

「ペタンク」の紹介



ペタンク(pétanque)とは、フランス発祥の球技である。名称は南フランス・プロヴァンスの方言「ピエ・タンケ(両足を揃えて)」に由来する。スポールボールやプロヴァンサルゲームをベースに1907年に考案されたとされている。

ペタンクは、1910年に南フランスで生まれた、誰でも楽しめる球技で、ヨーロッパを中心に普及しているスポーツです。

現在、世界55カ国以上でペタンク競技が行われており、発祥国フランスでは、600万人がプレーを楽しんでいます。そしてサッカーに次いで盛んなスポーツとして親しまれている。

最近では、アメリカ、カナダ、タイ、アフリカなどでも愛好者が増え、国際的なスポーツになりました。日本では40万人以上がプレーしています。

ペタンクは、目標球(ビュット)に金属製のボールを投げ合って、相手のボールより近づけることで得点を競うというゲームです。

ペタンクが親しまれる理由は、子供から高齢者まで対等に競技を行なうことができるため世代間交流が図れること、ルールが複雑でなく誰でも直ぐに競技を始めることができ、どこでもほんの少しの場所で気軽にプレーできるところにあるでしょう。また、奥深さと意外性があり、飽きることがありません。

現在、ニュースポーツと呼ばれるものが数多くありますが、殆どの種目は何かのスポーツを簡素化したり、変形したものであって、当然、原型に比べ本格性、奥深さに欠ける部分が多いが、ペタンクはフランスで生まれたオリジナル競技であって完成度の高い本格的なスポーツと言えます。

1. 用具

- | | |
|---------------|-------------------------------|
| ① ボール | 金属製で、直径7.05cm～8cm、重量650g～800g |
| ② ビュット(目標球) | 木製もしくは合成素材で直径30mm(許容±1mm)着色可 |
| ③ メジャー(2mくらい) | 味方と相手ボールの遠近を測定する時に使用します。 |

子ども用もあり、※11歳以下の競技会では、直径65mm、重さ600gのジュニア用ボールが使用できます

2. ボールの握り方



よいにぎりかた

わるいにぎりかた

3. ボールの投げ方

(1) ポウンテ (目標に寄せる)

① ルーレット

サークルから 1m ~ 2m の地点にボールを着地させ、転がして寄せるテクニック。距離が短いときや、地面が固いときに行なうことが多い。



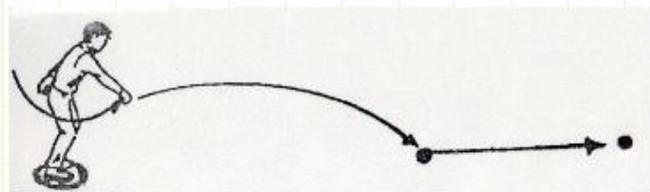
しゃがんで投げるルーレット

② ドゥミボルテ

サークルと目標の間地点にボールを着地させて寄せるテクニック。



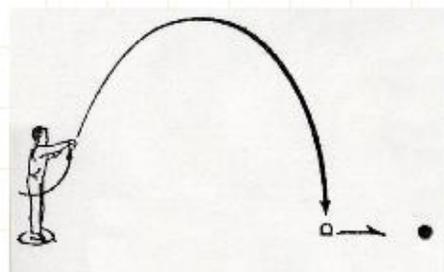
(座位)



(立位)

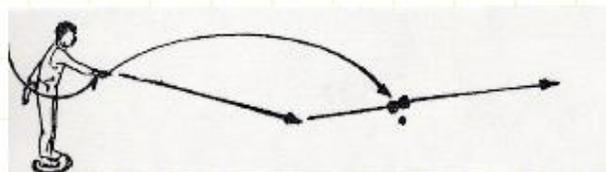
③ ボルテ

目標の近くにボールを着地させ、寄せるテクニック。
ボールが高く投球され、スピンの強かかかっていないと効果的。
地面が柔らかいときに有効。



(2) ティール (目標を弾き飛ばす)

ほとんどの場合、ティールの対象になるのは相手ボールであるが、ゲームを無効にするためにビュットを狙うこともある。ポウンテが1球で1得点が多いのに比べて、1投球で複数の得点を取ることができる。勝つためには欠かせない投球方法である。



直接当てるティールと少しころがして当てるティール

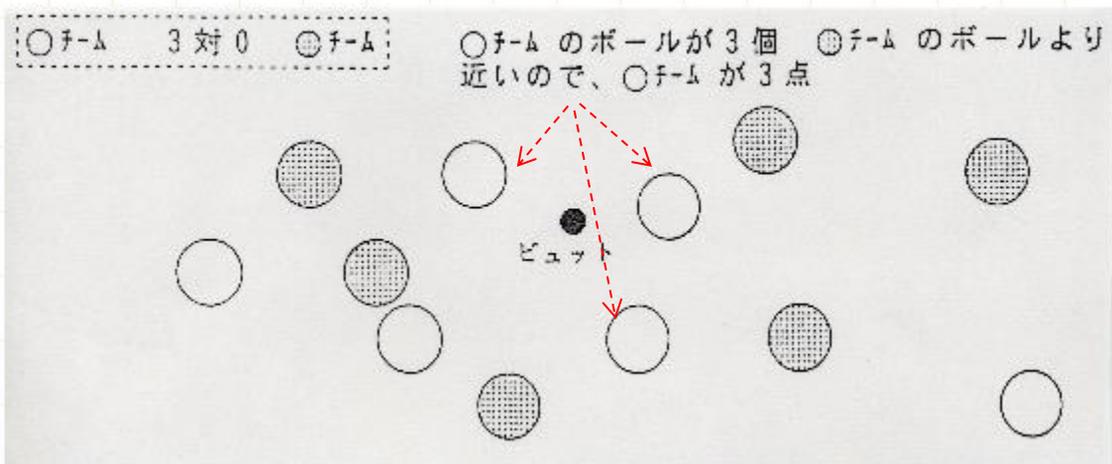
4. ゲームのしかた

対戦方式	一人の持ちボール数	チームの持ちボール数
トリプルス（3人対3人）	2 球	6 球
ダブルス（2人対2人）	3 球	6 球
シングルス（1人対1人）	3 球	3 球

5. ペタンク競技の進め方

- (1) ジャンケンでピュットを投げるチームをきめる。
- (2) ピュットを投げるチームが、地面にサークル（直径35cm～50cmの円）を描く。
（現在では公認ポータブルサークルを使用することが多い。使用するときは、動いても元の位置に戻せるようにマーキングをしなければなりません）
- (3) サークルの中より、ピュットを投げる。投げる距離は、6m～10m（目測）。
3回失敗した場合、ピュットは相手チームが投げます。ただし、ボールは最初にピュットを投げたチームが投げる。
- (4) 有効距離（6m～10m）にピュットが投げられたら競技の開始です。
- (5) 第1投はピュットを投げたチームの一人がボールを投げる。
- (6) 第2投は別のチームの1人がボールを投げる。
- (7) あとは、ピュットから遠いボールのチームが逆転する目的で投球します。
 - ☆ピュットから遠いチームのボールが、相手チームのボールよりピュットに近づくまで同じチームの投球が続く。
 - ☆持ちボールが残っている人なら誰が投げてよい。
 - ☆自分の持ちボール以外は投げられない。
- (8) 両チーム、12個のボールを投げ終わって、1メーヌ（1セット）が終了する。
- (9) 得点の計算は両チームが立会い合意の上で行なう。
- (10) 次のメーヌは第1メーヌで勝ったチームが、メーヌ終了時のピュットの位置を中心にサークルを描き、（又は公認ポータブルサークルを置き）ピュットを投げて始める。
メーヌを繰り返す、お互いの得点を加算していき、13点（11点）先取したチームが勝ちとなる。

6. 得点の数え方



7. スコアのつけ方

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

①②... = メーヌの数
 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 | ⇒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 | ⇒4点 |
| ⑥ | 第6メーヌ | Aが1点 | |
| ⑦ | 第7メーヌ | Bが3点 | ⇒7点 |
| ⑧ | 第8メーヌ | Aが3点 | |
| ⑨ | 第9メーヌ | Bが1点 | ⇒8点 |
| ⑩ | 第10メーヌ | Bが2点 | ⇒10点 |
| ⑪ | 第11メーヌ | Bが3点 | ⇒13点 |

※左の場合は、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

※ 大会規則により、11点ゲームもあり。

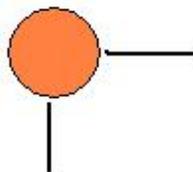
どちらか13点以上とったら
ゲームは終了

8. マーキングのしかた

ピュットの中心から直角に線を引く
 投げたピュットには必ずマーキング(存在証明)をする習慣をつけましょう。

競技を早く進めるため
省略しています。

ピュット



9. 作戦

チーム内の役割を決めボウンテ(寄せ)の得意な人、ティール(撃つ)の得意な人、局面によって投げる人を決めましょう。

10. マナー その他

- ① 投球者以外の選手はピュットから 2 m 以上離れて投球を見守ります。
- ② 計測は、最後にボールを投げた選手または同じチームの選手に行なう義務がある。
- ③ メジャー(計測器具)は各チームが1つずつ持たなくてはならない。
- ④ ピュットを投げたチームが一方的にピュットを無効と判断して投げ直すことは出来ない。
- ⑤ ピュットに対して両チームのボールが同距離になった場合は、同距離にしたチームが最初に投げ、以後状況が変わるまで交互に投げます。全部のボールを投げ終わっても同距離のときは、そのメーヌは、やり直します。