
Petanque World | Petanquen pelisäännöt

Pähkinäkuoressa

Perusedellytykset

- **Kaksi joukkuetta**, joissa kussakin on yksi, kaksi (duppeli) tai kolme pelaajaa (trippeli)
- **Kolme kuulaa** per pelaaja, **tai kaksi** trippelipelissä
- Pieni puinen maalipallo, jota kutsutaan nimellä *cochonnet* tai **snadi**
- Tasainen, avoin pelialue – mieluiten kovalla alustalla (esim. hienolla soralla)



Snadi ja petanque-kuula

Erän aloitus

- **Kolikonheitto** ratkaisee, kumpi joukkue aloittaa ensimmäisen erän
- Aloittavan joukkueen pelaaja piirtää maahan **ympyrän**, joka rajaa alueen, josta kuulia saa heittää
- Ympyrän piirtänyt pelaaja astuu sen sisään ja **heittää snadin**
- Aloittavan joukkueen pelaaja heittää sen jälkeen **ensimmäisen kuulan** mahdollisimman lähelle snadia

Periaate

- Kuulan, joka on **lähinnä snadia**, sanotaan **johtavan peliä**
- Joukkue, joka ei *johda peliä*, heittää kuulia, kunnes se saa oman kuulansa lähemmäs snadia
- Näin jatketaan, kunnes toiselta joukkueelta **loppuvat kuulat**
- Toinen joukkue **päättää erän** heittämällä jäljellä olevat kuulansa

Pisteytys

- Joukkue, jonka paras kuula on erän lopussa lähimpänä snadia, **voittaa erän**
- Voittava joukkue saa **pisteen jokaisesta kuulastaan**, joka on lähempänä snadia kuin hävinneen joukkueen lähin kuula
- Hävinnyt joukkue ei saa pisteitä

Seuraava erä

- Petanque-peli koostuu **useista eristä**
- Edellisen erän voittaneen joukkueen pelaaja heittää snadin uudesta ympyrästä, joka piirretään snadin edellisen sijainnin ympärille – näin alkaa uusi erä
- Pelin voittaa joukkue, joka saavuttaa ensimmäisenä **13 pistettä**

Tarkemmat säännöt

Vuosien saatossa petanquen tarkemmista säännöistä on muodostunut laaja yhteisymmärrys. Seuraava perustuu virallisiin pelisääntöihin , jotka FIPJP on määrittänyt.

Petanque-setti ja sen viralliset mitat

Petanquea pelataan **ontoilla metallikuulilla**, joiden **halkaisija** on 7,05–8 cm (2,78–3,15 tuumaa) ja **paino** 650–800 grammaa (22,93–28,22 unssia).

Snadit valmistetaan puusta tai FIPJP:n hyväksymästä synteettisestä materiaalista. Niiden **halkaisijan** tulee olla 30 mm (1,19 tuumaa) ja **painon** 10–18 grammaa (0,35–0,67 unssia). Toisin kuin kuulaa, snadia ei saa pystyä nostamaan magneetilla.

Kenttä

Vaikka petanquea voi pelata millä alustalla tahansa, se pelataan yleensä **merkitylle kentälle** – tyypillisesti nauloilla ja narulla rajatulle. Kentän tulee olla vähintään 12 metriä (13,12 jaardia) pitkä ja 3 metriä (3,28 jaardia) leveä.

Kuula tai snadi, joka päättyy kentän rajojen ulkopuolelle, on **kentän ulkopuolella ja kuollut**.

Joukkueen kokoonpano

Petanquessa **kaksi joukkuetta** pelaa toisiaan vastaan trippeleinä, dupleina tai singeleinä.

- *Trippeli*
3 pelaajaa vastaan 3 pelaajaa | 2 kuulaa per pelaaja
- *Duppeli*
2 pelaajaa vastaan 2 pelaajaa | 3 kuulaa per pelaaja
- *Singeli*
1 pelaaja vastaan 1 pelaaja | 3 kuulaa per pelaaja

Useita eriä

Petanque-peli koostuu **useista eristä**. Kunkin erän voittaja saa pisteitä, ja pelin voittaa joukkue, joka kokoaa ensimmäisenä **13 pistettä**.

Ensimmäisen erän aloitus

Pelaajat arpovat (esimerkiksi kolikonheitolla), kumpi joukkue saa heittää snadin ensimmäisenä. Arvonnan voittaneen joukkueen jäsen valitsee **aloituskohdan** ja piirtää tai asettaa maahan ympyrän. Tämä ympyrä rajaa alueen, josta snadia ja kuulia saa heittää.

Heittoalue



Piirretyn ympyrän halkaisijan tulee olla 35–50 cm (13,78–19,69 tuumaa). **Valmiiksi asennetun ympyrän** on oltava jäykkä, ja sen sisähalkaisijan on oltava 50 cm (19,69 tuumaa). Ympyrä on piirrettävä tai asetettava yli 1 metrin (1,09 jaardin) päähän kaikista esteistä.

Pelaajan jalkojen on pysyttävä kokonaan ympyrän sisällä, eikä niitä saa poistaa siitä tai nostaa kokonaan irti maasta ennen kuin heitetty kuula on koskettanut maata.

Snadin heittäminen

Arvonnan voittaneella joukkueella on **yksi yritys** heittää snadi. Jos heitto ei ole pätevä, snadi annetaan vastustajalle, jonka on asetettava – ei heitettävä – se kentälle pätevään kohtaan.

Jotta snadin sijainti olisi **pätevä**, sen on oltava: 6–10 metrin (6,56–10,94 jaardin) päässä ympyrän sisäreunasta vähintään 50 cm:n (19,69 tuuman) päässä kaikista esteistä

näkyvissä ympyrän sisällä seisovalle pelaajalle

Kuulien heittäminen

Kun snadi on pätevässä paikassa, arvонnan voittaneen joukkueen pelaaja heittää **ensimmäisen kuulan** mahdollisimman lähelle snadia. Heitto- tai kierimistekniikkaa ei ole säännelty.

Jos ensimmäinen kuula menee **kentän ulkopuolelle**, vastustaja saa yrittää heittää ensimmäisen kuulan, ja niin vuorotellen, kunnes jompikumpi joukkue saa kuulan kentälle. Tämä kuula on tällöin ainoa kuula kentällä ja siten lähinnä snadia.

Tästä eteenpäin snadia lähinnä olevan kuulan sanotaan **johtavan peliä**. Joukkue, joka ei *johda peliä*, heittää kuulia, kunnes se saa oman kuulansa lähemmäs snadia – jolloin vuoro siirtyy toiselle joukkueelle, kunnes se puolestaan *johtaa peliä*, ja niin edelleen.

Kun toinen joukkue on heittänyt kaikki kuulansa, toinen joukkue **päätää erän** heittämällä jäljellä olevat kuulansa. Joukkue, jonka paras kuula on erän lopussa lähimpänä snadia, **voittaa erän**.

Pisteiden mittaaminen



Erän voittanut joukkue saa **pisteen** jokaisesta kuulastaan, joka on lähempänä snadia kuin hävinneen joukkueen lähin kuula. Kuulien ja snadin välinen etäisyys on mitattava asianmukaisilla mittausvälineillä.

Pisteiden mittaaminen on erän viimeisen kuulan heittäneen joukkueen vastuulla. Toisella joukkueella on oikeus tarkistaa mittaukset.

Seuraavat erät

Petanque-peli päättyy, kun **joukkue kokoaa ensimmäisenä vähintään 13 pistettä** useiden erien aikana.

Ensimmäisen erän jälkeisissä erissä heittoaluetta rajaava **ympyrä** asetetaan tai piirretään kohtaan, **johon snadi pysähtyi** edellisessä erässä. Snadin ja ensimmäisen kuulan heittää viimeksi pisteitä saanut joukkue – samaan tapaan kuin arvonnän voittanut joukkue ensimmäisessä erässä.

Poikkeustilanteet

Kuollut snadi

Snadi on kuollut, kun se siirtyy kentän ulkopuolelle tai kun se ei ole näkyvissä ympyrän sisältä – paitsi jos kuula peittää sen. Kuollut snadi tarkoittaa **erän päättymistä**.

Jos snadi on kuollut ja vain toisella joukkueella on kuulia jäljellä, se saa yhtä monta pistettä kuin sillä on pelaamattomia kuulia. Muussa tapauksessa erä mitätöidään ja pelataan uudelleen.

Kumpikaan joukkue ei johda peliä

Tämä tilanne voi syntyä, kun kentällä ei ole yhtään kuulaa jäljellä, tai kun kaksi snadia lähinnä olevaa kuulaa kuuluvat eri joukkueille ja ovat yhtä kaukana siitä.

Jos tällä hetkellä **molemmilla joukkueilla on vielä kuulia jäljellä**, joukkueet heittävät vuorotellen – viimeksi pelannut joukkue aloittaa – kunnes jompikumpi johtaa peliä.

Jos vain **toisella joukkueella on kuulia jäljellä**, se pelaa ne loppuun. Jos **kummallakaan joukkueella ei ole kuulia jäljellä** eikä kumpikaan johda peliä, erä mitätöidään ja pelataan uudelleen.