

千葉県クッブ協会

会長 小藤田 正義

事務局長 小川 重夫



クッブ (Kubb) とは? 「Kubb (クッブ)」とはスウェーデン語で「薪 (まき、たきぎ)」の意味です。

クッブ競技発祥の地、スカンジナビア半島スウェーデン沖にあるゴットランド (Gotland) 島で、どの家の軒下にも薪のあった時代に薪を用いた遊びが生まれたことに由来します。現在では競技規則も統一、一定の規格に沿った用具を使用し、世界的に広がりを見せつつあるゲームです。千葉県クッブ協会でも公式ルールの普及・指導に取り組んでいます。

千葉県クッブ協会設立経過

- 2016年7月18日
県レク協会の事業としてクッブ普及指導員の資格取得講習会を開催 23名が取得
- 2018年3月10日
千葉県クッブ協会設立
同日県総合スポーツセンターに於いて講習会、第1回千葉県クッブ大会開催
- 2019年4月
千葉県レクリエーション協会に加盟
- 2019年5月
千葉県クッブ協会日本クッブ協会に加盟



日本クッブ協会制定

平成25年6月20日

平成25年11月25日改訂

日本クッブ協会は、クッブの普及振興をはかるために以下のようにクッブ競技規則を制定する。

1 ・チーム

1チーム6人とし、2チームの対抗戦で行う。

2、用具

日本クッブ協会公認大会においては、下記のサイズの日本クッブ協会公認用具を使用する。

- 1.キング(9×9×29cm)=1個
- 2.クッブ(7×7×15cm)=10個
- 3.カストピンナ(直径45mm、長さ30cm)=6本
- 4.コーナーピンナ 2×2×30cm=4本

3、コート

1) 場所：コート全面がほぼ平面で、芝か草で覆われていることが望ましい。

2) コート：

1. 5×8mの長方形、四隅にコーナーピンナを立てる。
2. コート外周とセンターラインを紐等で描く。センターライン中央にキング用目印を描く。
3. コートの半分が各チームの陣地となる。

3) 配置

1. コートの中央にキングを立てて置く。
2. 各ベースライン(5m)上に等間隔で5個のクップを立てて置く。但し、両端のクップはコーナーピンナからクップの長さ分だけ離して立てる。
3. これらをベースクップと呼ぶ。

4、ゲームの進め方

1) 先攻・後攻、コートの決定

- どちらか一方のベースラインを決める。そのエンドライン後方から両チーム代表者1名がカストピンナ1を同時にキングに向けて投げる。投げたカストピンナがキングに近いチームが「先攻/後攻」または「コーナーサイドの選択権」を得る。他のチームは残った選択権を得る。
- 投げたカストピンナがセンターラインをオーバーした場合、およびキングに接触したものは無効となる。
- 両チームともオーバーまたは接触した場合は、近い方が決定するまでやり直す。
- キングを倒してしまったチームは選択権を失う。

2) 勝敗

1. 自陣のベースラインの後方から6本のカストピンナを1人1本ずつ投げる。相手コートのクップ(フィールドクップ、ベースクップ)を全て倒すと。中央のキングを倒す権利が得られ、先にキングを倒したチームの勝ちとする。
2. 但し、相手のクップが残っているときに投げたカストピンナまたは投げ入れるクップでキングを倒した場合、その時点で倒したチームの負けとなる。
3. 競技時間を設けた場合、後攻チームの最終攻撃により倒されたクップを相手コートに投げ返し、その結果、自陣にクップが多いチームが勝ちとなる。
4. クップが同数の場合は、ベースクップが多いチームが勝ちとなる。

〔競技時間〕

1. クップの公式大会において、競技時間を設けることができる。
2. 競技開始から30分経過した時点から、後攻チームが攻撃を終えて競技終了とする。

3) 投げ方、順番

1. カストピンナは片手で握り下手投げで縦方向のみに投げなければならない。上手投げ及び横回転をつけて投げられたカストピンナは無効となり、それによって倒されたクップは元に戻す。
2. カストピンナ、クップを投げる時は両足ともベースライン後方かつサイドラインの内側に位置していなければならない。オーバーして投げられたカストピンナは無効となり、それによって倒されたクップは元に戻す。
3. 1本のカストピンナでクップは何本倒してもよい。

- 4.一度倒れてから立ったクップ、コーナーピンナに寄り掛かったクップは倒れたものと見なす。
- 5.カストピンナはチーム全員が順番に投げなければならない。順番は、攻撃回ごとに変えることができる。

4) 倒されたクップ

- 1.自陣のクップが倒された場合、攻撃のはじめに倒されたクップ全てを1個ずつ、自陣エンドライン後方から相手コートに下手投げで投げ入れる。この場合クップの持ち方、回転等は問わない。
- 2.投げたクップは相手コート内に着地（ファーストバウンド）し、静止しなければならない。相手コート外に着地してからコート内に静止したり、着地してもコート外で静止した場合は無効で投げ直しとなる。また、投げたクップがコート線上にあれば有効とする。
- 3.無効になった場合はその都度投げ直す。2回続けて無効になった場合は、相手チームがコート内であればどこにおいても良い。但し、キングおよびコーナーピンナからクップの長さ分だけ離す。
- 4.クップを投げ入れるのは一人でもよい。
- 5.先に投げたクップによって倒されたりコート外に押し出されたクップは、元あったと思われる場所に戻す。
- 6.全て投げ終えた後、相手チームは自陣に投げ入れられたクップを立てるが、立てる時は倒れているクップの地面に接している辺のいずれかを選んで立てる。但し、コート外に立てない。
- 7.このコート内に立てられたクップをフィールドクップと呼ぶ。

5) 攻撃の優先順

- 1.敵陣にフィールドクップがある場合、フィールドクップをすべて倒してから、ベースクップを倒さなければならない。敵陣にフィールドクップが残っている時にベースクップを倒しても、無効となり元の位置に戻る。
- 2.1投で最後のフィールドクップを倒した後にベースクップを倒した場合は有効とする。

6) 自陣にフィールドクップが残った場合の攻撃

攻撃の際に、自陣に相手コートの倒し損ねたフィールドクップが残っている場合、敵陣に最も近いフィールドクップの距離（両サイドライン間）まで進んでカストピンナを投げることが出来る。

7) キングへの攻撃

のクップすべてを倒した後、キングを倒す時はベースライン後方から行わなければならない。

8) 攻撃中のクップ、カストピンナ

攻撃中は、カストピンナ、クップともそのままの状態にしておく。投げたカストピンナがそれらに当たってクップが倒れた場合も有効となる。 *平成25年11月25日追加

9) 待機

相手チームが攻撃している時は、安全を考慮し自陣のベースライン後方に2m以上、またはサイドラインより外側に離れて待機する。

※ 当初、促進ルールとして採用していた「相手チームのベースクップが残り1本で、攻撃側のカストピンナが1本になった場合、その時点で攻撃を終了して攻守交代する。」については、説明や理解がしづらく、国際大会でも採用されていないこともありルールから削除しました。