

Spielregeln Kubbtturnier

Quelle: http://www.kubbtturnier.de/kubb_open/kubb_und_die_spielregeln.html

Die Teams

Jedes Team besteht aus max.6 Spielern.

Spielbeginn

Je ein Mitspieler eines Teams wirft einen Wurfstock von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König. Die Würfe werden zugleich ausgeführt. Es beginnt die Mannschaft, deren Wurfholz sich näher am König befindet. Wirft ein Spieler den König um, beginnt die Mannschaft des Gegners.

Das Werfen von Wurfhölzern und Kubbs

Nur ein Team verfügt über die 6 Wurfhölzer. Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen, so dass sie mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen. Horizontal rotierende Würfe (Hubschrauber- oder Schleudwürfe) sind verboten und gelten als nicht ausgeführt, eventuell umgeworfene Kubbs werden wieder aufgestellt. Kubbs dürfen - in der gleichen Armbewegung wie beim Wurfholz - mit der Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden.

Die Teammitglieder wechseln sich nach einem gleichmäßigen Rotationsprinzip beim Werfen der Kubbs und Wurfhölzer ab: Die Spieler eines Teams werfen nacheinander, alle Spieler werfen ihre Wurfhölzer nacheinander. In einem Spielzug wirft ein Spieler alle Kubbs ein.

Wirft ein Team, steht das gegnerische Team mindestens einen Meter hinter seiner eigenen Grundlinie.

Das Umwerfen der Kubbs

Die Feld- und Basiskubbs werden grundsätzlich von der Grundlinie aus abgeworfen. Nur wenn noch Kubbs im eigenen Feld stehen, wird von dem der Mittellinie am nächsten stehenden Feldkubb aus geworfen. 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. Man steht beim Werfen hinter der eigenen Wurflinie, wobei nur ein Fuß außerhalb der seitlichen Spielfeldbegrenzung stehen darf.

Bevor auf die Basiskubbs geworfen werden kann, müssen alle Feldkubbs umgeworfen worden sein. Solange noch Kubbs im 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 Feldkubb, 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

Getroffene und umgefallene Kubbs werden aufgehoben und von der Grundlinie aus ins gegnerische Feld geworfen. Einzuwerfende Kubbs werden nacheinander in das Feld der gegnerischen Mannschaft geworfen. Auf einer Linie liegen gebliebene Kubbs sind gültig eingeworfen, wenn sie nach dem Aufstellen mit mindestens der Hälfte ihrer Grundfläche über die Linie ragen.

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 von der Grundlinie des einwerfenden Teams aus einwerfen. Liegt der Kubb danach außerhalb des Feldes, ist wieder das ursprünglich einwerfende Team an der Reihe.

Man kann Kubbs sowohl aus dem Feld heraus- wie auch hereinstoßen. Sollte ein Kubb, der zuvor im gegnerischen Feld stand, beim Einwerfen aus dem Feld herausgestoßen werden, darf er noch einmal eingeworfen werden. Bleibt er dabei außerhalb des gegnerischen Feldes liegen, wird er vom Gegner eingeworfen.

Das Aufstellen der Kubbs

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. Ein Hinlegen und erneutes Aufstellen in die andere Richtung sowie ein Anheben oder Drehen des Kubbs ist nicht möglich. Auf der Linie 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. Fällt ein Kubb, der in der eigenen Spielhälfte stand, ist er dort aufzustellen, wo er vorher stand.

Spielende

Ein Team hat gewonnen, wenn es alle Kubbs im gegnerischen Feld und danach den König mit den sechs Wurfstäben in einem Durchgang umwirft. Auf den König wird immer von der Grundlinie aus geworfen. Wer den König vorher (auch ungewollt) mit Kubb oder Wurfstock umwirft, hat sofort verloren.

Zeitlimit

Die Spielzeit beträgt 10 Minuten, sollte es nach Ende der Zeit einen Gleichstand geben, beginnt das Königsworfen. Fällt das Spielende nach Zeitlimit in einen Spielzug, wird dieser bis zum Ende ausgeführt. Die Teams werfen von der Grundlinie aus nacheinander mit jeweils 6 Wurfhölzern auf den König. Jeder Spieler erhält 2 Wurfhölzer. Es gewinnt das Team, welches die meisten Königsstürze verzeichnen kann. Bei einem Unentschieden wird erneut geworfen. Dabei wirft jede Mannschaft abwechselnd nur ein Wurfholz, bis ein ungleiches Ergebnis entstanden ist.