Pétanque

Die Mannschaften



TRIPLETTE
3 gegen 3 Spieler.
Jeder hat 2 Kugeln.

DOUBLETTE
2 gegen 2 Spieler.
Jeder hat 3 Kugeln.

TÊTE-À-TÊTE
1 gegen 1 Spieler.
Beide haben 3 Kugeln.

Zum besseren Verständnis der Regeln spielen hier die Mannschaften Rot und Blau mit roten bzw. blauen Kugeln.

Vor dem Spiel

Vor dem ersten Durchgangs wird – meist per Münzwurf – gelost, welche Mannschaft die Zielkugel (das „Schweinchen") zuerst werfen darf. Mannschaft Blau gewinnt in unserem Beispiel das Los und darf beginnen.

Spielbeginn

Ein Spieler von Blau zeichnet einen Kreis auf den Boden (Ø 35 bis 50 cm), aus dem das Ziel auf eine Entfernung von 6 bis 10 m geworfen wird. Bei jedem Wurf, auch der Zielkugel, müssen beide Füße innerhalb des Kreises Bodenkontakt behalten, bis die gespielte Kugel den Boden berührt.



Die erste Kugel

Mannschaft Blau wirft nun eine erste Kugel, so nah ans Ziel wie möglich.



Dann ist ein Spieler der Mannschaft Rot am Zug 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 als sein Gegner – oder durch



○ Schiessen

Mit einem gezielten Wurf entfernt er die gegnerische Kugel.

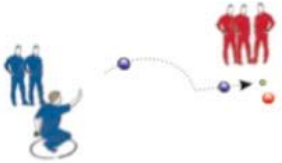


Wenn es gelingt

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

Die Kugel, die am nächsten zur Zielkugel liegt, entscheidet, welche Mannschaft Punkte erhält (siehe Die Punkte) und die nächste Aufnahme beginnen muss. Dazu zeichnet einer wieder einen Kreis und wirft die Zielkugel.



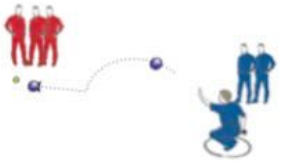
Die Punkte



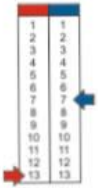
Jede Kugel einer Mannschaft, die dem Ziel näher liegt als die Bestplatzierte des Gegners, zählt einen Punkt.
In einem Durchgang wird also mindestens 1 Punkt vergeben. Im Extremfall macht ein Team 6 Punkte, weil seine Kugeln allesamt besser platziert sind als die beste des Gegners.
In unserem Beispiel erhält Blau 3 Punkte.

Der weitere Spielverlauf

Die Mannschaft, die den Durchgang gewonnen hat, setzt das Spiel fort: Sie zeichnet den neuen Abwurfkreis dort, wo zuletzt die Zielkugel lag, wirft die Zielkugel und danach auch die erste Kugel.



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?

Tatsächlich lässt das einfache Prinzip der Taktik und dem Spielverlauf weiten Raum: Beinahe jede Aufnahme hält eine überraschende Wendung bereit.

Ein taktischer Fehler ist meist gravierender als eine schlecht gespielte Kugel.

Bei jeder zu spielenden Kugel bieten sich zahlreiche Möglichkeiten:

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





www.petanque-dpv.de

u. Bild: (P)Peters, DPV 2015