



TBBDF PETANK OYUN KURALLARI 2025

TBBDF

2025

BOCCE

TBBDF PETANK OYUN KURALLARI 2025



PETANK



BOCCE PETANK 2025 OYUN KURALLARI



PETANK



TÜRKİYE BOCCE BOWLING VE DART FEDERASYONU

BOCCE (PETANK) OYUN KURALLARI

Hazırlayan

Faik KAPSIZ

İrtibat

**Korkut Reis Mah. Necatibey Cad. No:8 Kapalıçarşı, Daire: 132-139, 06420
Çankaya / Ankara / TÜRKİYE**

+90 312 310 20 60 / 312 310 60 51

+90 312 310 60 50

Sosyal Medya Hesaplarımız

<https://www.facebook.com/tbbdf/>

<https://twitter.com/TBBDF>

<https://www.instagram.com/tbbdfederasyonu/>

Bu eserin tüm hakları ve sorumluluğu Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonu Başkanlığına aittir. Federasyonun izni olmadan alıntı yapılamaz ve çoğaltılamaz.



	<u>İÇİNDEKİLER</u>	
KURAL : 1-	Takım oluşumu	5
KURAL : 2-	Kullanılan toplar	5
KURAL : 3-	Lisans	7
KURAL : 4-	Topların veya misketin değiştirilmesi	7
KURAL : 5-	Alan ölçüleri ve sayı	7
KURAL : 6-	Atış çemberi	8
KURAL : 7-	Geçerli misket uzaklığı	9
KURAL : 8-	Geçerli misket atışı	10
KURAL : 9-	Geçersiz misket	10
KURAL : 10-	Oyun alanındaki engellerin kaldırılması- cezalar	11
KURAL : 11-	Hareket etmesi	12
KURAL : 12-	Diğer oyun sahasına giren misket	12
KURAL : 13-	Misket ölçüyse yapılması gerekenler	13
KURAL : 14-	Durdurulan misketin yerleştirilmesi	13
KURAL : 15-	Misketin oyun alanı dışına çıkmasından sonra kullanılması	14
KURAL : 16-	İlk ve sonraki topaların kullanılması	14
KURAL : 17-	Oyun esnasında sporcu ve izleyici davranışları	15
KURAL : 18-	Topun atılması ve oyun alanı dışına çıkması	15
KURAL : 19-	Toplar	15
KURAL : 20-	Toplar	16
KURAL : 21-	Oynama süresi	16
KURAL : 22-	Hareket eden toplar	17
KURAL : 23-	Oyuncuların kendi toplarından başka topla oynaması	17
KURAL : 24-	Kurallarla aykırı top atışları	18
KURAL : 25-	Topların geçici olarak hareket ettirilmesi	18
KURAL : 26-	Mesafelerin ölçümü	18
KURAL : 27-	Sayılarda uzlaşma sağlanmadan önce topaların alınması	19
KURAL : 28-	Topları veya misketi hareket ettirmek	19
KURAL : 29-	Miskete eşik uzaklıktaki toplar	19
KURAL : 30-	Topa veya miskete yapışan yabancı maddeler	20
KURAL : 31-	İtiraz	20
KURAL : 32-	Eksik takım veya oyuncular için cezalar	21
KURAL : 33-	Eksik oyuncuların gelmesi	21
KURAL : 34-	Oyuncu değişikliği	22
KURAL : 35-	Olumsuz hava şartları	22
KURAL : 36-	Sportmenlik dışı davranış	23
KURAL : 37-	Kötü davranış	23
Petank Altın Nokta Kuralları		24
Okullar için Petank		27
Notlar		30



Takdim

Değerli okuyucular,

Bocce İtalyanca bir kelime olup, Fransızca karşılığı Boule, İngilizce karşılığı ise Bowls'tur. İtalya'da ve Ülkemizde Bocce kelimesi Raffa, Boule (Volo) ve Petanque oyun sistemlerinin her üçünü de ifade etmek üzere kullanılmaktadır.

Bocce, 2005 yılında kurulan Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonumuzun içinde yer alarak faaliyet göstermektedir. Federasyonumuzun kuruluşundan günümüze kadar Bocce, hem ülkemizde hem de uluslararası arenada güçlü bir şekilde büyüyerek, Akdeniz Oyunları başta olmak üzere Dünya ve Avrupa Şampiyonaları'nda ülkemizin adını gururla anons ettirmiş ve al bayrağımızı şampiyonluklarla dalgalandırmıştır. Okul sporlarına girmesiyle birlikte boccenin alt yapısı daha da güçlenmiş ve bu başarıların ileriki yıllarda artarak devam edeceğine dair ümitlerimizi arttırmıştır.

Bu vesileyle başarılarımızda emeği geçen tüm yönetim kurulu üyelerine, federasyon yetkilileri ve personelimize, hakem, antrenör ve sporcularımıza gayretlerinden ötürü teşekkür ediyorum.

Elinizde bulunan kitapçığın hazırlanması ve oyun kurallarının güncellenmesinde büyük emek sahibi olan **Faik Kapsız**'a, Bocce Merkez Hakem Kurlu ve Teknik Kurul üyelerine de ayrıca teşekkür ediyorum.

Bocce dolu sağlıklı ve mutlu günler dileklerle...

Prof. Dr. Mutlu TÜRKMEN

CBI Başkanı



PETANK OYUN KURALLARI

KURAL.1- Takım oluşumu

- 3 oyuncunun 3 oyuncuya karşı (üçlü),
- 2 oyuncunun 2 oyuncuya karşı (ikili) ve
- 1 oyuncunun 1 oyuncuya karşı (tekli)

oynadığı bir spordur.

Her oyuncu; üçlüde; iki adet

İkili ve teklide ise, üç adet petank topu kullanır.

Oyun başka şekilde oynanmaz.

Ayrıca oyuncuların teker teker oynadığı ve takım yarışmalarında takımı sadece bir oyuncunun temsil ettiği, özel oluşturulmuş sahada belirli hedeflere yapılan seri atışlar şeklinde oynanan 'Altın Nokta' oyunu vardır. Bu oyunun kuralları talimat ekinde açıklanmıştır.

KURAL.2- Kullanılan toplar

- a) Petank, F.I.P.J.P. (Uluslararası Petank Federasyonu) tarafından onaylanmış bulunan ve aşağıdaki kriterlere uyması zorunlu olan petank topları ile oynanır.
 1. Metalden imal edilmiş
 2. Çaplarının en az 7,05 cm ile 8 cm arasında
 3. Ağırlıklarının en az 650 gram ve en çok 800 gram olması ve imalatçı markasının ve ağırlığın, bunlar üzerine basılmış ve gözle görülür olması 11 yaş veya daha küçük oyuncular için ağırlıkları 600 gram ve çapı 6.50 cm toplarla oynanmasına izin verilebilir.
 4. Topların ağırlıklarının arttırılmaması veya azaltılmaması, bozulmaması ve düzeltme - modifikasyon yapılmaması gerekir.
 5. Topun içi boş olmalı ve kurşun, kum, cıva vb. maddeler içermemelidir.

Petank toplarına, imalatçı tarafından verilen sertliğin değiştirilmesi (artırılması) için, sertlik ve esnekliğini artırmak için ısıtma ve soğutma işleminin yapılması özellikle yasaktır.

Bununla birlikte, oyuncu isimleri veya imzaları topların üzerine işlenebilir ve imalat sırasında topların üzerine çeşitli logolar, imzalar ve kısa ibareler yazılabilir.

- b)** Yukarıda (4) bendinde verilmiş bulunan şartları ihlalden suçlu bulunan oyuncu, takım arkadaşı (takım arkadaşları) ile birlikte, yarışmadan hemen diskalifiye edilir.

“Sertliğin artırıldığı” belirlenen petank topları ile ilgili olarak oyuncu, ilgili federasyon Disiplin Kurulu tarafından cezalandırılır ve lisansı TBBDF Disiplin Talimatı uyarınca belirlenmiş bir süre için geri alınır.

Petank topunun aşınmış olması veya petank topunda (sert imal edilme dışında) imalat hatasının bulunması ve muayene makamından geçmemesi veya Petank topunun yukarıdaki a, b veya c bentlerine uymaması halinde, oyuncunun bu topu değiştirmesi zorunlu olup, oyuncu, komple top setini değiştirebilir.

Hakem veya jüri, her zaman içini herhangi bir oyuncuya ait topu kontrol edebilir.

- c)** Misketler (jack/but/pallino) tahtadan veya gerekli standart özellikler doğrultusunda F.I.P.J.P. onayını almış ve imalatçı markasını taşıyan sentetik malzemeden imal edilir. Çaplarının 30 mm (Tolerans + 1 mm veya – 1 mm) olması gerekir.

Misketin ağırlığının 10 ve 18 gr ağırlığında olması zorunludur.

Misketlerin herhangi bir renk boya ile boyanması mümkündür.



KURAL.3- Lisans

Her oyuncu lisansını müsabakaya başlamadan önce hakem isteği veya itiraz halinde ibraz etmek üzere yanında bulundurması gerekir.

KURAL.4- Topların veya misketin değiştirilmesi

Oyuncuların aşağıdaki haller dışında topları ve misketi oyun sırasında değiştirmeleri yasaktır.

a) Petank topunun veya misketin, 5 dakika ile sınırlı bulunan arama zamanı sonunda bulunmaması.

b) Petank topunun veya misketin kırılması. Petank topunun veya misketin kırılması halinde, bunların büyük olan parçaları konum işaretlemesinde dikkate alınır. Ölçümden sonra, gerekli ise, kırılan petank topu veya misket aynı çapta veya kırılan parçaya benzer bir petank topu veya misket ile değiştirilir. İlgili oyuncu, izleyen oyun sonundan itibaren, komple yeni bir takım kullanabilir.

OYUN KURALLARI

KURAL.5- Alan ölçüleri ve sayı

Petank oyunu herhangi bir yerde oynanırsa da, organizatör komite veya hakem kararı ile, takımlardan, işaretlenmiş ve en az boyutu aşağıdaki ölçülerde olan yer üzerinde oynamaları istenebilir:

Geçerli saha ölçüsü: Uzunluk 15 m, genişlik 4m. Federasyon ve organizasyon komitesi gerek görmesi durumunda 12 m X 3 m' lik alanda yarışma yapılmasına izin verebilir.

Oyun 13 puan elde edilinceye kadar oynanır. Ligler, eleme maçları, seçme müsabakaları ve benzeri diğer faaliyetlerde organizasyon komitesi tarafından bu sayı 11'e veya daha düşük bir sayıya düşürülebilir.

KURAL.6- Oyunun Başlaması – Atış çemberi

Misketi ilk olarak atacak takımın belirlenmesi için oyuncuların yazı tura atmaları gerekir.

Başlama noktası, yazı turayı kazanan takımın herhangi bir oyuncusu tarafından seçilir. Bu oyuncu tarafından, herhangi bir oyuncunun iki ayağı ile içerisinde durabileceği genişlikte ve 35 cm'den daha az ve 50 cm'den daha büyük olmayan bir çember çizilir. Çemberin, her engelden en az 1m uzakta, kullanılmakta olan diğer çemberden veya misketten en az 1,5m uzaklıkta çizilmesi gerekir. Organizasyon gerekirse iç çapı 50 cm olan (tolerans + 2 mm veya – 2 mm) plastik veya metalden yapılmış sabit bir çember de kullanabilir. Model ve özellikle sertliğinin FIPJP tarafından onaylanmış olması şartıyla katlanabilir çemberlerin kullanılmasına izin verilir. Atış çemberi, misket atılmadan önce işaretlenmelidir. Çember işaretlenmediğinde, misketi atan oyuncuya uyarı (sarı kart) cezası verilir.

Ayakların çembere değmeden bütünüyle çember içerisinde bulunması ve atılan Petank topu yere değinceye kadar, ayakların çember dışına çıkmaması veya çemberin zeminden bütünüyle silinmemesi gerekir. Atış esnasında ayakların ikisi de yere değiyor olmalıdır. Vücudun herhangi bir kısmı, çember dışında yere temas edemez. Bir bacağının alt kısmı bulunmayan oyuncu, sadece tek bacağıyla çember içerisine koyar.

Atışını tekerlekli sandalyeden yapan oyuncu, tekerlekli sandalyenin tekerleklerinden birisinin çemberin ortasına ve ayak koyacak yeri çember kenarı üzerine gelecek şekilde koymak zorundadır.

Misketin takımın bir oyuncusu tarafından atılması, ilk Petank topunun da bu oyuncu tarafından oynanacağı anlamına gelmez.

Oyuncular, misketin konumunu başlangıçta ve her hareket ettirildiğinde işaretlemelidir. İşaretlenmemiş bir misket için hiçbir hak talebine izin verilmeyecek ve hakem sadece misketin sahadaki konumuna göre karar verecektir.



KURAL.7- Geçerli misket uzaklığı

Atılan misketin geçerli olabilmesi için aşağıdaki kurallar uygulanır:

- 1) Misket ile çemberin iç kenarı arasındaki mesafenin;
 - Minikler için en az 4m ve en çok 8m,
 - Yıldızlar için en az 5m ve en çok 9m,
 - Gençler ve büyükler için en az 6m ve en çok 10m olması.
- 2) Atış çemberi, herhangi bir engelden en az 1m uzakta, kullanılan diğer bir çemberden veya misket den en az 1,5m uzaklıkta olmalıdır.
- 3) Misket, herhangi bir engelden ve oyun sahasının karşı kenarından en az 50 cm uzakta olması gerektiği gibi, kullanılan başka bir çember veya misketten de en az 1,5 metre uzakta olmalıdır. (not: oyun sahasını ayıran "yan" çizgiden veya oyun sahasının yan tarafındaki ölü top çizgilerinden minimum mesafe gerekmez).
- 4) Misketin, ayakları bütünüyle çember içerisinde bulunan ve dik olarak duran oyuncu tarafından görülmesi gerekir. Anlaşmazlık halinde misketin görülüp görülmediğine hakem karar verir. Hakem kararına itiraz edilemez.

Misket önceki oyun sonunda kaldığı nokta etrafına çizilmiş çemberden atılır. Çember, herhangi bir engelden en az 1m uzakta, kullanılan diğer bir çemberden veya misket den en az 1,5m uzaklıkta çizilmeli veya yerleştirilmez.

Misket atışının geçersiz olması durumunda, rakip misketi geçerli bir yere koyar. Eğer mesafe yeterli değilse çemberi 2 metreye kadar misket hizasında geriye alabilir. Misket ikinci takım tarafından geçerli bir pozisyona yerleştirilmezse, misketi ilk atan takım misketi geçerli bir yere koyar ve ilk Petank topunu oynar.

Eğer bir oyuncu, oynanacak topları var iken, atış çemberini yerden alırsa, atış çemberi yerine konur. Sadece rakibin oynamasına izin verilir.

KURAL.8- Geçerli misket atışı

Misket atışı; Hakem, rakip oyuncu, seyirci, hayvan veya hareket eden herhangi bir nesne tarafından durdurulması halinde misket atışı geçerli olmaz ve bu atışın tekrar edilmesi zorunludur.

Eğer misket atışı bir takım arkadaşı tarafından durdurulursa, rakibe verilir ve rakip bunu geçerli bir pozisyonda yerleştirmelidir.

Misket ve ilk top oynandıktan sonra rakip misketin geçerli olup olmadığına itiraz etme hakkına sahiptir. İtiraz geçerli olduğu takdirde misket itiraz eden oyuncu/takım tarafından geçerli istediği bir yere konur ve ilk atılan petank topu yeniden atılır. Ancak bu, misketin diğer takımın atışı başarısız olduktan sonra oyun alanında oyunculardan biri tarafından yerleştirildiği durumlarda geçerli değildir.

Misket, rakibe geçerli bir yere yerleştirilmesi için verilmeden önce her iki takımın da atışın geçersiz olduğunu kabul etmesi veya bir hakemin buna böyle karar vermesi gerekir. Eğer rakip de bir top oynamışsa, misket kesin olarak geçerli kabul edilir ve hiçbir itiraz kabul edilmez.



KURAL.9- Ölü / Geçersiz misket

Aşağıdaki 7 halde misket ölü kabul edilir:

- 1) Atıldıktan sonra misketin, Kural 7’de belirlenmiş sınırlar içerisinde olmaması.
- 2) Herhangi bir oyun sonu esnasında misketin, oyun sahasına geri dönse bile, oyun sahası sınırları (standart ölü petank topu hattı) dışına gitmesi. Oyun sahası çizgisi üzerinde bulunan misket oyundadır. Bu durumdaki misket, sınırı bütünüyle geçince ölü olur. Misketin su içerisinde hareket etmesi halinde, su birikintisi alanı oyun dışıdır.
- 3) Yerde iken hareket eden misketin çemberden görülmemesi halinde Kural 7 hükümleri uygulanırsa da, bir Petank topu tarafından gizlenmiş olması halinde misket ölü olmaz. Misketin görülmez olup olmadığını takdir etmek için hakem Petank topu yerini geçici olarak değiştirir.
- 4) Kaybolan misketin 5 dakikalık arama zamanı içerisinde bulunamaması.
- 5) Misket ile atış çemberi arasında ölü zemin bulunması.
- 6) Kendisine vurulan misket ile atış çemberi arasındaki mesafe, 20m den fazla (Büyükler ve Gençler için) veya 15m den fazla (Yıldız ve Minikler için) veya 3m den az ise.
- 7) Süreli oyunlarda, misket belirlenen oyun alanında kalır.

KURAL.10- Oyun alanındaki engellerin kaldırılması- cezalar

Herhangi bir oyuncunun, oyun sahası sınırları içerisindeki yerde mevcut bir engeli kaldırması, düzlemesi veya bu engelin yerini değiştirmesi kesinlikle yasaktır. Bununla beraber, misket atmak üzere olan oyuncunun, kendi petank topu ile 3 defadan daha fazla olmamak üzere zemini denemesine izin verilir. Ayrıca oynamak üzere olan oyuncu veya oyun arkadaşı, daha önce atılan petank topunun neden olduğu çukuru doldurabilir. Oyuncu vuruş atışı yapacağı topun önündeki zemine ayağı ile baskı yapamaz. Süpürme hareketi ile zeminin düzeltilmesine izin verilmez.



Bunları ihlal ederse hakem tarafından aşağıdaki cezalar verilir:

- 1) Uyarı.(Sarı Kart)
- 2) Atılan veya atılmakta olan petank topunun diskalifiye edilmesi.
(Turuncu Kart)
- 3) Suçlu oyuncunun diskalifiye edilmesi (Kırmızı Kart)
- 4) Suçlu takımın diskalifiye edilmesi. (Kırmızı Kart)
- 5) Suçta ortaklık halinde her iki takımın diskalifiye edilmesi.
(Kırmızı Kart)

KURAL.11- Misketin Gömülmesi veya Hareket etmesi

Oyun esnasında misketin yapraklar, kağıt parçaları vs ile tamamen engellenmiş olması halinde, bu maddeler kaldırılır.

Yerinin rüzgar etkisiyle veya arazi eğimi nedeniyle değişmesi halinde, duran misket, yerinin önceden işaretlenmiş olması şartıyla eski yerine alınır.

Misket yerinin hakem, herhangi bir oyuncu, seyirci, petank topu veya başka bir oyuna ait misket, hayvan veya hareket eden herhangi bir madde tarafından kazaen değiştirilmesi halinde gene yukarıdaki kural uygulanır.

Oyuncular, atılan veya yerleştirilen misketin konumunu işaretlemeli ve her değişiklikte misketin yerini yeniden işaretlemelidir. Misket, oyundaki herhangi bir oyuncu tarafından işaretlenebilir, ancak işaretlenmemiş bir misketten kaynaklanan bir sorun olması durumunda, misketi atan (veya yerleştiren veya son hareket eden) oyuncuya bir uyarı (sarı kart) verilecektir.



KURAL.12- Diğer oyun sahasına giren misket

Herhangi bir oyun esnasında, misketin başka bir oyunun oynandığı bir alana kaçması halinde; misket, Kural 9'a tabi bulunmak üzere geçerli olur.

Bu durumda misketi kullanan oyuncular, kendi oyunlarını tamamlamadan önce, diğer sahada oynayan oyuncuların oyunu tamamlamalarını ve sahayı boşaltmalarını bekler.

KURAL.13- Misket ölüyse yapılması gerekenler

Herhangi bir oyun esnasında misketin ölmesi halinde aşağıdaki üç hareketin herhangi birisi uygulanabilir:

a) Takımların her ikisinde de petank topu bulunması halinde oyunun o eli geçersiz sayılır ve misket, en son oyuna başlayan takım tarafından atılır.

b) Takımlardan sadece birisinin elinde oynanmak üzere ayrılmış petank topu bulunması halinde, bu takım elinde bulunan oynanacak petank topu kadar puan alır.

c) Takımlardan her ikisinde de oynanacak petank topu bulunmaması halinde oyunun o eli geçersiz olur. Ve misket, en son oyuna başlayan takım tarafından atılır.

KURAL.14- Durdurulan misketin yerleştirilmesi

Kendisine vurulmuş bulunan misketin herhangi bir seyirci veya hakem tarafından durdurulması halinde, misket durduğu yerde kalır.

Kendisine vurulan misketin herhangi bir oyuncu tarafından durdurulması halinde; rakibinin şu üç seçenekten birini tercih edebilir:

- Misket yeni konumda bırakılır.
- Misket başlangıçtaki yerine alınır.
- Sadece oyun sahası içerisinde olmak üzere, misketin başlangıçtaki yeri ile bulunduğu yer arasındaki çizgi üzerinde yeni konumunun ilerisine (büyüklerde çember ile misket mesafesi en fazla 20 m, yıldız ve miniklerde 15m olmalıdır) oyun devam edecek şekilde konur.



(b) ve (c) bentleri sadece, misket konumunun önceden işaretlenmiş olması halinde uygulanabilir. Konumunun önceden işaretlenmemiş olması durumunda misket bulunduğu yerde kalır.

Kendisine vurulduğunda oyun sahası sınırlarını (ölü Petank topu hattını) aşması ve geçerli bir yerde durması halinde, misket ölü kabul edilir ve Kural 13'de verilmiş bulunan kurallar uygulanır.

KURAL.15- Misketin oyun alanı dışına çıkmasından sonra kullanılması

Misketin, oyun sırasında oyun sınırları dışına çıkması halinde, bir sonraki el, aşağıdaki şartlara tabi olarak, misket yerini değiştirmeden önceki puandan devam ederek başlatılır. (Bakınız Kural 7):

- a) Çember herhangi bir engelden 1 m ve kullanılan çember ve misketten de en az 1,5 metre uzağa konur.
- b) Misket geçerli bir mesafeye atılır.

PETANK TOPLARI

KURAL.16- İlk ve sonraki topların kullanılması

Oyunda ilk Petank topu, yazı turayı kazanan veya önceki oyunu (eli) kazanan takımın herhangi bir oyuncusu tarafından atılır.

Bu oyuncunun, Petank topunu kullanırken yardım edecek herhangi bir şey kullanmaması, düşüş noktasını göstermek veya işaret etmek için yere çizgi çizmemesi ve son Petank topunu oynarken diğer elinde Petank topu bulunmaması zorunludur.

Oynanan ilk Petank topunun oyun dışına gitmesi halinde oyun karşı taraf oyuncusuna geçer ve Petank topunun her oyun dışına gidişinde atış hakkı karşı takıma geçmeye devam eder.

Atıştan sonra elde Petank topu kalmaması veya elde Petank topu kalmadığının söylenmesi halinde, oyun sonu hükümsüz olarak ilan edilir.



KURAL.17- Oyun esnasında sporcu ve izleyici davranışları

Oyunculara atış için tanınmış olan zaman içerisinde, seyircilerin ve diğer oyuncuların bu atışı son derece sessiz olarak seyretmesi gerekir.

Karşı taraf oyuncularının yürümemesi, dikkat dağıtacak hareket veya oyuncuyu rahatsız edecek herhangi bir şey yapmaması zorunludur

Karşı taraf oyuncuları misketin arkasında veya oynamakta olan oyuncunun arkasında bulunmalıdır. Oyun yönüne göre yan tarafta rakipten en az 2 metre uzaklıkta olmalıdır.

Misket ile çember arasında sadece atış yapan oyuncunun kendi takım arkadaşları bulunabilir.

Bu kurallara uymayan oyuncular, hakem tarafından yapılan uyarıdan sonra hareketlerinde ısrar etmeleri halinde oyundan diskalifiye edilir.

KURAL.18- Topun atılması ve oyun alanı dışına çıkması

Oyun sırasında kimse deneme – antrenman atışı yapamaz.

Petank topunun oyun alanının organizasyon komitesince işaretlenmiş sınırları içerisinde atılması gerekir.

İşaretlenmiş yer dışına çıkan Petank topları ve misketler (Kural 9 ve Kural 19 halleri hariç olmak üzere) herhangi bir oyun (el) esnasında geçerli olur. Bununla beraber bir sonraki oyunda (el) işaretlenmiş alan içerisinde oynanır.

KURAL.19- Ölü/Geçersiz Toplar

Oyun sahası çevresi (standart olarak ölü Petank hattı) dışına gitmesi halinde Petank topu oyun dışı olur. Petank topu, oyun sahası çizgisi üzerine geldiğinde geçerli ve sadece bu çizgiyi tamamıyla geçmesi halinde ölü olur.

Dışarıya çıktıktan sonra, zemin eğimi, hareket eden veya sabit herhangi bir başka şeyin etkisiyle gerisin geriye oyun sahasına geri dönmesi halinde Petank topu hemen oyun dışı edilir. Petank topunun oyun sahasına geri dönmesinden sonra hareket eden herhangi bir şey (önceden işaret edilmesi halinde) eski yerine konur.

Oyun dışı olan herhangi bir Petank topunun hemen oyun sahası dışına alınması gereklidir. Eğer kaldırılmazsa, rakip takımın bir topu oynandıktan sonra geçerli sayılır.

KURAL.20- Durdurulan Toplar

Oynanan Petank topu, bir seyirci veya hakem tarafından durdurulursa Petank topu durduğu yerde kalır.

Kendi oyuncusu tarafından durdurulması halinde Petank topu oyun dışı sayılır.

Karşı taraf oyuncusu tarafından durdurulan Petank topu, oyuncu kararına dayalı olarak ya yeniden oynanır ya da durduğu yerde bırakılır.

Petank topu atışının veya vuruşunun bir oyuncu tarafından durdurulması halinde, karşı taraf oyuncusu, aşağıdaki hareket tarzlarından birisini seçer:

a) Petank topunu durduğu yerde bırakır veya

b) Petank topunu veya misketi, önceden işaretlenmiş olması şartıyla, oyun sahası içerisinde vurulduğu yer ile bulunduğu yer arasında çizilen çizgi üzerine koyar.

Hareket halindeki Petank topunu kasten durduran oyuncu ve takımı oyundan diskalifiye edilir.



KURAL.21- Oynama süresi

Misketin atılmasından sonra her oyuncu, kendi Petank topunu oynamak için en çok 1 dakika süreye sahip olup, bu süre bir önceki Petank topunun veya misketin durduğu veya noktanın ölçülmesi gerektiğinde, ölçümün bittiği andan itibaren başlar. Her elden sonra misket atılışında da bu kural uygulanır.

Bu kurala uymayan oyunculara, aşağı da belirtilen cezalar uygulanır.

- 1) Uyarı. (Sarı kart) Süre ihlallerinde tüm takıma gösterilir.
- 2) Atılan veya atılmakta olan petank topunun diskalifiye edilmesi. (Turuncu Kart)
- 3) Suçlu oyuncunun diskalifiye edilmesi (Kırmızı Kart)
- 4) Suçlu takımın diskalifiye edilmesi. (Kırmızı Kart)
- 5) Suçta ortaklık halinde her iki takımın diskalifiye edilmesi. (Kırmızı Kart)

KURAL.22- Hareket eden toplar

Duran bir Petank topu, rüzgar veya zemin eğimi vs. etkisiyle hareket etmesi halinde ilk yerine geri alınır. Ayrı kural; oyuncu, hakem, seyirci, hayvan veya hareket eden cisim tarafından kazaen hareket ettirilen Petank topuna da uygulanır.

Herhangi bir anlaşmazlığın bertaraf edilmesi için hakemin kararını sadece Petank topunun ve misketin yer üzerindeki konumuna göre vermesi nedeniyle, Petank topu ve misket yerinin oyuncu tarafından işaret edilmesi gerekir.

KURAL.23- Oyuncuların kendi toplarından başka topa oynaması

Kendi petank topu dışında, topu kullanan oyuncu uyarı alır. Bununla birlikte oynanan Petank topu geçerlidir. Ölçümden sonra hemen değiştirilmesi gerekir.



Oyun sırasında bu olayın tekrarlanması halinde, oyuncuya ait Petank topu diskalifiye edilir ve bu topla hareket ettirilenlerin hepsi eski yerine alınır.

Atmadan önce oyuncunun, Petank topu üzerindeki çamuru ve başka herhangi bir maddeyi temizlemesi gerekir.

Oyuncular oynadıkları Petank toplarını, el bitmeden önce toplayamazlar.

KURAL.24- Kurallarla aykırı top atışları

Kurala aykırı olarak atılmış bulunan Petank topları ölü olup, bunlar tarafından hareket ettirilmiş bulunan her şey eski yerine alınır. Aynı kural, Petank topunun, misketin atıldığı çemberden başka bir çemberden oynanması halinde de uygulanır.

Bununla beraber, karşı taraf avantaj kuralını kullanarak, hatalı şekilde kullanılan Petank topunu geçerli sayabilir ki bu halde; işaret edilmiş veya atılmış bulunan Petank topu ve yeri değiştirilmiş bulunan her şey yeni konumlarında bırakılır.

Bir misketi atmak üzere olan takımın, yeni atma dairesi yakınında bulunan daha önceki bütün atma dairelerini silmesi gerekir.

SAYILAR VE ÖLÇME

KURAL.25- Topların geçici olarak hareket ettirilmesi

Petank topu ile misket veya Petank topu ile diğer Petank topu arasında bulunan mesafenin ölçülmesi için, konumunun işaret edilmesinden sonra geçici olarak topların yerlerinin değiştirilmesine izin verilir.

Petank topu ve yeri değiştirilen şeyler, ölçümden sonra ilk yerlerine konur.



KURAL.26- Mesafelerin ölçümü

Mesafe ölçümü, son Petank topunu oynayan oyuncu veya bu oyuncunun bir takım arkadaşı tarafından yapılır. Karşı taraf oyuncuları, ölçümü tekrar yapma hakkına sahiptir. Ölçümle ilgili olarak oyuncular hakeme başvurabilir. Hakem kararı esastır.

Ölçüm, her takımda bulunması gereken uygun aletlerle yapılmalıdır. Örneğin; ayakla ölçme yasaktır. Bu kurallara uymayan oyuncular, hakem uyarısından sonra hareketlerinde ısrar etmeleri halinde müsabakadan men edilir.

Hakem, ölçüm yaparken oyuncular en az 2 m uzaklıkta olmalıdırlar.

KURAL.27- Sayılarda uzlaşma sağlanmadan önce topların alınması

El bitiminde, sayılar üzerinde mutabakata varılmadan önce oyuncular tarafından yerlerinden alınan petank toplarının hepsi hükümsüz olur. Bu konuda itiraz kabul edilmez.

Eğer bir oyuncu toplarını oyun alanından alırsa, takım arkadaşlarının elinde top kaldıysa, bu toplarının oynanmasına izin verilmez.

KURAL.28- Topları veya misketi hareket ettirmek

Oyuncunun, ölçülmekte olan misketi veya Petank topunu, hareket ettirmesi halinde bu oyuncunun takımı sayıyı kaybeder.

Ölçüm sırasında hakemin, Misketin veya Petank toplarından birisinin konumunu bozması veya yerlerini değiştirmesi halinde hakem tarafsız bir karar verecektir.

KURAL.29- Miskete eşik uzaklıktaki toplar

Rakip takımlara ait iki Petank topunun misketten eşit uzaklıkta olması veya miskete temas etmesi ve elde oynanacak Petank topunun bulunmaması halinde, el misketin bir önceki eli kazanan takım tarafından atılmasıyla tekrar başlatılır.



Sadece bir takım elinde oynanacak Petank topu kalması halinde, o takım bu topu/topları oynar ve rakibin miskete en yakın topundan daha yakın kendi topları sayısı kadar sayı alır.

Her iki takımın elinde oynanacak Petank topu bulunması halinde, son Petank topunu oynamış bulunan takım ve sonra da diğer takım yeniden oynar ve bu, bir Petank topunun sayı almasına kadar birbiri ardına devam eder. Petank topunun sadece bir takımın elinde kalması halinde, yukarıdaki paragraf uygulanır.

Elin tamamlanmasından sonra, oyun sahası çevresi (standart ölü top hattı) içerisinde hiç petank topu bulunmaması halinde, oyun sonu hükümsüz olarak ilan edilir.

El, misket atışının geçerli olup olmadığına bakılmaksızın, misket atışının yapılmasıyla başlar.

Bir uzatma elinde misketin yeri işaretlenir. Bu elde misket dışarı çıkarsa misket yerine konur.

KURAL.30- Topa veya miskete yapışan yabancı maddeler

Petank toplarına veya miskete yapışan bütün yabancı maddeler temizlenmelidir.

KURAL.31- İtiraz

Kabul edilmeleri için, bütün itirazların hakeme yapılması gerekir. Oyun sonuçlarının alınmasından sonra yapılan şikayetler dikkate alınmaz.



DİSİPLİN

KURAL.32- Eksik takım veya oyuncular için cezalar

Maçın başlama saatinden itibaren 15 dk içerisinde gelmeyen takımın rakibine 1 puan verilir ve bu takımın gelmediği her beş dakika için birer puan ilave edilir.

Sürelili oyunlarda, Maçın başlama saatinden itibaren 5 dk içerisinde gelmeyen takımın rakibine 1 puan verilir ve bu takımın gelmediği her beş dakika için birer puan ilave edilir.

Herhangi bir nedenle oyuna ara verilmesinden sonra oyun yeniden başlarsa, gelmeyen takımın rakibine her beş dakika için bir puan verilir.

Maçların başlamasından veya yeniden başlamasından itibaren 30 dakika içinde oyun alanında hazır bulunmayan takım müsabakadan elenir.

Noksan olan herhangi bir takım, oyuna eksik oyuncu olmadan başlayabilir, fakat eksik oyuncunun Petank toplarını kullanamaz. Çiftler müsabakalarında tek oyuncu ile oyun başlamaz.

KURAL.33- Eksik oyuncuların gelmesi

Herhangi bir el başladıktan sonra eksik bir oyuncunun gelmesi halinde, bu oyuncu elin bitmesini beklemek zorundadır.

Oyuna otuz dakikadan fazla geciken oyuncu tüm haklarını kaybeder.

Geç gelen oyuncu, oyunun lig içerisinde oynanmış olması halinde, ilk oyunun sonucu ne olursa olsun devam eden oyunlara katılabilir. (Lig talimatında aksi hükümler olması halinde, lig talimatı hükümleri geçerlidir.)

Misketin; geçerli veya geçersiz bir şekilde atılmasıyla el başlamış kabul edilir. Sonraki eller, önceki elde son top durur durmaz başlamış sayılır.

KURAL.34- Oyuncu değışikliğı

İkili veya üçlü oyunlarda oyuncu değışikliğı ancak resmi olarak hakemin izniyle ve el bitiminde yapılır. Aynı turnuvada bir oyuncu birden fazla takımda yedek olarak bulunamaz.

KURAL.35- Olumsuz hava şartları

Yağmur halinde, hakem tarafından aksine bir karar alınmadıkça, başlanmış bulunan elin bitirilmesi zorunludur. Hakem, organizasyon kuruluyla birlikte elin durdurulmasına veya oynanan elin zorunlu şartlar nedeniyle iptal edilmesine karar verebilir.

Hakemler, organizasyon komitesine bildirmek suretiyle, yarışmada yarım kalmış maçların devamı ile ilgili her türlü kararı alır.

Hiçbir oyuncu yarışmayı veya yeri, oyun devam ederken, hakem iznini almadan terk edemez. Aksi halde, Kural 21 hükümleri uygulanır.

Yarışma talimatı dışında kalan konularda Federasyon Başkanlığının yetki verdiği organizasyon kurulu, hakem kurulu veya teknik kurul karar alma yetkisine sahiptir.

KURAL.36- Sportmenlik Dışı Davranış

Oyun sırasında, organizasyon kuruluna veya hakemlere karşı sportmenlik ve saygı eksikliği gösteren takımlar yarışmadan diskalifiye edilecektir. Ayrıca Kural 21 'de belirtilen cezalar da uygulanabilir.

KURAL.37- Kötü Davranış

Hakem kararına uymayı rededen, hakeme, başka bir oyuncuya, seyirciye veya bir resmi görevliye şiddet uygulayan ya da kötü davranışlarda bulunan oyuncuya suçun ciddiyetine göre aşağıdaki cezalardan bir veya birkaçı uygulanır.

- 1) Yarışmadan ihraç edilme
- 2) Lisansın iptal edilmesi
- 3) Ödüllere el konulması veya ödüllerin iade edilmesi

Ceza, suçlu oyuncuya uygulanabileceği gibi onun takım arkadaşlarına da uygulanabilir.

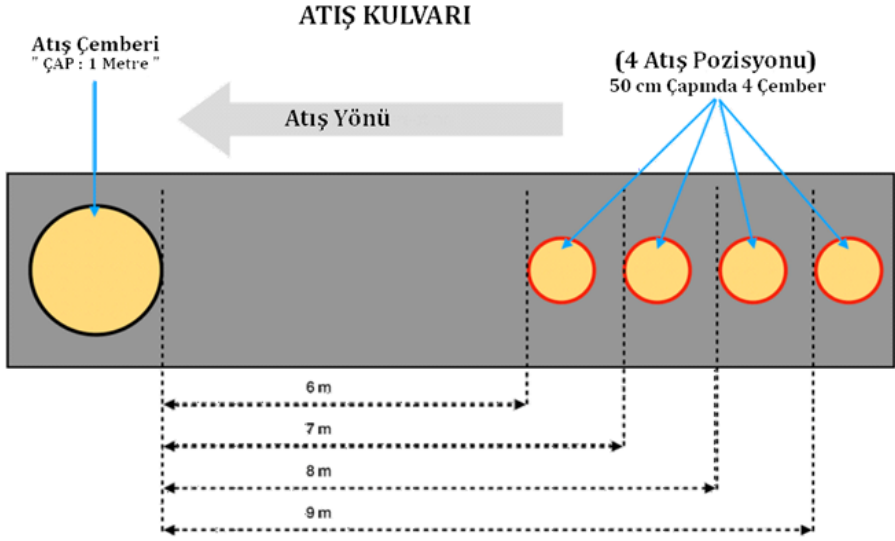
1 nolu ceza hakem tarafından, 2 nolu ceza juri tarafından, 3 nolu ceza organizasyon kurulu tarafından uygulamaya konur.

Oyuncular, yarışmalara uygun kıyafetle katılmak zorundadır. Tayt ve şort giyilmez. Güvenlik nedenlerinden dolayı kapalı ayakkabı giymelidirler.



Ek olarak oyun esnasında sigara içmek ve cep telefonu ile görüşmek yasaktır. Bu kurala uymayan oyuncular hakem tarafından uyarıldıktan sonra yarışmadan diskalifiye edilir.

PETANK ALTIN NOKTA OYUNU KURALLARI



Şekil 1

Madde.1- Oyun tekli oynanır. Takım yarışmalarında takımı sadece bir oyuncu temsil eder. Oyuncu değişikliği söz konusu değildir.

Madde.2- Oyunda 1 metre çapındaki çemberin içine şekil 2-3-4-5-6'da belirtildiği üzere 5 değişik hedef yerleştirilir.

Oyuncu, sırasıyla her hedefe çemberin kenarından olmak üzere 6m, 7m, 8m ve 9m uzaklıktan atış yapar.

Hedef top atış yapılan çemberin ortasında olduğundan, atış uzaklığı 6,5m, 7,5m, 8,5m ve 9,5m olmalıdır.

Son hedef (misket ise) çemberin ön teğetine 20cm uzaklığında olduğundan (şekil 6), atış uzaklığı 6,2m, 7,2m, 8,2m ve 9,2m olmalıdır.



Oyuncu bu uzaklıklarda yer alan 50 cm çapındaki çember içinden atış yapmaktadır. Atış esnasında ayaklar çemberin dış kenarına temas etmemelidir. İki ayak yere basmalıdır ve top yere düşmeden oyuncu çemberden çıkmamalıdır.

Madde.3- 1, 2, 3 ve 4. hedeflerde kullanılan toplar, 74 mm çapında ve 700 gr ağırlığındadır. (Organizasyon komitesi izniyle oyun için kullanılan geçerli ölçülerde toplar da hedef top olarak kullanılabilir.) Vurulacak topun engel toplarından açık renkte (parlak – beyaz) olması, ayırt edilebilir olmalıdır. Misket 30 mm çapında ve en az 10 gram ağırlığında, açık, belirgin bir renkte olmalıdır.

Madde.4- Hedefi vuran atışın geçenli olması ve sayı değeri kazanması için 1m çapındaki çemberin içine düşmelidir. Çemberin dışına düşen toplar hedefi vursa da sayı değeri kazanmaz. Kazanılacak sayılar şunlardır:

- **1 Puan:** 2 ve 4 numaralı hedeflerde; atılan top hedefi vurduktan sonra geri gelerek engel topa / miskete değerse, (Atılan topun hedefi vurmadan önce düştüğü yer engel topun / misketin iz düşümünden sonra olmalıdır.

3 numaralı hedefte atılan top hedefi vurduktan sonra diğer engel top ya da toplara değerse (Bu durumda hedef top ve engel top ya da toplar daire dışına çıkarsa sayı verilmez)

1 numaralı hedefte hedef top vurulmasına rağmen çemberi terk etmezse oyuncu 1 puan kazanır.

- **3 Puan:** 1, 2, 3 ve 4 numaralı hedeflerde, hedef top ve atış topunun birlikte çemberden çıkması halinde (2 ve 4 numaralı hedeflerde Atılan topun hedefi vurmadan önce düştüğü yer engel Top'un / Misket'in hizasından sonra olmalıdır.)



5 numaralı hedefde misketin vurulması ancak çemberden çıkmaması halinde atış 3 puan olarak değerlendirilir.

2, 3 ve 4 numaralı hedeflerde engel top ya da miskete temas olmamalıdır.

- **5 Puan:** Karo (vurulan hedefin çemberi terk edip, atış topunun çemberde kalması hali) durumunda atış 5 puan olarak değerlendirilir. (2 ve 4 numaralı hedeflerde Atılan topun hedefi vurmadan önce düştüğü yer engel Top'un / Misket'in hizasından sonra olmalıdır.)

2, 3 ve 4 numaralı hedeflerde engel top ya da miskete temas olmamalıdır.

Yapılan 20 atıştan toplam en fazla 100 puan alınabilir.

Madde.5- Oyunda organizasyon komitesi kaç kişinin ilk turu geçeceğini belirler. Katılımcı sayısına bağlı olarak ilk eleme iki türlü yapılabilir. Sıralama puana göre yapılır ve eşitlik halinde, eşit puanda olan oyuncular birlikte turu geçer. İlk dörde kalan oyuncular birlikte yarışır ve sırayla atar. Atış sırası en az sayı elde edenden en fazla sayı eldene doğrudur ve eşitlik olması halinde kura çekilir.

Finale kalan oyuncular finalde birlikte yarışır ve sırayla atış yaparlar.

Finalde beraberlik halinde oyuncular 7m'den her engele birer atış daha (toplam 5 atış) yaparlar ve beraberlik tekrar etmesi halinde atışlar beraberlik bozuluncaya kadar tekrarlanır.

Finale kalamayan oyuncuların her ikisi de üçüncü olur ve ödül ikisine de verilir. Lig ve diğer yarışmalarda, organizasyon komitesi eleme ve sıralama şeklini farklı olarak düzenleyebilir.

Oyuncu atış yerine geldikten sonra 30 saniye içerisinde atışını kullanmak zorundadır. Oyuncunun toplarını yerleştirmek ve toplamak antrenör ya da takım arkadaşlarının görevidir.

Herhangi bir dış etkenle oyunun iptal edilerek yarım kalması halinde, oyun tekrar oynatılırken ilk atıştan başlamalıdır.

Sahada bir hakem atışın geçerli olup olmadığını ve kaç puan olduğunu ilan eder, bir hakem oyuncunun duruşunu, çemberi ihlal edip etmediğini kontrol eder ve bir diğer hakem de sayıları da yazar.

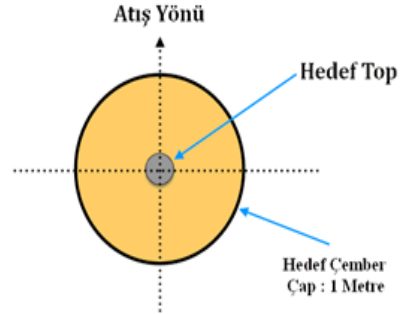
Madde.6- Atış sırası kendisine gelen oyuncu en fazla 5 dakika beklenir. Bu süreden sonra ikinci çağrı yapılır.

İlk gecikmede oyuncuya 5 ceza puanı verilir ve kazandığı sayıdan silinir.

İkinci çağrıdan itibaren 5 dakika içerisinde sahaya gelmeyen oyuncu ise diskalifiye edilir.

HEDEF 1

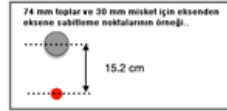
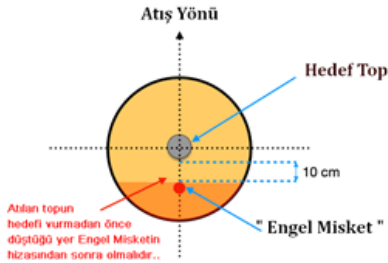
ATIŞ SONUCUNDA	PUAN
Hedef topun tamamı dairenin dışına çıkar,Atılan topun Tamamı dairenin içinde kalır.. (KARO)	5
Atılan top ve hedef top her ikisi de tamamen dairenin dışına çıkar..	3
Hedef top vuruldu ancak dairenin dışına çıkmadı..	1
Hedef top vurulmadı yada Dairenin dışına düşerek hedefi vurdu..	0



Şekil 2

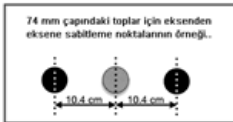
HEDEF

2



ATİŞ SONUCUNDA	PUAN
Hedef topun tamamı dairenin dışına çıkar,Atılan topun tamamı Dairenin içinde kalır.. (KARO)	5
Atılan top ve hedef top her ikisi de tamamen dairenin dışına çıkar..	3
Atılan top Hedef topa sadece dokundu yada vurduktan sonra Hedef top dairenin içinde kaldı.. Atılan top hedef topu vurduktan sonra engel miskete dokundu..	1
Hedef top vurulmadı yada Dairenin dışına düşerek hedefi vurdu.. Hedef top ile Engel Misketin 10 cm mesafesinin gerisinden vurdu..	0

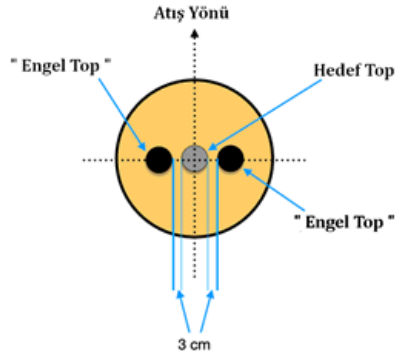
Şekil 3



HEDEF

3

ATİŞ SONUCUNDA	PUAN
Hedef topun tamamı dairenin dışına çıkar,Atılan topun tamamı Dairenin içinde kalır.. (KARO)	5
Atılan top ve hedef top her ikisi de tamamen dairenin dışına çıkar..	3
Atılan top Hedef topa sadece dokundu yada vurduktan sonra Hedef top dairenin içinde kaldı.. Atılan top hedef topu vurduktan sonra engel topa dokundu..	1
Hedef top vurulmadı yada Dairenin dışına düşerek hedefi vurdu.. Atılan top önce engel topu vurdu sonra hedef topa vurdu.. Atılan top Hedef topu vurdu Engel topa vurdu ve her iki Top Dairenin dışına çıktı..	0



Şekil 4

HEDEF

4



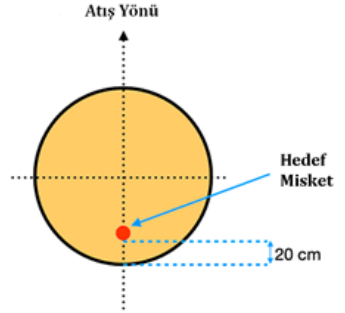
ATIŞ SONUCUNDA	PUAN
Hedef topun tamamı dairenin dışına çıkar,Atılan topun tamamı Dairenin içinde kalır.. { KARO }	5
Atılan top ve hedef top her ikisi de tamamen dairenin dışına çıkar..	3
Atılan top Hedef topa sadece dokundu yada vurduktan sonra Hedef top dairenin içinde kaldı.. Atılan top hedef topu vurduktan sonra engel topa dokundu..	1
Hedef top vurulmadı yada Dairenin dışına düşerek hedefi vurdu.. Hedef top ile Engel topun 10 cm mesafesinin gerisinden vurdu..	0

Şekil 5

HEDEF

5

ATIŞ SONUCUNDA	PUAN
Atılan topun durumuna bakılmaksızın,Hedef misketin tamamı dairenin dışına çıkar..	5
Atılan topun durumuna bakılmaksızın,Hedef misketin tamamı dairenin içinde kalır..	3
Atılan topun hedef misketi vuramaması yada Atılan topun Dairenin dışına düşerek hedef misketi vurması..	0



Şekil 6



OKULLAR İÇİN PETANK

Pratik Bilgiler ve Öneriler

Petank okul yarışmalarında, Minikler, Yıldızlar ve Gençler kategorilerinde oynanmaktadır.

Petank oyunu, teke tek, çiftler veya üçlü takımlar halinde oynanır. Okul sporlarında üçlü takımlar yarışmaları düzenlenmektedir ve 4. oyuncu yedek oyuncu olarak takımda yer alır. Bir müsabaka esnasında sadece 1 kere oyuncu değişikliği yapılabilir.

Takım oyunlarında her oyuncu 2'şer olmak üzere bir takım 6 top kullanır.

Oyun için her iki takımın da 6'şar topu bulunmalı ve 1 adet misket (küçük hedef top) bulunmalıdır.

Oyun 4 m x 15 m ölçülerinde saha içerisinde oynanır. Saha ölçüleri saha kenarına çekilecek ince bir iple belirlenebilir. Saha zemini küçük çakıllı kum veya toprak saha olmalıdır. Sahanın çok pürüzsüz ve düzgün olması veya kum havuzu olması iyi değildir. Topun saha yüzeyinde gömülmemesi veya kolaylıkla yuvarlanıp gitmemesi gerekir. İdeal saha için, toprak, beton veya asfalt üzerine 1 cm'den daha az olmak üzere çakıllı kum serilebilir. Kumun fazla olması topların gömülmesine, çok az olması ise saha içinde kalmamasına neden olacaktır.

Oyunda takımlardan biri kur'a ile oyunu başlatma hakkı elde eder.

Oyun 50 cm çapındaki çember içerisinden oynanır. Çember yok ise, oyuncular tahmini olarak 50 cm'lik bir çember çizebilirler. Çember, herhangi bir engelden en az 1 metre uzaklıkta, kullanılan diğer bir çember veya misketten en az 1,5 metre uzaklıkta olmalıdır.

Oyuncu çember içerisinden topu atarken her iki ayağın da çemberin içerisinde olması ve atış esnasında her iki ayağın da yerle temas etmesi zorunludur. Oyuncunun oynadığı top yere düşünceye kadar ayakların yerle teması devam etmelidir. Aksi durumlarda atılan top geçersiz olur ve iptal edilir. Oyuncunun atış esnasında parmak uçlarına yükselmesi yasak değildir.



Top atışı backhand (bekend) tekniği ile yapılır. Atış yapılırken avuç içi yere bakmalıdır. Avuç içi yukarı bakacak şekilde (forehand) atış yapmak yasaktır.

Oyuncu atışını yaparken rakip takım oyuncularının oyuncu ile misket arasında durması yasaktır. Rakip takım oyuncuları ya oynayan oyuncunun arkasında, ya da misketin arkasında ve saha kenarlarında beklemelidir. Oyuncu oynarken rakiplerin saha içerisinde hareket etmemesi gerekir.

Oyunu başlatan takım ilk olarak misket atışı yapar. Geçerli misket, Miniklerde 4m ile 8m arasında, Yıldızlarda 5m ile 9m arasında ve Gençlerde ise 6m ile 10m arasında uzaklıkta olmalıdır. Daha kısa veya uzun misket atışları geçersiz olur, Geçersiz misket atışı yapıldığında rakip misketi istediği yere koyar.

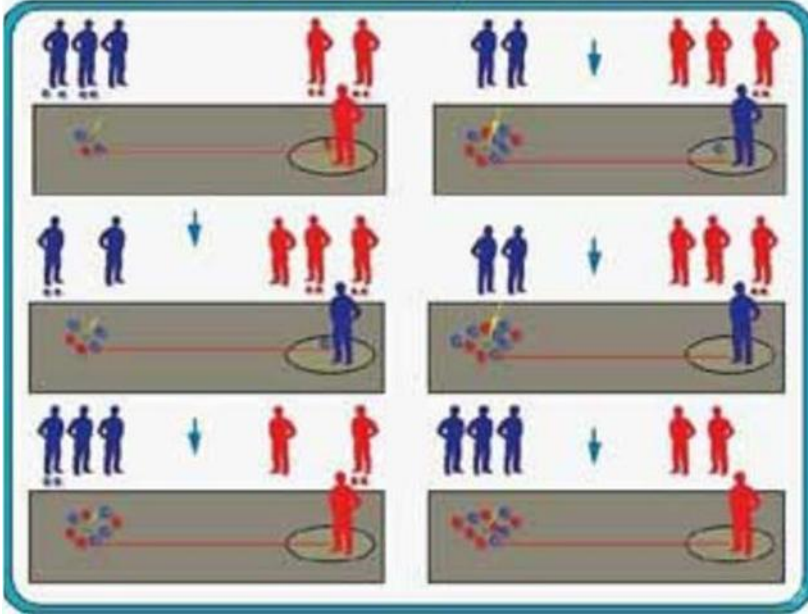
Geçerli misket atışından sonra misket atışını yapan takım ilk topunu oynar. Sonrasında rakip takım topunu oynar ve miskete daha yakın olmaya çalışır. Miskete hangi takım daha yakınsa, diğer takımın oynaması gerekir. Bu durum takımlar tüm toplarını tamamlayıncaya kadar devam eder. Bir takımın topları bittiğinde diğer takımın 1'den fazla topu kalmışsa, tüm toplarını ardı ardına kullanır. Takımlar yaklaşma atışı da vurma atışı da yapabilir.

Sayı her iki takım tüm toplarını kullandığında sayılır. Tüm toplar kullanıldıktan sonra, miskete hangi takım yakınsa o takım sayı kazanır. Bu takım, rakip takımın miskete en yakın topundan daha yakın kaç topu varsa, o kadar sayı kazanır.

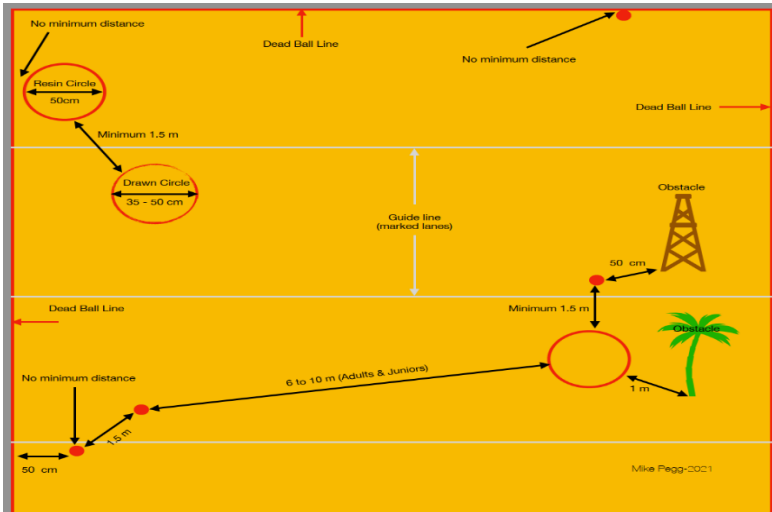
Birinci el bittikten sonra, sonraki el sahanın karşı tarafından başlanarak oynanır. Çember misketin kaldığı yere konulmalıdır. Misket atışını sayı kazanan takım yapmalıdır.

Müsabaka süre sınırı ile oynanınca belirtilen süre bittiğinde skor müsabaka skoru olarak belirlenir. Sürenin bitiminden sonra ilave 1 veya 2 el oynanması kuralı varsa, süre bittikten sonra bu eller oynanır ve skor müsabaka skoru olur. Süreli veya süresiz müsabakalarda bitme sayısı 13'dür. Takımlardan birisi 13 sayıya ulaştığında müsabaka tamamlanmış olur.

Petank'ta oyun sırası



Misket ve çemberin konumlanması





PETANK



NOTLAR

[illegible]



PETANK



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....