
Petanque World | Zasady gry w petanque

W skrócie

Co jest potrzebne

- Dwie drużyny, złożone z jednego, dwóch (dublet) lub trzech zawodników (triplet)
- Trzy kule na gracza, lub dwie przy grze w tripletach
- Mała drewniana kulka-cel, zwana *cochonnet* lub *świnką*
- Płaski, otwarty teren do gry – najlepiej z twardą nawierzchnią (np. drobnym żwirem)



Świnka i kula do petanque

Rozpoczęcie rozgrywki

- Losowanie decyduje, która drużyna rozpoczyna pierwszą rozgrywkę
- Gracz z rozpoczynającej drużyny rysuje na ziemi **krąg**, wyznaczając w ten sposób strefę, z której gracze będą rzucać kulami
- Gracz, który narysował krąg, wchodzi do niego i **rzuci świnkę**
- Następnie gracz z rozpoczynającej drużyny rzuca **pierwszą kulę**, starając się umieścić ją jak najbliżej świnki

Zasada

- Kula **najbliżej świnki trzyma punkt**
- Gracze drużyny, która nie *trzyma punktu*, rzucają swoimi kulami, dopóki nie umieszczą kuli bliżej świnki
- Rozgrywka toczy się w ten sposób, aż jednej z drużyn **skończą się kule**
- Wtedy druga drużyna **kończy rozgrywkę**, rzucając pozostałe kule

System punktacji

- Drużyna, której najlepsza kula na koniec rozgrywki jest najbliżej świnki, **wygrywa rozgrywkę**
- Zwycięska drużyna otrzymuje **jeden punkt za każdą swoją kulę**, która znajduje się bliżej świnki niż najbliższa kula przegrywającej drużyny
- Przegrywająca drużyna nie zdobywa żadnych punktów

Kolejna rozgrywka

- Partia petanque składa się z **wielu rozgrywek**
- Gracz z drużyny, która wygrała poprzednią rozgrywkę, rzuca świnkę z nowego kręgu narysowanego wokół miejsca, w którym świnka zatrzymała się ostatnio – w ten sposób rozpoczyna się kolejna rozgrywka
- Zwycięzcą partii zostaje drużyna, która jako pierwsza zdobędzie **13 punktów**

Szczegółowe zasady

Z biegiem lat wykształcił się szeroki konsensus co do szczegółowych zasad petanque. Poniższe informacje opierają się na oficjalnych zasadach gry określonych przez FIPJP .

Zestaw do petanque i jego oficjalne wymiary

W petanque gra się **pustymi metalowymi kulami** o średnicy od 7,05 do 8 cm oraz **wadze** od 650 do 800 gramów.

Świnki wykonane są z drewna lub zatwierdzonego przez FIPJP tworzywa sztucznego. Ich średnica powinna wynosić 30 mm, a **waga** mieścić się w przedziale od 10 do 18 gramów. W przeciwieństwie do kul, świnki nie powinno dać się podnieść magnesem.

Teren gry

Choć w petanque można grać na dowolnej nawierzchni, zwykle rozgrywa się ją na **wyznaczonym terenie** – zazwyczaj oznaczonym gwoździami i sznurkiem. Teren ten powinien mieć co najmniej 12 metrów długości i 3 metry szerokości.

Kula lub świnka, która wypadnie poza granice terenu, uznawana jest za **nieważną**.

Skład drużyn

Petanque to sport, w którym rywalizują ze sobą **2 drużyny**. Gra się w tripletach, dubletach lub singlach.

- **Triplet**

3 zawodników przeciwko 3 zawodnikom | 2 kule na gracza

- **Dublet**

2 zawodników przeciwko 2 zawodnikom | 3 kule na gracza

- **Singiel**

1 zawodnik przeciwko 1 zawodnikowi | 3 kule na gracza

Wiele rozgrywek

Partia petanque składa się z **wielu rozgrywek**. W każdej z nich zwycięzca zdobywa punkty. Partię wygrywa drużyna, która jako pierwsza zbierze **13 punktów**.

Rozpoczęcie pierwszej rozgrywki

Gracze muszą wylosować (np. rzutem monetą), która drużyna pierwsza rzuci świnkę. Zawodnik z drużyny, która wygrała losowanie, wybiera **punkt startowy** i umieszcza lub rysuje na ziemi krąg. Ten krąg wyznacza strefę, z której gracze mogą rzucać świnką i kulami.

Strefa rzutu



znajdującego się w kręgu

Narysowany krąg powinien mieć średnicę od 35 do 50 cm. Gotowy krąg musi być sztywny i mieć wewnętrzną średnicę 50 cm. Krąg musi być narysowany lub umieszczony w odległości większej niż 1 metr od jakiegokolwiek przeszkody.

Stopy zawodnika muszą znajdować się całkowicie wewnątrz kręgu i nie mogą go opuścić ani zostać całkowicie oderwane od ziemi, dopóki rzucona kula nie dotknie podłoża.

Rzut świnką

Drużyna, która wygrała losowanie, ma **jedną próbę** rzutu świnką. Jeśli rzut okaże się nieważny, świnkę przejmuje przeciwnik, który musi umieścić ją – a nie rzucić – na terenie w ważnej pozycji.

Aby świnka znajdowała się w **ważnej pozycji**, musi:
znajdować się w odległości od 6 do 10 metrów od wewnętrznej krawędzi kręgu
znajdować się w odległości co najmniej 50 cm od jakiegokolwiek przeszkody
być widoczna dla stojącego prosto zawodnika

Rzut kulami

Gdy świnka znajduje się w ważnej pozycji, zawodnik z drużyny, która wygrała losowanie, rzuca **pierwszą kulę**, starając się umieścić ją jak najbliżej świnki. Nie ma żadnych zasad dotyczących techniki rzutu (czy toczenia kuli).

Jeśli pierwsza kula wypadnie **poza teren gry**, szansę na rzut pierwszej kuli otrzymuje druga drużyna, i na odwrót – aż jednej z drużyn uda się umieścić kulę na wyznaczonym terenie. Ta kula jest wówczas jedyną kulą na terenie, a więc automatycznie najbliższą śwince.

Od tego momentu kula najbliżzej świnki **trzyma punkt**. Drużyna, która nie *trzyma punktu*, rzuca swoimi kulami, dopóki nie umieści kuli bliżej świnki, co z kolei zmusza drugą drużynę do rzucania, aż znów będzie *trzymać punkt* – i tak dalej.

Gdy jedna z drużyn rzuci wszystkie swoje kule, druga drużyna **kończy rozgrywkę**, rzucając pozostałe kule. Drużyna, której najlepsza kula na koniec rozgrywki jest najbliżzej świnki, **wygrywa rozgrywkę**.

Mierzenie punktów



Drużyna, która wygrała rozgrywkę, otrzymuje **jeden punkt za każdą** swoją kulę, która znajduje się bliżej świnki niż najbliższa kula przegrywającej drużyny. Odległość między kulami a świnką musi być zmierzona odpowiednimi przyrządami.

Za **pomiar punktów** odpowiada drużyna, która rzuciła ostatnią kulę rozgrywki. Druga drużyna ma prawo skontrolować te pomiary.

Kolejne rozgrywki

Partię petanque wygrywa **pierwsza drużyna, która zbierze co najmniej 13 punktów** w serii rozgrywek.

W kolejnych rozgrywkach **krąg** wyznaczający strefę rzutu jest umieszczany lub rysowany wokół miejsca, w **którym zatrzymała się świnka** w poprzedniej rozgrywce. Świnkę i pierwszą kulę rzuca drużyna, która ostatnia zdobyła punkty — tak, jakby to ona wygrała losowanie w pierwszej rozgrywce.

Sytuacje wyjątkowe

Martwa świnka

Świnka jest martwa, gdy zostanie wypchnięta poza wyznaczony teren. Albo gdy nie jest widoczna z wnętrza kręgu — z wyjątkiem sytuacji, gdy jest zasłonięta przez kulę. Martwa świnka oznacza **koniec rozgrywki**.

Jeśli świnka jest martwa, a tylko jedna drużyna ma jeszcze kule do rzucenia, drużyna ta zdobywa tyle punktów, ile ma pozostałych kul. W przeciwnym razie rozgrywka jest nieważna i zostaje powtórzona.

Żadna drużyna nie trzyma punktu

Taka sytuacja może wystąpić, gdy na wyznaczonym terenie nie ma już żadnych kul. Albo gdy dwie najbliższe śwince kule należą do przeciwnych drużyn i znajdują się w takiej samej odległości od niej.

Jeśli w tym momencie **obie drużyny nadal mają kule**, muszą na zmianę rzucać kulami — zaczynając od drużyny, która rzucała ostatnia — aż jedna z nich zacznie trzymać punkt.

Jeśli tylko **jedna drużyna ma kule** do rzucenia, po prostu je rzuca. Jeśli **żadna drużyna nie ma kul** do rzucenia i żadna nie trzyma punktu, rozgrywka jest nieważna i zostaje powtórzona.