

Reglerna i kubb

Reglerna i kubb är enkla, där två lag gör upp om vinsten genom att kasta pinnar och slå ned motståndarens kubbar för att sedan välta kungen och vem som helst kan egentligen vara med och leka. Vi utgår nedan från de officiella VM reglerna som gäller i kubb, men beskriver också ett flertal av de varianter som finns och där reglerna kan vara olika.

Enkel och kortfattad genomgång av kubb regler

- Dela upp er i 2 lag
- Gör upp en spelplan som är 5 meter bred och 8 meter lång
- Ställ upp vardera lags kubbar längs med respektive kortsida och kungen i mitten av spelplanen.
- Kasta varsin pinne per lag så nära kungen som möjligt för att bestämma vem som ska börja.
- Laget som börjar kastar pinnarna med underhandskast mot det andra lagets kubbar.
- De kubbar som slagits ned kastas nu över på motståndarlagets sida av spelplanen där de sedan ställs upp.
- Motståndarlaget får nu kasta pinnarna och måste få ned de kubbar som kastats över (fältkubbarna) innan de får slå ned lagets egna (baskubbarna).
- Blir en fältkubbe inte nedslagen under en omgång så får laget var sida de ligger på gå fram och kasta från det avståndet istället för baslinjen.
- När det inte finns några kubbar kvar på motståndarens planhalva får man kasta mot kungen (från baslinjen). Får man ned den vinner man.
- Råkar man tidigare under spelet slå ned kungen förlorar man spelet.

Uppställning, utrustning och planens storlek

För att spela kubb behöver ni ett set som innehåller 10 kubbar, 1 kung, 6 kastpinnar och 4 planmarkörer. Börja med att mäta upp planen och sätt ut planmarkörerna för att kunna se var respektive baslinje och sidlinjer går. Planen ska vara 5 meter bred och 8 meter lång.

Ställ sedan upp respektive lags kubbar längs med varsin baslinje jämt utspridda (man får ställa dem som man vill men det är fördel att ha stort avstånd). Varje lag har 5 kubbar. Kubbar som står i sin ursprungsposition kallas baskubbar, medan de som blivit fällda kallas fältkubbar när de är i spel. Fältkubbar som inte blir fällda blir kastlinje för motståndarlaget.

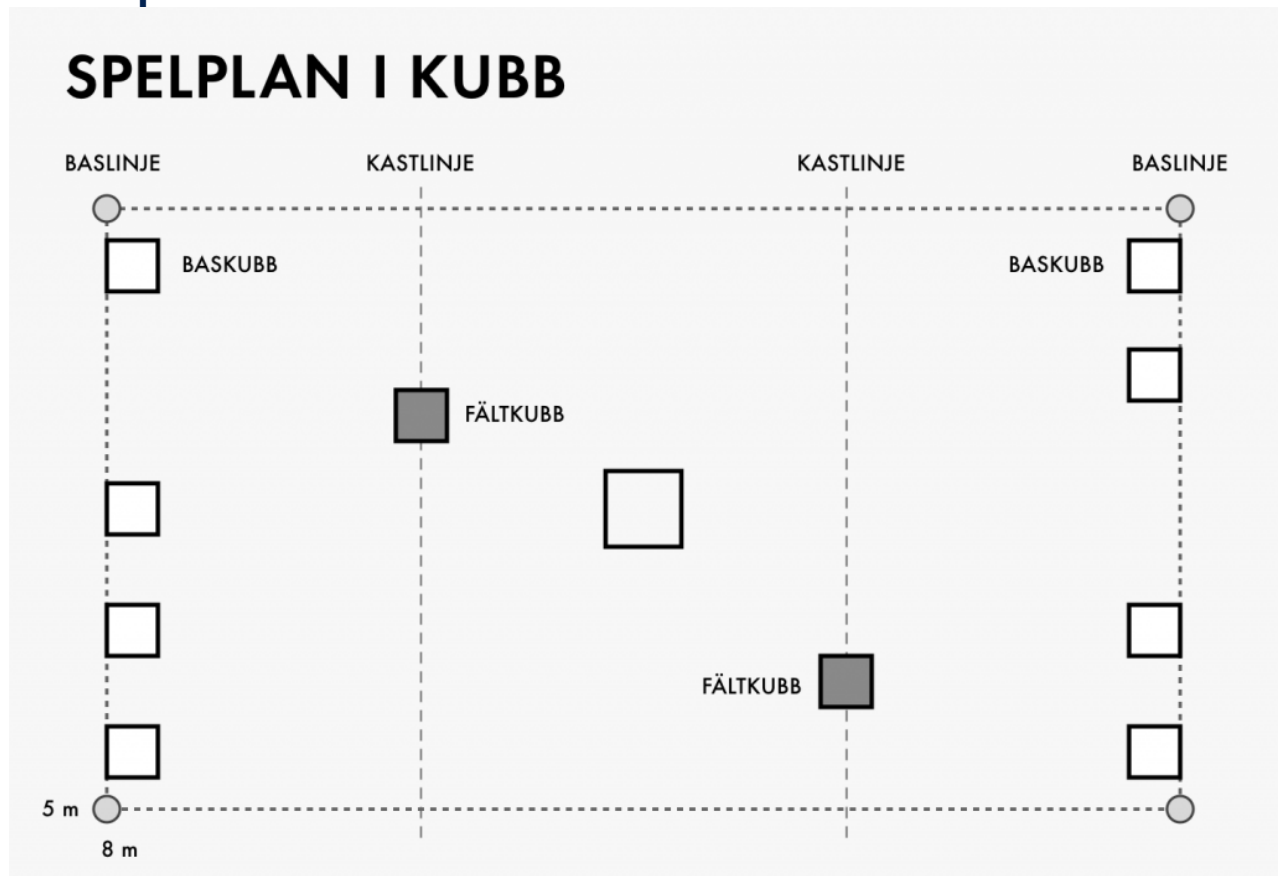
Hur spelet går till

Vilket lag börjar kasta

För att börja spela behöver ett lag börja, men innan behöver man bestämma hur man kastordningen ska vara. Spela antingen 2-4-6 (dvs. att första laget kastar två pinnar, andra laget fyra och sedan sex åt gången) eller 6 direkt från start. Kan man inte komma överens är 2-4-6 det som gäller.

Efter det låter man en spelare i varje lag kasta en pinne mot kungen på samma gång. Det lag som kommer närmast kungen (utan att slå omkull, nudda är ok) får välja att antingen börja eller välja sida. Avståndet mäts från den ände av pinne som är närmast kungen.

Kasta pinnarna i kubb



Ena laget börjar nu kasta pinnarna från baslinjen och försöker få ned motståndarens kubbar. Den som kastar ska stå med båda fötterna bakom den aktuella kastlinjen. Det är ok att stå på ett ben och luta sig fram, men man får inte ta ett steg fram eller trilla över kastlinjen i samband med kastet. Vid övertramp så döms kastet bort, och man får inte kasta om.

Hur man kastar pinnarna är en bedömnings sport som väcker paragrafryttaren till liv i vilket sällskap som helst, men grunden är relativt enkel. Man får bara kasta underhandskast och pinnen måste kastas rakt i den riktning man kastar. Man får alltså inte vrida handen eller pinnen så att pinnen lägger sig eller roterar mer än 90 grader från kastriktningen. Sådana helikopterkast är alltid förbjudna.

Kasta över och resa kubbarna

Efter ett lag kastat sina pinnar så ska motståndarlaget kasta över de kubbar som slagits ned. Man kastar från baslinjen med underhandskast, och får kastas på tvären. Motståndarlaget ställer sedan upp kubbarna åt valfritt håll.

Hamnar en kubb utanför spelplanen får man kasta om en gång och sedan får motståndarlaget bestämma var den ska stå (men måste vara minst en kastpinnes längd från kungen och hörnpinne). En kubb räknas som inne om minst halva kubben är innanför sidlinjerna när den rests upp.

Fältkubbar måste slås ned först innan man slår ned baskubbar.

Kasta mot kungen och vinna

När alla baskubbar är nedslagna så ska man slå ned kungen för att slutligen vinna. När man kastar mot kungen gäller trä mot trä, dvs. att om man kastar och det inte sker någon kontakt mellan pinnen och kungen så räknas det inte. Så man kan inte förlora eller vinna matchen om pinne landar i gräset och kungen trillar omkull.

Kast mot kung för att vinna matchen ska ske från baslinjen. Kastar man från en annan plats förlorar man matchen.