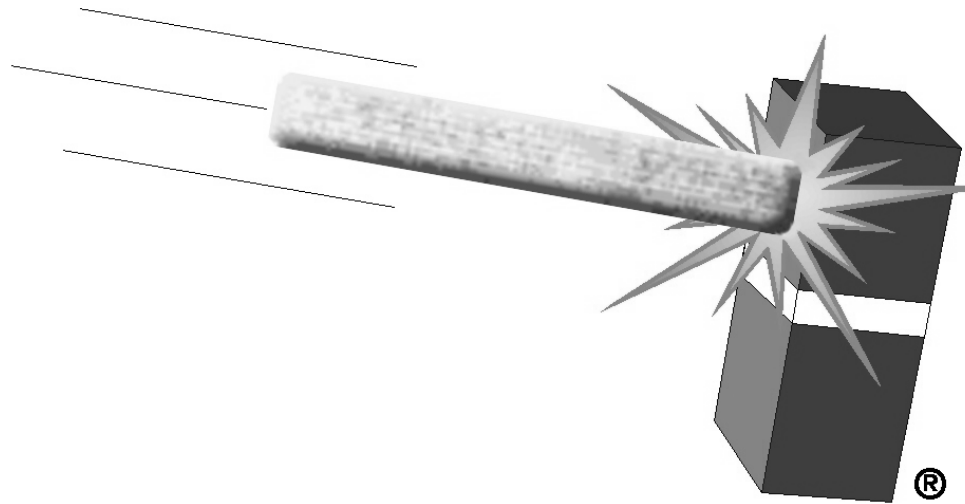


# KUBB

ET SPIL HVOR ALLE KAN DELTAGE



VM-regler

## KUBB – ET SPIL MED TRADITION

Kubb er et gammelt gotlandsk spil, som kom til på den tid, hvor der fandtes en brændestabel på alle gårde. Man tog ganske simpelt brænde i passende størrelse og antal og vips, så havde man et kubbspil.

Kubb er et spil for alle, gammel som ung, stærk som svag. Deltagerantallet er heller ikke så vigtigt, mellem 8 og 16 personer plejer at være passende.

Denne regelbog begynder med en del grundlæggende regler. Derefter kommer et eksempel på et "parti" med forklaringer. Hæftet skal helst læses helt igennem inden man begynder at spille, for at man skal kunne forstå og spille kubb

## GOD FORNØJELSE

Denne regelbog er antaget og fremlagt af konkurrencekomiteen for VM I KUBB

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

Originaltekst på svensk  
Dansk oversættelse af  
*Svend-Erik Nielsen*  
2001

## SPILVARIANTER

Obs ! Bruges ikke under VM-konkurrence

1. For at gøre spillet hurtigere kan spilleområdets størrelse mindskes til ca. 6 meters længde.
2. Når feltkubbene kastes ud, rejses de efterhånden og stilles oven på hinanden. Eks. Et hold har tre kubbe at kaste. Første kubb kastes og når kubb 2 kastes, skal den ramme (berøre) den liggende kubb. Så rejser man disse to op oven på hinanden. Når så kubb 3 kastes og forhåbentlig har væltet de andre 2, rejses alle 3 som et tårn og skal så træffes med kastepinde. De kubbe der ikke bliver ramt rejses som singelkubbe. Bliver tårnet så højt, at det ikke kan stå, kan man f.eks. bare lade 3 kubbe indgå og lade resten ligge ved siden af.

# VM I KUBB

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

VM i Kubb arrangeres af Rone gymnastik og Idrætsklub.

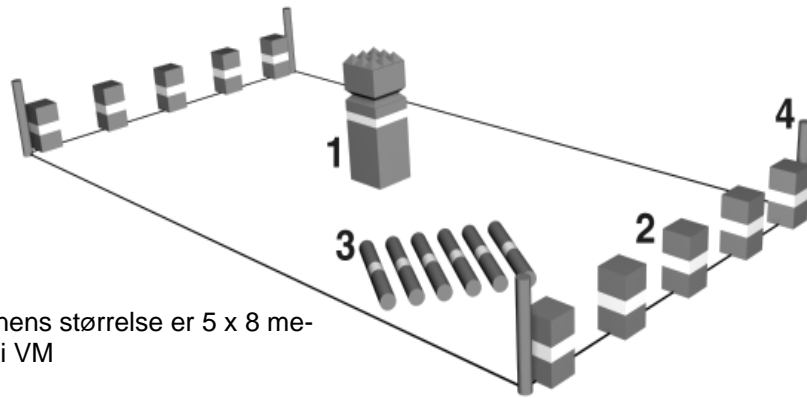


RONE GYMNASTIK  
OCH  
IDROTTSKLUBB

© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2001  
All kopiering forbudt

①

## Kubbspillets indhold og opstilling



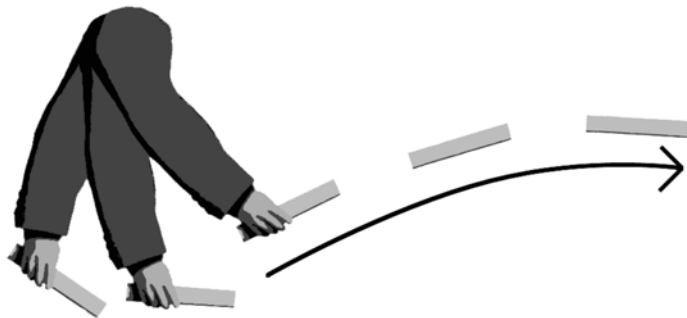
Banens størrelse er 5 x 8 meter i VM

- 1: Kongen 9X9X30 cm
- 2: Kubbe 10 stk. 7x7x15 cm
- 3: Kastepinde 6 stk. Ø 44 m.m. længde 30 cm
- 4: Hjørnepinde 4 stk.

②

## Kastning af pinde og kubbe

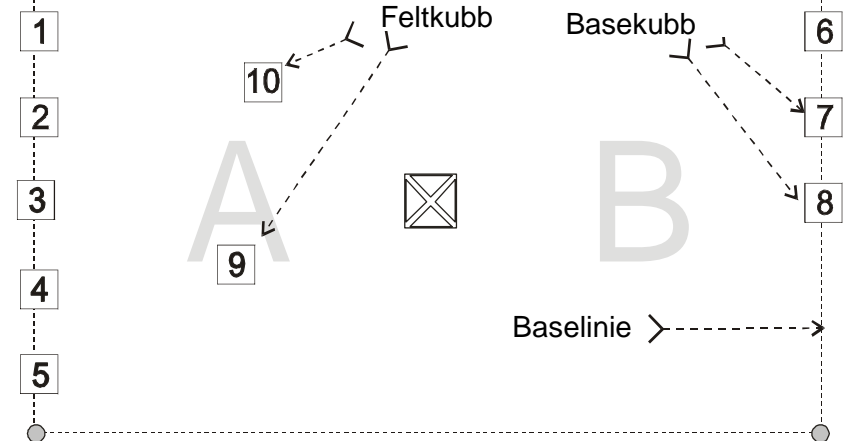
Kastepinden må kun kastes med underarmskast og med pinden langs med kasteretningen, pinden skal forlade kasterhånden lige i kasteretningen "Helikopterkast" er forbudt - d.v.s. kast, hvor pinden roterer horisontalt mere end 90 grader i luften.



Kubbene må kastas på "tværs" og roterende men stadigvæk kun med underarmskast. Alle kubbkast sker fra baslinien.

③

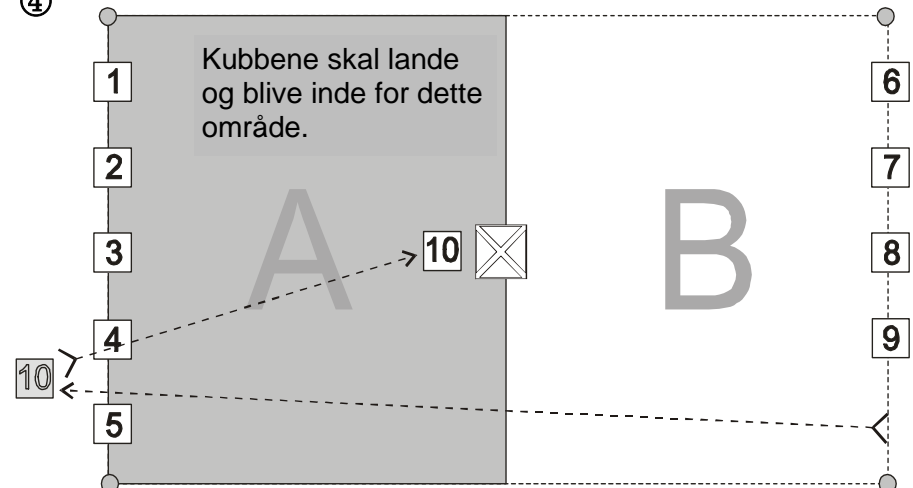
## Regler for kubbenes udkast og rejsning



Kubbe som er blevet væltet og kommet i spil kaldes for FELTKUBB, nr 9 og 10 i ovenstående eksempel.

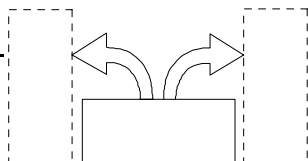
Alle øvrige som står tilbage på baselinien kaldes BASEKUBB

④



Hvis en kubb havner uden for området (se regel 5A) når den kastes til modstandersiden, skal den kastes om. Kikser man også denne gang, bliver det en STRAFKUBB, som modstanderen må stille hvor han vil, dog ikke nærmere kongen eller hjørnepinden end en kastepinds længde.

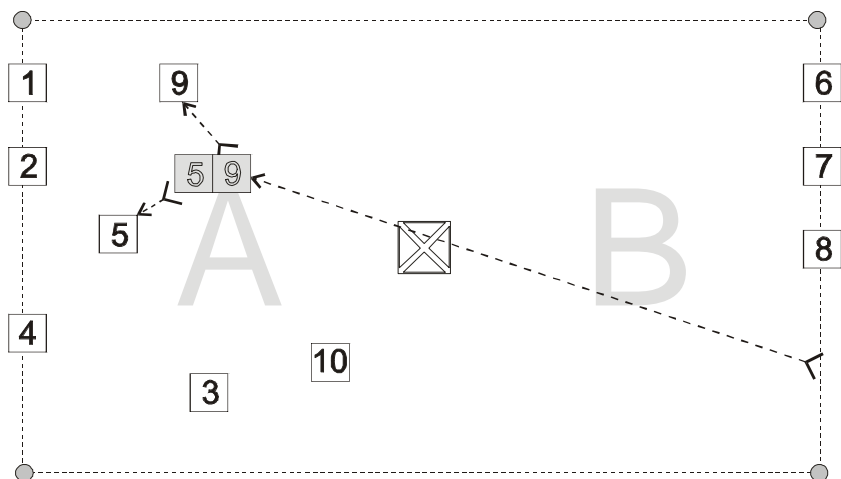
⑤



- A. Når en kastet kubb skal rejses op igen, rejses den lige op der, hvor den ligger i valfri retning. Hvis den ligger på "linien", skal den - hvis det er muligt - rejses således, at den "er inde" d.v.s. mindst halvdelen af kubbene over liniens midte.
- B. En kubb som har været væltet og rejser sig igen regnes som væltet.
- C. Hvis en basekubb væltes inden alle feltkubbene er væltet, rejses den op og regnes stadigvæk som basekubb
- D. Ved udkastningen af feltkubbene kastes først alle aktuelle kubber, derefter kastes de kubber om, der ligger "ulovligt". Ligger der igen en kubb ulovligt, bliver den en STRAFKUBB. Man kan altså skubbe kubber ind og ud, se også regel 4.

**Kongen må kun væltes ved spillets afslutning, væltes den før af en kastepind eller kubb, har det hold som kastede tabt.**

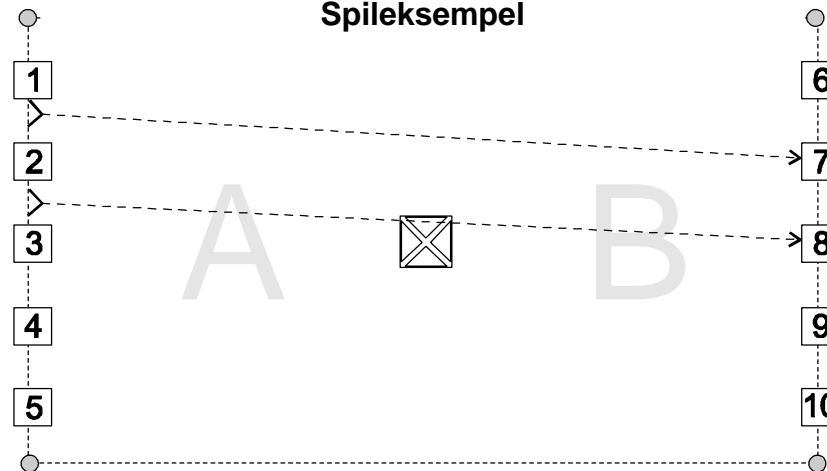
⑥



Hvis man ved kastning af en kubb kommer til at vælte en kubb, som allerede står på modstanderens halvdel, rejses den op der, hvor den havner. Obs; alle kubber skal blive inden for spilleområdet, ellers bliver der omkast, se regel 4.

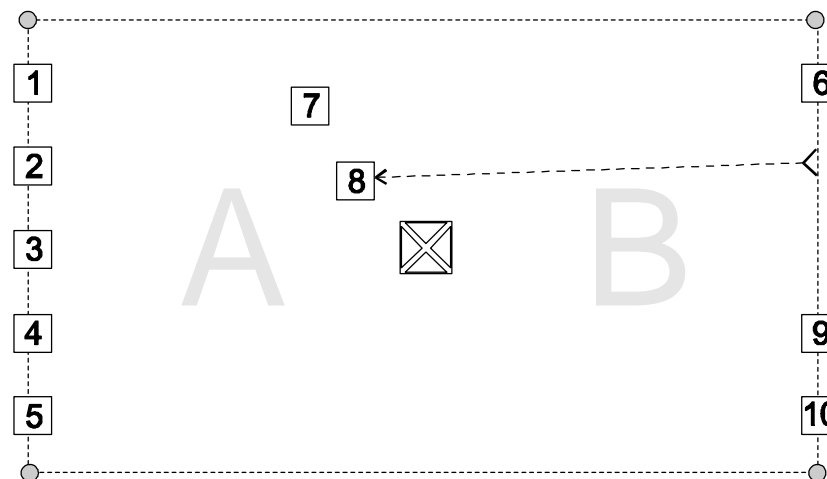
### Spileksempel

⑦

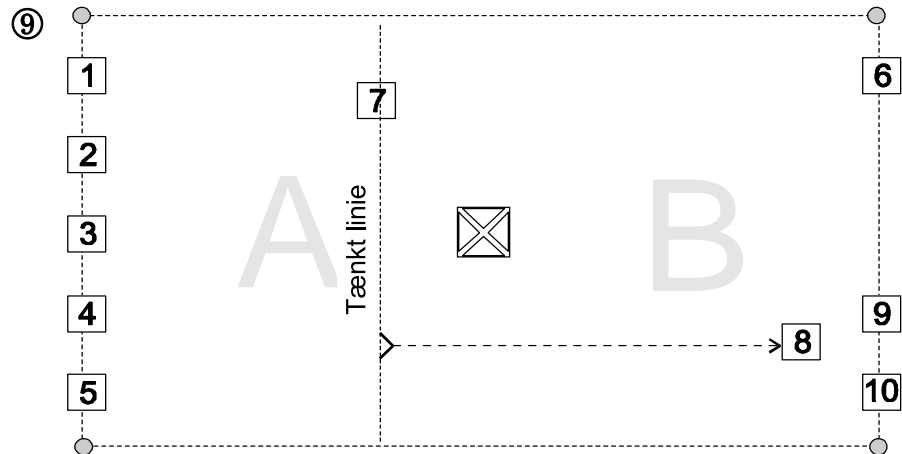


A kaster de 6 kastepinde mod B's basekubber. Man skal stå bagved sin egen baselinie og kaste og beggefødder skal være inden for sidelinien. Vi forestiller os nu, at A rammer og vælter nr.7 og 8.

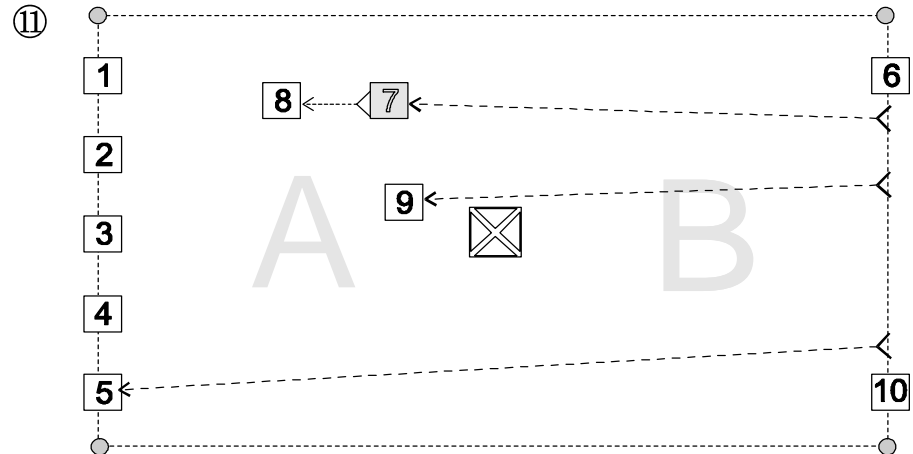
⑧



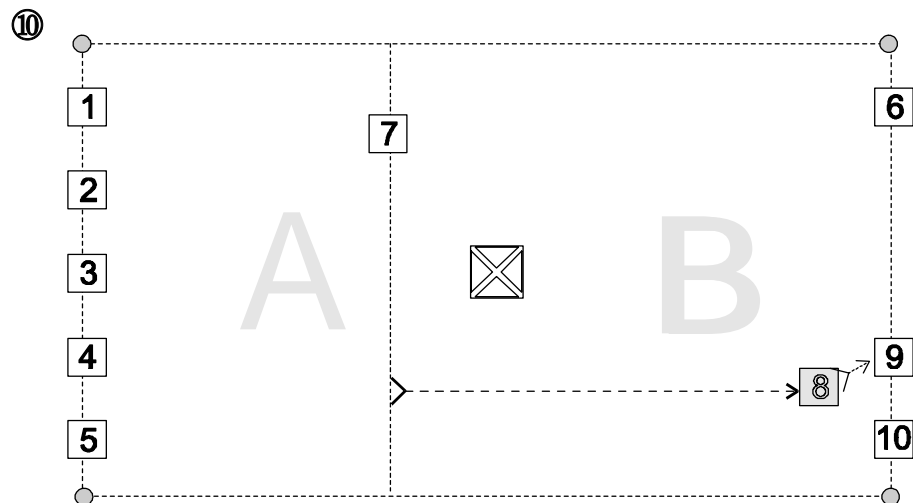
B skal nu først kaste de væltede kubber "ud", se regel 3. De rejses derefter op af A i h.t. regel 4. Derefter skal B nu først vælte disse inden han kan begynde at kaste mod A's basekubb. Al kastning foregår fra baselinien. B rammer bare nr. 8



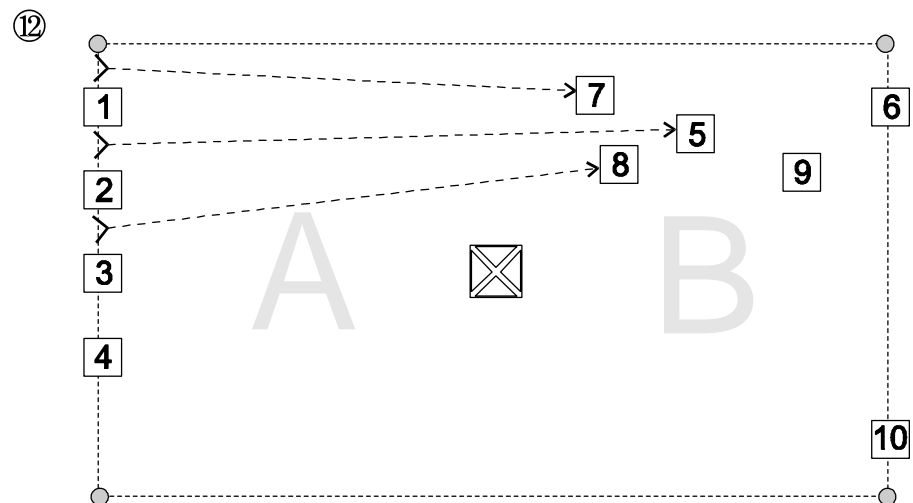
Fordi B kiksede en af feltkubbene, må A gå frem til en tænkt linie på højde med den kiksede feltkubb 7 og kaste. Når A har væltet kubb 8, må A begynde at kaste mod B's basekubbe



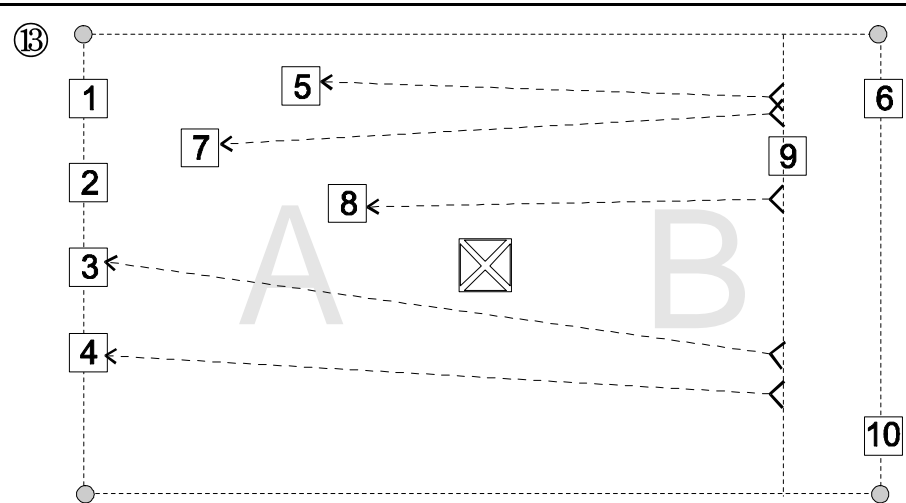
B kaster de 2 væltede kubbe 8 og 9 ud, som rejser op af A. Når B nu kaster med pindene væltes 9'eren og 7'eren. B er heldig, for 7'eren vælter også 8'eren. Derefter kaster B mod A's basekubbe og vælter så 5'eren.



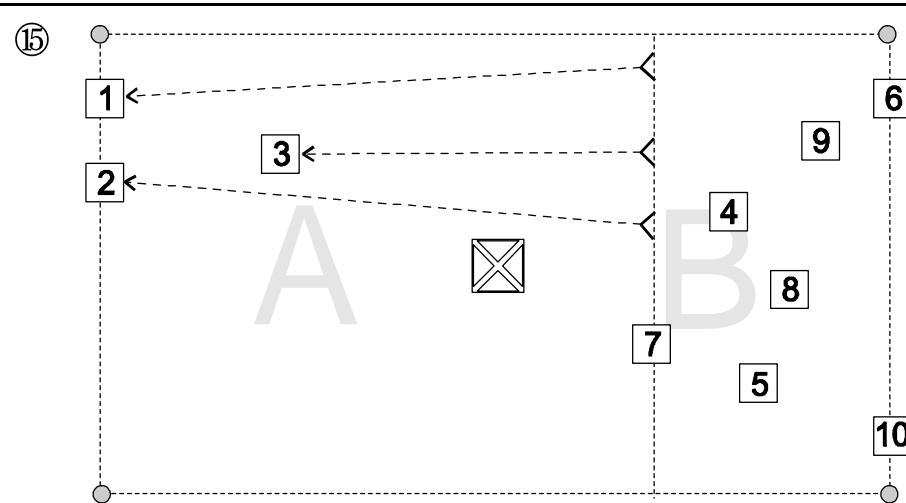
Når A vælter feltkubb 8, vælter den også B's basekubb 9. Dette regnes med fordi feltkubben (som var den sidste) væltes før basekubben. A rammer derefter ikke flere kubbe.



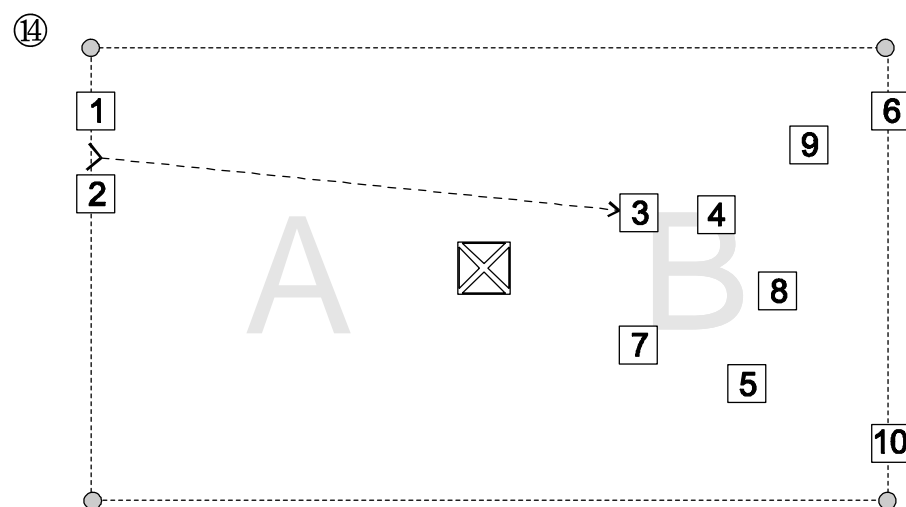
A har nu ingen feltkubbe at "gå frem til" og skal altså kaste fra sin baselinie. A rammer og vælter alle undtagen 9'eren.



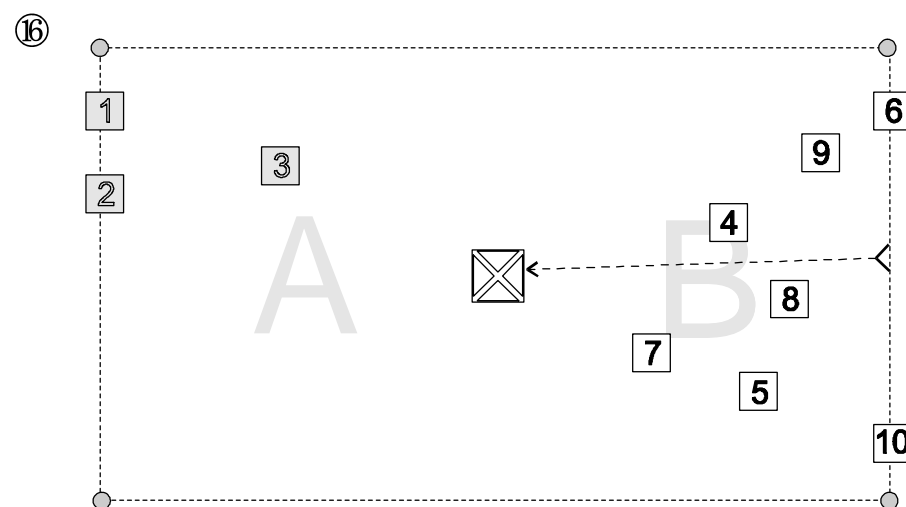
Nu er det B, som må "gå et stykke frem" og kaste. B vælter først de 3 feltkubbe og derefter også 3 og 4.



B kaster og vælter først feltkubb 3 og vælter derefter også basekubbene 1 og 2. Nu må B forsøge at vælte kongen med resten af pindene. Det er det eneste tidspunkt i spillet, d.v.s. når alle felt- og basekubbe er væltet på modstanderholdets side som man må kaste på kongen.



Når A kaster pindene vælter A bare feltkubb 3.



B kaster nu mod kongen, OBS ! dette skal ske fra baselinien. Hvis det ikke lykkes B at fælde kongen, er det A's tur som kaster de væltede kubbe 1, 2 og 3 og skal nu ramme alle felt- og basekubbe på B's side. Så her fortsætter spillet till et hold igen har væltet alle kubbene på modstandersiden og til sidst kongen = VUNDET !