

Petanque World | ペタンクのルール

概要

必需品

- 2チームで対戦。各チームは1人、2人（ダブルット）、または3人（トリプレット）
- 各選手は通常3個のボールを持ち、トリプレットの場合は2個
- 目標球となる小さな木の球。フランス語でcochonnet（コションネ）またはbut（ビュット）と呼ばれます
- 平らで開けたプレーエリアー できれば粗い砂利を敷いた硬めの地面が理想的



ビュットとボール

ラウンドの開始

- 抽選（例：コイントス）で、先に投げるチームを決める
- 先攻チームの選手が地面に円を描き、投げる位置を示す
- 円を描いた選手がその円の中に立ち、ビュットを投げる
- 続けて先攻チームの選手が最初のボールを、できるだけビュットに近づけて投げる

原則

- ビュットに最も近いボールを持つ側がポイントを保持する
- ポイントを持たないチームがボールを投げ、より近い位置を狙う
- ラウンドは、どちらかのチームがボールを投げきるまで続く
- 残ったチームが残りのボールをすべて投げ、ラウンドを終了させる

得点方法

- ラウンド終了時、最もビュットに近いボールを持つチームがそのラウンドに勝利する
- 勝利チームは、相手チームの最も近いボールより近い自分のボール1つにつき1点を獲得する
- 敗れたチームの得点はゼロ

次のラウンド

- ペタンクの試合は、複数のラウンドを重ねて行われる
- 前ラウンドの勝者チームの選手が、直前のビュットの位置を中心に新しい円を描き、ビュットを投げて次のラウンドを開始する
- 先に13点到達したチームが試合の勝者となる

詳細ルール

長年にわたり、ペタンクのルールについては一定のコンセンサスが形成されてきました。以下はFIPJP公式ルール に基づいた内容です。

ペタンクセットと公式規格

ペタンクのボールは中空の金属製で、直径7.05cmから8cm、重さは650g以上800g以下と定められています。

ビュットは木製、またはFIPJP承認の合成樹脂製で、直径30mm、重さ10～18gです。ボールとは異なり、ビュットは磁石で持ち上げられないことが条件とされています。

コート

ペタンクはどんな地面でもプレーできますが、通常は杭とロープで区切られた標準コートで行われます。コートは長さ12m、幅3m以上が望ましいとされています。

コートの外に出たボールやビュットはアウト・オブ・バウンズ（デッド）とみなされます。

チーム構成

ペタンクは2チームで対戦し、トリプレット、ダブルット、テート・ア・テートのいずれかの形式で行われます。

- トリプレット
3人対3人 | 各選手 2球
- ダブルット
2人対2人 | 各選手 3球
- テート・ア・テート
1人対1人 | 各選手 3球

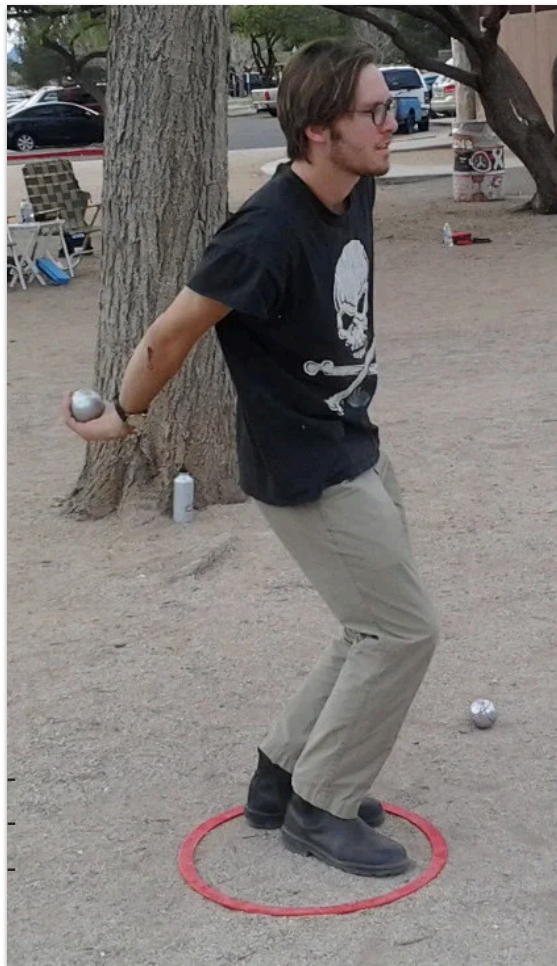
複数ラウンド

試合は複数のラウンドで構成され、各ラウンドの勝者が得点を重ねます。先に合計**13**点に到達したチームが試合の勝者です。

最初のラウンド

コイントスなどで、どちらのチームが先にビュットを投げるかを決めます。勝ったチームの選手がスタート地点を選び、地面に円を描いて投擲ゾーンを示します。

投擲ゾーン



地面に描く円は、直径35cm～50cmでなければなりません。既製の円を使う場合は硬い材質（変形しないもの）で、内径50cmであることが必要です。円は障害物から1m以上離してください。

投げる際は、選手の両足が完全に円の中に入っていないければなりません。ボールを投げ終えるまで、足を円の外に出したり地面から離したりすることはできません。

ビュットの投げ方

コイントスに勝ったチームは、ビュットを投げる機会を1回得ます。ビュットが有効な位置に投げられなかった場合は相手チームに権利が移り、相手チームが有効な位置にビュットを置きます。

ビュットが有効な位置にあるとは、次の条件をすべて満たすことをいいます：

円の内側の縁から6～10mの距離にある

障害物から50cm以上離れている

円の中に立った状態で、ビュットが見える位置にある

ボールの投擲

ビュットが有効な位置に置かれたら、コイントスに勝ったチームの選手が最初のボールを、できるだけビュットに近づけて投げます。投げ方に制限はなく、転がして近づけることも認められています。

最初のボールがアウト・オブ・バウンズになった場合は、相手チームに最初のボールを投げる機会が与えられます。これをコート内にボールが収まるまで繰り返します。コート内に収まった最初のボールは、自動的に最もビュットに近いボールとなります。

以降は、最もビュットに近いボールを持つ側がポイントを保持します。ポイントを持たないチームがボールを投げてより近づけようとし、それに応じて相手チームが投げ返す、という順序でラウンドが進みます。

一方のチームがすべてのボールを投げ終えたら、相手チームが残りのボールを投げきってラウンドを終了させます。ラウンド終了時に最もビュットに近いボールを持つチームが、そのラウンドに勝利します。

得点の測定



ラウンドの勝者は、相手チームの最も近いボールよりビュットに近い自分のボール1つにつき1点を獲得します。ボールとビュットの距離は、専用の測定器具で正確に測ります。

得点の測定は、そのラウンドで最後にボールを投げたチームが行います。相手チームには、測定結果を再確認する権利があります。

次のラウンド

試合は、いずれかのチームが先に合計**13**点に到達するまで続きます。

2ラウンド目以降は、前のラウンドでビュットが止まった位置を中心に新しい円を描き、そのラウンドを開始します。ビュットと最初のボールは、前のラウンドでポイントを獲得したチームが投げます（最初のラウンドでコイントスに勝った場合と同じ扱いです）。

例外的な状況

デッドビュット

ビュットがコートの外に出たり、円の中から見えなくなったりした場合は、デッドとみなされます。ただし、ビュットがボールの陰に隠れて見えづらいだけの場合は、有効と判断されることもあります。デッドビュットが発生すると、そのラウンドは終了します。

ビュットがデッドになった時点で、一方のチームだけがまだボールを持っている場合、そのチームは残っているボールの数だけポイントを獲得します。それ以外の場合、そのラウンドは無効となり、最初からやり直します。

どちらのチームもポイントを持っていない場合

コート上にボールが1つも残っていない場合、または最も近い2つのボールが異なるチームのもので、ビュットからの距離が同じ場合に、この状況が発生します。

両チームにまだボールが残っている場合は、直前に投げたチームの次のチームから順に交互に投げ、どちらかがポイントを獲得するまで続けます。

一方のチームしかボールを持っていない場合は、そのままプレーを続けます。両チームともボールがなく、ポイントを持つ側もない場合は、そのラウンドは無効となり、最初からやり直します。