

EN RULES OF PETANQUE

1. The game is played with two teams each consisting of 1–3 players. Each player on a 1–2–person team has 3 metal boules; each player on a 3-person team has 2 metal boules.

2. The diameter of the metal boules is 7.05–8 cm and they weigh 650–800 g. The diameter of the jack is 2.5–3.5 cm.

3. The game can be played on any surface, ideally a fairly even gravel pitch. The official dimensions for a marked terrain, with borders signalling the dead ball line, are 15 x 4 m. However, a smaller area of e.g. 10 x 2 m is also sufficient for playing.

4. A game begins with a coin toss to determine which team starts, after which the starting team draws a throwing circle with a diameter of 35–50 cm.

5. A player on the starting team throws the jack 6–10 m away from the circle. The jack must be at least 1 m away from any obstacles marking the dead ball line, e.g. trees, large rocks, a wall etc.

6. The starting team then throws their first boule as close to the jack as possible. The boule may also hit the jack. The thrower must stand with both feet inside the throwing circle until the boule has touched the ground.

7. A player from the opposing team then throws a boule, trying to get it closer to the jack than the other team's boule. A boule may hit another boule, so a player may also choose to try to move the opponent's boule further away from the jack. The team with the boule closest to the jack is said to 'have the point'.

8. At this point, the team that does not have the point throws the next boule. The team that does not have the point continues to throw boules until it either gains the point, or runs out of boules. In other words, the team throwing is always the team whose best boule is further away from the jack than the opposing team's best boule.

9. When both teams have thrown all their boules, the points are counted. The team with even one boule closer to the jack than the opposing team's best boule win the round and get as many points as they have boules closer to the jack than the opposing team's best boule.

10. The team that wins the round start the next round from the spot where the previous round finished. The game continues until one team reaches 13 points and wins the game.

FI PETANKKI-PELIN SÄÄNNÖT

1. Peliä pelataan kahdella 1–3 henkisellä joukkueella. Kulakin pelaajalla on 1- ja 2-hengen joukkueissa 3 kuulaa ja 2 hengen joukkueessa 2 kuulaa.

2. Metallisten kuulien läpimitta on 7,05–8 cm ja paino 650–800 g. Maalipallon halkaisija on 2,5–3,5 cm.

3. Pelialusta voi olla millainen tahansa. Suositeltavin on melko tasainen sorakenttä. Mikäli alue on rajattu niin, että rajat toimivat kuolemanrajoina olisi sen virallisesti oltava

mitoitultaan 15 x 4 m. Pienempikin alue esim. 10 x 2 m riittää hyvin pelaamiseen.

4. Aloittava joukkue valitaan arvalla, minkä jälkeen aloittaja piirtää aloituskohtaan ympyrän halkaisijaltaan 35–50 cm.

5. Aloitusjoukkueen joku jäsen heittää maalipallon 6–10 m päähän ympyrästä. Snadin on oltava vähintään 1 m päässä kaikenlaisista kuolemanalueiksi määrättyistä esteistä kuten puusta, isosta kivistä, seinästä jne.

6. Seuraavaksi aloitusjoukkue heittää ensimmäisen kuulansa yrittäen saada sen mahdollisimman lähelle maalipalloa. Kuula saa myös osua maalipalloon. Heittäjän on seistävä ympyrän sisällä molemmat jalat maassa kunnes kuula on koskettanut maata.

7. Seuraavaksi heittää vastapuolen joukkueen joku pelaaja yrittäen saada oman kuulansa maalipalloon nähdessä lähemmäksi kuin jo kentällä oleva toisen joukkueen kuula. kuulat saavat osua toisiinsa, joten heittäjä voi myös kilkata vastapuolen kuulaa kauemmaksi maalipallostä. Lähimpänä maalipalloa oleva kuula johtaa peliä.

8. Jos toisena heittävä joukkue ei saa kuulaansa lähemmäksi kuin aloittajajoukkueen kuula, joukkueen joku jäsen heittää seuraavan kuulaa. Heittovuoro siirtyy aloittajajoukkueelle vasta sitten kun toisena heittävä joukkue on saanut yhden kuulansa maalipalloon nähdessä lähemmäksi kuin aloittajajoukkueen kuula tai kun toisena heittävä joukkue on käyttänyt kaikki kuulansa. Toisin sanoen heittovuorossa on aina se joukkue, jonka paras kuula on maalipalloon nähdessä kauempana kuin vastapuolen paras kuula.

9. Kun molemmat joukkueet ovat heittäneet kaikki kuulansa lasketaan pisteet. Se joukkue, jonka yksikin kuula on maalipalloon nähdessä lähempänä kuin vastapuolen paras kuula on kieroksen voittaja ja saa niin monta pistettä kuin sillä on kuulia lähempänä maalipalloa kuin vastapuolen paras kuula.

10. Kieroksen voittajajoukkue aloittaa seuraavan kieroksen siltä paikalta, mihin edellinen kierros päättyi. Peli jatkuu niin kauan kunnes toinen joukkue saa 13 pistettä ja voittaa pelin.

SV REGLER FÖR SPELET BOULE

1. Spelet spelas med två lag med 1–3 spelare i vardera lag. I lag med 1 eller 2 spelare har vardera spelaren 3 klot och i lag med 3 spelare har spelarna 2 klot var.

2. Klotet är av metall och har en diameter på 7,05–8 cm och en vikt på 650–800 g. Målkulans diameter är 2,5–3,5 cm.

3. Spelunderlaget är fritt valbart. En någorlunda jämn grusplan rekommenderas. Om området är begränsat så att gränserna fungerar som dödsgränser, borde området officiellt vara 15 x 4 m. Även ett mindre område, t.ex. 10 x 2 m räcker väl till för att spela.

4. Startande lag utses genom lottnings, varefter de som börjar ritar en cirkel som är 35–50 cm vid utspelsplatsen.

5. Någon av medlemmarna i det lag som börjar kastar

målkulan ca 6–10 cm från cirkeln. Lillen måste vara minst 1 meter från alla hinder som man bestämt ska vara dödsområden såsom träd, stora stenar, väggar osv.

6. En spelare ur det lag som börjar kastar sitt första klot och försöker få den så nära målkulan som möjligt. Klotet får även träffa målkulan. Den som kastar måste stå innanför cirkeln med båda fötterna på marken tills klotet har rört vid marken.

7. Härnäst kastar en spelare från det andra laget och försöker få sitt eget klot närmare målkulan jämfört med det startande lagets klot, som redan finns i fältet. Kloten får träffa varandra, så den som kastar kan även puffa bort motståndarens klot längre från målkulan. Det klot som ligger närmare målkulan leder spelet.

8. Om det andra laget inte får sitt klot närmare än det startande lagets klot, ska någon av medlemmarna i samma lag kasta nästa klot. Turen att kasta går till det startande laget först när det andra laget har fått ett av sina klot närmare målkulan jämfört med det startande laget eller när det andra laget har använt alla sina klot. Med andra ord är det alltid det lag som kastar vars bästa klot är längre bort från målkulan jämfört med det motsatta lagets bästa klot.

9. När bägge lagen har kastat alla sina klot räknar man poängen. Det lag som har ett klot närmare målkulan än motståndarlagets bästa klot är vinnare i den omgången och får så många poäng som det laget har klot som ligger närmare målkulan än motståndarlagets bästa klot.

10. Det lag som vann föregående omgång börjar nästa omgång från den plats där föregående omgång slutade. Spelet fortsätter tills ett lag får 13 poäng och vinner spelet.

DK REGLER FOR PETANQUE

1. Spillet spilles med to hold, der hver består af 1-3 spillere. Hver spiller på et 1–2-personers hold har 3 metalbolde; hver spiller på et 3-personers hold har 2 metalbolde.

2. Metallkuglernes diameter er 7,05–8 cm, og de vejer 650–800 g. Donkraftens diameter er 2,5–3,5 cm.

3. Spillet kan spilles på et hvilket som helst underlag, helst en nogenlunde jævn grusbane. De officielle mål for et markeret terræn med kanter, der markerer dødboldlinjen, er 15 x 4 m. Men et mindre område på f.eks. 10 x 2 m er også tilstrækkeligt til at spille på.

4. En kamp begynder med et møntkast for at afgøre, hvilket hold der starter, hvorefter det startende hold tegner en kastecirkel med en diameter på 35–50 cm.

5. En spiller på det startende hold kaster donkraften 6–10 m væk fra cirklen. Donkraften skal være mindst 1 m væk fra eventuelle forhindringer, der markerer dødboldlinjen, f.eks. træer, store sten, en mur osv.

6. Startholdet kaster derefter deres første kugle så tæt på donkraften som muligt. Kuglen må også gerne ramme donkraften. Kasteren skal stå med begge fødder inden for kastecirklen, indtil kuglen har rørt jorden.

7. En spiller fra modstanderholdet kaster derefter en kugle og forsøger at få den tættere på donkraften end det andet hold kugle. En kugle kan ramme en anden kugle, så en spiller kan også vælge at forsøge at flytte modstanderens kugle længere væk fra donkraften. Det hold, der har den kugle, der er tættest på donkraften, siges at 'have pointet'.

8. På dette tidspunkt kaster det hold, der ikke har pointet, den næste kugle. Holdet, der ikke har pointet, fortsætter med at kaste kugler, indtil det enten får pointet eller løber tør for kugler. Med andre ord er det hold, der kaster, altid det hold, hvis bedste kugle er længere væk fra donkraften end modstanderholdets bedste kugle.

9. Når begge hold har kastet alle deres kugler, tælles pointene. Det hold, der har én kugle tættere på donkraften end modstanderholdets bedste kugle, vinder runden og får lige så mange point, som de har kugler tættere på donkraften end modstanderholdets bedste kugle.

10. Det hold, der vinder runden, starter næste runde fra det sted, hvor den forrige runde sluttede. Spillet fortsætter, indtil et hold når op på 13 point og vinder spillet.

NO REGLER FOR PETANQUE

1. Spillet spilles med to lag som hver består av 1–3 spillere. Hver spiller på et 1–2-mannslag har 3 metallkuler, mens hver spiller på et 3-mannslag har 2 metallkuler.

2. Metallkulene har en diameter på 7,05–8 cm og veier 650–800 g. Diameteren på jekken er 2,5–3,5 cm.

3. Spillet kan spilles på et hvilket som helst underlag, helst en ganske jevn grusbane. De offisielle målene for et avmerket terreng, med grenser som markerer dødballinjen, er 15 x 4 m. Et mindre område på f.eks. 10 x 2 m er imidlertid også tilstrekkelig for å spille.

4. Kampen begynner med myntkast for å avgjøre hvilket lag som skal starte, og deretter tegner det startende laget en kastsirkel med en diameter på 35-50 cm.

5. En spiller på startlaget kaster knekten 6–10 m fra sirkelen. Knekten må være minst 1 m fra eventuelle hindringer som markerer dødballinjen, f.eks. trær, store steiner, en mur osv.

6. Startlaget kaster deretter sin første kule så nærme knekten som mulig. Ballen kan også treffe knekten. Kasteren må stå med begge føttene innenfor kastesirkelen til kulen har berørt bakken.

7. En spiller fra motstanderlaget kaster deretter en kule og prøver å få den nærmere knekten enn det andre lagets kule. En kule kan treffe en annen kule, så en spiller kan også velge å prøve å flytte motstanderens kule lenger bort fra knekten. Det laget som har ballen nærmest knekten, sies å «ha poenget».

8. På dette tidspunktet kaster det laget som ikke har poenget, neste kule. Laget som ikke har poenget, fortsetter å kaste kuler helt til det enten får poenget eller går tom for kuler. Med andre ord er det alltid det laget som har den

beste kjeglen lenger unna knekten enn motstanderlagets beste kule, som kaster.

9. Når begge lagene har kastet alle sine kuler, telles poengene. Det laget som har én kule nærmere knekten enn motstanderlagets beste kule, vinner runden og får like mange poeng som de har kuler nærmere knekten enn motstanderlagets beste kule.

10. Laget som vinner runden, starter neste runde der forrige runde ble avsluttet. Spillet fortsetter til ett av lagene når 13 poeng og vinner spillet.

ET PETANK REEGLID

1. Mänguks on vaja kahte ühe- kuni kolmeliikmelist võistkonda. Ühe- ja kaheliikmelises võistkonnas on igal mängijal kolm kuuli ja kolmeliikmelises võistkonnas kaks kuuli.

2. Metallist kuulide läbimõõt on 7,05–8 cm ja kaal 650–800 g. Snadi läbimõõt on 2,5–3,5 cm.

3. Mängida võib ükskõik millisel pinnasel. Kõige parem on siiski suhteliselt tasane kruusaga kaetud plats. Kui ala on piiratud nii, et selle ääred tähistavad „surnud tsoonid“ (s.t. auti e. keelatud ala), siis peaksid väljaku mõõdud ametlikult olema 15 x 4 m. Mängimiseks piisab täielikult ka väiksemast väljakust (n. 10 x 2 m).

4. Esmalt loositakse võistkondade viskejärjekord ja seejärel joonistab esimene võistleja viskekohta 35–50 cm läbimõõduga ringi.

5. Alustava võistkonna liige viskab snadi ringist 6–10 m kaugusele. Snadi peab jääma vähemalt meetri kaugusele kõigist takistustest, mida loetakse „surnud tsooniks“ (puu, suur kivi, sein jne).

6. Seejärel viskab alustav võistkond oma esimese kuuli. Eesmärgiks on visata see võimalikult snadi lähedale. Kuul võib snadi ka tabada. Viskaja peab seisma ringi keskel, mõlemad jalad maas, kuni visatud kuul maad puudutab.

7. Järgmisena viskab vastasvõistkonna liige, kes püüab saada oma võistkonna kuuli snadile lähemale kui vastaste oma. Kuulid võivad ka omavahel kokku puutuda, nii et lubatud on ka vastase kuul enda omaga snadist eemale lüüa. Juhib see võistkond, kelle kuul on snadile kõige lähemal.

8. Kui viskejärjekorras teisel võistkonnal ei õnnestu esimese viskega saada oma kuuli vastaste omast lähemale, viskab järgmisena sama võistkonna teine liige. Viskejärjekord läheb tagasi esimesele võistkonnale alles siis, kui teine võistkond on visanud ühe oma kuuli lähemale või kui nende kuulid on otsas. See tähendab, et viskejärjekord on alati selle võistkonna käes, kelle parimas positsioonis kuul on snadist kaugemal kui vastaste oma.

9. Kui mõlemad võistkonnad on kõik oma kuulid ära visanud, siis loetakse punktid kokku. See võistkond, kelle kuul on snadile kõige lähemal, on viskevooru võitja ja saab nii mitu punkti, kui mitu nende kuuli on snadile lähemal kui vastaste kõige paremas positsioonis olev kuul.

10. Vooru võitja alustab uut vooru samast kohast, kus eelmine viskevoor lõppes. Mäng jätkub nii kaua, kuni üks võistkondadest on kogunud 13 punkti.

LV PETANKA NOTEIKUMI

1. Spēlē piedalās divas komandas, katrā komandā ir 1–3 spēlētāji. Katram spēlētājam 1–2 cilvėku komandā ir 3 metāla bumbas, bet katram spēlētājam 3 cilvėku komandā – 2 metāla bumbas.

2. Metāla bumbu diametrs ir 7,05–8 cm, bet svars 650–800 g. Mērkbumbiņas diametrs ir 2,5–3,5 cm.

3. Spēlei var izmantot laukumu ar jebkuru segumu, bet piemērotākais ir pietiekami līdzens grantēts laukums. Oficiālie izmēri marķētam laukumam ar robežām, kas iezīmē ārpus spēles esošas bumbas līniju, ir 15 x 4 m. Taču spēlēšanai pietiek arī ar mazāku laukumu, piemēram, 10 x 2 m.

4. Spēles sākumā notiek izloze, lai noteiktu, kura komanda sāks spēli. Tad komanda, kas sāk spēli, uzvelk metiena apli ar diametru 35–50 cm.

5. Spēlētājs no komandas, kas sāk spēli, aizmet mērkbumbiņu 6–10 m attālumā no apla. Mērkbumbiņai jāatrodas vismaz 1 m attālumā no šķēršļiem, kas iezīmē ārpus spēles esošas bumbas līniju, piemēram, kokiem, lieliem akmeņiem, sienas utt.

6. Tad komanda, kas sāk spēli, met pirmo bumbu tā, lai tā nokristu pēc iespējas tuvāk mērkbumbiņai. Bumba drīkst arī trāpīt pa mērkbumbiņu. Metiena laikā spēlētājam ar abām kājām jāstāv metiena apla iekšpusē, līdz bumba pie skaras zemei.

7. Ties spēlētājs no pretinieku komandas met bumbu, cenšoties panākt, lai tā nokristu tuvāk mērkbumbiņai nekā pirmās komandas bumba. Bumba drīkst trāpīt pa citu bumbu, tāpēc spēlētājs var arī mēģināt aizvirzīt pretinieka bumbu tālāk no mērkbumbiņas. Komanda, kuras bumba atrodas tuvāk mērkbumbiņai, iegūst punktu.

8. Nākamo bumbu met komanda, kas nav ieguvusi punktu. Komanda, kas nav ieguvusi punktu, turpina mest bumbas, līdz iegūst punktu vai tai vairs nav bumbu. Tas nozīmē, ka komanda, kas met, vienmēr ir komanda, kuras precīzāk mestā bumba atrodas tālāk no mērkbumbiņas nekā pretinieku komandas precīzāk mestā bumba.

9. Kad abas komandas ir izmetušas visas bumbas, saskaita punktus. Izspēlē uzvar komanda, kurai vismaz viena bumba atrodas tuvāk mērkbumbiņai nekā pretinieku komandas precīzāk mestā bumba, un šī komanda iegūst tik punktu, cik bumbu atrodas tuvāk mērkbumbiņai nekā pretinieku komandas precīzāk mestā bumba.

10. Komanda, kas uzvar izspēlē, sāk nākamo izspēli no vietas, kur beigusies iepriekšējā izspēle. Spēle turpinās, līdz viena komanda iegūst 13 punktus un uzvar spēli.

LT PETANKĖS (RUTULINIO) TAISYKLĖS

1. Žaidime dalyvauja 2 komandos, kurias sudaro 1–3 žaidėjai. Kiekvienas 1–2 asmenų komandos žaidėjas turi po 3 metalinius rutulius; kiekvienas 3 asmenų komandos žaidėjas – po 2 metalinius rutulius.

2. Metalinių rutulių skersmuo yra 7,05–8 cm, o svoris – 650–800 g. Taikinio skersmuo yra 2,5–3,5 cm.

3. Petankė galima žaisti ant bet kokio paviršiaus, tačiau geriausiai tam tinka gana lygi žvyruota aikštelė. Oficialūs aikštelės matmenys, žymintys ribas, už kurių rutuliai iškrenta iš žaidimo, yra 4 m pločio ir 15 m ilgio. Tačiau žaidimui pakanka ir mažesnio ploto aikštelės, pavyzdžiui, 2 m pločio ir 10 m ilgio.

4. Norint išsiaiškinti, kuri komanda pradės pirma, žaidimo pradžioje metama monetą, tada pradedančioji komanda apibrėžia 35–50 cm skersmens apskritimą, kuriame bus mėtomi rutuliai.

5. Pradedančiosios komandos narys meta taikinį 6–10 m atstumu nuo apskritimo. Taikiny turi būti mažiau siai 1 m

atstumu nuo bet kokios kliūties, žyminčios liniją, už kurios rutuliai iškrenta iš žaidimo, pvz., medžių, didelių akmenų, sienos ir pan.

6. Po to pradedančioji komanda meta savo pirmąjį rutulį kiek galima arčiau taikinio. Rutulys gali pataikyti ir į taikinį. Abi metiko pėdos privalo būti apskritime, kol mestas rutulys nepalietė žemės.

7. Tada kitos komandos narys stengiasi numesti rutulį taip, kad jis būtų arčiau taikinio nei priešininkų rutulys. Rutulys gali pataikyti į kitą rutulį, kai žaidėjas nori pabandyti numušti priešininko rutulį toliau nuo taikinio. Komanda, kurios rutulys yra arčiausiai taikinio, pelno tašką.

8. Kitas rutulio metimas priklauso komandai, neturinčiai taško. Taškų neturinti komanda mėto rutulius tol, kol pelno tašką arba kol jai pasibaigia rutuliai. Kitaip tariant, rutulius meta ta komanda, kurios geriausiai numestas rutulys yra toliau nuo taikinio negu priešininkų komandos geriausiai numestas rutulys.

9. Kai abiem komandoms pasibaigia rutuliai, skaičiuojami taškai. Komanda, kurios bent vienas rutulys yra arčiau taikinio, negu kitos komandos geriausiai numestas rutulys, laimi žaidimo partiją ir gauna tiek taškų, kiek jos rutulių yra arčiau taikinio negu priešininkų komandos.

10. Laimėjusi komanda pradeda naują žaidimo partiją iš tos pačios vietos, kur buvo pabaigta ankstesnioji. Žaidimas tęsiasi tol, kol kuri nors komanda surenka 13 taškų ir laimi žaidimą.

DE REGELN FÜR PETANQUE

1. Das Spiel wird mit zwei Teams gespielt, die jeweils aus 1–3 Spielern bestehen. Jeder Spieler in einem 1–2-Personen-Team hat 3 Metallkugeln; jeder Spieler in einem 3-Personen-Team hat 2 Metallkugeln.

2. Der Durchmesser der Metallkugeln beträgt 7,05–8 cm und sie wiegen 650–800 g. Der Durchmesser des Zielkugels beträgt 2,5–3,5 cm.

3. Das Spiel kann auf jeder Oberfläche gespielt werden, idealerweise auf einem relativ ebenen Kiesplatz. Die offiziellen Maße für ein markiertes Gelände mit Begrenzungen, die die Auslinie signalisieren, betragen 15 x 4 m. Es kann jedoch auch auf einer kleineren Fläche von z. B. 10 x 2 m gespielt werden.

4. Ein Spiel beginnt mit einem Münzwurf, um zu bestimmen, welche Mannschaft beginnt. Danach zeichnet die Startmannschaft einen Wurfbereich mit einem Durchmesser von 35–50 cm.

5. Ein Spieler der Startmannschaft wirft den Spielball 6–10 m vom Kreis entfernt. Der Spielball muss mindestens 1 m von Hindernissen entfernt sein, die die Auslinie markieren, z. B. Bäume, große Felsen, eine Mauer usw.

6. Das Startteam wirft dann seine erste Boule so nah wie möglich an den Jack. Die Boule darf auch den Jack treffen. Der Werfer muss mit beiden Füßen innerhalb des Wurfbereiches stehen, bis die Boule den Boden berührt hat.

7. Ein Spieler des gegnerischen Teams wirft dann eine Kugel und versucht, sie näher an die Zielkugel heranzubringen als die Kugel des anderen Teams. Eine Kugel kann eine andere Kugel treffen, sodass ein Spieler auch versuchen kann, die Kugel des Gegners weiter von der Zielkugel wegzubewegen. Das Team, dessen Kugel der Zielkugel am nächsten ist, hat den Punkt.

8. Nun wirft das Team, das nicht den Punkt hat, die nächste Kugel. Das Team, das nicht den Punkt hat, wirft so lange Kugeln, bis es entweder den Punkt erzielt oder keine Kugeln mehr hat. Mit anderen Worten: Das Team, das wirft, ist immer das Team, dessen beste Kugel weiter vom Jack entfernt ist als die beste Kugel des gegnerischen Teams.

9. Wenn beide Teams alle ihre Kugeln geworfen haben, werden die Punkte gezählt. Das Team, dessen Kugel näher am Ziel liegt als die beste Kugel des gegnerischen Teams, gewinnt die Runde und erhält so viele Punkte, wie Kugeln näher am Ziel liegen als die beste Kugel des gegnerischen Teams.

10. Das Team, das die Runde gewinnt, beginnt die nächste Runde an der Stelle, an der die vorherige Runde geendet hat. Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein Team 13 Punkte erreicht und das Spiel gewinnt.

PL ZASADY GRY W PETANQUE

1. W grze biorą udział dwie drużyny, każda składająca się z 1–3 graczy. Każdy gracz w drużynie 1–2-osobowej ma 3 metalowe kule; każdy gracz w drużynie 3-osobowej ma 2 metalowe kule.

2. Metalowe kule mają średnicę 7,05–8 cm i wagą 650–800 g. Średnica kija wynosi 2,5–3,5 cm.

3. Gra może być rozgrywana na dowolnej nawierzchni, najlepiej na w miarę równym zwirowym boisku. Oficjalne wymiary oznaczonego terenu, z granicami sygnalizującymi linię martwej piłki, to 15 x 4 m. Jednak do gry wystarczy również mniejszy obszar, np. 10 x 2 m.

4. Gra rozpoczyna się od rzutu monetą w celu ustalenia, która drużyna rozpoczyna, po czym drużyna rozpoczynająca rysuje koło rzutu o średnicy 35–50 cm.

5. Gracz z drużyny rozpoczynającej rzuca koczłem w odległości 6–10 m od koła. Jack musi znajdować się w odległości co najmniej 1 m od przeszkód wyznaczających linię martwej piłki, np. drzew, dużych kamieni, muru itp.

6. Drużyna rozpoczynająca rzuca swoją pierwszą boule tak blisko koczła, jak to możliwe. Jack może również trafić w koczło. Rzucający musi stać obiema stopami wewnątrz koła rzutu, dopóki kula nie dotknie ziemi.

7. Zawodnik z drużyny przeciwnej rzuca kula, starając się zbliżyć ją do jacka bardziej niż kula drużyny przeciwnej. Kula może uderzyć w inną kulę, więc gracz może również spróbować przesunąć kulę przeciwnika dalej od jacka. Mówi się, że drużyna, której bila znajduje się najbliżej bili, ma „punkt”.

8. W tym momencie drużyna, która nie ma punktu, rzuca kolejną bilę. Drużyna, która nie ma punktu, kontynuuje rzucanie bilami, dopóki nie zdobędzie punktu lub nie skończą się jej bile. Innymi słowy, drużyną rzucającą jest zawsze drużyna, której najlepsza bila znajduje się dalej od jacka niż najlepsza bila drużyny przeciwnej.

9. Gdy obie drużyny wyrzucą wszystkie swoje boules, podliczane są punkty. Drużyna, której choćby jedna bila znajduje się bliżej waleta niż najlepsza bila drużyny przeciwnej, wygrywa rundę i otrzymuje tyle punktów, ile bili znajduje się bliżej waleta niż najlepsza bila drużyny przeciwnej.

10. Drużyna, która wygra rundę, rozpoczyna następną rundę od miejsca, w którym zakończyła poprzednią rundę. Gra trwa do momentu, gdy jedna z drużyn osiągnie 13 punktów i wygra grę.