




■ BOULE-SET



 **Boule-Set**
 Bedienungsanleitung


 **Set de pétanque**
 Mode d'emploi

 **Set bocce**
 Istruzioni per l'uso

 **Jeu de boules set**
Gebruiksaanwijzing

DE BOULE-SET 2

AT

CH

Lesen Sie die Bedienungsanleitung vor der ersten Verwendung aufmerksam durch und heben Sie diese für den späteren Gebrauch auf. Händigen Sie bei Weitergabe des Gerätes an Dritte auch die Anleitung aus.

FR SET DE PÉTANQUE 3

CH

Lisez attentivement le mode d'emploi avant le premier usage et conservez-le en vue d'un usage ultérieur. Lors du transfert de l'appareil à une tierce personne, remettez-lui également le mode d'emploi.

IT SET BOCCE 4

CH

Leggere attentamente le istruzioni per l'uso prima del primo utilizzo e conservarle per il successivo impiego. In caso di cessione dell'apparecchio a terzi, consegnare anche il manuale di istruzioni.

NL JEU DE BOULES SET 5

Lees de gebruiksaanwijzing voor het eerste gebruik aandachtig door en bewaar deze om later na te kunnen slaan. Als u het apparaat van de hand doet, geef dan ook de handleiding mee.

BOULE-SET KH 4242

Das Boule-Set besteht aus 6 Kugeln, einer Zielkugel aus Holz, einer Distanzsnur und der praktischen Aufbewahrungstasche.

Es kann grundsätzlich auf jedem Untergrund gespielt werden. Besonders geeignet sind Ascheplätze, wie sie z. B. in Parkanlagen zu finden sind. Der Untergrund sollte nicht zu hart, aber auch nicht zu weich sein. Unebenheiten machen das Spiel interessant und anspruchsvoll.

Spieltechnik

Grundsätzlich gibt es zwei Arten die Kugel zu spielen, indem man sie entweder „legt“ oder „schießt“.

Beim Legen versucht man die Kugel möglichst nah an der Zielkugel zu platzieren.

Beim Schießen versucht man mit einem gezielten Wurf die gegnerische Kugel von der Zielkugel zu entfernen.

Beim Legen und beim Schießen sollten Sie auf die richtige Handhaltung achten. Man wirft mit der nach unten gewandten Handfläche. Dadurch bekommt die Kugel einen gewissen Rückdrall. Wenn Sie den Dreh raus haben, können Sie so die Kugel manipulieren, wie es Bodenbeschaffenheit und Spielsituation verlangen.

Die Spiel-Formationen

Boule kann in folgenden Formationen gespielt werden:

- Tête á tête = 2 Einzelspieler mit jeweils 3 Kugeln.
- Doublette = 2 Mannschaften mit jeweils 2 Spielern.
Jeder Spieler hat 3 Kugeln
(zweites Boule-Set wird benötigt).
- Triplette = 2 Mannschaften mit jeweils 3 Spielern.
Jeder Spieler hat 2 Kugeln
(zweites Boule-Set wird benötigt).

Das Spiel-Prinzip

Der Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft beginnt. Ein Spieler dieser Mannschaft zieht auf dem Boden einen Kreis von ca. 35-50 cm Durchmesser. Der Spieler stellt sich in den Kreis und wirft die Zielkugel auf eine Entfernung von 6-10 m. Die Zielkugel sollte mind. 1 m Abstand von Hindernissen, wie z. B. Bäumen, Mauern, etc. haben.

Anschließend versucht ein Spieler dieser Mannschaft eine Kugel so nah wie möglich an der Zielkugel zu platzieren. Beim Wurf müssen die Füße des Spielers innerhalb des Kreises sein und Bodenkontakt behalten, bis die gespielte Kugel den Boden berührt.

Nun wechselt das Wurfrecht an die andere Mannschaft und zwar so lange, bis eine ihrer Kugeln näher an der Zielkugel liegt oder alle Kugeln der Mannschaft gespielt sind. Innerhalb der Mannschaft kann die Spielerreihenfolge beliebig gewechselt werden.

Danach ist die andere Mannschaft wieder an der Reihe, usw.

Man darf die Kugeln des Gegners auch „wegschießen“.

Beispiel: Mannschaft A hat eine Kugel sehr nah an der Zielkugel gelegt. Mannschaft B schießt nun diese Kugel weg und hat so die Möglichkeit, sich ggf. mit der nächsten Kugel näher an der Zielkugel zu platzieren als Mannschaft A.

Die Lage der Zielkugel kann und darf sich während des Spiels durch Kugelkontakt verändern. Sie muss allerdings immer für alle Spieler sichtbar sein und darf nicht näher als 3 m und nicht weiter entfernt als 20 m vom Wurfkreis liegen. Prallt die Zielkugel gegen ein Hindernis, muss der Durchgang neu begonnen werden. Die Mannschaft, die den Münzwurf für sich entschieden hat, beginnt erneut.

Erst wenn alle Kugeln gespielt sind, werden die Punkte gezählt. Die Mannschaft, die der Zielkugel am nächsten liegt, erhält einen Punkt. Hat die Mannschaft sogar zwei oder mehr Kugeln näher an der Zielkugel platziert, erhält sie zwei oder mehr Punkte.

In einem Durchgang kann nur eine Mannschaft punkten. Es können also beim Doublette und Triplette theoretisch bis zu sechs Punkte pro Durchgang erzielt werden.

Die Mannschaft, die im letzten Durchgang gepunktet hat, zieht an der Stelle wo die Zielkugel gelegen hat einen neuen Wurfkreis und ein neuer Durchgang beginnt.

Gewonnen hat die Mannschaft, welche zuerst 13 Punkte erreicht hat.

Importeur / Service

KOMPERNASS GMBH
BURGSTRASSE 21
44867 BOCHUM
www.kompernass.com

SET DE PÉTANQUE KH 4242

Le set de pétanque se compose de 6 boules, d'un cochonnet en bois, d'une ficelle de mesure et d'un sac de rangement pratique.

Ce set peut servir à jouer sur quasiment tous les supports. Toutefois, les surfaces en terre battue, telles qu'on les trouve dans les parcs, sont particulièrement adaptées. La surface ne devrait pas être trop dure, mais pas trop tendre non plus. Les inégalités du terrain rendent le jeu intéressant et exigeant.

Technique de jeu

Il existe fondamentalement deux manières de jouer aux boules, en "pointant" ou en "tirant".

Le joueur qui pointe cherche à lancer la boule le plus près possible du cochonnet.

Celui qui tire, en revanche, tente par un lancer ciblé d'éloigner la boule adverse du cochonnet. Assurez-vous de tenir la main dans une bonne position au moment de pointer et de tirer. La boule est lancée avec la paume tournée vers le bas. La boule bénéficie ainsi d'une chute "plombée". Dès que vous réussirez ce lancer, vous pourrez manipuler cette boule en fonction des exigences de la nature du sol et de la situation de jeu.

Les formations de jeu

La pétanque peut être jouée dans les formations suivantes :

Tête-à-tête = 2 joueurs individuels avec respectivement 3 boules.

Doublette = 2 équipes avec chacune resp. 2 joueurs. 3 boules pour chaque joueur (deuxième set de pétanque requis).

Triplette = 2 équipes avec chacune resp. 3 joueurs. 2 boules pour chaque joueur (deuxième set de pétanque requis).

Le principe du jeu

Le choix de l'équipe qui commence est tiré au sort à pile ou face. Un joueur de cette équipe dessine sur le sol un cercle d'un diamètre d'env. 35-50 cm.

Le joueur se place dans le cercle et lance le cochonnet sur une distance d'env. 6-10 m.

Le cochonnet devrait afficher une distance d'au moins 1 m d'obstacles tels que des arbres, murs, etc.

Ensuite, un joueur de cette équipe tente de placer une boule aussi près que possible du cochonnet. Lors du lancer, les pieds du joueur doivent se trouver à l'intérieur du cercle et maintenir le contact au sol, jusqu'à ce que la boule lancée touche le sol.

A présent, le droit de tir passe à l'autre équipe et ce jusqu'à ce que l'une de ses boules soit plus proche du cochonnet ou que toutes les boules de l'équipe aient été tirées. Au sein de l'équipe, l'ordre de jeu des joueurs n'est pas figé et peut être modifié sans problèmes.

Ensuite, c'est à nouveau au tour de l'autre équipe, etc. D'ailleurs, vous êtes autorisé à "chasser" les boules de l'adversaire.

Exemple : l'équipe A a placé une boule très près du cochonnet. L'équipe B réussit maintenant à se débarrasser de cette boule en se donnant ainsi l'opportunité, avec la prochaine boule, de se placer plus près du cochonnet que l'équipe A.

L'emplacement du cochonnet peut changer au cours du jeu par le contact entre les boules et les règles du jeu le prévoit. Il doit toutefois toujours rester visible pour tous les joueurs et ne doit pas se trouver à plus de 3 m et plus loin que 20 m du cercle de tir. Si le cochonnet heurte un obstacle, il faut recommencer la partie. L'équipe qui avait gagné au tirage au sort à pile ou face doit recommencer. Les points ne sont comptés qu'à partir du moment où toutes les boules ont été jouées. L'équipe qui est la plus proche du cochonnet, marque un point.

Si l'équipe a réussi à placer deux voire plus de boules plus près du cochonnet, elle marque deux points, voire plus.

Au cours d'une partie, seule une équipe peut marquer des points. Au cours d'une partie en doublette et triplette, en théorie, jusqu'à six points peuvent être marqués.

L'équipe qui a marqué au cours de la dernière partie, dessine un nouveau cercle de tir à l'emplacement où le cochonnet se trouvait précédemment et une nouvelle partie peut commencer.

C'est l'équipe qui, la première, a marqué 13 points qui a gagné.

Importateur / service après-vente

KOMPERNASS GMBH
BURGSTRASSE 21
44867 BOCHUM, GERMANY
www.kompernass.com

SET BOCCE KH 4242

Il set di bocce consiste di 6 bocce, un boccino di legno, un corda distanziatrice e una pratica custodia. Il gioco può essere eseguito su qualsiasi superficie. Sono particolarmente indicate le piazzole come quelle che si trovano nei parcheggi. La superficie non dev'essere troppo dura ma neanche troppo morbida. Le irregolarità rendono il gioco interessante e divertente.

Tecnica di gioco

Ci sono due modi fondamentali per giocare a bocce, piazzando la boccia o lanciandola per spostare le altre.

Nel primo caso si cerca di collocare la boccia il più possibile vicino al boccino.

Nel secondo caso si tenta di lanciare la boccia in modo da colpire quella dell'avversario e allontanarla dal boccino.

In entrambi i casi è necessario tenere conto della posizione corretta della mano durante il lancio.

Il lancio avviene con il palmo della mano rivolto verso il basso. In tal modo la boccia riceve un certo effetto di torsione all'indietro. Quando si applica la torsione è possibile manipolare la boccia in base all'aspetto del terreno e della situazione di gioco.

Le formazioni di gioco

Il gioco di bocce si può giocare con le seguenti formazioni:

Tête á tête = 2 singoli giocatori con 3 bocce per uno.

Doublette = 2 squadre con 2 giocatori per squadra.
Ogni giocatore ha 3 bocce
(è necessario un secondo set di bocce).

Triplette = 2 squadre con 3 giocatori per squadra.
Ogni giocatore ha 2 bocce
(è necessario un secondo set di bocce).

Il principio del gioco

Con il lancio di una moneta si decide quale squadra comincia. Un giocatore della squadra che comincia traccia sul terreno un cerchio di circa 35-50 cm di diametro.

Il giocatore entra nel cerchio e lancia il boccino a una distanza di 6-10 m.

Il boccino dev'essere ad almeno 1 metro di distanza da ostacoli come ad es. alberi, muri, ecc.

Infine il giocatore della squadra di turno cercherà di piazzare una boccia il più possibile vicino al boccino. Nell'esecuzione del lancio, i piedi del giocatore devono trovarsi all'interno del cerchio e a contatto con il suolo, fino a quando la boccia giocata non tocca il suolo.

A questo punto il turno passa all'altra squadra, fino a quando la loro boccia non è la più vicina al boccino o tutte le bocce della squadra sono state giocate. Nell'ambito della squadra è possibile decidere a piacere chi effettuerà il tiro.

Quindi sarà nuovamente il turno dell'altra squadra, ecc.

È possibile anche cercare di lanciare via le bocce degli avversari.

Esempio: la squadra A ha lanciato una boccia posizionandola molto vicino al boccino. La squadra B lancia via quella boccia e ha la possibilità di piazzarsi vicino al boccino con il tiro successivo, migliorando la propria posizione rispetto alla squadra A.

La posizione del boccino può cambiare a causa del contatto con le altre bocce nel corso del gioco. Esso deve tuttavia essere sempre visibile per tutti i giocatori, e non trovarsi mai a meno di 3 m o a più di 20 m dal cerchio di lancio. Se il boccino urta contro un ostacolo, è necessario ricominciare il turno. Ricomincerà la squadra indicata dal lancio della moneta.

Solo quando sono state giocate tutte le bocce si possono contare i punti. La squadra che ha la boccia più vicina al boccino riceve un punto. La squadra che ha più bocce vicino al boccino riceve un punto per ognuna di esse.

Nel corso di un turno, solo una squadra può raccogliere punti. Nel gioco Doublette e Triplette si può teoricamente arrivare a sei punti per turno.

La squadra che ha segnato punti nell'ultimo turno, tratterà un nuovo cerchio di lancio dal punto in cui ha collocato il boccino e così avrà inizio un nuovo turno di gioco.

Vince la squadra che per prima raggiunge i 13 punti.

Importatore / Assistenza

KOMPERNASS GMBH
BURGSTRASSE 21
44867 BOCHUM, GERMANY
www.kompernass.com

JEU DE BOULES SET KH 4242

De jeu de boules set bestaat uit 6 ballen, een houten but, een afstandskoord en een handige draagtas. Het kan in principe op iedere ondergrond worden gespeeld. Vooral geschikt zijn gravelbanen, zoals deze bijv. in parken aanwezig zijn. De ondergrond moet niet te hard, maar ook niet te zacht zijn. Oneffenheden maken het spel interessant en uitdagend.

Speltechniek

In principe zijn er twee manieren om de ballen te spelen, doordat men deze ofwel „legt“ ofwel „schiet“.

Bij het leggen probeert men de ballen zo dicht mogelijk bij de but te plaatsen.

Bij het schieten probeert men met een gerichte worp de ballen van de tegenstander van de but te verwijderen.

Bij het leggen en bij het schieten moet u op de juiste houding van de hand letten. Men gooit met de handpalm naar onderen gericht. Daardoor krijgt de bal een bepaalde achterwaartse draaiing. Als u de slag te pakken heeft, kunt u de ballen zo manipuleren, zoals de bodemgesteldheid en speelsituatie vereisen.

De spel-formaties

Jeu de boules kan in volgende formaties worden gespeeld:

Tête á tête = 2 enkele spelers met telkens 3 ballen.

Doublette = 2 teams met telkens 2 spelers.
Iedere speler heeft 3 ballen
(tweede jeu de boules set is nodig).

Triplette = 2 teams met telkens 3 spelers.
Iedere speler heeft 2 ballen
(tweede jeu de boules set is nodig).

Het spelprincipe

Door het opgooien van een munt wordt bepaald, welk team begint. Een speler van dit team trekt op de grond een cirkel van ca. 35-50 cm diameter. De speler gaat in de cirkel staan en werpt de but op een afstand van 6-10 m.

De but moet tenminste 1 m afstand hebben ten opzichte van hindernissen, zoals bijv. bomen, muren, etc.

Vervolgens probeert een speler van dit team een bal zo dicht mogelijk bij de but te plaatsen. Bij de worp moeten de voeten van de speler binnen de cirkel zijn en contact met de grond houden, totdat de gespeelde bal de grond raakt.

Nu gaat het recht om te werpen over op het andere team en wel zo lang, totdat één van hun ballen dicht bij de but ligt, of alle ballen van het team zijn gespeeld. Binnen het team kan de volgorde van de spelers willekeurig worden gewisseld. Daarna is het andere team weer aan de beurt, etc. Men mag de ballen van de tegenstander ook „wegschieten“.

Voorbeeld: team A heeft een bal heel dicht bij de but gelegd. Team B schiet deze bal weg en heeft zo de mogelijkheid om zichzelf in voorkomend geval met de volgende bal dicht bij de but te plaatsen dan team A.

De ligging van de but kan en mag tijdens het spel door balcontact veranderen. Zij moet echter altijd voor alle spelers zichtbaar zijn en mag niet dichterbij dan 3 m en niet verder dan 20 m van de werpcirkel liggen. Stoot de but tegen een hindernis, moet de ronde opnieuw worden begonnen. Het team, dat door het opgooien van de munt in zijn voordeel heeft beslist, begint opnieuw.

Pas als alle ballen zijn gespeeld, worden de punten geteld. Het team, dat het dichtst bij de but ligt, krijgt een punt. Heeft het team zelfs twee of meer ballen dicht bij de but geplaatst, krijgt het twee of meer punten.

In een ronde kan maar één team punten scoren. Bij doublette en triplette kunnen er theoretisch tot wel zes punten per ronde worden behaald.

Het team, dat in de laatste ronde heeft gescoord, trekt op de plek waar de but heeft gelegen een nieuwe werpcirkel en een nieuwe ronde begint. Gewonnen heeft het team, dat het eerst 13 punten heeft behaald.

Importeur / Service

KOMPERNASS GMBH
BURGSTRASSE 21
44867 BOCHUM, GERMANY
www.kompernass.com