

# PÉTANQUE 1988 e.V.

## GROSS-ZIMMERN

### Vorwort

Der Pétanque Verein 1988 e.V. Groß-Zimmern blickt auf eine über drei Jahrzehnte währende Geschichte zurück, die geprägt ist von sportlicher Leidenschaft, Gemeinschafts-sinn und der Liebe zum französischen Kugelspiel.

Seit seiner Gründung am 17. Juli 1988 hat sich der Verein zu einer festen Größe im sportlichen und gesellschaftlichen Leben Groß-Zimmerns entwickelt.

### Unser Verein steht für Offenheit und Miteinander:

Ob Anfänger oder erfahrener Spieler – bei uns ist jeder willkommen. Mit regelmäßigen Trainingszeiten, geselligen Turnieren und einem offenen Vereinsleben fördern wir nicht nur den sportlichen Wettbewerb, sondern auch das freundschaftliche Miteinander. Besonders stolz sind wir auf unsere Teilnahme an regionalen Turnieren und die stetig wachsende Begeisterung für unseren Sport in der Gemeinde.

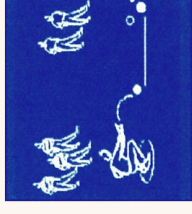
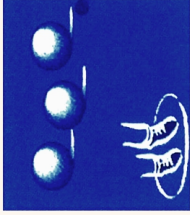
Der Vereinsplatz in der Bahnstraße – gegenüber der Eis-diele Gelatiomo ist nicht nur ein Ort des Spiels, sondern auch ein Treffpunkt für Jung und Alt, für Einheimische und Gäste. Hier wird nicht nur Pétanque gespielt, sondern auch Gemeinschaft gelebt.

**Wir danken allen Mitgliedern, Unterstützern und Freunden des Vereins, die mit ihrem Engagement und ihrer Begeisterung dazu beitragen, dass der Pétanque Verein 1988 e.V. Groß-Zimmern auch in Zukunft ein lebendiger und einladender Ort bleibt.**

## PÉTANQUE - Wie es funktioniert

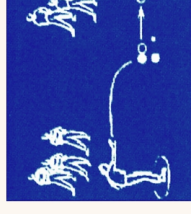
### Die Kugel

Es wird mit Stahlkugeln (min. 650g/max. 800g) gespielt. Außerdem mit einer kleinen Zielkugel (üblicherweise) aus Holz. Es wird aus einem Kreis (Abwurfkreis) heraus gespielt, der am Boden gezeichnet wurde.



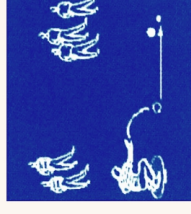
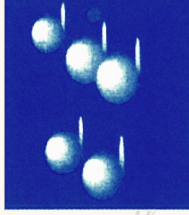
### Die Spiel-Formation

Triplette: 3 gegen 3 / 2 Kugeln pro Person  
Doublette: 2 gegen 2 / 3 Kugeln pro Person  
Tête-à-tête: 1 gegen 1 / 3 Kugeln je Person



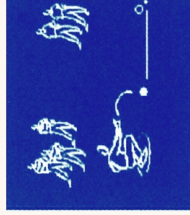
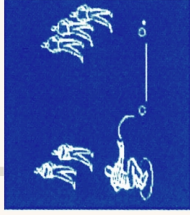
### Die Spielidee

Es geht darum, näher an das Ziel (Zielkugel) zu kommen als der Gegner.



### Der Anwurf

Ein Spieler des ersten Teams (ausgelost durch Münzwurf) zeichnet den ersten Abwurfkreis. Er wirft die Zielkugel (Schweinchen) und dann wirft der Spieler dieses Teams die erste Kugel.



Anschließend betritt ein Spieler des zweiten Teams den Kreis und versucht, näher an die Zielkugel zu kommen, als die erste Kugel des Gegners.

### Der Leger

Der Leger ist derjenige in einem Team, der näher zu legen versucht.

### Der Schiëßer

Der Schiëßer versucht, die gut gelegte Kugel des Gegners wegzuschießen

### Der weitere Verlauf

Wenn Team 2 näher zum Schweinchen gekommen ist, ist Team 1 wieder an der Reihe. Falls Team 2 es nicht schafft, näher als die beste Kugel von Team 1 zu kommen, muss Team 2 weitere Kugeln werfen.

Hat Team 1 alle Kugeln geworfen, kann/muss Team 2 alle seine Kugeln ins Spiel bringen.

### Das Ende einer Aufnahme

Gewonnen wird eine Aufnahme mit so vielen Punkten, wie Kugeln eines Teams näher zur Zielkugel liegen, wie die beste des Gegners. Der Gewinner der Aufnahme wirft wieder das Schweinchen.

