Spielablauf und Regeln beim

Sport

tweit beliebt als Turnier- und Wettkampfsport

Spiel

- die kommunikative Freizeitbeschäftigung



Man spielt mit Metallkugeln und einer Zielkugel aus Holz. Die Eisenkugeln haben einen Durchmesser von 7.05 bis 8.00 cm und ein Gewicht von 650 bis 800 Gramm. Nur auf den ersten Blick sehen die Kugeln alle gleich aus, sie unterscheiden sich durch verschiedenartige Metalle und Gravuren.

DIE MANNSCHAFTEN

Die Mannschaften bestehen aus:

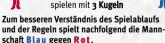


3 Spieler gegen 3 Spieler. Jeder Spieler dieser TRIPLETTE spielt mit 2 Kugeln.

DOUBLETTE



1 Spieler gegen 1 Spieler. Die Spieler im TÊTE-À-TÊTE



Die eigenen Kugeln sollen näher an der Zielkugel liegen als die Kugeln des Gegners.



VOR DEM SPIEL

Vor Beginn des ersten Durchgangs wird ausgelost, welche Mannschaft das Ziel (eine kleine Holzkugel von 25-35 mm Durchmesser) zuerst werfen darf. Mannschft Blau gewinnt in unserem Beispiel das Los.

SPIELBEGINN

Ein Spieler von Blau zeichnet einen Kreis auf den Boden (35-50 cm Durchmesser) aus dem das Ziel auf eine Entfernung von 6-10 m geworfen wird.

Beim Wurf des Ziels und beim Wurf der Kugel müssen die Füße des Spielers innerhalb des Kreises sein und

Bodenkontakt behalten. bis die gespielte Kugel den Boden berührt.

DIE ERSTE KUGEL

Mannschaft Blau wirft nun eine erste Kugel, dem Ziel so nahe wie möglich.



Dann kommt der erste Spieler der Mannschaft Rot dran und versucht es besser zu machen. Das kann auf zwei Arten geschehen, entweder durch

LEGEN



Er versucht seine Kugel näher an die Zielkugel zu legen wie sein Gegner - oder durch

SCHIESSEN



Mit einem gezielten Wurf entfernt er die gegnerische Kugel.

WENN ES GELINGT

Ist wieder ein Spieler von Blau dran.



WENN ES NICHT GELINGT

müssen die Spieler von Rot so lange spielen, bis sie eine Kugel besser platziert haben oder bis sie keine Kugeln mehr haben.



Wenn eine Mannschaft keine Kugeln mehr hat. spielt die andere Mannschaft auch alle noch verbleibenden Kugeln.

DAS ENDE EINER AUFNAHME

Eine Mannschaft erhält so viele Punkte wie sie Kugeln hat, die näher an der Zielkugel liegen als die beste Kugel des Gegners (min. 1 Punkt, max. 6 Punkte).



Sie zeichnet wieder einen Kreis auf den Boden und wirft die Zielkugel für die nächste Aufnahme.

DIE PUNKTEWERTUNG

Jede Kugel einer Mannschaft, die dem Ziel näher liegt als die Bestplazierte des Gegners zählt einen Punkt.

In einem Durchgang wird also mindestens 1 Punkt vergeben (wenn bereits die zweitnächste Kugel die eines Gegners ist) und im Extremfall gibt es 6 Punkte, wenn eben

alle Kugeln besser platziert sind als die beste 00 des Gegners. In unserem Beispiel hat Blau 3 Punte gemacht.

DER WEITERE SPIELVERLAUF

Die Mannschaft, die den Durchgang gewonnen hat, beginnt den nächsten wie vorher beschrieben wieder mit dem Zeichnen des Abwurfkreises (an der Stelle, an der das Ziel in der letzten Aufnahme lag) und dem Werfen des Ziels.

DAS ENDE EINES SPIELES

Die Mannschaft, die nach mehreren Aufnahmen als erste 13 Punkte erreicht, hat gewonnen.



Höchst simpel also - und was soll daran so faszinierend sein?

Das einfache Prinzip dieses Spiels läßt der Taktik und Phantasie den Raum, der ieden Durchgang anders aussehen läßt. Ein taktischer Fehler ist meist gravierender als eine schlecht gespielte Kugel.

Bei jeder zu spielenden Kugel bieten sich so viele Möglichkeiten der Ausführung:

- gegnerische Kugel wegschießen
- den Weg zum Ziel verbauen
- mit der Kugel Lage des Ziels verändern etc.

SPIELTECHNIK UND -TAKTIK

Grundsätzlich gibt es zwei Arten die Kugel zu spielen - indem man beilegt oder schießt.

Beim Legen und beim Schießen sollten Sie auf die richtige Handhaltung achten: man wirft mit der nach unten gewandten Handfläche.



Dadurch bekommt die Kugel einen gewissen Rückdrall, und wenn Sie den Dreh raushaben. können Sie die Kugel so

manipulieren wie es Bodenbeschaffenheit und Spielsituation verlangen.

Mindestens so wichtig wie die Beherrschung der Technik ist die Taktik, die dem Spiel die Würze gibt. Beim Spiel mit alten Hasen werden Sie schnell erfahren, warum "zugemacht werden muß", ein Schuß zu gefährlich oder zu spät oder auch unbedingt notwendig, ein "devant de boule" die einzige Rettung ist. Denn Fintonf steht bei diesem Spiel nicht auf der Karte.

Um auf den Geschmack zu kommen, spielen Sie einfach mal mit! Ein paar Kugeln leiht man Ihnen gerne...

So hat sich der Bazillus Pétanque, ausgehend von der Provence, in den letzten Jahrzehnten stetig nach allen Richtungen und auf allen Erdteilen ausgebreitet. In Deutschland gibt es über 12 500 organisierte Spielerinnen und Spieler von Kiel bis Konstanz.

WEITERE AUSKÜNFTE

erteilt gerne der Deutsche Pétangue Verband e.V

Auf der Papagei 59a, 53721 Siegburg Tel. 02241/53084, eMail: dpvinfo@t-online.de www.petangue-dpv.de



© Klaus Eschbach, DPV-Jugendwart atelier eschbach