

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 ihr 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 Kubbspiel 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 jeden 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 beiden Grundlinien jeweils 5 Kubbs stehen. In der Mitte des Spielfeldes steht der König. Die Elemente der Kubbssets für Turniere haben folgende Abmessungen, Dimension Zentimeter:

1 König Breite 7 bis 10 cm, Höhe 25 bis 35 cm;

10 Kubbs 6,0 bis 7,5 cm, Höhe 15 bis 17 cm;

6 Wurfhölzer 4,0 cm bis 4,5 cm, Höhe 30 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 aufteilen 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, der 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 Anwurfs 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 Wurf ist einhändig von unten nach vorn auszuführen. Rückwärts oder vorwärts gerichtete Rotationen sind dabei erlaubt, eine Abweichung der Rotationsebene von mehr als 30 ° von der Vertikalen ist dagegen regelwidrig. Um das Konfliktpotential gering zu halten, sollte es das Ziel eines jeden Spielers sein, absolut senkrecht zu werfen.

Der Abwurf erfolgt mit jeweils einem Wurfholz. Abwürfe erfolgen erst, nachdem alle Kubbs im Feld vollständig ruhen.

Die werfende Person steht dabei hinter ihrer Grundlinie bzw. Abwurflinie mit beiden Füßen innerhalb der verlängerten Seitenlinien.

Die Abwurflinie ist eine imaginäre Linie parallel zur Grundlinie durch den am weitesten an der Mittellinie stehenden Feldkubb des Gegners.

Das Überschreiten der Grund- bzw. Abwurflinie und der Seitenlinien während oder infolge der Wurfbewegung ist nicht gestattet.

Als Überschreiten gilt jede Situation, in welcher die werfende Person infolge der Wurfbewegung den Boden außerhalb der Seitenlinien und vor der Wurflinie berührt.

Unabhängig davon darf die werfende Person nicht den Bereich außerhalb der Seitenlinie und Wurflinie betreten, bevor alle Spielelemente zum Ruhen gekommen sind.

Sämtliche Vergehen werden bestraft, indem die jeweils gefallen Kubbs wieder genauso, wie sie vorher standen, 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.

Ggf. an beiden Enden der Mittellinie gesetzte Markierungsstäbe dienen lediglich der Orientierung und können auf Wunsch des Werfers temporär entfernt werden.

Fällt ein Grundlinienkubb, während in der dazugehörigen Feldhälfte noch Feldkubbs stehen, so gilt er nicht als gefallen und wird sofort wieder am ursprünglichen Ort aufgestellt.

Kubbs, welche sich nur mit Hilfe von Begrenzungspflöcken, 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.

Der König und alle Feld- und Basis-Kubbs, welche durch Wind, ungünstige Bodenverhältnisse oder durch ähnliche Widrigkeiten aus Versehen zu Fall gebracht wurden, müssen umgehend am selben Platz wieder aufgestellt werden.

Fällt ein Kubb aufgrund unabsichtlicher Berührung durch Körper, Kleidung, Schnüre oder andere spielfremde Ursachen, wird er wieder aufgestellt. Fällt ein Kubb in Folge von regulär geworfenem Wurfwort mit Kontakt mit Wurfwort oder anderen Kubbs gilt er als regulär gefallen. Ein nur durch eine zurückfedernde Schnur gefallener Kubb gilt als nicht gefallen.

Feldkubbs, welche nach der Abwurfrunde noch stehen, unabhängig davon, zu wieviel Prozent ihre Grundfläche im Feld bzw. nicht im Feld steht, gelten nicht als gefallen.

Ein Zug Abwerfen hat begonnen, wenn das Wurfwort bei einem gültigen Wurf die Hand verlassen hat.

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 von derselben Grundlinie aus in seine Feldhälfte wirft. Misslingt ihm dies, erhält der ursprüngliche Einwerfer einen weiteren Versuch. Bis der Kubb gültig im Feld landet, wird dieser Wechsel fortgeführt.

Der Einwurf von Feldkubbs erfolgt einzeln mit jeweils einem Kubb und einer Hand. Einwürfe erfolgen erst, nachdem alle Kubbs im Feld vollständig ruhen.

Spielende stehen dabei außerhalb des Feldes hinter ihrer Grundlinie mit beiden Füßen innerhalb der verlängerten Seitenlinien.

Das Überschreiten der Grundlinie oder der Seitenlinien während oder infolge der Wurfbewegung ist nicht gestattet.

Als Überschreiten gilt jede Situation, in welcher die werfende Person infolge der Wurfbewegung den Boden außerhalb der Seitenlinien und vor der Wurflinie berührt.

Unabhängig davon darf die werfende Person nicht den Bereich außerhalb der Seitenlinie und Wurflinie betreten, bevor alle Spielelemente zum Ruhen gekommen sind.

Wird bei einem Einwurf die Seitenlinie oder Grundlinie regelwidrig überschritten, wird dieser Kubb zum Strafkubb. Ggf. getroffene Feldkubbs werden wie vor dem regelwidrigen Einwurf platziert.

Im Interesse des Sports kann hier in der ersten Einwurfrunde eine Verwarnung ausgesprochen werden und der Kubb für die zweite Einwurfrunde erneut zugelassen werden – dies liegt im Ermessen des nicht einwerfenden Teams.

Ein Kubb ist gültig eingeworfen, wenn er nach dem Aufklappen auf einer seiner Grundflächen zu 100% im Feld steht, unabhängig davon, ob dieser Platz frei von bereits im Feld stehenden oder liegenden Kubbs ist.

Infolge eingeworfener Kubbs umgekippte Basiskubbs werden direkt am selben Ort wieder aufgestellt.

Infolge eingeworfener Kubbs geschobene Feldkubbs werden nicht bewegt.

Feldkubbs, welche durch den Impuls von zum ersten Mal eingeworfenen Feldkubbs so gekippt sind, dass sie nicht gültig zu 100% im Spielfeld aufgestellt werden können, müssen noch einmal eingeworfen werden.

Feldkubbs, welche durch den Impuls von zum zweiten Mal eingeworfenen Feldkubbs so geschoben werden, dass sie nicht gültig zu 100% im Spielfeld stehen, sind Strafkubbs.

Erst danach erfolgt das Aufstellen der Feldkubbs.

Der König und alle Feld- und Basis-Kubbs, die nicht infolge des Einwerfens sondern durch Wind, ungünstige Bodenverhältnisse, aus Versehen oder ähnliche Widrigkeiten zu Fall gebracht werden, müssen umgehend am selben Platz wieder aufgestellt werden. - gleichwertig zu Kap. 5. Abwerfen.

Wurden Kubbs vergessen einzuwerfen, wird ermittelt, wer zuerst den Einwurf vergaß. Ist bekannt, welches Team es zuerst vergessen hat und das andere Team ist am Zug, darf das andere, nicht verursachende Team seinen Zug ohne diesen Kubb zu Ende spielen und der Kubb wird bei dem Team wieder eingeworfen, welches ihn als erstes vergessen hatte.

Ist bekannt, welches Team es zuerst vergessen hat und das verursachende Team ist am Zug, wird sofort unterbrochen und durch das verursachende Team wird der vergessene Kubb regelgerecht eingeworfen.

Ist nicht bekannt, wer es zuerst vergessen hat, wird sofort durch Auswerfen am König entschieden. Das Gewinnerteam des Königs-Auswerfens entscheidet, auf welcher Seite der Kubb sofort wieder eingeworfen wird.

Erst dann geht das Spiel weiter. Sollte das Auswerfen am König durch Feldkubbs behindert werden, kann - statt auf den König - auf den vergessenen Kubb, welcher auf eine Position auf der Mittellinie gestellt wird, ausgeworfen werden.

Gewinnt ein Team mit Königswurf oder nach Punkten einen Satz, wonach ein vergessener einzuwerfender Kubb festgestellt wird, wird das verursachende Team ermittelt. War das Gewinnerteam das verursachende Team, wird der letzte Spielzug mit Einwurf inkl. des vergessenen Kubbs wiederholt.

Ist das verursachende Team nicht bekannt, wird durch das Auswerfen am König entschieden. Gewinnt das unterlegene Team das Auswerfen, wird der letzte Spielzug mit Einwurf inkl. des

vergessenen Kubbs wiederholt. Gewinnt das Gewinnerteam das Auswerfen, verbleibt der Satz wie bereits entschieden.

Ein Zug Einwerfen hat begonnen, wenn der Kubb bei einem jeweils gültigen Wurf die Hand verlassen hat.

7. Aufstellen der Kubbs

Die eingeworfenen oder umgeworfenen Feldkubbs werden vom gegnerischen Team aufgestellt, indem sie ohne Drehen oder Verschieben über eine der kurzen Kanten auf ihre Grundfläche gekippt werden.

Ein Kubb kann gültig aufgestellt werden, wenn er nach dem Aufklappen auf einer seiner Grundflächen zu 100% im Feld steht, unabhängig davon, ob dieser Platz frei von bereits im Feld stehenden oder liegenden Kubbs ist.

Bei der Nutzung von Feldmarkierungsstäben gilt als Feldgrenze 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 Kubb die Schnur nicht berühren.

Ist es nicht möglich, einen Kubb über die komplette Länge aufzuklappen, da dort bereits andere Kubbs den Platz blockieren, so darf er an diese herangeklappt werden, ohne dabei bereits stehende Kubbs zu bewegen und er darf dann ggf. bis zu 100% 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 Kubb zuerst aufzustellen und der zuvor gestützte Kubb entsprechend über die andere Kante aufzuklappen.

Eingeworfene Kubbs, die nicht vollständig auf einer der sechs Flächen des Kubbs liegen, dürfen vor dem Aufstellen nicht auf eine Fläche gekippt werden, sondern müssen über die Ecke aufgestellt werden.

Die eingeworfenen Kubbs sind so aufzustellen, dass sie gültig in den freien Raum gestellt werden. Bevor ein Kubb in nicht freie Räume herangeklappt wird, müssen zunächst alle Kubbs aufgestellt werden, welche einen gültigen freien Raum haben.

Ein Kubb darf während und nach dem Aufklappen nicht von seiner Standfläche angehoben werden, u.a. nicht zum Festklopfen.

Die Entscheidung, auf welche Grundfläche der Kubb aufgeklappt werden soll, wird getroffen, bevor dieser Kubb bewegt wird. Nach der begonnenen Bewegung des Kubbs zum Aufklappen zu einer Seite darf kein Wechsel auf die andere Grundfläche mehr erfolgen, es sei denn, nur dadurch kann er auf seine Gültigkeit überprüft werden.

Alle noch von der eigenen vorangehenden Abwurfrunde nicht 100% im Feld stehenden Feldkubbs werden vor dem ersten Einwurf auf dem kürzesten Weg senkrecht ohne Drehen zu 100% in das Feld geschoben. Dabei wird behutsam jeweils direkt nur der eine Kubb geschoben und andere indirekt bewegte Kubbs werden in Abstimmung mit dem gegnerischen Team fair gegen Umfallen gesichert.

Alle zum Ende des Aufstellens gültig und weniger als 100% im Feld stehenden Kubbs werden auf kürzestem Weg senkrecht zu 100% in das Feld geschoben. Dabei wird behutsam jeweils direkt nur der eine Kubb geschoben und andere indirekt bewegte Kubbs werden in Abstimmung mit dem gegnerischen Team fair gegen Umfallen gesichert.

Basiskubbs sind keine Feldkubbs in diesem Zusammenhang. Aus dem Feld geschobene Basiskubbs gelten nicht als gefallen.

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.

Ein gestellter Stößel darf, nachdem er losgelassen wurde, nicht mehr umplatziert werden.

Feldkubbs und Strafkubbs können beliebig nah am König eingeworfen werden. Stehen Strafkubbs weniger als eine Wurfholzlänge vom König entfernt, müssen sie auf der direkten Linie ohne Drehen vom König weg verschoben werden, bis genau ein Wurfholz zwischen König und Kubb passt. Für regulär eingeworfene Feldkubbs aus dem ersten oder zweiten Einwurf muss kein Mindestabstand vom König beim Aufstellen berücksichtigt werden - der König darf dabei nicht berührt werden.

8. Nicht umgeworfene Feldkubbs, Abwurflinie

Bleiben Feldkubbs des gegnerischen Teams 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 Kubb - der Abwurflinie - 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 Kubb und endet mit dem Wurf des letzten Wurfholzes) 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 Kubb aus der gegnerischen Hälfte des Spielfeldes. Ein Tiebreak-Kubb ist immer der Kubb, der am nächsten zur Grundlinie steht. Stehen noch mehrere Kubbs auf der Grundlinie, entscheidet das gegenüberstehende Team, welcher Grundlinien-Kubb entfernt wird. Dieser Kubb wird komplett aus dem Spiel entfernt und nicht wieder eingeworfen.

4) Nach dieser Runde wird nach jedem Aufbau ein Tie-Break-Kubb komplett aus dem Spiel genommen.

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

1) Sollten beide Teams nach dem ersten Tiebreak- 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 Tiebreak-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 Tiebreak-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.

Spielende stehen dabei außerhalb des Feldes hinter ihrer Grundlinie mit beiden Füßen innerhalb der verlängerten Seitenlinien. Das Überschreiten der Grundlinie oder der Seitenlinien während oder infolge der Wurfbewegung ist nicht gestattet. Als Überschreiten gilt jede Situation, in welcher der Körper infolge der Wurfbewegung den Boden außerhalb der Seitenlinien und vor der Wurflinie berührt. Unabhängig davon darf die werfende Person nicht vor dem Moment den Bereich außerhalb der Seitenlinie und Abwurflinie betreten, in welchem alle Spielelemente zum Ruhen gekommen sind. Sämtliche Vergehen werden bestraft, indem der ggf. gefallene König und alle weiteren Spielelemente wieder aufgestellt werden, ohne dass der Wurf wiederholt werden darf.

Fällt ein König aufgrund unabsichtlicher Berührung durch Körper, Wind, ungünstige Bodenverhältnisse, Kleidung, Schnüre oder andere spielfremde Ursachen, wird er wieder aufgestellt und es hat kein gültiger Wurf stattgefunden. Fällt ein König in Folge des Impulses von gültig geworfenem Wurfholz oder gültig geworfenen Kubbs gilt er als regulär gefallen und beendet das Spiel.

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.