**INSTRUKCJA GRY W PÉTNAQUE**

***Pétanque*** *– tradycyjna francuska gra towarzyska z elementami zręcznościowymi. Należy do najliczniej reprezentowanych dyscyplin sportu na świecie – w samej Francji liczba licencjonowanych zawodników wynosi 600 tysięcy. Petanka jest uprawiana coraz częściej w Polsce, głównie w parkach i skwerach.   
W Polskiej Federacji Petanque zrzeszonych jest ponad 35 klub*ów.

**Zasady gry**

1. Petanque (inne nazwy: petanka, boule) jest grą z rodziny gier kulowych (Boules). Rozgrywka toczy się pomiędzy dwiema drużynami lub dwiema osobami:  
   3 graczy przeciw 3 graczom – „triplet”; grający używają po dwie kule,  
   2 graczy przeciw 2 graczom – „dublet”; grający używają po trzy kule,  
   1 gracz przeciw 1 graczowi – „singiel”; grający używają po trzy kule.
2. Grać w kule można prawie na każdym terenie – może to być na przykład ubita ziemia lub żwir. Wyznacza się boisko o wymiarach 4×15 metrów (min. 3×12), ale do gry rekreacyjnej taka dokładność nie jest wymagana. Na poziomie popularnym boiskiem może być każdy płaski teren o utwardzonej nawierzchni: wiejska uliczka, podwórze, skwer, alejka w parku. Na turniejach gra odbywa się na tzw. bulodromach.
3. Do gry używa się kul stalowych o określonych parametrach:  
   średnica: 70,5mm – 80mm, waga: 650g – 800g,  
   i małej drewnianej kulki zwanej „buszon” , „cochonnet”, „jack” – po polsku najczęściej „świnka” o średnicy 30 mm.
4. Drużynę lub osobę rozpoczynającą rozgrywkę wybiera się losowo – najczęściej poprzez rzut monetą.
5. Gracz rozpoczynający wybiera miejsce rzutów i rysuje na ziemi okrąg nie mniejszy niż 35cm i nie większy niż 50cm, z tego okręgu rzuca się kulami stojąc obiema nogami w narysowanym okręgu. Obie stopy rzucającego muszą znajdować się wewnątrz okręgu i mieć kontakt z podłożem do momentu dotknięcia rzucaną kulą ziemi.
6. Gracz rozpoczynający rzuca małą drewnianą kulkę na odległość 6m – 10m, zachowując odległość około 1m odstępu od przeszkody (mur, drzewo).
7. Gracz rzucający świnką ma prawo do trzech prób, jeśli nie uda mu się umieścić świnki zgodnie z przepisami, rzut świnką przechodzi na przeciwników, co nie pozbawia pierwszeństwa rzutów we właściwej grze.
8. Gdy świnka jest umieszczona na boisku, nie wolno poprawiać ani zmieniać terenu boiska. Wolno jedynie wyrównywać zagłębienia powstałe w wyniku rzucania kulami (jedno zagłębienie przed rzutem).
9. Gracz rozpoczynający rzuca kulą stalową możliwie blisko małej kulki.
10. Gracz drużyny przeciwnej rzuca kulą starając się umieścić swoją kulę bliżej świnki albo wybić, usunąć kulę rywala.
11. Grę kontynuuje drużyna, osoba, której kula jest dalej od małej kulki do momentu umieszczenia swojej kuli bliżej małej kulki.
12. Gdy drużynie (osobie) przegrywającej „skończą się” kule, drużyna przeciwna (osoba) stara się umieścić resztę swoich kul bliżej małej kulki.
13. Gdy zespoły (osoby) nie mają już kul, następuje obliczenie punktów. Wygrywający dostaje tyle punktów, ile kul umieścił bliżej małej kulki (punktują kule lepsze od najlepszej przeciwnika).
14. Drużyna (jeden z jej graczy), która wygrała, wybiera miejsce rzutu (w sposób wyżej opisany, pamiętając o tym, że koło powinno zbyć narysowane lub umieszczone wokół punktu, który zajmowała w poprzedniej grze świnka) ) oraz rzuca świnką i pierwszą kulą. Rozpoczyna się następna rozgrywka.
15. Wygrywa drużyna, osoba, który pierwsza zgromadzi 13 punktów.

Uwaga: Przesunięcie świnki nie kończy gry, jeśli pozostaje ona w obrębie boiska. Wybicie świnki poza linie boiska powoduje „skasowanie” gry, chyba że jedna z drużyn nie ma już kul. W takiej sytuacji wygrywa drużyna, która ma jeszcze kule „na ręku”, zdobywając tyle punktów, iloma kulami dysponuje.