

1° TROFEO DI LIPPA CITTA' DI LODI

REGOLE GENERALI

- Si gioca tra 2 squadre composte da 4 giocatori, di cui uno è il capitano.
- Il bastone è fornito dall'organizzazione del torneo. E' di legno, lungo circa 60 cm e di fatto è l'unità di misura per determinare il punteggio (vedi in seguito).
- La lippa, di legno, è lunga circa 15 cm; è cilindrica e termina da entrambi i lati con un cono, ovvero è appuntita da entrambi i lati. Ogni squadra può usare una propria lippa o utilizzare quella fornita dall'organizzazione.
- Il gioco può essere effettuato su qualsiasi tipo di terreno: cemento, prato o un mix dei due; non esistono restrizioni.
- Prima dell'inizio della partita occorre tracciare sul terreno un cerchio avente il bastone come raggio. E' dal centro di questo cerchio che viene battuta la lippa.
- La monetina determina la squadra che inizierà all'attacco (squadra A) e di conseguenza la squadra che inizierà in difesa (squadra B).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Il primo giocatore della squadra in attacco pone la lippa al centro del cerchio tracciato precedentemente.
- I giocatori della squadra in difesa si dispongono sul terreno di gioco con l'intento di prendere al volo la lippa che viene battuta. Se ciò accade il battitore è eliminato.
Il battitore eliminato porta zero punti alla propria squadra.
- Ogni battitore ha a disposizione 3 tentativi per alzare la lippa per poi colpirla. Qualora non dovesse riuscire a farla uscire dal cerchio, al termine dei 3 tentativi viene eliminato.
N.B. E' considerato "tentativo" ogni qual volta il bastone tocca la lippa.
- Se la lippa non viene presa al volo, dal punto esatto in cui è atterrata un giocatore della squadra in difesa, designato dal capitano, la raccoglie e la lancia a mano cercando di rimandarla nel cerchio da cui è stata battuta.

Se la lippa termina all'interno del cerchio il battitore viene eliminato (basta che anche una minima parte della lippa sia all'interno del cerchio per considerare valida l'eliminazione).

Viceversa (ovvero la lippa rilanciata è fuori dal cerchio) si presentano i seguenti casi:

a. il battitore ha effettuato tutti e 3 i tentativi di battuta.

(è questo il caso del battitore che nei primi due tentativi di battuta non è riuscito a far uscire la lippa dal cerchio; c'è però riuscito col terzo e la squadra difendente non è riuscita a prendere la lippa al volo e neppure è riuscita a rilanciare la lippa nel cerchio di battuta).

b. il battitore ha già effettuato 2 tentativi di battuta.

(è questo il caso del battitore che col primo tentativo di battuta non è riuscito a far uscire la lippa dal cerchio; c'è però riuscito col secondo e la squadra difendente non è riuscita a prendere la lippa al volo e neppure è riuscita a rilanciare la lippa nel cerchio di battuta).

c. il battitore ha effettuato solo 1 tentativo di battuta.

(è questo il caso del battitore che col primo tentativo di battuta è riuscito a far uscire la lippa dal cerchio, che la squadra difendente non è riuscita a prendere la lippa al volo e neppure è riuscita a rilanciare la lippa nel cerchio di battuta).

Caso a.

Si passa alla fase di **CONTRATTAZIONE**, più avanti trattata.

Caso b.

Il battitore ha a disposizione ancora un tentativo di battuta per scagliare la lippa il più lontano possibile partendo dal punto in cui la lippa si trova, dopo averla anche opportunamente posizionata a mano (*) per rendere efficace la successiva battuta. In questa fase la squadra in difesa è inattiva. Al termine si passa alla **CONTRATTAZIONE**.

Caso c.

Il battitore ha a disposizione ancora due tentativi di battuta per scagliare la lippa il più lontano possibile partendo dal punto in cui la lippa si trova, dopo averla anche opportunamente posizionata a mano (*) per rendere efficace la successiva battuta. In questa fase la squadra in difesa è inattiva. Al termine si passa alla **CONTRATTAZIONE**.

(*) La lippa può essere riposizionata non più lontano di un bastone dal punto in cui si trova.

Fuori Campo

Nel caso in cui un giocatore batta la lippa oltre i confini del campo di gioco o contro ostacoli che delimitano il campo, senza avere la possibilità di incrementare ulteriormente con un colpo successivo la lunghezza della battuta, vengono attribuiti al giocatore, e quindi alla squadra, punti extra da sommare a quelli conquistati sul terreno di gioco.

I punti extra sono 50 o 75 a seconda che manchi ancora un colpo o due colpi per terminare il turno di battuta.

CONTRATTAZIONE

Responsabili di questa fase sono i capitani delle squadre, supportati dai loro giocatori

- La squadra in battuta valuta quanti bastoni è distante il centro del cerchio dal punto in cui è stata scagliata la lippa e lo comunica alla squadra in difesa che può condividere la valutazione (**primo caso**) o ritenere che il numero di bastoni sia inferiore a quanto richiesto (**secondo caso**).
- Nel **primo caso** alla squadra attaccante vengono attribuiti tanti punti quanti sono il numero di bastoni richiesti e accettati dalla squadra difendente.
- Nel **secondo caso** inizia la contrattazione vera e propria, che ha come obiettivo la ricerca di una valutazione condivisa.
- Se tale obiettivo viene raggiunto alla squadra attaccante vengono assegnati tanti punti quanti sono il numero di bastoni concordati.
- Se l'accordo non viene trovato si passa alla misurazione del numero di bastoni che dividono il centro del cerchio di battuta dal punto di arrivo della lippa. Si presentano i seguenti 3 casi:
 1. **Il numero di bastoni misurati è maggiore di quanto richiesto dalla squadra attaccante: alla squadra attaccante si assegnano tanti punti quanti sono i bastoni misurati.**
 2. **Il numero di bastoni misurati è minore di quanto richiesto dalla squadra attaccante ma superiore a quanto offerto dalla squadra difendente:**
se il numero di bastoni misurati è più vicino a quanto richiesto dalla squadra attaccante, a quest'ultima si assegnano i punti da essa richiesti, se invece è più vicino a quanto offerto dalla squadra difendente, alla squadra attaccante si assegnano i punti offerti da quella difendente.
 3. **Il numero di bastoni misurati è minore del numero di bastoni offerti dalla squadra difendente:**
alla squadra attaccante vengono assegnati zero punti.

AVVICENDAMENTO DELLE SQUADRE

- La squadra A manda in battuta il suo primo giocatore che, al termine del suo turno, sia che sia eliminato sia che abbia totalizzato punti tramite battute valide, cede il turno di battuta al primo giocatore della squadra B. Questa alternanza si perpetua sino allo schieramento del quarto giocatore della squadra B. I punti totalizzati da ogni giocatore vengono sommati, determinando il punteggio totale della propria squadra.

Nel caso in cui al termine dell'avvicendamento dei 4 battitori di entrambe le squadre il punteggio totalizzato fosse in parità, ogni squadra nominerà un battitore per un extra-turno di battuta e ciò si ripeterà qualora la parità dovesse permanere.

In questa fase il battitore può essere sostituito dal capitano in ogni momento.

SQUADRA VINCITRICE DELL'INCONTRO

E' dichiarata vincitrice la squadra che al termine dell'incontro ha totalizzato il punteggio più alto.

In caso di controversie non contemplate dal regolamento, la decisione finale verrà presa dai componenti del comitato organizzativo.