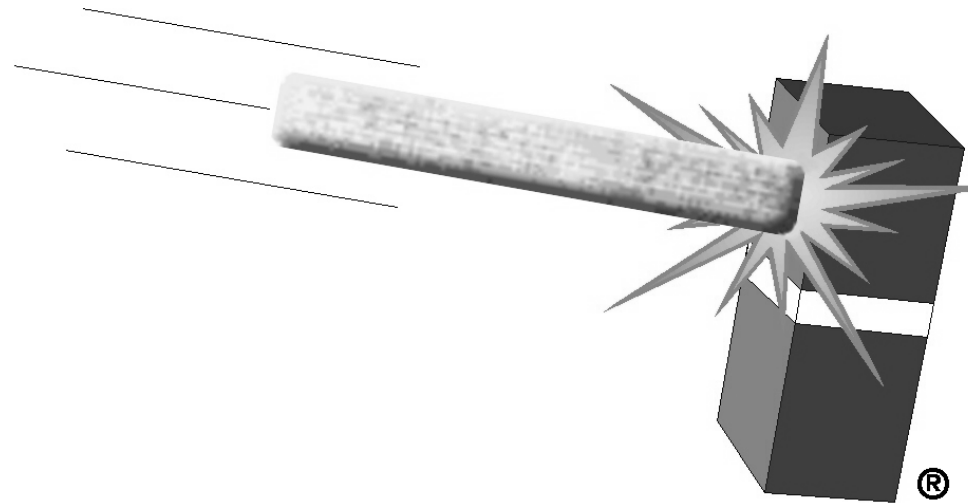


KUBB

EIN SPIEL BEI DEM ALLE MITMACHEN KÖNNEN



WM-regeln

KUBB - EIN SPIEL, DAS TRADITION HAT

Kubb ist natürlich ein altes gotländisches Spiel, das zu den Zeiten entstand, als es auf jedem Hof einen großen Holzstoß gab. Man nahm sich einfach genügend viele Holzscheite von geeigneter Größe und schwups hatte man ein Kubbspiele.

Kubb ist ein Spiel für alle, alt wie jung, stark wie schwach. Die Anzahl der Teilnehmer ist nicht so wichtig, zwischen 8 und 16 Personen ist es zweckmäßig.

Dieses Regelheft fängt mit ein paar grundlegenden Regeln an, dann folgt ein „Spiel“ mit Erklärungen als Beispiel. Um das Spiel in allen Teilen zu beherrschen ist es wichtig, vor dem ersten Wettkampf das ganze Regelheft zu studieren.

VIEL SPASS

Dieses Regelheft ist vom Wettkampfkomitee für die KUBB-WM geprüft und autorisiert worden

Internet: www.vmkubb.com

Originaltext auf schwedisch

Übersetzung: *Werner Glenk*

2003

SPIELVARIANTEN

Achtung: Werden nicht bei Weltmeisterschaften angewandt

1. Um das Spiel zu beschleunigen, kann die Spielfeldgröße auf ca. 6 Meter Länge verkürzt werden.
2. Wenn die Feldkubbs (ins Feld) geworfen werden, können diese danach aufeinander getürmt werden. Zum Beispiel hat eine Mannschaft 3 Kubbs zu werfen; der erste Kubb wird geworfen, wenn der zweite Kubb geworfen wird, sollte dieser den ersten (liegenden) Kubb treffen (berühren). Danach werden diese zwei Kubbs aufeinander gestellt. Wenn nun der dritte Kubb geworfen wird und (hoffentlich) die beiden anderen Kubbs umwirft, werden alle drei aufeinander getürmt und sollten mit den Wurfhölzern getroffen werden. Diejenigen Kubbs, die nicht getroffen wurden, sind als Einzelkubbs aufzustellen. Wird der Turm so hoch, dass er nicht mehr steht, kann man z.B. nur drei Kubbs aufeinander stellen und die übrigen daneben hinlegen.

VM I KUBB

www.vmkubb.com

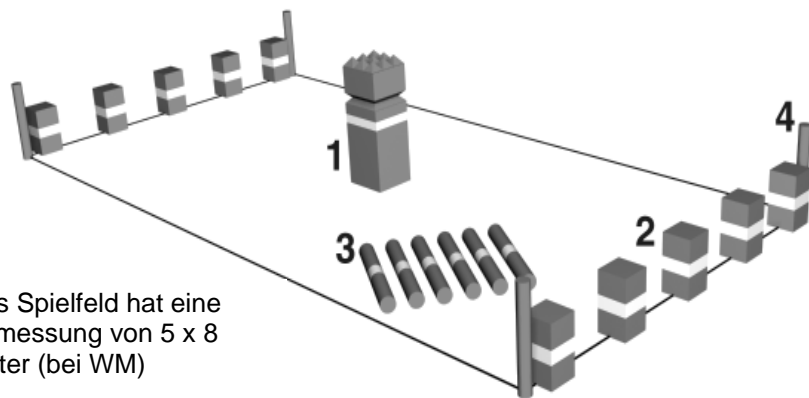
Die Weltmeisterschaft in Kubb wird von dem Sportverein Rone gymnastik och idrottsklubb veranstaltet.



RONE GYMNASTIK
OCH
IDROTTSKLUBB

© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2003
Das Kopieren diese Regeln ist strengstens untersagt.

① Zubehör und Aufbau des Kubbspieles

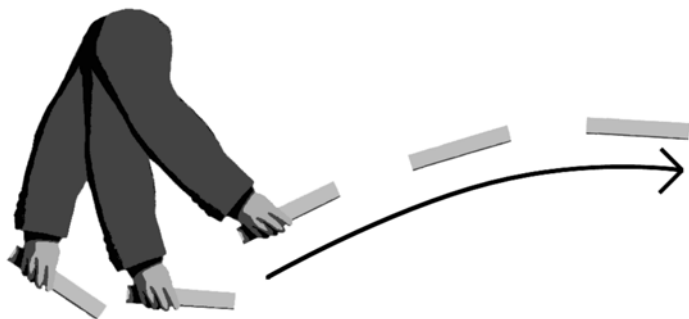


Das Spielfeld hat eine Abmessung von 5 x 8 Meter (bei WM)

- 1: König 9x9x30 cm.
- 2: Kubbs 10 St. 7x7x15 cm.
- 3: Wurfhölzer 6 St. Ø 44 m.m. Länge 30 cm.
- 4: Eckpflock 4 St.

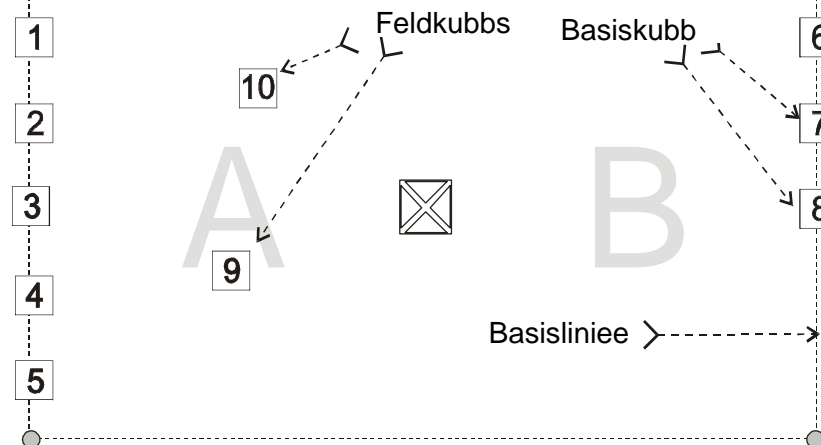
② Werfen von Wurfhölzer und Kubbs.

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 verboten sind.



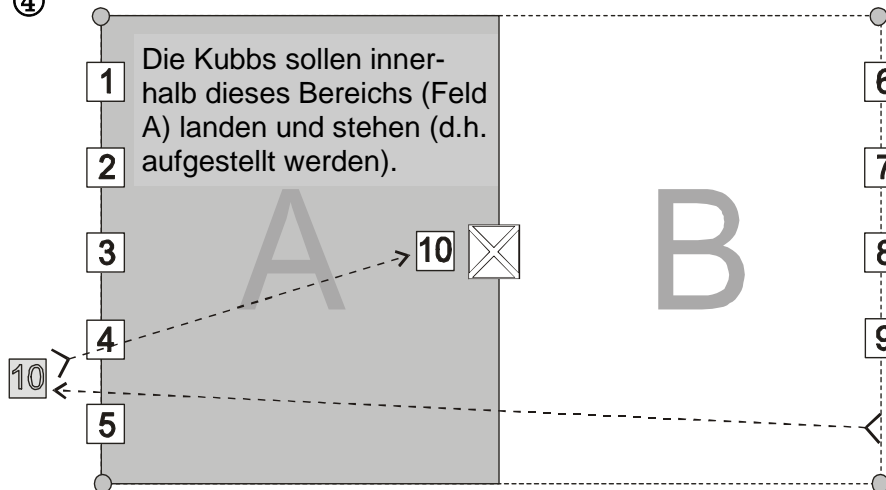
Der Kubb darf mit seiner Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden, die Armbewegung ist aber dieselbe wie beim Wurfholz.

③ Regeln für das Werfen und Aufstellen der Kubbs.



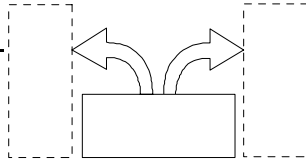
Kubbs, die umgeworfen wurden und wieder „ins Spiel gekommen“ sind, werden FELDKUBB genannt (Nr. 9 und Nr. 10 im obigen Beispiel). Alle übrigen Kubbs, die auf der jeweiligen Basislinie stehen, werden BASISKUBB genannt.

④



Wenn ein Kubb (Nr. 10) beim Hineinwerfen in die gegnerische Spielhälfte außerhalb des Feldes landet (siehe auch 5 A), darf er nochmals geworfen werden. Verfehlt man auch diesmal das Feld (A), wird dieser Kubb zum STRAFKUBB (= ungültiger Kubb), den der Gegner dort aufstellen darf wo er will, jedoch nicht näher als eine Wurfhöhlzlänge zum König oder einem Eckpflock.

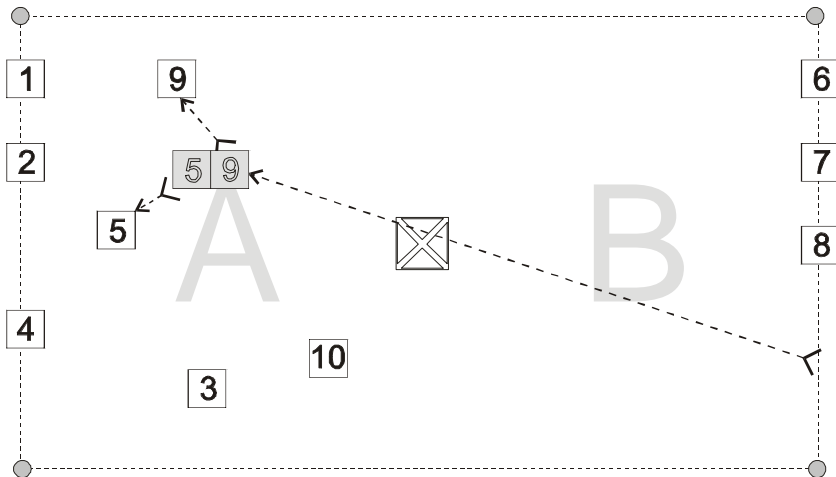
⑤



- A. Wenn ein umgeworfener Kubb wieder aufgestellt werden soll, ist dieser da aufzustellen wo er liegt und zwar in wahlfreier Richtung. 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.
- B. Ein Kubb, der umgeworfen wurde und sich wieder aufrichtet, gilt als umgeworfen.
- C. Sollte ein Basiskubb umgeworfen werden bevor alle Feldkubbs gefallen sind, ist dieser wieder aufzustellen und zählt noch immer als Basiskubb.
- D. 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, siehe auch Punkt 4.

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.

⑥

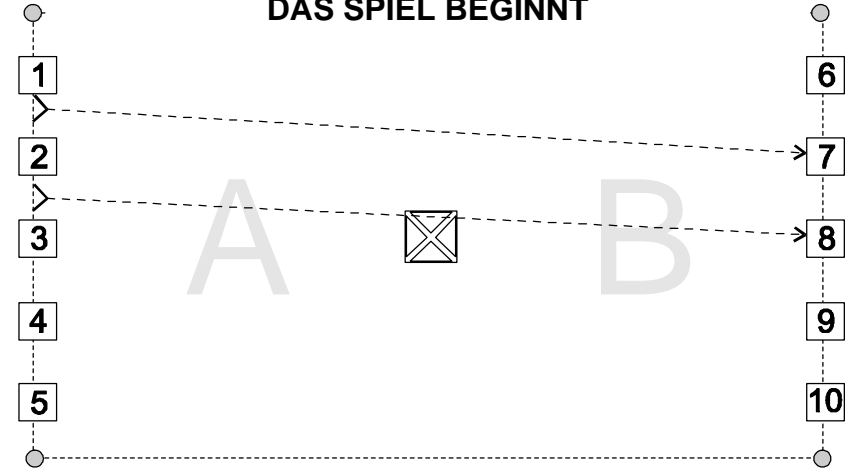


Wenn beim Umwerfen eines Kubbs (z.B. Nr. 9) zufällig auch ein Kubb fällt, der bereits in der gegnerischen Spielhälfte steht ist er dort wieder aufzustellen, wo er landet.

Achtung: Alle Kubbs müssen in den beiden Spielhälften stehen, andernfalls erfolgt eine Wiederholung, siehe Punkt 4.

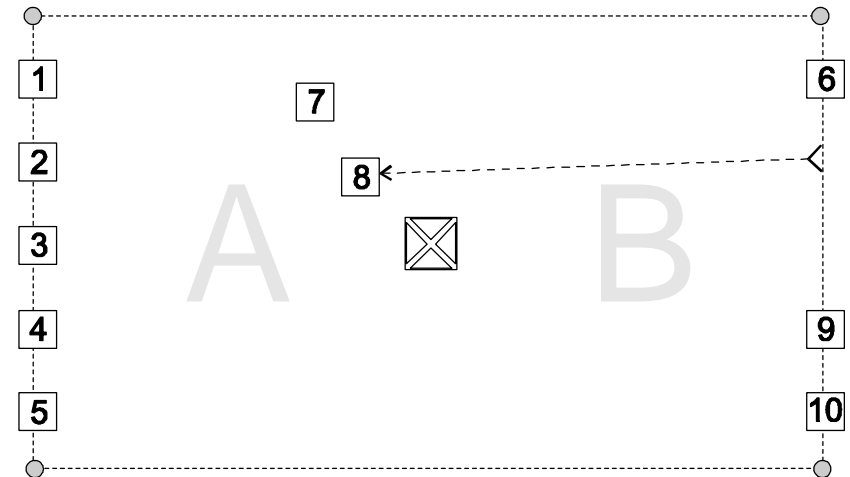
DAS SPIEL BEGINNT

⑦

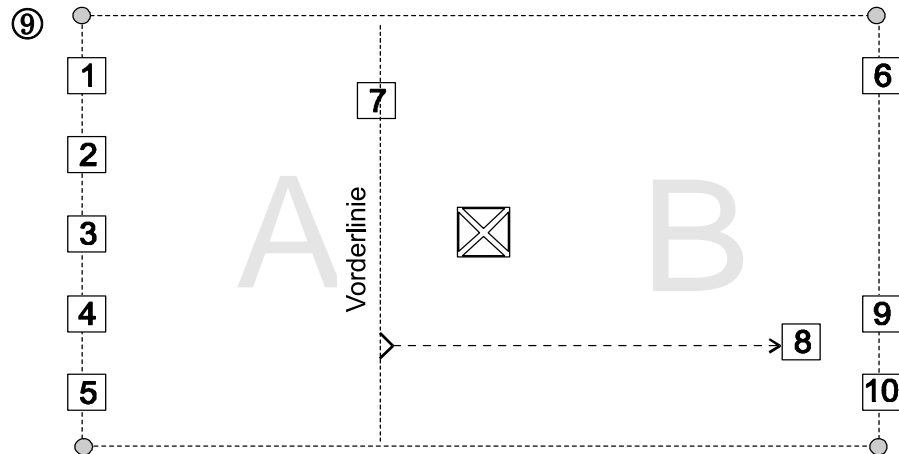


A wirft die 6 Wurfhölzer gegen die Basiskubbs von B; dabei steht man beim Werfen hinter seiner eigenen Basislinie, die beiden Füße sollen sich innerhalb der Seitenlinie (in gedachter Verlängerung) befinden. Annahme: A trifft Nr. 7 und 8, die beide umfallen.

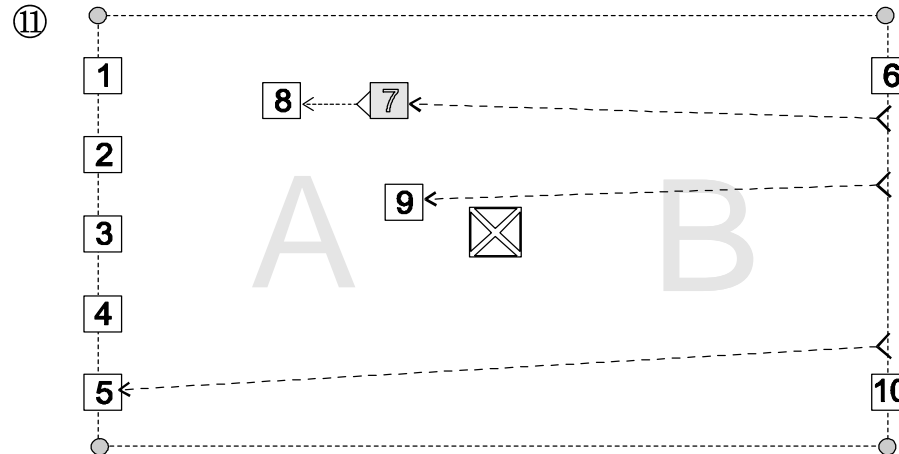
⑧



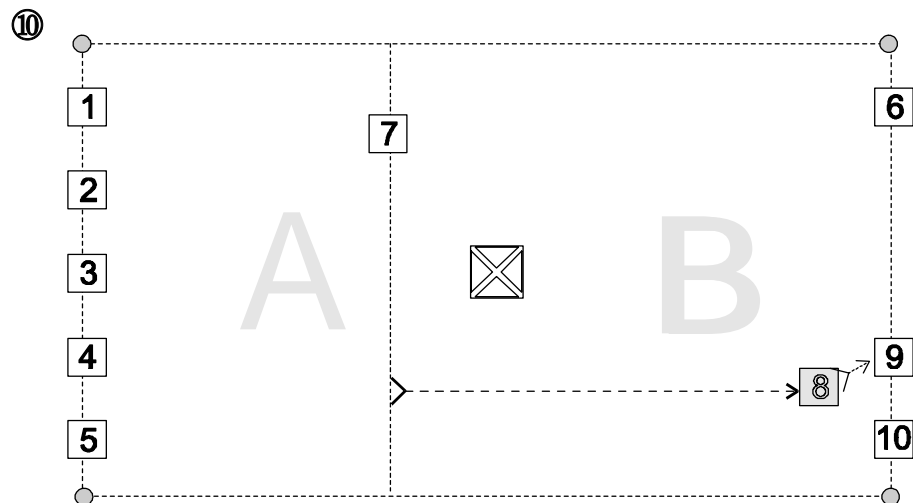
B muss nun zuerst die umgefallenen Kubbs (Nr. 7 und 8) ins Feld A werfen, siehe Punkt 3, die dann von A aufgestellt werden gemäß Punkt 4; dann muss B zuerst diese umwerfen bevor er auf die Basiskubbs von A werfen darf. Dies hat immer von der Basislinie aus zu erfolgen. Annahme: B trifft nur Nr. 8, der fällt.



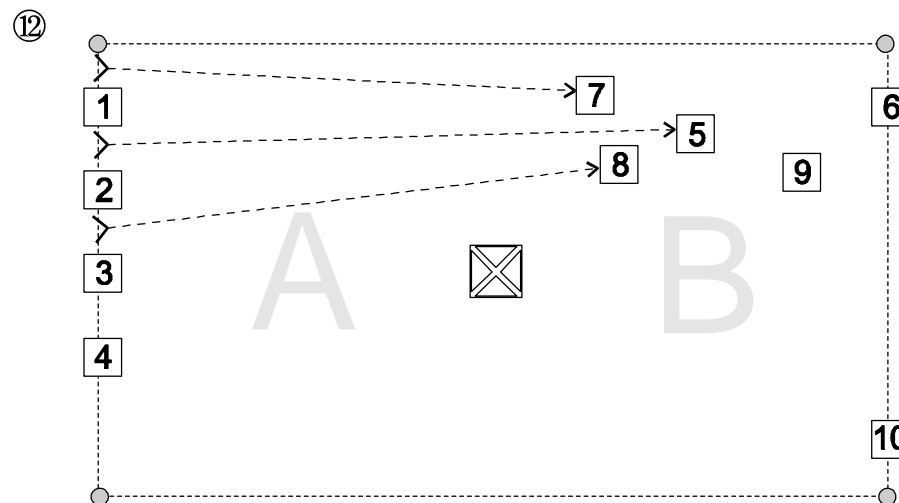
Da B einen der Feldkubbs (Nr. 7) nicht getroffen hat, darf A bis zu einer gedachten Linie auf Höhe des stehen gebliebenen Feldkubbs Nr. 7 vorgehen (sog. Vorderlinie) und von dort aus werfen. Wenn A den Kubb Nr. 8 umwirft, darf A wieder auf die Basiskubbs von B werfen.



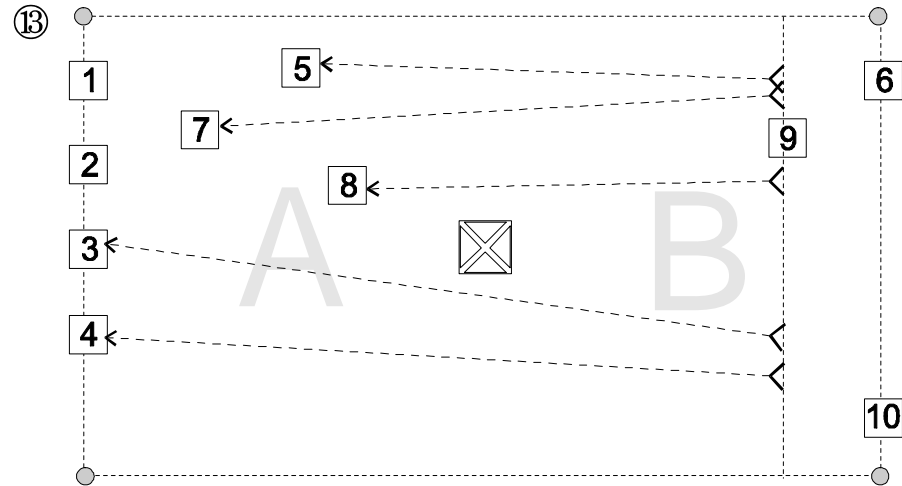
B wirft die beiden umgefallenen Kubbs Nr. 8 und Nr. 9 (in die gegnerische Hälfte), die von A dort aufgestellt werden. Mit den Wurfhölzern trifft B die Nr. 9 und Nr. 7 (die umfallen) und hat Glück, denn Nr. 7 fällt auf Nr. 8, der ebenfalls umfällt. Danach zielt B auf die Basiskubbs von A und wirft Nr. 5 um.



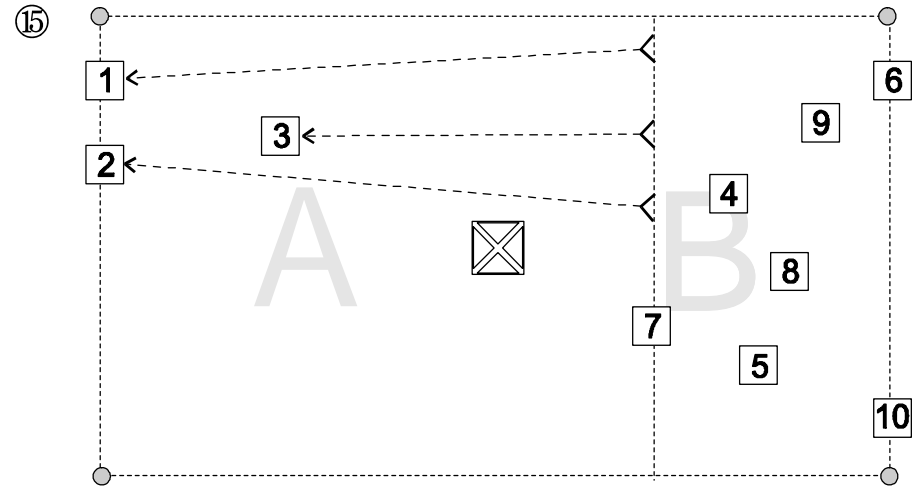
Beim Wurf von A fällt Feldkubb Nr. 8 und dieser stößt dabei auch den Basiskubb Nr. 9 um. Dieser Doppeltreffer ist gültig, da ja der Feldkubb (als letzter) vor dem Basiskubb umgefallen ist. A trifft danach keine weiteren Kubbs.



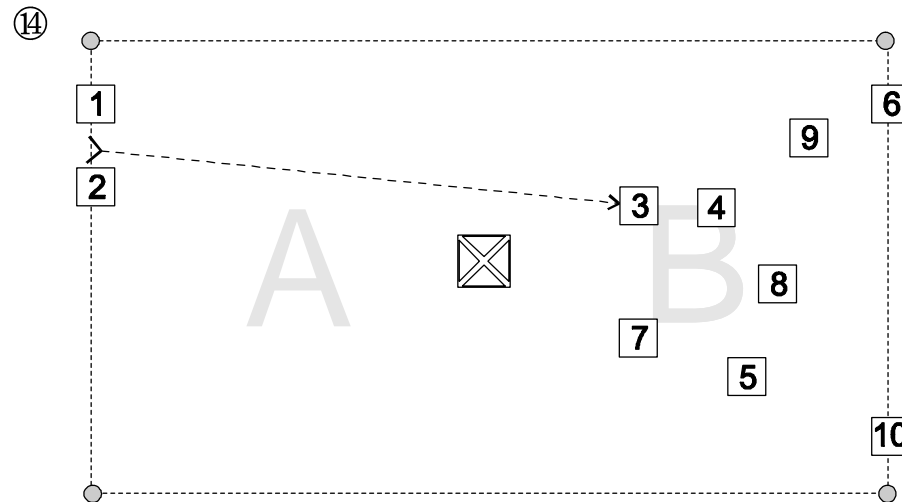
A hat nun keine Feldkubbs (von B) in der eigenen Hälfte und damit keine Vorderlinie und wirft also von seiner Basislinie aus. A trifft alle Feldkubbs, die umfallen, außer Nr. 9.



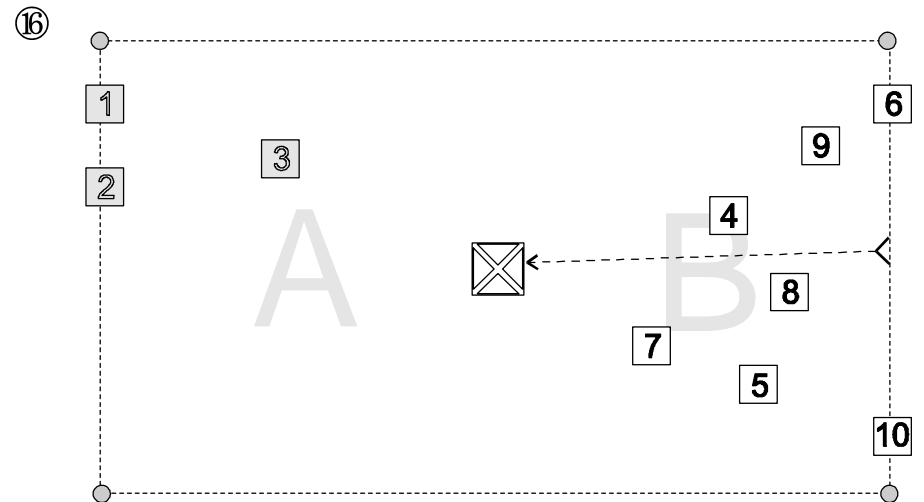
13 Nun kann B bis zur Vorderlinie gehen und von dort aus werfen. B wirft zuerst die 3 Feldkubbs um und danach auch noch Nr. 3 und Nr. 4.



15 B wirft jetzt von der Vorderlinie aus und es fällt zuerst der Feldkubb Nr. 3 um und danach glückt es auch die Basiskubbs Nr. 1 und Nr. 2 umzuwerfen. Nun darf B versuchen, mit den restlichen Wurfhölzern den König umzuwerfen (die EINZIGE SPIELSITUATION, da jetzt alle Feld- und Basiskubbs in der gegnerischen Hälfte -A-



14 Als A mit den Wurfhölzern wirft, fällt nur Feldkubb Nr. 3 um.



16 B zielt nun mit den Wurfhölzern auf den König. Achtung: Dies darf nur von der Basislinie aus erfolgen. Gelingt es B nicht den König umzuwerfen, ist A an der Reihe die gefallenen Kubbs Nr. 1, Nr. 2 und Nr. 3 zu werfen und danach alle Feld- und Basiskubbs in B's Spielhälfte zu treffen. 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!