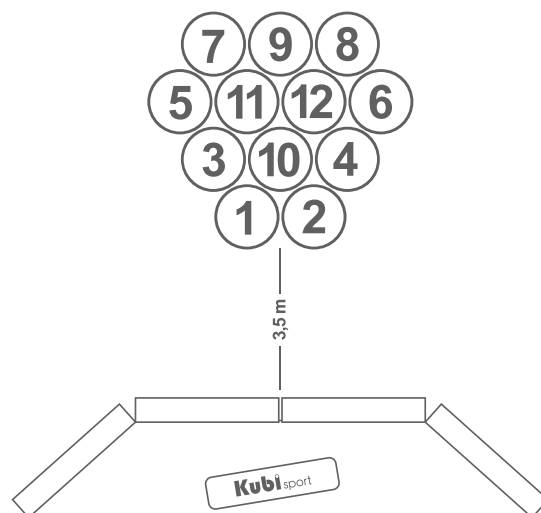


## 1. Przygotowanie do gry

- Wyznaczyć **linię rzutu**.
- W odległości **3,5 metra** od linii rzutu **ułożyć kręgle**. Kręgle powinny być ustawione w zwartej grupie jak na rysunku.



## 2. Zasady gry

- Pierwszy z zawodników **rzuca zbijakiem w kręgle**.
- **Liczba wyróconych kręgli**, to liczba zdobytych przez niego punktów. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy wyrócony zostanie tylko jeden kręgiel. W takim przypadku zawodnik zdobywa tyle punktów, ile pokazuje liczba na wyróconym kręglu.
- Za wyrócone uważa się tylko te kręgle, **które leżą w całości na podłożu**. Kręgiel podpierający się o inny kręgiel bądź o zbijak nie jest uważany za przewrócony. Wyrócone kręgle (oraz te podpierające się) ustawia się pionowo w miejscach, w których się znalazły.
- Kolejni zawodnicy rzucają zbijakiem, liczą punkty i ustawiają wyrócone kręgle.
- Gra toczy się do czasu, gdy pierwszy z zawodników (pierwsza z drużyn) **zgromadzi dokładnie 50 punktów** lub gdy w grze pozostanie tylko jeden zawodnik (drużyna). W obu przypadkach zwycięzca otrzymuje 50 punktów.

## 3. Szczególne przypadki

- Jeśli zawodnik (drużyna) przekroczy 50 punktów, to jego wynik **obniża się do 25 punktów**, ale kontynuuje on grę.
- Jeżeli zawodnik (drużyna) **w trzech następujących po sobie kolejkach** nie zdobędzie żadnego punktu, to odpada on z gry.

## 4. Wskazówki

- **Można grać także drużynowo**. W takim przypadku, w każdej kolejce rzuca kolejny (jeden) zawodnik danej drużyny. W rozgrywce drużynowej zasady dotyczące zawodnika odnoszą się do drużyny np. „Jeżeli drużyna w trzech następujących po sobie kolejkach nie zdobędzie żadnego punktu, to odpada ona z gry.”
- Grając z dziećmi, w celu wyrównania szans, można ustawić **dwie linie rzutu** – bliższą dla dzieci i dalszą dla starszych.
- **Linia rzutu Kubi Sport ma długość ok. 1 metra**, więc można ją łatwo wykorzystać do wyznaczenia miejsca ułożenia kręgli. Do zapisywania punktów można użyć kartki i ołówka lub aplikacji Kubi Sport Scorer, którą można pobrać ze Sklepu Play.