

DAS **KUBB** TURNIER DES FHPD IM HISTORISCHEN PARK DEUTZ



Am 26. August 2023 findet "op d'r schäl Sick", im Historischen Park Deutz, das erste Kubb-Turnier des FHPD statt. Gespielt wird um den KUBB-Pokal des FHPD. Das Turnier ist offen und wird nach den offiziellen Regeln von KUBB-Deutschland gespielt.

Letzter Termin für die Anmeldungen der Teams ist der 12. August 2023. Zur Anmeldung genügt eine kurze Mail an info@fhpd.de unter Angabe der Anzahl der Teilnehmer und Teilnehmerinnen.



Kubb ist ein im Ursprung mittelalterliches Geschicklichkeitsspiel, das auf Rasen gespielt wird. In der heutigen Form kennen wir es seit etwa 1990 vor allem aus Schweden, Belgien, Deutschland, den USA und der Schweiz. Aber auch in vielen anderen europäischen Ländern und auch auf dem asiatischen und australischen Kontinent erfreut es sich wachsender Beliebtheit. Im deutschsprachigen Raum wird es teilweise auch unter den Namen „Wikingerschach“ oder Wikingerspiel gespielt, ist sein Ursprung doch im Mittelalter bei den Wikingern zu finden.

Deutsche Kubb Regeln:

So mannigfaltig wie der Untergrund fürs „kubben“ sein kann, so vielfältig sind auch die Kubb Spiel-Varianten. Es scheint so, als wenn jeder Kubb Spiele-Hersteller für seine Regeln eine andere Quelle heranzieht und diese dann dem Spiel beilegt.

Damit soll hier jetzt aufgeräumt und die gültigen Kubb-Regeln für unser Kubb Turnier festgelegt werden. Wir orientieren uns an dem schwedischen Kubb-Regelwerk der Kubb Weltmeisterschaft und werden mit diesen Kubb Regeln auch bei den deutschen Kubbmeisterschaften spielen (KUBB Deutschland).

Einführung

Kubb wird in Deutschland häufig auch Wikingerschach oder Wikingerspiel genannt. Hierbei lassen sich die beiden Begriffe sehr gut mit Badminton und Federball vergleichen: Kubb zählt nämlich als Sportart, Wikingerschach dagegen als ein geselliges Spiel.

Kubb ist ein rundenbasierter Wurfspor, wobei sich zwei Mannschaften an den Stirnseiten eines 5 x 8m großen Kubbfeldes gegenüber stehen. Ein Team besteht aus 3 bis 6 Spielern bzw. Spielerinnen. Das Spiel selbst besteht aus 6 Wurfstäben (Ø 45mm, Länge 30cm), 10 Kubbs (7x7x15cm), 6 Begrenzungsstäben (2x2x30cm) und einem König mit 9x9x30cm Größe. (Siehe Grafik unten).

Kubb Spielaufbau

Auf den beiden Grundlinien des 5m x 8m großen Spielfeldes werden jeweils 5 Basiskubbs aufgestellt, wobei die beiden äußeren Kubbs mindestens eine Wurfstocklänge von den Begrenzungsstäben des Kubb Spielfeldes platziert werden müssen. Die wichtigste Figur beim Kubb ist der König. Er wird zentral auf der gedachten Mittellinie positioniert.

Kubb Spielziel

Ziel des Spiels ist es mit den Wurfstöcken alle Kubbs in der gegnerischen Hälfte umzuwerfen. Gelingt dies in einem Durchgang darf das Team auf den König werfen und fällt dieser ist das Spiel gewonnen.

Wie werden die Wurfstäbe geworfen?

Die Wurfhölzer dürfen nicht von oben geworfen werden (wie z.B. beim Dart) und nicht seitlich geschleudert werden. Der Wurfstock muss von unten geworfen werden (wie z.B. beim Bowling). Bestmögliche Ergebnisse erzielt man, wenn man den Wurfstock längs in seine Hand legt und ihn dann rausrutschen lässt. Hierbei kann sich der Wurfstock ruhig drehen. Allerdings nur vertikal und nicht horizontal, denn ein solcher Helikopterwurf wird sofort für ungültig erklärt und die dabei getroffenen Kubbs müssen wieder aufgestellt werden.

Wer fängt an?

Zeitgleich wirft je ein Spieler pro Team seinen Wurfstock von seiner Grundlinie aus so nah wie möglich an den König. Diejenige Mannschaft, dessen Wurfstock näher zum König zum liegen kommt, darf beginnen. Aber Vorsicht. Zwar darf der König berührt werden, aber kommt er dabei zu Fall, dann beginnt in jedem Fall das gegnerische Team.

Erste Runde

Das Team, welches das Einwerfen für sich entscheiden konnte, versucht nacheinander mit den sechs Wurfhölzern möglichst viele gegnerische Basiskubbs umzuwerfen. Ein Kubb gilt als umgeworfen, wenn die Längsseite den Boden berührt hat. Das gilt auch wenn er sich danach wieder aufstellt. Beim Werfen ist darauf zu achten, dass der Kubbspieler hinter der eigenen Grundlinie und beide Beine innerhalb der Feldmarkierungen stehen. Team 1 beginnt und wirft die sechs Wurfstäbe auf die Basiskubbs von Team 2. Die Wurfstäbe können abwechselnd oder hintereinander geworfen werden. Das kann das Kubbteam immer flexibel selbst entscheiden. Bei den deutschen Kubb-Meisterschaften darf das beginnende Team nur mit zwei Wurfstäben beginnen. Darauf folgen vier Wurfversuche in der zweiten Runde und erst dann wird mit 6 Wurfstäben geworfen (Siehe Regel-Zusätze unten).

Das Zurückwerfen (Einwerfen) der gefallen Kubbs

Nachdem alle Wurfhölzer geworfen wurden, ist Team 2 an der Reihe. Es sammelt die Wurfstäbe und alle gefallen Kubbs ein. Aus einem Basiskubb wird nach dem Umfallen ein Feldkubb, denn nun muss Team 2 versuchen alle eingesammelten Feldkubbs zurück in die Spielhälfte von Team 1 zu werfen. Dabei ist es von Vorteil, wenn die Kubbs nach dem Einwerfen möglichst dicht zusammen liegen, damit man mit einem Wurf vielleicht mehr als einen Kubb zu Fall bringen kann. Jeder Kubb darf nochmal eingeworfen werden, falls er nicht im gegnerischen Spielfeld zum Liegen kommt. Verfehlt man auch diesmal das Feld, wird dieser Feldkubb zum Strafkubb, den dann Team 1 ins eigene Feld werfen darf. Allerdings nicht dichter als eine Wurfhölzlinge zum König oder der Spielfeldbegrenzung. Generell gilt für das komplette Kubb-Match: Alle Feldkubbs bleiben bei jeder weiteren Runde im Spiel und werden nicht herausgenommen.

Das Aufstellen der eingeworfenen Kubbs

Sind alle Feldkubbs im Spielfeld müssen diese von Team 1 aufgestellt werden. Hierbei dürfen die Kubbs in wahlfreier Richtung aufgeklappt werden. Liegt er auf einer Linie, muss er so wieder aufgestellt werden, dass er im Feld steht. Ein Kubb muss mit mindestens einer halben Grundfläche über der Linienmitte stehen.

Zweite Runde

Die Aufgabe von Team 2 ist es jetzt mit den 6 Wurfhölzern die aufgestellten Feldkubbs umzuwerfen. Gelingt dies in weniger als den 6 zur Verfügung stehenden Wurfstäben, so darf versucht werden auf die gegnerischen Basiskubbs auf der Grundlinie zu werfen, um weitere Kubbs ins Spiel zu bringen. Dabei ist zu beachten, dass auf Basiskubbs nur geworfen werden darf, wenn alle Feldkubbs in diesem Durchgang geräumt wurden. Ist das nicht der Fall muss der getroffene Basiskubb wieder aufgestellt werden. Wenn man allerdings mit einem Wurf den letzten Feldkubb in der Spielhälfte trifft und anschließend noch ein Basiskubb fällt, dann gilt dieser Basiskubb ebenfalls als gefallen. Spannend wird das Kubb Spiel, wenn von Team 2 nicht alle Feldkubbs geräumt wurden, denn nun kann Team 1, nach dem erneuten Einwerfen der Kubbs von der Grundlinie, bis zu dem „nicht gefallen“ Feldkubb vorgehen, welcher der Mittellinie am nächsten steht. Der Spieler muss dabei nicht direkt an diesem Feldkubb stehen, sondern kann auf einer imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie verläuft seinen Wurf ausführen.

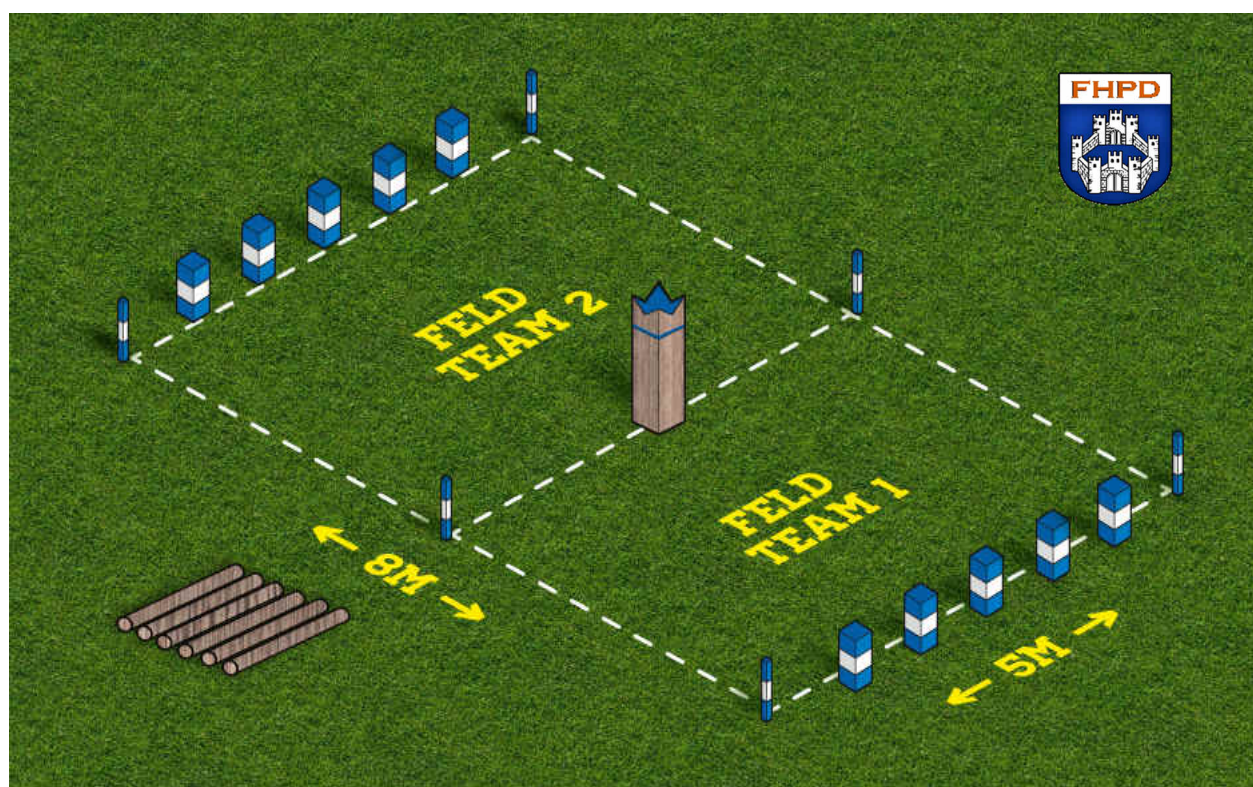
Kubb Spielende

Die Mannschaft, der es mit ihren sechs Wurfstäben zuerst gelingt alle Kubbs, die sich im gegnerischen Spielfeld befinden plus König, umzuwerfen gewinnt das Kubb Spiel. Vorsicht ist dabei geboten, denn sollte der König vorher durch einen Wurfstab oder Kubb zu Fall gebracht werden gilt das Spiel als frühzeitig verloren. Falls beim Königswurf ein gegnerischer Kubb (vorher nicht geräumter Kubb) getroffen werden sollte, so wird er an die gleiche Stelle zurückgestellt.

Offizielle Zusatzregeln für die deutschen Kubbmeisterschaften:

- Bei der deutschen Kubbmeisterschaft müssen mindestens drei Personen teilnehmen, wobei auch gerne bis zu sechs Spieler teilnehmen können.
- Das beginnende Team darf nur mit 2 Wurfstäben anfangen, dann folgen 4 Würfe vom gegnerischen Team und erst dann werden pro Runde 6 Wurfstäbe geworfen. Die dabei umgeworfenen Kubbs müssen natürlich wie gewohnt eingeworfen werden.

- Beim Einwerfen der Kubbs können die Teams selbst entscheiden, ob nur ein Spieler einwirft oder sie sich abwechseln.
- Wird ein nicht geräumter Feldkubb aus einer vorherigen Runde beim Einwerfen aus dem Spielfeld geschossen, so darf dieser einmalig eingeworfen werden.
- Der Mittelstock darf nicht rausgenommen werden.
- Werden beim Werfen auf die gegnerischen Basiskubbs durch eine glückliche Fügung zwei Basiskubbs umgeworfen, so gelten sie als gefallen.
- Wird ein Feldkubb bei einem Wurf nur touchiert und fällt innerhalb von 10 Sekunden nicht, darf er von der anderen Mannschaft wieder „fest“ aufgestellt werden.
- Das Zeitlimit beträgt 30 Minuten pro Satz. Ab den Viertelfinals wird open end gespielt.
- Bei Überschreiten des Zeitlimits gibt es Playoffs: Alle 10 Basiskubbs kommen wieder auf die Grundlinie. Es wird abgewechselt auf die Basiskubbs geworfen und gefallene Kubbs werden rausgenommen. Gewinner des Satzes ist die Mannschaft, die alle 5 Basiskubbs zuerst räumt. Beginnen darf das Teams, welches auch den Königswurf gewonnen hatte. Alle vorher teilgenommenen Spieler müssen bei einem Playoff im Wechsel werfen.



Quelle:

<https://www.kubb-deutschland.de/kubb-regeln-anleitung/>

FÖRDERVEREIN  HISTORISCHER PARK DEUTZ E.V.

Geschäftsstelle: Karlstraße 15 · 50679 Köln (Deutz) · 0221 – 83 00 84 99 · info@fhpd.de · www.fhpd.de