

POLE DO GRY W BULE

BULE

Bule to tradycyjna francuska gra o charakterze towarzyskim znana na całym świecie, która zyskuje na popularności miłośników aktywności na świeżym powietrzu.

Boule, pétanque, bule, petanka. Wszystkie cztery wymienione terminy odnoszą się do tej samej aktywności – niezwykle popularnej gry towarzyskiej. Ta gra to nie tylko pretekst do spędzania czasu na świeżym powietrzu, ale także świetna rozrywka dla osób w każdym wieku.

ZASADY GRY W BULE:

1. Gra polega na rzucaniu z wyznaczonego miejsca metalowymi kulami (tzw. bulami) jak najbliżej celu, w kierunku małej drewnianej lub plastikowej kulki o średnicy 30 mm, zwanej „świnką”.
2. Gra odbywa się na pozbawionym trawy placu, zwanym bulodromem.
3. Partię rozgrywa się w jednym z trzech możliwych składów:
 - single – jeden zawodnik gra przeciwko drugiemu, każdy ma po 3 bule;
 - dublety – grają przeciwko sobie 2 dwuosobowe zespoły, każdy gracz ma 3 bule;
 - triplety – grają przeciwko sobie 2 trzyosobowe zespoły, każdy gracz ma 2 bule.
4. Każda partia składa się z kilku rozgrywek.
5. Rozpoczynający zespół wybiera się przez rzut monetą.
6. Jeden z zawodników rysuje na ziemi okrąg o średnicy ok. 50 cm, z którego zawodnicy rzucać będą kulami.
7. Obie nogi rzucającego zawodnika muszą być razem w okręgu do czasu aż rzucona kula zatrzyma się.
8. Grę rozpoczyna zawodnik wylosowanej drużyny przez rzut tzw. „świnki” na odległość między 6 a 10 m od koła i następnie wykonuje rzut bulą jak najbliżej świnki.
9. Następnie zawodnik drugiej drużyny rzuca swoje kule.
10. W danej rozgrywce każdy gracz rzucający kulą ma do wyboru trzy możliwości:
 - albo celuje jak najbliżej „świnki”;
 - albo w kulę przeciwnika, próbując ją od „świnki” odsunąć;
 - albo stara się przesunąć samą „świnkę” tak, by oddalić ją od kuli przeciwnika.

11. Jeżeli kula zawodnika drugiej drużyny znajdzie się bliżej celu niż kula zawodnika pierwszej drużyny to następuje zmiana i rzucają zawodnicy drużyny pierwszej i tak aż do rzucenia wszystkich kul w rundzie pierwszej. Rzuca zawsze zawodnik drużyny, której kula aktualnie nie punktuje (nie znajduje się najbliżej „świnki”).
12. Rzuty wykonuje się do skutku, to znaczy do postawienia kuli bliżej świnki bądź do wyczerpania się wszystkich kul. Jeżeli jedna drużyna nie ma już kul, druga drużyna rozgrywa wszystkie kule, które jej pozostały.
13. Po wyrzuceniu wszystkich kul gracze podliczają punkty. Tylko jedna drużyna zdobywa punkty w każdej z rund. Drużyna wygrywająca otrzymuje tyle punktów ile jej kul znajduje się bliżej „świnki” od najlepszej kuli przegranej drużyny. Najniższy możliwy wynik rozgrywki to 1 punkt (bądź 0 w przypadku remisu), najwyższy w przypadku gry drużynowej - 6 punktów, przy singlach - 3 punkty.
14. Zawodnik zwycięskiej drużyny rzuca „świnką” rozpoczynając następną rundę.
15. Gra się do momentu zdobycia przez jedną z drużyn 13 punktów.

PRZYJEMNEJ ZABAWY

- [Udostępnij](#)
- [Drukuj](#)
- [PDF](#)