

RUGULAMIN

techniczny turnieju „Boule”, wliczanego do klasyfikacji indywidualnej i drużynowej
XLII Spartakiady Pracowników Grupy Azoty Zakładów Azotowych „Puławy” S.A.

- 1. ORGANIZATOR** – Ognisko TKKF „Chemik”.
- 2. CZAS I MIEJSCE** – turniej odbędzie się na boisku trawiastym w Ośrodku Wyp. w Wólce Profeckiej w dniu **25.09.2021 (sobota) od godz.10.30 zapisy od godz.10.15.**
- 3. UCZESTNICTWO** – zgodnie z Regulaminem Spartakiady.
- 4. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA** – zawody rozgrywane będą systemem pucharowym o rozstawieniu zawodników zdecyduje losowanie.(Zasady gry dostosowane na potrzeby Spartakiady)

Zasady gry w Boule:

1. W grze bierze udział dwóch zawodników. Każdy zawodnik otrzymuje 4 kule do gry.
2. W drodze losowania wyłania się zawodnika rozpoczynającego grę.
3. Zawodnicy rzucają kule stojąc przed linią rzutów. W czasie rzutu obie stopy rzucającego muszą dotykać ziemi tak długo, aż rzucona kula spadnie na ziemię
4. Zawodnik rozpoczynający grę rzuca małą drewnianą kulkę (świnkę) na odległość od 6 do 10 metrów (w przypadku rzutu na odległość większą lub mniejszą rzut należy powtórzyć) i oddaje pierwszy rzut kulą próbując umieścić ją jak najbliżej świnki.
5. Drugi zawodnik rzuca kulę próbując umieścić ją bliżej świnki niż kula przeciwnika.
6. Następny rzut wykonuje zawodnik, którego kula znajduje się dalej od świnki i swoje rzuty oddaje do chwili gdy umieści kulę bliżej niż najbliższą znajdującą się od świnki kula przeciwnika lub do wyczerpania kul, wtedy kolejkę przejmuje przeciwnik.
7. Po wyrzuceniu wszystkich kul przez obydwu zawodników następuje koniec partii. Punkty zdobywa tylko jeden zawodnik, w zależności od tego ile kul ma bliżej świnki od najbliższej kuli przeciwnika (w jednej partii możliwe jest zdobycie od 1 do 4 punktów).
8. Następną partię rozpoczyna rzutem świnki zawodnik, który wygrał partię poprzednią.
9. Mecz rozgrywa się do momentu gdy jeden z zawodników zdobędzie 11 punktów.
10. Dozwolone jest wybijanie kulą innych kul oraz świnki (gra toczy się dalej również po przekroczeniu przez świnkę lub kule linii 10 m).
11. W kwestiach spornych rozstrzyga sędzia wyznaczony przez organizatora. W przypadku gdy kule obydwu graczy w ocenie sędziego znajdują się w takiej samej odległości od świnki partia zostaje powtórzona.

5. SĘDZIOWANIE – sędziów do sędziowania wyznacza organizator.

6. PUNKTACJA – klasyfikację indywidualną ustali się po rozegraniu wszystkich spotkań na podstawie ilości wygranych spotkań, oraz zdobytych małych punktów. Do klasyfikacji drużynowej brane będą wyniki czterech najlepiej sklasyfikowanych zawodników z danej komórki org. Gdy do zawodów zgłosi się więcej niż 10 kobiet, to dla pań zostaną przeprowadzone osobne rozgrywki – w tym przypadku do klasyfikacji drużynowej będzie liczony wynik maksymalnie jednej kobiety.

7. NAGRODY – za zajęte miejsca od I do III bony podarunkowe.

Podczas zawodów obowiązuje dystans i dezynfekcja rąk.

8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE – prawo interpretacji niniejszego Regulaminu przysługuje wyłącznie organizatorowi. Ewentualne odwołania powinny spływać w terminie do 7 dni od daty ogłoszenia komunikatu końcowego.

Informujemy, że wzięcie udziału w niniejszej konkurencji Spartakiady będzie równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych dla celów związanych z organizacją i przeprowadzeniem zawodów oraz dla realizacji celów statutowych Ogniska TKKF „Chemik”. Ponadto uczestnictwo w zawodach jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na podanie danych osobowych tj. imienia i nazwiska i umownej jednostki organizacyjnej w publikacjach związanych z udostępnieniem wyników zawodów oraz na wykorzystanie wizerunku zawodnika utrwalonego na wykonywanych podczas zawodów zdjęciach dla celów sprawozdawczych i propagatorskich.