

Frankenkubb 2022 – Die REGELN



Spielbeginn

- Vor dem Spiel wird sich an der Mittellinie per Handschlag begrüßt.
- Königswerten um den Anwurf. Es wirft je einen Spieler/Team ein Wurfholz von der Grundlinie so nah wie möglich an den König. **Es beginnt das Team dessen Holz näher zum König liegt.** Der König darf berührt werden, kommt er aber zu Fall, beginnt das gegnerische Team.
- Die erste Runde wird mit zwei Wurfhölzern begonnen. Darauf folgen vier Wurfversuche des gegnerischen Teams und erst dann wird mit allen 6 Hölzern geworfen.
- **Die Wurfhölzer müssen pro Runde möglichst gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt werden. Es dürfen nicht alle Wurfhölzer von nur einem Spieler geworfen werden!**

Das Einwerfen der gefallen Kubbs

- Nach jeder Runde sammelt der Gegner die Wurfhölzer und gefallen Kubbs ein.
- **Ein Kubb gilt als gefallen, sobald er einmal auf der Seite gelegen hat.**
- Die gefallen Kubbs müssen ins gegnerische Feld eingeworfen werden. Dabei gilt: Die Linie gehört zum Feld. Die Kubbs müssen so wieder aufgestellt werden, dass diese komplett im Feld, bzw. auf der Linie stehen. Ist dies nicht möglich, hat der Kubb das Feld verfehlt.
- Jeder verfehlt Kubb darf nochmal eingeworfen werden. Verfehlt man beim zweiten Versuch erneut, wird dieser Kubb vom Gegner ins eigene Feld geworfen. Es muss von der Grundlinie des Gegners geworfen werden und es darf nicht dichter als eine Wurfholzlänge zum König oder der Spielfeldbegrenzung aufgestellt werden.
- Generell gilt: alle Feldkubbs bleiben bei jeder weiteren Runde im Spiel und werden nicht herausgenommen.
- Beim Einwerfen der Kubbs muss pro Spielrunde abgewechselt werden, sodass alle Spieler eines Teams abwechselnd einwerfen, unabhängig der Anzahl der Teammitglieder.
- Wird ein nicht geräumter Kubb aus einer vorherigen Runde beim Einwerfen aus dem Feld geschossen, so darf dieser einmalig eingeworfen werden.

Das Aufstellen der eingeworfenen Kubbs

- Sind alle Kubbs im Feld müssen diese aufgestellt werden. Hierbei dürfen die Kubbs in wahlfreier Richtung über die Kante aufgeklappt werden. Die Kubbs dürfen nicht über eine Ecke gedreht aufgestellt werden.
- Die aufgestellten Kubbs müssen komplett im Feld stehen (Linie gehört zum Feld!).
- Ist ein Aufstellen im Feld in keiner Richtung möglich, hat der Kubb das Feld verfehlt. (siehe „Einwerfen der Kubbs“)

Die nächste Runde

- Es müssen immer erst die Kubbs im Feld fallen. Danach darf auf die Basiskubbs geworfen werden.
- Fällt vorher ein Basiskubb muss dieser aufgestellt werden.
- Können nicht alle Kubbs im Feld geräumt werden, darf der Gegner bei seinen Wurfversuchen bis zu dem „nicht gefallen“ Kubb nach vorne gehen, welcher der Mittellinie am nächsten steht.
- Dabei muss der Spieler nicht direkt an diesem Kubb stehen, sondern kann auf einer gedachten Linie, die parallel zur Mittellinie verläuft, seinen Wurfversuch ausführen.

Kubb Spielende

- Das Team, dem es mit ihren Wurfversuchen zuerst gelingt alle Kubbs des Gegners und den König umzuwerfen, gewinnt das Spiel.
- Sollte der König vorher durch einen Wurfversuch oder Kubb zu Fall gebracht werden gilt das Spiel als verloren.
- Der Königswurf wird von der Grundlinie ausgeführt.
- Falls beim Königswurf ein Kubb im eigenen Feld getroffen werden sollte, so wird dieser an der gleichen Stelle wieder aufgestellt.

Wie werden die Wurfhölzer geworfen?

- Man steht beim Wurfversuch mit beiden Füßen hinter der eigenen Wurflinie und beide Füße sind innerhalb der seitlichen Begrenzung des Kubb-Spielfeldes.
- Die Wurfhölzer dürfen nicht von oben geworfen oder seitlich geschleudert werden.
- Es muss von unten geworfen werden.
- Das Wurfholz darf sich drehen. Allerdings nur vertikal und nicht horizontal. Ein solcher Helikopterwurf wird sofort für ungültig erklärt. Die dabei getroffenen Kubbs müssen wieder aufgestellt werden.

Generelles

- Können sich zwei Teams bei Unstimmigkeiten während des Spiels nicht einigen, so entscheidet ein Münzwurf über den weiteren Verlauf.
- Der Mittelstock darf rausgenommen werden, sollte er beim Aufstellen oder Werfen einen Kubb Spieler stören.
- Wird ein Feld-Kubb bei einem Wurf nur touchiert und fällt innerhalb von 10 Sekunden nicht, darf er von der anderen Mannschaft wieder „fest“ aufgestellt werden.
- Die Teams sind angehalten selbst auf das Zeitlimit zu achten.

Turniermodus 2022

- Alle Teams spielen in einer Gruppe, 6 Runden im sogenannten Schweizer System
- Die Paarungen in Runde 1 sind zufällig gesetzt
- In Runde 2 – 6 wird gegen den nächsten Tabellennachbarn gespielt, gegen den bisher nicht gespielt wurde
- Pro Runde wird ein Match gespielt wobei ein festes Zeitlimit von 25min eingehalten werden muss
- **Punktevergabe/Spielwertung:**
 - o Sieg per Königswurf innerhalb der Zeit: **1 zu 0**
 - o Überzahl Basiskubbs bei abgelaufener Zeit: **0,66 zu 0,33**
 - o Gleichzahl der Basiskubbs: **0,5 zu 0,5**
- Die Rangfolge in der Tabelle ergibt sich durch die pro Runde erzielten Punkte.
- Als zusätzliches Kriterium werden die erzielten Punkte der bisherigen Gegner aufsummiert.
- Nach 6 Runden spielen die Tabellenplätze 1-8 in der Finalrunde nach dem best of 3 Prinzip
- Die Tabellenplätze 9-x treten in Platzierungsspielen gegeneinander an. (Je nach Lust und Laune im best of 3 oder Einzelspiel)