

ZAHRAJTE SI PETANG NA IHRISKU

PRAVIDLÁ PETANGU

1. Pétanque môžu proti sebe hrať:
 - dve družstvá po 3 hráčoch (tzv. triplettes) – kde každý má 2 gule
 - dve družstvá po 2 hráčoch (doublettes) – každý 3 gule
 - jeden hráč proti jednému (tete a tete) – každý 3 gule
2. Guľa musí byť kovová, oficiálne rozmery :
 - priemer gule je v intervale 7,05 cm (min.) až 8,00 cm (max.)
 - hmotnosť gule v rozmedzí od 0,650 (min.) do 0,800 kg (max.)
3. Cieľ (čiže „but“, „cochonette“, „košonek“) môže byť výhradne z dreva. Priemer musí byť medzi 25 až 35 mm. Farebný náter je povolený.
4. Pétanque sa praktikuje na všetkých terénoch. Po schválení povrchu organizačným výborom a rozhodcami sú hráči povinní sa stretnúť na určenom povrchu. Pre národné šampionáty a medzinárodné súťaže platí minimálny rozmer ihriska 4 x 15 m. Pri ostatných súťažiach môžu byť po vzájomnom dohovore tieto parametre zmenené. Pri rekreačnej hre sa ihriská nevyznačujú.
5. Zápas sa hrá do dosiahnutia 13-tich bodov jednou stranou. V skupinách je možné hrať skrátenú hru do 11-tich bodov. Za bod sa považuje každá guľa, ktorá je po ukončení hry bližšie košonku, než prvá najbližšia guľa súpera.
6. Košonek sa vyhadzuje z miesta hodu vyznačeného krúžkom na povrchu. Rozmer kruhu musí byť taký, aby sa do neho skryli obe chodidlá (0.35 – 0.50 m priemer) a musí byť vzdialený min 1 m od všetkých prekážok či hraníc ihriska. Kruh hodu sa vyznačuje okolo predchádzajúcej polohy košonku v minulej hre.
7. Nohy musia byť pri hode vnútri kruhu, nesmiejú sa ho dotýkať ani jej presahovať, ani nesmiejú opustiť povrch terénu až do doby pokiaľ je hodená guľa či košonek v pohybe. Žiadna iná časť tela sa nesmie dotýkať zeme vo vnútri kruhu.
8. Aby bolo vhoďenie košonku platné (sú na to 3 pokusy), musia byť splnené nasledujúce podmienky:
 - vzdialenosť košonku z miesta hodu musí byť medzi 6 a 10 metrami.
 - miesto hodu musí byť najmenej 1 m od všetkých prekážok, i od hraníc ihrisk.
 - košonek po dopade nesmie byť bližšie než 1 m od všetkých prekážok a od hraníc vymedzujúcich ihrisko.
 - košonek musí byť z miesta hodu viditeľný.
9. Pokiaľ je hodený košonek zastavený rozhodcom, divákom, hráčom, zvieraťom, či akýmkoľvek mobilným predmetom je neplatný a hod sa musí opakovať, bez toho aby sa samozrejme počítal do 3 pokusov.
10. Po odhodení košonku je zakázané odstraňovanie či premiestňovanie akýchkoľvek prekážok na hracej ploche. Samozrejme v každom prípade hráč môže upraviť jamku, ktorá vznikla pri hodení niektorej z predchádzajúcich gulí. Košonek je vrátený na pôvodné miesto pokiaľ je predtým posunutý neúmyselné rozhodcom, hráčom, zvieraťom, divákom, guľí mimo hru či pochádzajúcich z inej hry či inými mobilnými predmetmi.

11. Prvú guľu hádže družstvo, ktoré hádzalo aj košonek. Je to to družstvo, ktoré v predchádzajúcej hre zvíťazilo. Pre hod guľou platia rovnaké pravidlá ako pre košonek.
12. Žiadna už vhozená guľa sa nesmie hádzať znovu, pokiaľ nie je jej pohyb zmenený guľou zo susedného ihriska, divákom atď.
13. Guľa i košonek, ktorý opustí v priebehu hry ihrisko je platný v jeho novom postavení, okrem situácie citovaných v bode 9 a 16. Pokiaľ je ihrisko ohraničené pevnými bariérami, musí sa vyznačiť i tzv. „územie straty“, a to min. 30 cm od pevnej bariéry smerom dovnútra ihriska (iba u oficiálnych ihrísk).
14. Guľa je anulovaná, keď sa ocitne v „území straty“ aj keď sa odrazí a vráti späť do ihriska. Ostatné gule, ktoré pri ceste späť eventuálne posunie, sa vrátia na svoje pôvodné miesto.
15. Guľa náhodne zastavená divákom či rozhodcom je platná tam, kde sa zastaví. Ak ju zastaví člen družstva, ktorému patrí je anulovaná. Ak ju zastaví súper sú možnosti, z ktorých si môže družstvo, ktoré guľou hodilo vybrať:
 - Guľa zostane tam, kde sa zastavila
 - Guľa sa posune v smere jeho pôvodného pohybu, v rámci ihriska.
 - Hráč, ktorý guľu zastaví úmyselne je diskvalifikovaný, i celé družstvo z tejto časti hry.
 - Guľa, ktorá je po zastavení náhodou premiestená je navrátená späť. Pre zamedzenie dohadov je lepšie gule po dopade označiť (ich polohu napr. ryhou do piesku), inak konečné rozhodnutie je na rozhodcovi.
16. Pokiaľ hráč zahrá cudziu guľu, je tato platná, ale musí byť nahradená guľou vlastnou. Pri recidíve je priebeh tejto hry anulovaný.
17. Je povolené z dôvodu merania dočasne odstrániť gule, ale len po ich predchádzajúcom označení.
18. Premeriavať môže len družstvo ktoré je v hre na rade. Rozhodca môže kedykoľvek.
19. Po ukončení hodov (hry) sú všetky gule ktoré sú odstránené pred sčítaním neplatné, pokiaľ neboli označené.
20. Pokiaľ dve gule, každá patriaca inému družstvu sú rovnako ďaleko od košonku nastávajú tri možnosti:
 - Pokiaľ žiadne družstvo už nemá gule, hra sa anuluje.
 - Pokiaľ má guľu len jedno družstvo pokračuje v hre.
 - Pokiaľ majú gule obidve družstva, hádžu striedavo každý jednu až do rozhodnutia.
 - Pokiaľ sa ani tak nerozhodne, hra sa anuluje.
21. Družstvo je povinné započat hru do 5-tich minút od vyhlásenia začiatku zápasu. Pokiaľ nie je kompletné, je povinné začať aj bez chýbajúcich členov, bez toho, aby malo k dispozícii jeho gule. Pokiaľ sa hráč dostaví neskôr môže zasiahnuť až do ďalšej hry.

Pomôcky na hru si viete zakúpiť napr. v obchodoch so športovými potrebami: rekreačné/plastové gule na petang