



香港國皇棋總會

**Hong Kong KUBB ASSOCIATION**

Fax : +852 37021967 | What's App : +852 91347967

Address : Flat 8C, Cheong Shing Industrial Building, 17 Walnut Street, Tai Kok Tsui

# 香港官方國皇棋® KUBB 比賽規則

## 一、 遊戲設置與簡介

### A. 遊戲目標

參加者需有策略性的拋出木棍擊倒衛兵，並且需要將用來復活的衛兵投放在有利的位置。優先將所有衛兵和國王完全擊倒的隊伍勝出。

比賽方式可以一局定勝負或三局兩勝。

### B. 比賽器材

KUBB 國皇棋 Tactic 出品 (本會賽事指定)		
組件	長度	重量 (大概)
10 x 衛兵	長潤 4.5 cm 高度 11 cm	每個 90 克
6 x 木棍	長 17cm x 直徑 4cm	每支 140 克
1 X 國皇	長潤 6.8 cm 高度 22.5 cm	每個 490 克
4 支標示杆	N/A	



比賽需要至少兩隊進行比賽，每隊一至六名成員。每隊可以在局間隨時更換已註冊的後備隊員。而一個參加者只能加入一個隊伍。

### C. 場地設置

標示杆需要插/放置在一個長方形場地的四角

活動類型	場地尺寸
國際比賽	5 X 8 米
本地比賽草地	4 X 6 米
本地比賽室內	4 X 5 米



## D. 開始概述

1. 確認隊伍先後的投擲次序和各自場區方向，比賽可正式開始，進攻方從自己場區的底線投擲木棒，擊倒防守方底線的衛兵為目標。
2. 進攻方的所有木棒都投擲完畢，另一隊將會收集起被擊倒的衛兵，並會從底線位置將衛兵投擲至對方場區內（從底線至國王棋位置的中線），被投擲的衛兵也稱前線衛兵。
3. 完成後由防守方豎起衛兵，之後攻守調轉。
4. 擊倒棋的次序為，先擊倒所有前線衛兵、然後是底線衛兵，當所有衛兵被擊倒，則可攻擊國王便勝出。

## 二、 詳細規則

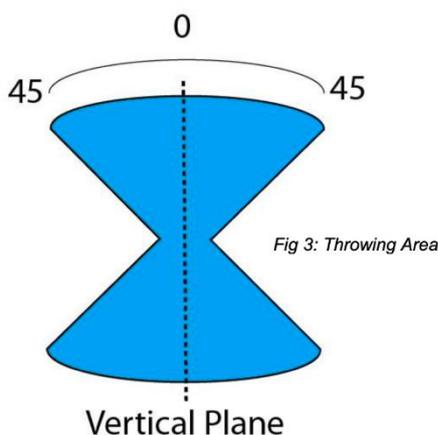
### A. 選擇場地和投擲次序（開始階段）

經過兩隊場地設置無誤，確實開始場區的方向和投擲次序，比賽就能開始。

1. 每隊派出一名隊員作代表出場，並選擇一支投擲木棍。
2. 兩隊的代表成員需要面對面地站在各自場區的底線。
3. 一方或雙方一起數到「三」時進行投擲，根據投擲次序進行投擲。
4. 當木棍被拋出，停止滾動時，木棍距離最接近國王，又沒有擊倒國王的話，此隊能獲得選擇權，選擇投擲次序或選擇底線。如果選擇投擲次序，另一隊則需要選擇底線；如果選擇底線，另一隊則需要選擇投擲次序。
5. 所有比賽都會由 2、4、6 投擲次數開局。例如先手隊伍僅能拋 2 次木棍，後手隊伍則可拋擲 4 次木棍，然後先手隊伍再可拋擲 6 次木棍，之後每個回合均以 6 次投擲為準。
6. 在第二局比賽，兩隊需要轉換場地及投擲次序
7. 每個回合必需投擲完己方木棒。

## B. 進攻（投擲木棒階段）

1. 木棒投擲的高度必須低於腋下。木棒被投擲離手後，必須呈現垂直狀態，不允許、**不接受橫向狀態的木棒**，或投擲出後在空中造成橫向旋轉的木棒。無論如何投擲出木棒，在空中的木棒，只接受以垂直狀態的搖擺、旋轉，並晃動角度不能超過  $45^\circ$ 。（見下圖） 否則判無效投擲，組件需要還原。



2. 如果敵對隊伍在上一個回合未能將所有的前線衛兵擊倒，那麼就會在最接近對方場區的前線衛兵形成一條平行的**優勢線**，己方投擲時就可以優勢線作為起點。
3. 一支木棒允許擊倒多個衛兵。
4. 如果前線衛兵仍然有一隻或以上，而進攻方卻擊倒底線的衛兵，會被當成「**無效進攻**」，需要還原所有底線被擊倒的衛兵。
5. 在一個回合內，任何一名隊員都不允許投擲多於 2 支木棒。
6. 在一個回合內，一隊內每名隊員最少拋擲過 1 枝木棍。
7. 在擊倒對方所有底線衛兵之前，木棍可以撞到或觸碰國王，但不能把**國王擊倒**，否則會立即判輸。
6. 每次投擲，只允許投擲出一支木棒。
8. 如果衛兵被擊中，但沒有倒下，出現傾斜站立，在合理的時間內向裁判提出，如果最終裁判為「沒有擊倒」，需要將衛兵還原至原本的位置。

9.如果衛兵被擊中，同時沒有與地面水平平行，而衛兵與其他棋子、器材（衛兵、國王、木棒等）靠在一起，進攻隊伍可要求暫時停止比賽。要求裁判判斷，防守隊可以在不觸碰被擊中的衛兵之下，以最小幅度的移動被支撐的輔助器材，以確定傾斜的被擊中的衛兵是否會倒下，如沒有倒下則需要還原至原本位置。

11.如果已方隊友進行進攻時，誤使已方場區內的前線衛兵倒下，之後再擊倒的衛兵或國皇，都要立即還原放回原來的位置。（此進攻仍然消耗一次木棒次數）

12.一旦所有木棒都投擲完：

(a) 如果國皇被擊倒，比賽結束

(b) 如果比賽還沒有結束，防守方可以將任何傾斜的衛兵復原至垂直狀態。比賽繼續進行至下一階段，投擲衛兵階段。

### C. 前線衛兵上場（投擲衛兵階段）

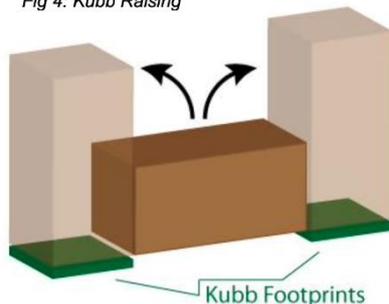
1. 當進攻隊伍投擲出所有木棒後，防守隊則攻守調轉，並收集所有被對手擊倒的衛兵(包括前線及底線)，然後在底線後投擲出至對方場區內，形成我方的前線衛兵。
2. 需被重新投擲出的前線衛兵，可以以任何方式握住和投擲，但必須在腋下的高度進行投擲動作（投擲時可以向任何方向進行旋轉）。
3. 在所有前線衛兵被投擲出之前，任何人都不能觸碰場上已投出的前線衛兵。
  - (a) 上回合已設置的前線衛兵被當回合投擲的前線衛兵擊倒，則站立在最新的位置。
  - (b) 如果投擲者擊倒了已方場區內的前線衛兵，則需要還原到原來的位置，而該次投擲出的衛兵視為出界一次。

4. 在所有的前線衛兵都投擲後，只投擲過一次的前線衛兵，在靜止站立的狀態時，根據豎立前線衛兵的規則，如不是在場區界線內，則只能退還給攻擊方，重新拋出。
  - (a) 為了確定衛兵是否在界線內。需判斷衛兵的中心與邊界中心的相對位置，如果有 **50%的衛兵都在邊界內**，則判斷衛兵是在界內。
  - (b) 如果不能立即判斷衛兵是否站立在界內範圍，可在所有衛兵完全豎起、完全站立在界內範圍後，在判斷該衛兵棋是否在界內。如果確定衛兵在界外，則需要重新投擲，反之，則需要將衛兵放回原來的位置，直到所有衛兵重新投擲完畢。
5. 任何衛兵如果投擲出界第二次，將會在本階段完結後交給對方，對方可以在場區中的任意位置擺放，唯必須與國皇保有 **兩枝木棒的距離**。

#### D. 防守（豎起衛兵階段）

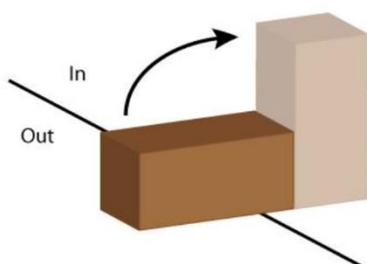
1. 在所有的前線衛兵都投擲出後，或投擲所有需再重新投擲的前線衛兵後，被投擲出的前線衛兵需要豎起，並同時保持兩角貼地。如果衛兵在地上橫向貼地，而左右兩面的正方形都可作底（作底的一面稱為「腳印」）。如果兩個腳印都沒有超出界外，防守隊可選擇在那一端豎起衛兵。
2. 如果一支前線衛兵被豎起後有 **50%的底部面積**都在界內，則視為成功站立，防守方不可再移動此衛兵。
3. 凡是視為界內成功站立的前線衛兵，都必須站在界線內的範圍。
4. 當其他衛兵能選擇豎起方向時，防守方不能強制讓其他衛兵出界。

Fig 4: Kubb Raising



5. 如果由於國王、角位標記木柱、或者其他衛兵的阻擋，被投擲出的橫向前線衛兵只能選擇能成功豎起的一面。

1.



2.

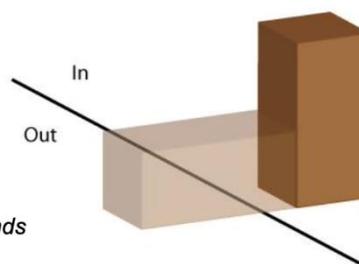
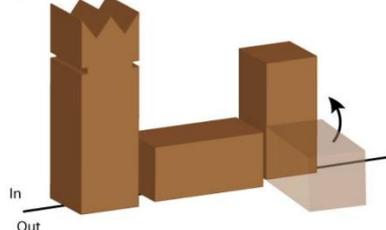


Fig 5: Kubb forced in-bounds

- (a) 如果橫向的前線衛兵左右兩個方向都受阻，而不能豎起，防守方有必須先拿起被衛兵受阻的一面，再豎起前線衛兵
- (b) 如果橫向的前線衛兵左右兩端都受阻，可能需要暫時拿起兩端的衛兵或國王，並盡可能接近放置在兩端最接近的原有位置。

1.



2.

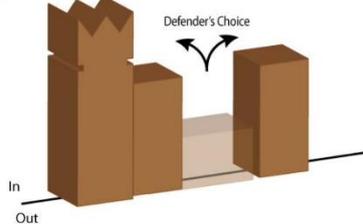


Fig 6: Obstructed on both ends

(c) 如果一端出界、一端受阻，必須在界內貼近障礙物的一端豎起，並盡可能地接近/貼近障礙物。

注意：如有太多受阻情況而衛兵最終有機會因不能豎起，判定出界。

(d) 衛兵倒下靠住另一個衛兵而令其無法豎起，可以將在上的衛兵先暫時豎起(即使是在界外)，然後在下面的衛兵就可豎起了。(如下圖)

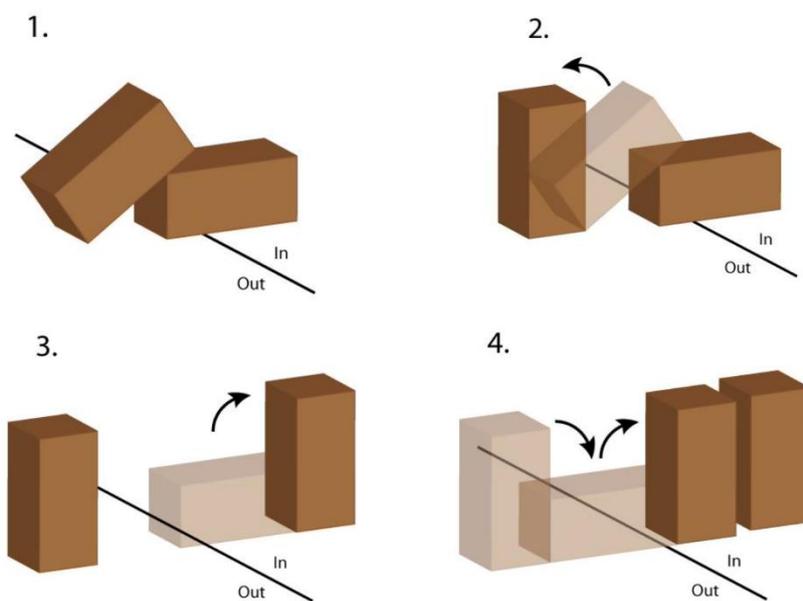


Fig 7: Resolving leaning kubbs that are on the line

6. 所有任何前線衛兵，再投擲之後，兩支前線衛兵或以上橫向疊在一起，防守方需要選擇最高的前線衛兵的其中一端，先豎起在場區上。注意：如果是兩端都沒有障礙物、衛兵等阻擋，防守方才可以选择由那一端放低豎起。

(a) 如果由於障礙物或場區邊界的原因阻擋，導致其中一端無法豎起衛兵，防守方只能選擇無障礙物且在場區邊界內的一端進行豎起。

(b) 如果兩端都因障礙物無法豎起，必須在裁判允許的情況下，合法規地讓衛兵降到並豎在場區上。

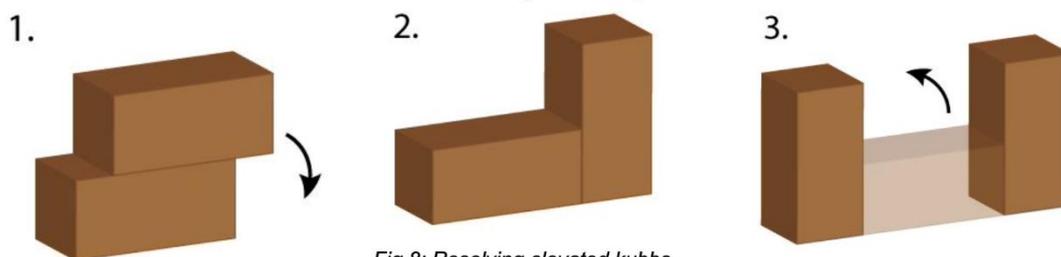


Fig 8: Resolving elevated kubbs

7. 一旦參加者決定其中一端豎起衛兵，則不能再反悔選擇另外一端，除非需要判定會否因豎立而出場區界線外。
8. 允許使用合理、必要的力量，讓衛兵產生自我站立的力量。
  - (a) 扭動衛兵是絕對不允許的。
  - (b) 在豎起衛兵，之前需要清理場區上的碎石、但不允許改變球場的天然狀態。  
注意：移動小樹枝、樹葉等，是允許的，拔草是不允許的。
  - (c) 不能透過使用碎石、小樹枝等，用作於支撐衛兵。
9. 當如果衛兵是完全垂直站立停在另一個衛兵之上，可以先懸空上面的衛兵，待下方衛兵站後，原地站立。
10. 如果被重新投擲了兩次的前線衛兵，仍然不能在界內豎起，那麼就會判定此為違規衛兵。違規衛兵將會由防守隊所收取，並放置在自己半場的任何地方，但必須至少與國皇有兩支木棒的距離 (34CM)。

## 三、規則執行

### A. 遊戲禮儀與精神

1. 國皇棋是一項對禮儀和禮貌有很高要求的遊戲。在基本禮儀中的元素，包括對觀眾、玩家的互動、尊重、關愛，以及尊重比賽負責機構、工作人員的指示和所有比賽的裁判決定。



2. 這些規則的設計精神是為了促進所有國皇棋選手能夠在公平和愉快的比賽環境下進行比賽，無論年齡、性別或能力如何。美國錦標賽的目標之一是確定選手的相對技術，但其比賽精神也是重要考慮因素之一。國皇棋的比賽精神要求有良好的體育精神、禮貌和光榮的行為。這種精神會影響遊戲規則的解釋和應用，而更重要的是會影響參與者的個人行為。

## B. 一般規則

1. 如有隊伍選手違反體育精神，最終決定權由裁判員進行執行。裁判員將執行的處罰包括警告、回合懲罰 (Game Penalty)、比賽懲罰 (Match Penalty)、個人參賽資格取消 (Personal Ejection)。
  - (a) 警告：是對隊伍/個人的口頭警告。對於多次違反同一條規例的行為，但裁判可以酌情發出一次以上的警告。
  - (b) 回合懲罰：該局餘下的比賽時間將會被沒收一支木棒。在沒有發出警告前，不能給予回合懲罰。
  - (c) 比賽懲罰：整場錦標賽中餘下的比賽均會被沒收一支木棒。
  - (d) 驅逐離場：不允許繼續參加餘下時間的比賽。如果其所屬隊伍因此變成不完全隊伍(人數不足)，該隊伍則無法繼續參賽；該名選手的未來參賽資格亦有可能受到影響
2. 在比賽中，隊長可以要求裁判進行監督。當隊長要求裁判進行監督時，比賽將暫停，直到裁判要求比賽繼續進行。
3. 在任何投擲階段，如非投擲隊伍有任何違規行為，應投擲隊伍的要求，才將所有現場比賽器材重置為最後一次投擲之前的位置，重新投擲。
4. 在任何投擲階段隊投擲隊伍的違規行為，都讓最後一下的投擲機會當無效。將遊戲器材還原到最後一次投擲之前的位置。
5. 當選手出現的違規行為，但不需要被懲罰時，並且可以在不改變比賽狀態的情況下被逆轉時，比賽將被停止，直到違規行為得到修正。例如包括，撿起一個未被擊到的衛兵重新投擲、無意中踢倒底



國皇棋®

香港國皇棋總會

Hong Kong KUBB ASSOCIATION

Fax : +852 37021967 | What's App : +852 91347967

Address : Flat 8C, Cheong Shing Industrial Building, 17 Walnut Street, Tai Kok Tsui

線衛兵、或在對方完成豎立前線衛兵後只投擲出 5 支木棒。

6. 若然比賽有時間限制，結束時，按每隊的底線衛兵數量作勝負。

### C. 違反體育精神 - 驅逐離場

如有以下情況，選手有可能被取消參賽資格。

1. 一名選手報名參與兩支獨立隊伍，並進行比賽。
2. 選手試圖破壞比賽規則或比賽標準。
3. 對其他選手、比賽的工作人員或裁判使用淫穢語言或手勢。
4. 故意製造不安全、危險的情況，包括故意傷害任何人。

### D. 處罰

#### 豎立衛兵階段

1. 直接拿起橫向的前線衛兵，進行評估的目的。(警告 → 回合懲罰 → 比賽懲罰)
2. 在豎起衛兵時，對衛兵使用任何方式的扭轉、不必要的力量。(警告 → 回合懲罰 → 比賽懲罰)

#### 投擲木棒及衛兵階段

3. 從界外或場區內投擲木棒或衛兵。(無效投擲，組件還原)
4. 一名選手投擲超過兩支木棒以上 (無效投擲，組件還原)
5. 投擲出高過手臂、腋上的高度的木棒、衛兵等 (無效投擲，組件還原)
6. 未完全投擲所有衛兵就投擲木棒 (無效投擲，組件還原)  
*\*被判無效投擲後，木棒投擲喪失該次機會，而衛兵則計投擲出界一次*
7. 在場區上的人沒有完全離開之前，投擲木棒或衛兵。(警告 → 回合懲罰 → 比賽懲罰)

#### 任何時候

8. 不允許使用手勢、聲音或任何批評分散對手注意力。(警告 → 回合懲罰 → 比賽懲罰)
9. 改變場地狀態或使用異物支持衛兵站立 (警告 → 回合懲罰 → 比賽懲罰)
10. 故意踢翻任或移動何國皇棋組件 (警告 → 回合懲罰 → 比賽懲罰)