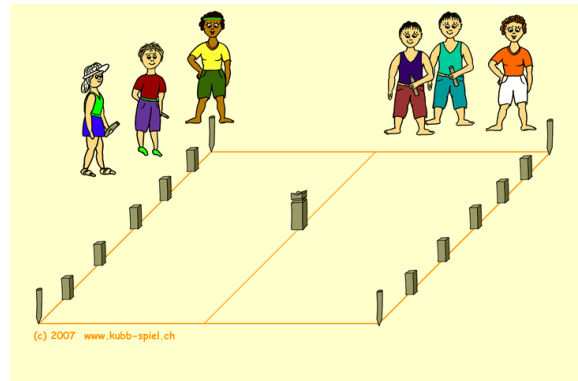


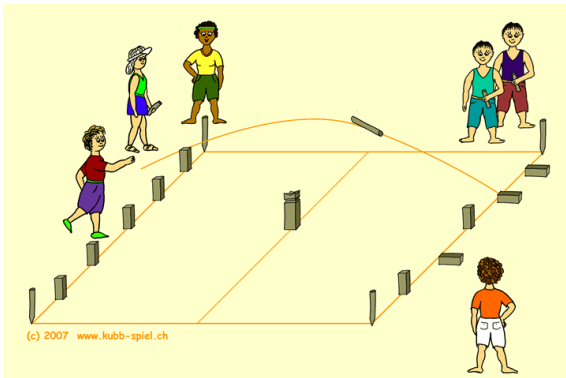
Das KUBB-Spiel

Spielregeln

Jedes Team versucht die Basiskubbs der gegnerischen Mannschaft mit den Wurfhölzern umzuwerfen. Wobei hier wichtig ist, dass die Wurfhölzer längs geworfen werden und keine Propellerartige Bewegung des Holzes (horizontal) entsteht. Alle Kubbs bleiben umgeworfen liegen, bis der



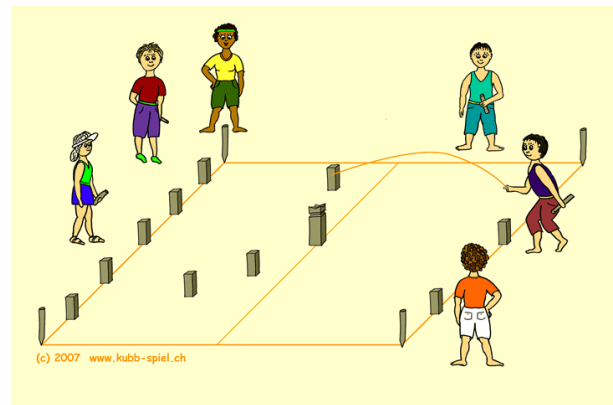
letzte der 6 Wurfhölzer geworfen wurde. Nachdem das erste Team mit seinem Zug fertig ist, sammelt das Team B die Wurfhölzer und die umgefallenen Kubbs ein. Zuerst werden jetzt die umgefallenen Kubbs (auch Feldkubbs genannt) in die gegnerische Hälfte geworfen. Das gegnerische Team stellt die Kubbs dort auf, wo sie gelandet sind. Hierbei



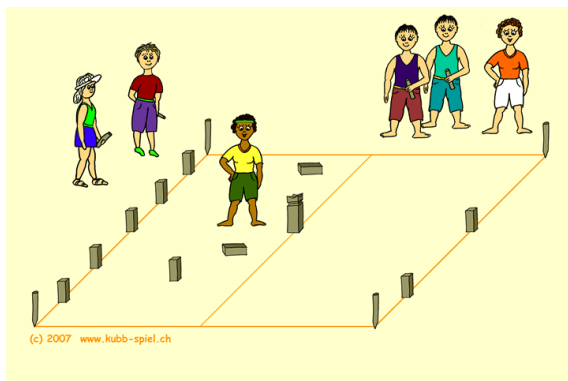
spielt es keine Rolle in welche Richtung die Kubbs aufgestellt werden. Wichtig ist hier nur, dass der Feldkubb, wenn er aufgestellt wird, noch in dem Spielfeld des gegnerischen Teams ist. Sollte dies in einer Richtung nicht möglich sein, so muss der Feldkubb in die andere Richtung aufgestellt werden.

Wird ein Kubb 2 mal nicht in das gegnerische Feld geworfen, sondern landet außerhalb, so ist dies ein Straf-Kubb. Die gegnerische Mannschaft darf diesen Kubb in der eigenen Spielfeldhälfte aufstellen, wo sie es will. Aber minimal eine Wurfhölzlänge vom König oder von der Spielfeldbegrenzung entfernt.

Tipp: Feldkubbs sollten alle auf eine Fläche zusammengeworfen werden, damit bei der nächsten Runde die Trefferquote höher ist.

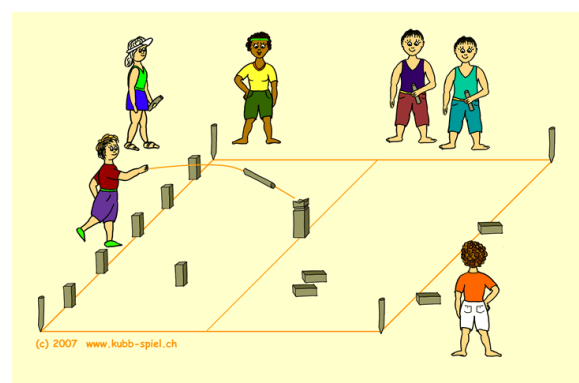


Nächste Runde

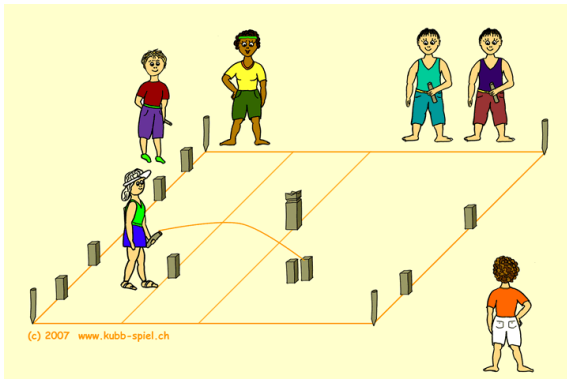


Anschließend versucht das Team B, die Feldkubbs wieder umzuwerfen. Dabei ist wichtig, zuerst die Feldkubbs abzuräumen und erst dann darf wieder auf die Basiskubbs, welche auf der Grundlinie stehen, geworfen werden. Fällt trotzdem ein Basiskubb, so wird dieser einfach wieder aufgestellt.

Nachdem ist Team A wieder an der Reihe und sammelt wieder alle umgefallenen Kubbs ein und wirft diese in die gegnerische Hälfte. Ist es Team B nicht gelungen, alle Feldkubbs in der zweiten Runde umzuwerfen, darf Team A bis zu dem Feldkubb vortreten, welcher dem König am nächsten steht. Ab jetzt wird nicht mehr von der Grundlinie aus geworfen, sondern von der Linie, die dieser Feldkubb bildet. Natürlich nur solange der Feldkubb bei der nächsten Runde noch steht.

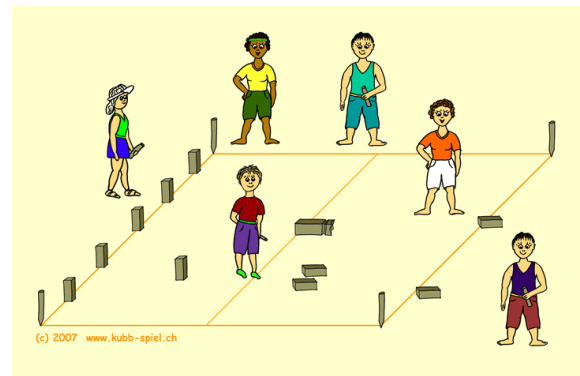


Spielende



Sind von einer Mannschaft alle Basiskubbs und Feldkubbs abgeräumt worden, so darf von der Grundlinie aus auf den König geworfen werden. Fällt dieser um, so hat die Mannschaft das Spiel gewonnen. Sollte aber unter dem Spielverlauf der König unabsichtlich von einer Mannschaft umgeworfen werden, so hat diese verloren, welche den König vorab schon getroffen hat.

Tipp: Beim ersten Durchlesen der Kubb Regeln scheint das Spiel etwas kompliziert zu wirken, dem ist aber nicht so. Unser Tipp ist es, **anmelden und drauf los spielen.**



Gut zu Wissen

- Jeder/Jede ist Spielberechtigt. Auch diejenigen, welche keinen Bezug zu der Gemeinde Escholzmatt- Marbach haben.
- Es wird ausschliesslich in 3er Team gespielt. Ausnahme bilden Familien mit Kindern des Jahrgangs 2009 oder jünger.
- Nach der Anmeldung werden die Informationen (Spielbeginn, Anregungen etc.) ausschliesslich über die E-Mail abgehalten
- Das Teilnehmerzahl ist beschränkt, daher lautet das Motto; DE ENDER ISCH DE GSCHWINDER!
- Turniereinsatz beträgt pro Team 30.-. Der Turniereinsatz kann am Turniertag auf der Jury beglichen werden.
- Spielbeginn ist um 14.00 Uhr
- Anmeldung und weitere Informationen sind auch online unter www.fc-escholzmatt-marbach.ch zugänglich.
- Jeder kann nur in einem Team Mitspielen. Auch bei einem allfälligen Ausscheiden ist ein Teamwechsel nicht erlaubt.
- **Anmeldeschluss ist der 02. Juli 2021 (Poststempel)**

Pascal Arnold
Chappelebode 2
6182 Escholzmatt
Tel. 079 501 21 07
Mail: pascal_arnold88@hotmail.com