

Offizielle Regeln des Ostschweizer Kubbverbands

Version 1 vom 19. November 2021

I. GELTUNGSBEREICH

- 1 Die nachfolgenden Regeln werden vom Ostschweizer Kubbverband (OKV) für die Ostschweizer Kubbliga (OKL) definiert. Die dem OKV angegliederten Turnierorganisatoren sind in der Regelgestaltung frei, diese Regeln sollen jedoch als Empfehlung dienen.

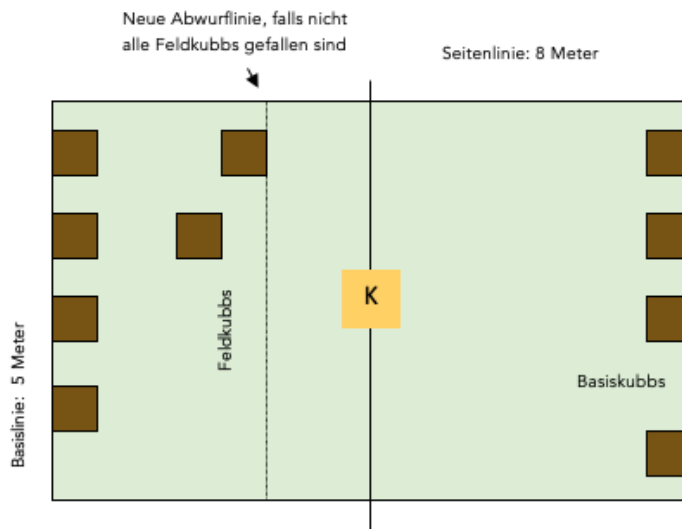
II. FAIRPLAY

- 2 Der Kubbsport lebt vom Fairplay. Damit ohne Schiedsrichter gespielt werden kann, wird von den Spielern und den Zuschauern korrektes Verhalten erwartet. Dazu gehört, dass die Spieler über die eigenen Fehler richten. So soll ein ungewollter Helikopterwurf eingestanden werden und dem Gegner das O.K. zum Wiederaufstellen der Kubbs erteilt werden.
- 3 Traditionellerweise beginnt das Spiel mit einem Händeschütteln und endet mit der Gratulation zum Sieg.
- 4 Sprüche am Spielfeldrand zur allgemeinen Erheiterung oder mit dem eventuellen Ziel die Konzentration oder die Moral des Gegners zu schwächen (Trash Talk), können schon mal vorkommen. Wird dies als störend empfunden, darf der Gegner darauf hingewiesen werden und er hat sein Verhalten entsprechend anzupassen. Gleiches gilt für Rumhüpfen hinter der Grundlinie, zu nahes Sitzen oder Stehen an der Seitenlinie oder sonstige vom Gegner als störend empfundene Manöver.
- 5 Jeder Spieler stellt sicher, dass er weder die gegnerischen Spieler noch die Zuschauer mit seinen Würfeln gefährdet. Bei absichtlich unsportlichem Verhalten kann der Spieler oder das ganze Team durch die Wettkampfleitung vom Wettkampf ausgeschlossen werden.
- 6 Bei unklaren Spielsituationen, die von den Spielregeln nicht geregelt sind, versuchen sich beide Teams auf einen Konsens zu einigen. Sollte eine Einigung trotz allem nicht möglich sein, so ist die strittige Spielsituation zu wiederholen. An Turnieren ist ein Mitglied der Turnierleitung beizuziehen, welches über die Spielsituation entscheidet.

III. ZIEL DES SPIELS

- 7 Zwei Teams treten gegeneinander an. Mit Wurfstöcken wird versucht, die Kubbs des gegnerischen Teams umzuwerfen. Das Team, welches zuerst alle gegnerischen Kubbs und den König umwerfen kann, gewinnt das Spiel.

IV. SPIELAUFBAU



- 8 Spielfeldbegrenzung: Die Seitenlinie misst 8 Meter und wird in der Hälfte durch die Mittellinie in zwei Hälften geteilt. Die Basislinie misst 5 Meter.
- 9 Der Rasen muss kurz gemäht sein.
- 10 Die Spielfeldbegrenzung muss gut sichtbar sein. Die Mittellinie ist so zu befestigen, dass die Befestigungsvorrichtung beim Einwerfen der Kubbs nicht im Weg ist.

V. SPIELMATERIAL

- 11 In der Ostschweizerischen KubbLiga wird mit einem vorgeschriebenen Kubbset gespielt. Dieses soll aus einem lokalen Hartholz bestehen (vorzugsweise Buche).
 - 10 Kubbs: 15*7*7 cm (Höhe/Breite/Tiefe)
 - 6 Wurfstöcke: 30 cm lang, 4 - 4.5 cm Durchmesser
 - 1 König: ca. 30*9*9 (Höhe/Breite/Tiefe)
- 12 Für Turniere gilt folgende Empfehlung an das Spielmaterial. Es soll aus einem lokalen Hartholz (vorzugsweise Buche) bestehen.
 - 10 Kubbs: 15*6-7*6-7 cm (Höhe/Breite/Tiefe)
 - 6 Wurfstöcke: 30 cm lang, 4 - 4.5 cm Durchmesser
 - 1 König: ca. 30*8-9*8-9 (Höhe/Breite/Tiefe)

VI. SPIELABLAUF

- 13 Zu Beginn werden an jeder Grundlinie je fünf Kubbs in regelmässigen Abständen innerhalb der Spielbegrenzung aufgestellt (Basiskubbs). Der König steht in der Mitte des Spielfelds. Die beiden äussersten Basiskubbs stehen mindestens eine Kubbhöhe (15cm) vom Eckpunkt entfernt. Alle Basiskubbs berühren mit einer Seite die Innenseite der Grundlinie.
- 14 Das Spiel beginnt mit dem Anspiel. Dabei wird entschieden, welches Team das Anspielrecht hat und welches die Seite wählen darf.
- 15 Sobald alle Wurfstöcke von Team (A) geworfen worden sind, werden alle gefallen Kubbs von Team (B) eingesammelt und einzeln in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Diese Kubbs heissen nun Feldkubbs. Sie werden von Team (A) dort aufgestellt, wo sie liegen geblieben sind. Jetzt wirft Team (B) an und versucht mit den Wurfstöcken zuerst die Feldkubbs von Team (A) zu treffen. Erst wenn alle Feldkubbs von Team (A) gefallen sind, darf Team (B) auf die Basiskubbs von Team (A) werfen. Anschliessend werden alle gefallen Kubbs von Team (A) eingesammelt und wieder einzeln in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Team (B) stellt die Feldkubbs an dem Ort auf, wo sie liegen geblieben sind und Team (A) wirft zunächst wieder auf alle Feldkubbs und dann auf die Basiskubbs.
- 16 Sobald ein Team alle Basiskubbs des gegnerischen Teams umgeworfen und alle Feldkubbs in der gegnerischen Hälfte umgeworfen hat, darf es auf den König schiessen. Wer den König als erstes umwirft, während alle Kubbs in der gegnerischen Hälfte umgeworfen sind, gewinnt das Spiel. Falls es dem angreifenden Team nicht gelingt, den König umzuwerfen, wird das Spiel solange fortgesetzt, bis es einem der beiden Teams gelingt, den König umzuwerfen.
- 17 Sollte der König umgeworfen werden – versehentlich oder absichtlich – bevor alle gegnerischen Kubbs gefallen sind, verliert dasjenige Team, welches den König umgeworfen hat.
- 18 Sollte es einem Team nicht gelingen, alle stehenden Feldkubbs in der gegnerischen Hälfte umzuwerfen, erhält das gegnerische Team in der nächsten Runde einen Vorteil. Für das Werfen der Wurfstöcke (nicht das Einwerfen der Feldkubbs) darf das angreifende Team bis zum vordersten der noch in der eigenen Spielhälfte stehenden Feldkubbs vortreten.

VII. ANSPIEL

- 19 Beim Wurf ums Anspiel wird entschieden, welches Team das Anspielrecht und welches die Seite wählen darf. Je ein Spieler jedes Teams wirft gleichzeitig einen Wurfstock in Richtung des Königs. Das Team, dessen Wurfstock näher beim König zu liegen kommt, hat das Wahlrecht zwischen Anspiel und Seitenwahl.
- 20 Der König darf berührt werden. Wirft ein Team den König um, hat automatisch das andere Team das Wahlrecht.
- 21 Es gelten dieselben Regeln wie beim normalen Stockwurf. Es sind nur Unterarmwürfe mit vertikaler Rotation erlaubt.
- 22 Das Anspiel und die Seite wechseln nach jedem Satz.
- 23 Gespielt wird mit der 2-4-6-Eröffnung. Das heisst, dass das eröffnende Team (A) mit zwei Wurfstöcken beginnt und Team (B) mit vier Wurfstöcken weiterspielt. Ab dem zweiten Angriff von Team (A) greifen beide Teams mit sechs Wurfstöcken an.

VIII. KUBBS TREFFEN

- 24 Die Kubbs, die auf der Basislinie stehen, werden Basiskubbs genannt. Basiskubbs, welche umgeworfen werden und beim nächsten Durchgang wieder ins Spiel kommen, werden Feldkubbs genannt.
- 25 Solange noch Feldkubbs stehen, dürfen keine Basiskubbs umgeworfen werden. Sollte ein Basiskubb fallen, bevor alle Feldkubbs in der gegnerischen Hälfte gefallen sind, wird der Basiskubb wieder aufgestellt.
- 26 Beim Treffen der Kubbs gilt der Grundsatz «Holz auf Holz». Fällt ein Kubb ohne eine durch das angreifende Team ausgelöste, offensichtliche Fremdeinwirkung um, darf er wieder aufgestellt werden, sofern er nicht durch einen Wurfstock oder einen Kubb in dieser Runde berührt wurde.
- 27 Kubbs, welche durch die Spielfeldbegrenzung (Schnur) oder sonstige Fremdeinwirkung (Hund, Ball, Zuschauer, etc.) umgeworfen werden, dürfen wieder aufgestellt werden.
- 28 Fällt ein Kubb nicht vollständig um, weil er auf einem Wurfstock oder einem anderen Kubb an- oder aufliegt, so gilt: Wenn der Wurfstock oder der Kubb weggezogen wird, muss der Kubb umfallen, damit er als gefallen gilt. Steht der Kubb noch, bleibt er im Spiel. Ein Kubb, der einmal als gefallen gilt, kann durch einen späteren Wurf nicht erneut aufgestellt werden. Die Prüfung, ob ein Kubb gefallen ist, kann jederzeit durchgeführt werden, wenn dies durch ein Team gefordert wird. Es obliegt dem verteidigenden Team, den Wurfstock oder Kubb unter dem Kubb herauszuziehen. Nach der Prüfung wird der Wurfstock oder Kubb zurückgelegt und die ursprüngliche Situation wiederhergestellt.
- 29 Kubbs, welche getroffen werden und sich nach einer 180-Grad-Drehung um die Querachse wieder selber aufstellen, gelten als gefallen.

IX. STOCKWURF

- 30 Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt.
- 31 Vertikale Rotation ist erlaubt.
- 32 Horizontale Rotation ist nicht erlaubt. Bei Abweichungen von mehr als 30 Grad zur vertikalen Achse ist der Wurf ungültig – dabei handelt es sich um Helikopterwürfe.

- 33 Ungültige Würfe dürfen nicht wiederholt werden und getroffene Kubbs werden am Ort an dem sie zum Liegen kommen wieder aufgestellt. Gefallene Kubbs nach einem ungültigen 8-Meter-Wurf werden am ursprünglichen Ort wieder aufgestellt.
- 34 Können sich die beiden Teams nicht über die Gültigkeit eineswurfes einigen, so ist ein Vertreter der Turnierorganisation beizuziehen.
- 35 Beide Füsse müssen sich hinter der Abwurflinie und innerhalb der Seitenbegrenzung befinden, sowohl während als auch nach der Abgabe des Wurfstockes. Das Übertreten der Abwurflinie ist erst erlaubt nachdem der geworfene Wurfstock liegen geblieben ist.
- 36 Falls das gegnerische Team in der vorherigen Runde nicht alle Feldkubbs umwerfen konnte, kann nun von der durch den vordersten Feldkubb bestimmten neuen Abwurflinie geworfen werden (siehe Grafik auf S. 3).
- 37 Das werfende Team darf erst dann den ersten Wurfstock werfen, wenn das gegnerische Team sämtliche Feldkubbs aufgestellt und das Spielfeld verlassen hat und somit das Feld freigegeben wurde.
- 38 Die Wurfstäbe müssen in jeder Spielrunde gleichmässig auf alle Spieler:innen verteilt werden. Besteht ein Team aus mehr als drei Spieler:innen müssen die Wurfstäbe auf mindestens drei unterschiedliche Spieler:innen verteilt werden. Beim Werfen der Wurfhölzer muss keine feste Reihenfolge eingehalten werden.

X. EINWERFEN UND AUFSTELLEN DER KUBBS

- 39 Beim Einwerfen der Kubbs gilt das Rotationsprinzip: Alle Spieler eines Teams wechseln sich beim Einwerfen der Kubbs ab. Pro Runde werden sämtliche Kubbs vom gleichen Spieler eingeworfen. Die Reihenfolge der Spieler beim Einwerfen kann in jedem Satz neu gewählt werden.
- 40 Beim Einwerfen muss mindestens zwischen drei unterschiedlichen Spieler:innen rotiert werden. Erlaubt das Wettkampfformat 2-er Teams und tritt ein 2-er Team gegen ein 3-er oder grösseres Team an, so muss in den 3-er oder grösseren Teams nur zwischen mindestens zwei Spieler:innen rotiert.
- 41 Alle Feldkubbs müssen von der eigenen Basislinie eingeworfen werden. Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt. Beide Füsse müssen innerhalb der verlängerten Seitenmarkierung stehen.
- 42 Ein eingeworfener Kubb ist gültig, wenn er (für sich allein betrachtet) so über eine kurze Kante aufgestellt werden kann, dass er vollständig im gegnerischen Spielfeld steht.
- 43 Kubbs werden grundsätzlich dort aufgestellt, wo sie liegen geblieben sind. Ein Kubb darf beim Aufstellen nicht gedreht, angehoben oder «festgeklopft» werden.
- 44 Das gegnerische Team entscheidet sich einmalig, über welche Kante ein Kubb aufgestellt wird. Ein Kubb darf nicht aufgestellt, erneut umgekippt und über die andere Kante aufgestellt werden.
- 45 Eingeworfene Kubbs, die nicht vollständig auf einer der sechs Flächen des Kubbs liegen, dürfen vor dem Aufstellen nicht auf eine Fläche gekippt werden, sondern müssen über die Ecke aufgestellt werden.
- 46 Es kann vorkommen, dass eingeworfene Kubbs zwar grundsätzlich gültig sind, sich jedoch gegenseitig beim Aufstellen behindern. Ist die eine Seite des liegenden Kubbs frei und die andere Seite durch einen anderen Kubb verbaut, so muss der aufzustellende Kubb zwingend in den freien Raum aufgestellt werden. Es werden zuerst alle Kubbs aufgestellt, welche in den freien Raum aufgestellt werden können. Es muss nicht vorausschauend gehandelt werden, d.h. es muss nicht freier Raum für andere Kubbs geschaffen werden. Wenn keine Kubbs mehr in den freien Raum aufgestellt werden können, werden die Kubbs aufgestellt, welche beidseitig «verbaut» sind. Diese Kubbs dürfen an den bereits stehenden

- Kubbs «abgerollt» werden (so, dass sie sich berühren). Dabei wird der bereits stehende Kubb festgehalten bzw. nicht bewegt.
- 47 Das Einwerfen der Kubbs erfolgt in zwei Durchgängen. Im ersten Durchgang werden alle Kubbs nacheinander in die gegnerische Spielfeldhälfte eingeworfen.
- 48 Kubbs können während des Einwerfens durch andere Kubbs aus dem Feld wie auch wieder ins Feld verschoben werden.
- 49 Kubbs, welche nach dem ersten Durchgang nicht regulär im gegnerischen Feld aufgestellt werden können, dürfen im zweiten Durchgang erneut eingeworfen werden.
- 50 Bereits stehende Feldkubbs werden genau gleich wie eingeworfene Feldkubbs behandelt: Werden sie getroffen und kommen an einem anderen Ort zu liegen, werden sie dort wieder aufgestellt. Feldkubbs, welche aus dem Spielfeld verschoben werden, dürfen im zweiten Durchgang erneut eingeworfen werden.
- 51 Sämtliche Kubbs, welche nach dem zweiten Durchgang nicht korrekt aufgestellt werden können, sind ungültig und können vom gegnerischen Team frei platziert werden. Jeder Kubb muss jedoch mindestens eine Wurfstocklänge vom König, der Grundlinie und den Eckpfosten entfernt sein.
- 52 Frei platzierbare Kubbs dürfen auf die eigene Grundlinie gestellt werden, sofern dadurch nicht mehr als fünf Basiskubbs auf der eigenen Grundlinie zu stehen kommen. Solche neuen Basiskubbs müssen nicht mehr zwingend vor den anderen Basiskubbs umgeworfen werden.
- 53 Ein Kubb, der nach dem zweiten Durchgang des Einwerfens so auf einem oder mehreren Kubbs zu liegen oder stehen kommt, dass er den Boden nicht berührt und regulär aufgestellt werden könnte, darf vom einwerfenden Team an einem frei zu wählenden Ort innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte aufgestellt werden, nachdem das gegnerische Team sämtliche anderen Feldkubbs aufgestellt hat. Ein solcher Kubb wird «Chriesi» genannt.

XI. KÖNIG

- 54 Wenn alle Kubbs auf der gegnerischen Seite umgeworfen wurden, darf auf den König geworfen werden. Das Team, welches den König zuerst umwirft, gewinnt den Satz.
- 55 Der Königswurf wird immer von der Grundlinie und rückwärts durch die Beine (sog. «Sure Shot») geworfen.
- 56 Wird der König umgeworfen, egal ob mit Wurfstock oder Kubb, solange noch Kubbs auf der Basislinie oder im Feld des Gegners stehen, geht der Satz verloren.
- 57 Auch hier gilt der Grundsatz «Holz auf Holz»: Sollte der König durch eine unabsichtliche Bewegung der Mittellinie, durch unabsichtliche Berührung mit der Hand oder sonstige Fremdeinwirkung umgeworfen worden, darf der König wieder aufgestellt werden.
- 58 Auch beim König sind keine «Helikopterwürfe» erlaubt.

XII. TIE-BREAK

- 59 Um das Spiel abzukürzen, kann ein Satz nach einer von der Turnierleitung zu bestimmenden Zeit in ein Tie-Break übergehen. Bei jedem Start eines Tie-Breaks während eines Spiels spielt das angreifende Team den laufenden Angriff zu Ende. Hiernach wird zwischen den beiden Teams nochmals ein Königswurf ums Anspiel durchgeführt. Der Sieger dieses Königswurfs erhält das Recht, den ersten Kubb

aus dem Feld des Gegners zu entfernen. Pro Runde muss jeweils der hinterste Kubb aus dem Spiel genommen werden. Der Kubb wird aus dem Spielfeld des verteidigenden Teams entfernt, bevor das angreifende Team den ersten Wurfstock in dieser Runde wirft. Stehen zwei Kubbs auf gleicher Höhe (z.B. Basiskubbs), so entscheidet das verteidigende Team, welcher der beiden Kubbs aus dem Spiel genommen wird.

- 60 Ablauf in K.O.-Spielen: Sollte nach Sätzen Unentschieden stehen, wenn das Tie-Break eingeläutet wird, gewinnt das Team, welches den aktuellen Satz gewinnt. Steht es nach dem angebrochenen Satz Unentschieden zwischen den Teams (1:1 oder 2:2), dann starten beide Teams mit je fünf Basiskubbs in den entscheidenden Satz. Nun kommt es zu einem erneuten Königswurf um das Anspiel respektive den Tie-Break-Vorteil. Das Team, das den Königswurf gewinnt, darf nun zwischen Anspiel oder Tie-Break-Vorteil wählen. Der erste Tie-Break-Kubb wird erst ab der zweiten Runde des Teams aus dem Spiel genommen, das sich für den Tie-Break-Vorteil entschieden hat. Dies ist bei einem 2-4-6-Anspiel dann der Fall, wenn das Team mit dem Tie-Break-Vorteil das erste Mal sechs Wurfstöcke hat.

Quelle: Diese Regeln basieren auf den offiziellen Regeln des Schweizer Kubbverbands vom März 2020 und wurden in wenigen Teilen präzisiert oder angepasst.