

Spielregeln

Allgemeines:

Ziel ist es, alle gegnerischen Kubbs und danach von der Grundlinie mit den restlichen Wurfhölzern den König umzuwerfen (Sure-Shot). Wer den König vorher mit Kubb oder Wurfholz zu Fall bringt, hat sofort verloren.

Ein Team besteht aus 2 oder mehr Spielern.

Die Spielelemente haben folgende Breitenmaße: 1 König 7,5 cm, 10 Feldkubbs 6 cm und 6 Wurfhölzer 4cm.

Das Spielfeld ist 5 x 8 Meter.

Beginn des Spiels:

Aus jedem Team wirft gleichzeitig ein Spieler von seiner Grundlinie ein Wurfholz zum König. Das Team dessen Wurfholz näher am König landet darf entweder beginnen oder die Seite wählen. Wird dabei von einem Team der König umgeworfen, hat das gegnerische Team das Auswerfen gewonnen.

Das beginnende Team startet mit 2 Wurfhölzern, danach erhält der Gegner 4 Wurfhölzer und danach wird regelmäßig mit 6 Wurfhölzern gespielt.

Das Werfen der Wurfhölzer:

Die Wurfhölzer müssen mit einer geraden Armbewegung von unten geworfen werden. Der horizontale Winkel der Wurfhölzer in Flugrichtung darf maximal 20° betragen bevor diese ein Ziel oder den Boden berühren (d.h. keine Hubschrauber- oder Schleuderwürfe). Fehlerhafte Würfe werden nicht wiederholt und dabei umgeworfene Kubbs sind an der ursprünglichen Stelle aufzustellen.

Alle Teammitglieder müssen insoweit möglich, die gleiche Anzahl an Wurfhölzern werfen. Die Wurffolge ist frei wählbar.

Die Wurfhölzer werden grundsätzlich von der eigenen Grundlinie aus geworfen. Hat jedoch das gegnerische Team nicht alle Feldkubbs umgeworfen, bildet sich eine neue Wurflinie von dem Feldkubb aus, welcher der Mittellinie am nächsten ist.

Bevor auf die Basiskubbs geworfen werden kann, müssen alle Feldkubbs umgeworfen sein. Davor umgeworfene Basiskubbs werden wieder aufgestellt nachdem die Runde beendet ist.

Das Übertreten der Seitenlinie nach außen ist erlaubt, jedoch muss ein Fuß beim Wurf im Feld sein.

Eck- und Mittelpflöcke sind eine Orientierungshilfe und können daher durch das agierende Team kurzzeitig entfernt werden.

Das Einwerfen der Kubbs:

Die vom Gegner abgeworfenen Kubbs sind immer von der eigenen Grundlinie in das gegnerische Feld einzuwerfen. Dabei darf der Einwerfer frei gewählt werden.

Kubbs können in das Feld hinein- und herausgestoßen werden.

Kubbs sind gültig eingeworfen, wenn sie nach dem Aufstellen mit mindestens der Hälfte ihrer Grundfläche über die Begrenzungslinie ragen.

Zuerst sind alle einzuwerfenden Kubbs nacheinander zu werfen. Anschließend sind die nach dem ersten Einwerfen ungültig liegengebliebenen Kubbs durch den verursachenden Spieler ein zweites Mal zu werfen.

Kubbs die nach dem zweiten Einwerfen erneut ungültig sind (auch wenn sie beim ersten Einwerfen noch gut waren) werden vom gegnerischen Team eingeworfen.

Dies erfolgt einmal von der Grundlinie des einwerfenden Teams. Sollten die Kubbs wiederum ungültig liegen bleiben, werfen beide Teams solange abwechselnd bis diese gültig liegen bleiben.

Das Aufstellen der Kubbs:

Eingeworfene Kubbs werden vom gegnerischen Team an der Stelle ins Feld gestellt, 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 grundsätzlich nicht erlaubt.

Wird eine Aufstellfläche blockiert, dann ist die nächstmögliche gültige Aufstellfläche zu nutzen.

Fallen beim Einwerfen Kubbs die bereits in der gegnerischen Spielhälfte standen, dann sind diese dort aufzustellen wo sie liegen geblieben sind.

Vom gegnerischen Team eingeworfene Kubbs sind in einem Mindestabstand von einer Wurfholzlänge vom König und der Grundlinie aufzustellen.

Am Ende eines Spielzuges können schief stehende Kubbs wieder senkrecht gestellt werden.

Besondere Situationen:

Kubbs gelten auch als umgeworfen, wenn sie mit mehr als der Hälfte aus dem Spielfeld geschoben wurden (nicht bei Basiskubbs), sich nach einem "Purzelbaum" wieder aufrichten oder nur noch von einem anderen Spielelement gestützt werden.

Spielelemente dürfen während des Spielzuges nicht berührt werden, um zu überprüfen ob schief stehende Kubbs noch von selbst stehen.

Sollten Kubbs durch „höhere Gewalt“ umfallen, werden diese wieder aufgestellt.

Tie-Break-Regel:

Gruppenphase: Sollte nach der offiziellen Spielzeit keine Entscheidung gefallen sein (Basis-und Feldkubbs gleich), entscheidet das Königswerfen. Nach dem Prinzip des Sudden Death wird abwechselnd auf den König geworfen. Wer als erstes verwirft, bei gegnerischem Treffer, verliert.

K.O.-Phase: Sollte nach der angegebenen Spielzeit keine Entscheidung gefallen sein, wird nach jeder Runde ein Kubb aus dem Spiel genommen. Als erstes wird der Kubb bei dem Team rausgenommen, dass das Anwerfen verloren hat.