

Zasady gry w bule

Rozgrywki odbywają się na pozbawionym trawy placu np. na utwardzonym żwirze. Wymiary boiska dla gry turniejowej to min. 15m x 4 m, ale przy grze rekreacyjnej wymiary te mogą być zbliżone. Gra polega na rzucaniu z wytyczonego okręgu metalowymi kulami (*bulami*) o średnicy od 70,5-80 mm (ciężar od 650 do 800 g) w kierunku małej drewnianej lub plastikowej kulki o średnicy 30 mm nazywanej po francusku *cochonnet*, co znaczy *prosiaczek* (w Polsce częściej używa się nazwy *świnka*).

Partię rozgrywa się w jednym z trzech możliwych składów:

- single (fr. *Tête-à-tête*) – jeden gracz przeciwko drugiemu, gracze mają po 3 bule
- dublety – w dwóch zespołach dwuosobowych, każdy gracz ma 3 bule
- triplety – w dwóch zespołach trzyosobowych, każdy gracz ma 2 bule.

Każda partia składa się z kilku rozgrywek. Rozgrzywka trwa od wyrzucenia świnki do wyrzucenia przez graczy ostatniej kuli. W danej rozgrywce każdy gracz stara się umieścić swoją bułę bliżej świnki lub wybić punktujące (stojące najbliżej świnki) bule przeciwnika. Rzuca zawsze zawodnik drużyny, której kula aktualnie nie punktuje, czyli nie znajduje się najbliżej świnki.

Po wyrzuceniu wszystkich kul gracze podliczają punkty. Zdobywa je tylko zwycięzca rozgrywki, którego kula stoi najbliżej świnki. Otrzymuje on punkt za każdą bułę umieszczoną bliżej świnki niż najbliższa śwince buła przeciwnika. Najniższy możliwy wynik rozgrywki to 1 punkt (bądź 0 w przypadku remisu), najwyższy w przypadku gry drużynowej - 6 punktów, przy singlach - 3 punkty. Zwycięzca rysuje nowe kółko w miejscu, gdzie była świnka, po czym rozpoczyna następną rozgrywkę. Partię wygrywa osoba bądź zespół, który osiągnął jako pierwszy 13 punktów.

Zasady gry

Przed rozpoczęciem gry należy ustalić (np. wylosować rzutem monetą), która drużyna ma prawo wyznaczyć cel, czyli wyrzucić małą kulkę-*świnkę* na odległość od 6 do 10 metrów. Świnka nie może upaść w odległości mniejszej niż 1m od najbliższej przeszkody fizycznej (np. ławka, krzak, murek). Gracz rzucający *świnkę* ma prawo do trzech prób, jeśli nie uda mu się umieścić świnki zgodnie z przepisami rzut *świnkę* przechodzi na przeciwników, co nie pozbawia jednak pierwszeństwa rzutów we właściwej grze. Gdy świnka znajdzie się już na właściwym miejscu, nie wolno poprawiać ani zmieniać terenu boiska. Wolno jedynie wyrównywać zagłębienia powstałe w wyniku rzucania kulami. Zwycięzca losowania wybiera też miejsce wykonywania rzutów, rysując koło o średnicy 35-50 cm. Koło musi znajdować się co najmniej 1 m od najbliższej przeszkody fizycznej. Z narysowanego koła zawodnicy rzucają kule, a w czasie rzutu obie stopy rzucającego muszą pozostawać w kręgu (nie wolno nadeptywać na linie) i dotykać ziemi tak długo, aż rzucona kula spadnie na ziemię. Grę rozpoczyna zawodnik drużyny, która rzuciła *świnkę*, próbując umieścić swoją kulę jak najbliżej niej. Następnie rzuca zawodnik drużyny przeciwnej, wyrzucając swoją pierwszą kulę. Decydujące znaczenie ma to, czyja kula znajduje się bliżej świnki. Każdy następny rzut wykonywany jest przez zawodnika lub drużynę, której kula znajduje się dalej od świnki niż kula przeciwnika. 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.

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.

Jeżeli podczas gry *świnka* zostanie wybita poza wyznaczone boisko, należy rozpocząć grę od nowa pozostawiając aktualną punktację. Jeżeli natomiast *świnka* zostanie przesunięta, ale pozostaje nadal na wyznaczonym boisku, należy grać dalej na tych samych zasadach (rzuca drużyna, której kula jest dalej od *świnki*). Po wyrzuceniu wszystkich kul obu drużyn następuje koniec pierwszej rozgrywki. Punkty zdobywa tylko ta drużyna, która ma więcej kul bliżej *świnki*. Punkty przyznawane są za każdą kulę umieszczoną bliżej *świnki*, niż najbliższa *świnki* kula przeciwnika. Jedna kula to jeden punkt. Gra się sześcioma kulami, więc w każdej rozgrywce można zdobyć sześć punktów (pod warunkiem, że nasze sześć kul jest najbliżej *świnki*). Punkty są sumowane z kolejno rozgrywanych rund. Czasami w celu rozstrzygnięcia niepewności i sporów potrzebna jest miarka do zmierzenia odległości. W kolejnych rundach rzut *świnką* przysługuje drużynie, która zdobyła punkty poprzednio. Partie wygrywa osoba bądź zespół, który osiągnął jako pierwszy 13, a rzadziej 15 punktów. Przy grze rodzinnej, towarzyskiej, treningowej nie ma żadnych limitów czasowych. Przy grach turniejowych, zawsze jest ograniczenie czasowe na jeden mecz, a ustala to zwykle organizator zawodów, bądź regulamin poszczególnych specjalnych rozgrywek typu CentopeCup. Na rundę przypada wtedy od 40 do 60 minut plus jeden wyrzut *świnką* po skończonym czasie w przypadku nie rozstrzygnięcia spotkania.