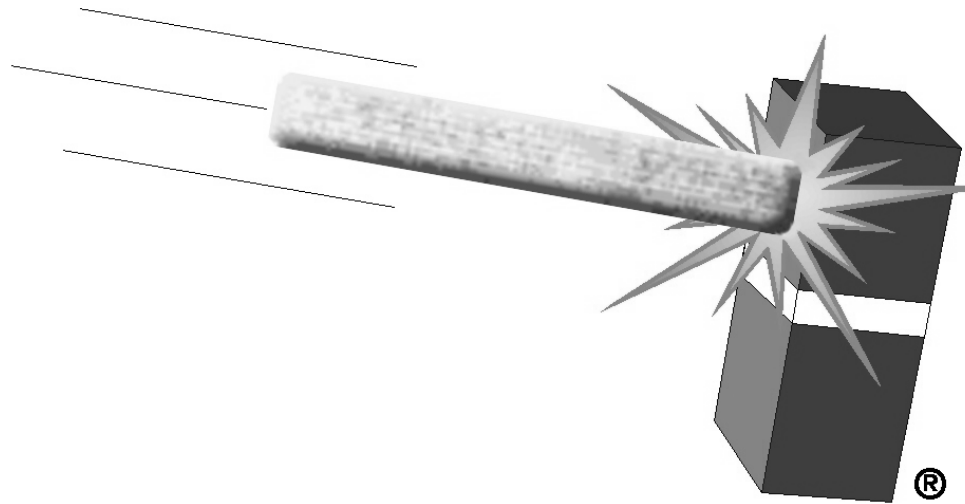


KUBB

PELI, JOHON KAIKKI VOIVAT OSALLISTUA



MM-kisasäännöt

KUBB – Peli, jolla on traditiot

Kubb on vanha Gotlantilainen peli, joka syntyi siihen aikaan, kun joka pihalla oli halkokasa. Valittiin vain sopiva määrä sopivan kokoisia halkoja, ja siinä se Kubb-peli olikin

Kubb on peli, joka sopii kaikille; vanhoille, nuorille, heikoille ja vahvoille. Pelaajien määrällä ei ole myöskään niin suurta väliä, 8 – 16 osallistujaa on suositeltava määrä.

Tämä vihko alkaa perussäännöillä, joita seuraa ”otteluesimerkki” selityksineen. Ennen pelin aloitusta kannattaa lukea koko vihko, jotta selviää kaikista pelin vaiheista.

Hauskoja pelihetkiä

Tämän kirjan säännöt ovat Kubb-pelin MM – kisakomitean laatimat ja vahvistamat.

Internet - www.vmkubb.com

Alkuperäisteksti Ruotsiksi
Käännös suomeksi
Anna Wetterblad
2001

PELIMUUNNELMIA

Huom! Ei käytetä MM-kisoissa

1. Pelin nopeuttamiseksi voi pelialueen koon pienentää n. 6 m pituiseksi.
2. Kun kenttäpalikat on heitetty ulos, voidaan ne nostaa päällekkäin. Esim. Joukkueella on kolme palikkaa heitettävänä. Ensimmäinen palikka heitetään, ja kun toinen palikka heitetään osuu (hipaisee) se jo kentällä olevaan ensimmäiseen palikkaan. Nämä kaksi nostetaan päällekkäin. Jos palikka 3 osuu ja kaataa heitettäessä edelliset kaksi, nostetaan kaikki kolme torniksi, jotka kaadetaan heittokapuloilla. Ne palikat, joihin ei ole osuttu, nostetaan pystyyn paikalle, johon ne on kaatuneet. Jos tornista tulee niin korkea, ettei se pysy pystyssä, Voi esim rakentaa kolmen palikan tornin ja sijoittaa loput palikat viereen.

VM I KUBB
www.vmkubb.com

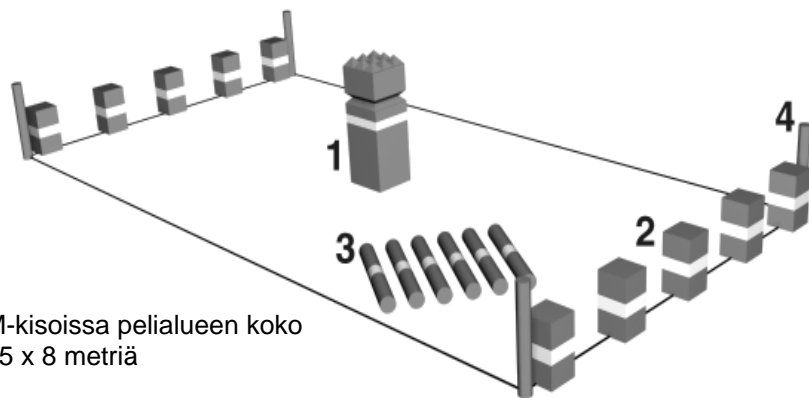
Rone gymnastik och idrottsklubb on Kubb-pelin MM-kisojen järjestäjä



RONE GYMNASTIK
OCH
IDROTTSKLUBB

© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2001
Kopiointi kielletty

① Kubb-pelin osat ja niiden sijoitus

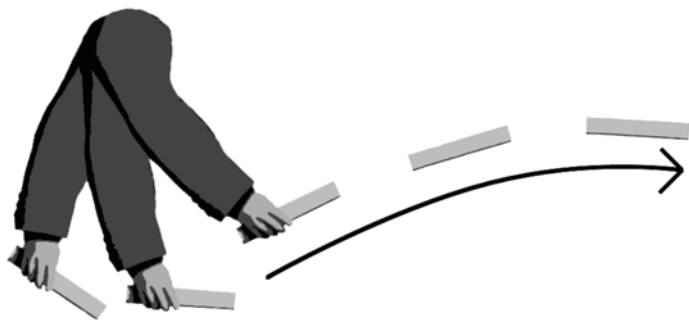


MM-kisoissa pelialueen koko on 5 x 8 metriä

1. Kuningas 9x9x30 cm
2. Kubb-palikoita 10 kpl 7x7x15 cm
3. Heittokapuloita 6 kpl Ø 44 mm. Pituus 30 cm.
4. Nurkkakapuloita 4 kpl

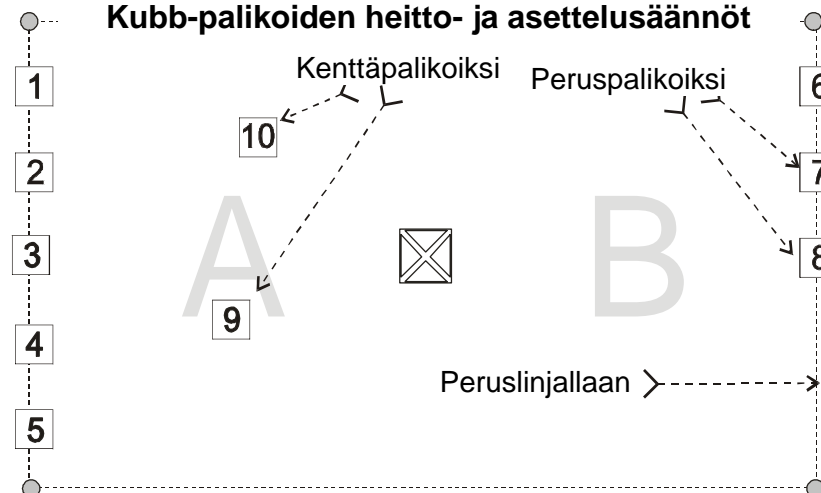
② Heittokapuloiden ja kubbpalikoiden heittäminen

Heittokapulan saa heittää vain alakautta kapulan heittosuunnassa. Kapulan tulee lentää heittokädestä suoraan heittosuuntaan. "Helikopteriheitto" on kielletty = heitto, joka saa kapulan pyörimään vaakatasossa yli 90°.



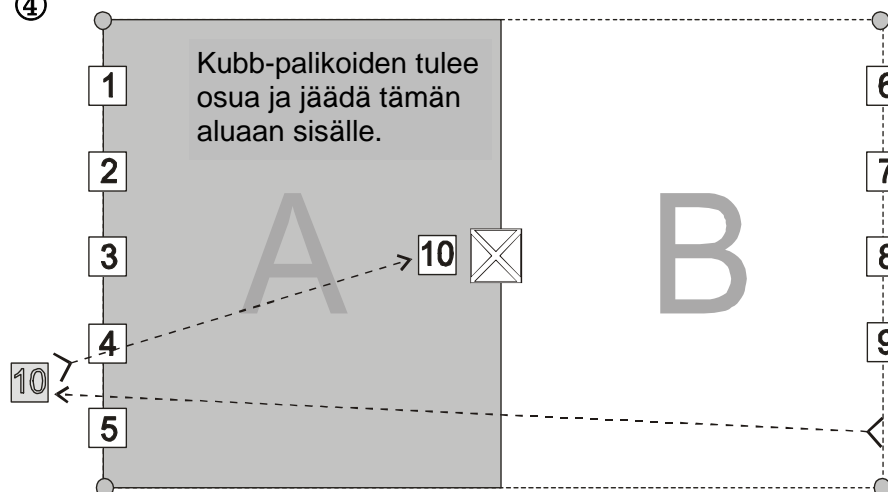
Kubbpalikoita saa heittää poikittain ja kierteisesti, mutta vain alakautta.

③ Kubb-palikoiden heitto- ja asettelusäännöt



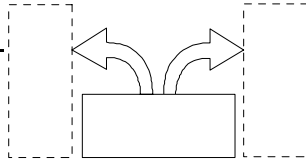
Kaadetuista kubb-palikoista tulee pelattavia ja niitä kutsutaan kenttäpalikoiksi, nr 9 ja 10 edelläolevassa esimerkissä. Palikoita, jotka ovat pystyssä omalla peruslinjallaan kutsutaan peruspalikoiksi.

④



Jos kubb-palikka osuu alueen ulkopuolelle (katso vaihe 5A), kun se heitetään vastustajapuolelle, heitto uusitaan. Jos heitto epäonnistuu tälläkin kertaa, tulee siitä rangaistuspalikka, jonka vastustaja saa sijoittaa minne hän haluaa, ei kuitenkaan nurkkakapulan tai heittokapulan pituutta lähemmäksi kuningasta.

⑤

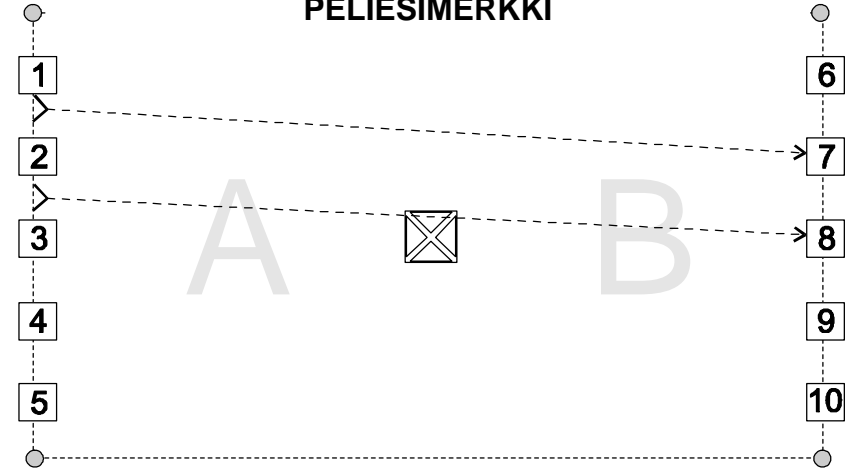


- Kentälle heitetty Kubb-palikka pystytetään vapaavalintaiseen suuntaan siihen paikkaan, johon se on jäänyt. Jos se on poikittain linjalla täytyy se sijoittaa niin, että se jää "sisään" t.s. vähintään puolet kubbpalikasta linjan yli.
- Kubb-palikka, joka on kaadettu, mutta nousee itsestään takaisin pystyyn, lasketaan kaadetuksi.
- Jos peruspalikka kaatuu ennen kuin kaikki kenttäpalikat on kaadettu, nostetaan se ylös ja se pysyy yhä peruspalikkana.
- Kenttäpalikoiden ulosheitossa heitetään ensiksi kentällä olevat palikat, seuraavaksi heitetään uusiksi ne palikat, jotka ovat joutuneet pelialueen ulkopuolelle. Jos vielä joku palikka joutuu pelialueen ulkopuolelle, tulee siitä rangaistuspalikka. Katso vaihetta 4

Kuninkaan saa kaataa vasta pelin lopussa. Mikäli se kaadetaan sitä ennen heittokapulalla tai kubb-palikalla, on se joukkue, joka suoritti heiton, hävinnyt pelin

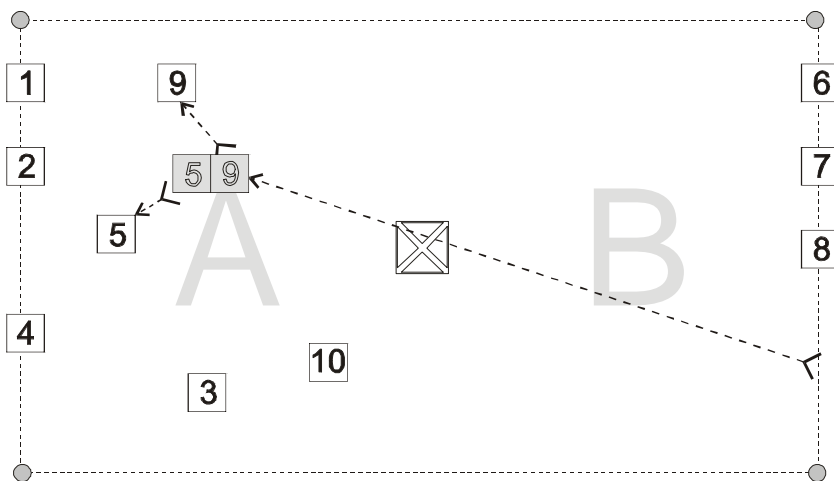
PELIESIMERKKI

⑦



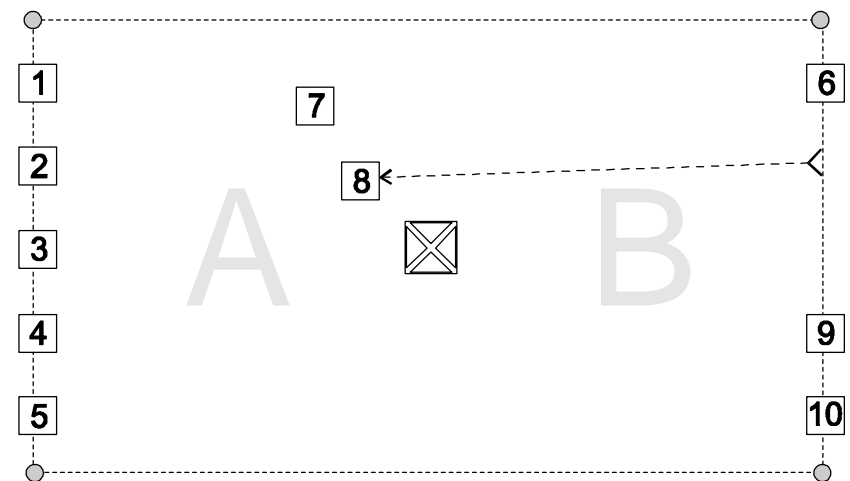
A heittää kaikki 6 heittokapulaa B:n peruspalikoita kohti. Heitto tapahtuu oman peruslinjan takaa, molemmat jalat sivulinjojen sisäpuolella. Oletetaan, että A osuu ja kaataa numerot 7 ja 8.

⑥

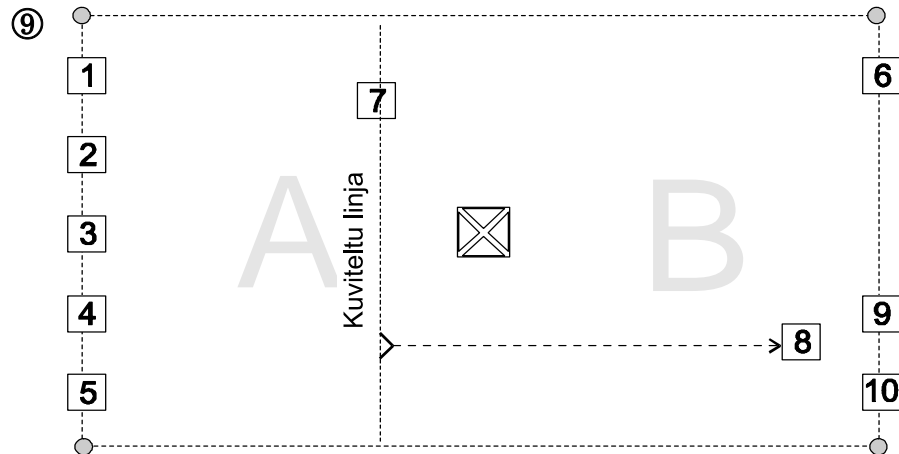


Jos kubb-palikkaa heittäessä sattuu kaatamaan Kubb-palikan, joka jo on vastapuolen pelialueella, nostetaan se pystyyn siihen paikkaan, mihin se jäi. Huom! Kaikkien palikoiden täytyy jäädä pelialueelle, muuten täytyy heitto uusiksi. Katso vaihetta 4

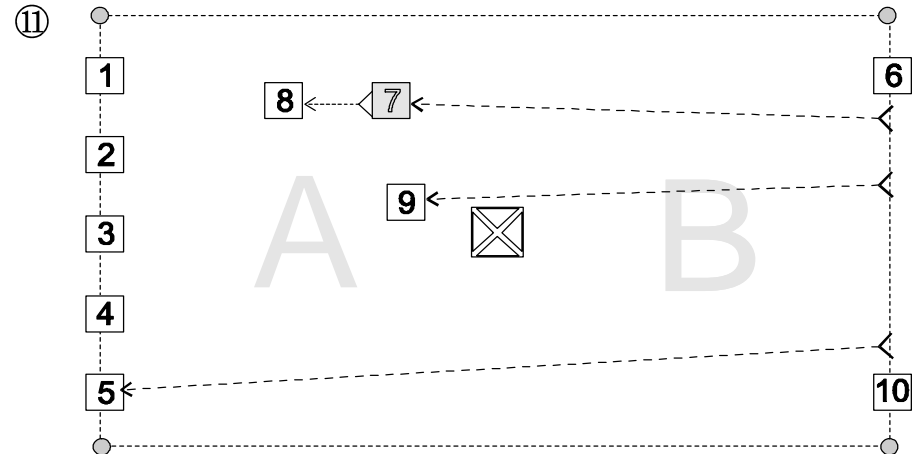
⑧



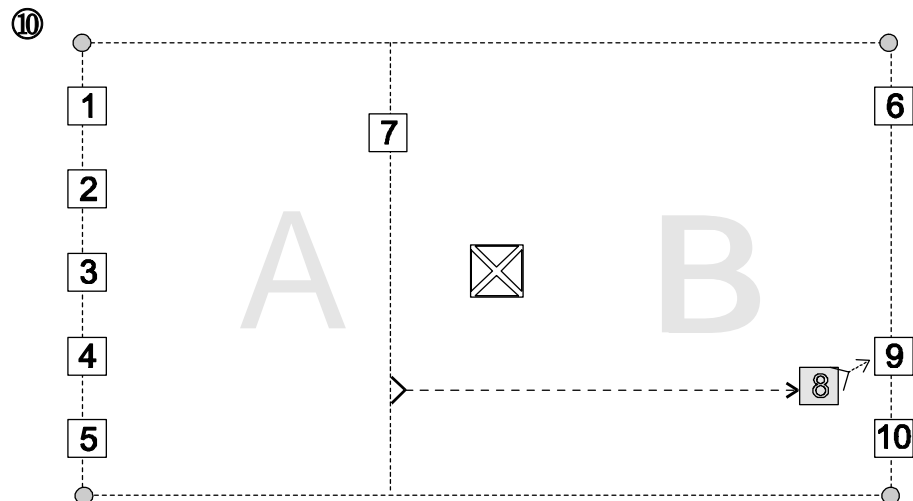
B:n tulee nyt heittää "ulos" kaadettua kubb-palikka, (katso vaihe 3). A nostaa ne pystyyn (vaihe 4) ja B:n tulee kaataa ne ennenkuin hän saa alkaa heittämään kohti A:n peruspalikoita. Kaikki heitot tapahtuvat peruslinjalta. B osuu vain numeroon 8.



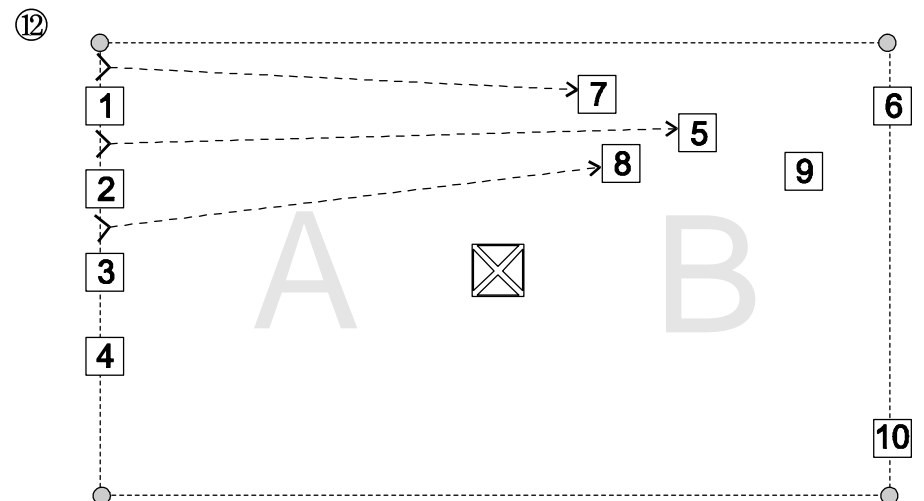
Koska B ei osunut yhteen kenttäpalikkaan saa A heittää kuvitellulta linjalta pystyyn jääneen kenttäpalikan kohdalla. Kun A on kaatanut kubb-palikan 8, saa A alkaa heittämään B:n peruspalikoita kohti.



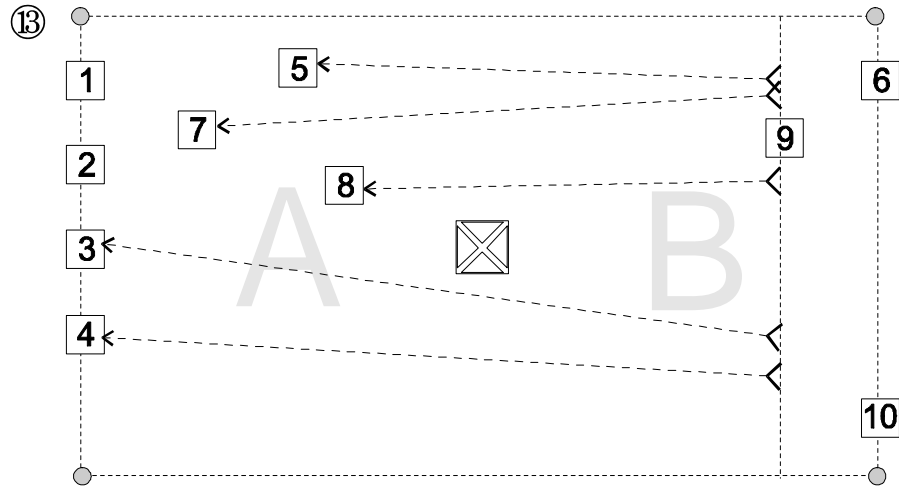
B heittää ulos kaadetut palikat 8 ja 9, jotka A nostaa pystyyn. Kun B nyt heittää heittokapuloilla kaatuvat palikat 9 ja 8. B:llä on onnea, sillä 7 kaataa mukanaan myös 8:n. Seuraavaksi B heittää kohti A:n peruspalikoita ja kaataa palikan 5.



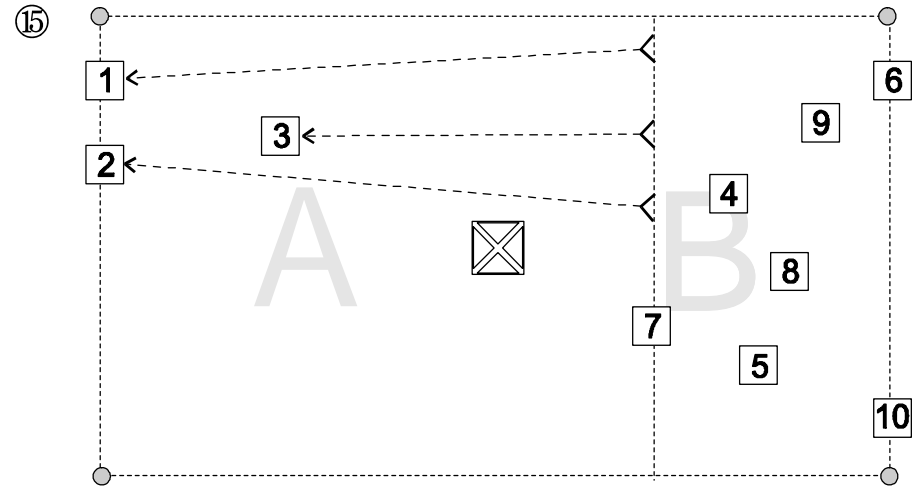
Kun A kaataa kenttäpalikan 8 kaataa se mukanaan myös B:n peruspalikan 9, mikä lasketaan kaadoksi, koska kenttäpalikka (joka oli "viimeinen") kaatui ennen peruspalikkaa. A Ei osu muihin palikoihin.



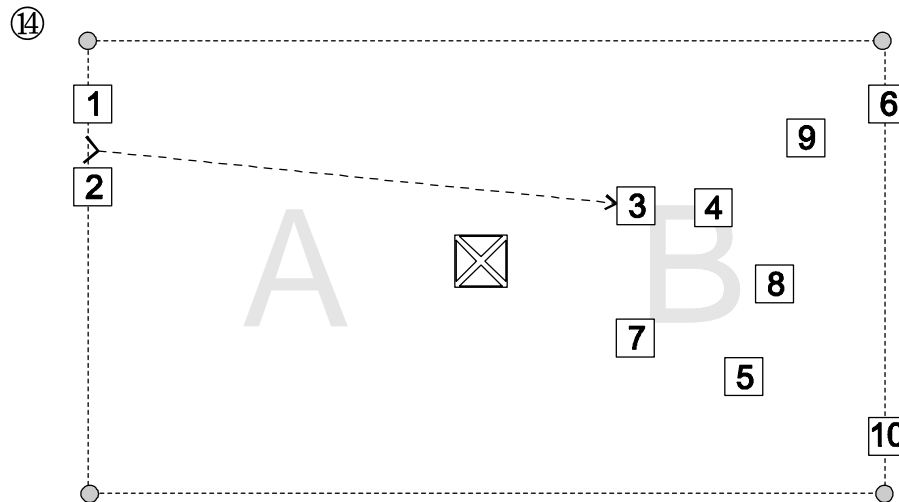
A:lla ei nyt ole yhtään kenttäpalikkaa puolellaan, joten heiton täytyy tapahtua peruslinjalta. A osuu ja kaataa kaikki muut paitsi palikan 9.



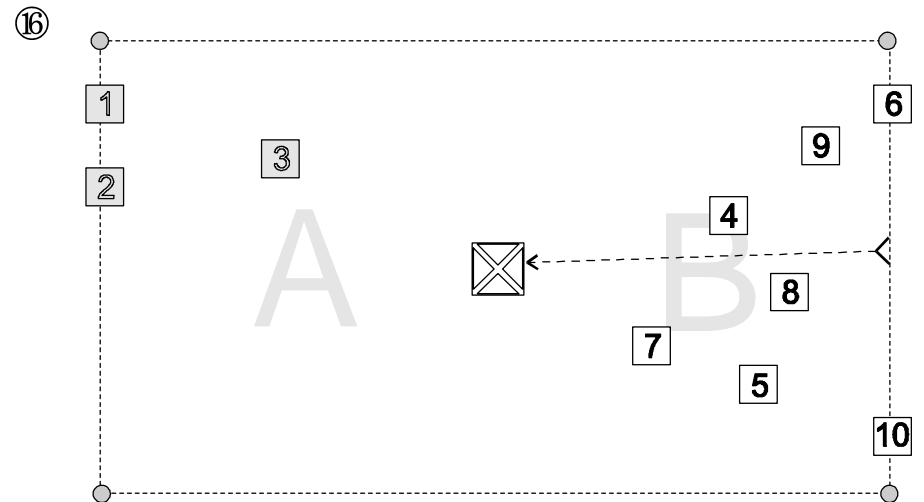
13
Nyt on B:n vuoro astua eteenpäin (kuvitellulle heittolinjalle palikan 9 kohdalle) ja heittää. B kataa ensiksi kentällä olevat kolme kenttäpalikkaa ja sen lisäksi myös peruspalikat 3 ja 4.



15
B heittää ja kaataa ensimmäiseksi kenttäpalikan 3 ja onnistuu sen jälkeen kaatamaan peruspalikat 1 ja 2. Nyt saa B (VAIN SILLOIN, kun kaikki kenttä- ja peruspalikat on kaadettu vastapuolelta) yrittää kaataa kuninkaan loppuilla heittokapuloilla.



14
Kun A heittää kapulat, kaatuu vain kenttäpalikka 3.



16
B heittää nyt kohti kuningasta, HUOM! Heiton täytyy tapahtua peruslinjalta. Jos B ei onnistu kaatamaan kuningasta, tulee taas A:n vuoro. A heittää kaadetut palikat 1,2 ja 3 ja yrittää sitten kaataa kaikki kenttä- ja peruspalikat B:n puolelta. Peli jatkuu näin kunnes joku joukkue on taas kaatanut kaikki vastapuolen palikat ja sen jälkeen KUNINKA-AN=VOITTANUT.