

Reglement Kubb für den Kreisspieltag



Mannschaft: Eine Mannschaft besteht aus 3-5 Spielerinnen

Zeit: Ein Spiel dauert max. 12 Minuten

Seitenwechsel: Das Spiel erfolgt ohne Seitenwechsel

Turniermodus: Gruppenphase + Finale

- Jede Mannschaft spielt mindestens 2 Spiele
- Bei vielen Anmeldungen werden die Gruppen in zwei Teams aufgeteilt
- Die Anzahl Spiele, sowie Vor- und Rückrunde hängt von den Anmeldungen ab
- Finalrunde: Die jeweils besten Teams der Gruppen spielen um den Sieg, die Zweitplatzierten um Platz 3 und die Drittplatzierten um Platz 5.
- Das erstgenannte Team beginnt

Zeitspiel

- Falls nach Ablauf der Zeit keine Mannschaft gewonnen hat, zählt die Anzahl der verbliebenen Kubbs (weniger Kubbs = Sieger).
- Falls Gleichstand: ein Entscheidungswurf mit 3 Wurfhölzern auf die Kubbs.
- Mit Ablauf der Zeit, wird das Spiel beendet, die restlichen Würfe werden nicht fertig gespielt

Spielfeld

- Die Anzahl Spielfelder hängt von den Anmeldungen und der Platzbegebenheiten statt.
- Spielfeldgröße: 5m x 8m
- Der Untergrund wird in den letzten Weisungen bekannt gegeben

Wurfverteilung pro Zug:

- Es gibt 6 Wurfhölzer pro Runde
- Die 6 Hölzer werden gleichmäßig auf die Spieler verteilt

Beispiel:

- 3 Spieler: Je 2 Würfe pro Runde
- 4 Spieler: 2 werfen je 2x, 2 werfen je 1x (abwechselnd)
- 5 Spieler: 1 wirft 2x, die anderen je 1x (abwechselnd)

Spielerklärung:

- Beide Teams stellen 5 Kubbs auf ihrer Grundlinie auf.
- Der König steht in der Mitte des Feldes.

Spielverlauf

- Phase 1: Angriff auf die Basiskubbs, Team A wirft mit 6 Wurfhölzern auf die Kubbs von Team B. Danach ist Team B an der Reihe.
- Phase 2: Umgeworfene Kubbs werden ins Feld geworfen, Team B wirft die von A getroffenen Kubbs in das Spielfeld von A zurück. Diese Kubbs werden aufgestellt und müssen vor den Basiskubbs abgeräumt werden.
- Phase 3: Hat ein Team alle gegnerischen Kubbs abgeräumt, darf es auf den König zielen. Wird König getroffen, hat das Team gewonnen.
- Ziel des Spiels ist, zuerst alle gegnerischen Kubbs umzuwerfen und anschließend den König in der Mitte zu treffen.

Besondere Regeln

- Wird der König vorzeitig getroffen, verliert das Team sofort.
- Würfe erfolgen von der Grundlinie oder der Linie des vordersten Feldkubbs.
- Innerhalb des Zeitlimits gewinnt das Team mit den wenigsten verbliebenen Kubbs, falls kein König getroffen wurde.
- Das Werfen der Wurfhölzer erfolgt gerade in Längsrichtung
- Der Wurf auf den König wird Rückwärts durch die Beine ausgeführt und muss von der Grundlinie erfolgen

Das Reglement wurde erstellt und überarbeitet am 07.05.2026.

Die Technische Leitung

Mélanie Faes