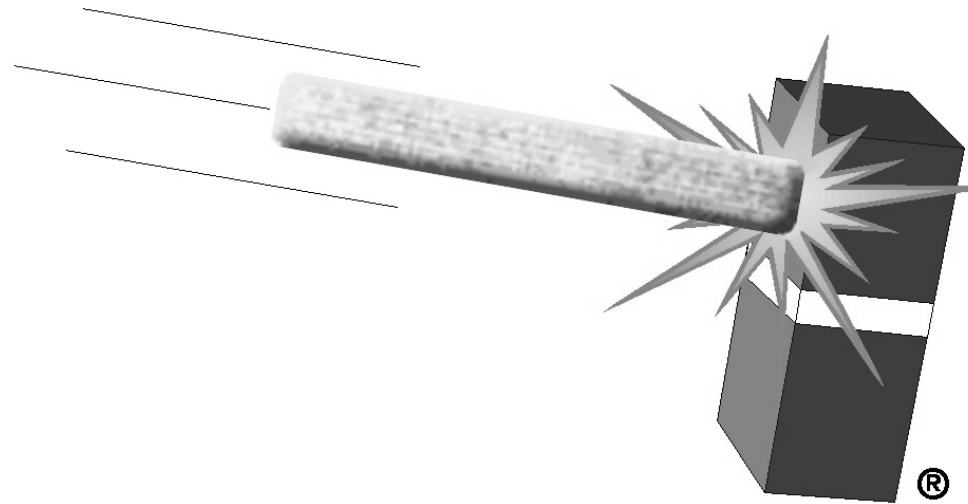


# KUBB

*ETT SPEL DÄR ALLA KAN DELTA*



**VM-regler**

## KUBB - ETT SPEL MED TRADITION

Naturligtvis är kubb ett gammalt gotländskt spel, som kom till på den tiden när det fanns "a vidflo pa var storgard" (gotländska = en vedhög på varje gårdsplan). Man plockade helt enkelt till sig vedträn i lämplig storlek och antal och vips hade man ett kubbspel.

Kubb är ett spel för alla, gammal som ung, stark som svag. Antalet deltagare är inte heller så noga, mellan 8 och 16 stycken brukar vara lagom.

Denna regelbok börjar med en del grundläggande regler, därefter följer ett exempel på ett "parti" med förklaringar. Häftet bör läsas igenom helt innan man börjar att spela, för att man skall klara alla moment.

## MYCKET NÖJE

Denna regelbok är fastställd och framtagen av tävlingskommittén för VM i KUBB

**Internet - [www.vmkubb.com](http://www.vmkubb.com)**

## SPELVARIANTER

**OBS ! Används ej under VM-tävling**

- 1: För att snabba upp spelet kan spelplanens storlek minskas till ca. 6 meters längd.
- 1.2: När fältkubbarna kastas ut reses de efterhand och ställs ovanpå varandra. Ex. ett lag har tre kubbar att kasta, första kubben kastas, när kubb 2 kastas skall den träffa (nudda) den liggande första. Då reses dessa två upp stående på varandra, när så kubb 3 kastats och förhoppningsvis slagit kull de andra två, reses alltihop som ett torn av alla tre och skall fällas med kastpinnar. De kubbar som inte blivit träffade reses som singelkubbar. Bliu tornet för högt så det ej står, kan man t.ex. bara låta tre kubb ingå och låta resten ligga bredvid.

# VM I KUBB

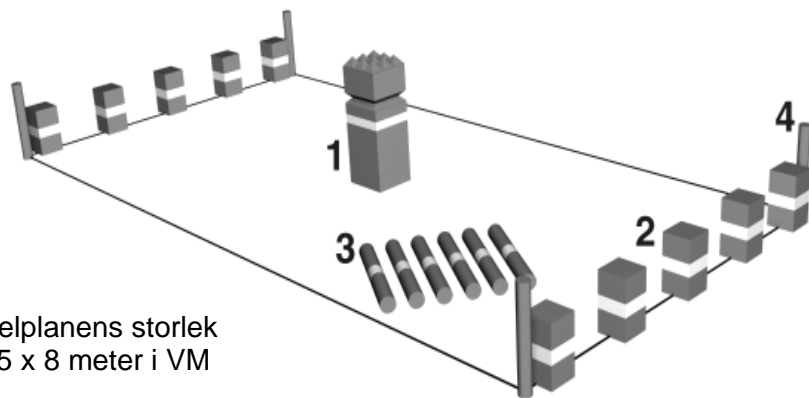
[www.vmkubb.com](http://www.vmkubb.com)

*arrangeras av*



© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2000  
All kopiering beivras

### ① Kubbspelets delar och uppställning

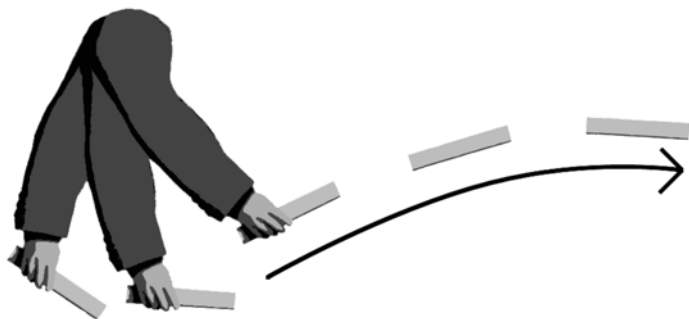


Spelplanens storlek är 5 x 8 meter i VM

- 1: Kung 9x9x30 cm.
- 2: Kubbar 10 st. 7x7x15 cm.
- 3: Kastpinnar 6 st. Ø 44 m.m. Längd 30 cm.
- 4: Hörnpinnar 4 st.

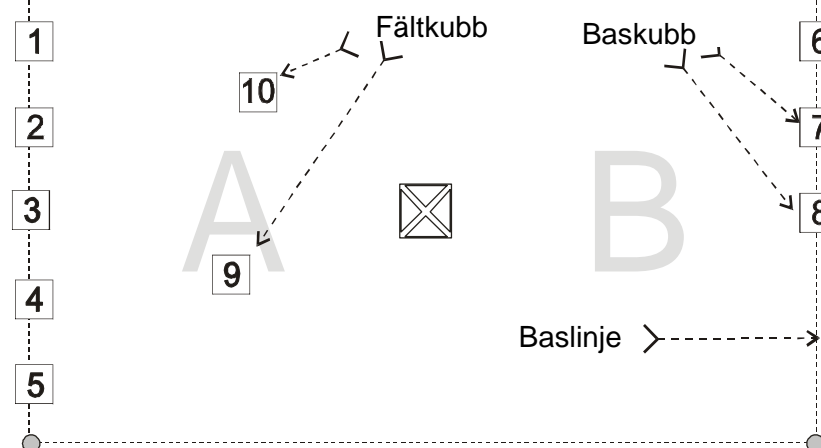
### ② Kast av pinnar och kubbar

Kastpinnen får endast kastas med underarmskast och med pinnen längs kastriktningen, pinnen skall lämna kasthanden "rakt" i kastriktningen. "Helikopterkast" är förbjudna = kast där pinnen roterar horisontellt mer än 90° under flykten.



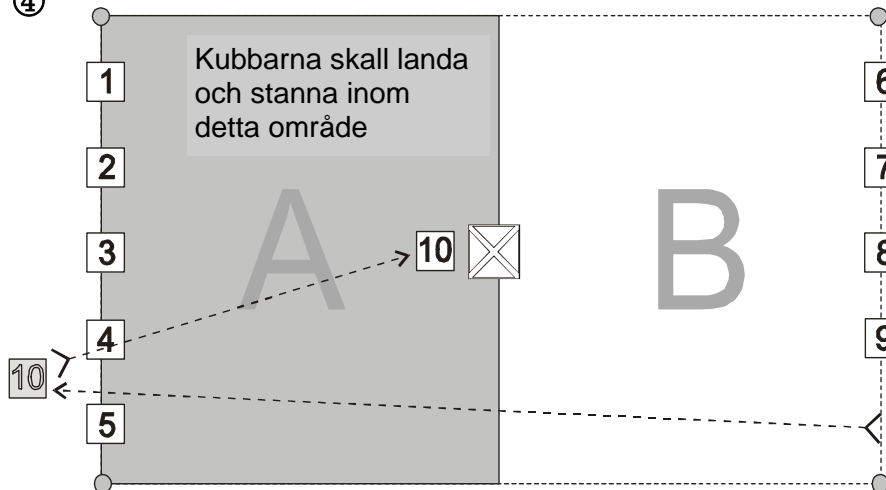
Kubbar får kastas på "tvären" och roterande men fortfarande bara med underarmskast, Alla kubbkast sker från baslinjen.

### ③ Regler för kubbarnas utkast



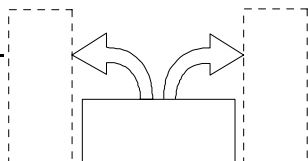
Kubbar som blivit fällda och "kommit i spel" kallas för FÄLTKUBB (nr 9 och 10 i ovanstående exempel)  
Alla övriga som står kvar på resp. baslinje kallas BASKUBB

### ④



Om en kubb hamnar utanför planen (se moment 5A) när den kastas till motståndarsidan kastas den om. Missar man även denna gång blir detta en STRAFFKUBB, som motståndaren får ställa upp var han vill, dock ej närmare kungen eller hörnpinne än en kastpinnes längd.

⑤

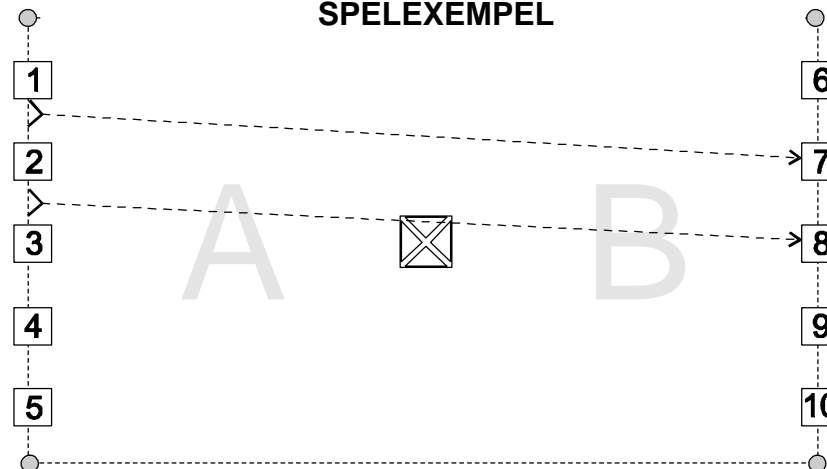


- A: När en utkastad kubb skall resas upp igen, reses den rakt upp där den ligger i valfri riktning. Om den ligger på "linjen" så skall den om det är möjligt resas så att den "är inne", d.v.s. minst halva kubben över linjens mitt.
- B: Kubb som varit fälld och reser sig igen räknas som fälld.
- C: Skulle en baskubb fällas innan alla fältkubbar har fällts, reses den upp och räknas fortfarande som baskubb
- D: Vid utkastningen av fältkubbarna kastas först alla aktuella kubbar, därefter kastas de om som då ligger "ogiltigt", ligger då någon kubb ogiltigt blir den STRAFFKUBB. Man kan alltså både knuffa in och ut kubbar, se även moment 4.

**Kungen får endast fällas vid spelets avslutning, fälls den innan dess av kastpinne eller kubb har det lag som kastade förlorat.**

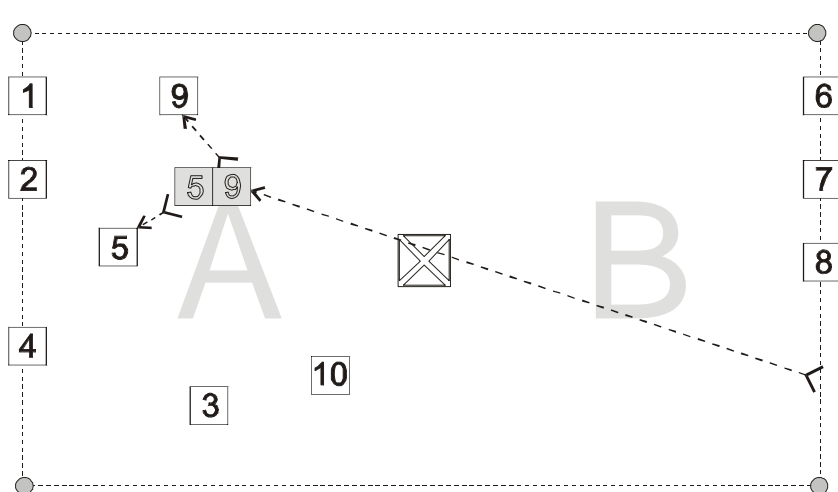
### SPELEXEMPEL

⑦



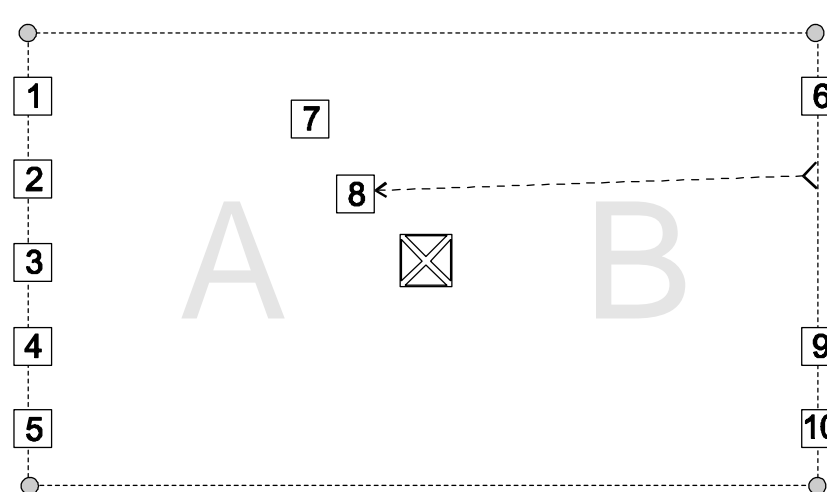
A kastar de 6 kastpinnarna mot B:s baskubbar, man står och kastar bakom sin egen baslinje, båda fötterna skall vara innanför sidolinjen. Anta att A träffar och fäller nr 7 och 8.

⑥



Om man vid kastning av kubb råkar kasta i kull en kubb som redan står på motståndarens planhalva, reses den upp där den hamnar. Obs, alla kubbar måste stanna inom spelplanen, annars sker omkast, se moment 4.

⑧



B skall nu först kasta "ut" de fällda kubbarna, se moment 3, de reses sen upp av A enl. moment 4, sen skall B först fälla dessa innan han får börja kasta mot A:s baskubb. Allt från baslinjen. B träffar bara nr 8.

⑨

Eftersom B missade en av fältkubbarna får A gå fram till en tänkt linje i höjd med den missade fältkubben 7 och kasta.

När A fällt kubben 8, får A börja kasta mot B:s baskubbar.

⑪

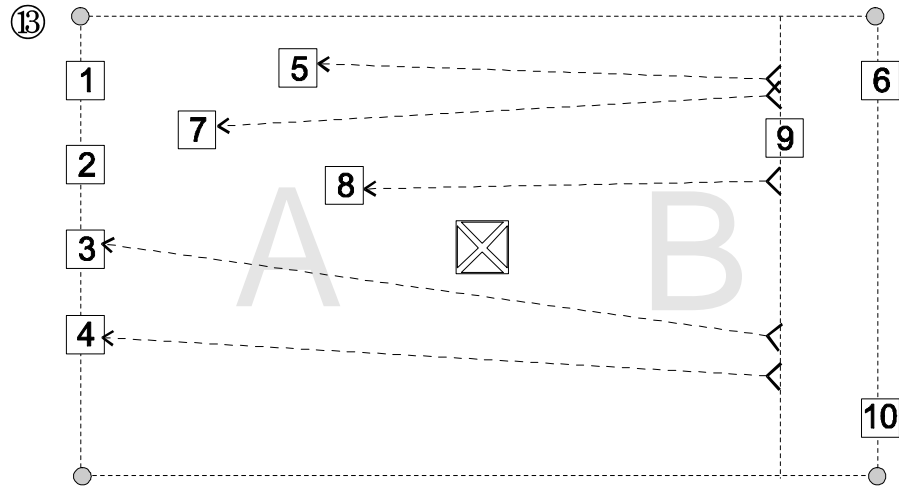
B kastar ut de 2 fällda kubbarna 8 och 9 som ställs upp av A. När B nu kastar med pinnarna fälls 9:an och 7:an, B har tur för 7:an fäller även 8:an. Därefter kastar B mot A:s baskubbar och fäller då 5:an.

⑩

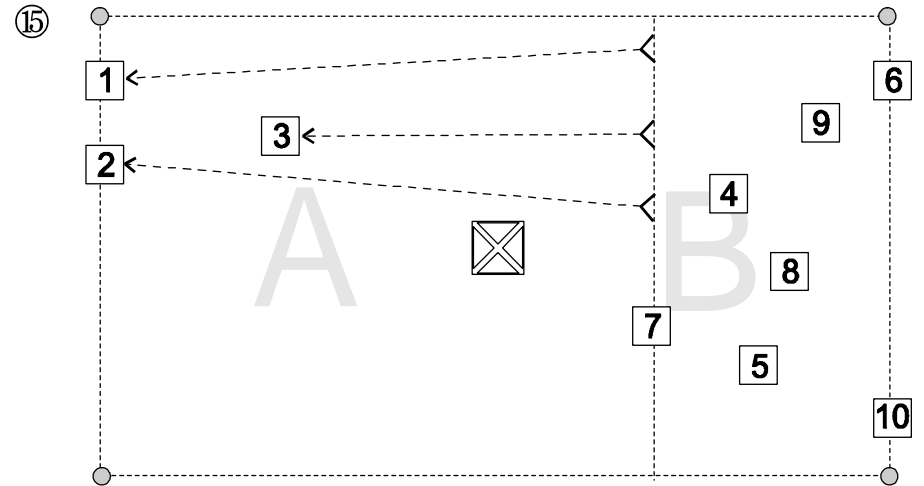
När A kastar i kull fältkubben 8 slår den även i kull B:s baskubb 9. Detta räknas eftersom fältkubben (som var den "sista") fälldes före baskubben. A träffar därefter inga ytterligare kubar.

⑫

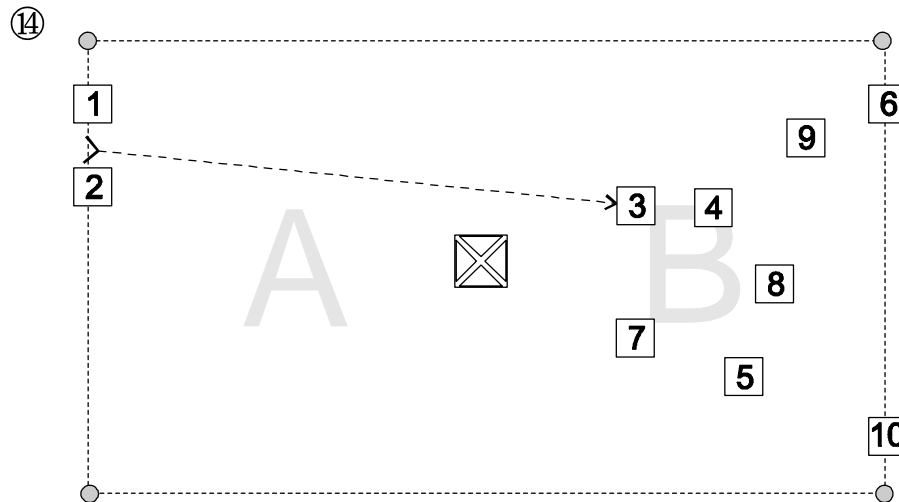
A har nu inga fältkubbar att "gå fram" till och skall alltså kasta från sin baslinje. A träffar och fäller alla utom 9:an.



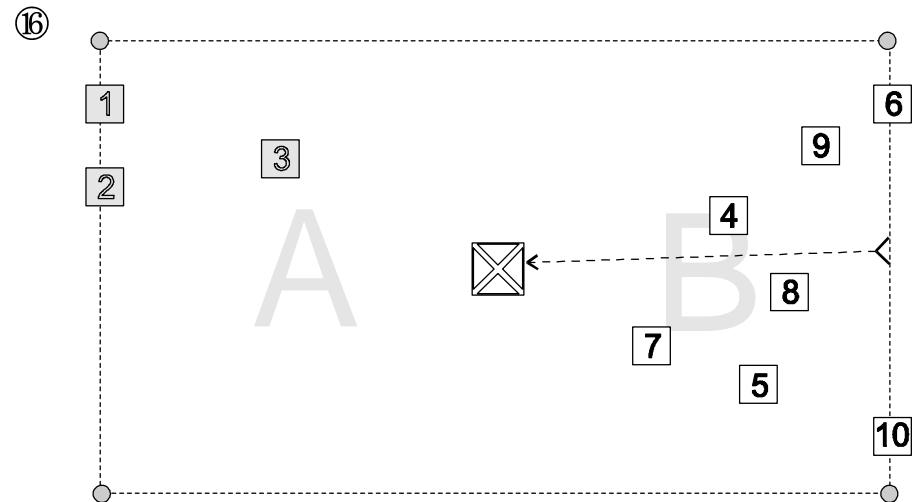
13 Nu är det B som får "gå fram" en bit och kasta. B fäller först de tre fältkubbarna och därefter även 3 och 4.



15 B kastar och fäller först fältkubben 3 och lyckas därefter även fälla baskubbarna 1 o 2. Nu får B (ENDA LÅGET i spelet, d.v.s. när alla fält och baskubbar är fällda på motståndarlagets sida) försöka att kasta i kull kungen med resten av pinnarna



14 När A kastar pinnarna fäller A endast fältkubben 3.



16 B kastar nu mot kungen, OBS ! Detta skall ske från baslinjen. Lyckas B ej fälla kungen blir det A:s tur som kastar de fällda kubbarna 1,2 och 3 och skall sen fälla alla fält- och baskubbar på B:s sida. Så här fortsätter spelet tills något lag igen fällt alla kubbar på motståndarsidan och därefter kungen = VUNNIT !