



Turnierregeln

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

1) Mannschaften

- 6 Spieler/Mannschaft
- jeder Spieler hat einen Wurf
- hat eine Mannschaft weniger als 6 Spieler, hat sie nur dementsprechend Würfe (Bsp.: 5 Spieler = 5 Würfe, 4 Spieler = 4 Würfe, tec.)
- hat eine Mannschaft mehr als 6 Spieler, so darf von Spiel zu Spiel gewechselt werden
- während eines Spieles dürfen die Spieler **nicht** gewechselt werden

2) Spielmodus

Vorrunde

- es wird in 8 Gruppen á 5 Mannschaften gespielt
- die Mannschaft mit den meisten Siegen belegt Platz 1 der jeweiligen Gruppe, usw.
- die Gruppenersten und – zweiten qualifizieren sich direkt für die Hauptrunde (1/8-Finale)
- die Gruppenzweiten spielen in einer Qualifikationsrunde die verbleibenden sechs Achtelfinalplätze der Hauptrunde aus
- alle anderen Mannschaften spielen in der Trostrunde weiter
- 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 Ausscheidungswurf auf Basiskubbs

Hauptrunde

- ab dem 1/8-Finale wird im K.O.-Modus gespielt.
(1/8-Finale – ¼-Finale- ½-Finale – Spiel um Platz 3 – Finale)
- die Verlierer des 1/8-Finales spielen in der Trostrunde weiter

Trostrunde

- es wird im K.O.-Modus gespielt.
(Runde 1 – Runde 2 – 1/4-Finale - ½-Finale – Spiel um Platz 3 – Finale)
- in Runde 2 spielen die Sieger aus Runde 1 gegen die Verlierer des 1/8-Finales der HR

3) Ausscheidungswurfen auf Basiskubbs

- Jeder Spieler einer Mannschaft hat einen Wurf
- 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

4) Spielbeginn

- je ein Spieler jeder Mannschaft wirft ein Wurfholz von der Basislinie möglichst nah an den König
- die Würfe werden gleichzeitig auf Drei durchgeführt (ein Spieler zählt bis drei)
- 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 zw. Seite oder Spielbeginn

5) Spieldauer und Spielende

- das Spiel endet, sobald ein Team den König gestürzt hat, oder die Spielzeit von 30 Minuten abgelaufen ist
- bei Gleichstand nach 30 Minuten werden noch so viele Würfe gemacht, bis jede Mannschaft gleich viele Würfe gemacht hat
- steht danach kein Sieger durch „Königssturz“ fest, hat das Team gewonnen, welches mehr Bauern auf seiner Grundlinie stehen hat
- bei erneutem Gleichstand hat die Mannschaft gewonnen, welche mehr Bauern in ihrem Feld stehen hat, dabei zählen getroffene Kubbs als im Feld stehend
- herrscht nun immer noch Gleichstand, folgt das **Königswerfen**

Königswerfen:

- Jede Mannschaft hat drei Würfe. Es werden drei Werfer pro Team bestimmt.
- Die Mannschaft, welche den ersten Wurf im Spiel hatte, beginnt das Königswerfen. In der nächsten Runde beginnt das gegnerische Team.
- Es wird ein Wurfholz möglichst nah an den König heran geworfen, ohne ihn umzuwerfen. Dann wirft der Gegner mit dem gleichen Ziel.
- Das Team, welches näher an den König geworfen hat, erhält **einen Punkt**. Liegt das Wurfholz zusätzlich vollständig im eigenen Feld gibt es **einen Zusatzpunkt**. Wirft eine Mannschaft den König um, erhält die gegnerische Mannschaft sofort **2 Punkte** und es folgt die nächste Runde.
- So werden drei Runden ausgespielt.
- Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.
- Herrscht nach 3 Würfen immer noch Gleichstand wird Runde um Runde weitergespielt bis ein Sieger feststeht.

6) Werfen der Wurfhölzer (tw. aus den Detailregeln der KUBB-WM entnommen)

- Das Wurfholz muss an einer Hälfte am Ende angefasst und mit einer geraden Armbewegung von unten nach oben geworfen werden. Das Wurfholz darf dabei nur in vertikaler Wurfrichtung rotieren.
- Horizontal rotierende Würfe (Hubschrauberwürfe) in der Flugphase sind verboten und ungültig. Sie dürfen **NICHT** wiederholt werden, eventuell umgeworfene Kubbs werden wieder am ursprünglichen Platz aufgestellt
- Als ‚Hubschrauberwurf‘ wird ein Wurf bezeichnet, der er sich um mind. 45° in horizontaler Lage dreht (eine viertel Drehung) bevor er ein Ziel oder den Boden trifft. Die Grenze zwischen „Hubschrauberwurf“ und einem vertikalen Wurf liegt bei einem Winkel von 45°.
- Ein Wurf wird als geworfen gewertet, wenn das Wurfholz mindestens zur Hälfte über der aktuellen Wurflinie liegt.
- Beim Werfen der Wurfhölzer steht das gegnerische Team mindestens einen Meter hinter seiner eigenen Grundlinie.
- Beim Werfen muss sich ein Fuß des Werfers innerhalb der beiden Seitenlinien (in gedachter Verlängerung) befinden.

7) Aufstellen von Kubbs (tw. aus den Detailregeln der Kubb-WM entnommen)

- Die Kubbs werden durch einen Spieler eingeworfen. In der nächsten Wurfrunde gilt das Rotationsprinzip. (Jeder Spieler muss einwerfen!)
- Kubbs werden über die schmale, gerade Kante aufgestellt.
- Stapeln und Auftürmen der Kubbs ist nicht erlaubt.
- Liegt ein Feldkubb Nahe am König, so muss er in einem Abstand von einer Wurfholzlänge zum König aufgestellt werden
- Beim Aufstellen darf man testen wie der Kubb am vorteilhaftesten aufgestellt werden kann.
- Wenn Feldkubbs auf einem Haufen liegen, fängt man mit dem obersten Schiefliegenden an. Er wird über die nächstliegende Kante aufgestellt.
- Kubbs dürfen nicht in ihrer Lage verändert werden um einen anderen Kubb aufstellen zu können. Wenn allerdings ein Kubb wegen eines anderen Kubb nicht aufgestellt werden kann, dann darf der liegende Kubb mit minimaler Bewegung in seiner Lage verändert werden.
- Ein eingeworfene Kubb muss mindestens die Linie berühren, um aufgestellt werden zu können. Aufgestellt muss mindestens die Hälfte der Grundfläche im Feld stehen, damit er als gültig zählt.
- Schrägstehender Kubb: Entferne vor der nächsten Wurfrunde alle Kubbs um diesen Kubb herum und schau ob er stehen bleibt oder umfällt.
- Unabsichtlich umgestoßene Kubbs werden wieder aufgestellt.

8) Fairplay

- Verbale Provokationen / Äußerungen während des Spieles sind zu unterlassen, wenn das gegnerische Team dies wünscht.
- Bei Differenzen, die die Regeln oder deren Auslegung betreffen, können sich die Spieler an einen Schiedsrichter wenden. (nehmen nicht am Turnier teil)
- Ab dem Viertelfinale ist mind. ein Schiedsrichter anwesend und kann auf Regelverstöße aufmerksam machen.