

WPROWADZENIE

KUBB to wczesnośredniowieczna gra plebejska, która wywodzi się najprawdopodobniej z Gotlandii. Mówi się, że gdy wikingowie nie toczyli akurat bojów, umilali sobie czas tą grą. Nie wiadomo, ile w tym prawdy, ale pewne jest, że w ostatnich latach kubb przeżywa renesans. W nowoczesnej koncepcji gra stała się popularna w latach 90. Mistrzostwa Świata odbywają się od 1995 roku w Rone na Gotlandii. Duże turnieje odbywają się w całej Europie. Dziś KUBB to plenerowa gra rodzinna. W okresie jesienno-zimowym siadamy na kanapie i gramy w planszówki, a w lecie możemy spróbować pograć na świeżym powietrzu. Serdecznie zapraszamy do udziału w grze!

REGULAMIN TURNIEJU KUBB CHEŁMŹA 2018

GŁÓWNE ZASADY GRY – TURNIEJU

1. Turniej odbędzie się 21 lipca 2018 r. na Bulwarze 100-lecia w Chełmży, w wyznaczonych przez organizatorów miejscach. Start około godz. 11:00.
2. Udział w Turnieju wezmą maksymalnie 32 Drużyny. W przypadku większej liczby zgłoszeń organizatorzy dokonają losowania i wyłonią 32 Drużyny.
3. Turniej toczy się w miejscach (na polach bitew) wyznaczonych przez sędziów.
4. W Turnieju uczestniczą dwie, 3-6 osobowe drużyny rodzinne (najlepiej po 6 osób).
5. Drużynę rodzinną stanowią minimum 3 osoby (członkowie rodziny) oraz 1, 2 lub 3 dodatkowe osoby (znajomi, przyjaciele), w tym jedno dziecko do 12 roku życia.
6. Przy pomocy 4 palików sędziowie wyznaczają prostokątne pola o wymiarach 5x8 metrów.
7. Drużyny ustawiają się przy krótszych bokach boiska. Boki te stanowią linię bazową Drużyny - rzuty wykonuje się zza tej linii.
8. Drużyny mają prawo do przyjęcia barw bitewnych i określenia nazwy.
9. Każda Drużyna ma obowiązek dostarczenia sędziemu głównemu zawodów karty startowej, którą otrzyma drogą e-mailową po dokonaniu zgłoszenia.

ELEMENTY GRY

1. Król.
2. Wojowie.
3. Włócznie, strzały, miecze (kijki).
4. Paliki narożne.
5. Linia bazowa.

PRZEBIEG GRY

1. Turniej rozpoczyna się po ustawieniu elementów gry na polach bitew. Na liniach bazowych (końcowych) każda z drużyn ustawia po 5 WOJÓW. Na środku pola ustawia się KRÓLA.
2. Celem gry jest przewrócenie przy pomocy kijków wszystkich WOJÓW przeciwnika, a następnie KRÓLA. Do KRÓLA rzuty wykonuje się tylko ze środka podstawowej linii bazowej stając tyłem do celu. Przypadkowe przewrócenie KRÓLA w ciągu gry oznacza przegraną drużyny, której się to zdarzyło.
3. Drużynie rozpoczynającej grę rozdaje się 6 kijków. W przypadku drużyn 6-osobowych każdy otrzymuje po jednym kijku i wykonuje tylko jeden rzut w rundzie. Żaden gracz nie może rzucać więcej niż raz w rundzie (czyli jeśli drużyny są czteroosobowe, to w jednej rundzie drużyna oddaje cztery rzuty a nie sześć).
4. Rzuty wykonywane są z za swojej linii bazowej, należy rzucać w WOJÓW stojących na linii bazowej przeciwnika, starając się je przewrócić. Drużyna, która nie rzuca musi stanąć 2 metry za swoją linią bazową. Następnie, jeśli Drużyna rzucająca nie zakończyła gry, rzuty rozpoczyna druga Drużyna. W ten sposób gra toczy się aż do momentu, gdy jedna z Drużyn przewróci wszystkich WOJÓW przeciwnika. Dopiero wtedy można rzucać do KRÓLA pozostałymi kijkami (jeśli drużyna jakiegoś posiada, jeśli nie, to czeka na swoją kolej). Wygrywa ta Drużyna która pierwsza prawidłowo zbije KRÓLA.

TECHNIKA RZUTU

1. Nie można rzucać z za głowy oraz "młynkiem" tak aby kijek obracał się wokół własnej osi lub w płaszczyźnie poziomej. Wszystkie rzuty w grze wykonuje się jedną ręką, od dołu i do przodu. Kijek należy trzymać za jeden koniec, nigdy na środku. Miejsce wykonania rzutu jest dowolne na całej długości linii bazowej.
2. Jeśli ktoś ewidentnie rzuci kijkiem w niedozwolony sposób (tzw. młynkiem) to zabiera się jego Drużynie jeden kijek.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zgłoszenia Drużyn do Turnieju przyjmowane są **do 15 lipca 2018 r. drogą e-mailową** na adres kubbchelmza@tlen.pl a w odpowiedzi zwrotnej zgłaszający otrzymają dokumentację do wypełnienia i dostarczenia w dniu zawodów do sędziego głównego.
1. Zgłoszenie się do Turnieju jest równoznaczne ze zgodą na opublikowanie wyników turnieju, rejestrację Turnieju i jego uczestników w formie zdjęć i filmów oraz ich publikację na wybranych przez organizatorów portalach internetowych.
2. Wszystkie sprawy nieuregulowane niniejszym regulaminem wyjaśnia i rozstrzyga sędzia główny Turnieju, którego decyzje mają charakter ostateczny.
3. Organizatorzy mają prawo przerwać Turniej lub odwołać go jeżeli przyczyną będzie działanie siły wyższej lub naganne zachowanie uczestników.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany i wprowadzenia poprawek w niniejszym regulaminie.
5. Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do zapoznania się i przestrzegania niniejszego regulaminu.
6. Uczestnicy Turnieju zobowiązani są bezwzględnie podporządkować się poleceniom sędziego głównego turnieju.
7. Przystąpienie do Turnieju jest jednoznaczne z zaakceptowaniem warunków niniejszego Regulaminu.