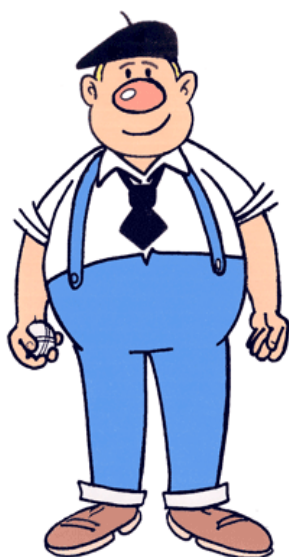


Verkorte spelregels “Petanque”

- U begint met het formeren van 2 teams, dit kan zijn:
 - 1 tegen 1 speler (enkelspel of tete a tete), ieder speelt met 3 boules.
 - 2 tegen 2 spelers (doubletten), ieder speelt met 3 boules.
 - 3 tegen 3 spelers (triplekken), ieder speelt met 2 boules.
- Toss met een munt. Het team dat de toss wint, zoekt een terrein uit, maakt een cirkel met een diameter van minimaal 35 centimeter en maximaal 50 centimeter.
- Vanuit de werpcirkel mag een speler van dit team het kleine houten balletje (ook wel but genoemd) op een afstand van ten minste 6 meter en ten hoogste 10 meter gooien.
- Een van de spelers uit dit team probeert de eerste boule zo dicht mogelijk bij de but te plaatsen. (De speler die de but werpt hoeft dus niet als eerste te spelen, het mag ook een medespeler zijn).
- Het werpen gebeurt vanuit de werpcirkel, waarbij de voeten contact met de grond moeten houden.
- Verder moet de speler die een boule werpt er goed op letten, dat hij tijdens de worp binnen de cirkel blijft.
- Voordat de boule de grond of een andere boule heeft geraakt, mag de speler niet uit de cirkel komen, beide voeten dienen contact met de grond te houden.
- Nu komt de tegenpartij aan de beurt, die gaat proberen een boule dicht bij het but te werpen. Dit kan door een boule beter te plaatsen, of door een boule die op punt ligt weg te spelen, bij voorbeeld door deze boule weg te schieten.
- Lukt dit niet, dan moet een nieuwe poging ondernomen worden. Dit gaat door totdat alle boules van 1 team zijn gespeeld. Nu mag het andere team de boules spelen en maakt kans op een hogere score.
- Lukt het de tegenpartij wel een boule dicht bij de but te plaatsen, dan is het andere team weer aan de beurt.



- Je zou dus kunnen zeggen dat je moet proberen te verbeteren, (behalve in het begin), totdat je boule op punt ligt of tot je team geen boules meer heeft.
- Als alle boules zijn gespeeld, wordt er gekeken hoeveel punten er zijn gescoord. Iedere boule die beter ligt dan de dichtstbijzijnde boule van de tegenpartij levert 1 punt op. Een winnend team kan per werpronde minimaal 1 punt en maximaal 6 punten scoren.
- Het team dat de voorgaande werpronde heeft gewonnen, mag de nieuwe werpronde beginnen. Er wordt een nieuwe werpcirkel getrokken op de plaats waar de but het laatst lag.
- Het team dat als eerste 13 punten bereikt is de winnaar.

Veel speelplezier.

