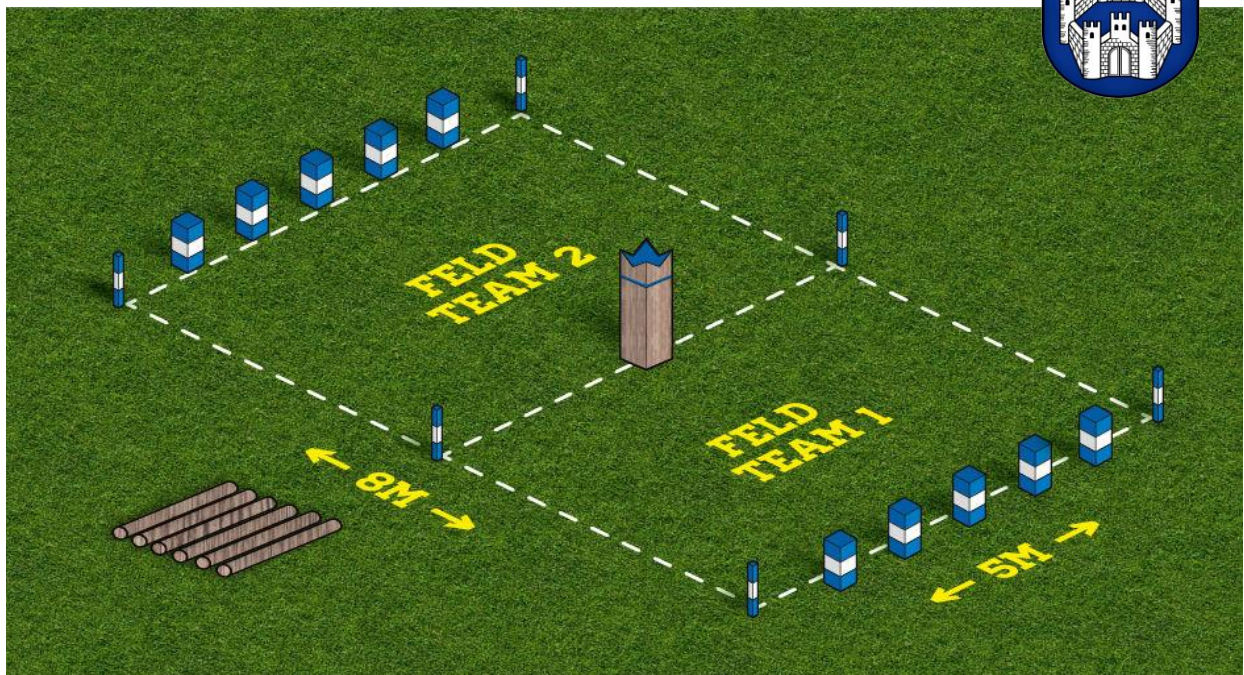


# KUBB-Regelwerk für das FHPD-KUBB Turnier



## Grundregeln auf Basis des Regelwerks von KUBB-Deutschland

### Spielaufbau / Spielziel

Auf den beiden Grundlinien des Spielfeldes werden jeweils 5 Basis-KUBBs aufgestellt. Die beiden äußeren Basis-KUBBs müssen mindestens eine Wurfstocklänge von den Seitenlinien des KUBB-Spielfeldes platziert werden. Die wichtigste Figur beim KUBB ist der König. Er wird zentral auf der gedachten Mittellinie positioniert (siehe Grafik oben).

Ein Team besteht beim FHPD-KUBB Turnier aus 3 bis 6 Spielern.

Ein Spiel im FHPD-Turniermodus dauert 20 Minuten.

Ziel des Spiels ist es mit den 6 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.

### Wurfregeln

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.

### Spielablauf

Zeitgleich wirft je ein Spieler pro Team seinen Wurfstock von seiner Grundlinie aus so nah wie möglich an den König. Diejenige Mannschaft, deren Wurfstock näher am 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.

Dasjenige Team, welches das Einwerfen für sich entscheiden konnte, versucht nacheinander mit den sechs Wurfhölzern möglichst viele gegnerische Basis-KUBBs umzuwerfen. **Beim Werfen ist darauf zu achten, dass der KUBB-Spieler hinter der eigenen Grundlinie und beide Beine innerhalb der Feldmarkierungen stehen.** Das erste Team (T1) beginnt und wirft die sechs Wurfstäbe auf die Basis KUBBs des gegnerischen Teams (T2).

Ein KUBB gilt als umgeworfen, wenn die Längsseite den Boden berührt hat. Das gilt auch wenn er sich danach wieder aufstellt.

Die Wurfstäbe können abwechselnd oder hintereinander geworfen werden. Das kann das KUBB-Team immer flexibel selbst entscheiden.

Nachdem alle Wurfhölzer geworfen wurden, ist das gegnerische Team (T2) an der Reihe. Es sammelt die Wurfstäbe und alle gefallenen KUBBs ein. **Aus einem Basis-KUBB wird nach dem Umfallen ein Feld- KUBB**, denn nun muss das Team (T2) versuchen alle eingesammelten Feld KUBBs zurück in die Spielhälfte des Gegners (T1) 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 Feld-KUBB zum Straf-KUBB, den dann der Gegner (T1) ins eigene Feld werfen darf. Allerdings nicht dichter als eine Wurfholzlänge zum König oder der Spielfeldbegrenzung.

**Generell gilt für das komplette KUBB-Match: Alle Feld-KUBBs bleiben bei jeder weiteren Runde im Spiel und werden nicht herausgenommen.**

Sind alle Feld-KUBBs im Spielfeld müssen diese vom Team (T1) aufgestellt werden. Hierbei dürfen die KUBBs in wahlfreier Richtung aufgestellt 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.

Die Aufgabe des gegnerischen Teams (T2) ist es jetzt mit den 6 Wurfhölzern die aufgestellten Feld-KUBBs umzuwerfen. Gelingt dies in weniger als den 6 zur Verfügung stehenden Wurfstäben, so darf versucht werden auf die gegnerischen Basis-KUBBs auf der Grundlinie zu werfen, um weitere KUBBs ins Spiel zu bringen. Dabei ist zu beachten, dass auf Basis-KUBBs nur geworfen werden darf, wenn alle Feld-KUBBs in diesem Durchgang geräumt wurden. Ist das nicht der Fall muss der getroffene Basis-KUBB wieder aufgestellt werden. Spannend wird das KUBB-Spiel, wenn vom gegnerischen Team (T2) nicht alle Feld-KUBBs geräumt wurden, denn nun kann das andere Team (T1), nach dem erneuten Einwerfen der KUBBs von der Grundlinie, bis zu dem „nicht gefallen“ Feld-KUBB vorgehen, welcher der Mittellinie am nächsten steht. Der Spieler muss dabei nicht direkt an diesem Feld-KUBB stehen, sondern kann auf einer imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie verläuft seinen Wurf ausführen.

Wenn man allerdings mit einem Wurf den letzten Feld-KUBB in der Spielhälfte trifft und anschließend noch ein Basis-KUBB fällt, dann gilt dieser Basis-KUBB ebenfalls als gefallen.

Diejenige 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.

## Zusatzregeln / Bewertungsregeln

Es gibt eine Gruppenphase und eine KO-Runde.

### Gruppenphase

Pro Gruppe starten drei Teams. Die Zuordnung der Teams in die Gruppen der Gruppenphase entscheidet das Los.

Jedes Team erhält:

- 3 Punkte für einen Sieg innerhalb der Zeit
- 2 Punkte bei Sieg nach Zeitablauf  
(Das Team mit der höheren Anzahl an Basis-KUBBs auf der eigenen Linie gewinnt)
- Je 1 Punkte bei Unentschieden

Die Anzahl der behaltene Basis-KUBBs je Team wird notiert.

Die Restzeit bei einem Sieg vor Zeitablauf wird beim Sieger notiert (für eine spätere Gruppenendwertung).

### Nach Ende der Spiele innerhalb einer Gruppe:

Bei Punktegleichstand entscheidet die aufaddierte Rest-Zeit über den Sieg.

Ist auch die Restzeit gleich (wg. Zeitablaufs) - entscheidet die Anzahl Basis-KUBBs, die man insgesamt in der Vorrunde behalten konnte.

Sollte auch hier Gleichstand herrschen, gibt es ein Shoot-Out.

Bei 4 Gruppen erreichen jeweils die Gruppensieger das Viertelfinale, sowie alle Zweitplatzierten.  
Bei 5-7 Gruppen erreichen jeweils die Gruppensieger das Viertelfinale, sowie die besten Zweitplatzierten. (z.B. bei 5 Gruppen: 5 Erstplatzierte + 3 Zweitplatzierte usw.)  
Bei 8 Gruppen erreichen nur die Gruppensieger das Viertelfinale.

### KO-Runde

Bei 4 Gruppen spielen jeweils die Erstplatzierten der Gruppen A+C gegen die Zweitplatzierten der Gruppen A+C. Gleiches gilt für die Gruppen B+D.

1. Gruppe A vs. 2. Gruppe C
1. Gruppe B vs. 2. Gruppe D
1. Gruppe C vs. 2. Gruppe A
1. Gruppe D vs. 2. Gruppe B

Ab 5-7 Gruppen gilt folgendes Schema:

1. Gruppe A vs. X
1. Gruppe B vs. X
1. Gruppe C vs. X
1. Gruppe D vs. X

X steht dabei für ein zugelostes Team aus den verbleibenden Viertelfinalisten.

Bei 8 Gruppenfinalisten gilt folgendes Schema:

1. Gruppe A vs. 1. Gruppe B
1. Gruppe C vs. 1. Gruppe D

- 1. Gruppe E vs. 1. Gruppe F
- 1. Gruppe G vs. 1. Gruppe H

Der Gewinner jeder Partie kommt eine Runde weiter, der Verlierer scheidet aus dem Wettbewerb aus (Ausnahme: Spiel um Platz 3.).

Sollte nach Zeitablauf kein Sieger feststehen, gewinnt das Team mit der höheren Anzahl an Basis-KUBBs auf der eigenen Linie. Sollte auch hier Gleichstand herrschen, kommt es zum Shoot-Out.

### **Shoot-Out**

Bei Shoot-Out gewinnt das Team, welches zuerst einen der verbliebenen Basis-KUBBs von der gegnerischen Linie trifft.

Es wird abwechselnd 1 Wurf pro Team ausgeführt. Das Team, welches bei Zeitablauf theoretisch an der Reihe gewesen wäre, beginnt.

Auch im Shoot-Out gilt: Fällt der König, geht das Spiel verloren. (Da noch KUBBs abräumbar sind.)