

クツブ競技ルールブック

大崎市版





クubbとは、バイキングがはじめたといわれるスウェーデン生まれのチーム対戦型のスポーツです。“カストピンナ（丸棒）”を下手投げし、相手コートの的“クubb（角材）”を倒していき、“キング”を先に倒した方が勝ちです。倒されたクubbは、相手コートのクubbとなり、先に倒さなければならないためシンプルさの中にも戦略性をあわせ持つスポーツです。

カップ競技ルールブック(大崎市版)

日本カップ協会が定めるカップ競技規則を遵守しつつ、地域間・世代間の交流を深めながら楽しくプレーすることを目的とする。

1、チーム 1チーム6人とする。

2、用具

下記のサイズの日本カップ協会公認用具（規格）を使用する。

1. キング(9×9×29cm)= 1個 
2. カップ(7×7×15cm)= 10個 
3. カストピンナ(直径 45mm、長さ 30cm)= 6本 | 両チームで共有
4. コーナーピンナ 2×2×30cm= 4本

3、コート

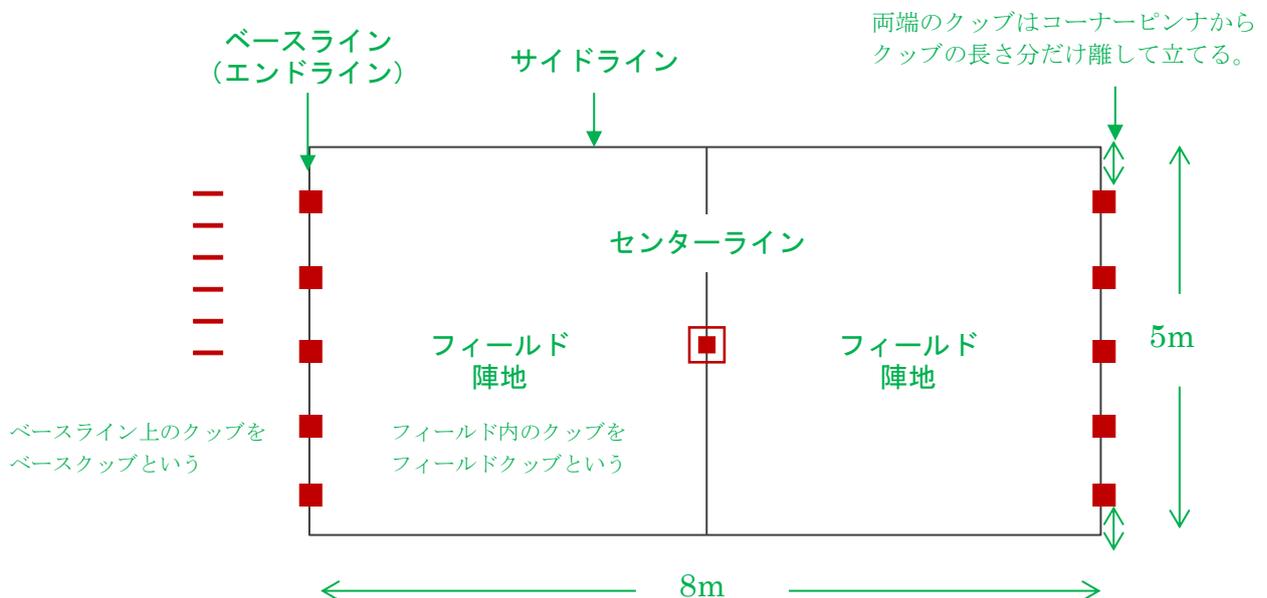
1) 場 所：平坦な芝生やグラウンド

2) コート：➡下図参照

1. 5×8mの長方形、四隅にコーナーピンナ（任意）を立てる。
2. コート外周とセンターラインを紐やテープ等で描く。
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. 各ベースライン上（若しくは内側）に等間隔で5個のカップを立てて置く。
但し、両端のカップはコーナーピンナからカップの長さ分だけ離して立てる。
※コートやラインの状態で難しい場合はラインの内側に置いて良い。
3. これらをベースカップと呼ぶ。

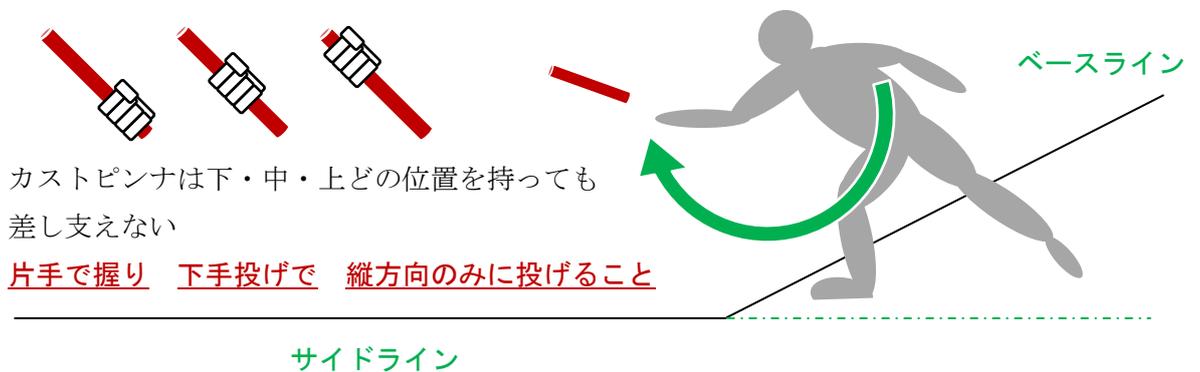


4、ゲームの進め方

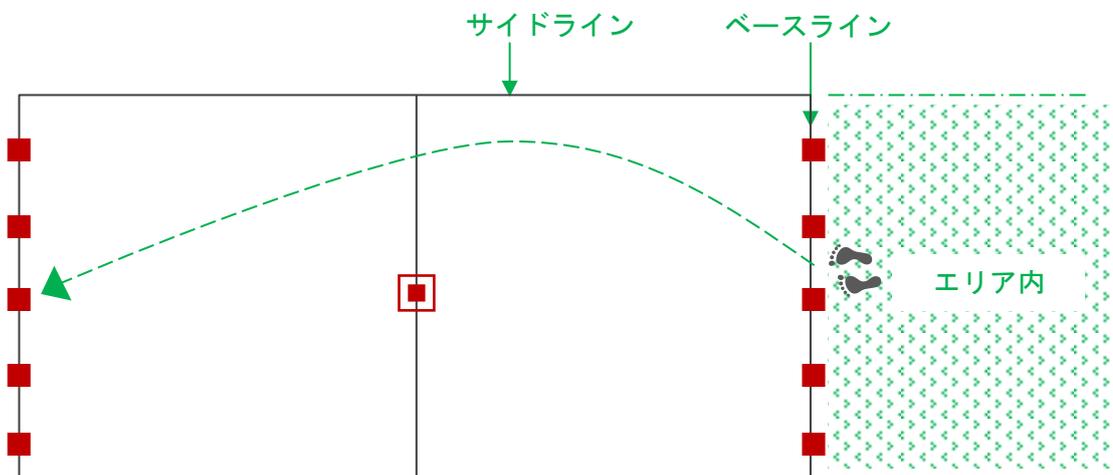
1) 投げ方

- ① カストピンナは片手でリレーのバトンのように縦にまっすぐ持ち下手投げ（アンダーハンド）で縦方向のみに投げなければならない。 →下図①参照
上手投げ及び横回転など、下手以外で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。 →下図②参照
※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、攻撃回ごとに変わることができる。

図①

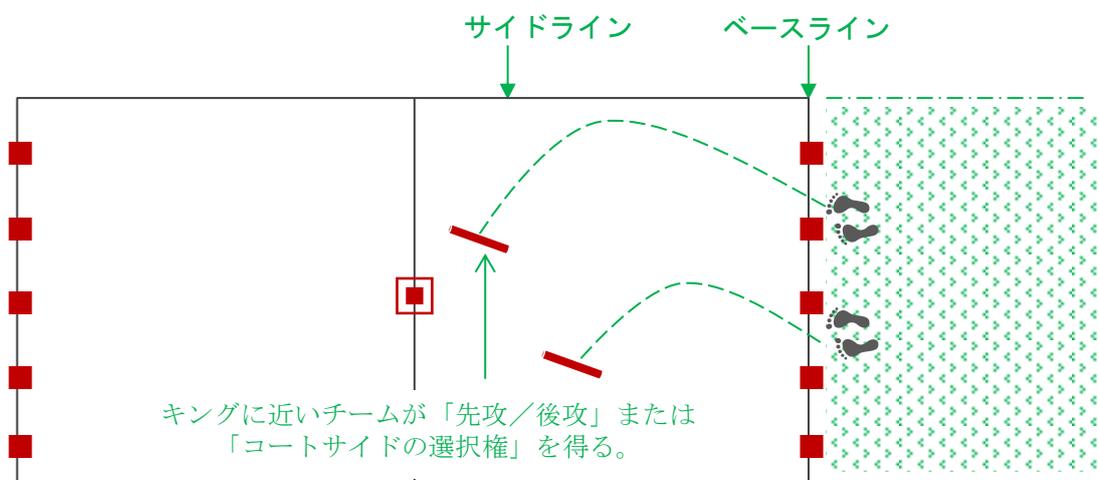


図②



2) 順番（先攻・後攻、コート側の決定）

- ① どちらか一方のベースラインを決める。
- ② そのベースライン後方から両チーム代表者1名がカストピンナ1本を同時にキングに向けて投げる。→下図参照
- ③ 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「コートサイドの選択権」を得る。他のチームは残った選択権を得る。
- ④ 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。
- ⑤ 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。
- ⑥ キングを倒してしまったチームは選択権を失う。



3) 攻撃方法

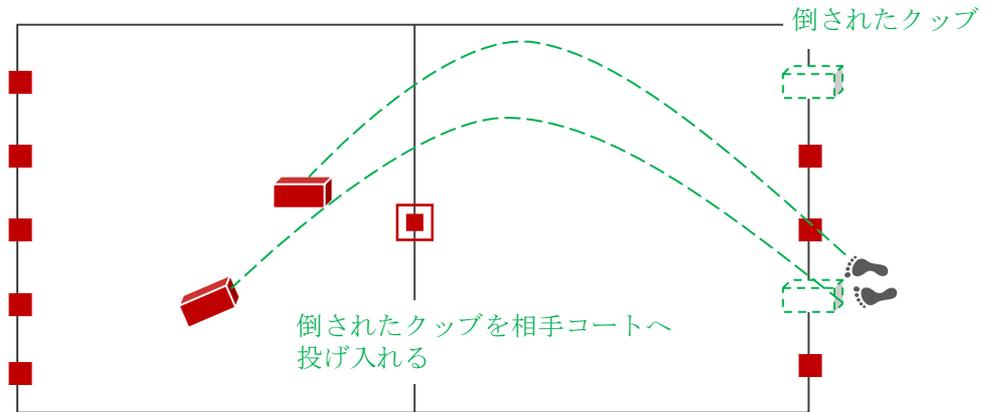
- ① 自陣のベースラインの後方から6本のカストピンナを1人1本ずつ、まずは相手のベースライン上のクップをめがけて投げて倒します。
※但し、相手のクップが残っているときに投げたカストピンナまたは投げ入れるクップでキングを倒した場合、その時点で倒したチームの負けとなる。
- ② 攻撃中は、カストピンナ、クップともそのままの状態にしておく。
投げたカストピンナがそれらに当たってクップが倒れた場合も有効となる。
- ③ キングへの攻撃は、敵陣のクップ（フィールドクップ → ベースクップの順）すべてを倒した後、ベースライン後方から行わなければならない。
- ④ 相手チームが攻撃している時は、安全を考慮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。

〔競技時間〕

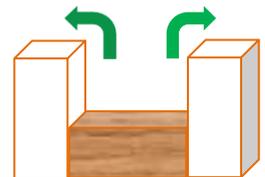
- ① クップの公式大会において、競技時間を設けることができる。
- ② 競技開始から30分経過（市交流会では20分に設定）した時点から、後攻チームが攻撃を終えて競技終了とする。
※競技進行をスムーズにするため、時間経過3分前にコールするとよい。

4) 倒されたクップ

- ① 自陣のクップが倒された場合、倒されたクップ全てを1個ずつ、自陣ベースライン後方から相手コートに投げ入れる。この場合クップの持ち方、回転等は問わない。 →下図参照



- 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。
※投げたフィールドクップが相手コートの線上、若しくはセンターライン上にある場合は、相手コート内に立つように立てる。
- 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 投げ入れ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。

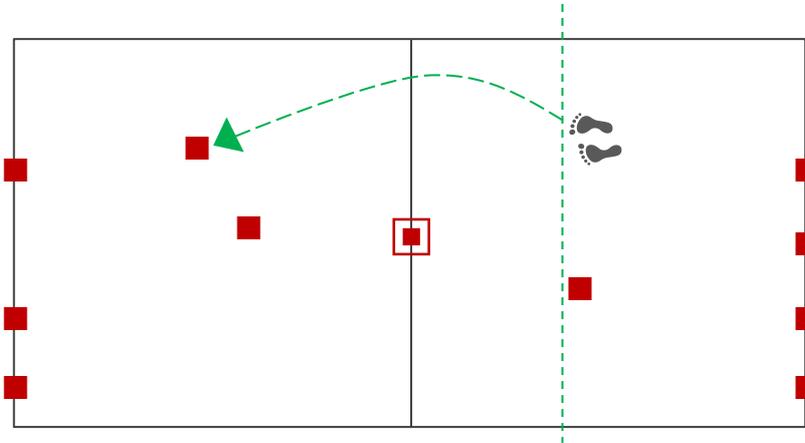


【その他 ルール】

- ※一度倒れたクップが、その勢いでそのまま立った場合は、倒れたクップとみなす。
- ※コーナーピンナや他のクップ（立っている、倒れているにかかわらず）、すでに投げられたカストピンナなどにより寄りかかっているクップは、原則として倒れているとみなす。
- ※ベースクップが、カストピンナや投げられたフィールドクップなどで、倒れずに動かされても、元の位置に戻さず、動いた位置でベースクップとみなす。
- ※相手コートのクップを全部倒してからキングを倒しますが、キングの前に倒されたフィールドクップがある場合は、投げたカストピンナが他のクップに当たってからキングを倒したり、カストピンナに当てられたフィールドクップがキングを倒しても、キングは倒れたとみなす。

5) 自陣にフィールドカップが残った場合の攻撃

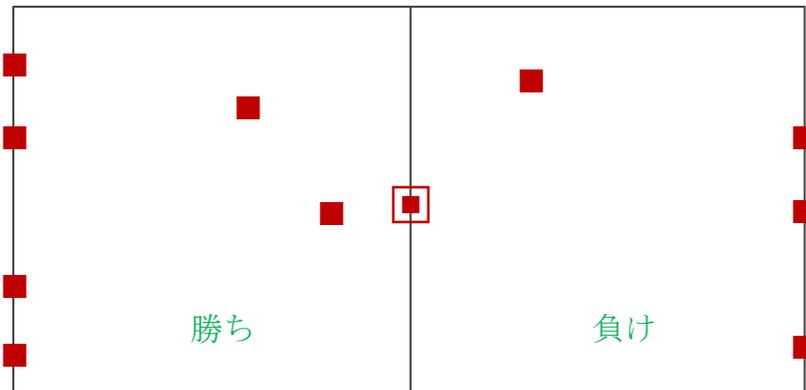
攻撃の際に、自陣に相手コート側の倒し損ねたフィールドカップが残っている場合、敵陣に最も近いフィールドカップの距離（両サイドライン間）まで進んでカストピンナを投げる事が出来る。 ➡下図参照



目視で判断すること。直接線を引かないでください。↑

6) 勝 敗

- ① 相手コートのカップ（①フィールドカップ、②ベースカップの順）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が勝ちとなる。
- ② 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カップを相手コートに投げ返し、その結果、自陣にカップが多いチームが勝ちとなる。 ➡下図参照



■スコア表記

□ K : キングカップを倒した場合。(K - 0)

フィールドカップが残っているときに投げたカストピンナや投げ入れるカップでキングを倒してしまった場合も同様

□ 数値: 「6 - 4」 又は 「6 (4/2) - 4 (3/1)」

自陣にカップが多いチームが勝ちとなる。

※カップが同数の場合は、ベースカップが多いチームが勝ちとなる。

※ベースカップも同数の場合は、各チーム1名ずつベースラインからキングを狙い、倒せなかったチームが負けとなる。(サドンデス)



元気, 笑顔, 感動, スポーツフィールドおおさき