REGULAMIN MIĘDZYPOKOLENIOWEGO TURNIEJU GRY W BULE

1. Gra będzie miała charakter dubletu (w zespołach 2-osobowych, każdy gracz ma 3 bule) lub tripletu (w zespołach 3-osobowych, każdy gracz ma 2 bule).
2. Zgłoszenia do turnieju będą przyjmowane poprzez zapisy indywidualne przed rozpoczęciem turnieju (maksymalna liczba uczestników 24 osoby).
3. Gra toczyć się będzie do 2 wygranych rund. W przypadku remisu pomiędzy drużynami o zwycięstwie zdecyduje dogrywka.
4. Rozgrywki będą miały charakter systemu „każdy z każdym".
5. Nie ma ograniczenia wiekowego.
6. W grze wykorzystuje się: zestaw kul (bul), mniejszą, drewnianą kulę tzw. „świnkę", miarkę do mierzenia odległości.
7. Przed rozpoczęciem gry losowo należy ustalić, która drużyna ma prawo wyznaczyć cel, czyli wyrzucić „świnkę".
8. „Świnka" musi być wyrzucona na odległość od 6-10 metrów.
9. Gracz rzucający „świnką" ma prawo do trzech prób. Jeśli nie uda mu się umieścić „świnki" zgodnie z przepisami, rzut „świnką" przechodzi na przeciwników, co nie pozbawia jednak pierwszeństwa rzutów we właściwej grze.
10. Gdy „świnka" znajdzie się już na właściwym miejscu, nie wolno poprawiać ani zmienić terenu boiska, wolno jedynie wyrównywać zagłębienia powstałe w wyniku rzucania kulami.
11. Zwycięzca losowania wybiera też miejsce wykonywania rzutów, rysując okręg o średnicy od 35 do 50 cm, który musi znajdować się 1 m od najbliższej przeszkody fizycznej.
12. Z narysowanego okręgu zawodnicy – ruchem zwrotnym – rzucają kulę, nie odrywając stóp. Nie wolno nadeptywać na linię i dotykać ziemi tak długo, aż rzucona kula spadnie na ziemię.
13. Grę rozpoczyna zawodnik drużyny, która rzuciła „świnkę", próbując umieścić swoją kulę jak najbliżej niej. Następnie rzuca zawodnik drużyny przeciwnej, wyrzucając swoją pierwszą kulę.
14. Decydujące znaczenie ma to, czyja kula znajduje się najbliżej „świnki". Każdy następny rzut wykonywany jest przez zawodnika drużyny, której kula znajduje się dalej od świnki niż kula przeciwnika.
15. Rzuty wykonuje się do skutku, to znaczy do umieszczenia kuli bliżej „świnki", bądź do wyczerpania wszystkich kul. Jeżeli jedna drużyna nie ma już kul, druga drużyna rozgrywa wszystkie kule, które jej pozostały.
16. Rzucający kulą ma do wyboru trzy możliwości: 1) albo celuje jak najbliżej świnki; 2) albo w kulę przeciwprzeciwnika, próbując ją od „świnki" odsunąć; 3) albo stara się przesunąć samą „świnkę" tak, aby oddalić ją od kuli przeciwnika
17. Jeżeli podczas gry „świnka" zostanie wybita poza wyznaczone boisko, należy rozpocząć grę od nowa, pozostawiając aktualną punktację.
18. Jeżeli „świnka" zostanie przesunięta, ale pozostaje nadal w wyznaczonym boisku, należy grać dalej na tych samych zasadach (rzuca drużyna, której kula jest dalej od „świnki").
19. Po wyrzuceniu wszystkich kul obu drużyn następuje koniec pierwszej rozgrywki. Punkty zdobywa tylko ta drużyna, która ma więcej kul bliżej „świnki".
20. Punkty przyznawane są za każdą kulę umieszczoną bliżej „świnki" niż najbliższa „świnki" kula przeciwnika. Jedna kula to jeden punkt.
21. W celu określenia dokładnej odległości wykorzystuje się specjalną miarkę do mierzenia.
22. W kolejnych rundach rzut „świnką" przysługuje drużynie, która zdobyła punkty poprzednio.
23. W trakcie gry nie wolno wchodzić na boisko i należy zachować szczególną ostrożność.
24. Każda runda składa się z kilku rozgrywek (okresu od wyrzucenia „świnki" do wyrzucenia przez graczy ostatniej kuli.)
25. W danej rozgrywce każdy gracz stara się umieścić swoją kulę jak najbliżej „świnki" lub wybić stojące najbliżej świnki „kule" przeciwnika.
26. Rzuca zawsze zawodnik drużyny, której kula aktualnie nie punktuje, czyli nie znajduje się najbliżej świnki.
27. Zwycięzca rysuje nowy okrąg w miejscu, w którym była „świnka", po czym rozpoczyna następną rozgrywkę.

Dom Kultury w Tuchowie
ul. Chopina 10 33-170 Tuchów
tuchowkultura@interia.pl www.dk.tuchow.pl
tel. 14 6525 436
NIP 873-21-58-118 REGON 850341148