



## III Campeonato Internacional Virtual de Kubb. Equipos de 2 ó 3 participantes o individual



"III International Virtual Kubb Championship" Del  
18 al 5 de mayo de 2022

Con la participación en el torneo A o B también  
participas en las otras 5 categorías

MIEMBRO



**Campeonato organizado con el objetivo de potenciar la práctica del Kubb dentro del núcleo familiar generando un ocio accesible para todas las personas libre de estereotipos de género.**



"7 campeonatos en 1 Virtual" "7 championships in 1 Virtual"



### CATEGORÍAS:

#### CATEGORÍAS PRINCIPALES:

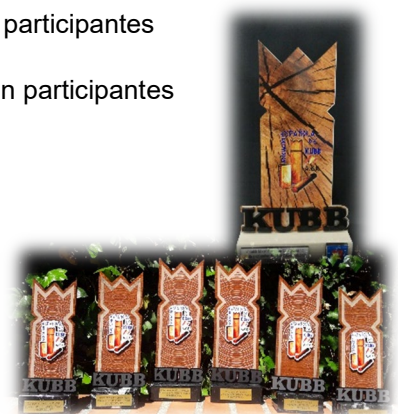
- A.- Equipos Jugando en familia Hasta cuarto grado de consanguinidad y afinidad.
- B.- Equipos amig@s.
- C.- Individual femenina. De todas las mujeres participantes.
- D.- Individual masculina. De todos los hombres participantes.

#### CATEGORÍAS COMPLEMENTARIAS: (extraídas de las participaciones en las categorías A y B)

- E.- Equipos mixtos (género).
- F.- Por clubs. Con las 3 mejores puntuaciones individuales de cada club con participantes de distintos géneros.
- G.- Por países. Con las 4 mejores puntuaciones individuales de cada país con participantes de distintos géneros.

#### PREMIOS:

Habrà trofeo para los 3 mejores equipos de las modalidades A, B, C, D Parecidos a los adjuntos. (Se mandarían si residen en países europeos)



#### INSCRIPCIÓN:

VÍDEO TUTORIAL: <https://youtu.be/xBF4irx8DDk>

GRUPO DE FACEBOOK:

<https://www.facebook.com/groups/3048061535286786/>

+ INFO: <https://apefadal.es/index.php/2022/04/08/iii-international-virtual-kubb-championship/>

### REGLAS DEL JUEGO

#### ¿Cuál es el Objetivo del Juego?

- El objetivo es derribar tantos kubb de base como sean posible a una distancia de 4, 5, 6, 7, y 8 en 5 rondas lanzando los 6 palos o testigos. Total 30 lanzamientos + Bonificación.

#### ¿Dónde se juega?

- Se juega en el campo 8m. X 5m. En césped natural, artificial. El primer contacto del testigo con el pavimento será en la zona de césped.

#### ¿Cómo se juega?

- Se juega un total de 5 rondas desde 4, 5, 6, 7 y 8 metros (más una posible ronda de bonificación al final)
- En cada ronda se lanzarán 6 palos o testigos a los 5 kubb de base.

- Se prohíbe una rotación horizontal del palo (lanzamiento de helicóptero) (límite de tolerancia: ángulo de 45 grados) y no cuenta como derribo. Cada lanzamiento debe ser lo más recto posible. ¡Juega limpio!
- Si se derriban 2 (o más) kubbs con 1 palo, solo cuenta el primero. Se levantarán inmediatamente los Kubb derribados después del primer derribo y se continúa jugando.
- Si en una ronda se derriban los 5 kubbs, con los primeros 5 palos, se podrá lanzar el sexto al rey, situado a 4m y siempre desde detrás de la línea de 8m.
- Por cada lanzamiento al rey (derribado o no) se obtiene un testigo en la ronda de bonificación que se juega después de las 5 rondas.
- Cumplir con el reglamento de retransmisión:
  - Demostrar con una cinta métrica que los kubbs están colocados a 4 metros del rey y luego las marcas de 5, 6, 7 y 8 metros que estén a 1,2, 3 y 4 metros respectivamente de la línea del Rey.
  - Todo kubb debe ser derribado en la retransmisión. Las jugadas que no se retransmitan no se puntuarán.

### ¿Cómo se puntúa?

- La puntuación va en relación a la distancia de lanzamiento. Cada Kubb puntúa los metros desde donde se ha derribado y el rey puntúa el doble de la distancia desde donde se derribaron los 5 kubbs.
- La "partida perfecta", derribando todo sin fallar ningún lanzamiento, es de **250 puntos** (210 + 40) puntos. Ver desglose:
  1. Desde 4m: Cada kubb puntúa 4 puntos y el rey 8 puntos 5x4=20+8 puntos del rey=28
  2. Desde 5m: Cada kubb puntúa 5 puntos y el rey 10 puntos 5x5=25+10 puntos del rey=35
  3. Desde 6m: Cada kubb puntúa 6 puntos y el rey 12 puntos 5x6=30+12 puntos del rey=42
  4. Desde 7m: Cada kubb puntúa 7 puntos y el rey 14 puntos 5x7=35+14 puntos del rey=49
  5. Desde 8m; Cada kubb puntúa 8 puntos y el rey 16 puntos 5x8=40+16 puntos del rey=56
  6. La **Ronda de Bonificación** es desde 8 metros por lo que cada Kubb puntúa 8 puntos x5= 40 puntos

### ¿Cómo participar?

- Inscribir a tu equipo rellenando [este formulario](#), preferiblemente antes del comienzo de la fase de clasificación o durante esta fase hasta el 27 de abril.
- Crear una cuenta de Facebook e instala la app de Facebook en el dispositivo que usarás para retransmitir la participación. Con una sola cuenta de Facebook puede participar todo el equipo y es muy sencillo crear una cuenta para la ocasión.
- Solicitar acceso al [grupo de Facebook del evento](#).
- Ver [video de referencia](#).

### ¿Cómo se compite?

- En la fase clasificatoria se pueden hacer dos retransmisiones en directo, y puntúa la mejor de las dos para pasar a la Fase Final -TOP'10 de equipos de las categorías A (Equipos Familiares) y B (equipos no familiares).
- 
- Cuando un equipo esté formado por 3 integrantes la puntuación se sacará proporcional a dos
- Los integrantes del equipo pueden realizar la retransmisión estando juntos o estando en otro lugar.
- Se dispondrá de 15 minutos para cada participación.
- Con las participaciones en el Torneo por equipos A, B, C o D se participa en las clasificaciones del resto de categorías.
- Se realizará el registro de puntuaciones con la ficha oficial del campeonato.
- En todo momento se aplicarán las reglas oficiales del **Kubb EKA**.

### Calendario del Torneo

- o Fase Clasificatoria del 18 al 27 de abril de 2022
- o Fase final el 29 de abril al 5 de mayo de 2022

La organización (jurado supervisará tu participación en vivo y registrará la puntuación.

- La puntuación final será la suma de ambas partidas (Mejor puntuación en la fase clasificatoria + fase final)

En caso de EMPATE la Clasificación final será según los siguientes criterios en orden descendente:

- 1º.-Puntuación total.
- 2º.-Puntuación de la fase final
- 3º.-Número de reyes derribados.
- 4º.-Lanzamientos a reyes
- 5º.-Puntuación del bonus
- 6º.-+ puntuación a 8m. 7m. 6m...

### ¿Cómo realizar el vídeo en directo?

- Ver [vídeo tutorial de referencia](#).

1. Asegurarse de que el móvil o tablet tenga suficiente batería y activado el giro automático de pantalla.
2. Poner la cámara centrada, frente a los kubbs de base y al rey. Encuadre centrado con los extremos en las dos estacas para una mejor apreciación de la trayectoria de los testigos. Se podrá utilizar un poco de zoom del dispositivo para mantener la posición centrada sin que la golpeen los testigos lanzados.
3. Evitar colocar la cámara a contra luz. Preferiblemente el sol detrás de la cámara.
4. Tener la cámara en sentido horizontal **antes de pulsar** transmitir en directo **dentro del grupo en Facebook**.
5. Presentarse ante la cámara, enseñando la ficha de registro con el nombre, apellido, club y país
6. Aproximar la ficha a la cámara para que sea visible en su totalidad.
7. **Mostrar con una cinta métrica** que los kubbs están colocados a 4 metros del rey y luego las marcas de 5, 6, 7 y 8 metros que estén a 1,2, 3 y 4 metros respectivamente de la línea del Rey.
8. No olvidar realizar la ronda de bonificación si se tiene derecho.
9. Despedirse antes de finalizar la retransmisión.
10. Compartir el vídeo en el grupo de Facebook de forma pública y preferiblemente que no se elimine nunca.
11. Adjuntar en un comentario de tu vídeo una foto de la ficha o fichas de puntuación con un ordenador.

