

PETANKĖ

Petankę (petanque) sugalvojo nedidelio Prancūzijos miestelio La Ciotat, esančio prie Marselio, gyventojas Jules Le Noir, veteranas žaidėjas, kuris po nelaimingo atsitikimo liko prikaustytas invalido vežimelyje. Žaidimo pavadinimas kilo iš metimo padėties: pėdos (pieds franc.) yra kartu (tanqués franc.), todėl piedtanque virto petanke. Iki Antrojo pasaulinio karo pabaigos šis žaidimas buvo žaidžiamas tik Prancūzijos pietuose, nuo Marselio iki Prancūzijos Rivjeros. Vėliau atostogautojai iš kitų Prancūzijos vietų parsivežė šį sportą namo, o emigravę prancūzai jį atsivežė į kitas šalis. Šiuo metu petankė yra populiarus žaidimas Europoje, prancūziškoje Afrikos dalyje, Šiaurės Amerikoje ir Azijoje, ypač Tailande. Vyrų ir moterų petankę žaidžia laisvalaikiu ir varžybose.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Žaidžiama vienas prieš vieną arba komandomis po 2 ar 3 žmones. Pirmuoju atveju kiekvienas žaidžiantysis turi po tris rutulius. Žaidžiant komandomis du prieš du kiekvienas dalyvis turi irgi po tris rutulius. Žaidžiant komandomis trys prieš tris kiekvienas dalyvis turi po du rutulius. Dalyviai naudoja metalinius rutulius (iki 800g masės), bei medinį arba plastmasinį taikinį (30 mm skersmens). Burtų keliu išrenkama pradedanti komanda, kuri išrenka vietą ir pažymi ją 35-50 cm skersmens apskritimu. 6-10 metrų atstumu nuo šio apskritimo pradedantys numeta mažąjį rutuliuką-taikinį. Šis negali būti arčiau nei 1 m nuo kokių nors kliūčių, pvz. medžio, suolo, stulpo. Pradedančios komandos dalyvis stovėdamas ar atsitūpęs apskritime, meta rutulį kuo arčiau taikinio. Svarbu, kad metančiojo koja neperžengtų apskritimo tol, kol metalinis rutulys nepalies žemės! Po to metimą atlieka priešininko komandos dalyvis. Jis taip pat atsistoja į apskritimą ir meta rutulį link rutuliuko-taikinio. Tas rutulys, kuris yra arčiau taikinio tampa rutuliu orientyru. Po to visuomet meta pralaiminčios komandos dalyvis, tos komandos kurios mestas rutulys yra toliau nuo taikinio negu artimiausias priešininko mestas rutulys orientyras. Kai viena iš komandų nebeturi metalinių rutulių, kita meta rutulius kurie dar liko. Dalyviai gali išmušinėti priešininkų rutulius. Kai rutulių neturi nei viena komanda skaičiuojami taškai. Laimi ta komanda, kuri yra primetusi rutulį arčiausiai taikinio palyginus su artimiausiu priešininko rutuliu. Kiek rutulių yra arčiau taikinio negu priešininko arčiausias rutulys tiek gaunama taškų. Kai taškai suskaičiuojami, laimėjusi komanda pradeda žaidimą iš naujo. Ir taip kartojta tol kol viena komanda surinks 13 taškų.

