

Wikingerschach (Kubb)

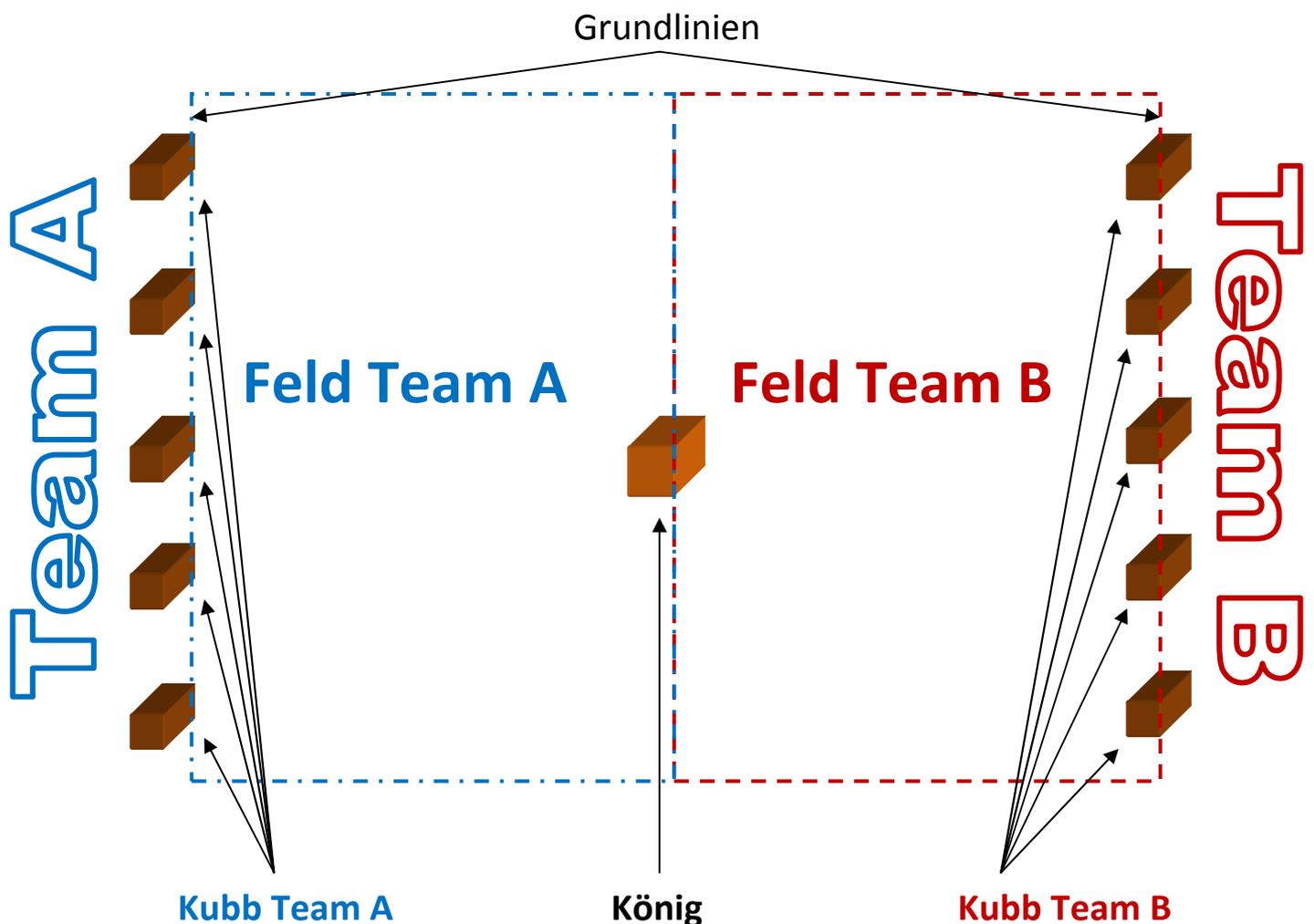
Turnier-Spiel-Regeln Kreisjugendfeuerwehr Rendsburg-Eckernförde

Jedes Team besteht aus 6 Spielern

Spielfeld: 7 x 5 Meter

Holz: 1 König (ca. 9x9x30cm) ,10 Kubb (ca. 7x7x15cm) und 6 Wurfhölzer (ca. Ø 4,5x30cm)

Aufbau Spielfeld:



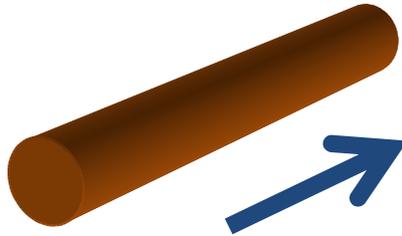
Spielbeginn

Jedes Team wirft von der Grundlinie aus mit jeweils einem Wurfholz so nahe wie möglich an den König. Das Team welches am nächsten dran ist ohne den König umzuwerfen beginnt das Spiel.

(Bsp. Team A wirft sein Wurfholz näher an den König. Gewinnt diese Entscheidung für sich und beginnt damit)

Spielverlauf

Jeder Spieler des beginnenden Teams erhält ein Wurfholz. Nun versucht jeder Spieler von der Grundlinie aus einen gegnerischen Kubb umzuwerfen. Es darf nur von der Grundlinie aus geworfen werden, also weder übertreten noch von links oder rechts außerhalb des Feldes werfen. Die Wurfhölzer dürfen nur längs ihrer Achse geworfen werden. Also eben weder quer noch als so genannter Hubschrauberwurf.



(Bsp. Jeder Spieler des Team A wirft ein Wurfholz auf die Kubbs des Teams B. ihnen gelingt es zwei Kubbs umzuwerfen.)

Das Team dessen Kubbs umgeworfen worden sind, muss diese nun in das gegnerische Feld werfen. Gelingt es dem Team nach zwei Versuchen nicht den Kubb in das gegnerische Feld zu platzieren, darf das gegnerische Team den Kubb selbst in sein Feld werfen. Liegen alle umgeworfen Kubbs im Feld, darf das Team des Feldes die Kubbs aufstellen. Beim Aufstellen darf das Team entscheiden auf welche der beiden Stirnseiten sie den Kubb aufstellen, der Kubb muss aber im Spielfeld verbleiben. Sollten sich zwei oder mehr Kubbs berühren, müssen diese als Turm aufgebaut werden.

(Bsp. Team B nimmt sich die beiden umgefallenen Kubbs und wirft sie ins Feld Team A. Team A stellt die beiden in ihrem Feld liegenden Kubbs aufrecht hin.)

Nun fungieren die beiden in das Feld geworfenen Kubbs als „Wachen“ für die Kubbs auf der Grundlinie. Das heißt, das zweite Team welches nun mit Werfen der Wurfhölzer dran ist, muss nun erst die im Feld stehenden Kubbs (die Wachen) umwerfen um dann die auf der Grundlinie stehenden Kubbs umwerfen zu können. Sollte ein Kubb auf der Grundlinie umgeworfen werden bevor alle „Wachen“ in dem Feld davor umgeschmissen sind, zählt dieses nicht und der Kubb kann einfach wieder aufgestellt werden. Umgeworfene Wachen werden nach dem Spielzug, also wenn alle sechs Wurfhölzer geworfen worden sind, aus dem Spiel genommen. Danach wird wieder mit dem Einwerfen der umgeschmissenen Kubbs begonnen.

(Bsp. Team B ist nun dran mit Werfen. Jeder Spieler nimmt ein Wurfholz und versucht nun zunächst die von ihnen eingeworfenen Kubbs im Feld A umzuwerfen. Sie schaffen es erst die zwei Wachen umzuwerfen und dann noch ein Kubb des Team A. Die Wachen werden aus dem Spiel genommen in dem sie außerhalb des Spielfeldes gelegt werden. Team A wirft nun den umgeschmissenen Kubb in das Feld B welcher dort als Wache für die verbleibenden drei Kubbs auf der Grundlinie fungiert. Team A ist nun wieder dran mit werfen.)

Spielende

- Wenn alle gegnerischen Kubbs und danach der König von einem Team umgeworfen worden sind, gewinnt dieses Team das Spiel.
- Wenn noch nicht alle Kubbs umgeschmissen worden sind und von einem Team der König umgeworfen wird, gewinnt das gegnerische Team sofort.
- Wenn nach der Spielzeit (wird vor dem Turnier bekannt gegeben) keine der vorigen Entscheidungen eingetroffen ist, wird die Zahl der Kubbs auf der Grundlinie gewertet. Das Team mit den meisten Kubbs gewinnt. Bei gleicher Anzahl ist dies ein Unentschieden.

Wertung

Für jedes gewonnene Spiel werden 3 Punkte vergeben. Bei einem Unentschieden bekommt jedes Team 1 Punkt.

Zusätzlich werden die verbleibenden Kubbs + König gezählt. Also fängt jedes Spiel mit einem 6:6 an und geht im extremsten Fall 6:0 (Wenn ein Team es schafft alle Kubbs und den König umzuwerfen ohne das, das gegnerische Team ein Kubb umwerfen kann) aus.

Fachbereichsleiter Wettbewerbe

Frank Künemund