Reglement Kubbturnier NDAIM

Das Kubbspiel

Team A spielt gegen Team B. Beide haben fünf Kubbs auf ihrer Grundlinie. Um den Beginner des Teams auszulosen, werfen beide Teams jeweils ein Holzstab zum König. Das Team, dessen Stab am nächsten beim König liegt, beginnt. Fällt der König, beginnt das andere Team. In unserem Beispiel ist das Team A. Team A versucht nun mit 6 Holzstäben möglichst viele Kubbs von Team B umzuwerfen. Dabei darf der Holzstab nur in Schussrichtung rotieren, nicht "Propellern". Dann nimmt Team B die gefallenen Kubbs und wirft sie ins Feld von Team A. Ein Kubb gilt als "im Feld", wenn mindestens eine ganze Hochkante im Feld liegt. Ist das nicht der Fall, muss das Kubb nochmals geworfen werden. Landet das Kubb auch beim zweiten Versuch nicht im Feld, darf es von der gegnerischen Mannschaft irgendwo in ihrem Feld, aber mit mindestens einer Wurfholzlänge vom König entfernt, aufgestellt werden. Achtung: Wirft man den Kubb selbst gleich hinter den König, darf er da platziert werden, auch wenn der Abstand von einer Wurfholzlänge nicht gegeben ist. Das Einwerfen der Kubbs muss nicht im Rotationsprinzip erfolgen. Team B muss nun zuerst alle Kubbs im Feld umwerfen, bevor es jene auf der Grundlinie in Angriff nimmt. Bleibt ein Kubb (oder mehrere) im Feld stehen, darf das andere Team beim nächsten Versuch bis auf die Höhe des zuvorderst stehengebliebenen Kubbs vorrücken (ins Feld geworfen werden die Kubbs jedoch immer von der Grundlinie). Bei den geworfenen Kubbs liegt die Herausforderung darin, sie möglichst nahe zueinander zu werfen, damit
möglichst viele aufs Mal gefällt werden können. So geht das hin und her. Sind auf einer Seite alle Kubbs gefallen, wird auf den König in der Mitte geworfen. Der Königswurf erfolgt mit dem Rücken zum Spielfeld zwischen den Beinen hindurch. Fällt der, ist das Spiel gewonnen.

Modus

Das Turnier wird in einer Gruppenphase und danach in Viertel-, Halb- und einem kleinen und grossen Final ausgetragen.
Die Gruppenphase wird je nach Anzahl der teilnehmenden Teams in 4er oder 5er Gruppen gekubbt.
Die Viertelfinals werden mit einem Sieg entschieden. In den Halbfinals und
Finals wird Best-of-3 gespielt.

Spieldauer

Ein Spiel in der Gruppenphase und in den Viertelfinals dauert 20 Minuten plus 5min im Tie-Break (siehe unten).
In den Halbfinals und Finals gibt es keine Spielzeitbegrenzung und kein Tie-Break.

Tie-Break

Im Tie-Break wird immer der hinterste Kubb im Feld der Mannschaft, die nicht am Zug ist, entfernt. Sind also 20 Minuten um und Team B ist dran mit Kubbs ins gegnerische Feld zu werfen, tun sie das normal, aber bevor sie dann beginnen, die Kubbs abzuräumen, wird der hinterste Kubb im Feld von Team A entfernt.

Teams

Ein Team besteht üblicherweise aus drei Personen. Eine Teamgrösse bis sechs Personen ist möglich. Ein allfälliges Zweierteam muss mit dem OK besprochen werden.
Spielberechtigt sind nur Spielerinnen und Spieler, die beim jeweiligen Team angemeldet sind.

22.04.2022, OK Kubb Ndaim