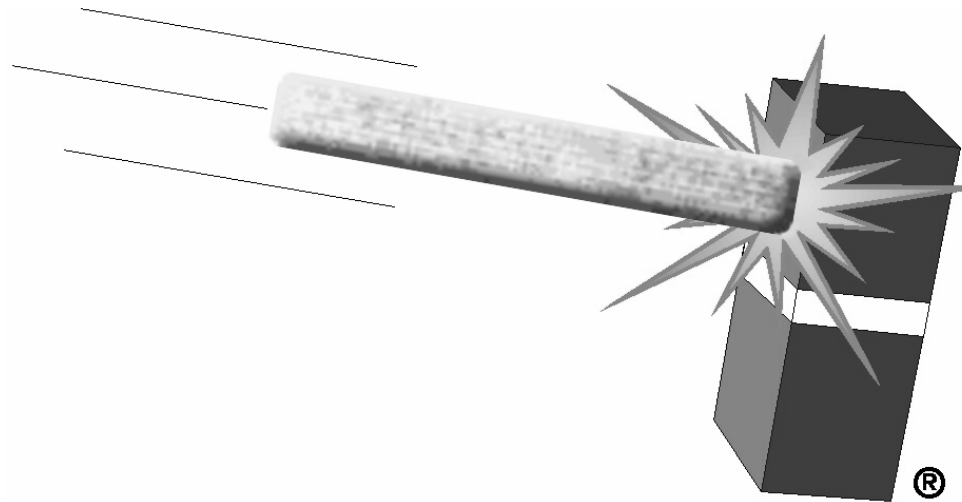


KUBB

ET SPILL DER ALLE KAN DELTA



VM-regler

KUBB – ET SPILL MED TRADISJON

Naturligvis er kubb et gammelt gotländskt spill, som kom til på den tiden når det fantes en vedhaug på hver gårds-plass. Man plukket helt enkelt til seg vedkubber i passende størrelse og antall og vips hadde man et kubbspill.

Kubb er et spill for alle, gammel som ung, sterk som svak. Antall deltagere er ikke heller så nøye, mellom 8 og 16 stykker bruker være passende.

Dette regelhefte begynner med en del grunnleggende regler, derfor følger et eksempel på et "parti" med forklaringer. Hefte bør leses gjennom helt før man begynner å spille, for at en skal klare alle momentene.

VELDIG NØYE

Dette regelhefte er framstilt og produsert av konkuranseskomitèen i VM i KUBB

Internet - www.vmkubb.com

Originaltekst på svensk
Norsk oversetting av
Arve Nordlie
2001

SPILLVARIANTER

OBS ! Brukes ikke i VM-konkuranse

1. For å få litt fart på spillet kan spillebanens størrelse minskes til ca. 6 meters lengde.
2. Når feltkubbene kastes ut reises de etterpå og stilles oppå hverandre. Eks. et lag har tre kubber å kaste, første kubben kastes, når kubb 2 kastes skal den treffe (berøre) den liggende først. Da reises disse to opp stående oppå hverandre, når så kubb 3 kastes og forhåpentligvis slår ned de to andre, reises alle sammen som et tårn av alle tre og skal felles med kastepinner. De kubber som ikke blir truffet reises som singelkubber. Blir tårnet for høyt så det ikke står, kan man f.eks. bare la tre kubb inngå og la resten ligge ved siden av.

VM I KUBB

www.vmkubb.com

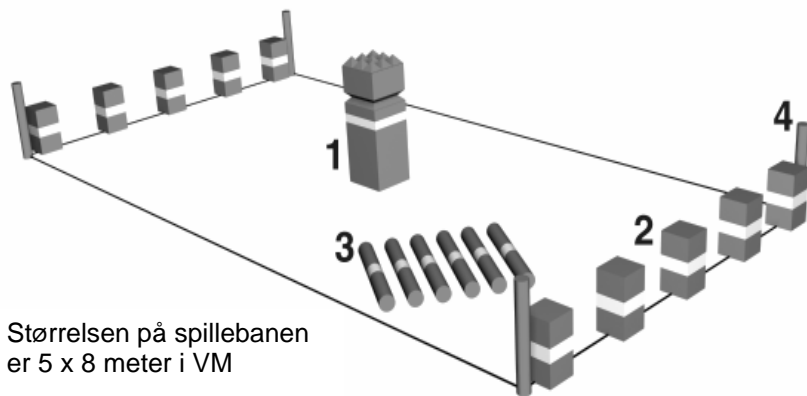
arrangeras av



© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2001
All kopiering forbudt

①

Kubbspilletets deler og oppstilling

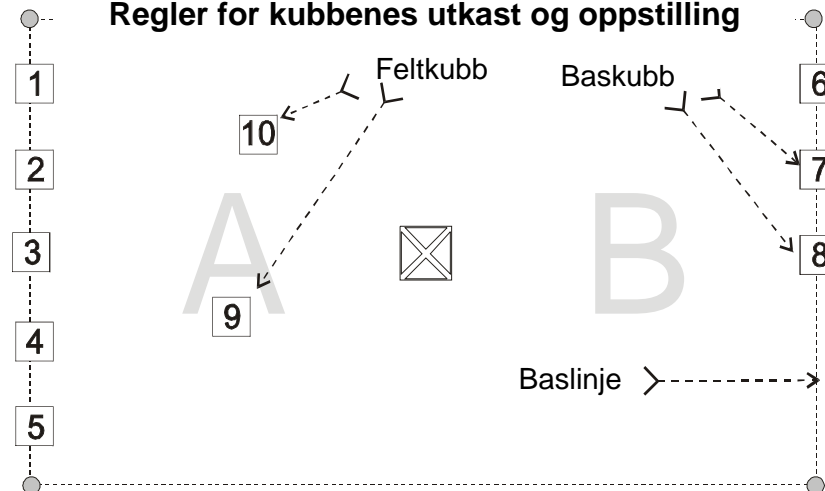


Størrelsen på spillebanen er 5 x 8 meter i VM

- 1: Konge 9x9x30 cm
- 2: Kubber 10 stk. 7x7x15 cm.
- 3: Kastepinner 6 stk Ø 44 mm. Lengde 30 cm.
- 4: Hjørnepinner 4 stk.

③

Regler for kubbenes utkast og oppstilling



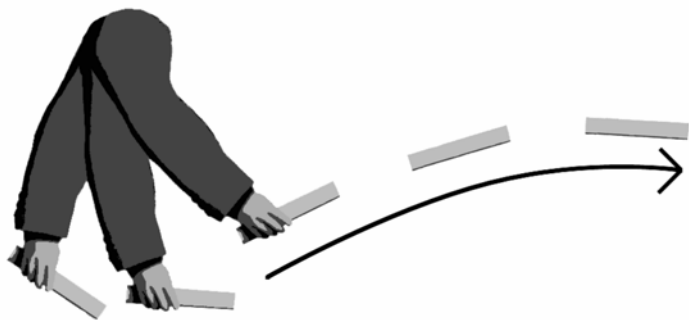
Kubber som er blitt felt og "kommet i spill" kalles for FELTKUBB, nr 9 og 10 i forran-nevnte eksempel.

Alle øvrige som står tilbake på respektive baslinjer kalles for BASKUBB

②

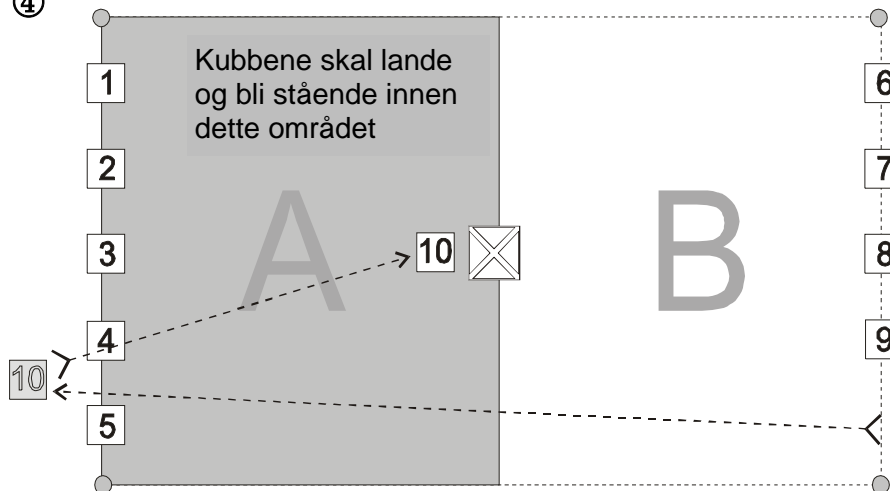
Kast av pinner og kubber

Kastepinnen kan bare kastes med underarmskast og med pinnen i kasteretningen, pinnen skal forlate kasterhånden "rett fram" i kasteretningen. "Helikopterkast" er forbudt = kast der pinnen roterer horisontalt mer enn 90 grader under flukten.



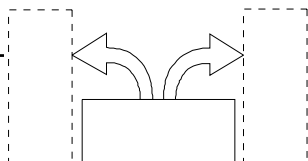
Kubber kan kastes på "tvers" og rotere men fremdeles bare med underarmskast. Alle kubbkast sker fra baslinjen.

④



Om en kubb havner utenfor banen (se punkt 5A) når den kastes til motstanderens side kastes den på nytt. Mislykkes man også denne gangen blir dette en STRAFFEKUBB, som motstanderen får reise opp hvor han vil, dog ikke nærmere kongen eller hjørnepinne enn en kastepinnes lengde.

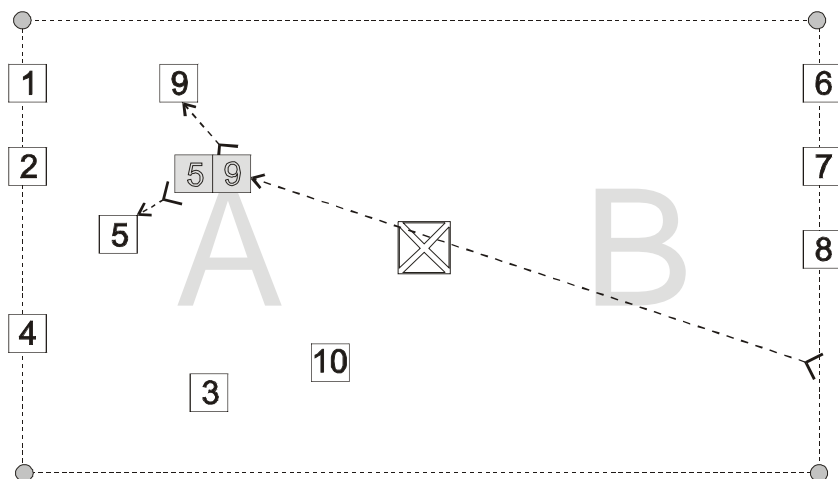
⑤



- A. Når en kastet kubb skal reises opp igjen, reises den rett opp der den ligger i valgfri retning. Om den ligger på "linjen" så skal den om mulig reises slik at den "er inne", d.v.s minst halve kubben over midten på linjen.
- B. Kubb som har vært felt og reiser seg igjen regnes som felt.
- C. Skulle en baskubb felles innen alle feltkubber har falt, reises den opp og regnes fremdeles som baskubb.
- D. Ved utkasting av feltkubbene kastes først alle aktuelle kubber, deretter kastes de som da ligger "ugyldig", ligger da noen kubb da ugyldig blir den STRAFFEKUBB. Man kan altså bare knuffe inn og ut kubber, se også punkt 4.

Kongen får bare felles ved spillets avslutning, felles den før dette av kastepinne eller kubb har det lag som kastet tapt.

⑥



Om man ved kasting av kubb tilfeldigvis kaster ned en kubb som allerede står på motstanderens banelhalvdel, reises den opp der den havner. Obs, alle kubber må stoppe innom spillebanen, ellers skjer omkast, se punkt 4.

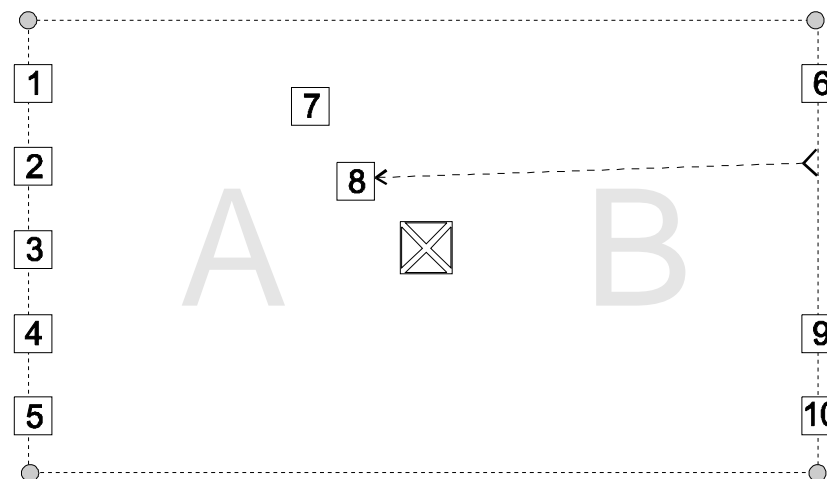
VOORBEELD VAN EEN SPEL

⑦

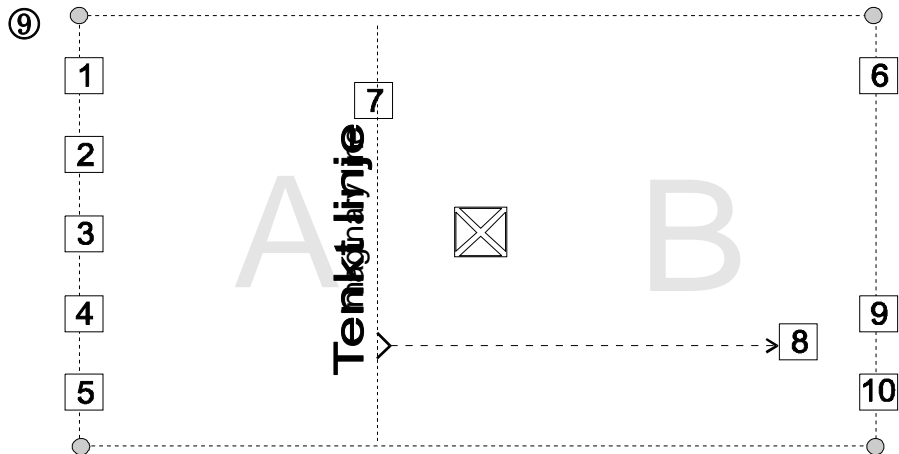


A kaster de 6 kastepinnene mot B:s baskubber, man står og kaster bak sin egen baslinje, begge føttene skal være innenfor sidelinjen. Anta at A treffer og feller nr. 7 og 8.

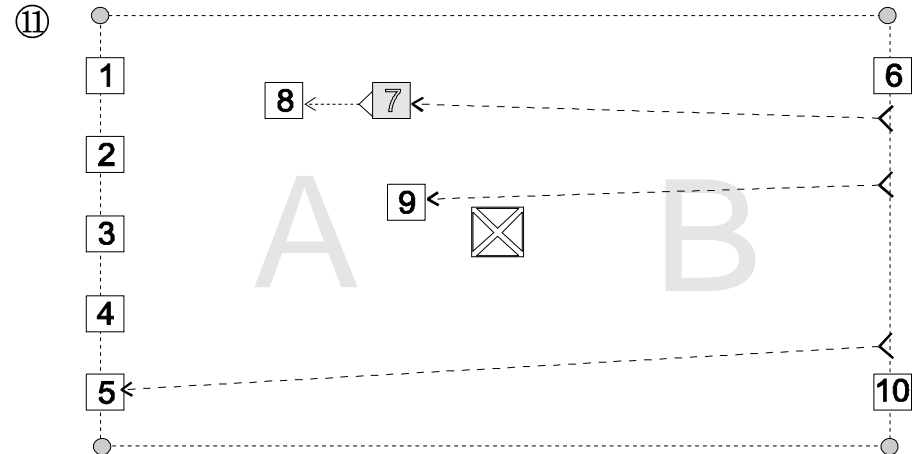
⑧



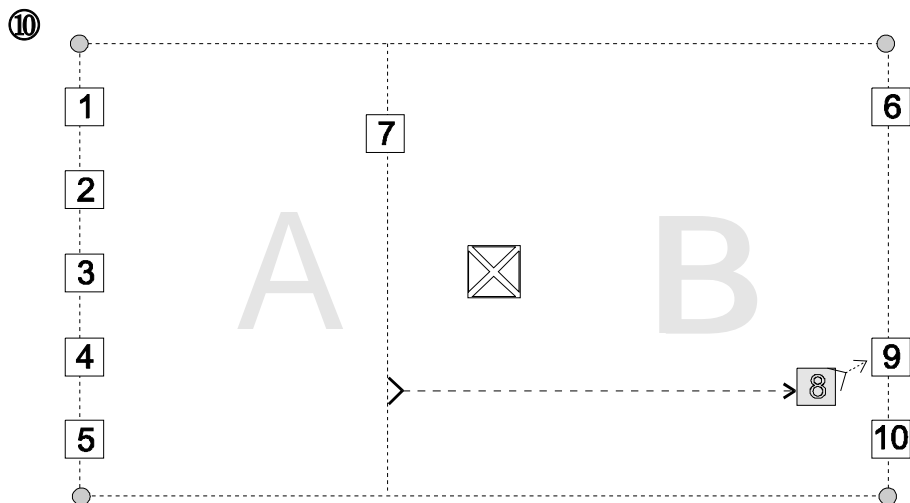
B skal nå først kaste "ut" de felte kubbene, se punkt 3, de reises senere opp av A som beskrevet i punkt 4, etterpå skal B først felle disse før han får begynne å kaste mot A:s baskubb. Alt fra baslinjen.



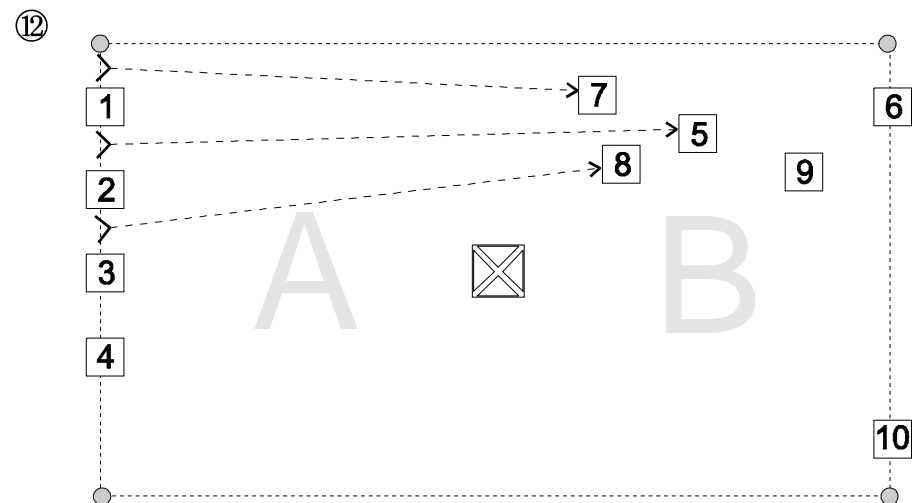
Ettersom B ikke traff en av feltkubbene får A gå fram til en tenkt linje på høyde med feltkubbe 7 som ikke ble trufft, å kaste. Når A feller kubb 8, får A begynne å kaste mot B:s baskubber.



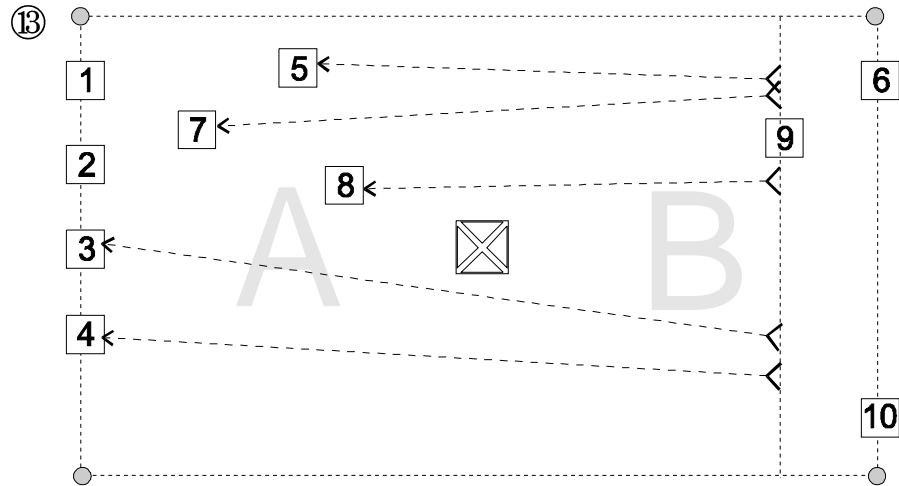
B kaster over de to felte kubbene 8 og 9 som reises opp av A. Når B nå kaster med pinnene felles 9 og 7, B har hell med 7 og feller også 8. Deretter kaster B mot A:s baskubber og feller da 5.



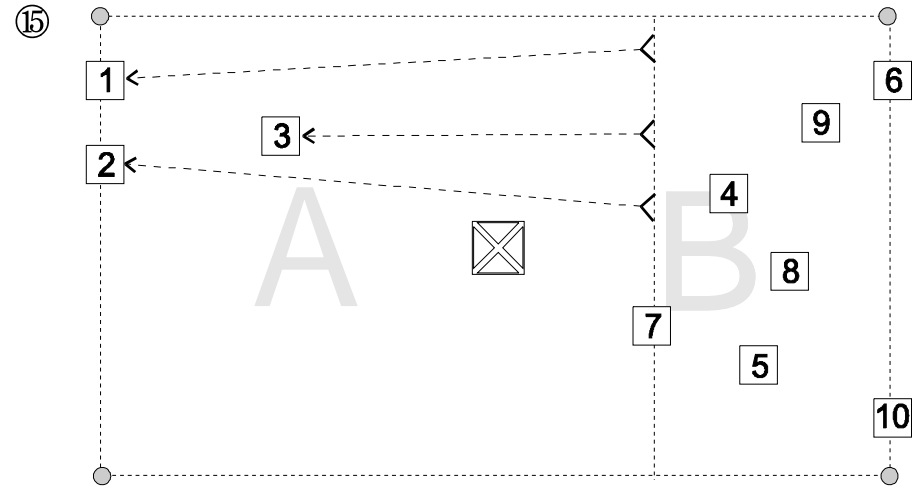
Når A kaster ned feltkubb 8 slår den også ned B:s baskubb 9. Dette regnes ettersom feltkubben (som var den "siste") felte før baskubben. A treffer deretter ingen flere kubber.



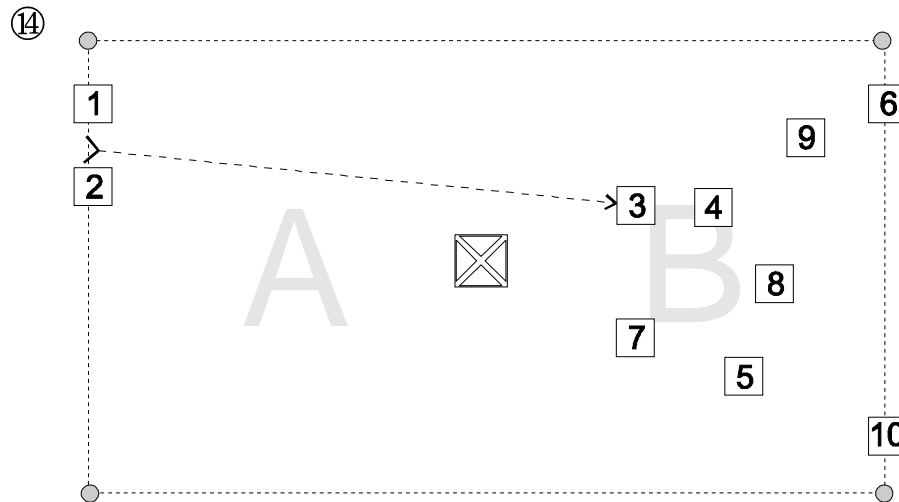
A har nå ingen feltkubb å "gå fram" til og skal altså kaste fra sin baslinje. A treffer og feller alle utenom 9.



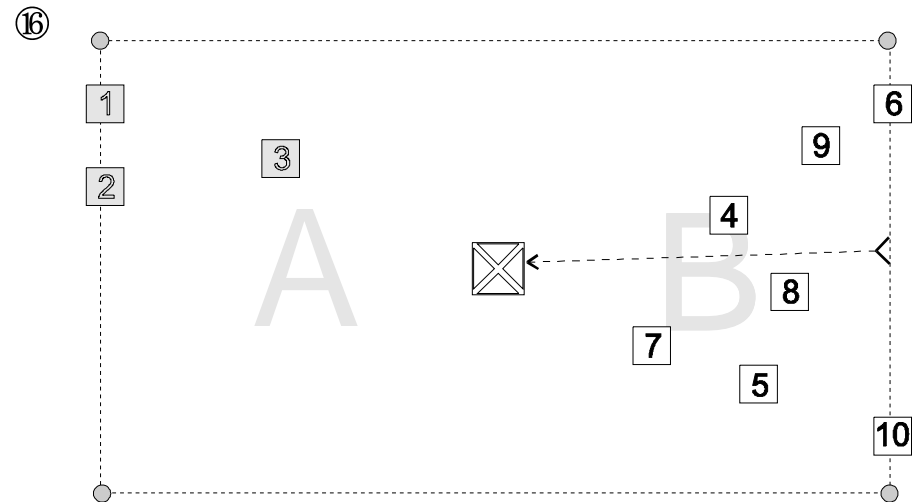
13 Nå er det B som får "gå fram" et stykke å kaste. B feller først de tre feltkubbene og deretter også 3 og 4.



15 B kaster og feller først feltkubben 3 og lykkes deretter bare å felle baskubbene 1 og 2. Nå får B (ENESTE GANGEN i spillet d.v.s når alle er felt og baskubbene er felt på motstanderlagets side) forsøke å kaste ned kongen med resten av pinnene.



14 Når A kaster pinnene feller A bare feltkubbe 3.



16 B kaster nå mot kongen, OBS ! Dette skal skje fra baslinjen. Lykkes B ikke å felle kongen blir det A:s tur å kaste de felte kubbene 1,2 og 3 og skal så felle alle felt- og baskubber på B:s side. Slik fortsetter spillet til et av lagene har felt alle kubber på motstandersiden og deretter kongen = VUNNET !