

## Regeln KUBB – Turnier FF Winkel

1. Ziel des Spiels ist es, alle KUBBs im gegnerischen Feld und anschließend den König mit Wurfhölzern umzuwerfen und damit das Spiel zu gewinnen. Wird der König vorzeitig mit KUBB oder Wurfholz zu Fall gebracht, hat die gegnerische Mannschaft automatisch gewonnen.
2. Ein ausgeprägter Sinn für Fairness ist bei allen TeilnehmerInnen von zentraler Bedeutung. Regelverstöße sind folglich von jedem selbst anzuzeigen und die Gesundheit aller Beteiligten ist nach bestem Wissen und Gewissen zu schützen. Das Miteinander aller Spielerinnen und Spieler ist wichtiger als das Gegeneinander auf dem Spielfeld.
3. KUBB wird auf einem Spielfeld von 5m Breite und 8m Länge gespielt, auf dessen Grundlinien jeweils 5 KUBBs stehen. In der Mitte des Spielfeldes steht der König. Die Mannschaften bestehen aus 2-6 Spielern. Die Paarungen werden vor Turnierbeginn von der Turnierleitung ausgelost.
4. Die im Turnierplan erstgenannte Mannschaft spielt immer Richtung Rhein.
5. Ein Spiel dauert während der Vorrunde maximal 25 Minuten, in den Finalspielen maximal 45 Minuten. Es wird ein Start- und Stopp-Signal durch die Turnierleitung geben. Nach dem Stopp-Signal beendet die Mannschaft, die nicht begonnen hat noch ihre Wurfrunde.
6. Beide Teams bestimmen je einen Spieler, der zum Anwurf antritt. Sie stellen sich gegenüber an die jeweilige Grundlinie. Beide werfen gleichzeitig je ein Wurfholz gemäß den Regeln möglichst nahe an den König, ohne dass dieser umfällt. Der Nähere gewinnt den Anwurf, eine Berührung des Königs ist erlaubt. Wirft beim Anwurf ein Spieler den König um, hat automatisch die andere Mannschaft den Anwurf gewonnen und der König wird für das Spiel wieder aufgestellt. Das Team, das den Anwurf gewonnen hat, beginnt die Wurfrunde.
7. Der Werfer muss mit beiden Füßen innerhalb der verlängerten Seitenlinien stehen. Der Wurf ist einhändig von unten nach vorne auszuführen. Rotationen sind in beide Richtungen erlaubt, allerdings keine Schief-/Querlage.
8. Innerhalb der Teams werden die Wurfhölzer möglichst gleichmäßig verteilt.
9. Sind in der eigenen Hälfte noch FeldKUBBs stehengeblieben, so darf von dort von einer zur Grundlinie parallel gedachten Linie geworfen werden (Ausnahme: König)
10. KUBBs, die sich nur mit Hilfe von Begrenzungspflöcken, Wurfhölzern oder anderen KUBBs aufrecht halten können, gelten als umgefallen. KUBBs, die durch Wind, ungünstige Bodenverhältnisse, aus Versehen oder ähnliche Widrigkeiten zu Fall kommen, werden wieder aufgestellt.
11. Die gefallenen KUBBs werden pro Runde von einem Spieler des Teams in die gegnerische Feldhälfte geworfen, wobei in den folgenden Runden die übrigen Spieler des Teams abwechselnd einwerfen. Ungültig eingeworfene KUBBs werden eingesammelt und vom gleichen Spieler erneut geworfen. Alle nach der zweiten Runde ungültig liegenden KUBBs dürfen vom gegnerischen Team beliebig in der eigenen Hälfte positioniert werden, wobei sie mindestens eine Wurfholz-Länge Abstand von den Seitenlinien und dem König haben müssen.
12. Die Feld-KUBBs werden vom Gegner aufgestellt, indem sie ohne Drehen oder Verschieben über eine der kurzen Kanten auf ihre Grundfläche gekippt werden.

13. Haben sich mehrere KUBBs beim Einwerfen berührt, so dürfen „Türmchen“ gebaut werden.
- An welcher Stelle das Türmchen aufgestellt wird, entscheidet der *Gegner*, jedoch immer an einer der Stellen, an denen eine der betroffenen KUBBs liegengeblieben ist (nur innerhalb des Feldes)
  - Hat ein KUBB das Spielfeld nach einer Berührung mit einem gültigen Feld-KUBB verlassen, so gilt er als gültig
  - Es müssen immer MEHR als die Hälfte der KUBBs senkrecht aufgestellt werden
  - Der unterste KUBB muss immer stehen
  - Wenn ein KUBB liegend positioniert wird, so muss die *Grundseite* zum *Gegner* zeigen
14. Es müssen immer zuerst alle FeldKUBBs umgeworfen werden, bevor umgeworfene GrundlinienKUBBs zählen. Wird ein Grundlinien KUBB umgeworfen, obwohl noch ein FeldKUBB steht, so wird er direkt von der gegnerischen Mannschaft wieder an die ursprüngliche Stelle aufgestellt.
15. Wurden alle Feld- und GrundlinienKUBBs abgeräumt, so muss noch in der gleichen Wurfrunde der König abgeworfen werden. Funktioniert dies nicht, so gewinnt die gegnerische Mannschaft (3 Punkte)
16. Wertung:
- Endet ein Spiel durch Umfallen des Königs, so erhält die siegreiche Mannschaft 5 Punkte. Darüber hinaus werden die noch stehenden Grundlinien-KUBBs gutgeschrieben.
  - Ist ein Spiel nach Ablauf der Zeit nicht durch Umfallen des Königs entschieden, so werden die Grundlinien-KUBBs gezählt. Die Mannschaft, die hierbei noch mehr stehende GrundlinienKUBBs hat, gewinnt das Spiel und bekommt 3 Punkte und die Differenz der stehenden Grundlinien-KUBBs gutgeschrieben. Das unterlegene Team bekommt 0 Punkte und ebenfalls die Differenz der KUBBs.
  - Gibt es auch hierbei keinen Sieger, so endet das Spiel unentschieden. Jede Mannschaft bekommt dabei 2 Punkte, sowie die Grundlinien-KUBBs gutgeschrieben
  - Zum Ende des Vorrunde wird die Tabelle gebildet, dabei zählen:
    - Anzahl der Punkte
    - KUBB-Differenz
    - Anzahl der eigenen KUBBs
    - Auslosung

