

Kubb Turnier Thun

www.kubb-thun.ch

😊
NICHT VERGESSEN:
Der Spass am Spiel
und das gesellige
Miteinander stehen im
Vordergrund!

UNSERE

SPIELREGELN/

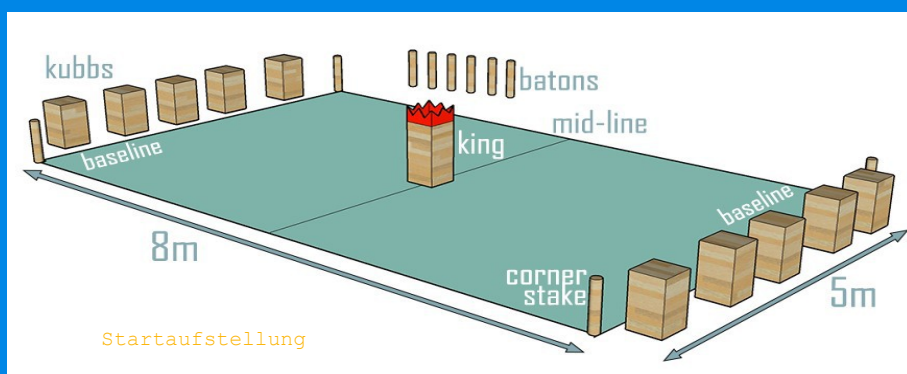
Spielfeldgrösse:

Abmessung 8 x 5 Meter

Material:

10 Holzklötze ("Kubbs"), 1 König, 6 Wurfhölzer und Spielfeldbegrenzungen

Alle für das Turnier benötigten Spielsets werden von den Organisator*innen zur Verfügung gestellt.



Teams:

Ein Team besteht aus 2-6 Personen ab 6 Jahren.

Ziel des Spiels:

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

Schiedsrichter:

Gibt es nicht. Wir setzen auf Fairplay, und darauf, dass die Teams allfällige Fragen oder Spezial-situationen unter sich lösen können. Bei Bedarf stehen Ansprechpersonen ("Spielbegleiter*innen") zur Verfügung.

Turniermodus und Ablauf:

Gespielt wird ab 13 Uhr in der **Gruppenphase** und ab 15:30 Uhr im **K.O.-Modus**. Die Gruppen werden von uns vorab eingeteilt. Jedes Team spielt im Minimum 2 Spiele. Die Finalpartie ist auf 18:10 Uhr angesetzt.

Alle Details zum Turnier sowie der genaue Spielplan werden den angemeldeten Teams bis spätestens zwei Wochen vor dem Anlass per Mail zugestellt.

Spieldauer:

Ein Spiel dauert **20 Minuten** und geht danach in ein Tie-Break (siehe S.3 "Tie-Break") über, um die Spieldauer abzukürzen. Spätestens nach insgesamt **40 Minuten** ist Spielabbruch. Das Team, welches zu diesem Zeitpunkt besser da steht (siehe auch S.4 "Punktwertung"), gewinnt.

Anspiel:

Das Team, welches sein Wurfholz näher an den König werfen konnte, ohne dass dieser umfällt, darf beginnen. Fällt der König um, hat das andere Team das Anspielrecht.



Würfe:

- ↳ Pro Spielzug gibt es jeweils pro Team 6 Wurfhölzer. Diese müssen von unten nach oben geworfen werden. Helikopterwürfe (rotierende Würfe) sind verboten.
- ↳ Wer vom Team wann wirft, darf selbst entscheiden werden. Wir bitten aber um eine möglichst ausgeglichene, faire Aufteilung.
- ↳ Jedes Team wirft von seiner Grundlinie aus ("**Basislinie**"). Diese entspricht der Kurzseite des Spielfeldes. Stehen jedoch noch Feldkubbs des gegnerischen Teams in der eigenen Hälfte, verschiebt sich die Wurflinie, und es darf bis zu dem Kubb, der am weitesten entfernt von der eigenen Basislinie ist, vorgerückt werden.
- ↳ Personen mit Handicaps und Kinder unter 8 Jahren dürfen bis zu einer zusätzlichen Linie ("**Bonuslinie**") vorrücken.

Kubbs:

- ↳ Die Kubbs, welche auf der Basislinie stehen, werden "**Basiskubbs**" genannt. Basiskubbs, welche umgeworfen werden und beim nächsten Durchgang wieder ins Spiel kommen, werden ab da "**Feldkubbs**" genannt.
- ↳ Alle Feldkubbs müssen zuerst getroffen werden, bevor hinten auf die Basiskubbs geworfen werden darf. Fällt ein Basiskubb um, obwohl noch Feldkubbs im eigenen Feld sind, muss er wieder aufgestellt werden.
- ↳ Umgefallene Kubbs müssen immer von der Basislinie in die gegnerische Hälfte eingeworfen werden. Der eingeworfene Kubb muss vom gegnerischen Team über eine Ecke aufgestellt werden. Er darf nicht hochgehoben werden.
- ↳ Wenn ein eingeworfener Feldkubb einen anderen eingeworfenen Kubb oder auch ein noch stehender Feldkubb berührt hat, dürfen diese aufeinander gestellt werden.
- ↳ Landet ein Kubb beim Einwurf ausserhalb des Feldes, darf er nochmals eingeworfen werden. Landet er wieder nicht im Spielfeld, darf das gegnerische Team ihn platzieren. Es muss jedoch mindestens eine Wurfstocklänge Abstand zum König eingehalten werden.
- ↳ Bis zum Tie-Break werden keine Kubbs aus dem Spielfeld entfernt.

Tie-Break:

Wenn nach 20 Min. Spielzeit noch kein Team gewonnen hat, beendet das Team, das gerade am Zug ist, noch seine angefangene Wurfrunde. Danach geht es in den Tie-Break-Modus über. Ab jetzt nimmt das gegnerische Team jedes Mal bevor das andere den ersten Wurfstock einer neuen Runde werfen darf, einen Kubb aus seinem eigenen Feld weg. Er wird ganz aus dem Spiel genommen. Beim zu entfernenden Kubb muss es sich um den Hintersten von allen handeln. Stehen zwei Kubbs auf gleicher Höhe (z. B. Basiskubbs), so steht es dem gegnerischen Team frei zu wählen, welcher der beiden Kubbs aus dem Spiel genommen wird.



Spielende:

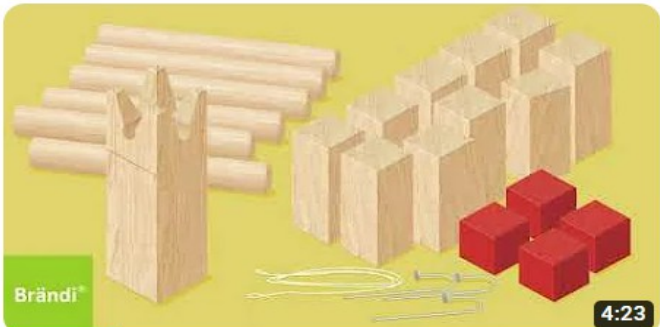
- ↳ Hat ein Team alle gegnerischen Feld- und Basis-kubbs getroffen, darf auf den König geworfen werden. Das Team, welches zuerst den König stürzt, gewinnt.
- ↳ Der Königswurf wird immer von der Grundlinie und rückwärts durch die Beine geworfen.
- ↳ Achtung: Wirft jemand zu einem früheren Zeitpunkt im Spiel den König aus Versehen um, ist das Spiel sofort beendet, und es gewinnt automatisch das andere Team.
- ↳ Ist die Spielzeit von 40 Min. um, wird die aktuelle Wurfrunde noch zu Ende gespielt.

Punktewertung:

- ↳ Teams, die gewinnen während der Regelspielzeit von 20 Min., erhalten **5 Punkte**; Teams, die nach Tie-Break gewinnen **3 Punkte**.
- ↳ Konnte das Spiel nicht zu Ende gespielt werden, entscheidet die Anzahl der sich noch im Spiel befindlichen Kubbs. Je mehr Basiskubbs ein Team hat, desto besser. Je weniger Feldkubbs noch in der gegnerischen Hälfte zu treffen sind, desto besser.
- ↳ Sollte während der Gruppenphase Punktegleichstand zwischen zwei Teams herrschen, entscheidet das Resultat des Spiels, in dem sie sich gegenüber standen.
- ↳ Gibt es in der K.O.-Phase oder am Schluss der Gruppenphase ein Patt (alle Teams 3 Punkte), wird die Ausgangssituation mit 5 Kubbs an der Basis noch einmal aufgestellt und die Teams werfen ihre 6 Stöcke von der Basislinie aus. Das Team, das mehr Kubbs getroffen hat, gewinnt. Ist es immer noch ausgeglichen, entscheidet es sich an dem Kubb, der durch den Treffer am weitesten hinter die gegnerische Basislinie geschubst wurde.

Erklärvideo:

Wir empfehlen das Video von Brändi Kubb auf YouTube.



The screenshot shows a YouTube video player interface. The video title is 'Brändi Kubb Master / Junior' with 2485 views and posted 2 years ago. The channel is 'Brändi Produkte'. The video thumbnail displays various wooden kubb pieces, including a king, field kubs, and base kubs, along with a red king. A 'Brändi' logo is in the bottom left of the thumbnail, and a '4:23' duration indicator is in the bottom right.

Brändi Kubb Master / Junior
2485 Aufrufe • vor 2 Jahren

Brändi Produkte

Brändi®

4:23