



KUBB AM TURM -

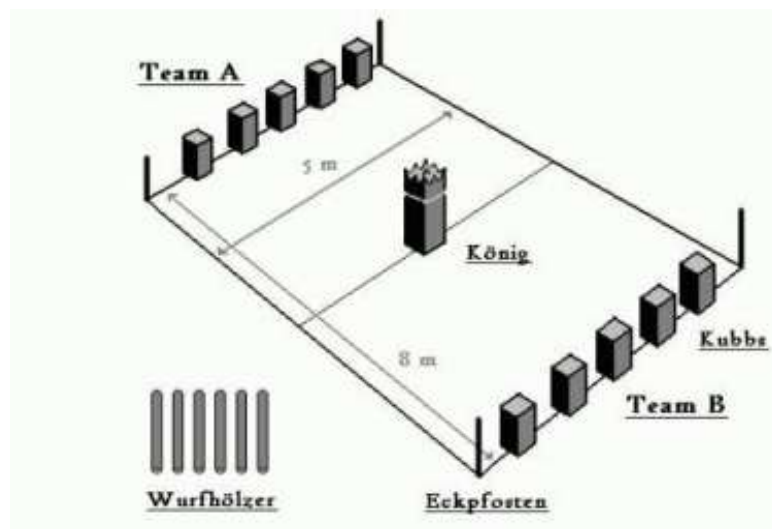
Regelwerk



KUBB AM TURM ist ein Jedermann-Turnier und keine Profi-Veranstaltung. Grundsätzlich dienen alle Veranstaltungen des Fördervereins zum Erhalt eines aktiven Dorflebens. Diese Veranstaltung wird im Wesentlichen durch die Teilnahmegebühr und den Verkauf von Getränken und Speisen finanziert. **Daher ist das Mitbringen von eigener Verpflegung nicht erwünscht.**

Jede Mannschaft besteht aus zwei oder drei Spielern.

Ein Kubbspiele besteht aus König, 10 Kubbs, 6 Wurfhölzern und Eckpflocken. Mit den 4 Eckpflocken wird das Spielfeld auf 5m x 8m abgesteckt. Auf den beiden Grundlinien werden jeweils 5 Kubbs gleichmäßig verteilt. In der Mitte des Spielfeldes wird der König platziert. Auf der Grundlinie stehende Kubbs werden **Basiskubbs** genannt. **Feldkubbs** sind innerhalb des Spielfeldes stehende Kubbs, die umgeworfen, eingeworfen und aufgestellt wurden.



Die ersten drei Mannschaften werden ausgezeichnet. Außerdem erhält das Team mit der besten Verkleidung einen Sonderpreis.

Spielbeginn

Je ein Mitspieler eines Teams wirft ein Wurfholz von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König. Es beginnt die Mannschaft, deren Wurfholz sich näher am König befindet. Wirft ein Spieler den König um, beginnt die gegnerische Mannschaft.

Spielverlauf

Team A spielt gegen Team B: Angenommen, Team A hat das Einwerfen gewonnen, dann beginnt es mit den 6 Wurfhölzern so viele gegnerische Basiskubbs wie möglich abzuwerfen. Team B sammelt danach alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und wirft die Kubbs wieder zurück in die gegnerische Spielhälfte. Nachdem alle Kubbs geworfen wurden, werden diese von Team A wieder aufgestellt. Nun ist Team B an der Reihe mit den 6 Wurfhölzern die gegnerischen Kubbs abzuwerfen, **wobei zuerst alle in der gegnerischen Spielhälfte stehenden Feldkubbs getroffen werden müssen, bevor die Basiskubbs an der Grundlinie abgeworfen werden dürfen.** Danach führt Team A den beschriebenen Spielzug aus.

Das Werfen von Wurfhölzern und Kubbs

Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen, so dass sie mit ihrer Längsachse in Wurfrichtung fliegen. Horizontal rotierende Würfe (Hubschrauber- oder Schleuderwürfe) sind verboten und gelten als nicht ausgeführt. Kubbs werden in der gleichen Armbewegung wie beim Wurfholz eingeworfen, dürfen dabei aber auch mit der Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden.

Jeder Spieler erhält im Zweierteam drei und im Dreierteam zwei Wurfhölzer. Die Spieler dürfen sich bei ihren Würfeln abwechseln.

Unsportlichkeiten des gegnerischen Teams wie Ablenkung, Zwischenrufe oder Behinderungen sind nicht erlaubt und können durch die Schiedsrichter sanktioniert werden.

Das Umwerfen der Kubbs

Auf Feld- und Basiskubbs wird grundsätzlich von der Grundlinie aus geworfen. Wenn noch Feldkubbs im eigenen Feld stehen, kann von dem der Mittellinie am nächsten stehenden Feldkubb aus geworfen werden. Der Spieler muss dabei nicht an diesem Feldkubb stehen, sondern auf einer gedachten Linie, die im rechten Winkel von den Seitenlinien ausgeht und die Position dieses Feldkubbs schneidet.

Der Spieler steht beim Werfen (während des gesamten Wurfverlaufes) hinter der eigenen Wurflinie und muss mit mindestens einem Fuß innerhalb der seitlichen Spielfeldbegrenzung stehen.

Bevor auf die Basiskubbs geworfen werden kann, müssen alle Feldkubbs umgeworfen worden sein. Solange noch Kubbs im gegnerischen Feld stehen, wird ein getroffener Basiskubb wieder aufgestellt. Sollte mit einem Wurf erst der letzte stehende Feldkubb und gleich darauf ein Basiskubb umgeworfen werden, gelten beide Kubbs als umgeworfen. Ein getroffener Kubb, der gefallen ist und sich wieder aufrichtet, gilt als umgeworfen. Sollte ein Kubb durch „höhere Gewalt“ umfallen, wird dieser wieder aufgestellt.

Das Einwerfen der Kubbs

Alle umgeworfenen Kubbs werden aufgehoben und nacheinander von der Grundlinie von einem oder mehreren Spielern in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Auf der Spielfeldbegrenzung liegen gebliebene Kubbs sind gültig eingeworfen.

Sollten Kubbs nach dem Einwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte liegen, müssen diese noch einmal eingeworfen werden. Liegt ein Kubb auch nach der Wiederholung regelwidrig, darf ihn das gegnerische Team im Feld platzieren, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König oder der hinteren Spielfeldbegrenzungen.

Man kann Kubbs sowohl aus dem Feld heraus- wie auch hereinstoßen. Sollte ein Kubb beim Einwerfen eines anderen Kubbs aus dem Feld herausgestoßen werden, muss er noch einmal eingeworfen werden. Bleibt er dabei außerhalb des gegnerischen Feldes liegen, darf das gegnerische Team ihn nach den oben genannten Regeln aufstellen.

Eingeworfene Kubbs werden vom gegnerischen Team an der Stelle im Feld aufgestellt, an der sie liegen geblieben sind. Dabei ist jeder Kubb der Länge nach in eine beliebige Richtung aufzuklappen. Auf der Spielfeldbegrenzung liegen gebliebene Kubbs sind in das Feld aufzuklappen.

Fällt beim Einwerfen ein Kubb, der bereits in der gegnerischen Spielhälfte stand, ist er dort wieder aufzustellen, wo er liegen geblieben ist.

Königswurf

Hat ein Team alle Kubbs im gegnerischen Feld umgeworfen, kommt es zum Königswurf. Auf den König wird immer von der Grundlinie aus geworfen. Der Wurf wird mit dem Rücken zum König stehend durch die Beine ausgeführt.

Wer den König vorher (auch ungewollt) mit Kubb oder Wurfstock umwirft, hat sofort verloren.

Zeitlimit/Punktewertung

Sollte das Spiel vor dem Ablauf des Zeitlimits beendet sein, bekommt das Gewinnerteam drei Punkte. Bei einem Unentschieden erhalten beide Mannschaften einen Punkt.

Falls eine Mannschaft nach Ablauf des Zeitlimits mehr Basiskubbs abgeworfen hat, bekommt diese einen zusätzlichen Punkt.

Vor jedem Spiel werden den Mannschaften Spielbögen ausgeteilt, die nach dem Spiel bei der Turnierleitung abzugeben sind. Dabei ist die Anzahl der Basiskubbs, sowie ein möglicher Sieg durch Königswurf anzugeben. Das Zeitlimit wird anhand der Teilnehmerzahl festgelegt.

Turniermodus

Als Turniermodus spielen wir nach dem **Schweizer System**. Es ist eine Art Liga, in der nicht alle Mannschaften gegeneinander spielen müssen. Dabei werden in der ersten Runde alle Paarungen ausgelost. Ab der zweiten Runde wird in der Tabelle (angefangen beim bestplatzierten Team) absteigend gegen das nächstbestplatzierte Team gespielt, gegen das noch kein Duell stattgefunden hat. Ziel ist es, dadurch zum einen mehr Spiele für jede Mannschaft bieten zu können, als auch Paarungen von Teams gleicher Stärke sicherzustellen.

In den K.O. Runden spielen dann im Halbfinale der Erstplatzierte gegen den Viertplatzierten und der Zweitplatzierte gegen den Drittplatzierten.

Bei Punktgleichheit zählen folgende Kriterien:

1. Differenz eigener zu abgeworfenen Basiskubbs
2. Anzahl abgeworfener Basiskubbs
3. Direkter Vergleich
4. Auswahl über gesondertes Königswerfen.