
Petanque World | Spelregels van petanque

In het kort

Vereisten

- **Twee teams** van één, twee (doublette), of drie spelers (triplette)
- **Drie ballen** voor elke speler, of **twee** als je in triplette speelt
- Een kleine houten bal, de *cochonnet* of **but** genaamd
- Een vlakke, open ruimte om op te spelen — bij voorkeur met een harde ondergrond (bv. grof grind)



Een but en petanquebal

Een ronde beginnen

- Aan de hand van **een loting** (bv. een munt opgooien) wordt beslist welk team de eerste ronde start
- Een speler van het startende team tekent **een cirkel** op de grond, en begrenst daarmee de zone van waaruit spelers hun ballen gooien
- De speler die de cirkel heeft getekend stapt in de cirkel en **gooit de but**
- Een speler van het startende team gooit vervolgens de **eerste bal**, zo dicht mogelijk bij de but

Principe

- Van de bal die het **dichtst bij de but** ligt zegt men dat die **het punt heeft**
- De spelers van het team dat niet *het punt heeft* gooien hun ballen totdat ze een bal dichterbij de but hebben geplaatst
- De ronde gaat op deze manier door totdat één van de teams **geen ballen meer heeft**
- Het andere team **beëindigt dan de ronde** door de overgebleven ballen te gooien

Puntentelling

- Het team waarvan de beste bal het dichtst bij de but ligt aan het einde van de ronde, **wint de ronde**
- Het winnende team krijgt **één punt voor elk van hun ballen** dat dichterbij de but ligt dan de beste bal van het verliezende team
- Het verliezende team krijgt geen punten

Volgende ronde

- Een petanque spel bestaat uit **meerdere rondes**
- Een speler van het team dat de vorige ronde gewonnen heeft, gooit de but vanuit een nieuwe cirkel — getekend rond de laatste positie van de but — en begint zo een nieuwe ronde
- De winnaar van het spel is het team dat als eerste **13 punten** behaalt

Meer gedetailleerd

Over de jaren heen is er een consensus bereikt over de details van de spelregels van petanque. De onderstaande spelregels zijn gebaseerd op de officiële spelregels zoals gespecificeerd door de FIPJP .

De petanqueset en zijn officiële afmetingen

Petanque wordt gespeeld met **holle metalen ballen** met een **diameter** tussen 7,05 cm en 8 cm, en een **gewicht** van minimum 650 gram en maximum 800 gram.

De **but** is gemaakt van hout of van een door de FIPJP goedgekeurde kunststof. Hun **diameter** moet 30 mm bedragen, en hun **gewicht** tussen de 10 en 18 gram. In tegenstelling tot de ballen mag het niet mogelijk zijn om de but met een magneet op te tillen.

Terrein

Hoewel petanque op elke ondergrond kan worden gespeeld, vindt het spel doorgaans plaats op een **afgebakend terrein** – meestal gemarkeerd met spijkers en touw. Een afgebakend terrein moet minimaal 12 meter lang en 3 meter breed zijn.

Een bal of but die zich buiten de begrenzing van het terrein bevindt, wordt beschouwd als **out-of-bounds en dood**.

Samenstelling van het team

Petanque is een sport waarbij **2 teams** het tegen elkaar opnemen. Het wordt gespeeld in triplete, doublette of tête-à-tête.

- **Triplette**
3 spelers tegen 3 spelers | 2 ballen per speler
- **Doublette**
2 spelers tegen 2 spelers | 3 ballen per speler
- **Tête-à-tête**
1 speler tegen 1 speler | 3 ballen per speler

Meerdere rondes

Er zijn **meerdere rondes** in een spel petanque. In elke ronde verdient de winnaar van die ronde punten. Een spel wordt gewonnen door het team dat als eerste **13 punten** heeft verzameld.

De eerste ronde

De spelers loten (bv. een munt opgooien) om te beslissen welk team als eerste de but mag gooien. Een speler van het team dat de toss gewonnen heeft, kiest het **startpunt** en plaatst of tekent een cirkel op de grond. Deze cirkel begrenst de zone van waaruit de spelers de but en de ballen mogen gooien.

Werpzone



Een **getekende cirkel** moet een diameter hebben tussen 35 cm en 50 cm. Een **geprefabriceerde cirkel** moet star (niet buigbaar) zijn en een inwendige diameter van 50 cm hebben. De cirkel moet zich op meer dan 1 meter van eventuele obstakels bevinden.

Bij het gooien moeten de **voeten van de spelers** zich geheel aan de binnenzijde van de cirkel bevinden, en zij mogen deze zone niet verlaten of van de grond worden getild, totdat de geworpen bal de grond heeft geraakt.

Het gooien van de but

Het team dat de toss gewonnen heeft, krijgt **één poging** om de but te gooien. Als de but niet op geldige positie is gegooid, wordt hij aan de tegenstander gegeven. Deze legt de but vervolgens op een geldige positie op het terrein.

De but bevindt zich op een **geldige positie** als hij:
op een afstand ligt tussen 6 en 10 meter van de binnenrand van de cirkel
op een afstand ligt van minimaal 50 cm van eventuele obstakels

- zichtbaar is voor een rechtopstaande speler in de cirkel

Het gooien van de ballen

Zodra de but in een geldige positie ligt, gooit een speler van het team dat de toss heeft gewonnen de **eerste bal** zo dicht mogelijk bij de but. Er zijn geen regels voor de werptechniek. Ook rollen is toegestaan.

Als de eerste bal **out-of-bounds** gaat, krijgt het andere team een kans om de eerste bal te gooien en vice versa. Dit gaat zo door totdat een team erin slaagt om een bal op het afgebakende terrein te plaatsen. Deze bal is nu de enige bal op het terrein, en dus automatisch het dichtst bij de but.

Vanaf dit moment wordt gezegd dat de bal die het dichtst bij de but ligt **het punt heeft**. Het team dat niet *het punt heeft* gooit telkens hun ballen totdat zij een bal dicht bij de but hebben geplaatst, waardoor het andere team hun ballen gooit totdat zij weer *het punt hebben*, enzovoort.

Wanneer één van de teams al zijn ballen heeft gegooid, **beëindigt** het andere team **de ronde** door zijn resterende ballen te gooien. Het team waarvan — aan het eind van de ronde — de beste bal het dichtst bij de but ligt, **wint de ronde**.

Het meten van de punten



Het team dat de ronde heeft gewonnen krijgt **één punt voor elk** van hun ballen dat dicht bij de but ligt dan de beste bal van het verliezende team. De afstand tussen de ballen en de but moet worden gemeten met degelijke meetinstrumenten.

Het **meten van de punten** is de verantwoordelijkheid van het team dat de laatste bal van de ronde heeft gegooid. Het andere team heeft het recht om deze metingen ter controle opnieuw te doen.

Volgende rondes

Een petanque spel wordt beëindigd en gewonnen door het **eerste team** dat minstens **13 punten** verzamelt over een reeks van rondes.

In de rondes volgend op de eerste ronde wordt de **cirkel** — die de werpzone afbakt — geplaatst of getekend rond het punt **waar de but** in de vorige ronde is **geëindigd**. De but en de eerste bal worden gegooid door het team dat het laatst punten heeft gescoord — net alsof ze de toss in de eerste ronde hebben gewonnen.

Uitzonderlijke situaties

Dode but

De but is dood als hij zich buiten het afgebakend terrein bevindt, of als hij niet zichtbaar is vanuit de cirkel. Let op: een but die niet zichtbaar is omdat hij achter een bal ligt is wel nog geldig. Een dode but markeert het **einde van ronde**.

Indien de but dood is, en slechts één team nog ballen heeft, dan krijgt dat team zoveel punten als het aantal ballen dat nog in hun bezit is. Anders is de ronde ongeldig en wordt de ronde herstart.

Geen enkel team heeft het punt

Deze situatie kan zich voordoen wanneer er geen ballen op het afgebakend terrein liggen. Of wanneer de twee ballen die het dichtst bij de but liggen van verschillende teams zijn, en op gelijke afstand van de but liggen.

Als op dit moment **beide teams nog ballen** hebben, dan moeten beide teams — te beginnen met het team dat het laatst heeft gespeeld — om de beurt ballen gooien, totdat één van hen het punt heeft.

Als slechts **één team nog ballen** heeft, spelen ze die gewoon. Als **geen enkel team nog ballen** heeft, en geen enkel team het punt heeft, dan is de ronde ongeldig en wordt de ronde herstart.