



PRAVIDLA PÉTANQUE

1. Pétanque mohou proti sobě hrát:
 - dvě družstva po 3 hráčích (tzv. triplettes) - kde každý má 2 koule
 - dvě družstva po 2 hráčích (doublettes) - každý 3 koule
 - jeden hráč proti jednomu (tete a tete) - každý tři koule
2. Koule musí být kovová, oficiální rozměry : průměr koule je v intervalu 7,05 cm (min.) až 8,00 cm (max.), hmotnost koule v rozmezí od 0,650 (min.) do 0,800 kg (max.). Cíl (čili "but", "cochonette", "košonek") může být výhradně ze dřeva. Průměr musí být mezi 25 až 35 mm. Barevný nátěr je povolen.
3. Pétanque se praktikuje na všech terénech. Po schválení povrchu organizačním výborem a rozhodčími jsou hráči povinni se střetnout na určeném povrchu. Pro národní šampionáty a mezinárodní soutěže platí minimální rozměr hřiště 4 x 15 m. Při ostatních soutěžích mohou být po vzájemné domluvě tyto parametry změněny. Při rekreační hře se hřiště nevyznačuje.
4. Zápas se hraje do dosažení 13-ti bodů jednou stranou. Ve skupinách je možno hrát zkrácenou hru do 11- ti bodů. Za bod se považuje každá koule, která je po ukončení hry blíže košonku, než první nejbližší koule soupeřova.
5. Košonek se vyhazuje z místa odhodu vyznačeného kroužkem na povrchu. Rozměr kruhu musí být takový, aby se do něj skryly obě chodidla (0.35 - 0.50 m průměr) a musí být vzdálen min 1 m ode všech překážek či hranic hřiště. Kruh odhodu se vyznačuje okolo předchozí polohy košonku v minulé hře.
6. Nohy musí být při odhodu uvnitř kruhu, nesmí se jej dotýkat ani jej přesahovat, ani nesmí opustit povrch terénu až do doby pokud je hozená koule či košonek v pohybu. Žádná jiná část těla se nesmí dotýkat země vně kruhu.
7. Aby bylo vhození košonku platné (jsou na to 3 pokusy), musí být splněny následující podmínky:
 - vzdálenost košonku místa odhodu musí být mezi 6 a 10 metry.
 - místo odhodu musí být nejméně 1 m ode všech překážek, jakož i od hranic hřiště.
 - košonek po dopadu nesmí být blíže než 1 m ode všech překážek a od hranic vymezejících hřiště.
 - košonek musí být z místa odhodu viditelný.
8. Pokud je vržený košonek zastaven rozhodčím, divákem, hráčem zvířetem, či jakýmkoliv mobilním předmětem je neplatný a hod se musí opakovat, aniž by se ovšem počítal do 3 pokusů.
9. Po odhození košonku je zakázáno odstraňování či přemísťování jakýchkoli překážek na hrací ploše. Ovšem v každém případě hráč může upravit jamku, která vznikla při hození některé z předchozích koulí. Košonek je vrácen na původní místo, pokud je předtím posunut neúmyslně rozhodčím, hráčem, zvířetem, divákem, koulí mimo hru či pocházející z jiné hry či jinými mobilními předměty.
10. První kouli hází družstvo, které házelo i košonek. Je to to družstvo, které v předchozí hře zvítězilo. Pro hod koulí platí stejná pravidla jako pro košonek.



11. Žádná již vhozená koule se nesmí házet znovu, pokud není její pohyb změněn koulí ze sousedního hřiště, divákem atd.
12. Koule i košonek, který opustí v průběhu hry hřiště je platný v jeho novém postavení, kromě situací citovaných v bodě 9 a 16. Pokud je hřiště ohraničeno pevnými bariérami, musí se vyznačit i tzv. "území ztráty", a to min. 30 cm od pevné bariéry směrem dovnitř hřiště (pouze u oficiálních hřišť).
13. Koule je anulována, očitne - li se v "území ztráty" i když se odrazí a vrátí zpět do hřiště. Ostatní koule, které při cestě zpět eventuálně posune, se vrátí na své původní místo.
14. Koule náhodně zastavená divákem či rozhodčím je platná tam, kde se zastaví. Zastaví - li jí člen družstva, kterému patří je anulována. Zastaví-li ji soupeř jsou možnosti, ze kterých si může družstvo, které kouli hodilo vybrat:
 - koule zůstane tam, kde se zastavila
 - koule se posune ve směru jejího původního pohybu, v rámci hřiště.
15. Hráč, který kouli zastaví úmyslně je diskvalifikován, jakož i celé družstvo z této části hry.
16. Koule, která je po zastavení náhodou přemístěná je navrácena zpět. Pro zamezení dohadů je lépe koule po dopadu označit (jejich polohu např. rýhou do písku), jinak konečné rozhodnutí je na rozhodčím.
17. Pokud hráč zahraje cizí koulí, je tato platná, ale musí být nahrazena koulí vlastní. Při recidivě je průběh této hry anulován.
18. Je povoleno z důvodu měření dočasně odstranit koule, ale jen po jejich předchozím označení.
19. Přeměňovat může jen družstvo, které je ve hře na řadě. Rozhodčí může kdykoliv.
20. Po ukončení hodů (hry) jsou všechny koule, které jsou odstraněny před sčítáním neplatné, pokud nebyly označeny.
21. Pokud dvě koule, každá patřící jinému družstvu jsou stejně daleko od košonku nastávají tři možnosti:
 - pokud žádné družstvo už nemá koule, hra se anuluje, pokud má kouli jen jedno družstvo pokračuje ve hře a pokud mají koule obě družstva, hází střídavě každý jednou až do rozhodnutí. Pokud se ani tak nerozhodne, hra se anuluje.
22. Družstvo je povinno započít hru do 5-ti minut od vyhlášení začátku zápasu. Pokud není kompletní, je povinno začít i bez chybějících členů, aniž by mělo k dispozici jeho koule. Pokud se hráč dostaví později může zasáhnout až do další hry.
23. Výměna hráčů v průběhu hry není možná.
24. Hráči i diváci se vyzývají k chování, jež je v mezích pravidel fair - play. Při incidentech hráčů jim hrozí nemalé postihy...

