

ミニマラトン大会を実施する方法

10～16エキップ1グループ方式解説

●ミニマラトン大会の薦め

『国際ペタンク競技規則』では、第5条で、得点は13点先取勝ちと規定している。

プールでは、11点とすることができるともしているが、プールとは、グループでの予選（プール）と、端数のエキップを足切りして、大会が進行しやすいエキップ数にする（カドラージュ）場合に限り認めているに過ぎない。

時間を、25分、得点を9点などといった競技方法の制限や得失点差による順位の設定は、ペタンクの大切な要素を阻害している。

ペタンクは、11対0からでも、ちょっとしたきっかけをつかむことで逆転できるドラマチックなスポーツである。

しかし、このミニマラトン方式では、逆に時間制限を30分、40分、50分とすることで、多くの参加エキップとの対戦を可能にする。競技会を実施する時間を長くし、対戦回数を考慮し、一回戦当たりの対戦可能な時間数を割り出して実施計画をする。

当然、競技規則には該当しない対戦方法であるため、フランスでは主として児童の競技指導で行われている。

限られた時間で、多くの対戦相手に遭遇し、いかに得点を得るかが目的になるため、実力の向上に役立つ。

●日本での問題を解決できる

日本のペタンク大会が、日照時間、会場使用可能時間などの理由で、時間や、得点を制限するのはそれなりに理解できる。ただ、そのような理由でペタンクの内容をゆがめて実施しては日本のペタンクの実力は決して向上しない。

また、素晴らしいペタンクを本当に理解して楽しんでいるとはいえない。

さらに、そのような実施は、選手の遅刻、不戦勝、プールの投球時間の間隔などで関連した競技規則をゆがめなければならない状況にもつながる。

本来、ペタンクにローカルルールは必要ない。ペタンクは、どんなテランにも適応するユニークな競技規則で完成しているスポーツなのだ。

時間の制限をしても得点の制限をしないでペタンク大会を実施するこの、10エキップから16エキップを1グループで行う方法について、検討してみた。

●16エキップ1グループ方式の利点

1) グループを増やすことで、少いエキップ数から

多くの参加数にも対応できる。

2) 方法が理解できれば、記録係などのスタッフも少人数ですみ、参加選手がお互いに記録しながらでも、大会進行ができる。

3) 多くの掲示ボードを必要としない。

4) 大会として許される時間帯の中で、対戦回数を設定できる。

5) 『国際ペタンク競技規則』に時間制限条項、勝敗の決定での抵触が生じるが、大会の趣旨や状況に合わせた対戦方法の設定がフレキシブルにできる。

6) 大会終了まで多くの参加選手が残り、表彰式も盛り上がる。

7) スタッフが慣れば、大規模な大会でも当日受付で実施できる。

実施例解説

●46エキップの申し込み受付をした例

32エキップを越えて64エキップ以下であれば4グループとする。

必要なもの

1) 参加エキップの選手一覧表

2) 参加エキップ数分だけのグループ進行表4枚
16エキップ以下4枚

3) 抽選チップ（当日の受付で実施の場合）

チップで抽選する、手が入る大きさの袋

グループ数だけのチップで、グループごとに16までの数字が記入されたもの4グループ分用意

参考・ポーカーチップ色別に数字シールを1～16まで貼って作成。色別でグループ編成。

4) 筆記用具 細いサインペン黒・赤

蛍光カラーマーカー10色程度？

用意するものは以上である。

●総当たりへの配慮

総当たりになるような配慮が必要になる。競技委員会で、同じクラブのエキップ同士の対戦を少なくするには、同じグループに同一クラブのエキップを集中しないよう配慮する。

●競技委員会が前もってグループを分ける場合

1) 受け付けたエキップの一覧表を作成する。

2) 46エキップでは、12エキップグループを3グループと10エキップグループを1グループにする。（9回戦を可能にするには10エキップを最低数とするフランス連盟資料）

グループ内のエキップ数がグループごとに差があっても不戦勝を避けるため偶数にする。

- 3) チップは、1番から10番までを1色。1番から12番までを3色用意し、抽選にとりかかる。
- 4) 抽選した順に参加エキップ一覧表に、例えば、赤6、黄3のようにそのエキップのグループカラーと抽選番号を記入してゆく。
- 5) 対戦表に添えて、発表するグループ別の参加エキップ一覧表を作成する。
- 6) 拡大コピーなどをして対戦掲示表を必要数用意する。この例では4枚。

ここまでが、大会開始前の準備になる。

●第1回戦対戦の決定（対戦順の決定）

開会式後、第3者的な人に、1～10の番号を入れた抽選袋を用意し、1枚抽選していただく。4が出れば、対戦結果を記入する斜線を、蛍光マーカーで4の部分に入れる。

参考・2回戦、3回戦も抽選で決めることが可能であるが、混乱するので、1回戦が4と決まったら、2回戦と3回戦は、自動的に、5、6となることを断っておく方がよい。2回戦、3回戦の斜線は、ある程度競技が進行してから記入した方が、対戦相手の確認で、誤りが少なくなる。

注意・選手が、自分のグループカラーと番号を覚えているように注意する。色と番号は、エキップ名に相当するもので、進行は、すべてこの色と番号で実施する。結果報告も色と番号で行う。対戦表の横にグループ別の選手名簿を貼っておく必要がある。

対戦は1回戦が同時に終わった時点で、次の対戦相手がすぐ確認できて、テランが決まっていなくてはならない。(対戦表で確認できるようにする) そのためには参加数にもよるが10分程度の間隔を必要とする。開始時間になっても相手が近くにいないときは放送などで呼び出す必要もある。

手軽に水分を補給したり、トイレに行ったりする時間が同時になるので、設備的な面での配慮が必要になる。昼食は、決まった時間で、30分から1時間程度は時間設定できる。サービスコーナーの設置は別に無料でなくてもよい。

●最多勝決定戦について

グループ戦が、何回戦実施でき、4グループの順位を付け、各グループから最多勝エキップを抜き出すかが、マラトン大会では問題となる。

グループ間の差が大きく、あるグループでは最多勝が8勝で、他のグループの最多勝は6勝であったりすれば、明確に決まる。しかし、日本の時間制限大会の

悪弊を排除するためには、得点の集計で順位を決めることを提案する。つまり、参加エキップ全数の最高得点取得エキップが上位とする。得点が同数であった場合に勝ち数を参考にして順位を決する。

この順位決定方法のよい点は、多くの得点を得て勝ちを得るために大胆な展開を選ぶようになって、投球技術や作戦面で得るところが多くなるのが期待できる。また、時間内に13点取得したら終了としないで、15点でも16点でも取れるだけの得点を得ることにしても構わないものとする。

当然、失点は相手をエキップの得点である。

グループごとに表彰することも考えられるが、全グループが同じ回数の対戦をしているため、最高得点エキップを表彰する。最終的に得点数が同点となったら、同点同士の対決で決定したい。それらの実施要項を決める権限を競技委員会に与えたい。

いずれにしても、大会要項には、授賞対象エキップで同一得点数になった場合は順位決定戦を実施すると謳うことが必要である。

●優勝決定ツールノフはしない方がよい

8グループ(65以上128)になれば、各グループから1エキップでも1/4、16グループ(129以上256)になれば、各グループから1エキップでも16エキップで1/8のトーナメント対戦を構成することになる。それだけで数時間が必要になってマラトン大会の意味は薄くなる。でき得る限り、マラトンの精神を生かして終了時点まで、全員が参加するグループ内での対戦回数を多くする。1グループを10エキップから16エキップで構成するので、少なくとも9回戦の対戦をする。最高得点と同じになったり、9連勝できるエキップの数は多くはないはずである。

また、一日のミニマラトンでは10エキップで9回戦を予定して時間配分すれば楽に実施できよう。大会の開始時間と終了時間は明確にしておく。終了時間前にどのような状態になっているかが問題であるが、得点で決めるので、笛が鳴った瞬間2球以上投げられていれば、その場の1点でも追加できるとしてはどうであろう。そんな約束を設ける必要がある。

●ミニマラトン大会の将来的展望と表彰

土曜日曜、連休などをかみ合わせて実施するようになれば、本格的なマラトン大会への展望も開かれよう。

表彰は全グループの1位の他は各グループの1位を表彰すればよいだろう。1勝もできなかった賞や最多FANNY賞なども面白い。

参加選手は自己の体力と勝ち数で、とにかく一日をペタンクで楽しく過ごした疲れが満足感に変わるような工夫が必要だと思う。