

Offizielle Regeln des Schweizer Kubbverbands

Version 1.4 vom März 2018



Geltungsbereich

Fairplay

Ziel des Spiels

Spielverlauf

Spielmaterial

Detailregeln

Teams

Felder

Turniermodus

Spielvorbereitung

Anspiel

Kubbs treffen

Stockwurf

Einwerfen und Aufstellen der Kubbs

König

Tie-Break

Kubbtour Masters

Qualifikation

Turniermodus

Die fünf Spielrunden

Zeitablauf

Punktesystem (Satzdifferenz)

Kubbtour-Punktevergabe

Geltungsbereich

Die Regeln in diesem Dokument werden vom Schweizer Kubbverband für die Kubb-Schweizer-Meisterschaften definiert (Regeln ohne Varianten). Die Turnierorganisatoren der übrigen Kubbtourniere in der Schweiz sind in der Regelgestaltung frei, diese Regeln sollen jedoch als Empfehlung dienen.

Fairplay

Fairplay ist ein wesentlicher Teil des Kubbsports. Damit auch auf höchstem Spielniveau weiterhin ohne Schiedsrichter gespielt werden kann, wird von den Spielern erwartet, dass sie über ihre eigenen Fehler richten. Z. B. soll bei einem ungewollten Helikopterwurf dieser eingestanden werden und dem Gegner das OK zum Wiederaufstellen der Kubbs erteilt werden. Traditionellerweise beginnt das Spiel mit einem Händeschütteln und endet mit der Gratulation zum Sieg.

Trotz detailliert beschriebenen Regeln wird es immer wieder unklare Spielsituationen geben. In diesem Fall versuchen sich die beiden Teams auf einen Konsens zu einigen. Im Zweifelsfall muss der unklare Wurf wiederholt werden. Sollte eine Einigung trotz allem nicht möglich sein, so ist ein Mitglied der Turnierleitung beizuziehen, welches über die Spielsituation entscheidet und allfällige Sanktionen festlegt.

Sprüche am Spielfeldrand zur allgemeinen Erheiterung oder mit dem eventuellen Ziel, die Konzentration oder die Moral des Gegners zu schwächen (Trash Talk), können schon mal vorkommen. Wird dies als störend empfunden, darf der Gegner darauf hingewiesen werden und er hat sein Verhalten entsprechend anzupassen. Gleiches gilt für Rumhüpfen hinter der Basislinie, zu nahes Sitzen oder Stehen an der Seitenlinie oder sonstige vom Gegner als störend empfundene Manöver.

Jeder Spieler stellt sicher, dass er weder die gegnerischen Spieler noch die Zuschauer mit seinen Würfeln gefährdet. Bei absichtlich unsportlichem Verhalten kann der Spieler oder das ganze Team durch die Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

Ziel des Spiels

Zwei Teams treten gegeneinander an. Mit Wurfstöcken wird versucht die Kubbs des gegnerischen Teams umzuwerfen. Das Team, welches zuerst alle gegnerischen Kubbs und den König umwerfen kann, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

Zuerst wird ausgespielt, welches Team anfängt und wer auf welcher Seite steht. Die Angreifer (Team A) eröffnen das Spiel, sie erhalten die Wurfstöcke und positionieren sich hinter der eigenen Basislinie. Von dort werfen sie die Wurfstöcke und versuchen die Kubbs auf der Basislinie der Verteidiger (Team B) zu treffen.

Sobald alle Wurfstöcke geworfen sind, werden alle gefallen Kubbs von Team B eingesammelt und einzeln in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Die Kubbs, welche in das Spielfeld geworfen wurden, heissen nun Feldkubbs. Sie werden von Team A (nun die Verteidiger) dort aufgestellt, wo sie liegen geblieben sind. Jetzt greift Team B an und versucht mit den Wurfstöcken zuerst die Feldkubbs und dann die Basiskubbs von Team A zu treffen.

Anschliessend werden alle gefallen Kubbs von Team A eingesammelt und wieder einzeln in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Team B stellt die Kubbs auf und Team A wirft die Wurfstöcke wiederum zuerst auf die Feldkubbs, dann auf die Basiskubbs und am Schluss auf den König. Wer als Erster alle gegnerischen Kubbs und den König fällt, gewinnt das Spiel. Falls es dem angreifenden Team noch nicht gelingt, alle Feld- und Basiskubbs des Gegners umzuwerfen, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis es einem der beiden Teams gelingt, den König umzuwerfen.

Sollte der König jedoch umgeworfen werden - versehentlich oder absichtlich - bevor alle gegnerischen Kubbs gefallen sind, verliert dasjenige Team, welches den König umgeworfen hat.

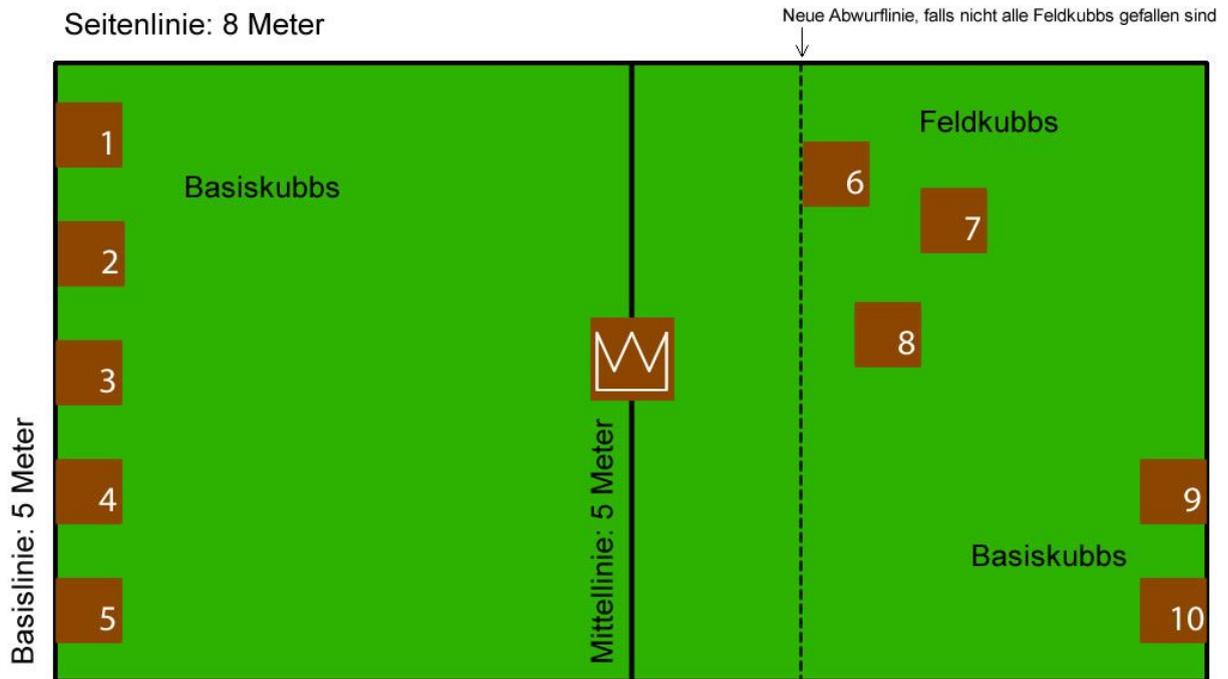
Sollte es einem der beiden Teams während einer Spielrunde nicht gelingen, alle stehenden Feldkubbs umzuwerfen, so erhält das gegnerische Team in der nächsten Runde einen Vorteil. Für das Werfen der Wurfstöcke darf das angreifende Team in der nächsten Runde bis zum vordersten der noch in der eigenen Spielfeldhälfte stehenden Feldkubbs vortreten (siehe untenstehende Grafik). Die gefallen Kubbs werden aber weiterhin von der Basislinie in das gegnerische Feld eingeworfen.

Das Spiel dauert, bis der König gefällt ist. Im Extremfall kann das Spiel bereits in der ersten Runde beendet werden (Perfect Game).

Spielmaterial

Der Schweizer Kubbverband schreibt kein spezifisches Kubb-Set für die Austragung der Schweizer Meisterschaften vor. Die Kubbs und Wurfstöcke müssen jedoch aus Hartholz bestehen, und vorzugsweise aus lokalen Holzarten und in nachhaltiger Produktion hergestellt werden.

- 10 Kubbs: 15 cm hoch, 6-7 * 6-7 cm im Querschnitt
- 6 Wurfstöcke: 30 cm lang, 4 cm Durchmesser
- 1 König: ca. 30 cm hoch, ca. 8 * 8 cm im Querschnitt
- Spielfeldbegrenzung: 2 Seitenlinien à je 8 m, 2 Basislinien à je 5 m, 1 Mittellinie ca. 5,5 m, aus ca. 3 mm dicken, unelastischen Schnüren, gut sichtbar.



Detailregeln

Teams

- Die Kubb-Schweizer-Meisterschaft wird in Dreier-Teams und als Einzelturnier gespielt.
- Bei der Team-Schweizer-Meisterschaft muss jeder Spieler pro Runde genau zwei Wurfstöcke werfen (mit Ausnahme der ersten Runde des Spiels). Es muss keine feste Reihenfolge der Spieler eingehalten werden.
- Ersatzspieler können jederzeit eingewechselt werden, jeder Spieler darf das Turnier aber nur in einem einzigen Team bestreiten.

Varianten

- *Andere Teamgrösse: 1-6 Spieler pro Team*

Felder

- Die Felder sind 5 m (Grundlinie) x 8 m (Seitenlinie) gross, gespielt wird auf kurz gemähtem Rasen.
- Die Seitenlinien und die Mittellinie werden mit Schnüren abgesteckt. Die Mittellinie ist so zu befestigen, dass die Befestigungsvorrichtung beim Einwerfen der Kubbs nicht im Weg ist.

Varianten

- *Andere Feldgrösse*
- *Andere Unterlage, z. B. Sand, Schnee, Kies etc.*

Turniermodus

- Der genaue Modus der Kubb-Schweizer-Meisterschaften steht der Turnierleitung offen.
- Falls möglich sollen Spiele in der KO-Phase immer auf mehrere Sätze gespielt werden. Werden Spiele nur auf einen Satz ausgetragen, so dürfen diese nicht mit 6 Wurfstöcken eröffnet werden. Des Weiteren ist der Turnierorganisator in der Wahl der Anspielregel frei.
- Bei der Auslosung der Vorrundengruppen sollen möglichst ausgeglichene Gruppen zugelost werden. Die Top 16 der aktuellen Rangliste auf kubbtour.ch werden gesetzt.
- Ein Team ist zur Team-Schweizer-Meisterschaft zugelassen, sofern mindestens zwei von drei Spielern in der Schweiz wohnhaft sind oder die Schweizer Staatsbürgerschaft besitzen.
- Kubber aller Nationen sind an der Einzel-Schweizer-Meisterschaft willkommen und dürfen ausser Konkurrenz am Turnier teilnehmen. Den Titel des Einzel-Schweizer-Meisters können aber nur Schweizer und in der Schweiz wohnhafte andere Staatsbürger erlangen. Bei einer Top-Drei-Platzierung von ausländischen Spielern rückt der nächste titelberechtigte Spieler nach.

Spielvorbereitung

- Zu Beginn werden an jeder Grundlinie je fünf Kubbs in regelmässigen Abständen aufgestellt (Basiskubbs), der König steht in der Mitte des Spielfeldes.
- Die beiden äussersten Basiskubbs stehen eine Kubbhöhe (15 cm) vom Eckpunkt entfernt.
- Alle Basiskubbs berühren mit einer Seite die Innenseite der Grundlinie.

Anspiel

- Wurf ums Anspiel: Aus jedem Team wirft ein Spieler einen Wurfstock zum König. Beide Spieler werfen gleichzeitig. Das Team, welches seinen Stock am nächsten zum König wirft, gewinnt das Wahlrecht um das Anspiel. Der Gewinner darf nun wählen, ob das eigene Team mit dem Spiel beginnen oder die Seite wählen will. Falls sich der Gewinner für das Anspiel entscheidet, darf der Verlierer die Seite wählen und vice versa.
- Beim Wurf ums Anspiel darf der König berührt werden. Fällt der König, hat das gegnerische Team Anspiel.
- Beim Wurf ums Anspiel gelten dieselben Regeln wie beim normalen Stockwurf. Es sind also nur Unterarmwürfe mit vertikaler Rotation erlaubt.
- Wird ein Spiel über mehrere Sätze ausgetragen, so wechselt das Anspiel und die Seite nach jedem Satz.
- Das Team, welches sich beim Königwurf das Recht für das Anspiel gesichert hat, beginnt mit der Anspiel-Variante, die vom Turnierorganisator vorgängig festgelegt wurde. Zur Verfügung stehen folgende Varianten:

Varianten

- Anspielregel "3-6-6" ("Basel 3"): Das anspielende Team beginnt die erste Runde mit nur 3 Wurfstöcken. Ab der zweiten Runde wird dann normal mit 6 Wurfstöcken weitergespielt.
- Anspielregel "4-6-6": Das anspielende Team beginnt die erste Runde mit nur 4 Wurfstöcken. Ab der zweiten Runde wird dann normal mit 6 Wurfstöcken weitergespielt. Diese Variante eignet sich vor allem für Spiele in Zweierteams oder für Einzelspieler.
- Anspielregel "2-4-6": Das anspielende Team beginnt die erste Runde mit nur 2 Wurfstöcken. In der zweiten Runde werden 4 Wurfstöcke geworfen und ab der dritten Runde wird normal mit 6 Wurfstöcken weitergespielt. Diese Regel eignet sich vor allem für Spiele in Zweierteams oder für Einzelspieler.
- Anspielregel "6-6-6": Das anspielende Team beginnt bereits in der ersten Runde mit allen 6 Wurfstöcken.

Kubbs treffen

- Die Kubbs, welche auf der Basislinie stehen, werden Basiskubbs genannt. Basiskubbs, welche umgeworfen werden und beim nächsten Durchgang wieder ins Spiel kommen, werden Feldkubbs genannt.
- Solange noch Feldkubbs stehen, dürfen keine Basiskubbs umgeworfen werden.
- Sollte ein Basiskubb fallen, ehe alle Feldkubbs in der gegnerischen Hälfte gefallen sind, wird der Basiskubb wieder aufgestellt.
- Beim Treffen von Kubbs gilt der Grundsatz "Holz auf Holz". Fällt ein Kubb ohne offensichtliche Fremdeinwirkung um, so darf er wieder aufgestellt werden, sofern er nicht durch einen Wurfstock oder einen Kubb in dieser Runde berührt wurde.
- Kubbs, welche durch die Spielfeldbegrenzung (Schnur) oder sonstige Fremdeinwirkung (Hund, Ball, Zuschauer etc.) umgeworfen werden, dürfen wieder aufgestellt werden.
- Fällt ein Kubb nicht vollständig um, weil er auf einem Wurfstock oder einem anderen Kubb aufliegt, so gilt: Wenn der Wurfstock oder Kubb weggezogen wird, muss der Kubb umfallen, damit er als gefallen gilt. Steht der Kubb nachher noch, bleibt er im Spiel. Es obliegt dem gegnerischen Team, den Wurfstock oder Kubb unter dem Kubb herauszuziehen.
- Kubbs, welche getroffen werden und sich nach einer 180-Grad-Drehung um die Querachse wieder selber aufstellen, gelten als gefallen.

Stockwurf

- Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt.
- Vertikale Rotation ist erlaubt.
- Horizontale Rotation - sogenannte Helikopterwürfe - sind nicht erlaubt. Bei Abweichungen von mehr als 30 Grad zur vertikalen Achse ist der Wurf ungültig.
- Ungültige Würfe dürfen nicht wiederholt werden und getroffene Kubbs werden wieder

aufgestellt.

- Können sich die beiden Teams nicht über die Gültigkeit oder über die Wiederholung eines Wurfes einigen, so ist ein Vertreter der Turnierorganisation zu konsultieren.
- Beide Füße müssen sich hinter der Abwurflinie und innerhalb der Seitenbegrenzung befinden, sowohl während als auch nach der Abgabe des Wurfstockes. Das Übertreten der Abwurflinie und der Seitenbegrenzung ist erst erlaubt nachdem der geworfene Wurfstock liegen geblieben ist.
- Falls das gegnerische Team in der vorhergehenden Runde nicht alle Feldkubbs umwerfen konnte, kann nun von der durch den vordersten Feldkubb bestimmten neuen Abwurflinie geworfen werden (siehe Grafik auf Seite 5).
- Das werfende Team darf erst dann ein erstes Wurfholz werfen, wenn das gegnerische Team sämtliche Feldkubbs aufgestellt und das Spielfeld verlassen hat und somit das Feld freigegeben wurde.

Einwerfen und Aufstellen der Kubbs

- Beim Einwerfen der Kubbs gilt das Rotationsprinzip: Alle Spieler eines Teams wechseln sich beim Einwerfen der Kubbs ab. Pro Runde werden sämtliche Kubbs vom gleichen Spieler eingeworfen. Die Reihenfolge der Spieler beim Einwerfen kann in jedem Satz neu gewählt werden.
- Alle Feldkubbs müssen von der eigenen Basislinie eingeworfen werden. Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt. Beide Füße müssen innerhalb der verlängerten Seitenmarkierung stehen.
- Ein eingeworfener Kubb ist gültig, wenn er (für sich alleine betrachtet) so über eine kurze Kante aufgestellt werden kann, dass er vollständig im gegnerischen Spielfeld steht.
- Kubbs werden grundsätzlich dort aufgestellt, wo sie liegen geblieben sind. Ein Kubb darf beim Aufstellen nicht gedreht oder angehoben und "festgeklopft" werden.
- Das gegnerische Team entscheidet sich einmalig, über welche Kante ein Kubb aufgestellt wird. Ein Kubb darf nicht aufgestellt, erneut umgekippt und über die andere Kante aufgestellt werden.
- 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.
- Es kann vorkommen, dass eingeworfene Kubbs zwar grundsätzlich gültig sind, sich jedoch gegenseitig beim Aufstellen behindern. Die Kubbs dürfen immer in beide Richtungen aufgestellt werden, solange sie ohne Verschiebung innerhalb des Feldes stehen würden. Steht bereits ein Kubb in der einen oder anderen Richtung, so darf der aufzustellende Kubb durch Verschiebung in Längsrichtung an den bereits stehenden Kubb hingestellt werden (so, dass sie sich berühren), auch wenn die andere Richtung noch frei wäre.
- Das Einwerfen der Kubbs erfolgt in zwei Durchgängen. Im ersten Durchgang werden alle Kubbs nacheinander in die gegnerische Spielfeldhälfte eingeworfen.
- Kubbs können während des Einwerfens durch andere Kubbs aus dem Feld wie auch wieder ins Feld verschoben werden.
- Kubbs, welche nach dem ersten Durchgang nicht regulär im gegnerischen Feld

aufgestellt werden können, dürfen im zweiten Durchgang erneut eingeworfen werden.

- Bereits stehende Feldkubbs werden genau gleich wie eingeworfene Kubbs behandelt: Werden sie getroffen und kommen an einem anderen Ort zu liegen, werden sie dort wieder aufgestellt. Feldkubbs, welche aus dem Spielfeld verschoben werden, dürfen im zweiten Durchgang erneut eingeworfen werden.
- Sämtliche Kubbs, welche nach dem zweiten Durchgang nicht korrekt aufgestellt werden können, sind ungültig und können vom gegnerischen Team frei platziert werden. Jeder Kubb muss jedoch mindestens eine Wurfstocklänge vom König und von den Eckpfosten entfernt sein.
- Ein Kubb, welcher auf der Basislinie platziert wird, wird zu einem Basiskubb und muss somit nicht mehr zwingend vor den anderen Basiskubbs umgeworfen werden.
- Ein Kubb, der nach dem zweiten Durchgang des Einwerfens so auf einem oder mehreren Kubbs zu liegen oder stehen kommt, dass er den Boden nicht berührt und regulär aufgestellt werden könnte, darf vom einwerfenden Team an einem frei zu wählenden Ort innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte aufgestellt werden. Ein solcher Kubb wird "Chriesi" oder Award-Kubb genannt.

König

- Wenn alle Kubbs auf der gegnerischen Seite umgeworfen wurden, darf auf den König geworfen werden. Das Team, welches zuerst den König umwirft, gewinnt den Satz.
- Der Königswurf wird immer von der Grundlinie und rückwärts durch die Beine (Sure Shot) geworfen.
- Wird der König umgeworfen, egal ob mit Wurfstock oder Kubb, solange noch Kubbs auf der Basislinie oder im Feld des Gegners stehen, geht der Satz verloren.
- Auch hier gilt der Grundsatz "Holz auf Holz": Sollte der König durch eine unabsichtliche Bewegung der Mittellinie, durch unabsichtliche Berührung mit der Hand oder sonstige Fremdeinwirkung umgeworfen werden, darf dieser wieder aufgestellt werden.
- Auch beim Königswurf sind keine "Helikopterwürfe" erlaubt.

Varianten

- *Der Königswurf kann normal von der Grundlinie erfolgen.*

Tie-Break

Um das Spiel abzukürzen, kann ein Satz z. B. nach 20 Minuten in ein Tie-Break übergehen. Nach Ablauf der 20 Minuten muss pro Runde jeweils der hinterste Kubb aus dem Spiel genommen werden. Der Kubb wird aus dem Spielfeld des verteidigenden Teams entfernt, bevor das werfende Team den ersten Wurfstock in dieser Runde wirft. Stehen zwei Kubbs auf gleicher Höhe (z. B. Basiskubbs), so steht es dem verteidigenden Team frei zu wählen, welcher der beiden Kubbs aus dem Spiel genommen wird.

Kubbtour Masters

Qualifikation

Das Masters ist das finale Turnier der Kubbtour, bei welchem die besten 16 Teams der aktuellen Saison-Rangliste (Champions Race) unter folgenden Bedingungen antreten dürfen:

- Ein Team (unter demselben Namen) muss mindestens an drei Turnieren Punkte geholt haben, um am Masters zugelassen zu werden.
- Es zählen nur die 9 besten Resultate (nach Punkten) der laufenden Saison plus das letztjährige Masters. Sobald ein Team mehr als 9 Turniere gespielt hat, verbleiben lediglich die besten 9 in der Wertung, die schlechten Klassierungen fallen weg. Diese Streichresultate sind in der Detailansicht der Kubbtour-Tabelle sichtbar, zählen aber nicht zum Punktetotal. Auf den Medallenspiegel haben Streichresultate keine Auswirkung.

Turniermodus

Grundlage für den Masters Modus bildet das Schweizer System.

Die Paarungen der ersten Runde werden nach der aktuellen Kubbtour-Rangliste gesetzt. Es spielt 1. gegen 16.; 2. gegen 15.; 3. gegen 14.; 4. gegen 13.; etc.

Ab der zweiten Runde wird eine Rangliste nach Punkten ermittelt, wobei punktgleiche Teams anhand der Startrangliste (= Kubbtour-Rangliste) sortiert werden.

Es spielt immer 1. gegen 2.; 3. gegen 4.; usw. Ausser diese Paarung hat es zuvor schon einmal gegeben, dann wird gegen den Nächst Besseren gespielt (z.B.: 1. gegen 3.; 2. gegen 4.; 5. gegen 6.; usw.).

Alle Teams spielen 5 Runden. Jede Runde wird auf Best of 5 gespielt, endet aber nach maximal einer Stunde. Je deutlicher das Resultat, desto mehr Punkte können gewonnen werden. Das genaue Punktesystem befindet sich weiter unten.

Nach den 5 Runden qualifizieren sich die besten 4 Teams für die Halbfinals. Bei Punktgleichheit wird zum Ermitteln der vier Halbfinalisten nicht mehr nach der Kubbtour-Rangliste sortiert, sondern es wird ein Shoot-Out (8+2) gespielt. Jedes punktgleiche Team setzt 8 Feldkubbs und bekommt 2 Basiskubbs auf der gegnerischen Seite. Wer nach einer Runde (6 Wurfstäbe) mehr Kubbs getroffen, resp. mit weniger Schüssen einen Finisseur geschafft hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird ein weiteres Shoot-Out gespielt, wobei beim Einwerfen rotiert werden muss.

Halbfinalpaarungen: Das bestplatzierte Team darf sich den Gegner aussuchen, muss aber wenn möglich einen Gegner wählen, gegen den sie in den Vorrunden noch nicht gespielt haben. Falls gegen alle Gegner schon gespielt wurde, darf frei gewählt werden. Die Halbfinals, das kleine Finale und das Finale werden auf Best of 5 ohne Zeitbeschränkung gespielt.

Die fünf Spielrunden

- Anspielregel 2-4-6
- Es wird auf maximal Best of 5 gespielt.
- Die Rundenzeit ist auf 1h begrenzt. Das Tie-Break beginnt nach 50 min.
- Es gilt das Resultat welches nach Ablauf der Zeit steht. Das heisst Unentschieden sind auch möglich. Mit Beginn des Tie-Break wird noch der laufende Satz zu Ende gespielt, aber kein neuer Satz mehr begonnen.
- Folgende Resultate sind möglich: 1:0; 2:0; 3:0; 2:1; 3:1; 3:2; 1:1; 2:2

Zeitablauf

09:30	Begrüssung
10:00	1. Runde (Best of 5, Tiebreak nach 50min)
11:00	2. Runde (Best of 5, Tiebreak nach 50min)
12:00	1h Mittagspause
13:00	3. Runde (Best of 5, Tiebreak nach 50min)
14:00	4. Runde (Best of 5, Tiebreak nach 50min)
15:00	5. Runde (Best of 5, Tiebreak nach 50min)
16:00	Halbfinals (Best of 5, ohne Zeitbeschränkung)
ca. 17:30	Final (Best of 5, ohne Zeitbeschränkung)
ca. 19:00	Siegerehrung und Award-Vergaben

Punktesystem (Satzdifferenz)

Sieg (+3)	3.0
Sieg (+2)	2.6
Sieg (+1)	2.2
Unentschieden (2:2)	1.2
Unentschieden (1:1)	1.0
Niederlage (-1)	0.4
Niederlage (-2)	0.2
Niederlage (-3)	0.0

Kubbtour-Punktevergabe

1. = 150	2. = 75	3. = 50	4. = 38	5. = 26	6. = 22
7. = 18	8. = 15	9. = 13	10. = 12	11. = 11	12. = 10
13. = 9	14. = 8	15. = 7	16. = 6		
Finisseur:	1. = 5	2. = 3	3. = 2	4. = 1	