

Pétanquefreunde Wipperfürth-Surgères e.V.

Von-Ketteler-Str. 1

51688 Wipperfürth

Mail: petanque@wipperfuerth-surgeres.de

Internet: www.petanque.wipperfuerth-surgeres.de

gegründet 2008

33 Mitglieder von 18 bis 82 Jahre

3 Ligamannschaften (2x Bezirksliga, 1 x Kreisliga)

Trainingszeiten	
Mittwochs	15:00 – Ende offen (je nach Lust und Laune)
Freitags	15:00 – Ende offen (je nach Lust und Laune)
Sonntags	13:30 – Ende offen (je nach Lust und Laune)

Kosten der Mitgliedschaft:

€ 24,- ohne, € 26,- mit Lizenz unter 18 Jahren

€ 25,- ohne, € 55,- mit Lizenz >18 Jahre für Schüler/Studenten

€ 37,- ohne, € 67,- mit Lizenz > 18 Jahre

Familientarife möglich

Eine Lizenz wird benötigt, um Liga, Cup, Meisterschaften des Verbandes und besondere offizielle Turniere mitspielen zu können. Für den normalen Trainingsbetrieb wird keine Lizenz benötigt.

Einführung Pétanque

Zunächst gab es das auch heute noch gespielte Boule Lyonnaise, welches den Wurf mit der Eisenkugel aus der Bewegung heraus beinhaltet.

Doch die Behinderung eines leidenschaftlichen Spielers hat zum heutigen Pétanque geführt. (Franz. Pied tanque: Füße zusammen, beieinander). Der Spieler konnte nämlich keinen Anlauf mehr nehmen und so hat man für ihn ein eigenes Spiel entwickelt, dass sich in ganz Frankreich durchgesetzt hat. Auch bei uns wird dieses Spiel immer beliebter.

In Deutschland wird, ähnlich wie in Frankreich, Pétanque in verschiedenen Wettbewerben und Ligen gespielt.

In Nord-Rhein-Westfalen gibt es die NRW-Liga, 2 Regionalligen (Nord/Süd), 4 Bezirksligen, 8 Bezirksklassen und 9 Kreisligen. Bundesweit kommt noch die Bundesliga hinzu.

Es gibt 120 dem Verband Boule-NRW angeschlossene Vereine mit 4826 Mitgliedern.

Was macht Pétanque so interessant?

Es kann über mehrere Generationen hinweg bis ins hohe Alter auf hohem Niveau gespielt werden.

Es kann in gemischten Teams gespielt werden.

Es ist kostengünstig.

Es ist spannend.

Es ist hochtaktisch.

Es ist gesund.

Die Grundregeln sind einfach.

Man kann relativ zügig gute Ergebnisse erreichen.

Was brauche ich um Pétanque zu spielen?

1. Kugeln
2. Ein Schweinchen
3. Einen Platz mit irgendeinem Untergrund, außer Teer/Beton und Gras, also Schotter, Sand, Kies, Waldweg o.ä.
4. Ein Messgerät (Messband o.ä.)

Spezifikationen:

1. Kugeln (Kosten für Wettbewerbskugeln ca. € 90,- bis > € 300,- für 3 Kugeln)
 - a. Müssen aus Metall sein
 - b. Durchmesser 7,05 cm – 8 cm
 - c. Gewicht von 650 g – 800 g
 - d. Logo (Marke des Herstellers) und Gewichtsangabe müssen lesbar sein
 - e. Die Kugel muss hohl sein und darf kein Material enthalten.
2. Schweinchen (Zielkugel) (Kosten ca. € 1,- pro Stück)
 - a. Aus Holz oder synthetischem Material
 - b. 30mm +-1mm Durchmesser
 - c. Gewicht 10-18 g
 - d. nicht magnetisch
3. Der Platz
 - a. Bei internationalen Wettbewerben 4x15 m

Was gibt es für Formationen?

1 gegen 1 (Tête-à-Tête), jeder Spieler spielt mit 3 Kugeln

2 gegen 2 (Doublette), jeder Spieler spielt mit 3 Kugeln

3 gegen 3 (Triplette), jeder Spieler spielt mit 2 Kugeln

In diesen Formationen werden NRW-Meisterschaften und Deutsche Meisterschaften ausgetragen.

Grundlegende Regeln und Spielablauf (am Beispiel einer Aufnahme)

Es wird gelost wer anfängt. Münzwurf, Papier Schere Stein oder irgendeine andere Losart.

Team 1 hat die Wahl gewonnen. Wenn kein Platz vorgegeben ist, sucht sich Team 1 nun eine Spielbahn aus und beginnt das Spiel mit dem Sauwurf.

Sauwurf



Team 1
1 2 3 4 5 6
Team 2
1 2 3 4 5 6

Es wird ein Kreis (30-50cm, Durchmesser) gezogen, bei Plastikkreisen wird dieser hingelegt und markiert. Dann wird die Sau aus dem Kreis heraus geworfen. Die Sau muss 6 bis 10 m von der Innenseite des Kreises entfernt zu liegen kommen. Ist dies nicht der Fall darf der Gegner (Team 2) die Sau innerhalb dieser Grenzen irgendwo regelgerecht hinlegen. (Es gibt noch mehr Regeln, diese könnt Ihr im Regelwerk nachlesen. (Abstände zu Rändern und Hindernissen))



Team 1
2 3 4 5 6
Team 2
1 2 3 4 5 6

Team 1 wirft nun in jedem Fall die erste Kugel, so dass sie möglichst in der Nähe der Sau liegen bleibt.

Nun ist Team 2 an der Reihe. Je nach Lage der Kugel von Team 1 wird man sich für das Legen einer eigenen Kugel oder dem Wegschießen der gegnerischen Kugel entscheiden. Diese Entscheidung trifft man eigentlich ständig, wenn man an der Reihe ist.



Team 1
2 3 4 5 6
Team 2
1 2 3 4 5 6

Team 2 entscheidet sich für das Legen, schafft es aber nicht die eigene Kugel näher an das Schweinchen zu bringen, als die zuerst gespielte Kugel von Team 1.

Deshalb ist Team 2 wieder an der Reihe.

(Anders als beim Curling, wo immer abwechselnd ein Stein gespielt wird, ist beim Pétanque immer diejenige Mannschaft an der Reihe, deren beste Kugel weiter weg von der Zielkugel liegt, als die beste Kugel des Gegners.)

Team 2 überlegt und entscheidet sich dafür zu versuchen etwas fester zu spielen, um entweder die eigene Kugel an die Sau oder die gegnerische Kugel von der Sau weg zu drücken.

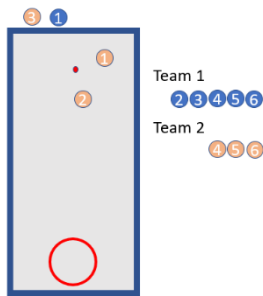


Team 1
2 3 4 5 6
Team 2
3 4 5 6

Der Wurf gelingt beinahe, die eigene Kugel (1) wird getroffen und bewegt sich, leider etwas zu fest gespielt, in Richtung Zielkugel und läuft durch. Die gerade gespielte Kugel (2) schafft es auch nicht bis zur Zielkugel, so dass immer noch die erste von Team 1 gespielte Kugel führt, also den Punkt hat.

Damit ist Team 2 weiterhin an der Reihe. Wieder wird überlegt. In die Überlegung werden folgende Dinge einbezogen. Der Gegner hat noch 5 Kugeln auf der Hand, man selbst nur 4. Man hat allerdings zwei sehr gute Kugeln in der Nähe der Zielkugel liegen.

Team 2 entscheidet sich offensiv zu spielen und zu versuchen die führende Kugel durch einen gezielten Schuss zu entfernen.



Der Schuss gelingt, die Kugel von Team 1 wurde entfernt. Sowohl die Schusskugel als auch die getroffene Kugel verlassen die Spielbahn und sind somit aus dem Spiel.

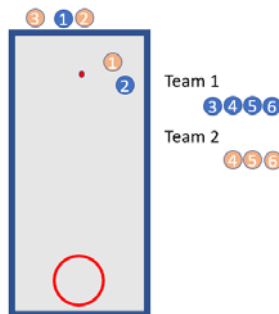
Team 1 ist nun wieder an der Reihe und stellt nun selbst Überlegungen an, was zu tun ist.

In die Überlegung fließt der große Kugelvorteil ein (5:3 Kugeln auf der Hand), die sehr gut liegende Kugel 2 von Team 2 stört sehr beim Legen und schließlich kann mit einem Konter bei einem Schussversuche auch Kugel 1 von Team 2 entfernt werden. Man entschließt sich also auf Kugel 2 von Team 2 zu Schießen.

Anmerkung: Man unterscheidet also grundsätzlich in die Wurfarten „Legen“ und „Schießen“.

Legen=Versuchen eine Kugel auf eine bestimmte Position zu legen. Schießen=Versuchen eine gegnerische Kugel oder die Sau aus dem Spiel zu nehmen.

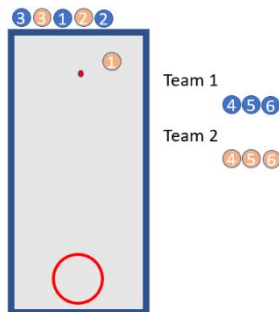
Für beide Wurfarten gibt es normalerweise Experten/Spezialisten in einem Team, den Schiesser (franz. Tireur) und den Leger (franz. Pointeur). Beim Triplette (und beim Tête-à-Tête) gibt es noch den Allrounder, der beides kann. (Im Triplette franz. der Milieu) Normalerweise der beste Spieler des Teams.



Der Schuss gelingt leidlich. Kugel 2 von Team 2 wird aus dem Spiel entfernt, die eigene Kugel bleibt im Spiel, liegt aber nicht näher zur Sau, als die Kugel 1 von Team 2. (*Wer ist nun an der Reihe?*)

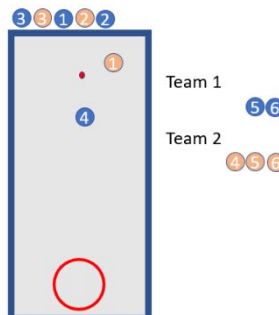
Team 1 muss weiterspielen.

Da man immer noch Kugelvorteil hat (4:3 Kugeln auf der Hand) entschließt man sich erneut zu schießen und zu versuchen Kugel 1 von Team 2 zu entfernen.



Leider gelingt der Schuss überhaupt nicht, denn er ist nicht ganz gerade und trifft die eigene Kugel 2. Beide Kugeln, also die Schusskugel und die Kugel 2 verlassen das Spielfeld, so dass nach der Hälfte der zu spielenden Kugeln nur noch eine Kugel auf dem Spielfeld ist. (*Wer ist nun an der Reihe?*)

Team 1 entscheidet sich nun dafür eine Kugel zu legen. (Anm. auch ein Schuss wäre immer noch möglich, man hat eine ausgeglichene Kugelzahl, Kugel 1 des Gegners liegt sehr gut und man kann es auch schaffen diese Kugel zu entfernen und mit der eigenen Kugel auf dem Platz liegen zu bleiben (franz. Carreaux).)



Die Kugel von 1 bleibt etwas zu kurz, liegt aber wunderbar mittig vor der Sau, so dass man sich trotz Kugelnachteil (2:3 Kugeln auf der Hand) für einen erneuten Schuss auf Kugel 1 von Team 1 entscheidet. Der Schiesser hat nach dem missglückten Schuss von eben etwas gut zu machen und konzentriert sich ganz besonders.



Team 1

Team 2

Der Schuss gelingt perfekt. Er tauscht durch den Impuls genau die gegnerische Kugel von Team 2 mit der eigenen Kugel aus. (franz. Carreaux sur place)



Nun hat Team 2 plötzlich Druck. Man hat keine Kugel mehr im Spiel und der Gegner hat zwei sehr gute Kugeln liegen. Kugel 5 sehr nahe an der Sau und Kugel 4 sehr schön mittig rund 60 cm vor der Sau. Aber immerhin hat Team 2 mit 3:1 Kugeln auf der Hand einen guten Kugelvorteil.

Man entscheidet sich für einen Schuss auf Kugel 4 von Team 1, denn trifft man die Kugel 4 sauber, dann kann die eigene Kugel liegen bleiben. Trifft man sie leicht links, dann kann es sein, dass sowohl Kugel 4 als auch Kugel 5 von Team 1 das Spielfeld verlassen.



Team 1

Team 2

Aber der Schuss misslingt, Team 2 schießt vorbei.



Jetzt ist guter Rat teuer. Riskiert man es nochmal und schießt erneut oder versucht man „Punkt zu legen“ also eine Kugel als Beste an die Sau zu legen.

Team 2 entscheidet sich für letzteres.



Team 1

Team 2

Der Leger legt eine gute Kugel und legt diese besser als Kugel 4 von Team 1, aber schlechter als deren Kugel 5. (Wer ist nun an der Reihe?)



Da damit die beste Kugel immer noch von Team 1 ist, muss Team 2 nun auch die letzte Kugel spielen. Man überlegt, ob man noch mal Schießen soll. Da der Schiesser aber etwas verunsichert ist, entscheidet man sich dagegen, denn außerdem liegt die eigene Kugel 5 in der Richtung der zu schießenden Kugel und bleibt der Schiesser etwas zu kurz, kann es sein, dass er aus Versehen die eigene Kugel spielt und der Gegner 3 Punkte macht. Daher entschließt man sich erneut zu legen.



Team 1

Team 2

Die Kugel verspringt auf einem Stein und bleibt am Rande der Bahn als schlechteste Kugel auf dem Spielfeld links oben liegen. Da hat der Leger den Punkt, wo er die Kugel aufsetzen wollte wohl verfehlt (franz. Donnée).

Nun darf Team 1 die letzte Kugel spielen, denn Team 2 hat zwar keine Kugel als nächste an der Sau liegen, hat aber keine Kugeln mehr.

Wieder stellt man die Überlegung an, schießen oder legen.

Was spricht für einen Schuss?

- Trifft man die leicht verdeckte Kugel 5 des Gegners hat man zwei Punkte liegen, bleibt man selbst mit der Schusskugel liegen, sogar drei

Was spricht gegen einen Schuss?

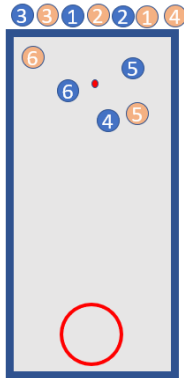
- Gefahr des Konters auf die eigene Kugel 5
- Gefahr zu lang zu Schießen und nur die eigene Kugel 5 zu treffen
- Gefahr die Sau zu bewegen (ins Aus, dann bekommt niemand Punkte, weil niemand mehr Kugeln hat)
- Gefahr die Sau zu bewegen (zu Kugel 6 von Team 2)

Was spricht für das Legen?

- Möglichkeit einen weiteren Punkt zu legen
- Möglichkeit die eigene Kugel 4 noch ins Spiel zu bringen

Was spricht gegen das Legen?

- Gefahr die Kugel 5 von Team 2 zu berühren und an Position 1 zu schieben
- Gefahr die eigene Kugel 5 aus dem Spiel zu drücken



Team 1 Team 1 entscheidet sich für das Legen.

Team 2 Der Leger spielt eine fantastische Kugel und berührt die eigene Kugel 4 so, dass diese die Kugel 5 von Team 2 etwas wegdrückt und selber Richtung Sau bewegt wird.

Wer hat diese Aufnahme gewonnen?

Wie viele Punkte bekommt diese Mannschaft?

Diese Aufnahme hat Team 1 gewonnen und bekommt, weil 3 Kugeln besser sind als die beste Kugel des Gegners, 3 Punkte.

Es steht 3 zu Null für Team 1 und Team 1 beginnt die neue Aufnahme mit dem Platzieren und Markieren des Kreises und dem neuen Sauwurf. Ist die Sau korrekt zum Stillstand gekommen, wird diese markiert und Team 1 wirft die erste Kugel. Usw. usw.

Das Spiel endet bei 13. Unentschieden gibt es nicht.