# 室　内　ペ　タ　ン　ク【自主活動】

## 1　活動のねらい

仲間と協力し，創意工夫しながら競技を楽しむことで，グループ内でのコミュニケーションの促進を図り，親睦を深めることができます。

## 2　活動の概要

年齢を問わず，誰もが手軽に楽しめるニュースポーツで，チームとしての一体感も味わえます。
ビュット（目標玉）に対して，いかに多く自チームのボールを近づけられるかを競うゲームです。

## 3　人数・時間・場所

⑴　**人数**　　最大６０名（６人×２班×５セット）
⑵　**期間**　　通年
⑶　**時間**　　１～２時間
⑷　**場所**　　室内（体育館，ホール，研修室等）

## 4　指導について

活動は，用具貸出後，団体の自主活動となります。はじめての場合，「室内ペタンクの進め方」を参考に，事前指導を行うことにより，円滑な活動ができます。

## 5　準備する物

| 区　　分 | 内　　容 |
|---|---|
| 交流の家 | ・競技方法とルール・スコア表・筆記用具（班ごと）　…事務室<br>・室内ペタンク　…事務室 |

## 6　引率者の役割分担

| 係　　名 | 人数 | 役　　割 |
|---|---|---|
| 責任者 | １名 | 責任者として，全体の総括，指揮，連絡にあたる |
| 記録係 | 数名 | 得点及び勝敗を記録する　勝敗は，相互審判（セルフジャッジ）が基本 |

## 7　活動の流れ

| 活動の流れ | 内　　容 |
|---|---|
| 物品借用 | ・代表者が，競技方法とルール，スコア表，用具（室内ペタンク），筆記用具を借用 |
| ルール説明 | ・代表者が競技方法とルール，安全管理について全体説明 |
| 活動開始 | ・競技（スコア係は，１メーヌごとに得点を記入） |
| 活動終了 | ・全用具（レッド球⑥，グリーン球⑥，ビュット①，サークル①）が所定の所に，収納されているかを確認<br>・職員立ち会いのもと，借用物品の確認，返却 |

## 8　実施上の留意点

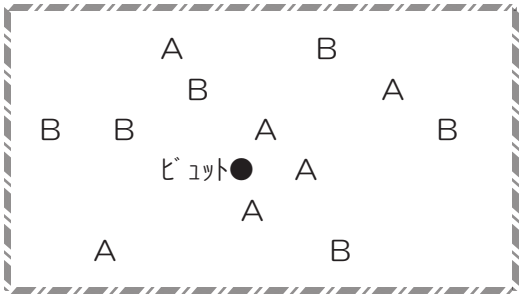
競技するスペースを十分に確保し，隣接している競技者の安全に十分注意してください。

# 室 内 ペ タ ン ク の 進 め 方

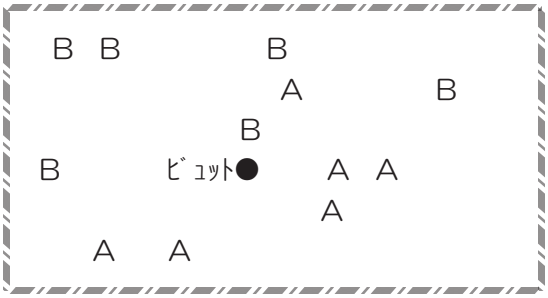
1　ゲームは，通常は下記のような人数で実施する。
　〇３人対３人（トリプルス）・・・１人２個ずつのボールを持つ
　〇２人対２人（ダブルス）・・・・１人３個ずつのボールを持つ
　〇１人対１人（シングルス）・・・１人６個ずつのボールを持つ
　※６人対６人・・・・・・・・・・１人１個ずつのボールを持つ

2　ゲームの進め方
　①ジャンケン，トス等で勝ったＡチームの１人がスタート地点となる所にサークルを置き，その中に立って，標的となるビュットを６m～１０mの距離に投げる。
　（注）ビュットが６m以下または１０m以上で止まった時は無効となり，投げ直しをする。３回まで投げ直しをして，それでも無効の場合は，相手チームにビュットを投げる権利が移る。但し，相手チームのビュットが６m～１０mの距離に止まっても，次のプレーで最初に投げるのは，ジャンケン，トス等で勝ったチームである。
　②ビュットが６m～１０mの距離に止まった後，引き続きＡチームの中の１人が，できるだけビュットの近くに止まるように投げる。
　（注）チーム内での投球順は自由。
　③次にＢチームの１人が，Ａチームのボールよりビュットに近づくように第1球目を投げる。両チームが１球ずつ投げ終えた後，どちらのボールがビュッとに近いかを測る。
　（注）目測でわかる時は，計測しなくてもよい。
　④既にＡチームの方がビュットに近く，Ｂチームの方が遠いとすれば，遠い方のBチームが次に投げる。ビュットに１番近いボールのチームは，相手チームが自チームよりビュットに近くなるまで待つことになる。全部のボール（１２個）が投げ終わった時点で得点を数える。

3　勝敗と得点の数え方
　〇味方チームのボールをビュットに１番近く配置させたチームの勝ち。(下図参照)
　〇得点は負けたチームのボールの中でビュットに１番近いボールより，さらにビュットに近い所にある，勝ちチームのボールの数で決める。
　〇１メーヌ（セット）終了時のビュットを中心にサークルを置き，そこからビュットを好きな方向へ投げて，第２メーヌを開始する。このようにして，何度かメーヌを繰り返し，１３点を先取したチームが最終時に勝ちとなる。




第１メーヌ　　Ａチーム３点
　　Ｂチーム０点
第１メーヌ終了時は，３対０でＡチームがリード




第２メーヌ　　Ａチーム０点
　　Ｂチーム１点
第２メーヌ終了時で，３対１でＡチームがリード