

**Offizielles Regelbuch**  
**KUBB KLUB KRIENS**



**Inhaber/in dieses Regelheftes:**

**Kubb Klub Kriens ☺**

---

© 2019 Kubb Klub Kriens

|   |           |
|---|-----------|
| <b>GELTUNGSBEREICH</b>                  | <b>3</b>  |
| <b>FAIRPLAY</b>                         | <b>3</b>  |
| <b>ZIEL DES SPIELS</b>                  | <b>4</b>  |
| <b>SPIELVERLAUF</b>                     | <b>4</b>  |
| <b>SPIELMATERIAL</b>                    | <b>5</b>  |
| <b>DETAILREGELN</b>                     | <b>6</b>  |
| TEAMS                                   | 6         |
| FELDER                                  | 6         |
| SPIELVORBEREITUNG                       | 6         |
| ANSPIEL                                 | 6         |
| KUBBS TREFFEN                           | 7         |
| STOCKWURF                               | 8         |
| EINWERFEN UND AUFSTELLEN DER KUBBS      | 8         |
| KÖNIG                                   | 9         |
| TIE-BREAK                               | 10        |
| PUNKTEVERGABE BEI SPIELEN MIT ZEITLIMIT | 10        |
| <b>KONTAKT:</b>                         | <b>11</b> |

# **Geltungsbereich**

Die Regeln in diesem Booklet gelten als offizielle Regeln des Kubb Klub Kriens. Sie sollen in den Trainings Anwendung finden, gelten aber vor allem an den Krienser Kubb Turnieren.

## **Fairplay**

Fairplay ist ein wesentlicher Teil des Kubbsports. Damit auch auf höchstem Spielniveau weiterhin ohne Schiedsrichter gespielt werden kann, wird von den Spielern erwartet, dass sie über ihre eigenen Fehler richten. Z. B. soll bei einem ungewollten Helikopterwurf dieser eingestanden werden und dem Gegner das OK zum Wiederaufstellen der Kubbs erteilt werden. Traditionellerweise beginnt das Spiel mit einem Händeschütteln und endet mit der Gratulation zum Sieg.

Trotz detailliert beschriebenen Regeln wird es immer wieder unklare Spielsituationen geben. In diesem Fall versuchen sich die beiden Teams auf einen Konsens zu einigen. Im Zweifelsfall muss der unklare Wurf wiederholt werden. Sollte eine Einigung trotz allem nicht möglich sein, so ist ein Mitglied der Turnierleitung beizuziehen, welches über die Spielsituation entscheidet und allfällige Sanktionen festlegt.

Sprüche am Spielfeldrand zur allgemeinen Erheiterung oder mit dem eventuellen Ziel, die Konzentration oder die Moral des Gegners zu schwächen (Trash Talk), können schon mal vorkommen. Wird dies als allzu störend empfunden, darf der Gegner darauf hingewiesen werden. Gleiches gilt für Rumhüpfen hinter der Basislinie, zu nahes Sitzen oder Stehen an der Seitenlinie oder sonstige vom Gegner als störend empfundene Manöver. Das Verhalten hat dementsprechend angepasst zu werden.

Jeder Spieler stellt sicher, dass er weder die gegnerischen Spieler noch die Zuschauer mit seinen Würfeln gefährdet. Bei absichtlich unsportlichem Verhalten kann der Spieler oder das ganze Team durch die Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

## **Ziel des Spiels**

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

## **Spielverlauf**

Zuerst wird ausgespielt, welches Team anfängt und wer auf welcher Seite steht. Die Angreifer (Team A) eröffnen das Spiel, sie erhalten die Wurfstöcke und positionieren sich hinter der eigenen Basislinie. Von dort werfen sie die Wurfstöcke und versuchen die Kubbs auf der Basislinie der Verteidiger (Team B) zu treffen.

Sobald alle Wurfstöcke geworfen sind, werden alle gefallen Kubbs von Team B eingesammelt und einzeln in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Die Kubbs, welche in das Spielfeld geworfen wurden, heissen nun Feldkubbs. Sie werden von Team A (nun die Verteidiger) dort aufgestellt, wo sie liegen geblieben sind. Jetzt greift Team B an und versucht mit den Wurfstöcken zuerst die Feldkubbs und dann die Basiskubbs von Team A zu treffen.

Anschliessend werden alle gefallen Kubbs von Team A eingesammelt und wieder einzeln in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Team B stellt die Kubbs auf und Team A wirft die Wurfstöcke wiederum zuerst auf die Feldkubbs, dann auf die Basiskubbs und am Schluss auf den König. Wer als Erster alle gegnerischen Kubbs und den König fällt, gewinnt das Spiel. Falls es dem angreifenden Team noch nicht gelingt, alle Feld- und Basiskubbs des Gegners umzuwerfen, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis es einem der beiden Teams gelingt, den König umzuwerfen.

Sollte der König jedoch umgeworfen werden - versehentlich oder absichtlich - bevor alle gegnerischen Kubbs gefallen sind, verliert dasjenige Team, welches den König umgeworfen hat.

Sollte es einem der beiden Teams während einer Spielrunde nicht gelingen, alle stehenden Feldkubbs umzuwerfen, so erhält das gegnerische Team in der nächsten Runde einen Vorteil. Für das Werfen der Wurfstöcke darf das angreifende Team in der nächsten Runde bis zum vordersten der noch in der

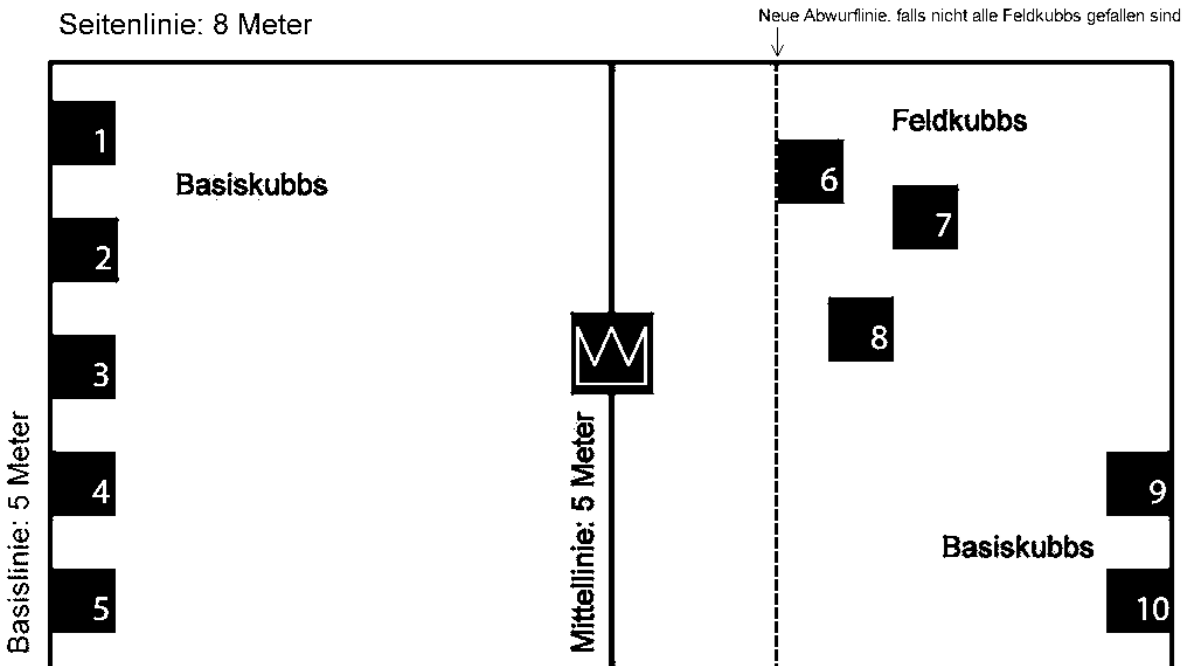
eigenen Spielfeldhälfte stehenden Feldkubbs vortreten (siehe untenstehende Grafik). Die gefallen Kubbs werden aber weiterhin von der Basislinie in das gegnerische Feld eingeworfen.

Das Spiel dauert so lange, bis der König gefällt ist. Im Extremfall kann das Spiel bereits in der ersten Runde beendet werden (Perfect Game).

## Spielmaterial

Die Kubbs und Wurfstöcke müssen aus Hartholz bestehen, und vorzugsweise aus lokalen Holzarten und in nachhaltiger Produktion hergestellt werden.

- 10 Kubbs: 15 cm hoch, 7 x 7 cm im Querschnitt
- 6 Wurfstöcke: 30 cm lang, 4 cm Durchmesser
- 1 König: ca. 30 cm hoch, 10 x 10 cm im Querschnitt
- Spielfeldbegrenzung: 2 Seitenlinien à je 8 m, 2 Basislinien à je 5 m, 1 Mittellinie ca. 5 m, aus ca. 3 mm dicken, unelastischen Schnüren, gut sichtbar.



# Detailregeln

## Teams

- Kubb kann von 1:1 bis 6:6 gespielt werden. Auch Teams mit unterschiedlicher Grösse sind kein Problem.
- Das Krienser Kubb Turnier wird in Zweier- oder Dreier-Teams gespielt. Pro Runde muss jeder Spieler zwei, bzw. drei, Wurfstöcke werfen. Es muss keine feste Reihenfolge der Spieler eingehalten werden.
- Ersatzspieler können jederzeit eingewechselt werden, jeder Spieler darf das Turnier aber nur in einem einzigen Team bestreiten.

## Felder

- Die Felder sind 8 m (Grundlinie) x 5 m (Seitenlinie) gross, gespielt wird auf kurz gemähtem Rasen.
- Die Seitenlinien und die Mittellinie werden mit Schnüren abgesteckt. Die Mittellinie ist so zu befestigen, dass die Befestigungsvorrichtung beim Einwerfen der Kubbs nicht im Weg ist.

## Spielvorbereitung

- Zu Beginn werden an jeder Grundlinie je fünf Kubbs in regelmässigen Abständen aufgestellt (Basiskubbs), der König steht in der Mitte des Spielfeldes.
- Die beiden äussersten Basiskubbs stehen eine Kubbhöhe (15 cm) vom Eckpunkt entfernt.
- Alle Basiskubbs berühren mit einer Seite die Innenseite der Grundlinie.

## Anspiel

- Wurf ums Anspiel: Aus jedem Team wirft ein Spieler einen Wurfstock zum König. Beide Spieler werfen gleichzeitig (auf 3!). Das Team, welches seinen Stock am nächsten zum König wirft, gewinnt das Wahlrecht. Der Gewinner darf nun wählen, ob das eigene Team mit dem Spiel beginnen oder die Seite wählen will. Falls sich der Gewinner für das Anspiel

- entscheidet, darf der Verlierer die Seite wählen und vice versa.
- Beim Wurf ums Anspiel darf der König berührt werden. Fällt der König, hat das gegnerische Team Anspiel.
  - Beim Wurf ums Anspiel gibt es keine Regeln, wie das Wurfholz geworfen werden muss.
  - Wird ein Spiel über mehrere Sätze ausgetragen, so wechseln das Anspiel und die Seite nach jedem Satz.
  - Anspielregel "2-4-6": Das anspielende Team beginnt die erste Runde mit nur 2 Wurfstöcken. In der zweiten Runde werden 4 Wurfstöcke geworfen und ab der dritten Runde wird normal mit 6 Wurfstöcken weitergespielt.

## **Kubbs treffen**

- Die Kubbs, welche auf der Basislinie stehen, werden Basiskubbs genannt. Basiskubbs, welche umgeworfen werden und beim nächsten Durchgang wieder ins Spiel kommen, werden Feldkubbs genannt.
- Solange noch Feldkubbs stehen, dürfen keine Basiskubbs umgeworfen werden.
- Sollte ein Basiskubb fallen, ehe alle Feldkubbs in der gegnerischen Hälfte gefallen sind, bleibt dieser bis zum Ende der Wurfrunde liegen und muss dann wieder am ursprünglichen Platz aufgestellt werden.
- Beim Treffen von Kubbs gilt der Grundsatz "Holz auf Holz". Fällt ein Kubb ohne offensichtliche Fremdeinwirkung um, so darf er wieder aufgestellt werden, sofern er nicht durch einen Wurfstock oder einen Kubb in dieser Runde berührt wurde.
- Kubbs, welche durch Fremdeinwirkung (Hund, Ball, Zuschauer etc.) umgeworfen werden, dürfen wieder aufgestellt werden. Wird ein Kubb durch die Mittelschnur umgeworfen, zählt der Treffer.
- Fällt ein Kubb nicht vollständig um, weil er auf einem Wurfstock oder einem anderen Kubb aufliegt, so gilt: Wenn der Wurfstock oder Kubb weggezogen wird, muss der Kubb umfallen, damit er als gefallen gilt. Steht der Kubb nachher noch, bleibt er im Spiel. Es obliegt dem gegnerischen Team, den Wurfstock oder Kubb unter dem Kubb herauszuziehen.
- Kubbs, welche getroffen werden und sich nach einer 180-Grad-Drehung um die Querachse wieder selber aufstellen, gelten als gefallen.



## **Stockwurf**

- Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt.
- Vertikale Rotation ist erlaubt. Ziel ist es, das Wurfholz perfekt vertikal zum Boden zu werfen.
- Horizontale Rotation - sogenannte Helikopterwürfe - sind nicht erlaubt. Bei Abweichungen von mehr als ca. 15 Grad zur vertikalen Achse ist der Wurf ungültig. Die Ungültigkeit des Wurfes wird nach den Regeln der Fairness durch die zwei Teams geklärt. Hierbei soll gelten „in dubio pro reo“, also im Zweifel für den Angeklagten.
- Ungültige Würfe dürfen wiederholt werden und durch den ungültigen Wurf gefallene Kubbs werden wieder aufgestellt und zwar dort, wo sie nach dem ungültigen Wurf liegen bleiben. Liegt der ungültig gefallene Kubb ausserhalb des Spielfeldes, wird er auf dem kürzesten Weg wieder ins Feld gestellt.
- Geworfen wird hinter der Basislinie. Falls das gegnerische Team in der vorhergehenden Runde nicht alle Feldkubbs umwerfen konnte, kann nun von der durch den vordersten Feldkubb bestimmten neuen Abwurflinie geworfen werden (siehe Grafik auf Seite 5).
- Beim Werfen müssen die Spieler immer mit beiden Füßen hinter der Abwurflinie und innerhalb der verlängerten Seitenlinie stehen. Kein Körperteil darf sich ausserhalb des Feldes befinden. Erst nachdem das Wurfholz zum Stillstand gekommen ist, dürfen die gedachten Linien überschritten werden.
- Das werfende Team darf erst dann ein erstes Wurfholz werfen, wenn das gegnerische Team sämtliche Feldkubbs aufgestellt und das Spielfeld verlassen hat und somit das Feld freigegeben wurde.

## **Einwerfen und Aufstellen der Kubbs**

- Alle vom Gegner umgeworfenen Kubbs müssen von der eigenen Basislinie eingeworfen werden. Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt. Beide Füße müssen innerhalb der verlängerten Seitenmarkierung stehen. Dabei werden in jedem Spielzug die Kubbs soweit möglich gleichmäßig auf alle Teammitglieder aufgeteilt. Die Wurffolge ist frei wählbar. (Bsp: Sind 4 Kubbs einzuwerfen und 3 Spieler im Team, werden die Kubbs 2-1-1 aufgeteilt.)
- Ein eingeworfener Kubb ist gültig, wenn er (für sich alleine betrachtet) so

über eine kurze Kante aufgestellt werden kann, dass er vollständig im gegnerischen Spielfeld steht.

- Kubbs werden genau dort aufgestellt, wo sie liegen geblieben sind. Sie dürfen dabei nicht verschoben oder gedreht werden. Ein Kubb darf beim Aufstellen nicht angehoben und "festgeklopft" werden.
- Das gegnerische Team entscheidet sich einmalig, über welche Kante ein Kubb aufgestellt wird. Ein Kubb darf nicht aufgestellt, erneut umgekippt und über die andere Kante aufgestellt werden.
- Es kann vorkommen, dass ein oder mehrere eingeworfene Kubbs zwar grundsätzlich gültig sind, jedoch nicht im Feld aufgestellt werden können, da sich mehrere Kubbs gegenseitig behindern. Dann müssen die betroffenen Kubbs vom gegnerischen Team gerade so weit verschoben werden, bis sie alle knapp im Feld aufgestellt werden können.
- Das Einwerfen der Kubbs erfolgt in zwei Durchgängen. Im ersten Durchgang werden alle Kubbs nacheinander in die gegnerische Spielfeldhälfte eingeworfen.  
Kubbs können/dürfen während des Einwerfens durch andere Kubbs aus dem Feld wie auch wieder ins Feld geschoben werden.  
Kubbs, welche nach dem ersten Durchgang nicht regulär im gegnerischen Feld aufgestellt werden können, dürfen im zweiten Durchgang erneut eingeworfen werden.
- Bereits stehende Feldkubbs werden genau gleich wie eingeworfene Kubbs behandelt: Werden sie getroffen und kommen an einem anderen Ort zu liegen, werden sie dort wieder aufgestellt. Feldkubbs, welche aus dem Spielfeld verschoben werden, dürfen im zweiten Durchgang erneut eingeworfen werden.
- Kubbs die nach dem zweiten Einwerfen ungültig sind, werden vom gegnerischen Team eingeworfen. Dies erfolgt einmal von der Grundlinie des einwerfenden Teams. Sollten die Kubbs wiederum ungültig liegen bleiben, werfen beide Teams solange abwechselnd bis diese gültig liegen bleiben.

## **König**

- Wenn alle Kubbs auf der gegnerischen Seite umgeworfen wurden, darf auf den König geworfen werden. Das Team, welches zuerst den König umwirft, gewinnt den Satz/das Spiel.
- Der Königswurf wird immer von der Grundlinie und rückwärts durch die

- Beine (Sure Shot) geworfen.
- Wird der König umgeworfen, egal ob mit Wurfstock oder Kubb, solange noch Kubbs auf der Basislinie oder im Feld des Gegners stehen, geht der Satz verloren.
- Auch hier gilt der Grundsatz “Holz auf Holz”: Sollte der König durch eine unabsichtliche Bewegung der Mittellinie, durch unabsichtliche Berührung mit der Hand oder sonstige Fremdeinwirkung umgeworfen werden, darf dieser wieder aufgestellt werden.
- Auch beim Königswurf sind keine “Helikopterwürfe” erlaubt.

## **Tie-Break (Kubb Turnier)**

Um das Spiel abzukürzen, kann ein Satz z. B. nach 16 Minuten in ein Tie-Break übergehen. Nach Ablauf der 16 Minuten muss pro Runde jeweils der hinterste Kubb aus dem Spiel genommen werden. Der Kubb wird aus dem Spielfeld des verteidigenden Teams entfernt, bevor das werfende Team den ersten Wurfstock in dieser Runde wirft. Stehen zwei Kubbs auf gleicher Höhe (z. B. Basiskubbs), so steht es dem verteidigenden Team frei zu wählen, welcher der beiden Kubbs aus dem Spiel genommen wird. Nach gesamthaft 23 Minuten endet das Spiel. Gibt es keinen Sieger, wird sofort ein Shootout auf 3 Basiskubbs durchgeführt. Jedes Team hat 6 Würfe. Das Team mit mehr Treffern gewinnt. Gibt es nach jeweils 6 Würfeln keinen Sieger, wird nach dem „Golden Goal Prinzip“ geworfen.

## **Punktevergabe bei Spielen mit Zeitlimit**

Spiele am Krienser Kubb Turnier haben ein Zeitlimit von 23 Minuten. Die Spiele werden nach dem folgenden Punkte-System gewertet:

- |       |  |
|-------|--|
| 4 / 0 | Punkte für gewonnene bzw. verlorene (0 / 4) Spiele innerhalb der regulären Zeit (16 min)     |
| 3 / 1 | Punkte für gewonnene bzw. verlorene Spiele innerhalb von 23 min (Tiebreak)                   |
| 2 / 2 | Steht nach Ablauf der Spielzeit kein Sieger fest, wird das Spiel als Unentschieden gewertet. |



**Viel Spaß beim Spielen, GUT KUBB und  
Hopp Kubb Klub Kriens!!!**

Kontakt:

**kkkriens@outlook.com**

Homepage:

**<http://kubbklubkriens.weebly.com/>**

Facebook:

**[www.facebook.com/kubbklubkriens](http://www.facebook.com/kubbklubkriens)**