

Zasady gry w bule

W grze, oprócz zawodników, biorą udział metalowe kule oraz jedna kulka drewniana, zwana pieszczotliwie "świnką". Przeciwno sobie grają dwie drużyny.

Partię rozgrywa się w jednym z trzech możliwych składów:

- - indywidualnie w dwie osoby (single) jedna przeciw drugiej, każda osoba mająca po 3 kule;
- - w dwóch zespołach po dwie osoby (duplety) każdy, gdzie każda osoba ma po 3 kule;
- - w dwóch zespołach po trzy osoby (triplety) w każdym, gdzie każda osoba ma po 2 kule.

Przed rozpoczęciem gry należy ustalić (wylosować np. rzutem monetą), która drużyna ma prawo wyznaczyć cel, czyli wyrzucić małą drewnianą kulkę-świnkę na odległość od 6 do 10 metrów. Świnka nie może upaść w odległości mniejszej niż 1m od najbliższej przeszkody fizycznej. Gracz rzucający świnkę 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. 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, jak drzewo, mur, ławka itd, 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 i wyrzuca swoją pierwszą kulę. Teraz decydujące znaczenie ma to czyja kula znajduje się bliżej świnki. Zasada jest taka, że każdy następny rzut wykonuje zawodnik lub drużyna, 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, to druga drużyna rozgrywa wszystkie kule, które jej pozostały w grze.

Rzucający kulą ma do wyboru trzy możliwości:

- - albo celuje jak najbliżej drewnianej kulki,
- - albo w kulę przeciwnika, próbując ją od "świnki" odsunąć,
- - albo w końcu 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. Natomiast jeżeli świnka zostanie przesunięta ale pozostaje nadal na wyznaczonym boisku należy grać dalej na tych samych zasadach (rzuca drużyna której kula jest dalej od świnki).

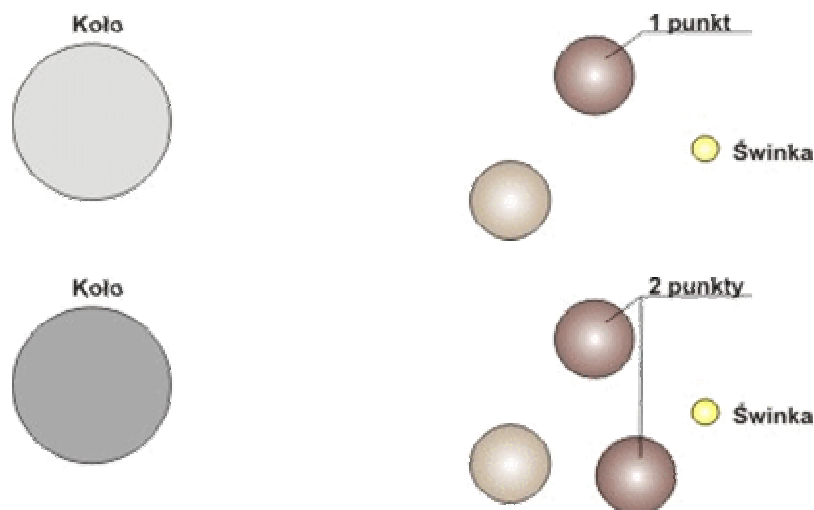
Charakter lotu i taktyka rzutów jest dowolna i obejmuje w swym nazewnictwie kilka technik:

- plomber (ubijać ziemię) - rzut tego typu polega na wysokim locie kuli w powietrzu, co gwarantuje stosunkowo dużą precyzję rzutu - kula spadając niemal pionowo, zatrzymuje się prawie w miejscu i nie toczy się na trudno przewidywalną odległość;
- rouler (toczyć się) - polega na toczeniu kuli wzdłuż boska z niskiego położenia;
- pointer (punktować, kłuć) - polega na rzucaniu kuli na kulę przeciwnika;
- boule portee (kula dosiężna) - polega na rzucie kuli tak, by znalazła się ona jak najbliżej świnki; rzut wykonywany jest łukiem w lekkim pochyleniu, z ręką wyprostowaną do przodu i z dłonią obejmującą kulę na wysokości oczu;
- tir lub tirer (strzelać) polega na wycelowaniu własną kulą w kulę przeciwnika znajdującą się najbliżej świnki w taki sposób, aby ją odrzucić a swoją kulę umieścić na jej miejscu. Jest to najbardziej widowiskowy element gry a jego precyzyjne wykonanie nosi nazwę carreau (karo) i przynosi grającym i kibicującym szczególną satysfakcję i aplauz. W grach drużynowych dobór zawodników jest taki, że zespół posiada specjalistów w zakresie poszczególnych typów rzutów.

Po wyrzuceniu wszystkich kul obu drużyn następuje koniec pierwszej rozgrywki. Punkty zdobywa tylko ta drużyna, która ma więcej kul bliżej świnki. Punkty zdobywa się za każdą kulę umieszczoną bliżej świnki, niż najbliższa świnki kula przeciwnika. Jedna kula to jeden punkt, gramy sześcioma kulami więc w każdej rozgrywce możemy maksymalnie zdobyć sześć punktów (pod warunkiem że nasze sześć kul jest najbliżej świnki)

Czasami w celu rozstrzygnięcia niepewności i sporów potrzebna jest miarka do zmierzenia odległości.

Punkty są sumowane z kolejno rozgrywanych rund.



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 pro-rodzinnej, towarzyskiej, treningowej nie ma żadnych limitów czasowych. Gramy po prostu do rozstrzygnięcia spotkania i nie zwracamy uwagi na czas. 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 wtedy przypada od 40 do 60 min plus jeden wyrzut świnką po skończonym czasie w przypadku nie rozstrzygnięcia spotkania. Gry turniejowe prowadzi oficjalnie jeden sędzia, którego orzeczenia są niepodważalne. We Francji istnieją niewielkie lokalne odmiany gry.