の測定方法	-8-
3.	ルール早わかり	-9-
4.	ペタンク用語	-12-
付録	ペタンクの起源	-15-

## 1. ペタンクとは？

ペタンクとは、金属製の球を投げたり、転がしたりして、目標の球により近づけることができるかを競うフランス生まれのビー玉遊びのような簡単なスポーツです。「年齢を問わず、誰でもできる」という気軽さがあることから、港北区では、生涯スポーツとして取り組んでいます。

□ご参考: (出展 益社団法人 日本ペタンク・ブール連盟 益社団法人 日本ペタンク・ブール連盟 H28.8)

現在では、47都道府県全てに加盟団体が組織され、年間500を超える大会が全国各地で開催され、10万人を超える競技に成長しました。



## 2. 基本ルール

港北区大会では、日本ペタンク・ブール連盟 ルールハンドブックを基に、港北区大会の円滑な進行、競技者の安全を考慮し、港北区大会ルールを適用して実施している。

以下では、日本ペタンク・ブール連盟 ルールハンドブック、および、港北区大会ルールについて説明する。

### 《チーム構成》

ペタンクの対戦方式には、3種類あるが、港北区大会ではトリプルスを採用する。

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

➤ 港北区大会では、トリプルスを採用する。

### 《ボール》

次の規格に適合するボールであること。

- ① 金属製であること。
- ② 直径が、7.05cm(最少)と8cm(最大)の間にあること。
- ③ 重さが、650g(最少)と800g(最大)の間であること。

※11歳以下を対象とする競技大会では、重さ600g、直径6.5cmのボールも使用することができる。

➤ 港北区大会では、大会主催が規格に適合したボールを準備し、これを使用して開催する。大会主催者は、準備においてできる限り同じ重さのボールを組み合わせで準備すること。

## 《ビュット》

次の規格に適合すること。

- ① 木製、もしくは、特別仕様に基づく P.I.F.J.P.公認の合成素材製であること
- ② 直径は、30mm (許容：±1mm)であること
- ③ 重さは、10g 以上 18g 以下であること
- ④ ビュットは着色されていても良い。

➤ 港北区大会では、大会主催が規格に適合したビュットを準備し、これを使用して開催する。

## 《コート》

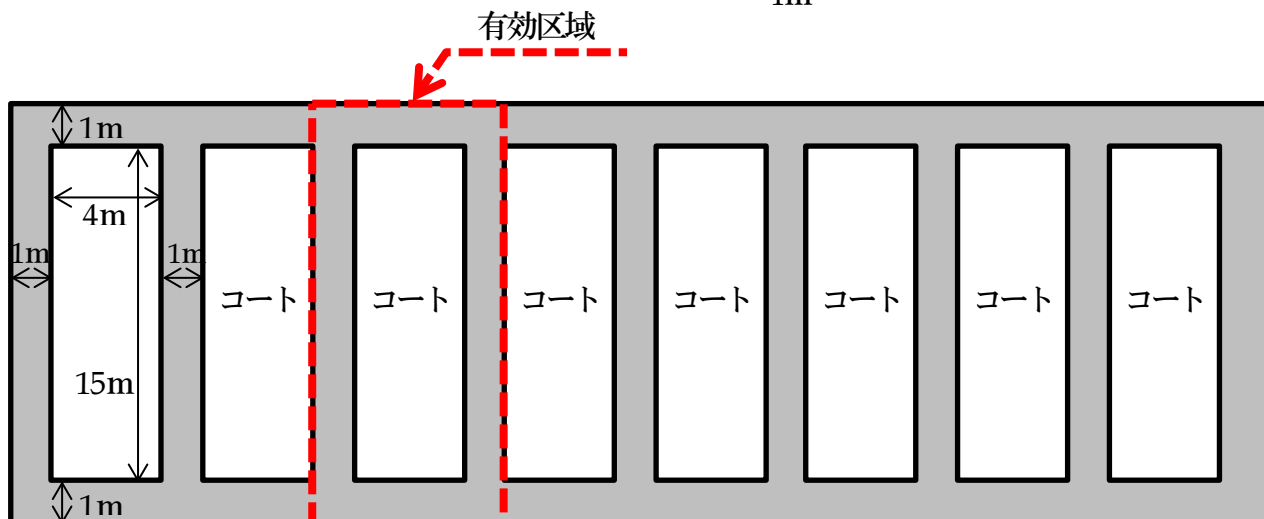
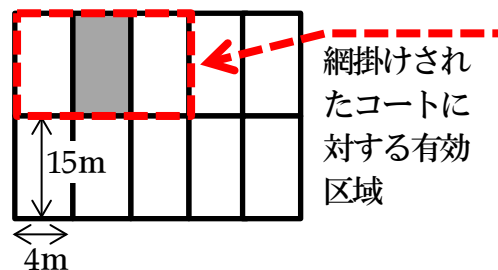
➤ 港北区大会におけるコート設営

港北区大会は、日本ペタンク・ブール連盟が定義するコート設営とは異なる以下のコートを設営し、大会を開催する。

### ■ コート設営変更の理由

日本ペタンク・ブール連盟の定義では、競技者の移動スペースが無く、隣接コートが有効区域となるため、隣接コートの競技の邪魔になったり、競技中の危険が増すため、有効区域を確保したコート設営とする。

日本ペタンク・ブール連盟のコート設営



## 《サークル》

サークルは、次の規格に適合すること。

- ① 地面に描く場合: 35cm 以上 50cm 未満
- ② ポータブルサークル: 内径 50cm (±2mm)

➤ 港北区大会では、大会主催が規格に適合したポータブルサークルを準備し、これを使用して開催する。但し、サークルの内径は、35cm 以上 50cm 未満とする。

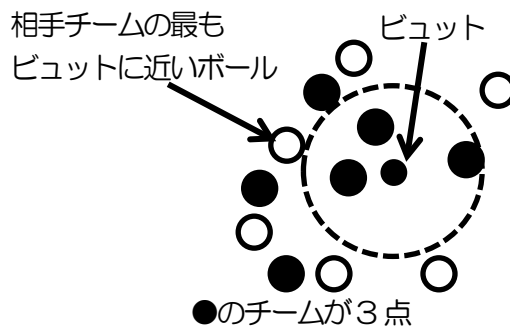
## 《競技方法》

- ① 競技者は全員コートに集合し、ジャンケンによりピュットを投げる権利を決める。
- ② ピュットを投げる権利を得たチーム（1人）が無効区域から1m以上離れたコート内にスタート地点を定め、サークルを置き、その中よりピュットを投げる。
  - 投げられたピュットの有効判定
    - 1) サークルの内側からピュットまでの距離が6m以上10m以下であること。
    - 2) サークルの位置が、障害物より1m以上離れ、かつ、他で使用中のサークルまたはピュットから少なくとも2m離れたところに置くこと。
    - 3) ピュットが、障害物ならびに無効区域の最も近い境界から1m以上離れていること。
    - 4) ピュットがサークル内の両端に両足を置いて直立した選手から見えること。注) ピュットはチーム内の誰か投げてもよい。
  - 投げたピュットが有効とならない場合
    - 1) ピュットが有効とならない場合は、3回まで繰り返して投げるができる。  
注) 3回投げても有効とならない場合、ピュットを投げる権利は相手チームに移る。
    - 2) 相手チームも、同様に、3回までピュットを投げるができる。  
注) 相手チームがピュットを投げ、有効となった場合も、最初にピュットを投げたチームが、最初にボールを投げる。
- ③ ピュット投げたチームが、サークル内よりボールを投げる。
  - 投球方法
    - 1) 両足がサークル内にあること
    - 2) サークルを踏んではいけない
    - 3) 投げられたボールが着地する前に足がサークルから出たり、地面から離れてはならない。  
注) 踵が浮いていてサークル上にある場合は、サークルを踏んでいないと判断する。  
但し、投球後ボールが着地する前に踵が下がり、サークルを踏んだ場合は違反投球となる。
    - 4) 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。
    - 5) ピュットを投げた選手が、第1球目を投げる必要はない（同チームであればよい）。
    - 6) ボールは、1分以内に投球しなければならない。ただし、距離の測定が行われた場合は、測定の終了時からとする。  
注) 最初に投げたボールが、無効区域に入った場合、次に相手チームが投げる。以降、有効領域にボールが残るまで、交互に投げる
- ④ 次に、もう一方のチームがサークル内よりボールを投げる。
- ⑤ 続いて、ポイントを取っていないチーム(ピュットから遠いボールのチーム)がポイントを取るまでボールを投げる。
- ⑥ もし、一方のチームが持ちボールを投げ終わってしまった場合は、もう一方のチームは残りの持ちボールをすべて投げる。

- ⑦ 両チームの持ちボールが全て投球されると、ポイントを計算する。  
注) メーヌとは、ビュットを投げてから、ポイントを掲載するまでを示す。
- ⑧ ポイントのあったチームが、次のメーヌでビュットを投げる。

## 《ポイント》

- ① 相手チームのどのボールよりもビュットに近い自分のチームのボールがあるときは、その近いボールの数だけポイントとなる。(図を参照)
  - ② ポイントの距離測定は、最後にボールを投げた選手、または、同チームの他の選手が行う。  
その後、相手チームも測定することができる。  
注) 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、審判員の判定を求めることができる。
- 港北区大会では、ペタンクの普及を目的としており、初心者も大会に参加することから、ポイントの計測は審判が行い、両チーム代表者に確認する。



## 《2 メーヌ以降のサークルの位置》

前のメーヌの終了時のビュット位置を中心にサークルを描く。ただし、次の場合はこの限りでない。

- ① サークルが競技できない区域から1m以内となるとき。
  - ② その位置からでは、ビュットを規定の距離に投げられないとき。
- 港北区大会では、審判が上記判断を行い、上記条件に合わせ、サークルの位置を後方に下げる等の決定を行う。

## 《勝敗》

競技は、どちらかのチームが、13点を先取するまでメーヌを続ける。

- 港北区大会では、11点先取、もしくは、制限時間を経過した時点で、ポイントの多いチームを勝ちとする。
- 港北区大会では、同点の場合は代表者による一投勝負にします。その時のビュットは最後のメーヌで勝ったチームが投げます。

## 《その他留意事項》

### ◆ 境界上のシュット、ボールの判定

真上から見て、シュットまたはボールが有効区域と無効区域の境界と少しでも重なっている場合は有効であり、完全に無効区域を超えた場合のみ無効となる。

### ◆ シュットから同じ距離に両チームのボールがある場合

両チームに属するボールが、シュットから同じ距離にあり、当店の状態である場合（両方のボールがシュットに接触している場合を含む）次の処置をとる。

- 両チームのボールが残っていない場合、引き分けとする。  
注) このケースとなった場合、前のメーヌで勝ったチームに次のメーヌでシュットを投げる権利が与えられる。
- 一方のチームだけ持ちボールが残っている場合、そのチームが残りボールを全て投げた後、最終的にシュットに近いチームのポイントとなる。
- 両チームともボールが残っている場合、最後に投げたチームが次の1球目を投げ、次に相手チームが投げる。以降、持ちボールが無くなるまで通常どおりにメーヌを続ける。

### ◆ メーヌの途中で、シュットが無効となった場合

- ① 両チームとも持ちボールが残っている場合は、このメーヌは無効になる。
- ② 一方のチームだけ、持ちボールが残っている場合、その残りボールの数がすべてポイントとなる。
- ③ 両チームとも持ちボールが残っていない場合は、このメーヌは無効になる。

### ◆ 停止していたシュットが、移動した場合

- ① 停止したシュットが風や審判などにより偶発的に移動させられた場合、マーキングされていた場合、元の位置に戻す。
  - ② マーキングがされていない場合、両チームが合意できる元の位置に戻す。
- 港北区大会は、時間制限を設定した運営を行っており、競技時間を最大限に確保するため、特別な場合を除きマーキングを行っていないため、上記②を審判が調停する。

### ◆ マーキングの無いシュットが第1球目で移動した場合

例えば、シュットが9.5mの状態、マーキングをしないで、第1球目を投げたところ、シュットを動かし、10mを超えた場合、後攻チームが無効を主張した場合には、シュット権は無効となり、シュット権は後攻チームに移動する。

注) シュットが移動したのは事実であっても、移動する前の位置が特定できない場合、現在地で判断する。

## ◆ 止められた後のビュットの位置

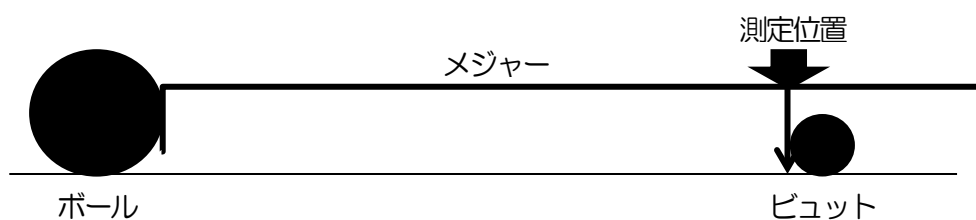
- ① ビュットがボールに当てられて、観客または審判によって止められるか方向を変えられた場合、その位置のままとする。
  - ② ビュットがボールに当てられ、有効区域内にいる選手によって止められるか方向を変えられた場合、相手チームは、次のいずれかを選択する。
    - (1) ビュットを停止位置のままにする。
    - (2) ビュットを元の位置に戻す。
    - (3) ビュットを元の位置と停止位置の延長線上の任意の場所に置く。サークルから最大20mまでとし、ビュットが見えること。
- 港北区大会では、選手待機場所が指定されており、②の条件は発生しないため、①のみを適用する。

## ◆ 選手の待機場所

- 港北区大会では、競技中の選手の安全性と大会のスムーズな運営を考慮し、敵味方問わずサークルの後方で待機することとする。

## ◆ ビュットとボールの距離の測定方法

- 港北区大会では、ビュットは木製で軽量で、計測時に誤って移動させてしまう場合があるため、メジャーの先端をボール側にし、ビュット側で測定することとする。その際、ボール、ビュットを誤って移動させた場合に元の位置に戻せるようマーキングを行うこと。





### 3. ルール早わかり

#### 【ビュットに関わる事項】

##### ビュットはどちらのチームが投げるのか。

1. 最初にビュットを投げる権利は、競技に参加するプレイヤーが協議するコートに全員集合し、それぞれのチームの代表者のジャンケンにより決める。
2. 第2メーヌ以降は、前のメーヌで得点したチームがビュットを投げる権利を得る。
3. 3回試みても、有効とならない場合は、相手チームに権利が移る。

##### 有効に投げられたビュットとは(⇔ 無効のビュットとは)

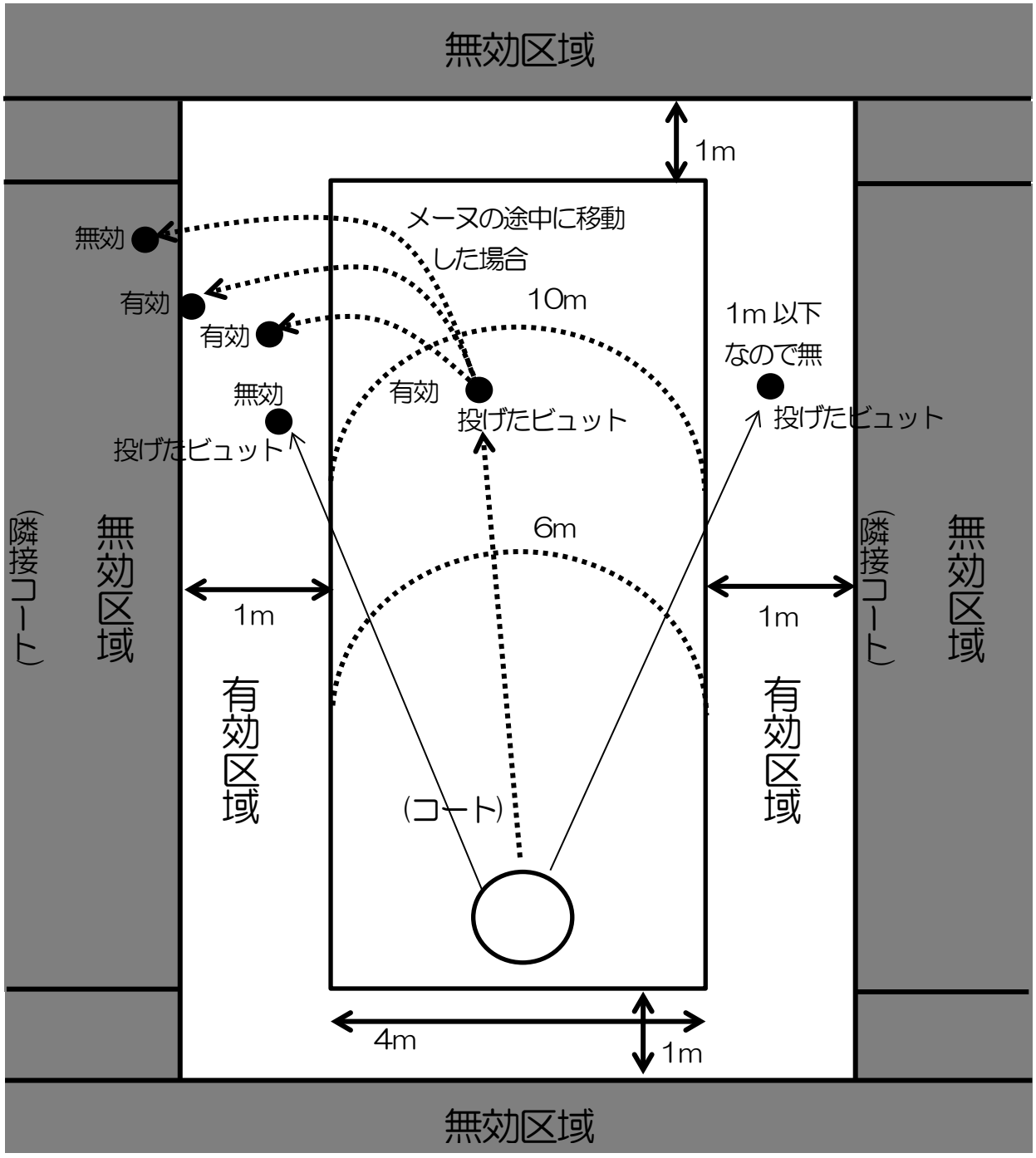
1. サークルからの距離が6m以上から10m以下であること。  
「ただし、無効区域から、1m以上は離れていること。」としているため、無効区域ラインから1m以上離れていない場合は無効となる(コートから出た場合は無効となる.)。
2. 投げたビュットが審判、プレイヤー、観客、その他の動く物体により止められた場合は無効とし、再度投げる。
3. メーヌ途中でビュットが無効区域に移動した場合は、無効である(ライン上は有効である。)。注)ビュットが、いったん無効区域に入った後、有効区域に戻っても、無効である。
4. ビュットとサークルとの間に禁止区域がある場合は、無効である。

##### メーヌ途中で、ビュットが無効となった場合

1. 両チームとも持ちボールが残っている場合と残っていない場合は、このメーヌは無効となる。
2. 一方のチームしか持ちボールが残っていない場合は、持ちボール数が得点となる。

##### ボールに当たって動いたビュットが、審判、観客、プレイヤーにより止められた場合

1. 停止位置を有効とする。





## 【ボールに関わる事項】

### 投げたボールが無効区域に入った場合

1. すべて無効となる。(ライン上は有効)
2. 無効となったボールは直ちにゲームから取り除かなければならない。
3. 一旦、禁止区域に入ったボールが、地面の化粧料により、或いは障害物に当たって戻ってきた場合も無効となります。

### 投げたボールが観客または審判により止められた場合

1. その停止した位置を有効とする。

### 投げたボールが味方チームのプレーヤーにより止められた場合

1. 無効となる。

### 投げたボールが相手チームのプレーヤーにより止められた場合

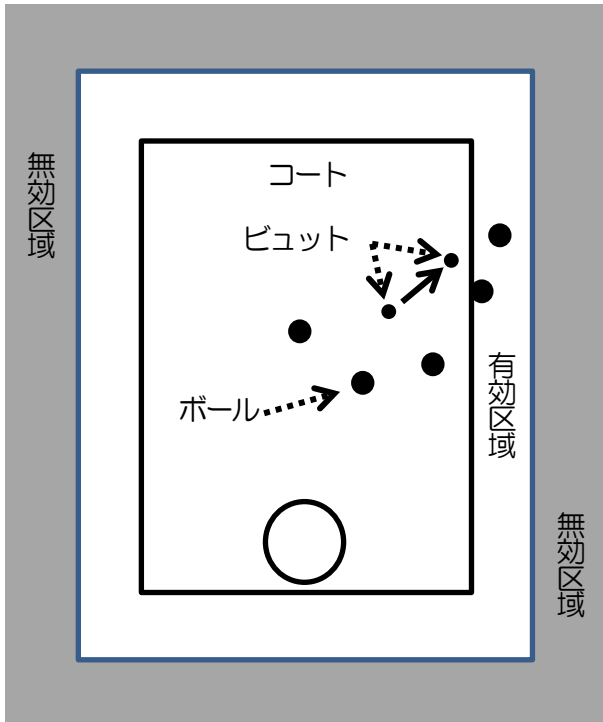
1. その停止位置のままでよいが、投げ直すかを選ぶことができる。

### ボール投球は、やり直すことができるか

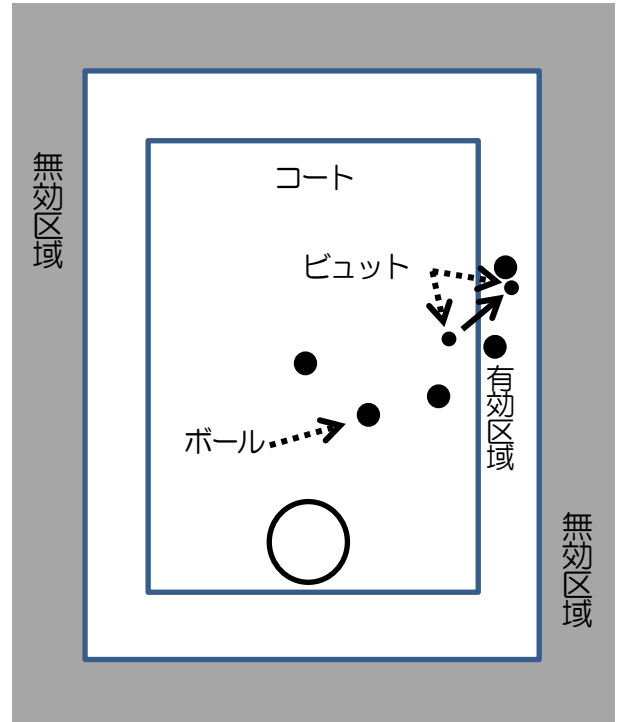
1. やり直すことはできない。

ただし、サークルとビュットの間で、他の競技中のビュットあるいはボールによりまたは動物その他の動く物体により、ボールが止められ、またはその方向を変えられた場合は、投げ直すことができる。

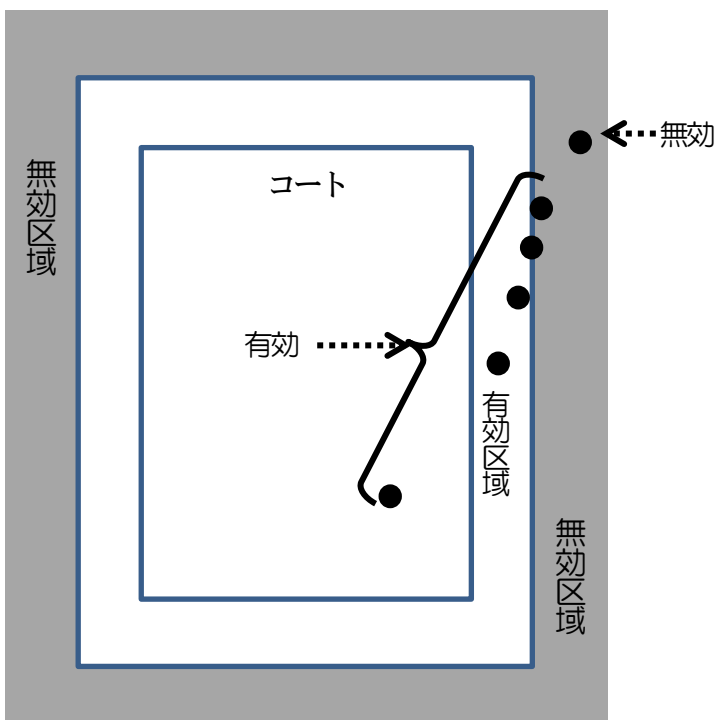
1) メーヌが終了するまで、ビュットがコート内にある場合、有効区域内にあるボールはポイントの対象外



2) メーヌの途中で、ビュットが有効区域内に入った場合、有効区域内のボールもポイントの対象とする。尚、ビュットが再びコート内に戻った場合でも、有効区域内にあるボールはポイントの対象



3) ビュットおよびボールの有効/無効の判断  
ビュット、ボールとも真上から見て境界線に触れている場合、有効



## ペタンク用語

用語	意味
テラン	ペタンクのプレーを行う地面。無効ラインを設定している場合は、その内側。
コート	テランを区切ったスペース、または、競技する場所。
コートライン	コートを仕切るライン。
無効ライン	有効区域と無効区域の境界となるライン
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、得点を数えるまで
サークル	投球を行う場所。先行チームが地面に描く。大きさは35cm～50cm。ポータブルサークル(内径50cm)も使用可。
ビュット	木製または、樹脂製の目標となる直径30mmの球。コショネともいう。
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。
ポワンテ	目標にボールを近づける投球。
ルーレット	サークル近くに着地させ、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。
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はじき飛ばす投球。
ティール・オ・フェール	目標にダイレクトに当てる投球。
テヒール・ドゥヴァン	目標の手前20～30cmに落として当てる投球。
ラッフル	目標との中間地点に落として当てる投球。
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、ビュット）を飛び越して行うティール。
プセツ	ボールを押し付けて近づけること。
ポワントゥール	ポワンテ（寄せ）を行うプレーヤー。
ティールール	ティール（弾き飛ばす）を行うプレーヤー。
ミリュー	状況に応じて、ポワンテ、ティールをするプレーヤー。
トリプレット	トリプルス、3人対3人の試合。
ドゥプレット	ダブルス、2人対2人の試合。
テット・ア・テット	シングルス、1人対1人の試合。
プル	1ブロックに4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。
ドネ	ボールの着地点。
ビブロン	ボールとビュットが接触している状態。
ファニー	13対0（11対0）の試合。0で勝つ（負ける）こと。

## 付録: ペタンクの起源

古い歴史を持つボール遊びの中で、ペタンクは近代に起源を持つ。1910年のある日、フランスのマルセイユの近くのシオタという小さな町で始まった。

そこではボール遊びの一種、プロバンサルが行われていた。かつてのチャンピオン、ジュール・ル・ノワールは慢性のリュウマチに悩まされ、ただ1人、椅子に座ってプレーすることが許されていた。しかし、ボールの弾道に入った椅子を動かすためゲームが中断されるので、この寛容は禁じられた。

ある日曜日、彼は1つのビュットと6つのボールを持ち、1人であるゲームをしていた。興味を持ってそれを見ていたエルネ・ピティオが彼にたずねた。

「そこで何を して てるの?」「暇つぶしさ」「面白そうだね。地面に円を描き、円から足を出さずに投げるんだね」「ああ、そうさ」

プロバンサルのように3歩の助走をしなくてもよいので、このゲームはル・ノワールに適していた。

長いブランクとリュウマチのハンデにもかかわらず、彼の非凡な素質は衰えていなかったわけだ。

ピティオは翌日、翌々日とこのゲームを試みた。やがて彼らのまねをした漁師や航海士、駅員などの間に広まり、何か月かしてこのゲームはマルセイユを中心に盛んになった。

こうしてペタンクが誕生した。

付録： 港北区大会スコアカード

# 第 回 港 北 区 ペ タ ン ク 大 会 ス コ ア カ ー ド

コート責  
任者：

Aブロック

チ ャ ム 名		得 点	チ ャ ム 名		
チーム番号	チーム番号				
	メーヌ番号				
	③ ✓	1	① ✓	選手ゼッケン番号	
選手ゼッケン番号	⑤ ✓	2	① ✓		
		3	② ✓		
1	得点 この場合、3メーヌで1点、 5メーヌで1点の合計2点 を獲得したことを示す	4	④ ✓	1	
		5	④ ✓		
2		6	④ ✓	2	
		7	⑥ ✓		
3		8	⑥ ✓	3	
		9	⑥ ✓		
相手チーム 代表者サイン		10	⑥ ✓	相手チーム 代表者サイン	
		11	⑥ ✓		
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; text-align: center;">                     得点確認 後サイン をもらう                 </div>		ト ー タ ル		<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; text-align: center;">                     得点確認 後サイン をもらう                 </div>	

□ 記入方法

- 獲得した得点は、し点により積算するよう記載する。
- し点と合わせ、得点を獲得したメーヌを○付数字で合わせて記載する。
- ゲーム終了時には、各チームの代表者にサインを持って確認を行うこと。