

# MÄNGU KOKKUPANEKU JUHEND

1. Eemalda üksteise sisse pandud ämbrid karbist ning pane kõrvale hackit-kotid ja kandekott. Karbis peaks olema kokku 6 ämbrit: 2 suurt, 2 keskmist ja 2 väikest. Ühe mängualuse moodustavad 3 ämbrit – üks igast suurusest.
2. Alusta kokkupanekut, asetades suure ämbri avatud pool ülespoole maapinnale. Pane keskmine ämber suure ämbri peale nii, et selle T-kujulised tihvtid asetuksid suure ämbri kandilistesse pesadesse. Keskmine ämber peab istuma suurel ämbri täiesti tihedalt.
3. Hoi a suurt ämbrit kindlalt jalgade vahel ning haara keskmisest ämbri mõlema käega ja keera päripäeva, kuni tihvtid libisevad pesadesse lõpuni ja ämber on kindlalt paigas.
4. Korda 3. sammu väikese ämbri, et see keskmise ämbri peale kinnitada.

*\*Kokkupandud mängualus peaks välja nägema sarnaselt allpool olevale pildile.*



**Hoiatus:** Veendu enne mängu alustamist, et kõik ämbri tihvtid on lõpuni haaratud ja kinnituspositsiooni keeratud. Mängu käigus võivad ämbrid lödvenema hakata, mistõttu nende kinnitust tuleb pidevalt jälgida. Kui ämbrid mängu jooksul lahti keeravad või lödvaks muutuvad, keera need lihtsalt uuesti kinni ja jätk a mängu. Arvesta, et ämbrid, mille tihvtidest on vähem kui kolm täielikult kinnitatud, võivad mängu ajal kahjustuda või murduda. Mäng on mõeldud kasutamiseks ainult käesolevas juhendis kirjeldatud viisil.



Vaata lisaks: [www.grassysports.ee](http://www.grassysports.ee)

## 1. STIIL – VISKA SISSE

*Sihtmärgi kaugus 12'-15' (3,6-4,5 m) sõltuvalt oskuste tasemest*

### Meeskonna reeglid (4 mängijat)

1. Aseta BULZIBUCKET tornid üksteise vastu nii, et nende esiääred on soovitud kaugusel, ning vali, milline meeskond alustab.
  2. Iga meeskond valib endale hackit-kottide värvi, millega mängida.
  3. Vastameeskondade kaks mängijat asuvad kumbki ühe torni juures – seega viskad alati oma kaaslasele teises otsas.
  4. Mängija 1 viskab, seejärel viskab mängija 2. Korda, kuni mõlemad on visanud kõik 3 kotti.  
**Märkus: MUSTA TÄPIGA KOTT (MONEY BAG) TULEKS HOIDA VIIMASEKS – SEE ANNAB TOPELTPUNKTE.**
  5. Punktisarvestus – 1 punkt antakse koti maandumise eest suurde alumisse ämbri, 2 punkti keskmisesse ämbri ja 3 punkti väikesesse ülemisse ämbri. Sihtmärgist mööda visatud kottide eest punkte ei anta.
  6. Arvestus – Liida mõlema meeskonna punktid kokku ja lahuta väiksem tulemus suuremast. Näide: meeskond A saab 6 punkti, meeskond B saab 4 punkti → meeskond A teenib selles voorus 2 punkti.
  7. Vooru võitnud meeskond alustab järgmist vooru vastassuunas – teisele tornile ja teisele kaaslasele. Soovitame viskeid vaheldumisi sooritada, sest nii on mäng põnevam.
  8. Kuidas võita – Võidab meeskond, kes jõuab esimesena 21 punktini. Võita tuleb vähemalt 2-punktilise vahega, mistõttu mõnikord läheb mäng üle 21 punkti, kui meeskonnad on ühtlase tasemega.
- Märkus: 3. visatud kotti nimetatakse „BULZi BAG“ ehk **MONEY BAG** (musta täpiga kott) ning see annab topelpunkte, nagu ülal selgitatud.

### 1 vs 1 reeglid (2 mängijat)

Järgi samu mängu- ja punktisarvestuse reegleid nagu ülal. Erinevus on selles, et ülesehituseks on kaks valikut.

Valik 1 – Kasuta ühte hackit-kottide komplekti ja sea tornid üksteise vastu nagu ülal. Viska edasi-tagasi.

Valik 2 – Kasuta mõlemat hackit-kottide komplekti ja sea mõlemad tornid ühte otsa. Viska teise otsa, seejärel mine ise teise otsa ja korda.

## 2. STIIL – AITA KAASA

**OTSEVISKED JA ABISTAMISED – MÕLEMAD LOEVAD**

**Kaaslase abi** – Kotte, mis lendavad sihtmärgist üle või kõrvale, võib sama meeskonna mängija ämbritesse „lüüa“ ilma karistusega. Seda tohib teha ainult kehaga, sarnaselt jalgpallireeglitele – käed ja käsivarred ei ole lubatud. Abistamine võib toimuda üksnes sihtmärgi taga või sellest kõrval, mitte sihtmärgi pealt nagu korvpallilauast. Kui mõni kehaosa puudutab abistamise ajal sihtmärki ennast, tuleb visatud kott välja võtta ka siis, kui see tabas, ning selle viske eest punkte EI anta.

### 3. STIIL – LÖÖ SISSE (vähemalt 2 puudet) 20' (6 m) ametlik kaugus

**SKOORIMISEKS PEAB KOTI SISSE LÖÖMA – otse sisse visatud kotid ei loe.**

Selles stiilis on mängu eesmärk anda sööt oma kaaslasele teises otsas oleva torni juurde. Kaaslane võtab söödu vastu ainult kehaga ja võib hackit-kotti žongleerida nii kaua, kuni jõuab mugavasse asendisse sihtmärgi tabamiseks. Enne sihtmärgi viskamist peab kaaslane kotti vähemalt 1 korra žongleerima (seega kokku 2 puudet). Ülesehitus, reeglid ja punktisarvestus on samad nagu 1. ja 2. stiilis. Selles stiilis kehtivad samad reeglid ämbritega kokkupuute kohta.