



KUBB REGELN

Grundlagen:

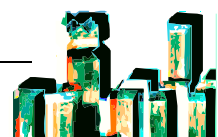
- Kubb, die umgeworfen wurden und wieder „ins Spiel gekommen“ sind, werden FELDKUBB genannt. Alle übrigen Kubb, die auf der jeweiligen Basislinie stehen, werden BASISKUBB genannt.
- Das Wurfholz darf nur mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen werden. Es soll mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen, d.h. dass horizontal rotierende Würfe (Hubschrauber- oder Schleuderwürfe) verboten sind.
- Kubbs dürfen – in der gleichen Armbewegung wie beim Wurfholz – mit der Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden.
- Die Spieler einer Mannschaft werfen nacheinander, auch wirft jeder Spieler seine zwei Wurfhölzer nacheinander.
- In einem Spielzug wirft ein Spieler alle Kubbs ein, im Spielverlauf wird der Werfer durchgewechselt.
- Jede Mannschaft besteht aus drei Spielern.

Spielbeginn:

- Je ein Mitspieler eines Teams wirft einen Wurfstock von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König.
- Die Würfe werden gleichzeitig ausgeführt.
- Es beginnt die Mannschaft, deren Wurfholz sich näher am König befindet.
- Wirft ein Spieler den König um, beginnt die Mannschaft des Gegners.

Im Spiel:

- Beide Füße müssen sich beim Werfen innerhalb der Seitenlinie (in gedachter Verlängerung) befinden.
- Wirft das gegnerische Team, steht die andere Mannschaft mindestens einen Meter hinter der eigenen Grundlinie.
- Getroffene und umgefallene Kubbs werden aufgehoben und von der Grundlinie aus in gegnerisches Feld geworfen. Einzuwerfende Kubbs werden nacheinander in das Feld der gegnerischen Mannschaft geworfen.
- Auf einer Linie liegende gebliebene Kubbs sind gültig eingeworfen, wenn sie nach dem Aufstellen mit mindestens der Hälfte ihrer Grundfläche über die Linie ragen.
- Wenn ein Kubb beim Hineinwerfen in die gegnerische Spielhälfte außerhalb des Feldes landet, darf er nochmals geworfen werden.
- Verfehlt man auch diesmal das Feld, wird dieser Kubb zum STRAFKUBB (= ungültiger Kubb), dann darf ihn die gegnerische Mannschaft von der Grundlinie aus einwerfen. Liegt der Kubb danach außerhalb des Feldes, ist das ursprünglich einwerfende Team an der Reihe.
- Wenn beim Umwerfen eines Kubbs zufällig auch ein Kubb fällt, der bereits in der gegnerischen Spielhälfte steht ist er dort wieder aufzustellen, wo er landet.
- Wenn ein umgeworfener Kubb wieder aufgestellt werden soll, ist dieser da aufzustellen wo er liegt und zwar in der Länge nach wahlfreier Richtung.





- Sollte ein Kubb, der zuvor im gegnerischen Feld stand, beim Einwerfen aus dem Feld herausgestoßen werden, darf er noch einmal eingeworfen werden. Bleibt er dabei außerhalb des gegnerischen Feldes liegen, wird er vom gegnerischen Team eingeworfen.
- Sollten sich die Kubbs beim Einwerfen berühren, werden Sie zusammengestellt zu dem am dichtesten zur Königslinie liegenden Kubb nebeneinander (sich berührend) aufgestellt
 - die geworfenen Kubbs bleiben im Spielfeld liegen und werden erst aufgestellt, wenn alle Kubb geworfen sind.
 - für eine Berührung relevant ist nur der Ausgangstein. Eine Verlängerung ist nicht möglich.
- Ein Hinlegen und erneutes Aufstellen in eine andere Richtung sowie ein Anheben oder Drehen des Kubbs ist nicht erlaubt.
- Liegt er auf einer Linie, soll er –wenn dies möglich ist–so wieder aufgestellt werden, dass er innen steht, das heißt, mindestens die halbe Grundfläche sich über der Linienmitte befinden soll.
- Beim Hineinwerfen der Feldkubbs sind zuerst alle umgefallenen Kubbs zu werfen; danach die, welche nach dem ersten Werfen „ungültig“ liegen; liegt dann noch ein Kubb ungültig, wird er zum STRAFKUBB. Man kann dabei durchaus auch andere Kubbs sowohl hinein- als auch hinausstoßen.
- Ein Kubb, der umgeworfen wurde und sich wieder aufrichtet, gilt als umgeworfen.
- Sollte ein Kubb durch „höhere Gewalt“ umfallen, wird dieser wieder aufgestellt.
- Sollte ein Basiskubb umgeworfen werden bevor alle Feldkubbs gefallen sind, ist dieser wieder aufzustellen und zählt noch immer als Basiskubb.
- Fällt der letzte Feldkubb und stößt dieser dabei auch einen Basiskubb um, ist dieser Doppeltreffer gültig, da ja der Feldkubb (als letzter) vor dem Basiskubb umgefallen ist.
- Der König darf erst vor dem Spielende umgeworfen werden; wird er jedoch zuvor von einem Wurfholz oder einem Kubb zu Fall gebracht, hat die Mannschaft verloren, die geworfen hat.
- Hat ein Team alle Feld- und Basiskubbs abgeworfen, darf es mit den restlichen Wurfhölzern den König umzuwerfen. Dies darf nur von der Basislinie aus erfolgen.
- Gelingt es dem Team nicht den König umzuwerfen, ist das andere Team dran. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft alle Kubbs in der gegnerischen Hälfte und danach den König umgeworfen hat. Diese hat dann gewonnen!
- Sollte das Spiel nach 30 Minuten nicht beendet sein, beginnt das Königswerfen. Die Teams werfen von der Grundlinie aus nacheinander mit jeweils 6 Wurfhölzern auf den König. Jeder Spieler erhält 2 Wurfhölzer. Es gewinnt das Team, welches die meisten Königsstürze verzeichnen kann. Bei einem Unentschieden wird erneut geworfen. Dabei wirft jede Mannschaft abwechselnd nur ein Wurfholz, bis ein ungleiches Ergebnis entstanden ist.
- Fällt das Spielende nach Zeitlimit in einen Spielzug, wird dieser bis zum Ende ausgeführt.

