



St. Sebastianus - Junggesellen - Bruderschaft Niederdollendorf am Rhein gegründet 1672 e.V.

Regelwerk Benefiz-Kubbtturnier

Fairplay

Fairplay ist ein wesentlicher Teil des Kubbsports und spiegelt den zentralen Gedanken der Benefizveranstaltung wider. Dieses Regelwerk dient dem Zweck die Grundregeln verständlich zu erklären. Dennoch wird es immer wieder zu unklaren Spielsituationen kommen. Es liegt in der Verantwortung der beiden Teams sich zusammen mit dem Schiedsrichter auf einen gemeinsamen Konsens zu einigen. Bei aggressivem oder unpassendem Verhalten kann die Turnierleitung jederzeit einzelne Spieler oder sogar ganze Mannschaften des Turniers verweisen.

Das Spielfeld

Die Spielfeldgröße beträgt 4m x 8m. Jedes Team stellt seine fünf Basiskubbs auf seine Grundlinie. Die Basiskubbs dürfen nicht mit starker Gewalt in den Boden geschlagen werden. Der König wird durch den Schiedsrichter in der Mitte des Spielfelds platziert. Pro Spielzug stehen den Teams 6 Wurfstäbe zur Verfügung, um die gegnerischen Kubbs zu treffen.

Die Teams

Ein Team besteht aus mindestens zwei und maximal aus sechs Spielern. Welcher Spieler eines Teams wie viele Wurfstäbe wirft, darf jedes Team für sich entscheiden.

Spielverlauf

Beginn

Zunächst wird ausgespielt, welches Team anfangen darf. Dafür werfen beide Teams je einen Wurfstock in die Richtung des Königs. Welches Team näher am König landet, darf anfangen. Bei Uneinigkeit entscheidet im Zweifel der Schiedsrichter. Wird der König umgeworfen, beginnt das gegnerische Team.

Angriff

Team A versucht nun die Basiskubbs von Team B umzuwerfen. Beim Abwurf darf die Grundlinie mit dem Fuß nicht übertreten werden. Beim Wurf sind nur Unterarmwürfe und vertikale Rotationen des Wurfstocks erlaubt. Waagerechte Rotationen („Helikopterwürfe“) sind ungültig. Im Zweifel entscheidet der Schiedsrichter über die Gültigkeit eines Wurfs. Pro Wurfstab dürfen auch mehrere Basiskubbs getroffen werden.

Die Spieler sind angehalten die Wurfstäbe zügig zu werfen. Bei absichtlichem Verzögern bzw. „Zeitspiel“ kann der Schiedsrichter den Angriff abbrechen und das gegnerische Team erhält alle Wurfstäbe.

Der König darf zunächst nicht getroffen werden. Fällt der König dennoch, verliert das aktive Team sofort. Sollte ein Basiskubb aufgrund von eigenverschulden versehentlich umgestoßen werden, so gilt dieser Basiskubb automatisch als gefallen und wird nicht wieder aufgestellt.

Feldkubbs

Team B hat nun maximal drei Versuche die gefallen Basiskubbs in die gegnerische Hälfte zu werfen. Der Feldkubb wird an der Stelle, wo er liegengeblieben ist, aufgestellt. Landet der Kubb außerhalb des Spielfeldes oder trifft einen gegnerischen Basiskubb muss der Wurf wiederholt werden und alle ungültig getroffenen Kubbs werden wieder aufgestellt. Anders ist dies bei bereits vorhandenen Feldkubbs des Teams. Wird einer der Feldkubbs getroffen, dürfen die Kubbs aufeinandergestellt werden.

Schafft Team B nicht innerhalb der drei Versuche einen getroffenen Basiskubbs ordnungsgemäß aufzustellen, darf Team A selbst bestimmen, wo der Feldkubb aufgestellt werden soll. Ein Abstand von einer Wurfstocklänge zum König, zu Basis bzw. Feldkubbs und der Feldbegrenzung ist einzuhalten.

Diese Feldkubbs müssen nun zuerst abgeworfen werden. Dabei ist es möglich mit einem Wurfstab mehrere Feldkubbs umzuwerfen. Wird ein Basiskubb getroffen, obwohl am Ende des Spielzugs noch ein Feldkubb steht bzw. abgeworfen werden muss, werden die gefallen Basiskubbs wieder aufgestellt. Wenn alle Feldkubbs getroffen wurden, dürfen die Basiskubbs wieder anvisiert und getroffen werden.

Strafwurfregel

Schafft es Team B nicht innerhalb der sechs Versuche alle Feldkubbs zu treffen, so darf Team A bis zum vordersten Feldkubb vorgehen und ab dort werfen. Dabei darf man sich auch entlang einer gedachten horizontalen Linie bewegen.

Spielende

Wurden alle Basiskubbs getroffen, kann das Spiel durch einen Königstreffer vorzeitig gewonnen werden. Die Würfe auf den König erfolgen immer von der Grundline aus, unabhängig davon, ob ein Feldkubb die Strafwurfregel aktiviert.

Ein Spiel dauert maximal 15 Minuten. Schafft es kein Team innerhalb dieser Zeit das Spiel zu gewinnen, gewinnt das Team, welches mehr Basiskubbs getroffen hat (Feldkubbs werden hierbei nicht berücksichtigt). Haben beide Teams gleichviele Basiskubbs getroffen, so endet das Spiel unentschieden.

Punkteverteilung

Beide Teams erhalten nach Spielende wie folgt Punkte:

Sieg (durch Königstreffer)	3 Punkte
Sieg (aufgrund Kubbs)	2 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkte
Niederlage (Königstreffer)	-1 Punkt

Zudem wird die Anzahl an getroffenen Kubbs festgehalten. Der König hat dabei den Wert eines Kubbs.