**REGOLAMENTO della LIPPA LODIGIANA**

**REGOLE GENERALI**

* Si gioca tra 2 squadre composte da 4 giocatori, di cui uno è il capitano.
* Il bastone **(bachin**) è normalmente fornito dall’organizzazione del torneo. E’ di legno, lungo 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; normalmente 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, comunque realizzata nella foggia, 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. Nel caso di terreni che non consentano di alzare opportunamente la lippa (per es. un’erba eccessivamente alta) si prevedono delle basette fatte in legno, gress o altro su cui appoggiare la lippa.
* Prima dell’inizio della partita occorre tracciare sul terreno un cerchio avente il bastone come raggio. E’ dal centro di questo cerchio (**Casa Base**) che viene battuta la lippa.
* La squadra che inizierà all’attacco (squadra A) e di conseguenza la squadra che inizierà in difesa (squadra B) verranno stabilite con un “Pari o Dispari” tra i due capitani.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

* Il primo giocatore della squadra in attacco pone la lippa al centro della Casa Base.
* 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.***
Dal momento in cui la lippa tocca terra non può più essere toccata dalla squadra in difesa; deve terminare autonomamente il proprio percorso.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 il battitore può scegliere di dichiarare valida la battuta o decidere se riposizionarla al centro della Casa Base per un secondo tentativo di battuta. E’ questo il caso di una battuta che viene valutata pericolosa per la successiva eliminazione trovandosi, a giudizio del battitore, troppo vicina a Casa Base. Se ciò non accade, dal punto esatto in cui è atterrata la lippa, un giocatore della squadra in difesa designato dal capitano (**lanciatore**), la raccoglie e la lancia a mano cercando di rimandarla nella Casa Base. Il battitore difenderà la Casa Base cercando di impedire con il bachin che la lippa arrivi nel cerchio. La lippa deve essere ribattuta solamente durante il volo; se tocca terra e/o rotola non può essere ribattuta. In questa fase il battitore non può infrapporsi tra il lanciatore e la Casa Base (deve posizionarsi di fianco al cerchio di Casa Base).
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). Il bachin utilizzato come raggio del cerchio verrà usato in casi controversi per determinare se la lippa è da considerarsi o meno all’interno della Casa Base.
Viceversa (ovvero la lippa rilanciata è fuori dal cerchio) si presentano i seguenti casi:
**a. il battitore ha già 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 dalla Casa Base; c’è però riuscito col terzo e la squadra difendente non è riuscita a prendere la lippa al volo e neppure a rilanciarla nel cerchio di Casa Base).***b. il battitore ha 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 dalla Casa Base; c’è però riuscito col secondo e la squadra difendente non è riuscita a prendere la lippa al volo e neppure a rilanciarla nel cerchio di Casa Base).*
**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 dalla Casa Base, che la squadra difendente non è riuscita a prendere la lippa al volo e neppure è riuscita a rilanciarla nel cerchio di Casa Base).*

**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:
- 75 se si è effettuata una sola battuta; ed in questo caso la squadra in difesa non deve eseguire il rilancio verso il cerchio di Casa Base;
- 50 se si sono effettuate due battute;
- 10 se si sono effettuate tre battute.

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

* La squadra in battuta valuta quanti “bacchini” è distante il centro della Casa Base 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 bachin sia inferiore a quanto richiesto **(secondo caso).**
* Nel **primo caso** alla squadra attaccante vengono attribuiti tanti punti quanti sono il numero di bachin 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 bachin concordati.
* Se l’accordo non viene trovatosi passa alla misurazione del numero di bachin che dividono il centro del cerchio di battuta dal punto di arrivo della lippa. Si presentano i seguenti 3 casi:
 **1. Il numero di bachin misurati è maggiore di quanto richiesto dalla squadra attaccante e non accettati dalla squadra difendente:**
alla squadra attaccante si assegnano tanti punti quanti sono i bachin misurati.
**2.** **Il numero di bachin misurati è minore di quanto richiesto dalla squadra attaccante ma superiore a quanto offerto dalla squadra difendente:**
se il numero di bachin 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 bachin misurati è minore del numero di bachin 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.**

**DURATA DELL’INCONTRO**

E’ previsto esser di 1 ora (60 minuti), che includono i minuti di riscaldamento delle squadre (circa 10 min.).
Nel caso in cui al termine dell’avvicendamento dei 4 componenti la squadra rimanesse tempo per completare l’ora, si presenteranno ulteriori battitori, ripartendo dal primo in turno di battuta.

**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.**