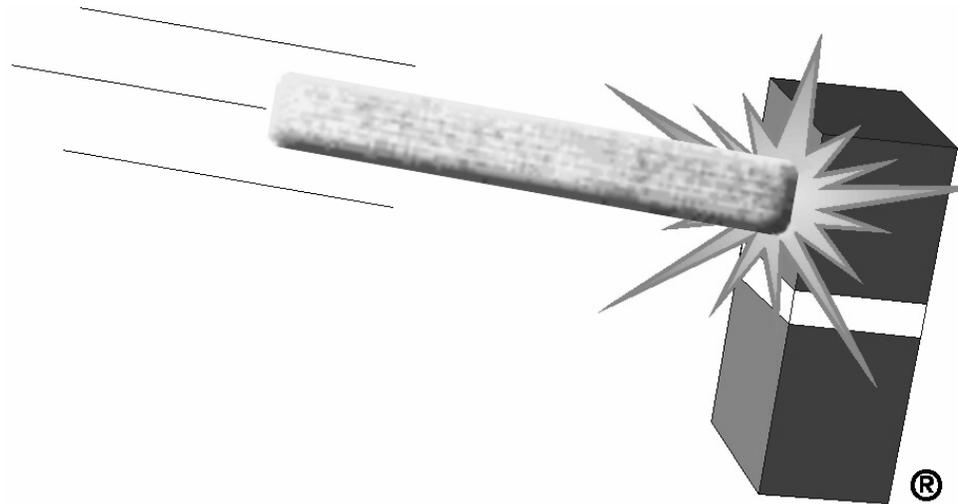


# KUBB

*UN GIOCO PER TUTTI*



**Regole del Campionato Mondiale**

## KUBB – UN GIOCO DI TRADIZIONE

Il Kubb è un gioco speciale per la gente di Gotland, un'isola svedese, situata nel mezzo del Mar Baltico.

Le origini del Kubb si perdono nella notte dei tempi, ma è certo che derivano da un tempo nel quale ogni famiglia aveva una catasta di legna accanto alla propria casa. Con un ceppo più grosso, alcuni bastoni robusti e un po' di fantasia questo nuovo gioco venne alla luce.

Tutti possono giocare ed amare il kubb, giovani e anziani, forti e meno forti. Va bene sull'erba come sulla spiaggia, e ci vogliono veramente pochi minuti per capirlo. Sia che siate molti sia che siate pochi (da 8 a 16 è il numero ideale), vi divertirte un mondo in partite emozionanti con i vostri amici.

Queste pagine iniziano con le regole di base e terminano con l'esempio di una partita. Leggetele prima di iniziare, per essere sicuri che tutto abbia un senso. E poi...

## GIOCHIAMO!

Questo libretto di regole è stato autorizzato ufficialmente dal The Kubb World Championship (VM Kubb)

Il regolamento completo e ulteriori informazioni si possono trovare sul nostro sito internet:

[www.vmkubb.com](http://www.vmkubb.com)

Testo originale svedese.

Traduzione in Italiano di Giovanni Lumini (2007)

## VARIANTI DEL GIOCO

(non utilizzate nel Campionato Mondiale di Kubb)

1. Per velocizzare il gioco, la lunghezza del campo viene ridotta a 6 metri.
2. Quando i kubb del campo vengono rimessi in gioco, possono essere rialzati uno sull'altro. Ad esempio, se una Squadra ha tre kubb del campo da rimettere in gioco e il secondo kubb tocca il primo atterrandoci sopra, è permesso metterlo sopra l'altro. Il terzo kubb viene rimesso in gioco e, se abbatte entrambi i kubb precedenti, viene costruita una torre di tre kubb. Questa torre dovrà poi essere abbattuta dai bastoni. I kubb che, durante la rimessa in gioco, non vengono abbattuti in questo modo vengono rialzati come singoli kubb. Se la torre risulta essere troppo alta per rimanere in piedi, può essere imposto un limite di tre kubb, come massimo per una torre. Gli altri kubb vengono rialzati al livello del terreno.

# VM I KUBB

[www.vmkubb.com](http://www.vmkubb.com)

Il Campionato Mondiale di Kubb è organizzato da

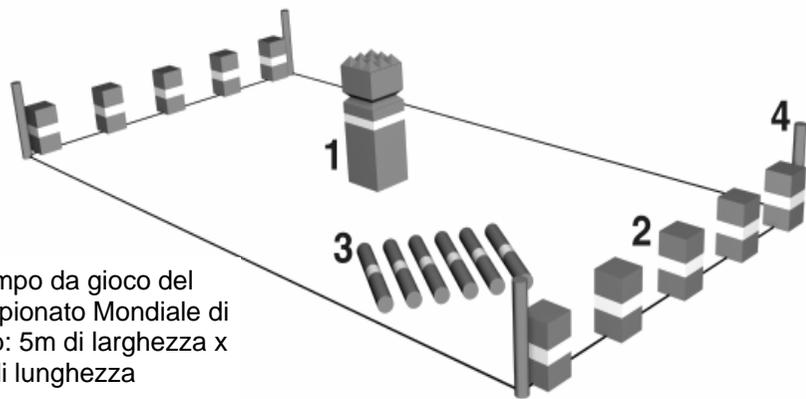


RONE GYMNASTIK  
OCH  
IDROTTSKLUBB

© Rone gymnastik och idrottsklubb 2008.

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta senza il consenso scritto del detentore del copyright.

### ① I pezzi in gioco e il loro piazzamento

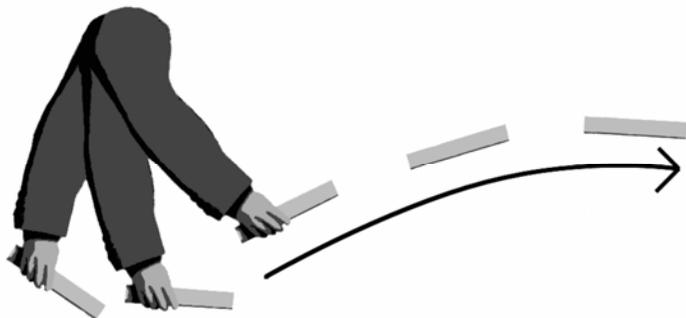


Il campo da gioco del Campionato Mondiale di Kubb: 5m di larghezza x 8m di lunghezza

- 1: un re (9 x 9 x 30 cm)
- 2: dieci kubb (7 x 7 x 15 cm)
- 3: sei bastoni da lancio 30 cm di lunghezza; 4,4 cm di diametro
- 4: quattro picchetti segnacampo

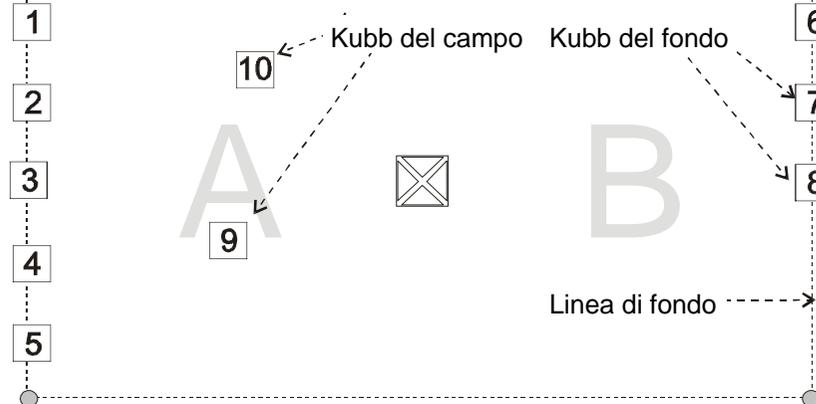
### ② Bastoni da lancio e kubb

Il gioco inizia con un giocatore della squadra "in attacco", che lancia un bastone stando dietro la sua linea di fondo, mirando ad uno dei kubb posizionati sulla linea di fondo della squadra "in difesa". Il lancio deve essere effettuato da sotto il braccio, con la punta del bastone in direzione della traiettoria di volo. La "rotazione" (far girare orizzontalmente il bastone come le pale di un elicottero) è vietata.



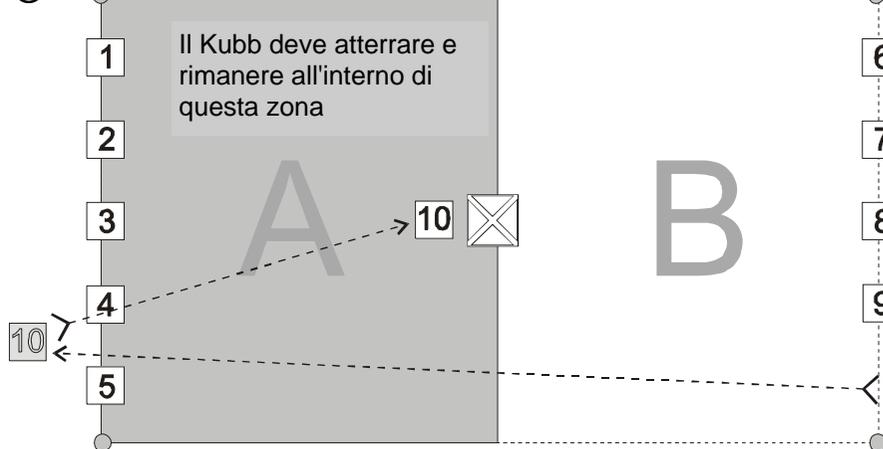
I kubb, quando verranno rimessi in gioco, possono invece essere lanciati anche di traverso, ma sempre da sotto il braccio. Tutti i lanci di kubb devono sempre essere fatti dalla linea di fondo.

### ③ Lanciare e rialzare i kubb

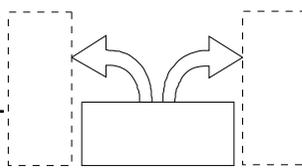


Una volta che la squadra in attacco ha lanciato tutti i suoi sei bastoni, ogni "kubb del fondo" che è stato abbattuto diventa un "kubb del campo" e viene tolto dal campo stesso. La squadra che si difendeva ora attacca e rimette in gioco, uno alla volta, tutti i kubb del campo nella metà campo avversaria, facendo molta attenzione a non colpire il Re..

### ④



Se un kubb del campo non rimane nella metà campo avversaria, dopo la rimessa in gioco, è permessa un'altra possibilità di lancio alla squadra in attacco. Un secondo errore permette alla squadra in difesa di posizionare il kubb dove vuole nella sua metà campo (sebbene ci debba essere sempre almeno la lunghezza di un bastone da lancio tra il kubb del campo da posizionare e il Re o il picchetto segnacampo).



⑤

- A. Ogni kubb del campo rimesso in gioco viene rialzato nel punto esatto dove è finito, nella direzione decisa dalla squadra in difesa. Se un kubb è atterrato esattamente su una linea, deve essere rialzato in modo che almeno la metà della sua base sia all'interno del campo. Altrimenti deve essere giudicato fuori.
- B. Un kubb che è stato abbattuto nel corso di una fase valida di gioco, rimane abbattuto, perfino nel caso in cui accidentalmente venga rialzato, durante il turno della squadra in attacco.
- C. Se un kubb del fondo viene abbattuto da un bastone prima che tutti i kubb del campo siano stati abbattuti, viene rialzato e rimane un kubb del fondo.
- D. Solo dopo che tutti i kubb del campo sono stati rimessi in gioco, si procede al rilancio di quelli non validi. Infatti, è possibile e permesso tentare di bocciare ogni kubb non valido per riportarlo in gioco con uno dei kubb ancora da rimettere in gioco.

**Il re può essere abbattuto solo alla fine del gioco (per vincere). Se viene abbattuto prima, sia da un bastone da lancio sia da un kubb durante la rimessa in gioco, la squadra responsabile dell'abbattimento perde automaticamente la partita**

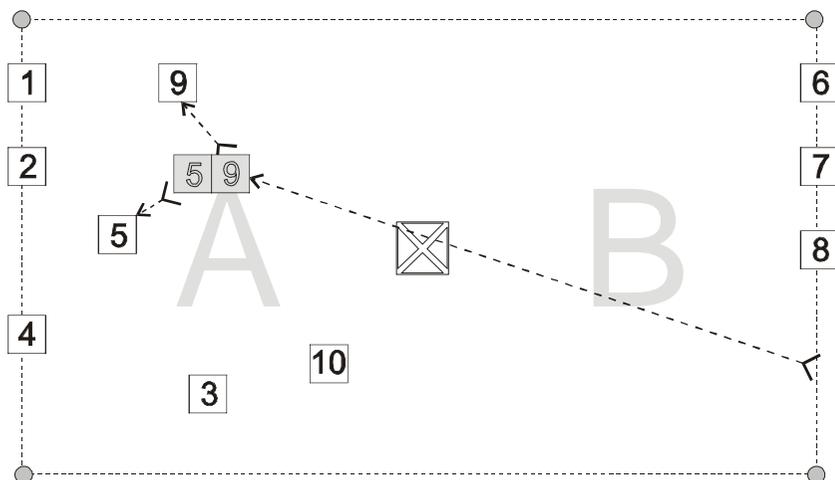
### UN ESEMPIO DI PARTITA

⑦



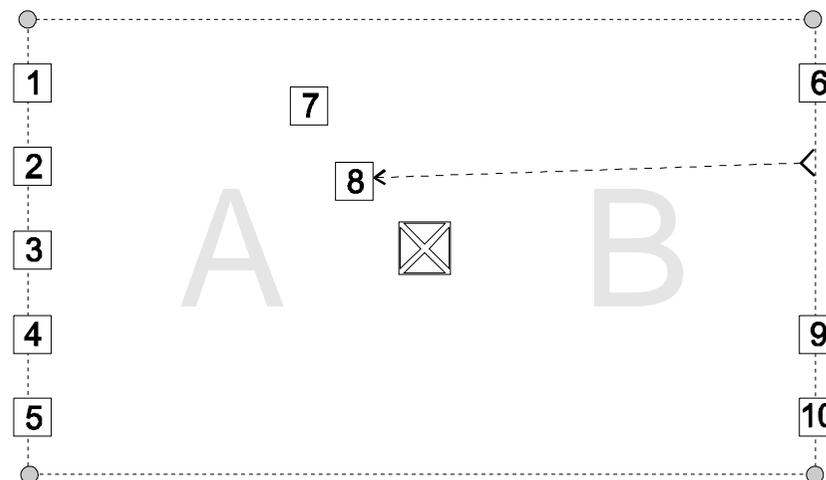
I componenti della Squadra A lanciano i loro sei bastoni, stando dietro la linea di fondo con entrambi i piedi. Cercano di abbattere i cinque kubb del fondo della squadra B, per poi abbattere il Re. Nell'esempio la Squadra A abbatte solo i kubb 7 e 8.

⑥

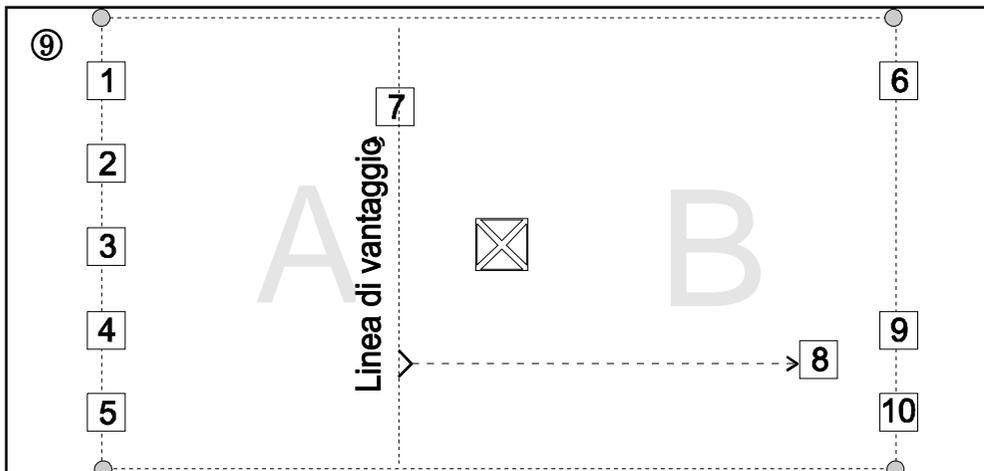


Se un kubb del campo già "in piedi" viene abbattuto da un kubb durante la rimessa in gioco, deve essere rialzato nel punto dove va a finire. Se un kubb del fondo viene abbattuto da un kubb durante la rimessa in gioco, deve essere rialzato, una volta che tutti gli altri kubb sono stati rimessi in gioco. Quel kubb rimane un kubb del fondo.

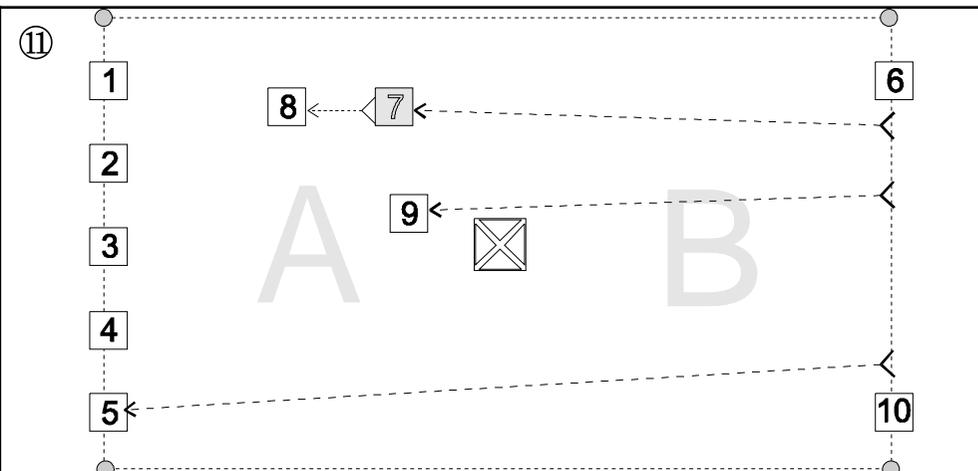
⑧



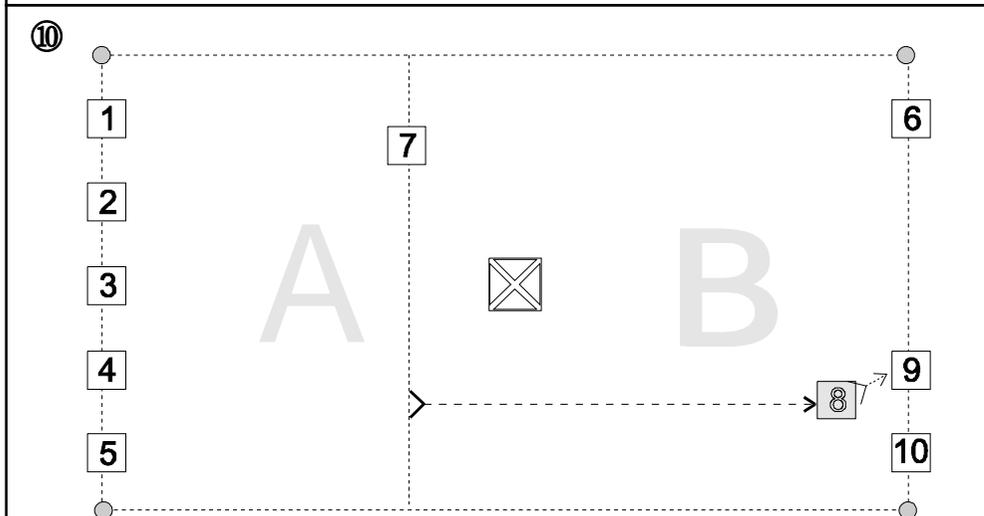
La Squadra B per prima cosa rimette in gioco i kubb del campo 7 e 8, che verranno rialzati dalla Squadra A. La Squadra B deve ora abbattere questi kubb del campo prima di tentare di abbattere uno qualunque degli altri kubb del fondo. Tutti questi lanci verranno effettuati dalla linea di fondo. Nel nostro esempio la Squadra B riesce ad abbattere solo il kubb 8.



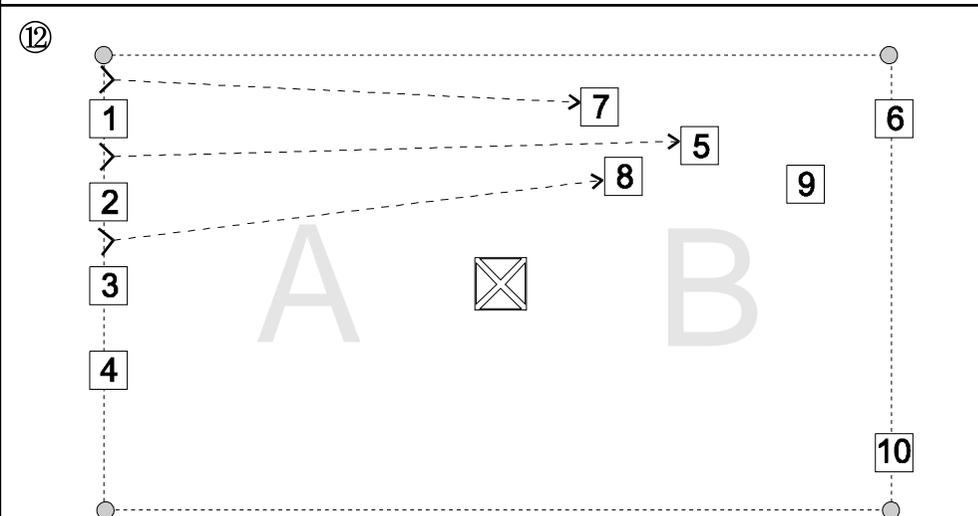
La Squadra A rimette in gioco il kubb abbattuto. Poichè la Squadra B ha mancato uno dei kubb del campo (kubb 7), La Squadra A guadagna un vantaggio territoriale, e può muoversi in avanti fino alla linea immaginaria (linea di vantaggio) a livello del kubb 7. I prossimi sei bastoni della Squadra A vengono lanciati da qualunque punto di questa linea di vantaggio. Il primo kubb da colpire è il numero 8.



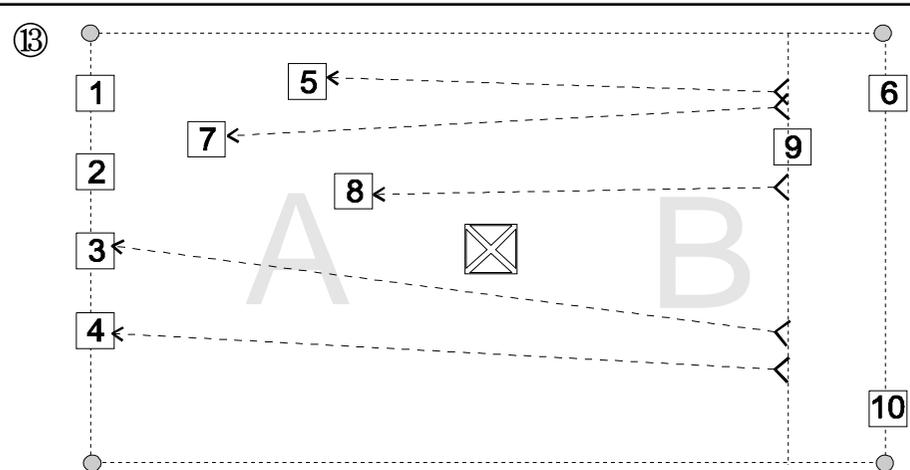
La Squadra B rimette in gioco i due kubb abbattuti, 8 e 9, che vengono ora rialzati dalla Squadra A. La Squadra B adesso abbatte i kubb 7, 8 e 9, con il kubb 7 che abbatte il kubb 8. Con tutti i kubb del campo validamente abbattuti, la Squadra B può ora mirare ai kubb del fondo. Nel nostro esempio il kubb 5 del fondo viene abbattuto.



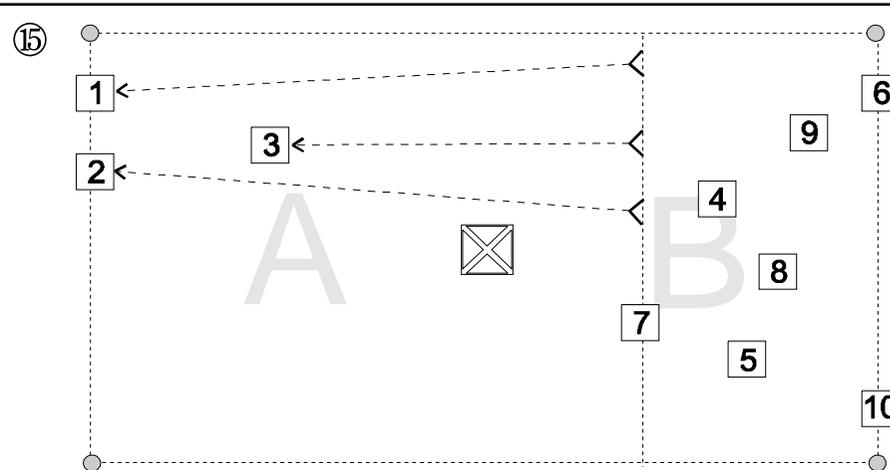
Il kubb 8 viene colpito e, con lo stesso lancio, la Squadra B abbatte anche il kubb 9. Questa cosa è valida perchè nel momento in cui il kubb 9 è stato abbattuto non vi erano più kubb del campo in piedi. Nell'esempio la Squadra A non riesce ad abbattere nessun altro kubb del fondo.



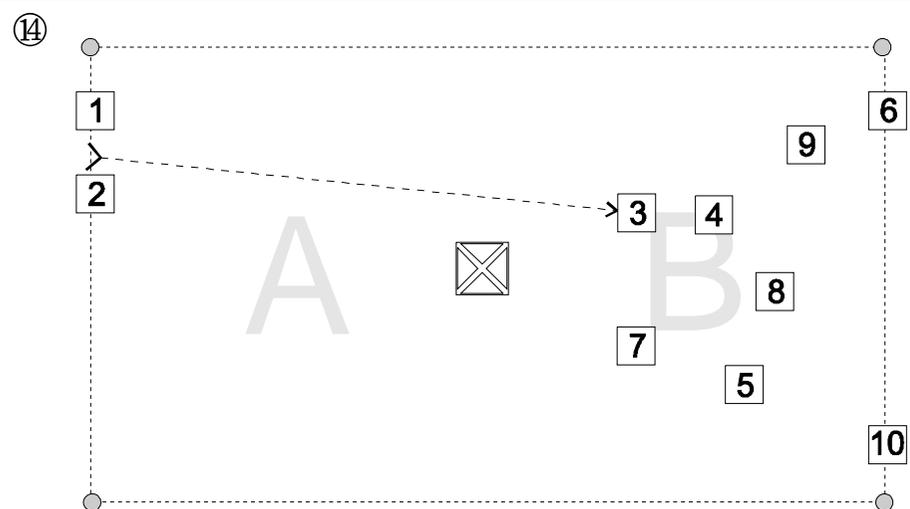
La Squadra A ha perso la sua linea di vantaggio e quindi nel momento del lancio dovrà stare dietro la linea di fondo per abbattere i kubb. La Squadra A rimette in gioco i suoi quattro kubb del campo dalla sua linea di fondo nella metà campo avversaria. Poi lancia i bastoni e colpisce tutti i kubb del campo ad eccezione del 9.



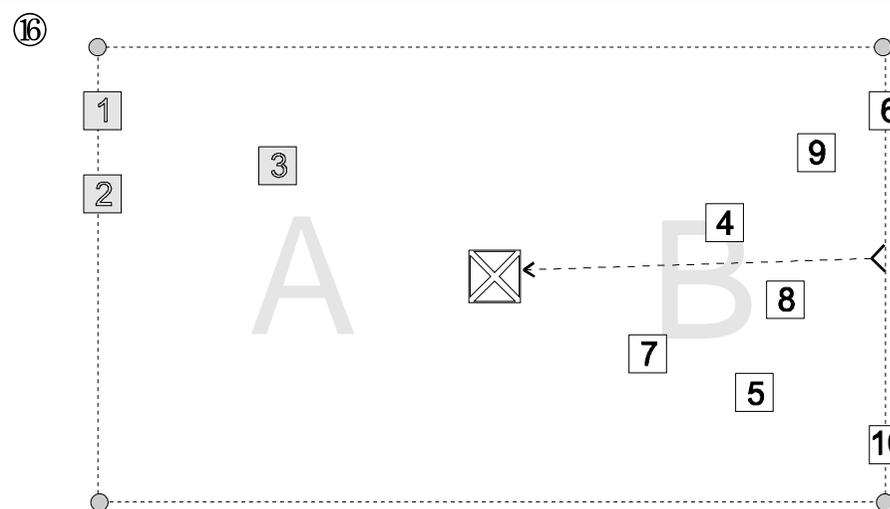
13 La Squadra B rimette in gioco i suoi tre kubb del campo dalla sua linea di fondo ed avanza alla nuova linea di vantaggio, evidenziata dalla posizione del kubb 9. La Squadra B abbatte non solo i tre kubb del campo ma anche i kubb del fondo 3 e 4.



15 La Squadra B rimette in gioco il kubb 3 e quindi avanza alla sua nuova linea di vantaggio, evidenziata dalla posizione del kubb 7. Da quella linea la Squadra B abbatte il kubb del campo 3, seguito dai kubb del fondo 1 e 2. A questo punto la Squadra B ritorna alla sua linea di fondo e tenta di vincere il gioco lanciando i bastoni rimanenti per abbattere il Re.



14 La Squadra A rimette in gioco i suoi cinque kubb del campo, ma riesce ad abbattere solo il kubb 3.



16 Se la Squadra B non riesce ad abbattere il Re con nessuno dei suoi bastoni rimanenti, la Squadra A rimetterà in gioco i kubb del campo 1, 2 e 3, e si continua come prima. Il gioco procede fino a che una delle due squadre riesce ad abbattere tutti i kubb presenti nella metà campo avversaria, seguiti dal Re. Questa Squadra sarà quindi LA VINCITRICE!!!