

Regole del Gioco del KUBB

adottate dal Gruppo Italiano Kubb e valide
per il campionato italiano

Campo di gioco: larghezza 5 metri x lunghezza 8 metri

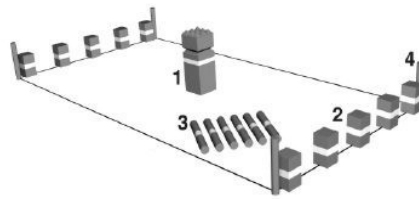
Pezzi (fig. A) : 1 Re (1), 10 Kubb (2), 6 Bastoni da lancio (3), 4 paletti per segnare il campo (4)

Squadre: Il Kubb è solitamente un gioco di squadra ma si può giocare anche uno contro uno. Il numero di componenti della squadra può variare. Il numero di bastoni da lancio a disposizione rimane comunque di 6.

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



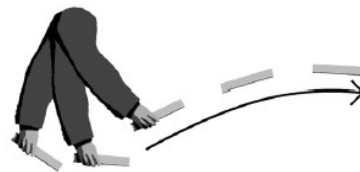
IL GIOCO

Ogni squadra ha a disposizione per ogni turno di gioco un totale complessivo di 6 bastoni da lancio. In ogni turno di gioco i bastoni devono essere tutti assegnati ai componenti della squadra (es. 2 a testa se si gioca 3 contro 3; 1 a testa se si gioca 6 contro 6; 2 a due giocatori e 1 agli altri due se si gioca in quattro)

Come si lanciano i bastoni.

I bastoni devono essere impugnati ad una estremità e lanciati da sotto, dal basso (fig. B) .

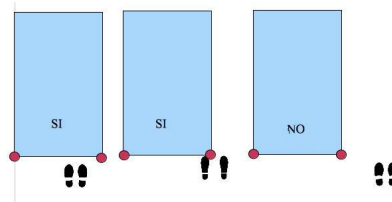
Fig. B



L'altra estremità del bastone nel momento del lancio deve puntare in avanti, in direzione del lancio.

I piedi del lanciatore devono restare dietro la linea di tiro (di fondo o avanzata) e rimanervi anche dopo che il lancio è stato effettuato. E' consentito sporgere con uno solo dei due piedi oltre la linea laterale. Un piede deve sempre rimanere entro il limite laterale del campo (fig. B/I)

Fig. B/I



Scorrettezze nel lancio dei bastoni.

Non si possono lanciare i bastoni orizzontalmente, non ci deve essere rotazione laterale, tipo "pala d'elicottero", non è consentito ruotare all'ultimo momento il polso per imprimere un movimento d'inclinazione del bastone

Come detto il bastone va lanciato tenendo i piedi dietro la linea di lancio. Non si può lanciare un bastone e concludere il tiro con uno o due piedi oltre la linea di lancio (il cosiddetto "passetto" o "paso dim").

Il bastone lanciato in modo scorretto non è considerato valido; il lancio di quel bastone viene annullato, non

viene ripetuto e le conseguenze di quel lancio azzerate (escluso l'eventuale accidentale e inopportuno abbattimento del Re, che invece conta e fa perdere la partita).

Nota:

L'ordine di lancio dei bastoni all'interno della squadra è libero e può variare da turno a turno

I bastoni, che ricordiamo devono essere assegnati all'inizio del turno, 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 il bastone o i bastoni che gli sono stati assegnati. 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.

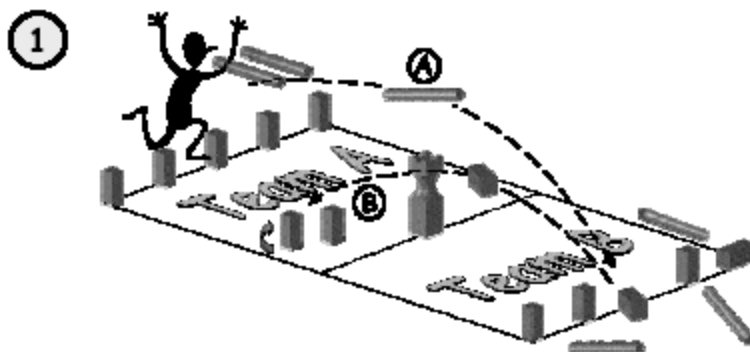
Per Kubb del fondo si intendono i Kubb che sono sulla linea di fondo della squadra avversaria

Per Kubb del campo si intendono i Kubb che sono stati rimessi in gioco e rialzati nel campo avversario

Riportiamo qui un esempio di gioco.

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

Nell'esempio in figura (I), 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, in qualunque modo, anche tenendoli orizzontalmente, ma devono comunque essere lanciati dal basso e sempre dalla linea di fondo.

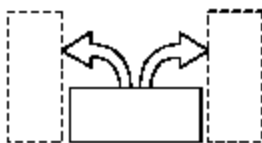
La rimessa in gioco dei Kubb è libera. La squadra può incaricare una sola persona o possono essere più giocatori ad effettuare la rimessa in gioco dei Kubb.

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

Vedere anche i casi particolari e la Regola 3 alla fine di questo regolamento.

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.

In ogni caso il Kubb deve essere posizionato ad almeno un bastone da lancio da qualsiasi linea del campo.

Torri

Se un Kubb rimesso in gioco ne tocca (boccia) uno lanciato precedentemente, nello stesso turno di rimessa in gioco, 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.

Per chiarezza è possibile togliere dal campo i Kubb che hanno boccia e che poi verranno posizionati sulle torri per evitare di confonderli con gli altri Kubb.

Ovviamente non si devono mai togliere i Kubb che sono stati boccia.

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 del campo, cioè quelli rimessi in gioco. Dopo che ha fatto cadere tutti i Kubb del campo, la squadra B può riprendere ad attaccare i Kubb del fondo avversari.

Nota:

Se un Kubb del fondo viene colpito prima che tutti i Kubb del campo siano stati abbattuti, non è considerato valido e viene rialzato.

Se con lo stesso tiro si abbatte però l'ultimo dei Kubb del campo e subito dopo un Kubb del fondo, anche quest'ultimo abbattimento è valido.

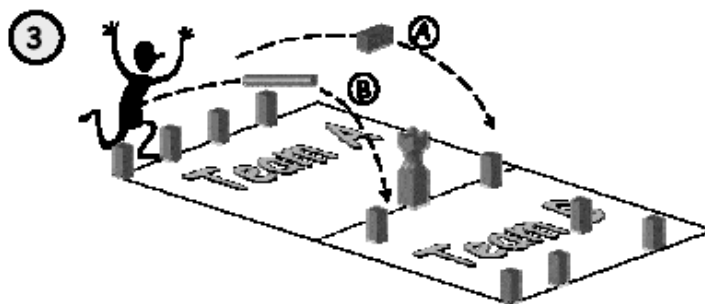
Continuiamo con il nostro esempio.



La squadra B, nel suo turno, ha abbattuto i due Kubb del campo più un Kubb del 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 del campo più vicini, lasciandone uno nella metà campo avversaria. Fig. (3)

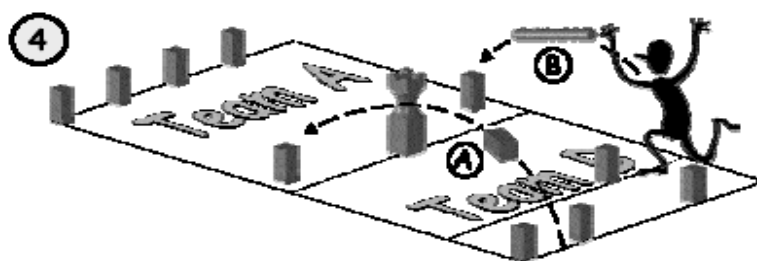


La squadra B adesso, dalla linea di fondo, rimette in gioco nel campo avversario i due Kubb colpiti.

Poiché la squadra A non è riuscita a far cadere tutti i Kubb del campo, situati nella metà campo avversaria, la

squadra B può avanzare, per lanciare i suoi 6 bastoni, fino alla linea virtuale determinata dal Kubb del campo rimasto in piedi nel campo B (o dal Kubb del campo più vicino alla linea di metà campo nel caso in cui siano diversi i Kubb del campo 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 del campo in quel momento (sempre nell'ordine: prima i Kubb del campo (rimessi in gioco) e poi i Kubb del fondo (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'intenzione deve essere chiara e manifesta.

L'attacco al Re viene sempre portato dalla linea di fondo. Anche in questa situazione finale non è possibile ridistribuire i bastoni di lancio assegnati, ad esempio al giocatore che si ritiene più esperto nell'abbattimento del Re.

Se il Re viene colpito la squadra vince.

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

Casi particolari sulla rimessa in gioco e le torri

- ! 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.
- ! **Regola 3:** Durante la rimessa in gioco di un Kubb è possibile colpire un Kubb del campo che era stato rialzato in un turno precedente e non abbattuto. In questo caso (Kubb in piedi colpito) non si forma una torre ma i due Kubb rimarranno sul terreno fino a quando non è stata esaurita la "scorta" di Kubb da rimettere in gioco. Anche questi due Kubb rimasti sul terreno sono comunque passibili di essere bocciati da un ulteriore eventuale Kubb da rimettere in gioco per formare una torre. Tutti i Kubb che sono usciti dal campo durante questa fase della rimessa in gioco (tranne quelli "bocciati" - vedi punto successivo), sono considerati Kubb da rimettere in gioco per la seconda e ultima volta, dopodiché passeranno alla squadra avversaria che li posizionerà, come ultima operazione, dove crede. Quando tutti i Kubb sono stati rimessi in gioco si provvederà a formare le torri e a rialzare i Kubb singoli.
- ! Se un Kubb appena rimesso in gioco, o comunque un Kubb passibile di essere bocciato, viene bocciato ed esce dal campo a seguito della bocciatura, viene immediatamente rimesso in campo a distanza di un bastone di lancio (perpendicolarmente) dal punto della linea laterale dove è uscito
- ! **Mancato abbattimento "completo" di una torre.**
Se viene colpita la parte alta di una torre e uno o più Kubb di quella torre rimangono ancora in piedi, quei Kubb devono essere considerati ancora in piedi e quindi da abbattere. In senso generale fino a quando sul campo vi sono Kubb in piedi, anche a seguito di colpi o carambole particolari, non si può procedere all'abbattimento dei Kubb del fondo o, nel caso di assenza di essi, del Re.

**Questo è il regolamento del gioco del Kubb
adottato dal Gruppo Italiano Kubb dall'anno 2014**

<https://italiakubb.wordpress.com/>

Per ogni campionato, evento, trofeo o manifestazione verranno di volta in volta segnalate varianti, modifiche e modalità di partecipazione.

Il Campionato Italiano di Kubb e il Gruppo Italiano Kubb
sono coordinati dall'



**Associazione
GIOCOVUNQUE**

Per ogni informazione

www.giocovunque.it

associazione@giocovunque.it