

Allmänt

*Spelet utgår från reglerna i häftet "Kubb – ett spel där alla kan delta" Där grunderna innebär att kast mot kungen sker med "vanliga" kast från baslinjen och endast av det lag som fällt alla fältkubbar samt motståndarens baskubbar. Ingen stapling eller torn av utkastade kubbar förekommer.

*Spelplanens storlek är 5x8 meter med linjer längs samtliga ytterkanter samt mitten. När markeringspinnar används skall dom sättas i samtliga hörn samt mitten. Dessa är ej tillåtet att helt ta bort någon gång under matchen.

*Lagen består av sex lagmedlemmar. Ifall laget består av mindre medlemmar tex fyra, så får endast fyra pinnar kastas omgångar då sex pinnar ska kastas. Pinnarna ska fördelas jämnt i laget och en spelare får inte kasta mer än en pinne per omgång. Består laget av fler än sex spelare är det tillåtet att byta mellan kastomgångarna. Vilka i laget som ska kasta måste bestämmas innan varje omgång. Turneringar med färre deltagare per lag utgår från samma princip att pinnarna ska fördelas jämnt.

*Ingen spelare får delta i flera olika lag.

*Kastpinnarna är 44mm i diameter och 30 cm långa.

*Kubbarna är 7x7cm och 15cm höga.

*Kungen är 9x9cm och 30 cm hög.

*Vid osportsligt uppförande av spelare ger domare varning och om spelare inte uppför sig får spelaren få utgå ur matchen samt att laget förlorar en kastpinne vid dom rundor 6 pinnar kastas. Vid osportsligt uppförande av hela laget ger domare varning och om laget inte uppför kommer dom dömas som förlorare i matchen. Osportsligt betende kan tex vara psykningar och upprepande regelbrott.

Så startar ni matchen.

*Först bestämmer båda lagen hur pinnarna skall kastas. Antingen så kastar startande lag alla 6 pinnar från start eller så kastar man 2-4-6. Kommer lagen inte överens så gäller 2-4-6. 2-4-6 innebär att laget som börjar med pinnarna

kastar endast 2 pinnar, när nästa lag ska kasta så kastar laget 4 pinnar och sedan gäller 6 pinnar tills dess att det är dags för ett nytt set, då börjar proceduren om.

*Vilket lag börjar kasta? Efter att lagen bestämt hur pinnarna skall kastas avgör lagen vilket lag som börjar med pinnarna. Detta görs genom att kasta varsin pinne från vardera baslinje samtidigt mot kungen. Det lag som kommer närmast kungen utan att fälla den (pinne får alltså nudda kungen men inte fälla den) får börja att välja. Det är änden på pinnen som räknas när det kommer till vilken pinne som är närmast. Antingen så väljer laget att börja med pinnarna eller vilken sida man vill börja kasta ifrån. Väljer laget sida får det andra laget börja med pinnarna och tvärtom.

Kasta pinnarna.

*Kastpinnarna får endast kastas med underhandskast och med pinnen längs kastriktningen, så kallade helikopterkast är förbjudna.

*Ett kast anses vara ett helikopterkast om pinnen roterar mer än 30 grader horisontellt innan den träffar något, alltså även marken. Den horisontella vinkeln räknas från där spelaren släpper pinnen. Roterar däremot pinnen vertikalt är det fullt godkänt. Som kast räknas när kastad pinne blir liggande med minst halva pinnen förbi aktuell kastlinje.

*Blir ett kast bortdömt ska kubb/kubbar resas igen. Fältkubbar ska ställas tillbaka där dom stod innan kastet så likt som möjligt. Kastet är sedan förbrukat och nästa spelare kastar.

*Övertramp. Båda fötterna skall i sin helhet vid början av kastet vara bakom aktuell kastlinje samt innanför sidolinjerna. När ett lag får gå fram och kasta räknas kubbens bakre hörn som kastlinje. I samband med kast får ej något steg tas framåt över kastlinjen eller förbi sidolinjen överhuvudtaget. Om så sker räknas kastet som övertramp och döms bort. Detta gäller även hand eller annan kroppsdel. Spelaren kan tex sätta ner hand i marken för stöd efter kast, vilket räknas som övertramp. Båda fötterna i marken bakom/innanför linjerna och stå still innan det är ok att beträda "förbjuden mark". Det är inte tillåtet att hoppa och kasta. Det är tillåtet att luta sig fram vid kastning och således stå på endast ett ben, benet som är i luften kan vara utanför sidolinjen men måste

sättas ner innanför. Spelare får ej ta hjälp av andra spelare eller föremål för att luta sig eller förhindra övertramp.

*För rullstolsbundna kastare räknas centrum på hjulen som fötter.

*Icke kastande lag ska vara minst 2 meter bakom egen baslinje när motståndare kastar.

*Kubbar får ej flyttas ur position för kastaren ska få bättre kastläge.

*Det är ej tillåtet under pågående match att gå till annan spelplan för att övningskasta.

*Där matcher spelas med snören som linjer ska dessa genast rättas till om dom blivit kastad ur position av pinne eller kubb. Bägge lagen måste tillsammans se till att positioneringen är rätt.

Kasta in och resa kubbar.

*Vid inkastning av fältkubbar kastas först alla aktuella kubbar, därefter kastas de om som då ligger ogiltigt. Ligger någon kubb ogiltigt efter andra omgången blir dessa kubbar straffkubb. Spelare kan både knuffa in och ut kubbar med hjälp av andra kubbar. Laget har alltså endast 2 omgångar på sig att kasta in kubbarna, inte två per kubb.

*Kubbar får lov att landa utanför banan och på sin egen planhalva men ska stanna på rätt sida för att bli giltig. Träffar kubben en tidigare uppställd fältkubb så reses denna upp där den stannar efter träff.

*Övertramp. Här gäller samma princip för övertramp som när spelaren kastar en pinne. Se ovan.

*Kubbarna får kastas på tvären men fortfarande bara med underhandskast, alla kubbkast sker från baslinjen.

*Kubbarna får kastas av vem som önskar, spelare får således byta vid omkast eller mitt under omgång. Detta gäller ej vid turneringar där kubbarna fördelas jämnt vid inkast eller delas upp per omgång. Då har varje spelare sin omgång eller sina kubbar att kasta.

*Kubbar som fällts omkull och ställer sig upp igen räknas som fälld. För att räknas som fälld skall alla fyra hörn ha lämnat marken. Kubb som efter träff lyfter med alla 4 hörn från marken och täller sig på samma 4 hörn igen utan att ha roterat räknas ej som fälld.

*Kubbar som knuffas utanför spelplanen utan att ramla knuffas direkt efter kast tillbaka så att hela kubben är innanför linjen.

*Kubbar som fälls av misstag reses bara upp igen. Skulle laget tex råka kasta ner sina egna fältkubbar eller baskubbar reses dessa bara upp igen. Detta gäller ej kungen.

*Straffkubb får ej ställas närmare kungen eller markeringspinnar än en kastpinnes längd. För att mäta ut detta används endast pinnar och aldrig kung.

*Resning av kubbar. Kubbar reses över rak kant dvs. 2 hörn i marken. Vid resning är det ej tillåtet att testa fram och tillbaka vad som är mest fördelaktigt. Skulle en kubb ligga på endast en hörnsida reses kubben rakt längs med denna sida.

*Då kubbarna ligger i en samlad hög måste ni börja resa dom kubbar som ligger ovanpå och dom som lutar mot annan kubb. Dom som ligger ovanpå förs över närmast kant, lutande kubb måste ställas upp där den redan har hörn i backen. Om en kubb lutar ovanpå andra och alltså har ena änden helt fri och den andra mot en annan kubb istället för mot marken så läggs kubben först vågrätt över de liggande kubbarna och förs sedan över närmsta kant. Finns det plats för hela kubben mellan de två liggande kubbarna ska den ”hängande” kubben placeras där.

*Kubbar får resas upp även om dom ligger i direktkontakt med varandra. Detta gör man liggande mot stående kubb, alltså en kubb i taget. Dock måste kubben i första hand resas mot ytan där hela kubben får plats. Skulle en av kubbarna vara ogiltigt efter dom tvingats upp mot varandra är denna ogiltig.

*Hela kubben måste vara innanför linjerna efter att den rests upp för att räknas som godkänd.

*När match spelas med snören som planlinjer kan kubben nudda snöret när kubben lutar så länge den inte tar snöret ur position. Snören skall alltid rättas till så fort dom kommit ur position.

*Kubb som efter godkänd resning lutar för mycket för att kunna stå pga ojämnt underlag eller lutar och trycker snöre ur position får lov att stödjas upp med hjälp av gräs eller dylikt under kubben.

*Kubb som efter kast lutar mot kubb/kung, kastpinne eller markeringspinnar får kontrolleras om den är fälld direkt. Detta görs av domare i första hand annars av försvarande lag i samråd med kastaren.

*Kubb som blivit träffad av pinne men inte faller räknas som fälld om den faller någon gång under kastomgången. Ingen tid gäller, dock måste sportslighet upprätthållas. Efter sista pinnen är kastad får försvarande lag rätta till kubbarna.

*Träffar en kastad pinne sista fältkubben och en baskubb i samma kast så räknas båda som fällda oavsett vilken kubb som ligger ner först.

*För att skynda på spelet får max 2 spelare resa upp fältkubbarna vid resning men får bytas efter varje omgång.

Kast mot kungen.

*Trä mot trä gäller om kungen skulle fällas av misstag. Kastas kungen ner när den inte ska kastas ner oavsett plats, av pinne eller kubb är setet/matchen förlorad även om övertramp sker.

*Kungen ska alltid fällas från baslinjen.

*Kungen måste fällas med ett enskilt kast.

*Kungen får rättas till mellan kastomgångarna.

*Vid övertramp blir kastet ogiltigt och matchen fortsätter.