



Regler

1 Syfte

Kubb from Hell! tillämpar VM i Kubbs regler, dokumentet "Kubb - ett spel där alla kan delta" samt de detaljerade regler som anges på deras hemsida, sånär som på vissa betydande skillnader. Syftet med detta dokument är att belysa de skillnaderna.

Där inga skillnader anges gäller VM i Kubbs regler medan det vid motstridigheter är detta dokument som gäller.

Hänvisning till VM i Kubbs regler sker via QR-koder på sida 3 (se figur 1 och figur 2).

1.1 Utformning

Detta dokument listar reglerskillnader i punktform under samma rubriksnamn som VM i Kubbs regler.

2 Kubb - ett spel där alla kan delta

2.1 Spelexempel, punkt 9-16

Efter att en fältkubb fällt en (1) gång är denna ute ur spelet. Fälld fältkubb kastas EJ över till den andra planhalvan ytterligare gånger.

3 Detaljerade regler

3.1 Allmänt

3.1.1 REGLER

Spelet sker till viss del enligt "Kubb - ett spel där alla kan delta". Se punkt 2.

3.1.2 LAGENS UTFORMNING

Lagen består av minst tre medlemmar. Lag som består av färre än sex medlemmar behöver inte kasta färre än sex pinnar. Samtliga sex kastpinnar fördelas så jämnt som möjligt mellan alla medlemmar.

3.1.3 DOMARE

Kubb from Hell! använder sig inte av domare. Frågor som varken besvaras i VM i Kubbs regler eller detta dokument löses av lagen sinsemellan under matchen, därefter kontaktas närmaste arrangör för upprättelse av händelserapport.

Vid osportsligt eller störande uppträdande är det arrangörerna som beslutar om uteslutning. Om den som bedömts uppträda osportsligt eller störande är arrangör slängs denne i sjön.

3.1.4 MATCHERNAS UTFORMNING

Gruppspelsmatcher samt bronsmatch spelas endast i 1 set. Utslagsmatcher spelas i bäst av 3.

3.2 Så startar ni matchen

3.2.1 ANTAL KAST PER OMGÅNG

Samtliga sex pinnar kastas i samtliga omgångar. 2-4-6 tillämpas ej.

3.2.2 STARTANDE LAG

Om lag möts två gånger i ett gruppspel bestäms startande lag som beskrivet med kast närmast kungen i den första matchen. I den andra matchen startar laget som inte gjorde det förra gången.

I utslagsmatcher bestäms startande lag med kast närmast kungen inför varje set.

3.3 Kasta in och resa kubbar

Alla fällda kubbar kastas utan att resas upp mellan varje kast. Resning sker endast när alla fällda kubbar är kastade och av det lag vars planhalva de ligger på.

3.3.1 TORN

Torn får byggas om en kastad kubb vidrör en fältkubb som redan befinner sig på motståndarens planhalva oavsett den kastade kubbens slutgiltiga position. En kastad kubb som vidrör en fältkubb får således komma till stopp även utanför spelplanen.

Om osäkerhet råder gällande om en kastad kubb vidrört en fältkubb så räknas detta som att den inte gjort det.

3.3 Kast mot kungen

Kungen kan enbart fällas till följd av ett kast med en kastpinne. Om kungen fälls av en fälld baskubb som kastas reses kungen igen och kastet likställs med att kubben landat utanför planen.

Kast mot kungen får endast göras om man efter att ha fällt motståndarens sista baskubb har minst två kastpinnar kvar att kasta.

Vid kast mot kungen där antalet återstående kastpinnar är färre än två vid den sista av motståndarnas baskubbars fällning räknas detta, vid miss, som ett missat kast eller vid träff, som ett ogiltigt kast. Kungen reses igen och kastpinnen får ej kastas om.

Kast mot kungen görs från baslinjen, mellan benen och med den kastande spelarens kropp vänd bort ifrån spelplanen.

Vid kast mot kungen där man inte kastar från baslinjen, mellan benen och vänd bort ifrån spelplanen räknas detta, vid miss, som ett missat kast eller vid träff, som ett ogiltigt kast. Kungen reses igen och kastpinnen får ej kastas om.



Figur 1. QR-kod till "Kubb - ett spel där alla kan delta".



Figur 2. QR-kod till VM i Kubbs detaljerade regler