

ペタボードのルールについて

碧南市ローカルルール

【ペタボードとは】

静岡県発祥のスポーツです。床の上で「ディスク」と呼ばれるプラスチック樹脂製のこまを「キュー」というスティックで押し出します。「ビュット」と呼ばれる目標物の近くにディスクが止めて得点を競うゲームです。誰でもプレーができるように考案されています。一見単純そうなゲームの中にも、高度なテクニックと戦略を必要とし、不利なゲーム展開を一発逆転できるチャンスがあります。

【コート】

体育館及び室内や廊下など平たんな床。

【ゲーム方式】

トリプル（3人対3人）…必要ディスク6枚×2色＝12枚（1プレイヤー2枚）

【競技上の注意】

- ①押し出す前の自チームのディスクは床に置かずに持っている。
- ②ビュット及びディスクと正対し、キューを体側より押し出すように扱う。
（強く打ち突くように扱うことは控える。）
- ③キューは床と接する面をR面（フェルト面）にして使用する。

【ルール】

（1）ゲームの始め方

- ①ジャンケンで勝ったチームが先攻する。先攻チームの1人がスタートラインにビュットを停止状態で接触させ、2m以上4m以内の距離になるようにキューで押し出す。

※無効ビュット

A：ビュットをスタートラインに接触させずに押し出した場合

B：ビュットがスタートラインより2m以上4m以内の距離外に停止した場合

⇒同じチームが3回連続でビュットを無効にさせた場合は、ビュットを押し出す権利が相手チームに移る。

（2）競技順番

- ①先攻チームのプレイヤーは、スタートラインにビュットを静止させた状態で接触させ、キューで押し出す。
- ②続いて、ビュットを押し出したプレイヤーが、スタートラインよりディスクをキューで押し出す。
- ③以後、後攻チーム、先攻チームが交互にスタートラインより、自チームの手持ちのディスクをキューで押し出す。（各チーム6枚、合計12枚）
- ④第2ホール以降は、直前のホールのポイント数で勝ったチームが先攻する。
（引き分けの場合は1つ前のホールにさかのぼる）

※順番についての罰則

A：同じチームが連続して自ディスクを押し出した場合

⇒相手チームは自ディスクを1個任意の場所におくことができる。

（そのまま承認してゲームを続行してもよい）

B：相手チームのディスクを間違えて押し出した場合

⇒相手チームは間違えて押し出されたディスクをコートより取り上げて、任意の場所に置くことができる。

- ⑤チーム内の競技者の順番は自由とする。

（３）得点

- ①全てのディスクを押し出した後、ビュットに一番近いディスクのチームが勝利となる。
得点は、相手チームのどのディスクより、ビュットに近い自チームのディスクの数だけ得点となる。
- ②ホールごとの得点をスコアカードに記入する。
- ③デットディスク〔※（５）を参照〕１個およびファール１回につき－１点とする。
- ④引き分けになる場合
A：両チームのディスクが、ビュットから同じ距離にある場合。
B：両チームのディスクが、ビュットに接触している場合。

（４）勝敗

- ①５ホールの各得点の合計を総得点とし、総得点が多いチームを勝利チームとする。
- ②大会運営に際してリーグ戦をする場合、勝ち点は３点、引き分けは１点、負けは０点として勝ち点の合計で順位を決定する。

（５）反則

- ①押し出したディスクがビュットに当たり、その弾みでビュットが壁に接触した場合。（壁に相当するラインを超えた場合も同様） ※的として適切な位置ではないため。
措置⇒・そのホールはその時点で終了とする。
・ビュットを適切でない位置へ移動させたチームは－３点とする。
- ②スタートラインにディスクを停止した状態で接触させずに押し出す。
措置⇒・該当ディスクはデットディスクとし、コートより取り除く。
・デットディスクにより移動したビュット及びディスクは、そのままとする。
（元の位置に戻さない）
・デットディスク１個につき、－１点とする。
- ③スタートラインを踏んだり、踏み越したりしてディスクを押し出す。
措置⇒・該当ディスクはデットディスクとし、コートより取り除く。
・デットディスクにより移動したビュット及びディスクは、そのままとする。
（元の位置に戻さない）
・デットディスク１個につき、－１点とする。
- ④押し出したディスクが停止する前に、スタートラインを踏んだり、踏み越したりする。
措置⇒・該当ディスクはデットディスクとし、コートより取り除く。
・デットディスクにより移動したビュット及びディスクはそのままとする。
（元の位置に戻さない）
・デットディスク１個につき、－１点とする。
- ⑤キューを一連の動作で操作しないで、ディスクを押し出す。
措置⇒・ゲーム中１回目は警告とする。２回目以降は、該当ディスクをデットディスクとして、コートより取り除く。
・デットディスクにより移動したビュット及びディスクはそのままとする。
（元の位置に戻さない）
・デットディスク１個につき、－１点とする。

【審判】

- ・各プレーヤーが互いに相手を思いやり尊重し合って競技し、審判し合う。
（相互審判を原則とし、各コートに専任の審判を配置しない）
- ※競技中、プレーヤー同士で判定を判断できない場合は、大会役員に判定を仰ぐことができる。その場合の判断は大会役員にまかせて、クレームはつけない。