

Spielregeln und allgemeine Bedingungen zum Kubb-Turnier in Leidringen

Stand: 2017

Spielvorbereitung:

- 6 - 12 Spieler/Innen bilden zwei Mannschaften A und B, welche in dem Spiel gegeneinander antreten.
- Auf einer ebenen Fläche wird ein Spielfeld von 5 x 8 m gekennzeichnet.
- Auf beiden Grundlinien platziert jede Mannschaft ihre 5 Kubb in gleichem Abstand.
- Der König wird in die Mitte des Spielfeldes gestellt.

Ziel des Spieles:

- Nachdem alle gegnerischen Kubbs umgeworfen wurden, gewinnt die Mannschaft das Spiel, die als Erste den König trifft.

Spielregeln:

- Zu Beginn des Spiels teilt Mannschaft A die 6 Wurfhölzer untereinander auf.
- *Sogenannte Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt.*
- Mannschaft A versucht nun von der Grundlinie aus, die Kubbs der gegnerischen Mannschaft B zu treffen.
- *Wenn alle Wurfhölzer geworfen sind, werden die umgeworfenen Kubbs von Mannschaft B über die Mittellinie in die gegnerische Spielhälfte geworfen und dort aufgestellt wo sie landen (sog. Feldkubbs). Die Feldkubbs dürfen dabei in wahlfreier Richtung aufgestellt werden. Wenn ein Kubb beim Hineinwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfläche landet, muss er nochmals geworfen werden.*
- Verfehlt man diesmal die gegnerische Spielhälfte, wird dieser Kubb zum Straf-Kubb, welchen der Gegner dort aufstellen darf wo er will, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König.
- ***Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass sogenannte Türme nicht gebaut werden dürfen.***
- Mannschaft B muss jetzt zunächst die hineingeworfenen Feldkubbs umwerfen bevor sie auf die Kubbs an der Grundlinie von Mannschaft A werfen darf (diese Kubbs nennt man die Basiskubbs). Sollte ein Kubb auf der Grundlinie umgeworfen werden, bevor die übrigen Kubbs umgeworfen sind, wird dieser Kubb wieder aufgestellt.
- *Gelingt es der Mannschaft B nicht alle Feldkubbs zu treffen, darf die gegnerische Mannschaft A zu einer imaginären Linie durch den vordersten Feldkubb vorgehen und von dort auf die Basiskubbs werfen.*
- Alle einmalig getroffenen Feldkubbs werden aus dem Spiel genommen. Das Spiel wiederholt sich bis eine der Mannschaften alle gegnerischen Kubb umgeworfen hat.

- *Mit den verbliebenen eigenen Kubbs darf jetzt versucht werden den König zu treffen.*
- Wird der König umgeworfen, so ist das Spiel gewonnen. Sollte der Versuch misslingen, so gewinnt der Gegner das Spiel.
- *Zu keinem Zeitpunkt vorher darf der König getroffen werden, sonst hat die Mannschaft sofort verloren, welche ihn getroffen hat.*
- Für einen Sieg gibt es einen Punkt, der Verlierer erhält 0 Punkte. Beim Ergebnis sind auch die übrig gebliebenen Kubbs entscheidend. Nach dem Fall des Königs sind die auf der Grundlinie stehenden Kubbs zuzüglich dem Kubb, welcher den König gefällt hat zu zählen (so ist das niedrigste Ergebnis ein 1:0, das höchste 5:0).
- *Das Ergebnis ist von den Mannschaften an die Turnierleitung zu melden.*

