

## EEN AANTAL SPELREGELS IN HET KORT

*Veel termen in het petanque-jargon zijn frans van oorsprong omdat Frankrijk het land is waar de sport voor een belangrijk deel is ontwikkeld en het meest gespeeld wordt. In deze korte uiteenzetting over de bedoeling van het spel en een aantal basisregels zullen de meest voorkomende Franse termen ook gebruikt en zo nodig toegelicht worden*

1. Het spel wordt altijd gespeeld door twee teams. Een team bestaat uit één, twee of drie personen. Het maximum aantal ballen per team is 6 stuks. Er mogen dus niet meer dan 12 boules in het spel zijn. Een team van één persoon, één tegen één (ofwel: **tête à tête**), elke speler heeft dan drie boules. Een team van twee personen, twee tegen twee (of wel: **doublet**), elke speler heeft dan drie boules. Een team van drie personen, drie tegen drie (ook wel **triplet** genoemd), elke speler speelt dan met twee boules.

*(Binnen onze vereniging worden voornamelijk doubletten en tête à tête (single) partijen gespeeld. De tripletten-teams worden bij ons gekozen als na het vormen van de doubletten-teams twee mensen overblijven).*

2. Spelers gebruiken stalen boules met een diameter tussen 70,5 en 80 mm. Het gewicht van de boules ligt tussen 650 g en 800 g. De but (cochonnet) heeft een diameter van 30 mm met een afwijking van plus of min 1mm en is meestal van hout gemaakt maar ook kunststof butjes zijn tegenwoordig in opkomst.

*(Er wordt in de praktijk zowel van de but als van het but gesproken, hier wordt voor het gemak 'de' aangehouden).*

3. Door loting (toss) wordt bepaald welk team begint. Uitgaande van een spelsituatie op een voor jeu de boules geëigende baan, wordt op de grond een cirkel getekend met een diameter tussen de 35 en 50 cm. De but wordt door een speler van de beginnende partij uitgeworpen en dient te liggen op een afstand van minimaal 6 meter en niet verder dan 10 meter. De baanvakken op aangelegde banen zijn vaak 14 m x 2,5/3,5 m groot. Er geldt geen minimale afstand tot de afbakeningslijnen tussen de banen aan de zijkant van de banen. Op aangelegde, afgebakende banen dient de werpcirkel op minimaal 1 m afstand van de achterrand van de baan getrokken te worden. Wordt niet op een rechthoekige baan met harde randen of belijning gespeeld dan moet de but na het uitgooien minstens één (1) meter van obstakels (bv. bomen, banken, prullenbakken, lichtmasten, etc. ) verwijderd liggen. Schuift de but tijdens het spel op dan geldt deze regel niet meer.
4. Indien de but niet op een reglementaire positie terecht komt dient overgegooid te worden. De but mag niet met de hand of voet naar een andere positie worden opgeschoven! Na drie keer gooien mag de tegenpartij de but uitwerpen. De beginnende partij behoudt daarbij wel het recht om de eerste boule te werpen.

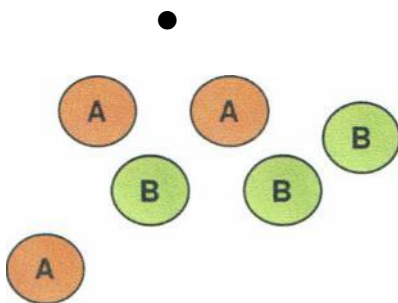
Tijdens de werpronde spelen alle spelers vanuit die cirkel, waarbij beide voeten steeds binnen de cirkel op de grond dienen te blijven.

5. Na het werpen van de but mag er niets meer aan de grondslag van de baan veranderd worden. Geen steentjes, blaadjes of andere kleine of grotere obstakels mogen nog verwijderd worden totdat de partij beëindigd is.

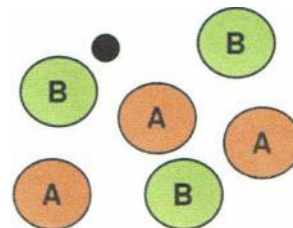
Na het werpen van een boule mag de volgende speler slechts één inslagplek van de boule (gaatje) glad maken met de voet. Laat de eigen gemaakte gaten na de worp liggen voor de tegenpartij. Het zelf dichtmaken van het gat wordt nl. gezien als 'het veranderen van de baan' hetgeen verboden is.

6. Ligt de but op de goede plaats, dan gooit de eerste speler of een teamgenoot de eerste boule zo dicht mogelijk bij de but. In de techniek van het werpen is men in feite vrij, maar er wordt doorgaans onderhands gegooid.
7. Dan is de tegenpartij aan de beurt om een boule dicht bij de but te krijgen. Daarbij is het toegestaan een boule van de tegenstander of de but zelf weg te stoten of te schieten (tireren). Het team waarvan de boule het dichtst bij de but ligt heeft de leiding (*zij liggen 'op punt'*).
8. Het team dat de leiding niet heeft (niet 'ligt'), probeert steeds een boule dicht bij de but te krijgen. Daarbij mag ook de but worden weggespeeld om de eigen positie te verbeteren. Blijkt bijvoorbeeld uit meting van de boules dat de laatst gegooide boule op precies dezelfde afstand van de but ligt als de boule van de tegenpartij dan dient nog een boule gegooid te worden omdat er geen sprake is van verbetering van de positie.  
Heeft een team geen boules meer, dan mag het andere team met de resterende boules proberen nog meer punten te scoren.

Een voorbeeld van een telling is:



Score 2 punten voor Team A

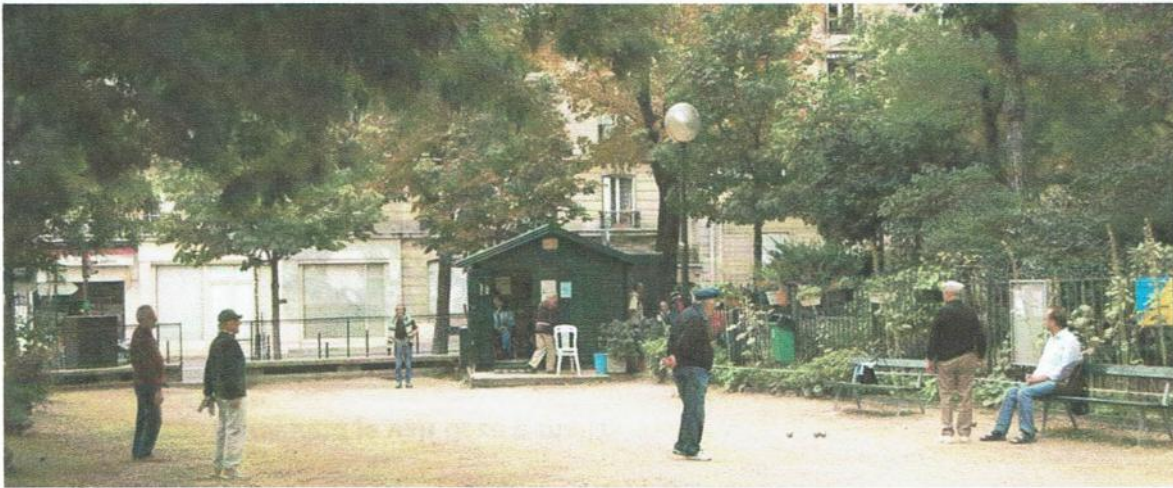


Score 1 punt voor Team B

9. Wordt bij een worp de but geraakt en deze schiet over de aangeven terreingrens heen of raakt de rand van de baan, dan wordt de partij afgebroken en wordt er opnieuw gestart. Het team dat het spel begonnen was, gooit opnieuw als eerste uit.  
Als de but, zoals bovenbedoeld, wordt uitgespeeld terwijl het andere team geen boules meer over heeft dan tellen alle nog resterende ballen als punten.
10. Als alle boules gespeeld zijn, krijgt de winnende equipe net zoveel punten als het aantal boules dat beter ligt t.o.v. van de but dan de beste boule van de tegenpartij.
11. Het team die een speelronde (mène) wint, werpt vervolgens de but weer uit. Het team die het eerst 13 punten heeft is winnaar. Bij een doubletten- of tripletten-partij speelt een team met 6 ballen en telt daarom minimaal 3 mènes. De spelers bij een tête á tête (= single) partij hebben elk 3 ballen en

een spel telt daarom minimaal 5 mènes.

12. Als een speler bezig is met zijn worp mogen de spelers van de tegenpartij zich niet opstellen aan de zijkant van het speelveld van de baan tussen but en speler in. Zij dienen zich op te stellen ruim achter de werper of op een naast de baan gelegen plek en niet binnen een straal van twee meter van de but. Zij dienen zich te onthouden van plotselinge bewegingen, commentaar of andere acties die de werper kunnen hinderen bij de voorbereiding en uitvoering van zijn worp.



*Een partij pétanque op een 'vrije baan' ergens in Frankrijk. De but moet op 1 m afstand blijven van obstakels. Na de partij wordt doorgaans de nieuwe werpcirkel gemaakt op de plek waarbij in het afgelopen spel de but heeft gelegen. Zo veranderen steeds de condities van de baan en is elke mène weer nieuw. Op afgebakende, aangelegde banen wordt doorgaans om beurten van werprichting gewisseld.*

## **BASISTECHNIEKEN**

Het pétanque kent twee basisworpen: het plaatsen of pointeren (van het Franse woord **pointer**, richten) en het schieten of **tireren** (van `tirer, schieten).

De speler die moet plaatsen wordt 'pointeur' genoemd, de speler die moet schieten 'tireur'.

Het plaatsen van een boule is het werpen van een boule met als doel deze zo dicht mogelijk bij het but te laten eindigen.

Het schieten is een worp waarbij een, doorgaans dichtbij het but liggende, boule wordt weggeschoten. De keuze tussen plaatsen of schieten is altijd een kwestie van tactiek.

### **Het plaatsen.**

Het plaatsen van een boule kan, zoals we zo dadelijk zullen zien, op drie verschillende manieren worden gedaan. Speel altijd onderhands, dat is heel belangrijk. Weliswaar is bovenhands spelen niet verboden, maar het geeft niet de benodigde controle en precisie om de boule goed los te laten. Ten aanzien van het schieten geldt dat overigens net zo.

Tracht van begin af aan de boule goed vast te houden, vóór in de hand in de vingers (maar niet tussen de vingertoppen!). De vingers drukken losjes gesloten tegen de boule aan en de duim, die verder geen rol van betekenis speelt, sluit de boule eveneens losjes aan de zijkant op. Op deze wijze wordt de boule voor iets meer dan de helft door de hand omvat, ongeveer zoals je een vogeltje zou vasthouden.

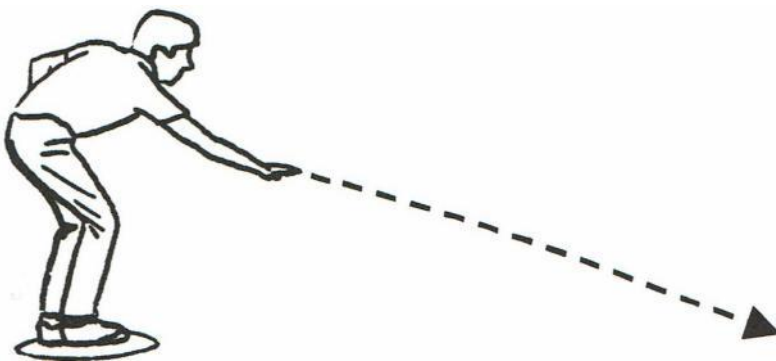


*Een pointeur in actie: de boule wordt onderhands gespeeld.*

Let op dat de boule bij het werpen altijd de hand via de vingertoppen verlaat, voor de benodigde controle en de juiste richting.

De eerste manier van plaatsen is de **rollende**, ook wel oneerbiedig 'knikkeren' genaamd. De boule valt daarbij kort voor de speler op de grond - ca. 1 tot 2 meter - en legt het gehele verdere traject rollend af. De plek waar de boule voor het eerst op de grond neerkomt wordt de *donnée* genoemd. (in het Frans: *donnée*, landingsplaats).

Een rollend gespeelde boule geeft de meeste zekerheid, en in het bijzonder geldt dat voor beginnende spelers en op gladde en vlakke terreinen.



*Rollend plaatsen.*

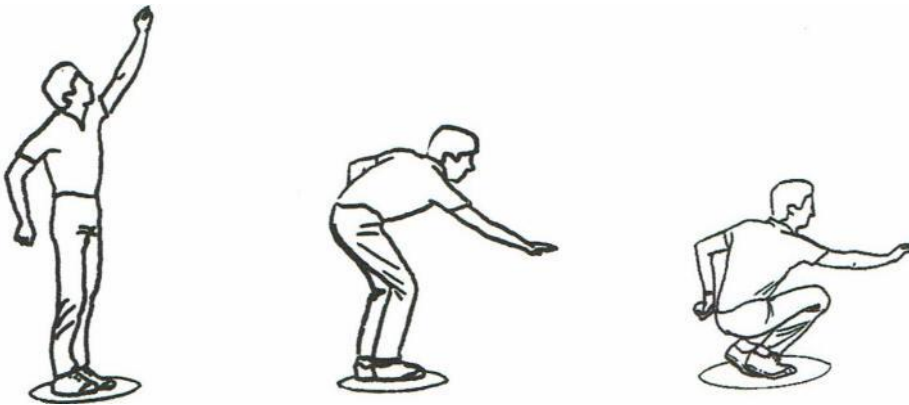
De tweede manier van gooien wordt de **demi- (=halve) portée** genoemd. (*portée* in het Frans betekent **reikwijdte**, met andere woorden, de afstand tussen de werpcirkel en de *donnée*). Bij deze worp komt de boule ongeveer halverwege de cirkel en het but op de grond neer, om vervolgens rollend zijn weg te vervolgen. De meeste spelers maken gebruik van deze wijze van spelen, doch altijd afhankelijk van de aard van het terrein.

De derde manier van plaatsen, en tegelijk de moeilijkste en slechts weggelegd voor zeer ervaren spelers, is de volledige of **hoge portée**. Bij deze worp wordt de boule zeer hoog de lucht in geworpen om vervolgens bijna loodrecht neer te komen in de directe omgeving van het but. Wanneer zo'n boule goed gespeeld is, blijft hij vrijwel onmiddellijk stilliggen op de plaats waar hij is neergekomen. Een portee wordt vaak toegepast op zacht en ruw terrein of wanneer er zich een obstakel bevindt tussen de cirkel en de but (een obstakel kan ook bestaan uit een verzameling boules voor de but die de normale doorgang over de grond versperren).

Samengevat, rollend gespeelde boules gaan altijd zeer laag over de grond, demi-portées halfhoog door de lucht, tot ongeveer 2,5 meter, en echte portées zeer hoog in de lucht tot soms wel zo'n 10 meter. Maar pas op, laat deze worp uitsluitend aan zeer ervaren spelers over!

Al deze manieren van plaatsen kunnen met effect, hetzij naar links, hetzij naar rechts worden uitgevoerd. Zelfs spelen met contra-effect is mogelijk. Maar ook hier geldt dat beginnende spelers er verstandig aan doen de eerste tijd zonder effect te spelen; het is beter allereerst de normale, natuurlijke wijze van spelen aan te leren. Laat de boule los met een vlakke hand. Controleer jezelf door de boule over je gestrekte vingers na te kijken.

De drie bovengenoemde manieren van spelen kunnen op hun beurt weer op drie verschillende manieren worden uitgevoerd: rechtopstaand, half voorovergebogen en gehurkt. Op korte afstanden, of als er rollend gespeeld wordt, meestal gehurkt of iets voorovergebogen, op langere afstanden vaak rechtopstaand.



*Rechtopstaand, half voorovergebogen en gehurkt plaatsen.*

Hoe er ook gespeeld wordt, belangrijk is dat het lichaam altijd stabiel, stil en goed in balans blijft. Nooit stram en stijf, maar altijd losjes en soepel. En zeker niet met draaiende of kronkelende bewegingen van de romp.

Het is de arm die werpt, niet het lichaam! Heel belangrijk is de beweging van de arm, hoe er ook gespeeld wordt, belangrijk is dat het lichaam altijd stabiel, stil en goed in balans blijft. Nooit stram en stijf, maar altijd losjes en soepel. En zeker niet met draaiende of kronkelende bewegingen van de romp.

Het is de arm die werpt, niet het lichaam! Heel belangrijk is de beweging van de arm, speel altijd met een soepele en gestrekte arm, nooit met een gebogen elle- boog. Ook niet met een draaiing van de onderarm. Door al deze sterk af te raden bewegingen zou de boule een onbedoeld en ongecontroleerd effect kunnen meekrijgen. En zoals gezegd, spelen met effect is iets wat weggelegd dient te blijven voor uitsluitend de meer ervaren spelers. Begin altijd met de meest simpele worp, met de meest natuurlijke en normale manier van spelen.

## **Het schieten**

Het schieten is een uiterst belangrijke en moeilijke discipline in het petanquespel. Zonder een goede schutter in het team is het vrijwel onmogelijk om veel partijen te winnen. Een boule die niet of nauwelijks te winnen valt, dient meteen 'geschoten' te worden.

Bovendien kan een goede schutter aan het einde van een werpronde veel extra punten voor zijn team verdienen.

In tegenstelling tot het plaatsen is het schieten veeleer een kwestie van reflex, van instinct bijna. Het is een aangeboren talent. Pointeren of plaatsen is een zaak van goed kijken, van nadenken, van schatten, van overwegen en van het berekenen van het juiste traject. Niets van dat alles bij het

schieten. Een schutter concentreert zich slechts enkele seconden op de boule die hij moet raken, haalt uit en werpt zijn boule.

Vanwege die korte noodzakelijke concentratie heeft een schutter altijd doodse stilte nodig. Er mag niets of niemand bewegen, zeker niet in het verlengde van zijn gezichtsveld. De minst geringe onverhoedse beweging van een speler of toeschouwer, of zelfs een onverwacht geluid, kan hem al doen missen.

Een schutter die zich niet op zijn gemak voelt, is niet trefzeker. Hij mag door niets gehinderd worden, zelfs niet door iets in zijn hoofd. Op het moment dat hij in de cirkel staat, dient hij slechts oog te hebben voor zijn doelwit. En als hij vervolgens doel treft, wacht hem de bewondering en de lof van zijn medespelers of van het publiek. Iets wat hem helpt wanneer hij even later weer in actie moet komen.

Hoewel de kunst van het schieten, zoals gezegd, een aangeboren talent is, zal een schutter toch regelmatig moeten trainen om zijn resultaten te verbeteren. Alleen dat kan hem, en zeker op langere termijn, de nodige vastheid en zekerheid geven.

Hoe vreemd het ook klinkt, eigenlijk heeft een schutter het gemakkelijker dan een pointeur. Het traject van een schietboule (dus de boule waarmee geschoten wordt) is altijd dezelfde, namelijk door de lucht en zonder hindernissen onderweg.

De pointeur daarentegen heeft te maken met steeds wisselende omstandigheden. De ene keer is het een terrein met hobbels en gaten dat hem parten speelt. Dan weer zijn het stenen of takjes. Of ligt er een vijandelijke boule precies in zijn baan. Een volgende keer wordt een partij gespeeld op een hard terrein, een andere keer op een zachte ondergrond. Of wordt er van een helling af gespeeld en meteen daarop in omgekeerde richting helling op.

Een pointeur kan nooit zeker van zichzelf zijn en zal steeds het speelterrein grondig dienen te inspecteren alvorens zijn boules te werpen. Je zou zijn taak kunnen vergelijken met die van de infanteriesoldaat in het leger. De pointeur zal zich op bijzondere wijze moeten toeleggen en zich steunend en zwoegend over het terrein heen en weer bewegen. Op zoek naar verraderlijke kuiltjes en steentjes die hem de das kunnen ondoen. En als zijn boule desondanks op desastreuze wijze meters uit de koers raakt, bijvoorbeeld doordat die neerkwam op een steen die hij over het hoofd had gezien, wacht hem vaak de hoon van zijn medespelers en het leedvermaak van de tegenstanders. Maar de pointeur die er regelmatig in slaagt zijn boules dicht bij het but te plaatsen, en het liefst er iets voor, verricht wonderen voor zijn team en zal door zijn medespelers op handen worden gedragen.

Bovendien helpt hij zijn tireur op meer dan normale wijze, omdat hij deze laatste onder de meest ideale condities in actie laat komen.

## Terminologie

**Liggen of 'op punt liggen'.** Je ligt op punt wanneer jouw bal het dichtst bij de but ligt. De andere partij is nu aan de beurt om te gooien.

**Plaatsen of 'pointeren'.** Een wijze van werpen welke tot doel heeft je boule op een strategisch gewenste plaats te krijgen. Dit in tegenstelling tot:

**Schieten of 'tireren'.** Een wijze van werpen welke tot doel heeft om één of meerdere boules van de tegenpartij te raken en weg te schieten om zo de positie van de eigen boule(s) te verbeteren.

Veel spelers specialiseren zich in één van beide bovengenoemde werptechnieken, We spreken dan van resp., 'pointeurs' of 'tireurs'.

Iemand die beide technieken goed onder de knie heeft wordt een '**milieu**' genoemd.

**Donnée of landingsplaats.** De donnée is de met zorg gekozen landingsplaats van de bal op weg naar zijn doelplek. Deze zal al naar gelang van de eigen werptechniek enkele meters of korter vóór de doelplek liggen. De keuze van de donnée is sterk van invloed op de positie waar de boule uiteindelijk terecht komt. Men kiest doorgaans voor een plek als donnée die vlak en stevig van ondergrond is en vrij van kleine obstakels zoals steentjes, takjes, e.d. Het laten neerkomen van de boule op de van tevoren gekozen donnée is een techniek die men slechts door veel oefenen goed onder de knie kan krijgen.

**IJzer op ijzer, Ifer sur fer'**, een werptechniek waarbij de boule in feite de grond niet raakt maar rechtstreeks op een andere boule (van de tegenpartij) wordt geworpen.



**Carreau**, een worp, ijzer op ijzer (zie hier boven), waarbij de boule de bal van de tegenstander wegschiet en tegelijkertijd diens plaats inneemt. Dit schot is het ultieme doel van een tireur.

**Broodbal**, een bal die door de partij die al op punt ligt, meestal aan het eind van een mène, wordt gegooid zonder de bedoeling de situatie te verbeteren. Dit uit angst een winnende, gecompliceerde balpositie te verstoren. Men kan in zo'n geval ook zeggen dat men 'het punt neemt'. De laatste bal(len) worden dan niet meer gegooid. Het nemen van de punt wordt soms — onterecht — als 'onsportief' aangeduid.

**Biberon**, een situatie waarbij de geworpen boule tegen de but aan komt te liggen. Het is vrijwel onmogelijk om op de boule te schieten zonder ook de but weg te spelen.

**'Boule devant, boule d'argent'** of "Een bal voor de but is een zilveren bal" is een uitdrukking die aangeeft dat doorgaans een boule die ca. 30 cm recht of schuin vóór de but komt te liggen een voor de tegenpartij moeilijk te verbeteren positie inneemt. Boules die achter de but belanden hebben daarentegen veel minder strategische betekenis in het spel en worden vaak als 'verloren' beschouwd.

**Bátard**, een bal die zodanig ten opzichte van de but is gepositioneerd dat de tegenpartij twijfelt over de vraag om hem weg te schieten of te laten liggen.

**Fanny**, De uitdrukking 'De billen van Fanny kussen' wordt gebruikt wanneer een equipe met 13-0 heeft verloren. Volgens een legende uit de negentiende eeuw liet de Franse *Fanny Dubraïand* uit Lyon de verliezers tegen betaling haar billen zien en kussen.

**Mène**, of werpronde. Een spel bestaat uit minimaal 3 mènes omdat per ronde max. 6 punten gehaald kunnen worden en het spel eindigt bij 13 punten.

**Milieu**, speler die zowel kan 'plaatsen' als 'schieten'.

**Pointer** of 'plaatsen', De boule zo dicht mogelijk naar de but spelen.

**Pointeur**, speler die als taak heeft zijn boules zo gericht mogelijk te plaatsen.

**Portée**, de boule met een grote boog werpen. Een demi-portée is hetzelfde maar dan met een kleinere boog.

**Stries**, groeven in de boule. Hoe meer groeven, des te sneller de bal tot stilstand komt en hoe meer grip in de hand. De verschillende patronen die de stries op de bal kunnen vormen helpen ook de eigen boules te herkennen tijdens het spel.

**Tirer** of 'tireren', de boule van een ander wegschieten.

**'Tirer au fer'**, 'Ijzer op ijzer schieten', een boule in één keer op de boule van de tegenstander werpen.

**Tireur**, speler die als taak heeft één of meerdere boules van de tegenstander weg te schieten.