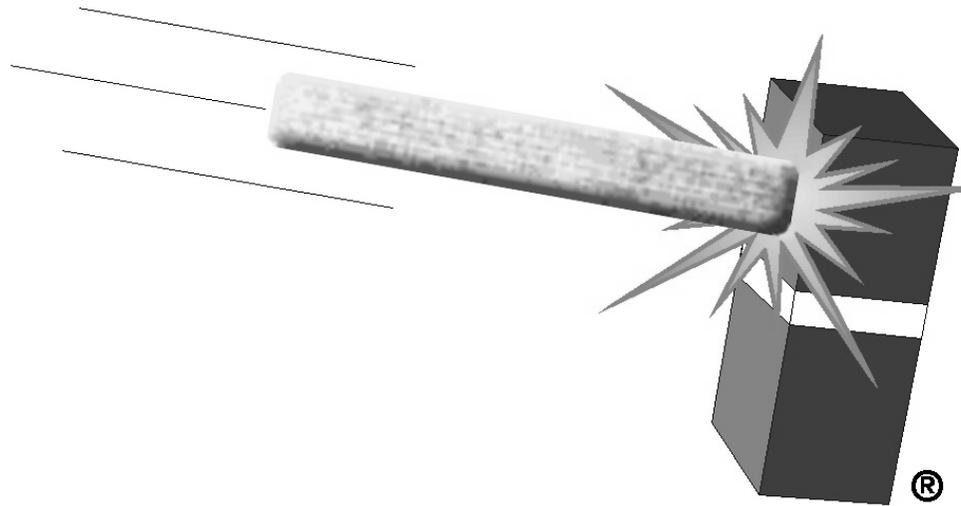


KUBB

UN JUEGO DONDE TODOS PUEDEN DISFRUTAR



Reglas del Campeonato Mundial

KUBB – UN JUEGO CON TRADICION

El kubb es por supuesto un juego antiguo de Gotland, que se invento en los tiempos cuando había un manojo de leña en cada patio. Uno tomaba pedazos de leña de un porte adecuado y ¡mira! Sé tenía un juego de kubb.

Kubb es un juego para todos, adultos y niños, fuertes y débiles. La cantidad de jugadores no es tan determinada, entre 8 y 16 sería lo mas adecuado.

Este libro empieza con las reglas básicas, después sigue con un ejemplo de un partido y explicaciones. Este folleto se debe leer entero antes de empezar a jugar para poder aclarar todos los momentos.

MUCHO PLACER

Las reglas y el libro están escritas por el comité de
Campeonato Mundial en Kubb

Internet - www.vmkubb.com

Texto original en sueco
Traducción a español por
Misael Berrios Salas
2003

VARIACIONES DE JUEGO

No se usan dentro del concurso de campeonato mundial.

1. Para apurar el juego un poco se puede achicar la cancha a 6 metros.
2. Cuando se lanzan los kubb al campo se pueden parar una arriba del otro. Por ejemplo si un equipo tiene 3 kubb para lanzar, el primer kubb se lanza, y cuando el kubb 2 se lanza le pega o toca al primer kubb, se paran los dos como una torre y cuando se tira el kubb 3 y también le pega a la torre, se levanta todo como una torre grande que después se puede botar con los palos. Los kubb que no le han pegado a otros se levantan individuales. Por si la torre queda muy grande y no se puede parar, se puede hacer una torre de 3 y poner los otros al lado.

VM I KUBB

www.vmkubb.com

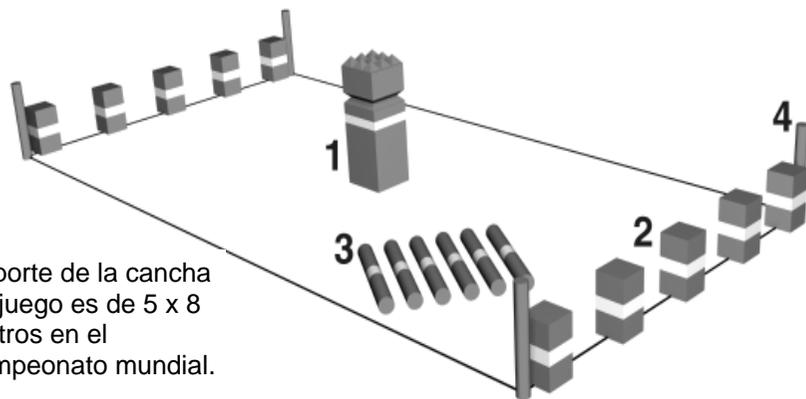
Campeonato Mundial en Kubb se organiza por
Rone Gymnastik och idrottsklubb



RONE GYMNASTIK
OCH
IDROTTSKLUBB

© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2003
No permitido copiar

① Las piezas y sus ubicaciones



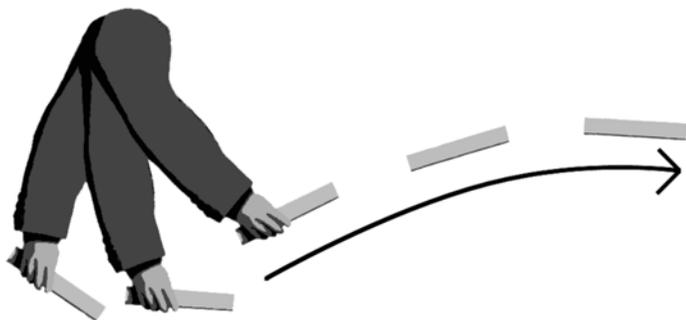
El porte de la cancha de juego es de 5 x 8 metros en el campeonato mundial.

- 1: Rey 9x9x30 cm.
- 2: Los kubb 10 unidades 7x7x15 cm.
- 3: Palos para lanzar, 6 unidades Ø 44 mm. 30 cm de largo.
- 4: Palos de esquina, 4 unidades.

② Lanzamiento de palos y los kubb

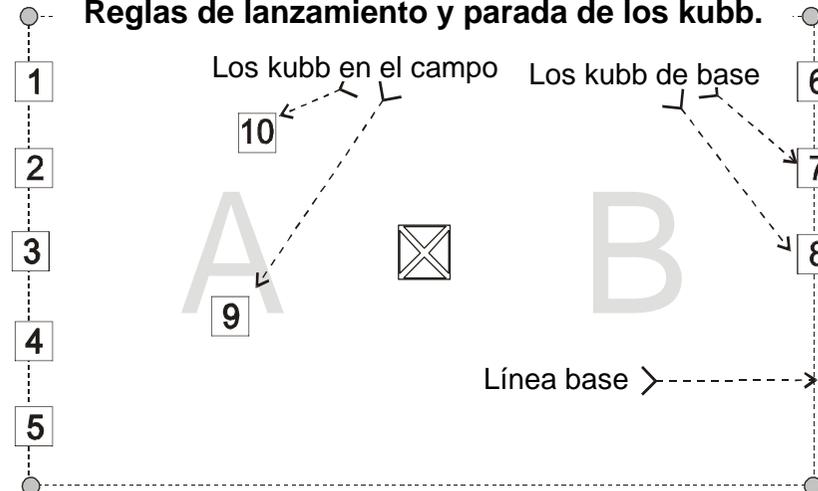
El palo se toma por un extremo y se lanza en forma recta, el lanzamiento tiene que ser con el brazo abajo.

“Lanzamiento Helicóptero” no es permitido = donde el palo rota horizontalmente mas de 90° en el aire.



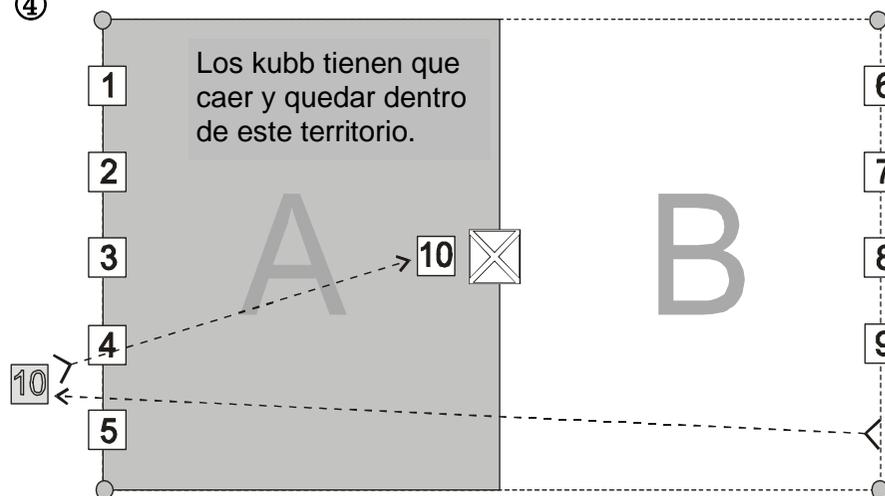
Los kubb se pueden lanzar estando a 90° con el brazo que esta en una posición recta, el kubb puede rotar, pero siempre lanzado con el brazo desde abajo. Todos los lanzamientos de kubb son de la línea base.

③ Reglas de lanzamiento y parada de los kubb.



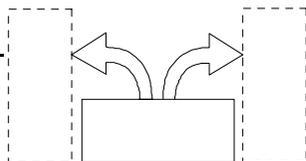
Los kubb que se han caído y que han “entrado al juego” se les llama LOS KUBB EN EL CAMPO (nr. 9 y 10 en el ejemplo de arriba). Los otros que están parados en la línea base se les llaman KUBB DE BASE.

④



Si un kubb cae fuera de la cancha (ver momento 5A) cuando se lanza hacia el equipo contrario, se lanza de nuevo. Por si a la segunda vez también se sale hacia fuera, se convierte en un kubb de castigo y ese kubb los oponentes (A) lo pueden poner donde quieran, si se pone cerca del rey o de un palo de esquina, tiene que mínimo ubicarse a la distancia de un palo de lanzar.

⑤

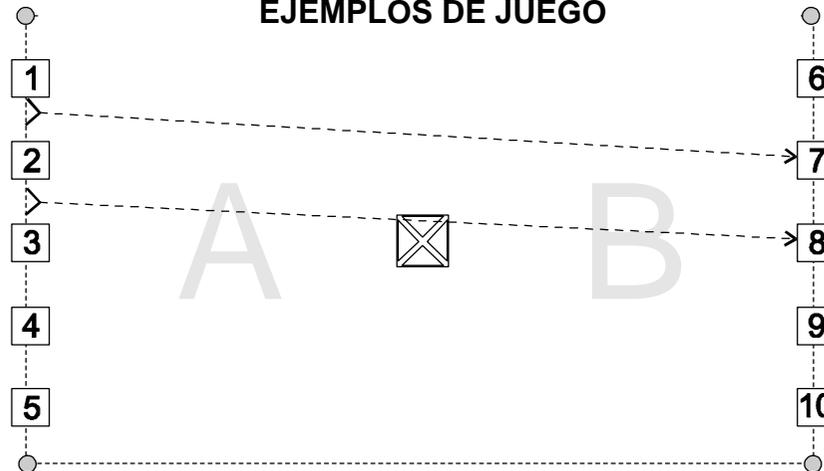


- A. Cuando un kubb que sé a lanzado se va a parar, se para del lugar hacia cualquier costado. Si a caído en la línea se tiene que tratar de parar para que mínimo la mitad del kubb este dentro del campo
- B. Kubb que sé a caído y se para por si solo, se cuenta como caído
- C. Por si un kubb de base se cae antes que todos los kubb que están en el campo, no se cuenta y se para otra vez y sigue siendo un kubb de base
- D. Al lanzar los kubb al campo se lanzan todos los kubb actuales primero, después todos los que no están validos, y si ahora todavía hay kubb no validos se convierten en kubb de castigo. Quiere decir que uno puede empujar los kubb para que salgan o entren (mirar momento 4)

El rey solo se puede botar al fin del juego, y por si cae antes por un palo de lanzar o un kubb, a perdido el equipo que lo lanzo

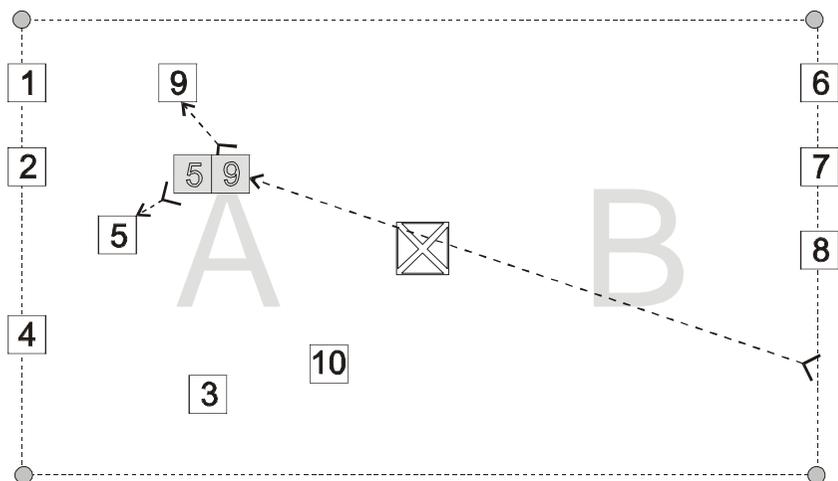
EJEMPLOS DE JUEGO

⑦



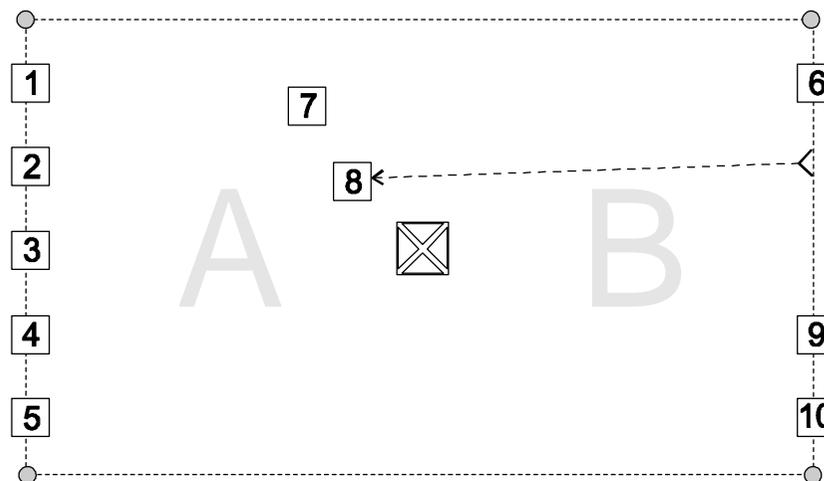
A lanza los 6 palos a los kubb de base B, uno lanza de atrás de su propia línea de base, los dos pies tienen que estar dentro de las líneas de los lados. Digamos que A bota 7 y 8.

⑥

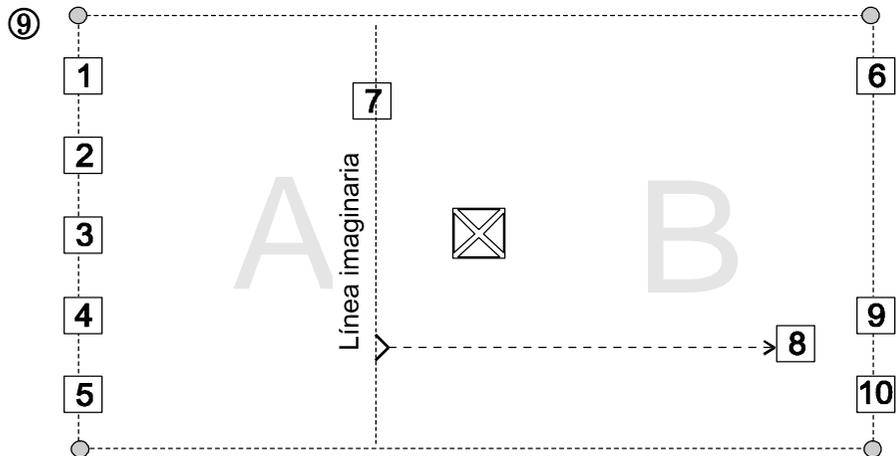


Por si uno al lanzar un kubb bota otro que ya esta parado, en el otro lado de la cancha, se levanta otra vez el kubb donde a caído. Obs. Todos los kubb tienen que estar dentro de la cancha, de lo contrario se lanzan otra vez, mirar momento 4.

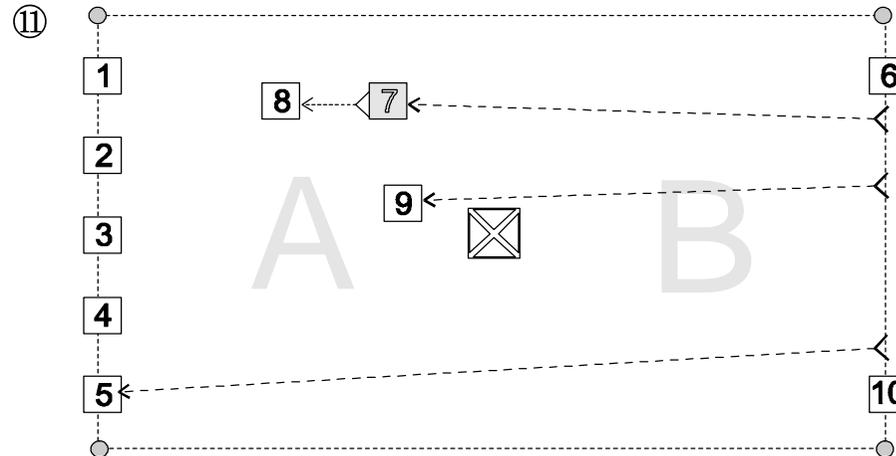
⑧



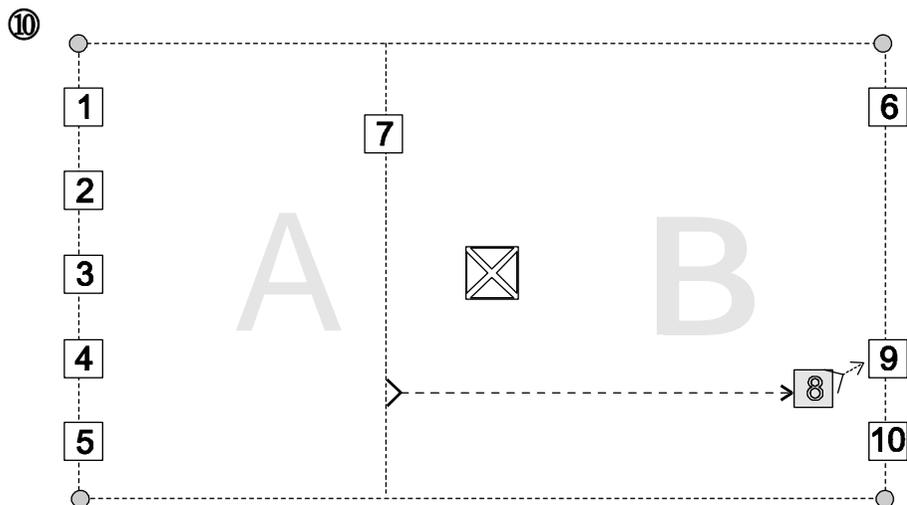
B tiene primero que lanzar los kubb caídos hacia el otro lado, ve momento 3, esos se paran por alguien de A como en momento 4, después B tiene que botar estos primero, antes que pueda botar los kubb base de A, todo esto desde la línea base. B solo bota nr. 8



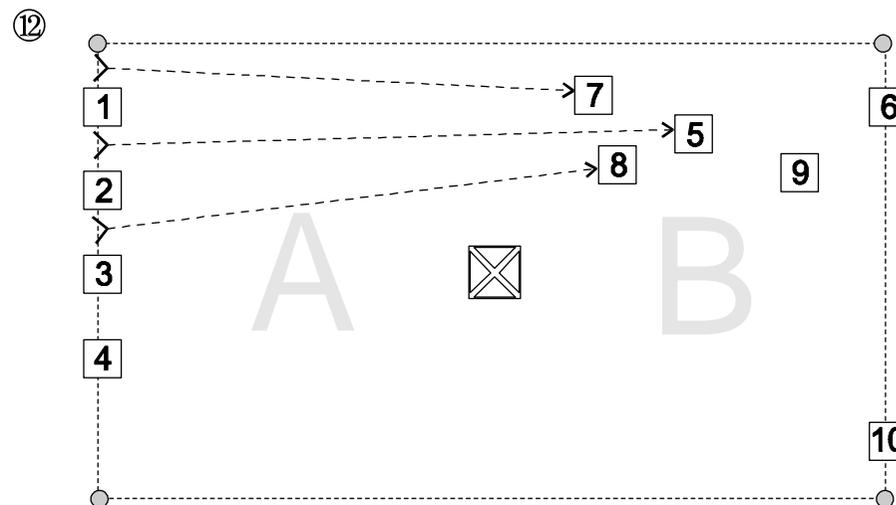
Como B no boto uno de los kubb, A puede avanzar a la línea imaginaria a la altura del kubb 7 y lanzar desde allí. Cuando A bota el kubb 8, A puede empezar a lanzar contra los kubb base.



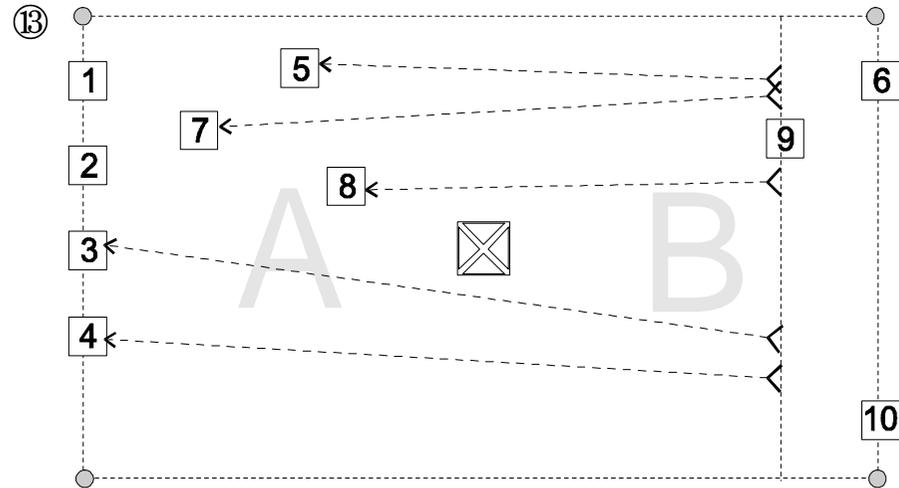
B lanza los dos kubb caídos 8 y 9 que se paran por A. Cuando B lanza los palos botan 9 y 7, B tiene suerte porque el 7 también bota el 8. Después A empieza a lanzar contra los kubb base de A y botan el 5.



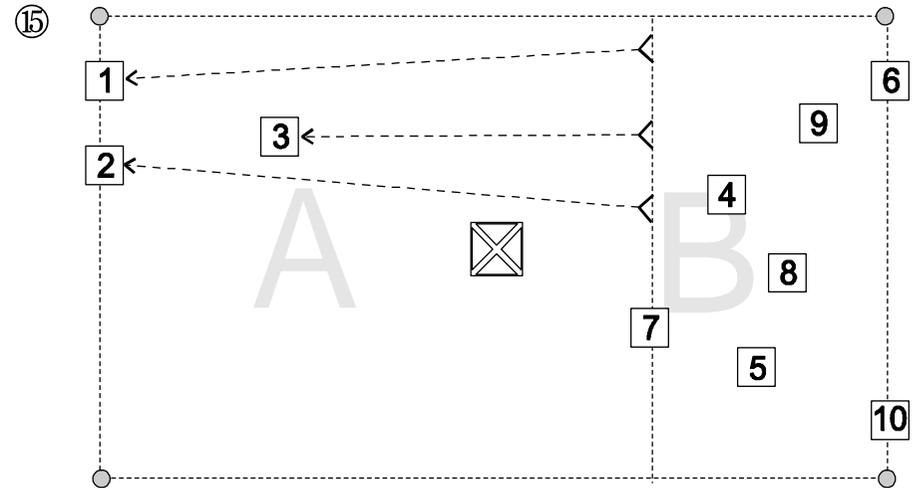
Cuando A bota el kubb 8 también bota el kubb 9 de B. Esto vale por que el kubb que estaba en el campo (que era el último) callo antes del kubb base. A después no bota más kubb.



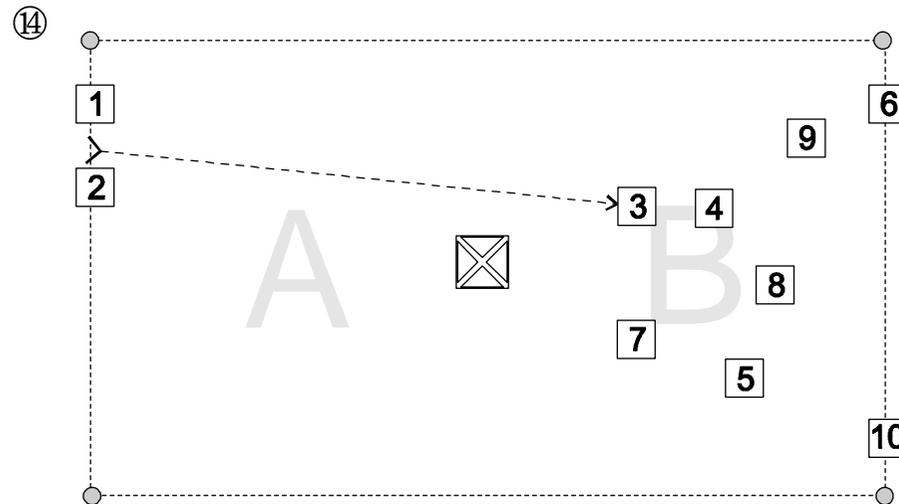
A ahora no tienen kubb al cual puedan avanzar, entonces tienen que lanzar desde la línea base. Botan todos menos el 9.



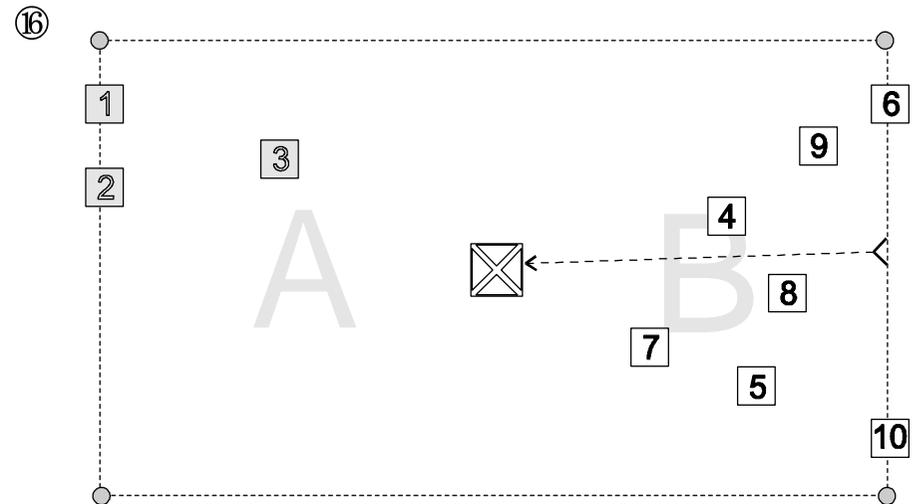
13 Ahora es B que avanza un poco al lanzar. B primero bota los tres kubb que están en el campo. Y después también el 3 y el 4.



15 B lanza y bota el kubb 3 que esta en el campo y después los kubb 1 y 2. Ahora que todos los kubb de A están abajo es EL UNICO momento cuando B puede tratar de botar el rey. Esto se hace con los palos restantes.



14 A lanza los palos y solo bota el kubb 3 que esta en el campo.



16 B ahora lanza contra el rey, ¡OBS! Esto se hace desde la línea de base. Por si B no aclara botar al rey, A lanza los kubb caídos 1,2 y 3 y después tienen que botar todos los kubb en el lado de B. Así sigue el juego hasta que alguien bote todos los kubb otra vez y al final el rey, eso es igual a HABER GANADO!