



Turnierregeln

Es wird nach den offiziellen Kubb-WM-Regeln (www.vmkubb.com) gespielt. Ferner gelten für dieses Turnier folgende, aufgeführte Regeln:

1 Allgemeines

Das Spiel basiert auf den Regeln der Broschüre „Kubb – ein Spiel für alle“. Die Grundregeln besagen, dass Würfe gegen den König mit „normalen“ Würfeln von der Grundlinie aus erfolgen und nur von dem Spieler ausgeführt werden dürfen, der alle Feldkubbs und die gegnerischen Basiskubbs umgeworfen hat. Das Stapeln oder Errichten von Kubb-Türmen ist nicht erlaubt.

Das Spielfeld ist 5 × 8 Meter groß und ist mit Markierungsstäbe in allen Ecken begrenzt. Sie dürfen während des gesamten Spiels nicht entfernt werden.

Ein Team besteht aus zwei bis sechs Spielern. Wer im Team wirft, muss vor jeder Runde festgelegt werden.

Kein Spieler darf in mehr als einem Team mitspielen.

Die Wurfstöcke haben einen Durchmesser von 44 mm und sind 30 cm lang.

Die Kubbs sind 7 × 7 cm groß und 15 cm hoch.

Der König ist 9,5 × 9,5 cm groß und 30 cm hoch.

Bei unsportlichem Verhalten eines Spielers erteilt der Schiedsrichter eine Verwarnung. Verhält sich der Spieler weiterhin ungebührlich, wird er vom Spiel ausgeschlossen und das Team verliert einen Wurfstock. Verhält sich das gesamte Team unsportlich, erteilt der Schiedsrichter eine Verwarnung. Verhält sich das Team weiterhin ungebührlich, verliert es das Spiel. Unsportliches Verhalten umfasst beispielsweise das Anstacheln von Gegnern und wiederholte Regelverstöße.

2 Spielbeginn

Je ein Spieler jeder Mannschaft wirft ein Wurfholz von der Basislinie möglichst nah an den König.

Die Mannschaft, dessen Wurfholz näher zum König liegt, darf entweder die Seitenwahl bestimmen ODER das Spiel beginnen.

Wird der König umgeworfen, hat die gegnerische Mannschaft die Wahl zwischen Seite oder Spielbeginn.

Kinder von 8 Jahren und darunter dürfen beim Werfen von der Basislinie zwei Schritte vorgehen, Kinder zwischen 8 und 12 Jahren dürfen einen Schritt vorgehen. Diese Regel gilt nicht beim Wurf auf den König. Er muss immer von der Basislinie erfolgen.



3 Wurfregeln

Die Wurfstäbe dürfen nur im Unterhandwurf und mit dem Stab in Wurfrichtung geworfen werden. Helikopterwürfe sind verboten.

Ein Wurf gilt als Helikopterwurf, wenn sich der Stab vor dem Aufprall auf ein Objekt, einschließlich des Bodens, um mehr als 30 Grad horizontal dreht. Der horizontale Winkel wird ab dem Punkt gemessen, an dem der Spieler den Stab loslässt. Dreht sich der Stab jedoch vertikal, ist der Wurf gültig. Ein Wurf zählt, wenn der geworfene Stab mindestens zur Hälfte hinter der aktuellen Wurflinie liegt.

Wird ein Wurf für ungültig erklärt, müssen die Kubbs erneut aufgestellt werden. Die Feldkubbs müssen so nah wie möglich an ihren ursprünglichen Platz zurückgestellt werden. Der Wurf ist dann beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Übertreten: Beide Füße müssen sich zu Beginn des Wurfs vollständig hinter der aktuellen Wurflinie und innerhalb der Seitenlinien befinden. Darf ein Team zu einem Feldkubb vorrücken, gilt die hintere Ecke der Kubb als Wurflinie. Beim Wurf darf kein Schritt über die Wurflinie oder die Seitenlinie hinaus ausgeführt werden. Andernfalls gilt der Wurf als Übertreten und wird annulliert. Dies gilt auch für die Hand oder andere Körperteile. Springen und Werfen sind nicht erlaubt. Es ist erlaubt, sich beim Werfen nach vorne zu lehnen und somit auf einem Bein zu stehen. Das Bein, das sich in der Luft befindet, darf sich außerhalb der Seitenlinie befinden, muss aber innerhalb der Seitenlinie nach unten zeigen. Spieler dürfen sich nicht an anderen Spielern oder Gegenständen abstützen oder ein Übertreten verhindern.

Das nicht werfende Team muss sich beim Wurf des gegnerischen Teams mindestens 2 Meter hinter der eigenen Grundlinie befinden.

Es ist nicht erlaubt, während eines Spiels auf ein anderes Spielfeld zu wechseln, um das Werfen zu üben.

4 Einwerfen und Aufheben der Kubbs.

Beim Einwerfen der Feldkubbs werden zunächst alle vorhandenen Kubbs geworfen. Ungültige Kubbs werden anschließend erneut geworfen. Sollte ein Kubb nach der zweiten Runde ungültig sein, wird er zu einem Strafkubb. Spieler können Kubbs mithilfe anderer Kubbs sowohl ins Feld als auch aus dem Feld schieben. Das Team hat daher nur zwei Runden Zeit, die Kubbs einzuwerfen, nicht zwei pro Kubb.

Kubbs dürfen außerhalb des Spielfelds und auf der eigenen Spielfeldhälfte landen, müssen aber auf der richtigen Seite bleiben, um gültig zu sein. Trifft ein Kubb einen bereits platzierten Feldkubb, wird er an der Stelle aufgehoben, an der er nach dem Treffer zum Liegen kommt.

Übertreten. Das gleiche Prinzip wie beim Werfen eines Wurfstabs gilt hier. Siehe oben.

Die Kubbs dürfen seitwärts geworfen werden, jedoch nur im Unterhandwurf. Alle Kubbs müssen von der Grundlinie aus geworfen werden.



Kubb-Turnier Dürmentingen

Die Kubbs dürfen von jedem Spieler geworfen werden, der möchte. Die Spieler können daher beim zweiten Wurf oder mitten in einer Runde wechseln. Dies gilt nicht für Turniere, bei denen die Kubbs gleichmäßig verteilt oder pro Runde aufgeteilt werden. In diesem Fall hat jeder Spieler seine eigene Runde bzw. seine eigene Anzahl an Kubbs zum Werfen.

Kubbs, die umgestoßen werden und wieder aufstehen, gelten als umgestoßen. Ein Kubb gilt als umgestoßen, wenn alle vier Ecken den Boden verlassen haben. Ein Kubb, der nach einem Treffer alle vier Ecken vom Boden abhebt und ohne Drehung wieder auf denselben vier Ecken steht, gilt nicht als umgestoßen.

Kubbs, die aus dem Spielfeld geschoben werden, ohne umzufallen, werden direkt nach dem Wurf zurückgeschoben, sodass sich der gesamte Kubb innerhalb der Linie befindet.

Kubbs, die versehentlich umgestoßen werden, werden einfach wieder aufgerichtet. Sollte ein Team beispielsweise versehentlich seinen eigenen Feldkubb oder Basiskubb umwerfen, werden diese einfach wieder aufgerichtet. Dies gilt nicht für den König.

Kubbs aufstellen

Kubbs werden über eine gerade Kante, d. h. zwei Ecken im Boden, aufgestellt. Beim Aufstellen darf nicht hin und her geprobt werden, welche Position am günstigsten ist. Liegt ein Kubb nur auf einer Ecke, wird er entlang dieser Seite gerade aufgestellt.

Wenn die Kubbs gestapelt sind, wird mit den Kubbs begonnen, die vollständig auf anderen Kubbs liegen. Diese können gemäß der „Neighbouring Rule“ beliebig auf der gegnerischen Spielfeldhälfte gestellt werden. Neigende Kubbs werden so aufgestellt, dass sie bereits Ecken im Boden haben.

Kubbs dürfen auch dann aufgestellt werden, wenn sie sich direkt berühren. Dies geschieht im Liegen an einem stehenden Kubb, also jeweils nur mit einem Kubb. Der Kubb muss jedoch zuerst so hochgestellt werden, dass er vollständig darauf Platz findet. Ist einer der Kubbs nach dem Aneinanderdrücken ungültig, ist die Position ungültig.

Der gesamte Kubb muss sich nach dem Hochstellen innerhalb der Linien befinden, um als gültig zu gelten.

Ein Kubb, der nach dem Anheben aufgrund unebenen Bodens zu stark kippt, darf mit Gras oder Ähnlichem unterlegt werden.

Ein Kubb, der nach dem Umwerfen gegen einen anderen Kubb/König, Wurfstab oder Markierungsstab gelehnt ist, kann überprüft werden, ob er direkt umgestoßen wurde. Dies geschieht zunächst durch den Schiedsrichter, andernfalls durch die verteidigende Mannschaft in Absprache mit dem Werfer.

Ein Kubb, der von einem Stab getroffen wird, aber nicht umfällt, gilt als umgeworfen, wenn er während der Runde umfällt. Es gibt kein Zeitlimit, jedoch muss die Fairness gewahrt bleiben. Nach dem Wurf des letzten Stabs darf die verteidigende Mannschaft die Kubbs korrigieren.



5 Wurf gegen den König

Holz gegen Holz gilt, wenn der König versehentlich umgeworfen wird. Wird der König umgeworfen, obwohl er nicht umgeworfen werden sollte, unabhängig von Position, Stock oder Kubb, ist der Satz/das Spiel verloren.

Der König muss immer von der Grundlinie aus umgeworfen werden.

Der König muss mit einem einzigen Wurf umgeworfen werden.

Der König darf zwischen den Wurfrunden korrigiert werden.

Bei einem Übertreten ist der Wurf ungültig und das Spiel wird fortgesetzt.

6 Mannschaften

Während eines Spieles dürfen die Spieler nicht gewechselt werden

7 Spielmodus

7.1 Vorrunde

Jede Mannschaft spielt gegen jede, abhängig von zusätzlichen Mannschaften am Veranstaltungstag bleiben Änderungen im Modus vorenthalten.

Die Mannschaft mit den meisten Siegen belegt Platz 1 der jeweiligen Gruppe, usw.

Haben zwei Mannschaften die gleiche Anzahl an Siegen, so zählt der direkte Vergleich.

Haben drei oder mehr Mannschaften die gleiche Anzahl an Siegen, erfolgt ein Ausscheidungswurfen auf Basiskubbs.

7.2 K.O.-Runde

Diese wird abhängig von der Anzahl der Gruppen und Mannschaften pro Gruppe durchgeführt und am Turniert-Start bekannt gegeben.

7.3 Ausscheidungswurfen auf Basiskubbs

Wird durchgeführt ...

bei Gleichstand von Mannschaften in der Vorrunde

bei Gleichstand nach Ablauf der Spielzeit

Jede Mannschaft hat 6 Würfe.

Es wird von der Mittellinie auf die Kubbs der Basislinie geworfen.

Die Mannschaft mit den meisten Treffern belegt die beste Platzierung, usw.

Bei Gleichstand wird das Ausscheidungswurfen unter den verbliebenen Mannschaften fortgesetzt.

Bzw. erneut durchgeführt.



8 Spieldauer und Spielende

Das Spiel endet,

- sobald eine Mannschaft den König gestürzt hat.
- die Spielzeit von 15 Minuten abgelaufen ist. Dann wird noch so lange weitergespielt, bis jede Mannschaft gleich viele Würfe gemacht hat.
 - Gewonnen hat die Mannschaft, welche mehr Kubbs auf seiner Grundlinie stehen hat
 - Bei erneutem Gleichstand hat die Mannschaft gewonnen, welche mehr Kubbs in ihrem Feld stehen hat, dabei zählen getroffene Kubbs als im eigenen Feld stehend
 - Herrscht nun immer noch Gleichstand, folgt das Ausscheidungswerfen auf Basiskubbs