



**OFFIZIELLES REGELWERK**  
**Freier Kubb Kult Linz**

zur Anwendung bei Trainings- und  
Turnierspielen

Jänner 2016

## Das Kubb-Set

Das Kubb-Set besteht aus folgenden 23 Teilen mit genormter Größe:

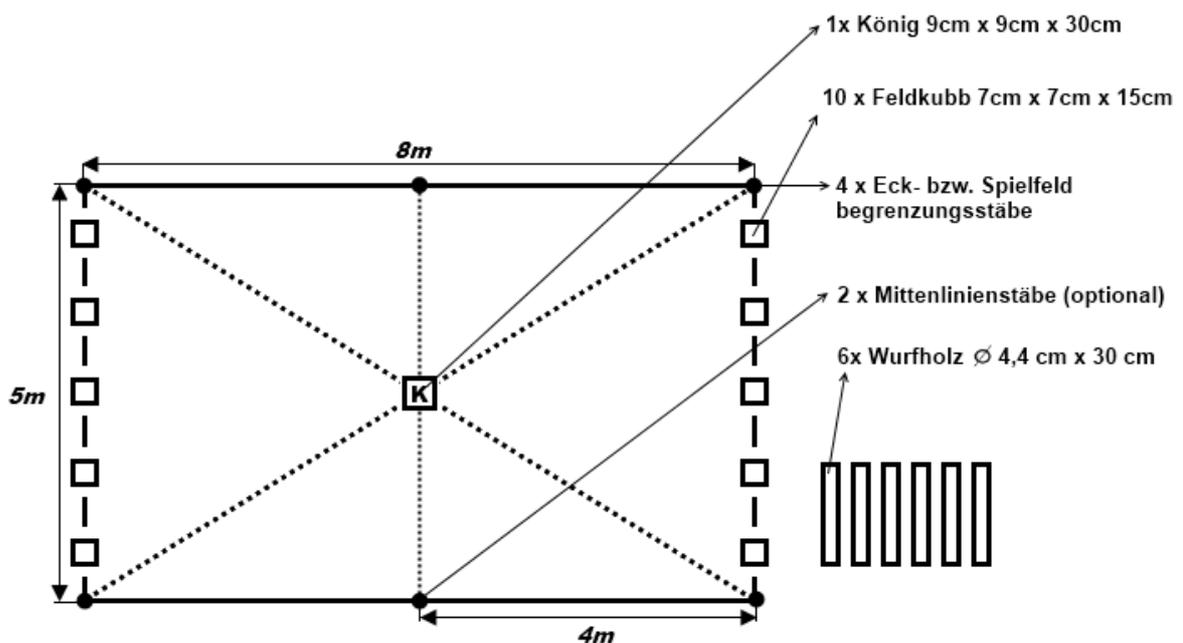
- 
- 1 König: 9 x 9 x 30 [cm]
  - 10 Kubbs: 7 x 7 x 15 [cm]
  - 6 Wurfstäbe: 4,4 x 30 [cm]
  - 6 Eck- bzw. Mittellinienbegrenzungsstäbe
- 

Material: Hartholz

Die Maße entsprechen dem schwedischen Originalmaßen, die auch bei der WM zur Anwendung kommen.

## Das Spielfeld

Maße 8 x 5 [m]



**Abb.1: Das Kubbfeld und die Aufstellung des Spielsets**

# **Spielablauf**

Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Kubbs und anschließend den König abzuwerfen.

Benötigt werden zwei Teams, wobei jedes Team aus mindestens einem und maximal aus sechs Spielern besteht. Bei Turnieren bestehen Teams üblicherweise aus 2 bzw. 3 Spielern.

## **Spielbeginn**

Jeweils ein Spieler pro Team wirft gleichzeitig von der Grundlinie in Richtung König. Wessen Wurfstab näher beim König liegt, dessen Team hat den Start für sich entschieden und darf entscheiden, ob es zu werfen beginnt oder auf welcher Seite es spielen möchte.

Wird dabei der König von einem Spieler umgeworfen, hat das gegnerische Team den Start für sich entschieden und der König wird wieder an seiner ursprünglichen Position aufgestellt.

Umfasst ein Spiel mehrere Sätze, so beginnt ein Team die ungeraden und das andere die geraden Sätze.

In der ersten Runde jedes Spiels wird von der Grundlinie auf die Basis-Kubbs des gegnerischen Teams geworfen, da noch keine Feld-Kubbs im Spiel sind.

## Werfen

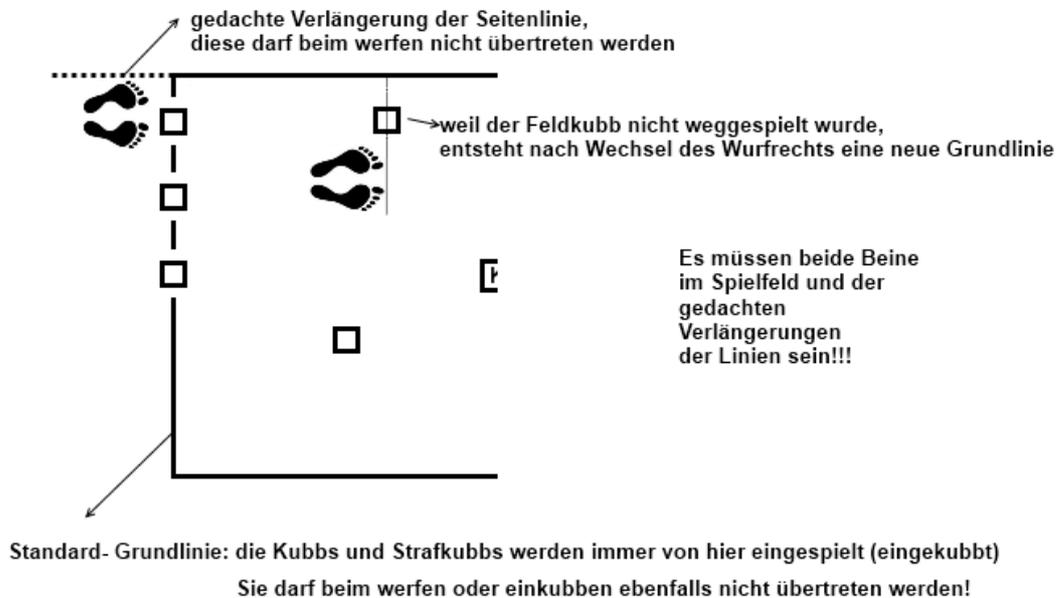


Abb.2: Grundlinien

Die Wurfstäbe müssen vertikal von unten geworfen werden (Abb. 3). Beide Füße müssen dabei innerhalb der 5m Feldbreite stehen (Abb. 2). Horizontale Würfe, sogenannte Hubschrauber, Helikopter oder Schleuderer sind verboten. Jedoch ist eine Abweichung im Winkel von bis zu 30° von der vertikalen Achse erlaubt (Abb. 4).

Geworfen wird grundsätzlich von der Basislinie, außer das gegnerische Team hat im vorherigen Spielzug nicht alle Feld-Kubbs umgeworfen. Dann verkürzt sich die Wurflinie auf die Höhe des kürzesten Feld-Kubbs (Bild 2).

Das gegnerische Team darf das Spielfeld nicht betreten bis alle 6

Würfe erfolgt sind.

Ungültige Würfe werden nicht wiederholt, dabei umgeworfene Kubbs werden wieder aufgestellt. Jedes Team-Mitglied muss gleich viele Wurfhölzer werfen, die Reihenfolge dabei ist beliebig (bei 3er-Teams wirft jeder Spieler 2 Wurfhölzer, bei 2er-Teams 3 Wurfhölzer, usw.).

Auf Wunsch des werfenden Spielers, müssen Spielelemente, wie Begrenzungsstäbe, die die Wurfbahn beeinträchtigen könnten, entfernt werden. Stehende Kubbs dürfen jedoch zu keinem Zeitpunkt des Spielablaufs verdreht, verrutscht oder umgelegt werden.

Bringt ein Mitspieler eines Teams zu irgendeinem Zeitpunkt des Spielablaufs den König zu Fall, sei es unbeabsichtigt oder beabsichtigt, egal ob durch geworfene Kubbs, Wurfstöcke oder durch simples Umstoßen, so wird das Spiel sofort beendet und als Sieg für die gegnerische Mannschaft gewertet. Ausgenommen sind gültig absolvierte Königswürfe, die das Spiel für die werfende Mannschaft entscheiden.

Kombinationswürfe, bei denen mehrere Kubbs gleichzeitig zu Fall gebracht werden, werden gewertet, egal ob sie direkt durch Abprallen oder Aufspringen des Wurfholzes oder indirekt durch getroffene Kubbs zustande kommen.

Dabei sind auch Kombinationen von Feld- und Basis-Kubbs möglich. Diese sind jedoch nur zulässig, wenn zuerst der oder die letzten Feld-Kubbs getroffen wurden und auch umfallen und mit demselben Wurf, wieder durch Wurfholz oder Kubb, ein Basiskubb zu Fall gebracht wird. Dabei spielt die Reihenfolge, in der die Kubbs den Boden berühren keine Rolle.

Wird ein Basis-Kubb umgeworfen bevor der letzte Feld-Kubb umfällt, ist der Basis-Kubb wieder aufzustellen und der Wurf wird nicht wiederholt.

Stößt ein Spieler einen stehenden Basis- oder Feld-Kubb zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels unbeabsichtigt um, so wird dieser wieder aufgestellt. Ausgenommen sind Kubbs, die aus „Frust“ oder „Zorn“ bewusst umgetreten werden, diese zählen als gefallen.

Ein Kubb gilt grundsätzlich als abgeworfen, wenn er horizontal liegen bleibt, aber auch dann, wenn er sich ein- oder mehrmals überschlägt und auf einer der Grundflächen zum Stehen kommt. Ebenfalls als abgeworfen werden solche Kubbs gewertet, die auf anderen Kubbs oder Spielelementen liegen bzw. lehnen, sodass sie nicht mehr selbstständig stehen bleiben würden.

Wurde ein Kubb getroffen, bleibt jedoch selbstständig stehen, so gilt er dann als gefallen, wenn er innerhalb der Zeit bis zum Beenden aller 6 Würfe und dem anschließenden Einwerfen des ersten Kubbs durch die gegnerische Mannschaft von selbst umfällt.

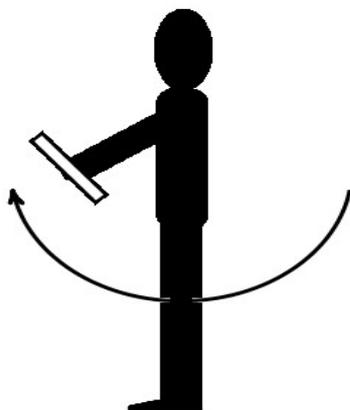


Abb.3 : einzige erlaubte Wurftechnik ist der Unterhandwurf

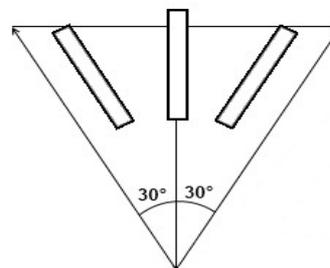


Abb.4: das Wurfholz darf beim Wurf bis zu 30 ° geneigt sein

## **Kubbs einwerfen**

Nachdem ein Team alle 6 Würfe absolviert hat, folgt das Einsammeln und anschließende Einwerfen aller abgeworfener Kubbs durch die gegnerische Mannschaft.

Das Einwerfen der Kubbs erfolgt immer von der Basislinie aus. Die Kubbs müssen ebenfalls von unten geworfen werden, vertikale oder horizontale Rotationen sind dabei jedoch egal.

Ziel ist es, die Kubbs in der gegnerischen Spielfeldhälfte zu platzieren. Gültig sind nach dem Einwerfen sämtlicher Kubbs inklusive eventueller Wiederholungen alle, die sich mit mindestens 50% ihrer Grundfläche aufgestellt innerhalb der Spielhälfte des Gegners befinden.

Alle ungültigen Kubbs nach der ersten Einwurfrunde dürfen ein zweites Mal eingeworfen werden. Wird in der zweiten Einwurfrunde ein gültiger Kubb aus der ersten Einwurfrunde aus dem Spielfeld geschoben, darf dieser kein zweites mal eingeworfen werden. Alle ungültigen Kubbs nach der zweiten Einwurfrunde werden als Straf-Kubbs bezeichnet und werden vom gegnerischen Team eingeworfen. Wird auch dieses Mal ungültig eingeworfen, so erhält das ursprüngliche Team noch eine Chance. Bei weiteren Fehlwürfen wechselt das Wurfrecht nach jedem Versuch.

Beim Einwerfen der Kubbs müssen sich die Team-Mitglieder jede Runde abwechseln.

## Kubbs aufstellen

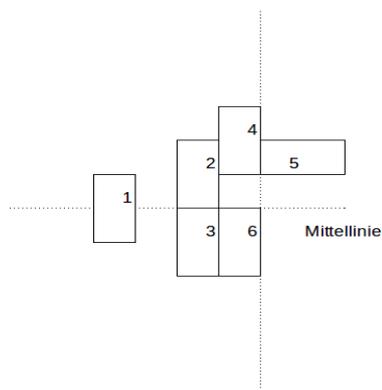
Wurden alle Kubbs gültig eingeworfen, muss das gegnerische Team diese aufstellen.

Dabei werden die Kubbs auf eine der beiden Grundflächen aufgekippt werden (Bild 4). Ein Verdrehen oder Verschieben ist unzulässig. Die Kubbs müssen nach dem Aufstellen mit mindestens 50% ihrer Grundfläche innerhalb der Spielfeldbegrenzungen stehen. Ist das nur in eine Richtung möglich, so muss der Kubb auf dieser Grundfläche aufgestellt werden. Liegt ein Kubb in der Nähe des Königs, so muss dieser so aufgestellt werden, dass er mindestens eine Wurfstablänge (30cm) vom König entfernt steht. Dabei muss der betreffende Kubb eventuell nach dem Aufstellen noch verrutscht werden und zwar 30cm weg vom kürzesten Abstand zum König.

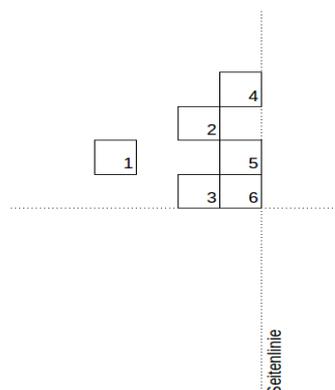
Ein Hin- und Herprobieren beim Aufstellen ist nicht zulässig, d.h. man muss zuerst überlegen auf welcher Seite man den Kubb aufkippt.

Liegen 2 oder mehrere eingeworfene Feld-Kubbs dicht nebeneinander, sodass ein Aufstellen in eine Richtung ohne Verschieben bzw. Verdrehen eines anderen Kubbs nicht mehr möglich ist, so müssen zuerst die an den Begrenzungslinien liegenden nach innen und angrenzende Kubbs von diesen weg aufgestellt werden.

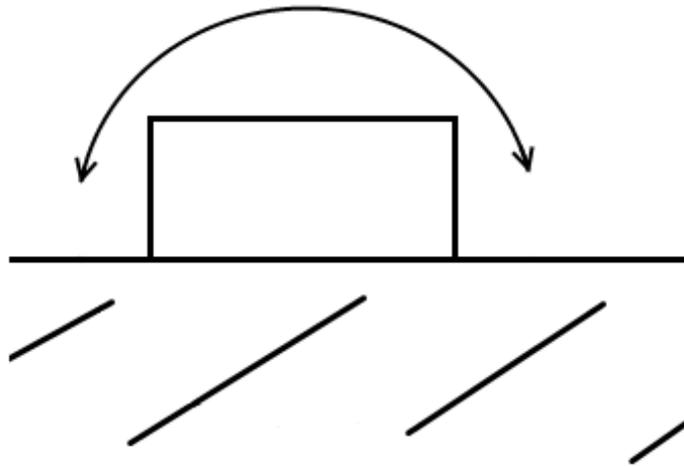
Liegende Kubbs nach dem Einwerfen



korrekt aufgestellte Kubbs



Nach dem Aufstellen aller eingeworfenen Feldkubbs, verlassen alle Spieler des betreffenden Teams das Spielfeld und geben die Kubbs durch ein beliebiges, jedoch deutliches Signal zum Abwurf frei.



**Abb.5:** Aufstellen der Feldkubbs erfolgt auf eine der beiden Grundflächen; falls ein Feldkubb von alleine auf einer Grundfläche stehen bleibt und er mind. 50% im Feld ist, ist er als gültig zu betrachten.

## **Spielende**

Hat ein Team innerhalb eines Spielzugs alle gegnerischen Feld- und Basis-Kubbs abgeworfen und danach noch mindestens ein Wurfholz übrig, so darf ein Spieler des Teams zum Königswurf antreten.

Welcher Spieler diesen Wurf ausführt, steht dem betreffenden Team frei, sofern der Spieler noch nicht sämtliche Würfe innerhalb des Spielzugs absolviert hat, d.h. „seine“ Wurfstäbe noch nicht verbraucht hat.

Der Königswurf wird immer von der Grundlinie ausgeführt. Die vorgeschriebene Wurftechnik dabei entspricht der allgemein gültigen.

Weiters darf pro Spielzug immer nur ein Königswurf absolviert werden, d.h. hat ein Team beispielsweise noch 3 Wurfhölzer übrig, darf einmal auf den König geworfen werden und die beiden übrigen Wurfhölzer werden nicht mehr geworfen.

---