

# I° Campionato Italiano di KUBB

Settembre 2006

## Regolamento ufficiale

**Squadre:** Il primo campionato italiano coinvolgerà un massimo di 16 squadre.

**Incontri:** Il torneo si svolgerà con incontri ad eliminazione diretta.

**Composizione delle squadre:** Gli elementi che compongono ogni squadra sono 3, uomini e/o donne. I componenti della squadra possono avere provenienze territoriali e storie personali diverse.

**Formazioni:** Per ognuno degli incontri la formazione di 3 elementi di partenza non può variare a partita in corso. Non sono previste sostituzioni né "panchina". Solo in caso di infortunio serio e con il consenso della squadra avversaria sarà possibile effettuare la sostituzione di un elemento. Nel caso non vi sia il consenso la squadra può continuare a giocare con un elemento in meno. E' possibile però variare la formazione in caso di passaggio di turno sostituendo uno o più componenti per l'incontro o gli incontri successivi.

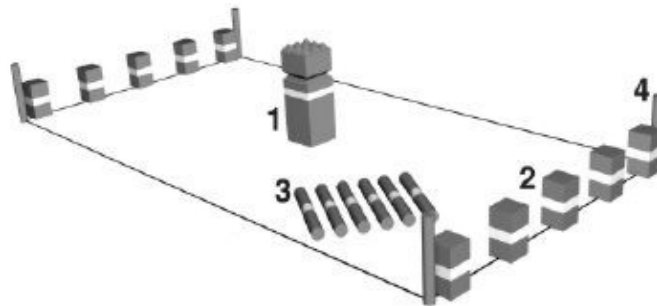
**Campo di gioco:** larghezza 5 metri x lunghezza 8 metri

**Pezzi (fig. A) :** 1 Re (1), 10 Kubb (2), 6 Bastoni da lancio (3), 4 paletti per segnare il campo (4)

**Scopo del Gioco:** Abbattere tutti i Kubb della squadra avversaria e in seguito far cadere il Re

**Regola fondamentale:** Se una squadra abbatte il Re, anche inavvertitamente, prima che tutti i Kubb avversari siano stati abbattuti, perde la partita!

Fig. A



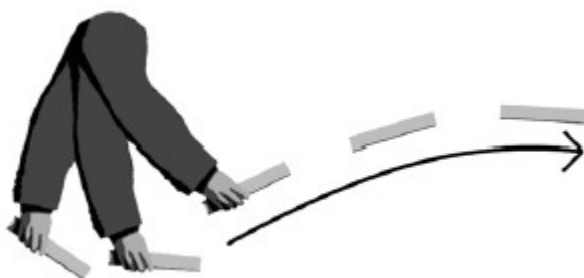
## IL GIOCO

Ogni componente della squadra ha a disposizione per ogni turno di gioco 2 bastoni da lancio, per un totale complessivo di 6 bastoni per squadra.

### **Come si lanciano i bastoni.**

I bastoni devono essere impugnati ad una estremità e lanciati da sotto, dal basso (fig. B) . L'altra estremità del bastone nel momento del lancio deve puntare in avanti, in direzione del lancio. Non si possono lanciare i bastoni orizzontalmente e non ci deve essere rotazione laterale, tipo "pala d'elicottero". I bastoni lanciati in modo scorretto non sono considerati validi e devono essere rilanciati. Se anche il lancio "di riserva" è scorretto il bastone non viene più rilanciato per quel turno.

Fig. B



Nota:

*L'ordine di lancio dei bastoni all'interno della squadra è libero e può variare da turno a turno  
I bastoni però non possono essere passati fra i giocatori della squadra, in nessun momento.*

*Questo significa che ogni giocatore in ogni turno deve sempre e necessariamente lanciare due bastoni.  
Sta alla squadra decidere come gestire l'ordine dei lanci.*

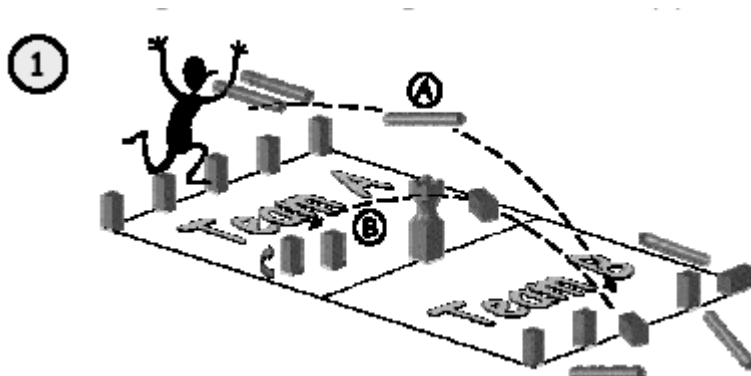
### **Turno di gioco**

Il gioco si disputa in turni in ognuno dei quali ogni squadra lancia i 6 bastoni.

Riportiamo qui un esempio di gioco.

Durante il suo turno di gioco, la squadra A cerca di colpire e far cadere i Kubb della squadra B.

Nell'esempio in figura ①, dopo il lancio dei 6 bastoni, sono stati abbattuti 2 Kubb della squadra B.



E' ora il turno della squadra B.

Per prima cosa la squadra B, dalla linea di fondo, lancia (rimette in gioco) nella metà campo avversaria i Kubb colpiti dalla squadra A.

*Nota:*

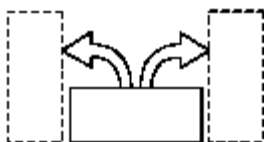
*I Kubb possono essere rimessi in gioco anche tenendoli orizzontalmente, ma devono comunque essere lanciati dal basso e sempre dalla linea di fondo.*

*La rimessa in gioco dei Kubb è libera. La squadra può incaricare una sola persona o possono essere più giocatori ad effettuare la rimessa in gioco dei Kubb.*

*Attenzione! Anche rimettendo in gioco i Kubb se una squadra abbatte il Re, ha perso la partita!*

Spetta quindi alla squadra A rialzare i Kubb nel punto in cui sono atterrati a seguito della rimessa in gioco nella direzione che la squadra A stessa decide (fig. C)

*Fig. C*



*Nota:*

*Sono consentiti solo due tentativi per piazzare (rimettere in gioco) un Kubb nella metà campo avversaria.*

*Dopo il secondo errore, è la squadra avversaria che può sistemare il Kubb dove vuole nella sua metà campo e le è consentito, se vuole, anche di posizionare il Kubb dietro il re alla distanza minima di un bastone da lancio.*

### **Torri**

Se un Kubb rimesso in gioco ne tocca (boccia) uno lanciato precedentemente, direttamente e non di rimbalzo, i due Kubb verranno, al termine di tutte le rimesse in gioco, posizionati uno sull'altro a formare una torre.

Se due Kubb rimessi in gioco ne toccano (bocciano) uno lanciato precedentemente, direttamente e non di rimbalzo, i tre Kubb verranno egualmente posizionati, al termine di tutte le rimesse in gioco, uno sull'altro a formare una torre, e così via.

Si potranno avere anche più torri in gioco di due o più Kubb.

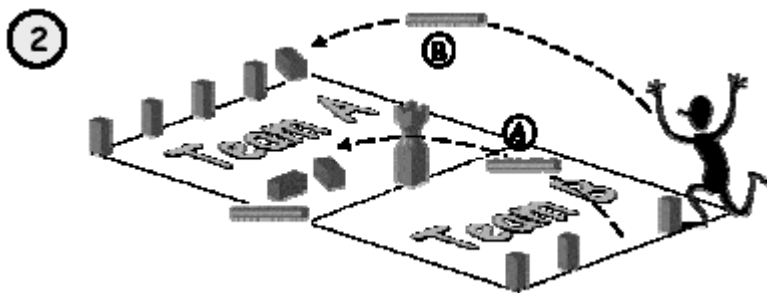
Una volta che tutti i Kubb colpiti sono stati rimessi in gioco, la squadra B lancia i suoi 6 bastoni da lancio. E' necessario colpire prima di tutto i Kubb rimessi in gioco. Dopo che ha fatto cadere tutti i Kubb rimessi in gioco, la squadra B può riprendere ad attaccare i Kubb sulla linea di fondo avversaria.

*Nota:*

*Se un Kubb della linea di fondo viene colpito prima che tutti i Kubb rimessi in gioco siano stati abbattuti, non è considerato valido e viene rialzato.*

*Se con lo stesso tiro si abbatte però l'ultimo dei Kubb rimessi in gioco e subito dopo un Kubb sulla linea di fondo, anche quest'ultimo abbattimento è valido.*

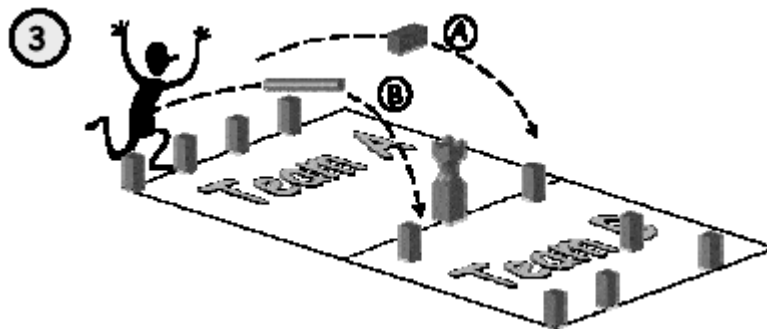
Continuiamo con il nostro esempio.



La squadra B, nel suo turno, ha abbattuto i due Kubb rimessi in gioco più un Kubb della linea di fondo. Fig ②

Ora la squadra A rimette in gioco questi tre Kubb e cerca di colpirli durante il proprio turno di lancio.

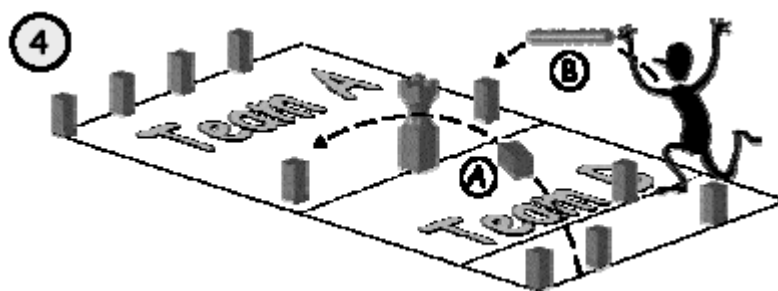
Ammettiamo però che, lanciando i 6 bastoni, riesca ad abbattere solo i due Kubb più vicini, lasciandone uno nella metà campo avversaria. Fig ③



La squadra B adesso, dalla linea di fondo, rimette in gioco nel campo avversario i due Kubb colpiti.

Poiché la squadra A non è riuscita a far cadere tutti i Kubb situati nella metà campo avversaria, la squadra B può avanzare, per lanciare i suoi 6 bastoni, fino alla linea virtuale determinata dal Kubb rimasto in piedi nel campo B (o dal Kubb più vicino alla linea di metà campo nel caso in cui siano diversi i Kubb ancora in piedi). Fig ④

Per quel turno di gioco quella è la linea di tiro della squadra B.



### ***Epilogo del gioco.***

Si prosegue fino a quando una squadra non ha abbattuto tutti i Kubb situati nella metà campo avversaria in quel momento (sempre nell'ordine: prima i Kubb rimessi in gioco e poi quelli eventualmente rimasti sulla linea di fondo avversaria) e dispone ancora di uno o più bastoni.

Avendo ancora dei bastoni da lanciare a disposizione la squadra può attaccare il Re.

Dichiara che intende attaccarlo.

L'attacco al Re viene sempre portato dalla linea di fondo.

**Se il Re viene colpito la squadra vince.**

**Se il Re non viene colpito la vittoria è data alla squadra avversaria.**

### ***Casi particolari***

- Se il Kubb rimesso in gioco è caduto sulla linea di metà campo o sulla linee laterali o di fondo, viene rialzato se una delle sue basi è interamente in campo, altrimenti viene considerato "errore" e si procede con il secondo tentativo.
- Se un Kubb già in piedi nella metà campo avversario dal turno precedente viene abbattuto da un Kubb che viene rimesso in gioco in quel momento, il Kubb abbattuto viene subito rialzato e non si procede alla composizione della torre. Se il Kubb, che ha colpito quello già presente in piedi nel campo avversario, uscisse dal campo stesso, dovrà essere nuovamente rimesso in gioco.
- Se viene colpita la parte alta di una torre e uno o più Kubb di quella torre rimangono ancora in piedi, quei Kubb devono comunque essere abbattuti.