

O hre pétanque

Pétanque alebo petank alebo petang je francúzska spoločenská hra pre dve 1-3 členné družstvá, ktoré sa snažia umiestniť gule čo najbližšie k cieľu, ktorý tvorí drevená guľička, tzv. košón (cochonnet) alebo prasiatko. Princíp hry je veľmi jednoduchý, ale dokonalé zvládnutie techniky a taktiky vyžaduje pravidelný tréning. Výraznou prednosťou tohto športu je to, že ho môže hrať prakticky každý (ženy s mužmi, starci s deťmi, aj telesne postihnutí sa môžu zúčastňovať všetkých turnajov) a prakticky kdekoľvek (terén ihriska je ľubovoľný).

História vzniku hry

Hry s guľami majú veľmi dlhú históriu, siahajú od stredoveku do starovekého Ríma a predtým do starovekého Grécka a Egypta. Vo Francúzsku v druhej polovici 19. storočia bola hra známa ako *jeu provençal* (alebo *boule lyonnaise*), ktorá bola mimoriadne populárna. Pri tejto forme hry hráči hádzali gule s rozbehom. Pétanque sa pôvodne vyvinul ako odnož alebo variant *jeu provençal* v roku 1910 na mieste, ktoré sa dnes nazýva Bouldrome Julesa Lenoira v meste La Ciotat neďaleko Marseille. Bývalý hráč *jeu provençal* Jules Lenoir bol postihnutý reumou tak silne, že už nemohol hádzať s rozbehom. V skutočnosti ledva stál. Jeho dobrý priateľ Ernest Pitiot bol majiteľom miestnej kaviarne. Aby Pitiot pomohol svojmu priateľovi Lenoirovi, vyvinul inú variantu hry, v ktorej sa dĺžka ihriska zmenšila zhruba na polovicu a hráč namiesto toho, aby hádzal gule s rozbehom stál na mieste v kruhu. Hru nazývali *pieds tanqués*, „nohy zasadené“ (na zemi), čo je názov, ktorý sa nakoniec vyvinul do súčasného názvu hry, pétanque.

Jednoduché pravidlá

V hre sa súťaží v troch kategóriách: jednotlivci (jeden proti jednému, každý má 3 gule), dvojice (každý hráč má 3 gule) a trojice (každý hráč má 2 gule). Jednotlivci aj tímy hrajú rovnakým spôsobom. Hráč vyžrebovaného tímu nakreslí kruh s priemerom 35 až 50 cm a nahodí cieľovú guľku - *košón* na hraciu plochu do vzdialenosti 6 až 10 m. Prvú guľu hádže ktorýkoľvek člen vyžrebovaného tímu, potom príde na rad hráč súperovho tímu. Tím, ktorý hodí guľu bližšie ku košónu potom čaká kým ho súperov tím prekoná, to znamená hodí guľu bližšie ku košónu alebo kým neminú všetky svoje gule. Tím môže posunúť alebo odraziť súperovu guľu tak, aby mala ich guľa lepšiu pozíciu, prípadne posunúť vlastnú guľu čo najbližšie ku košónu. Body sa spočítajú, keď hráči oboch tímov odhádzali všetky gule. Víťazom sa stáva tím, ktorého guľa sa dostala najbližšie ku košónu. Ďalšie body získava tím aj za každú guľu, ktorá je bližšie ku košónu ako najlepšia guľa súpera. Ďalšie nahodenie košónu urobí tím, ktorý vyhral predchádzajúce kolo. Zápas sa hrá do 13 bodov (pri turnajoch sa môže hrať aj na časový limit).

From:

<https://sfp.sk/doku.php/doku.php/doku.php/> - SFP

Permanent link:

<https://sfp.sk/doku.php/doku.php/doku.php/doku.php?id=hra>

Last update: **2022/03/05 11:49**

