

K U B B Variantes (2) JDT 20

OBJETIVO	El Kubb es un juego de lanzamientos de precisión y su peculiar táctica hace que todos puedan disfrutar. El objetivo del juego es derribar al rey pero para hacerlo antes hay que tirar los kubbs que tengamos enfrente. En esta ficha concretaremos algunas variantes (ver ficha 66)
SAQUE Progresivo 	Cada equipo se queda con 3 testigos, para decidir quién empieza, un representante de cada equipo lanza un testigo desde su línea de base, lo lanzarán a la vez cuando un participante cuente en voz alta 1, 2, 3, y el que se quede más cerca del rey (sin derribarlo) inicia la partida o elige campo. Si va a iniciar la partida coge los dos testigos lanzados. El equipo que inicia el juego lanzará 2 testigos de lanzamiento en un principio, en la modalidad pareja cada un@ lanza un testigo, luego el equipo contrario se inicia con 4 testigos de lanzamiento, en la modalidad pareja cada un@ lanza dos testigos. Después ya se empiezan a lanzar los 6 testigos por el equipo que inicio el juego.
KUBB RÁPIDO	Si se juega en la modalidad "Rápida" es decir que se retira del terreno de juego "el Kubb de campo" derribado. Es un método de acelerar el final de un encuentro
KUBB ATLETICO 	Será prueba cronometrada, con un testigo tratará de tirar 5 kubb de base que están colocados 3 y 2 en cada lado, tratará de tirarlos lo antes posible lanzando el testigo desde el lado opuesto y luego tirar el rey desde el lado que tiró el último kubb o el lado opuesto.
KUBB ATLÉTICO POR PAREJAS 	Será prueba cronometrada, con un testigo trataran de tirar 5 kubb de base que están colocados 3 y 2 en cada lado, trataran de tirarlos lo antes posible lanzando el testigo desde el lado opuesto y luego tirar el rey desde el lado que tiró el último kubb o el lado opuesto. En el caso que un jugador/a derribe todos los kubb que tiene enfrente tendrá que recoger el testigo que su compañer@ ha lanzado y dárselo a su compañer@ que le está esperando detrás de su línea base. OJO 1.-Con las medidas de seguridad para no ser golpeado por el testigo que lanza el compañer@, ponerse en el lateral o muy atrás. 2.-Siempre hay que lanzar a los kubbs desde el lado opuesto. 3.-Los kubbs deben estar colocados a una distancia mayor de un testigo entre ellos en la línea de base.
KUBB 6 RÁPIDO	Los equipos lo forman 6 participantes y tiene que haber integrantes de ambas categorías, mayor y menor de 13 años y de ambos sexos. Se juega en la modalidad "Rápida" es decir que se retira del terreno de juego "el Kubb de campo" derribado.
JUGANDO EN FAMILIA	Los equipos estarán formados a ser posible de 2 a 6 integrantes, con dos generaciones y ambos sexos de una familia. Se tratará de lanzar igual número de testigos por ambos sexos si es posible.

Para más información
<https://apefadal.es/index.php/kubb/>
 Asociación Española de Kubb
<https://www.facebook.com/Kubbspain/>

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ
 DANIEL MARTINEZ COLMENAREJO

