



A PÉTANQUE

A Pétanque-ot mindenkorosztály játszhatja, fiatalól nagypapáig, nők és férfiak egyaránt. A játék különleges felszerelést nem igényel, csak három fém pétanque golyót és egy kis fagolyót.

A játék kellemes szórakozást, könnyed mozgást nyújthat az egész család számára egy hangulatos délután a jó levegőn, barátok között. A következőkben bemutatjuk a játékszabályokat is, melyek igazán egyszerűek és a pétanque hivatalos sportszabályzatából készült. Természetesen, mint minden sportban és játékban a szabályokat itt is be kell tartani, hiszen ez a régi francia játék csak így nyújt valóban kellemes és izgalmas szórakozást.

NÉHÁNY KIFEJEZÉS

Pétanque: régi francia kifejezés, amely a pieds tanqués – mozdulatlan lábak szóösszetételből nyerte el mai formáját.

Célgolyó: más szóval öcsi. Kis fagolyó, melynek átmérője 25-30 mm.

Közelítő: játékos a csapatban az, akinek szerepe elsősorban a célgolyó megközelítése. Ez a játékos a golyókat lassan gurítva juttatja a célgolyóhoz. Szükség esetén természetesen lőni is tud.

Lövő: a csapat azon játékosa, akinek szerepe az ellenfél jó pozícióban lévő golyóinak kilövése, így változtatva meg a golyók állását. Ez a játékos úgy dobja a golyóját, hogy az ellenfélét kiüsse, azért, hogy ezzel stratégiaileg kedvező pozíciót érjen el a csapata.

Menet: egy játékidő, amelyben mindkét csapat eldobja az összes golyóját, utána számolják össze a szerzett pontokat.

PÉTANQUE SZABÁLYZAT

1. A pétanque játékot két csapat játszhatja egymás ellen, csapatonként 1,2 vagy 3 fővel. A játéktéren egyszerre maximum 12 golyó lehet, vagyis egy és két fős csapatok esetén játékosonként három, három fős csapatok esetén pedig két golyóval játszanak.

2. A pétanque golyók - franciául boules - 70-80 mm átmérő közötti, maximum 800 gramm súlyú fémgolyók. Felületük attól függően, hogy sima vagy rovátkolt szabályozzák a gurulás mértékét, sebességét. A célgolyó vagy öcsi 25-30 mm átmérőjű fagolyó.

3. A kezdés jogát a csapatok sorsolással döntenek el. A helyszínt és az indulási pontot a kezdőcsapat jelöli ki. A kezdési pontot egy, a földre rajzolt kör jelöli, mely a játék nevéből adódó főalapszabályt is adja: a golyót a körben állva kell dobni, s a körből addig nem szabad kilépni, míg a golyó a földre le nem esett. (pieds tanques = mozdulatlan lábak).

4. A kezdő játékos 6-10 méter közötti távolságra dobja az öcsit (célgolyó). Ennek minden játékos által láthatónak, s minden akadálytól (fa, fal, pad, stb...) minimum 50 cm-re kell lennie.

5. Utána eldobja az első golyóját úgy, hogy a célgolyót minél jobban megközelítse. (Érintheti, sőt el el lökheti azt).

6. Ezután a másik csapat valamelyik játékosa következik, s a körben állva igyekszik golyóját közelebb dobni az öcsihez, mint az ellenfél. Ezt elérheti közelítő dobással, vagy kilövéssel (ld. a "néhány kifejezés" c. részt.)

7. A soron lévő csapat mindig addig dob, amíg nem sikerül közelebb dobni, mint az ellenfél, vagy amíg vezetést nem szerez. Így tehát mindig az éppen vesztes pozícióban lévő csapat dob.

8. Ha valamelyik csapat már eldobta az összes golyóját, a másik csapat is addig dob, míg golyója van, törekedve arra, hogy minél több golyója legyen az öcsihez közelebb, mint az ellenfél bármelyik golyója.

9. A menet végén, mikor már az összes golyót eldobták - tehát egy-egy elleni mérkőzés esetén 6 (2x3), kettő-kettő illetve három-három elleni játék esetén pedig 12 golyója van a játéktéren - következik a számolás. A győztes csapat annyi pontot kap, ahány golyója közelebb van az öcsihez, mint az ellenfél legjobb pozíciójában lévő golyója.

10. Ezután a győztes csapat kezdi újra a játékot. Egy mérkőzés addig tart, míg valamelyik csapat el nem éri a 13 pontot.



1. CÉLOK ÉS AKADÁLYOK

A célokat és akadályokat az ábra szerinti öt formációban kell elhelyezni az egy méter átmérőjű szögekkel vagy cövekkel rögzített vagy megjelölt körben.

A tárgyak különállóak, két tárgy esetén a távolságuk 10 centiméter a céltárgy és az akadály széleitől mérve, kivéve a hármas formációt, ahol a céltárgy és az akadály közötti távolság 3 centiméter (precíziós lövés).

A célgolyókat mindig a célkör középpontjába kell helyezni, azaz a dobókörök szélétől 6,5; 7,5; 8,5 és 9,5 méterre. A célöcsit a dobókörrel szemben, a célkör szélétől 20 centiméterre kell elhelyezni. Így a céltávolság 6,2; 7,2; 8,2 és 9,2 méter.

2. HASZNÁLT FELSZERELÉS

a) Célgolyók az 1., 2., 3. és a 4. formációhoz.

Az összes golyó 74 mm átmérőjű, 700 gramm súlyú és sima felületű. A színük világos.

b) Célöcsi az 5. formációhoz.

Az átmérője megegyezik a 2. formációnál használt öcsi átmérőjével. A színe világos.

c) Akadálygolyók a 3. és 4. formációhoz.

Megegyeznek az a) pontban körülírt golyókkal. A színük sötét.

d) Akadályöcsi a 2. formációhoz.

Az átmérője megegyezik az 5. formációnál használt öcsi átmérőjével. A színe sötét.

e) 4 db 1 méter átmérőjű célkör, kampókkal vagy szegekkel.

f) 16 db 50 cm átmérőjű dobókör kampókkal vagy szegekkel.

g) Szegek és dugók a kör középpontjának jelölésére, ahol a célok és akadályok helyezkednek el.

A golyók és az öcsik átmérője és súlya változtathatóak, de az egész verseny alatt azonosnak kell lenniük.

A használt felszerelés e)-f) pontjában rögzítettek kilövő pálya szettel kiválthatóak.

3. A LÖVÉS ÉRVÉNYESSÉGE

A lövés akkor érvényes, ha a lövő golyó a célokat és akadályokat tartalmazó körön belül ér földet.

1 PONT

A lövés érvényes, ha a lövő golyó szabályosan érinti a célgolyót, de a célgolyó nem hagyja el a célkör területét.

A 2. és a 4. formációnál, ha az akadálygolyót érinti a visszatérő lövő golyó, bárhogyan is mozdul el a célgolyó, az akadálygolyó, az öcsi vagy a lövő golyó.

A 3. formációnál, ha a lövő golyó a célgolyót találja el, de érinti egyik vagy mindkét akadály golyót.

Az 5. formációnál, ha a célöcsi megmozdul, de nem mozdul el a helyéről.

3 PONT

A lövés érvényes, ha a lövő golyó szabályosan érinti a célgolyót és mindkettő elhagyja a célkört. Ez vonatkozik a 1., 2., 3. és 4. formációra. A 2., 3. és 4. formációnál az akadály golyók és az akadály öcsi nem mozdulhatnak.

Az 5. formációnál a lövő golyó szabályosan érinti a célöcsit és elmozdul a helyéről, de nem hagyja el a célkört.

5 PONT

A lövés érvényes, ha a lövő golyó nem hagyja el a célkört (carreau) az 1., 2., 3. és 4. formációnál.

A 2., 3. és 4. formációnál az akadálygolyók vagy az akadály célgolyó nem mozdulhatnak.

A lövés érvényes az 5. formációnál, ha a célöcsi szabályos lövést követően elhagyja a célkör területét.

Egy sorozatban maximum 100 pont szerezhető.

