

Regelwerk

Offizielles Regelwerk des Deutschen Kubb-Bund e.V.

Präambel

Kubb ist Spiel, Sport und Wettkampf zugleich und verdankt einen wichtigen Teil seiner Faszination dem Ehrgeiz und den Emotionen der antretenden Spielerinnen und Spieler. Ebenso bedeutend ist der aus Schweden stammende Leitsatz

„Kubb unites people and brings peace on earth.“

Kubb fördert auf spielerische Weise die Völkerverständigung, welche auf einer gelassenen und positiven Grundeinstellung der SpielerInnen fußt. Dazu gehört ein freundlicher und respektvoller Umgang auf Augenhöhe.

Neulinge sind herzlich willkommen, weshalb Ihnen bei aller Förderung und Forderung mit gesundem Menschenverstand und angemessener Nachsicht zu begegnen ist. Ein ausgeprägter Sinn für Fairness ist bei allen TeilnehmerInnen von zentraler Bedeutung. Regelverstöße sind folglich von jedem selbst anzuzeigen und die Gesundheit aller Beteiligten ist nach bestem Wissen und Gewissen zu schützen.

Das Miteinander aller Spielerinnen und Spieler ist wichtiger als das Gegeneinander auf dem Spielfeld.

Kubb zu spielen bedeutet für uns, einander respektvoll zu begegnen und fair zu spielen.

Grundsätzlich sind bei Spielen keine SchiedsrichterInnen anwesend. Von allen SpielerInnen wird erwartet, dass sie eigenes Verhalten reflektieren, gemeinsam beurteilen lassen und Fehlerpotenzial eingestehen.

Obwohl das Regelwerk des DKUBBB bereits einen soliden Rahmen für sportlich faire Begegnungen bildet, ist eine unklare Situation im Spiel immer möglich. Alle SpielerInnen sind aufgerufen, in diesem Fall zunächst einen Konsens mit den an diesem Spiel beteiligten SpielerInnen zu finden.

Wenn kein Konsens zu finden ist oder die Übernahme durch eine schiedsrichtende Person gewünscht wird, die eine Spielsituation entscheidend beurteilt, soll sich an die Turnierleitung für die Berufung einer unvoreingenommenen SchiedsrichterIn gewendet werden.

Jede SpielerIn hat das Recht, den Gegner angemessen aufzufordern, Trash-Talk, störendes Verhalten, zu nahen Aufenthalt, Bewegungen bzw. Tätigkeiten an allen Spielfeldaußenlinien oder ähnliche Handlungen mit irritierendem Potenzial zu unterlassen. Darauf angesprochene SpielerInnen passen ihr Verhalten entsprechend und unverzüglich an. Alle sollen dahingehende Aufforderungen anderer SpielerInnen respektieren und akzeptieren sowie das Verhalten unterlassen, das deren Konzentration bzw. ein faires Kubbspiele stört.

Als Teilnehmer aller Turniere im öffentlichen Raum muss jede/r darauf achten, dass mit Würfeln jeglicher Spielobjekte keine anderen SpielerInnen oder ZuschauerInnen gefährdet werden.

Das Organisationskomitee eines jedes Turniers übt das Recht aus, SpielerInnen und Mannschaften bei unsportlichem Verhalten zu disqualifizieren oder vom Turnier auszuschließen.

1. Ziel des Spiels...

... ist es, alle Kubbs im gegnerischen Feld und anschließend den König mit den Wurfhölzern umzuwerfen und damit das Spiel zu gewinnen. Wird der König vorzeitig mit Kubb oder Wurfholz zu Fall gebracht, hat die gegnerische Mannschaft gewonnen.

2. Vorbereitungen

Kubb wird auf einem Spielfeld von 5m Breite x 8m Länge gespielt, auf dessen Grundlinien jeweils 5 Kubbs stehen. In der Mitte des Spielfeldes steht der König. Es gibt zwei gängige Kubbsets für Turniere, deren Elemente folgende Breitenmaße haben:

Goßes Set: König 9,0 cm; Kubbs 7,0 cm; Wurfhölzer 4,5 cm

Kleines Set: König 7,5 cm; Kubbs 6,0 cm; Wurfhölzer 4,0 cm

Prinzipiell ist Kubb mit beliebig großen Teams spielbar, auf Turnieren besteht eine Mannschaft aber in der Regel aus drei bis sechs Spielern, welche die sechs Wurfhölzer möglichst gleichmäßig untereinander verteilen und in frei gewählter Reihenfolge werfen.

3. Anwurf

Beide Teams bestimmen je einen Spieler, welcher zum Anwurf antritt. Sie stellen sich gegenüber an die jeweilige Grundlinie. Ein Dritter zählt gut hörbar von Drei auf Null herunter und auf Null versuchen die Duellanten ihre Wurfhölzer gemäß der in „5. Abwerfen der Kubbs“ beschriebenen Wurftechnik möglichst nah am König landen zu lassen, ohne dass dieser fällt. Der Nähere gewinnt den Anwurf, eine Berührung des Königs ist dabei erlaubt. Fällt er jedoch, so einigen sich beide Parteien auf den Verursacher, welcher damit den Anwurf verliert.

Sollten beide Seiten gleich nah am König gelandet sein, ihn zu Fall gebracht haben oder sich nicht einigen können, wird der Anwurf wiederholt. Für die Bewertung der kürzesten Entfernung zum König zählt das

gesamte Wurfholz, also sowohl Mantel- als auch Deckelfläche.

Der Gewinner des Anwurfes darf eine Seite wählen oder entscheiden, welches Team die ersten Würfe erhält. Der Verlierer erhält die übrig gebliebene Entscheidung. Wird über mehrere Sätze gespielt, so wechseln die Teams nach jedem Satz die Seiten sowie das

Recht, den Satz eröffnen zu dürfen.

4. Erste Wurfrunde

Team A startet mit 2 Hölzern, Team B wirft 4, danach erhält jedes Team pro Wurfrunde 6 Hölzer.

5. Abwerfen der Kubbs

Der Werfer muss mit beiden Füßen innerhalb der imaginär verlängerten Seitenlinien stehen. Der Wurf ist einhändig von unten nach vorn auszuführen. Rückwärts oder vorwärts gerichtete Rotationen sind dabei erlaubt, eine Schiefelage von mehr als 30 ° ist dagegen verboten. Um das Konfliktpotential gering zu halten, sollte es das Ziel eines jeden Spielers sein, absolut gerade zu werfen.

Das Überschreiten der Grundlinie bzw. vorverlegten Wurflinie während oder infolge der Wurfbewegung ist nicht gestattet.

Sämtliche Vergehen werden bestraft, indem die jeweils gefallen Kubbs wieder aufgestellt werden, ohne dass der Wurf wiederholt werden darf. Im Interesse des Sports ist hier zunächst eine Verwarnung auszusprechen und einzelne Ausrutscher sind zu tolerieren. Wenn ein Team eine systematische Verletzung der Regeln feststellt, kann es einen Schiedsrichter hinzurufen, welcher das Spielgeschehen fortan begleitet.

Die Holzpflocke an den beiden Enden der Mittellinie dienen lediglich der Orientierung und können auf Wunsch des Werfers temporär entfernt werden.

Fällt ein Grundlinienkubb, während in der dazugehörigen Feldhälfte noch Kubbs stehen, so gilt er nicht als gefallen, wird jedoch sofort wieder am ursprünglichen Ort aufgestellt. Kubbs, welche sich nur mit Hilfe von Begrenzungspflocken, Wurfhölzern oder anderen Kubbs aufrecht halten können, gelten als gefallen. Im Zweifelsfall kann jederzeit vorsichtig per Hand überprüft werden, ob ein Kubb allein stehfähig ist. Steht ein solcher Kubb durch einen Folgewurf wieder selbstständig, gilt er trotzdem als gefallen. Das gleiche gilt nach einem Überschlag mit anschließendem Stehen.

Kubbs, welche durch Wind, ungünstige Bodenverhältnisse, aus Versehen oder ähnliche Widrigkeiten zu Fall gebracht werden, werden umgehend wieder aufgestellt.

6. Einwerfen der Kubbs

Die gefallen Kubbs werden pro Runde von einem Spieler des Teams in die gegnerische Feldhälfte geworfen, wobei in den folgenden Runden die übrigen Spieler des Teams rotierend einwerfen. Ungültig eingeworfene Kubbs werden eingesammelt und vom selben Spieler erneut geworfen.

Alle nach dieser zweiten Runde ungültig liegenden Kubbs werden zu Strafkubbs, welche ein gegnerischer Spieler nun von derselben Grundlinie aus in seine Feldhälfte wirft. Mislingt ihm dies, erhält der ursprüngliche Einwerfer einen weiteren Versuch. Bis der Kubb gültig im Feld landet, wird dieser Wechsel fortgeführt.

Die Strafkubbs können beliebig nah am König eingeworfen werden, sind dann aber eine Wurfholzlänge entfernt aufzustellen.

7. Aufstellen der Kubbs

Danach stellt der Gegner die Kubbs auf, indem sie ohne Drehen oder Verschieben über eine der kurzen Kanten auf ihre Grundfläche gekippt werden. Sind Kubbs nur in eine Richtung gültig im Feld aufstellbar, so ist diese Richtung zu wählen. Wenn möglich, sind Kubbs so aufzustellen, dass sie gültig in den freien Raum gestellt werden.

Ein Kubbb ist gültig, wenn er mit seiner gesamten Grundfläche im Feld steht. Bei der Nutzung von Feldmarkierungsstäben gilt als Grenze die gedachte Linie entlang der Außenseiten der Stäbe – als würde eine Schnur um die Eck- und Mittelstäbe gespannt werden. Bei der Nutzung von Feldmarkierungsschnüren darf der Kubbb die Schnur nicht berühren. Bei größeren Pulks sind Kubbs generell gültig, sofern sie allein betrachtet gültig sind. Das Heranklappen an andere Kubbs ist erlaubt (Kein Minimal-Movement; Blockbau erlaubt).

Die Kubbs sind so aufzustellen, dass möglichst alle mit ihrer gesamten Grundfläche im Feld stehen. Ist es nicht möglich einen Kubbb über die komplette Länge aufzuklappen, da dort bereits andere Kubbs den Platz blockieren, so darf er an diese herangeklappt werden und dann ggf. im Aus stehen. Kubbs, welche sich gegen andere Kubbs stützen und nur mit einer Kante den Boden berühren, sind über diese Kante zu kippen. Stehen sie dann im Aus, ist der sie zuvor stützende Kubbb zuerst aufzustellen und der zuvor gestützte Kubbb entsprechend über die andere Kante aufzuklappen. Anschließend wird seine Gültigkeit überprüft.

Kubbs, die auf anderen Kubbs liegen und keinen Bodenkontakt mehr haben, werden als "Stößel" bezeichnet. Diese Kubbs sind gültig, wenn sie den Boden nicht berühren und von ihrer theoretischen Position aufgeklappt voll im Feld stehen würden. Spielfremde Objekte wie Gras oder Blätter beeinflussen die Gültigkeit nicht. Der "Stößel" wird vom einwerfenden Team aufgenommen und nach dem Aufstellvorgang an einer frei wählbaren, gültigen Position im gegnerischen Feld platziert.

Kubbs können beliebig nah am König stehen, dürfen ihn beim Aufstellvorgang jedoch nicht berühren.

8. Nicht umgeworfene Feldkubbs

Bleiben Kubbs in der eigenen Feldhälfte stehen, so darf man zum Werfen der Wurfhölzer bis zu einer parallel zur Grundlinie gedachten Linie durch den zur Mittellinie am nächsten stehenden Kubbb vorgehen.

9. Tie-Break

Der „Tie-Break“ kann genutzt werden, um ein Spiel in einer vorgegebenen Zeit zu Ende zu bringen. Dies ist bei Turnieren oft ein Muss, um den Zeitplan nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Nach Ablauf einer vom Veranstalter vorgegebenen Zeit startet der Tie-Break. Dabei sind folgende Schritte zu beachten:

- 1) Das Team das gerade am Zug ist, beendet seine Wurfrunde. (Eine neue Wurfrunde beginnt mit dem ersten eingeworfenen Kubbb und endet mit dem Wurf des letzten Wurfhölzes)
- 2) Die Teams entscheiden in einem zweiten Königswurf (Analog dem Anwurf zu Beginn des Spiels) wer den Vorteil im Tie-Break gewinnt.
- 3) Das Team mit Vorteil entfernt nach dem Aufbau seiner eingeworfenen Kubbs einen Tie-Break-Kubbb aus der gegnerischen Hälfte des Spielfeldes. Ein Tie-Break-Kubbb ist immer der Kubbb, der am nächstesten zur Grundlinie steht. Stehen noch mehrere Kubbs auf der Grundlinie, entscheidet das gegenüberstehende Team, welcher Grundlinien-Kubbb entfernt wird. Dieser Kubbb wird komplett aus dem Spiel entfernt und nicht wieder eingeworfen.
- 4) Nach dieser Runde wird nach jedem Aufbau ein Tie-Break-Kubbb komplett aus dem Spiel genommen.

Startet ein neuer Satz im Tie-Break, gibt es andere Regeln:

- 1) Sollten beide Teams nach dem ersten Tie-Break Satz die gleiche Anzahl an Siegen haben, wird ein weiterer Entscheidungssatz gespielt.
- 2) Die Teams entscheiden in einem dritten Königswurf (Analog dem Anwurf zu Beginn des Spiels) wer den Vorteil im Tie-Break-Entscheidungssatz gewinnt.
- 3) Das Team mit Vorteil darf entweder den Tie-Break-Vorteil (Der erste Tie-Break-Kubb wird auf der gegnerischen Seite des Feldes herausgenommen) wählen, oder die Seitenwahl + die Wahl welches Team beginnt, das andere Team erhält das Übriggebliebene.
- 4) Der erste Tie-Break Kubb wird nach der ersten Wurfrunde mit 6 Hölzern aus dem Spiel entfernt.
- 5) Nach dieser Runde wird nach jedem Aufbau ein Tie-Break-Kubb komplett aus dem Spiel genommen.

10. Königswurf

Hat ein Team in einer Runde sämtliche Feld- und Grundlinienkubbs abgeworfen und noch Wurfhölzer übrig, so ist von der eigenen Grundlinie aus der König abzuwerfen. Alle verbleibenden Wurfhölzer dürfen auf den König geworfen werden.

11. Grundsatz

Dies ist ein umfassendes und detailliertes Regelwerk, welches in dieser Form übernommen reibungslos praktikabel ist. Dennoch hat in allen Belangen der Veranstalter das letzte Wort.

[Das Regelwerk im PDF-Format](#)

Impressum

© 2018 Deutscher Kubb-Bund e.V.