

Regelwerk für die 4. Jenaer Paradies-Open
26.05.2018
ab 10 Uhr

Das Spielfeld

Es wird auf einem 5x8m großen Feld gespielt. Die beiden 5m-Kanten werden als Grundlinie/Basislinie, die beiden 8m-Kanten als Seitenlinie bezeichnet. Die sogenannten Basiskubbs werden zu Spielbeginn auf den Grundlinien platziert zu je 5 auf jeder Seite. Die Anordnung kann frei gewählt werden, wobei der Abstand zu Eck-Begrenzungsstäben mindestens eine Wurfstocklänge betragen muss. Sollte ein eigener Basiskubb beim Werfen stören, darf er an einer der kurzen Kanten langgeklappt werden, um danach wieder sauber aufgerichtet zu werden. Ein Entfernen der Begrenzungsstöcke ist temporär erlaubt. Der König ist in der Mitte des Spielfeldes zu platzieren.

Spielablauf

Das Anwerfen

Zu Beginn des Spiels wirft je ein Auserwählter der zwei gegnerischen Parteien ein Wurfholz möglichst gleichzeitig von der Grundlinie aus Richtung König, um es so nahe wie möglich an selbigem zu platzieren. Wird der König dabei (als erstes) zu Fall gebracht, verliert man das Anwerfen. Der Gewinner darf entweder über die Seite oder das Anspiel entscheiden. Dem Verlierer des Anwerfens obliegt die Entscheidung über das Übriggebliebene.

Das Werfen der Wurfhölzer

Es zählen nur saubere Unterarmwürfe von unten, von-oben-Werfen oder geschleuderte Würfe sind verboten und werden nicht wiederholt. Dabei umgeworfene Kubbs werden an ihrer ursprünglichen Stelle (sofern möglich) wieder aufgestellt. Stäbe dürfen in der Luft rotieren. Der horizontale Neigungswinkel in Flugrichtung darf höchstens 20 Grad beim Auftreffen des Stabes auf den Boden betragen, ansonsten zählt der Wurf als geschleudert. Sollte jemand systematisch schrägwerfen, so kann er bzw. das gesamte Team durch den Veranstalter vom Turnier ausgeschlossen werden. Ein aus Versehen aus der Hand gefallener Stab zählt nicht als Wurf.

Wurflinien dürfen erst Übertreten werden, wenn der Wurfstab zum Liegen gekommen ist. Ein Übertreten der verlängerten Seitenlinien nach außen ist nicht gestattet.

Die Wurfhölzer müssen möglichst gleichmäßig auf die Teammitglieder aufgeteilt werden. Die Wurf-Reihenfolge ist frei wählbar. Es darf nie mehr als ein Stab gleichzeitig geworfen werden.

Es wird mit der Basel-3-Regel gespielt. Das bedeutet, dass das startende Team mit 3 Wurfhölzern beginnt und dannach immer mit 6 Wurfhölzern geworfen wird.

weiterer Spielverlauf

Kubb ist ein rundenbasiertes Spiel. Die zwei gegnerischen Mannschaften werfen abwechselnd nacheinander im einem Wurfrundensystem, bis ein Sieger auserkoren ist.

Geworfen wird grundsätzlich von der Grundlinie. Dabei versucht man am Anfang die Basiskubbs mit den Wurfhölzern umzuwerfen. Gelingt dies einem Team, so muss das andere in der darauf folgenden Runde diese umgefallenen Kubbs in die gegnerische Spielfeldhälfte werfen (dieser Vorgang nennt sich „Kubbs setzen“) und danach zuerst alle diese sogenannten Feldkubbs umwerfen. Erst danach darf wieder auf die Basiskubbs geworfen werden und sie zählen im Falle eines Treffers als gefallen. Nun ist die andere Mannschaft wieder dran und verfährt nach dem gleichen Schema: Kubbs einwerfen, Feldkubbs umwerfen, auf Basiskubbs werfen. Sollte es einem Team gelingen, alle Feldkubbs plus alle 5 Basiskubbs gefällt zu haben, darf es auf den König werfen. Dieser Wurf erfolgt als goldener Königswurf, das heißt, dass pro Runde nur einmal auf den König geworfen werden darf. Trifft man ihn nicht, gehen womöglich verbliebene Wurfhölzer an den Gegner. Fällt der König dabei um, hat man das Spiel gewonnen. Fällt der König jedoch während des Spiels, wenn noch nicht alle Kubbs des Gegners gefällt worden sind, um, so gewinnt das andere Team.

Besonderheit: Sollte es einem Team nicht gelingen, in einer Runde alle gegnerischen Feldkubbs zu fällen, so darf dieses in der nächsten Wurfrunde bis zu dem Kubb aufrücken (die Wurflinie verschiebt sich bis zu dem Kubb), welcher sich in senkrechtem Abstand am nächsten zur Königslinie befindet. Das Setzen und der Königswurf erfolgt jedoch immer von der Grundlinie.

Das Setzen der Kubbs

Es ist prinzipiell egal, mit welcher Technik die Kubbs gesetzt/ingeworfen werden. Zuerst wirft man alle Kubbs nacheinander ein erstes Mal. Alle Kubbs, die nach dieser ersten Runde im Aus liegen, müssen noch einmal geworfen werden. Bleiben nach der zweiten Runde Kubbs außerhalb des Spielfeldes liegen (auch wenn sie nach der ersten Wurfrunde schon gültig drin lagen), werden sie zum sogenannten „Stroofkubb“. (Patent beim 1. Häger-Club Schindhard e.V.) Ein Stroofkubb darf nun von der gegnerischen Mannschaft von der gleichen Seite in ihr Feld geworfen werden. Bleibt er im Halbfeld liegen, ist er gültig. Sollte er im Aus landen, darf das andere Team wieder werfen, jedoch auch wieder nur einmal. Dieses Schema mit jeweils einem Wurf wiederholt sich solange, bis der Stroofkubb im Feld liegen bleibt. Kubbs dürfen aus oder ins Feld gestoßen werden oder auch außerhalb aufkommen und dann ins Feld hineinhüpfen/-rollen.

Der Einwerfer hat in jeder Runde zu wechseln, bis jeder Mitspieler einmal dran war. Danach wird sich in der gleichen Reihenfolge immer wieder abgewechselt. (→ rotierendes Setzen)

Das Aufstellen der Kubbs

Sind alle Kubbs gesetzt worden, müssen sie aufgerichtet/geklappt werden. Dies erfolgt an einem der zwei kurzen Kanten ganz sauber. Die Kubbs dürfen nicht angehoben, festgeklopft oder gedreht werden, nur festgedrückt oder mit Gras oder ähnlichem so befestigt, dass sie aufrecht stehen! Kann

ein Kubb nur in eine Richtung geklappt werden, sodass er im Feld liegt, so muss dies so erfolgen. Ein Kubb zählt als im Feld gültig, wenn er nach dem Aufklappen zu mindestens 50% der Grundfläche im Feld steht. Wenn sich zwei Grundflächen von aufklappenden Kubbs überschneiden, so wird erst ein Kubb aufgeklappt und der zweite danach an diesen aufgerichteten Kubb, sodass diese sich berühren. Liegt ein Kubb nach dem Setzen nur auf einer langen Kante, so kann das aufklappende Team frei entscheiden, auf welche der zwei langen Flächen sie ihn klappen möchte, um ihn danach aufzurichten. Steht ein Kubb schon aufrecht nach dem Setzen, wird er so stehen gelassen. Lehnt ein Kubb nach dem Setzen an einem anderen, sodass nur eine kurze Kante den Boden berührt, darf er auf die lange Fläche hingeklappt werden, um dann in eine der beiden Richtungen aufgeklappt zu werden. Landen Kubbs übereinander, so werden die zwei Kanten zum Aufklappen senkrecht nach unten projiziert.

Man muss sich vor dem Aufklappen entscheiden, in welche der beiden möglichen Richtungen man klappt. Ein Kubb darf nur einmal angefasst und dann sauber aufgeklappt werden. Ein nochmaliges Hinlegen und in-die-andere-Richtung-Klappen ist verboten.

Fällt beim Einwerfen ein schon stehender Kubb um, so wird er nach obigem Schema normal wieder aufgeklappt. Vom Gegner eingeworfene Stroofkubbs müssen mindestens eine Wurfstocklänge vom König entfernt aufgestellt werden.

Regelzusätze

- Ein Kubb zählt als Gefallen, wenn er spätestens 10 Sekunden nach gegnerischem Wurf umgefallen ist. Ein nicht gefallener oder schief stehender Kubb darf nach der Runde wieder gerade aufgestellt werden
- Kubbs, die durch Wind bzw. höhere Gewalt umgefallen sind, werden wieder aufgerichtet
- Umgefallene und sich durch einen „Purzelbaum“ wieder aufgerichtete Kubbs zählen als gefallen
- Sollten Kubbs nur noch durch Spielelemente gestützt werden, zählen sie als gefallen (Überprüfung während der Wurfrunde erlaubt)
- Fällt beim Abwerfen der Feldkubbs ein Basiskubb zu früh um, zählt dieser nicht als gefallen und wird sofort wieder aufgerichtet
- Fallen durch einen glücklichen Umstand zwei Basiskubbs auf einmal, so gelten beide als gefallen

Tie-Break

Ist das Spiel nach X Minuten nicht beendet, kommt es zum Tie-Break. Dabei wird abwechselnd der am nächsten zur Grundlinie befindliche Kubb (vor dem Werfen der Wurfhölzer) aus dem Spiel gänzlich entfernt. Begonnen wird diese „Ausräumaktion“ bei dem Team, das begonnen hat, zu werfen. Befinden sich zwei Kubbs am nächsten zur Basislinie, so obliegt die Entscheidung darüber, welcher aus dem Spiel entfernt wird, dem Team, dem diese Kubbs gehören.