

Simple Petanque-regler

Steder at spille

Petanque kan spilles på enhver rimelig fast overflade: en gårdsplads, i en park, en mark, en grus parkeringsplads, en cindersbane osv.

Hårde overflader som beton eller asfalt eller meget bløde som en fin sandstrand eller langt græs kan ikke bruges. Den ideelle overflade er hårdt pakket jord blandet med groft sand eller perlegrus. Find et sted, der er åbent, jævnt og vandret. Hvis der er et par bump og huller, er det fint og kan endda tilføje mere udfordring til spillet.

Vælg hold

Opdel deltagerne i hold. To hold spiller mod hinanden. Du kan spille single med én spiller på hvert hold, double med to spillere på hvert hold eller triple med tre spillere på hvert hold. Det almindeligste er double.

Kugler

Ved single eller double har hver spiller tre kugler og i triple har hver spiller to kugler. Kuglerne skal have mønstre eller mærker, så man tydeligt kan se, hvem ejeren er.

Kast grisen

Træk lod om hvem der starter.

Holdet, der vinder lodtrækningen, vælger startstedet, kaster grisen ud og kaster den første kugle. Startstedet skal angives med en cirkel, der er mellem 35 og 50 cm i diameter og mindst én meter fra eventuelle forhindringer. Cirklen kan tegnes i gruset med en pind eller være en plastcirkel, der lægges på jorden. Spilleren står med begge fødder inde i cirklen og kaster grisen. Grisen kan kastes i alle retninger, men skal lande inden for 6 til 10 m fra cirkelens kant og mindst 1 meter fra enhver forhindring. Rammer grisen ikke indenfor de angivne afstande, må modparten placere den, hvor de vil indenfor de givne afstande.

Kast kuglerne

Alle kugler skal kastes fra startcirklen og med begge fødder på jorden. Kuglerne kastes, så de lander så tæt på grisen, som muligt. Det er OK at ramme grisen. Spilleren skal forblive inde i cirklen, indtil kuglen er landet.

Når første kugle er kastet, går en modspiller ind i cirklen og forsøger at kaste sin kugle, så den kommer tættere på grisen, – også selvom det måske betyder at slå modstandernes kugler ud af banen.

Det hold, som har den kugle, der er nærmest grisen, fører. Det andet hold skal fortsætte med at kaste kugler, indtil de tager føringen eller løber tør for kugler.

Når kuglerne kastes, er der ingen bestemt rækkefølge, som skal følges, men man må kun kaste sine egne kugler og kun én kugle ad gangen.

Når et hold tager føringen, skal modparten igen kaste – og så fremdeles.

Afslut runden

Når et hold har brugt alle sine kugler, må det andet hold kaste resten af deres kugler. Når alle kugler er kastet, tælles pointene op. Holdet, der har kuglen nærmest grisen, vinder runden og modtager ét point for hver kugle, der er tættere på grisen end modstandernes nærmeste kugle. Modstanderne får ingen point.

Begynd en ny runde

Når pointene er talt op, starter vinderne næste runde og tegner en ny startcirkel. Denne cirkel tegnes med centrum i grisens slutposition i den foregående runde. Det kan dog være nødvendigt at rykke cirklen, indtil der er 10 m fra cirkelens kant til baneenden og mindst 1 meter til enhver forhindring. Vinderne kaster grisen ud fra den nye cirkel og kaster også den første kugle ud. En ny runde er i gang

Spillet afslutning

Det hold, der først får 13 point, vinder spillet.

