

FI PETANKKI-PELIN SÄÄNNÖT

1. Peliä pelataan kahdella 1–3 henkisellä joukkueella. Kullakin pelaajalla on 1- ja 2-hengen joukkueissa 3 kuulaa ja 3 hengen joukkueessa 2 kuulaa.

2. Metallisten kuulien läpimitta on 7,05–8 cm ja paino 650–800 g. Maalipallon halkaisija on 2,5–3,5 cm.

3. Pelialusta voi olla millainen tahansa. Suositeltavin on melko tasainen sorakenttä. Mikäli alue on rajattu niin, että rajat toimivat kuolemanrajoina olisi sen virallises-
t oltava mitoillaan 15 x 4 m. Pienempikin alue esim. 10 x 2 m riittää hyvin pelaamiseen.

4. Aloittava joukkue valitaan arvalla, minkä jälkeen aloittaja piirtää aloituskohtaan ympyrän halkaisijaltaan 35–50 cm.

5. Aloitusjoukkueen joku jäsen heittää maalipallon 6–10 m päähän ympyrästä. Snadin on oltava vähintään 1 m päässä kaikenlaisista kuolemanalueiksi määrityistä esteistä kuten puusta, isosta kivistä, seinästä jne.

6. Seuraavaksi aloitusjoukkue heittää ensimmäisen kuulansa yrittäen saada sen mahdollisimman lähelle maalipalloa. Kuula saa myös osua maalipalloon. Heittä-
jän on seistävä ympyrän sisällä molemmat jalat maassa kunnes kuula on kosketanut maata.

7. Seuraavaksi heittää vastapuolen joukkueen joku pe-
laaja yrittäen saada oman kuulansa maalipalloon näh-
den lähemmäksi kuin jo kentällä oleva toisen joukku-
een kuula. kuulat saavat osua toisiinsa, joten heittä-
jä voi myös kilkata vastapuolen kuulun kauemmaksi
maalipallosta. Lähimpänä maalipalloa oleva kuula joh-
taa peliä.

8. Jos toisena heittävä joukkue ei saa kuulaansa lähem-
mäksi kuin aloittajajoukkueen kuula, joukkueen jo-
ku jäsen heittää seuraavan kuulun. Heittovuoro siirtyy
aloittajajoukkueelle vasta sitten kun toisena heittävä
joukkue on saanut yhden kuulansa maalipalloon näh-
den lähemmäksi kuin aloittajajoukkueen kuula tai kun
toisena heittävä joukkue on käyttänyt kaikki kuulansa.
Toisin sanoen heittovuorossa on aina se joukkue, jonka
paras kuula on maalipalloon nähden kauempana kuin
vastapuolen paras kuula.

9. Kun molemmat joukkueet ovat heittäneet kaikki

kuulansa lasketaan pisteet. Se joukkue, jonka yksikin
kuula on maalipalloon nähden lähempänä kuin vas-
tapuolen paras kuula on kierroksen voittaja ja saa niin
monta pistettä kuin sillä on kuulia lähempänä maali-
palloa kuin vastapuolen paras kuula.

10. Kierroksen voittajajoukkue aloittaa seuraavan kier-
roksen siltä paikalta, mihin edellinen kierros päättyi.
Peli jatkuu niin kauan kunnes toinen joukkue saa 13
pistettä ja voittaa pelin.

SV REGLER FÖR SPELET BOULE

1. Spelet spelas med två lag med 1–3 spelare i varde-
ra lag. I lag med 1 eller 2 spelare har vardera spelaren
3 klot och i lag med 3 spelare har spelarna 2 klot var.

2. Klotet är av metall och har en diameter på 7,05–8 cm
och en vikt på 650–800 g. Målkulans diameter är
2,5–3,5 cm.

3. Spelunderlaget är fritt valbart. En någorlunda jämn
grusplan rekommenderas. Om området är begränsat
så att gränserna fungerar som dödsgränser, borde om-
rådet officiellt vara 15 x 4 m. Även ett mindre område,
t.ex. 10 x 2 m räcker väl till för att spela.

4. Startande lag utses genom lottning, varefter de som
börjar ritar en cirkel som är 35–50 cm vid utspelsplat-
sen.

5. Någon av medlemmarna i det lag som börjar kas-
tar målkulan ca 6–10 cm från cirkeln. Lillen måste vara
minst 1 meter från alla hinder som man bestämt ska va-
ra dödsområden såsom träd, stora stenar, väggar osv.

6. En spelare ur det lag som börjar kastar sitt första klot
och försöker få den så nära målkulan som möjligt. Klo-
tet får även träffa målkulan. Den som kastar måste stå
innanför cirkeln med båda fötterna på marken tills klo-
tet har rört vid marken.

7. Härnäst kastar en spelare från det andra laget och
försöker få sitt eget klot närmare målkulan jämfört
med det startande lagets klot, som redan finns i fältet.
Kloten får träffa varandra, så den som kastar kan även
puffa bort motståndarens klot längre från målkulan.
Det klot som ligger närmare målkulan leder spelet.

8. Om det andra laget inte får sitt klot närmare än det

startande lagets klot, ska någon av medlemmarna i
samma lag kasta nästa klot. Turen att kasta går till det
startande laget först när det andra laget har fått ett av
sina klot närmare målkulan jämfört med det startande
laget eller när det andra laget har använt alla sina klot.
Med andra ord är det alltid det lag som kastar vars bäs-
ta klot är längre bort från målkulan jämfört med det
motsatta lagets bästa klot.

9. När bägge lagen har kastat alla sina klot räknar man
poängen. Det lag som har ett klot närmare målkulan
än motståndarlagets bästa klot är vinnare i den om-
gången och får så många poäng som det laget har klot
som ligger närmare målkulan än motståndarlagets
bästa klot.

10. Det lag som vann föregående omgång börjar näs-
ta omgång från den plats där föregående omgång slu-
tade. Spelet fortsätter tills ett lag får 13 poäng och vin-
ner spelet.

EN RULES OF PETANQUE

1. The game is played with two teams each consisting
of 1–3 players. Each player on a 1–2-person team has
3 metal boules; each player on a 3-person team has 2
metal boules.

2. The diameter of the metal boules is 7.05–8 cm and
they weigh 650–800 g. The diameter of the jack is 2.5–
3.5 cm.

3. The game can be play on any surface, ideally a fairly
even gravel pitch. The official dimensions for a marked
terrain, with borders signalling the dead ball line, are
15 x 4 m. However, a smaller area of e.g. 10 x 2 m is also
sufficient for playing.

4. A game begins with a coin toss to determine which
team starts, after which the starting team draws a
throwing circle with a diameter of 35–50 cm.

5. A player on the starting team throws the jack 6–10
m away from the circle. The jack must be at least 1m
away from any obstacles marking the dead ball line,
e.g. trees, large rocks, a wall etc.

6. The starting team then throws their first boule as
close to the jack as possible. The boule may also hit
the jack. The thrower must stand with both feet inside

the throwing circle until the boule has touched the
ground.

7. A player from the opposing team then throws a
boule, trying to get it closer to the jack than the oth-
er team's boule. A boule may hit another boule, so a
player may also choose to try to move the opponent's
boule further away from the jack. The team with the
boule closest to the jack is said to 'have the point'.

8. At this point, the team that does not have the point
throws the next boule. The team that does not have
the point continues to throw boules until it either
gains the point, or runs out of boules. In other words,
the team throwing is always the team whose best
boule is further away from the jack than the opposing
team's best boule.

9. When both teams have thrown all their boules, the
points are counted. The team with even one boule closer
to the jack than the opposing team's best boule win the
round and get as many points as they have boules closer
to the jack than the opposing team's best boule.

10. The team that wins the round start the next round
from the spot where the previous round finished. The
game continues until one team reaches 13 points and
wins the game.

ET PETANK REEGLID

1. Mänguks on vaja kahte ühe- kuni kolmeliikmelist
võistkonda. Ühe- ja kaheliikmelises võistkonnas on igal
mängijal kolm kuuli ja kolmeliikmelises võistkonnas
kaks kuuli.

2. Metallist kuulide läbimõõt on 7,05–8 cm ja kaal 650–
800 g. Snadi läbimõõt on 2,5–3,5 cm.

3. Mängida võib ükskõik millisel pinnasel. Kõige pa-
rem on siiski suhteliselt tasane kruusaga kaetud plats.
Kui ala on piiratud nii, et selle ääred tähistavad „surnud
tsooni“ (s.t. auti e. keelatud ala), siis peaksid väljaku
möödud ametlikult olema 15 x 4 m. Mängimiseks pii-
sab täielikult ka väiksemast väljakust (n. 10 x 2 m).

4. Esmalt loositakse võistkondade viskejärjekord ja see-
järel joonistab esimene võistleja viskekohta 35–50 cm
läbimõõduga ringi.

5. Alustava vöistkonna liige viskab snadi ringist 6–10 m kaugusele. Snadi peab jääma vähemalt meetri kaugusele kõigist takistustest, mida loetakse „surnud tsooniks” (puu, suur kivi, sein jne).

6. Seejärel viskab alustav vöistkond oma esimese kuuli. Eesmärgiks on visata see võimalikult snadi lähedale. Kuul võib snadi ka tabada. Viskaja peab seisma ringi keskel, mõlemad jalad maas, kuni visatud kuul maad puudutab.

7. Järgmisena viskab vastasvöistkonna liige, kes püüab saada oma vöistkonna kuuli snadile lähemale kui vastaste oma. Kuulid võivad ka omavahel kokku puutuda, nii et lubatud on ka vastase kuul enda omaga snadist eemale lüüa. Juhib see vöistkond, kelle kuul on snadile kõige lähemal.

8. Kui viskejärjekorras teisel vöistkonnal ei õnnestu esimese viskega saada oma kuuli vastaste omast lähemale, viskab järgmisena sama vöistkonna teine liige. Viskejärjekord läheb tagasi esimesele vöistkonnale alles siis, kui teine vöistkond on visanud ühe oma kuuli lähemale või kui nende kuulid on otsas. See tähendab, et viskejärjekord on alati selle vöistkonna käes, kelle parimas positsioonis kuul on snadist kaugemal kui vastaste oma.

9. Kui mõlemad vöistkonnad on kõik oma kuulid ära visanud, siis loetakse punktid kokku. See vöistkond, kelle kuul on snadile kõige lähemal, on viskevooru võitja ja saab nii mitu punkti, kui mitu nende kuuli on snadile lähemal kui vastaste kõige paremas positsioonis olev kuul.

10. Vooru võitja alustab uut vooru samast kohast, kus eelmine viskevoor lõppes. Mäng jätkub nii kaua, kuni üks vöistkondadest on kogunud 13 punkti.

LV PETANKA NOTEIKUMI

1. Spēlē piedalās divas komandas, katrā komandā ir 1–3 spēlētāji. Katram spēlētājam 1–2 cilvēku komandā ir 3 metāla bumbas, bet katram spēlētājam 3 cilvēku komandā – 2 metāla bumbas.

2. Metāla bumbu diametrs ir 7,05–8 cm, bet svars 650–800 g. Mērķbumbiņas diametrs ir 2,5–3,5 cm.

3. Spēlei var izmantot laukumu ar jebkuru segumu, bet piemērotākais ir pietiekami līdzens grantēts laukums. Oficiālie izmēri marķētam laukumam ar robežām, kas iezīmē ārpus spēles esošas bumbas līniju, ir 15 x 4 m. Taču spēlēšanai pietiek arī ar mazāku laukumu, piemēram, 10 x 2 m.

4. Spēles sākumā notiek izloze, lai noteiktu, kura komanda sāks spēli. Tad komanda, kas sāk spēli, uzvelk metiena apli ar diametru 35–50 cm.

5. Spēlētājs no komandas, kas sāk spēli, aizmet mērķbumbiņu 6–10 m attālumā no apla. Mērķbumbiņai jāatrodas vismaz 1 m attālumā no šķēršļiem, kas iezīmē ārpus spēles esošas bumbas līniju, piemēram, kokiem, lieliem akmeņiem, sienas utt.

6. Tad komanda, kas sāk spēli, met pirmo bumbu tā, lai tā nokristu pēc iespējas tuvāk mērķbumbiņai. Bumba drīkst arī trāpīt pa mērķbumbiņu. Metiena laikā spēlētājam ar abām kājām jāstāv metiena apla iekšpusē, līdz bumba pieskaras zemei.

7. Tad spēlētājs no pretinieku komandas met bumbu, cenšoties panākt, lai tā nokristu tuvāk mērķbumbiņai nekā pirmās komandas bumba. Bumba drīkst trāpīt pa citu bumbu, tāpēc spēlētājs var arī mēģināt aizvirzīt pretinieka bumbu tālāk no mērķbumbiņas. Komanda, kuras bumba atrodas tuvāk mērķbumbiņai, iegūst punktu.

8. Nākamo bumbu met komanda, kas nav ieguvusi punktu. Komanda, kas nav ieguvusi punktu, turpina mest bumbas, līdz iegūst punktu vai tai vairs nav bumbu. Tas nozīmē, ka komanda, kas met, vienmēr ir komanda, kuras precīzāk mestā bumba atrodas tālāk no mērķbumbiņas nekā pretinieku komandas precīzāk mestā bumba.

9. Kad abas komandas ir izmetušas visas bumbas, saskaita punktus. Izspēlē uzvar komanda, kurai vismaz viena bumba atrodas tuvāk mērķbumbiņai nekā pretinieku komandas precīzāk mestā bumba, un šī komanda iegūst tik punktu, cik bumbu atrodas tuvāk mērķbumbiņai nekā pretinieku komandas precīzāk mestā bumba.

10. Komanda, kas uzvar izspēlē, sāk nākamo izspēli no vietas, kur beigusies iepriekšējā izspēle. Spēle turpinās, līdz viena komanda iegūst 13 punktus un uzvar spēli.

LT PETANKĖS (RUTULINIO) TAISYKLĖS

1. Žaidime dalyvauja 2 komandos, kurias sudaro 1–3 žaidėjai. Kiekvienas 1–2 asmenų komandos žaidėjas turi po 3 metalinius rutulius; kiekvienas 3 asmenų komandos žaidėjas – po 2 metalinius rutulius.

2. Metalinių rutulių skersmuo yra 7,05–8 cm, o svoris – 650–800 g. Taikinio skersmuo yra 2,5–3,5 cm.

3. Petankę galima žaisti ant bet kokio paviršiaus, tačiau geriausiai tam tinka gana lygi žvyruota aikštelė. Oficialūs aikštelės matmenys, žymintys ribas, už kurių rutuliai iškrenta iš žaidimo, yra 4 m pločio ir 15 m ilgio. Tačiau žaidimui pakanka ir mažesnio ploto aikštelės, pavyzdžiui, 2 m pločio ir 10 m ilgio.

4. Norint išsiaiškinti, kuri komanda pradės pirma, žaidimo pradžioje metama moneta, tada pradedančioji ko-

manda apibrėžia 35–50 cm skersmens apskritimą, kuriame bus mėtomi rutuliai.

5. Pradedančiosios komandos narys meta taikinį 6–10 m atstumu nuo apskritimo. Taikiny turi būti mažiausiai 1 m atstumu nuo bet kokios kliūties, žyminčios liniją, už kurios rutuliai iškrenta iš žaidimo, pvz., medžių, didelių akmenų, sienos ir pan.

6. Po to pradedančioji komanda meta savo pirmąjį rutulį kiek galima arčiau taikinio. Rutulys gali pataikyti ir į taikinį. Abi metiko pėdos privalo būti apskritime, kol mestas rutulys nepalietė žemės.

7. Tada kitos komandos narys stengiasi numesti rutulį taip, kad jis būtų arčiau taikinio nei priešininkų rutulys. Rutulys gali pataikyti į kitą rutulį, kai žaidėjas nori pabandyti numušti priešininko rutulį toliau nuo taikinio. Komanda, kurios rutulys yra arčiausiai taikinio, pelno tašką.

8. Kitas rutulio metimas priklauso komandai, neturinčiai taško. Taškų neturinti komanda mėto rutulius tol, kol pelno tašką arba kol jai pasibaigia rutuliai. Kitaip tariant, rutulius meta ta komanda, kurios geriausiai numestas rutulys yra toliau nuo taikinio negu priešininkų komandos geriausiai numestas rutulys.

9. Kai abiem komandoms pasibaigia rutuliai, skaičiuojami taškai. Komanda, kurios bent vienas rutulys yra arčiau taikinio, negu kitos komandos geriausiai numestas rutulys, laimi žaidimo partiją ir gauna tiek taškų, kiek jos rutulių yra arčiau taikinio negu priešininkų komandos.

10. Laimėjusi komanda pradeda naują žaidimo partiją iš tos pačios vietos, kur buvo pabaigta ankstesnioji. Žaidimas tęsiasi tol, kol kuri nors komanda surenka 13 taškų ir laimi žaidimą.

RU ПРАВИЛА ИГРЫ В ПЕТАНК

1. В игру играют две команды, в каждую из которых входит от одного до 3-х игроков. Каждый игрок в команде из 1–2-х человек получает по 3 шара. Команды из 3-х человек получают по 2 шара на игрока.

2. Диаметр шаров — 7,05–8 см. Их вес составляет 650–800 г. Диаметр кошелета — 2,5–3,5 см.

3. В игру можно играть на любой поверхности. Идеальный вариант — относительно ровная площадка, покрытая гравием. Официальный размер площадки для игры — 15 на 4 м. Шар, выбитый за пределы площадки, считается вне игры. Можно играть и на площадке поменьше — размера 10 на 2 м будет достаточно.

4. Игра начинается с броска монеты, за счёт которого определяется, какая команда начинает игру. После этого команда, выигравшая жеребьёвку, рисует игровой круг диаметра 35–50 см.

5. Игрок команды, выигравшей жеребьёвку, бросает кошелет на расстояние 6–10 м от круга. Кошелет должен приземлиться на расстоянии не менее одного метра от границы игровой площадки и таких предметов, как деревья, крупные камни, стены и т. п.

6. Команда, выигравшая жеребьёвку, кидает свой первый шар таким образом, чтобы тот приземлился как можно ближе к кошелету. Шар может также падать по самому кошелету. Обе ноги игрока, проводящего бросок, должны оставаться внутри игрового круга до тех пор, пока металлический шар не приземлится.

7. Игрок из команды-соперника бросает свой шар, пытаясь сделать так, чтобы он приземлился ближе к кошелету, чем шар другой команды. Шары могут сбивать друг друга; таким образом, игрок может попытаться отбить шар противника подальше от кошелета. Команда, чей шар приземлился ближе к кошелету, считается лидером.

8. Команда, не ставшая лидером, бросает следующий шар. Участники команды продолжают бросать шары, пока команда не станет лидером (или пока у неё не кончатся шары). Таким образом, броски делает команда, чей лучший шар лежит дальше от кошелета, чем лучший шар другой команды.

9. Когда у обеих команд кончатся шары, идёт подсчёт очков. Если хотя бы один из шаров команды лежит ближе к кошелету, чем лучший шар другой команды, то эта команда становится победителем раунда и получает столько очков, сколько её шаров лежит ближе к кошелету, чем лучший шар команды-соперника.

10. Команда, выигравшая раунд, начинает следующий раунд там же, где окончился предыдущий. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не выиграет, набрав 13 очков.