

Spielregeln und allgemeine Bedingungen zum Kubb-Turnier bei der SpVgg Leidringen

Stand: 07/2026

1. Spielvorbereitung

1.1 Spielfeld aufbauen

Spielfeldgröße: 5 x 8 Meter

Aufstellung:

- **5 Kubbs pro Team** werden auf den beiden Grundlinien aufgestellt
- **Gleichmäßiger Abstand** zwischen den Kubbs (ca. 1 Meter)
- **Der König** steht genau in der Mitte des Spielfelds
- **6 Wurfhölzer** liegen bereit

1.2 Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 3-6 Personen.

1.3 Spielbeginn bestimmen

Münzwurf

Der Spielbeginn wird durch einen Münzwurf bestimmt, der vor dem Match vom Schiedsrichter durchgeführt wird. Die Kapitäne beider Teams versammeln sich in der Spielfeldmitte, wobei der Schiedsrichter die Münze wirft. Vor dem Wurf fordert der Schiedsrichter einen der Kapitäne auf, "Kopf" oder "Zahl" zu wählen. Das Team, das den Münzwurf gewinnt, beginnt mit dem Spiel.

2. Ziel des Spiels

Das Ziel: Wirf zuerst alle gegnerischen Kubbs um und dann den König!

Wichtig: Der König darf erst umgeworfen werden, wenn alle gegnerischen Kubbs (sowohl Grund- als auch Feldkubbs) umgeworfen sind.

3. Spielablauf

3.1 Eine Spielrunde

Schritt 1: Kubbs werfen (gibt es beim Spielanfang natürlich noch nicht)

- Das Team am Zug wirft alle umgefallenen eigenen Kubbs zurück ins gegnerische Feld
- Kubbs, die außerhalb landen, werden nochmal geworfen
- Landen sie wieder außerhalb, darf der Gegner sie platzieren (min. 1 Wurfholz-Länge vom König und den Seitenlinien entfernt)

Schritt 2: Mit Wurfhölzern werfen

- **Zuerst:** Alle Feldkubbs (eingeworfene Kubbs) umwerfen
- **Dann:** Grundlinienkubbs angreifen
- **Zuletzt:** Den König (nur wenn alle gegnerischen Kubbs weg sind)

Hinweis: Vorteilslinie

- Stehen noch Feldkubbs: Du darfst von der **Vorteilslinie** werfen
- Die Vorteilslinie ist dort, wo der vorderste Feldkubb steht

3.2 Wurfregeln

Erlaubt:

- Beide Füße müssen hinter der Wurflinie, bzw. Vorteilslinie stehen

Verboten:

- Über die Wurflinie treten
- Den König treffen, wenn noch gegnerische Kubbs stehen -> führt zum sofortigen Spielende

3.3 Spielende

Du gewinnst, wenn:

- Du alle gegnerischen Kubbs umgeworfen hast UND
- Den König umwirfst

Du verlierst sofort, wenn:

- Du den König umwirfst, obwohl noch gegnerische Kubbs stehen
- Du den König umwirfst, ohne von der Grundlinie zu werfen
- Wenn Du mit allen noch verbliebenen Kubbs versucht hast den König zu treffen, aber nicht getroffen hast

4. Turnier-Punktesystem

4.1 Wie werden Punkte vergeben?

Bei jedem Kubb-Spiel gewinnt immer ein Team und bekommt Punkte entsprechend der Anzahl seiner noch stehenden Kubbs. **Das Verliererteam bekommt immer 0 Punkte.**

Beispiele:

- Team A hat 5 Kubbs stehen, nimmt einen und wirft damit den König um → Ergebnis: 5:0
- Team B hat 3 Kubbs stehen, nimmt einen und wirft damit den König um → Ergebnis: 3:0
- Team C hat 1 Kubb stehen, nimmt diesen und wirft damit den König um → Ergebnis: 1:0

4.2 Was passiert bei einem Königsfehler?

Wenn ein Team aus Versehen den König umwirft, verliert es sofort das Spiel. Das andere Team gewinnt und bekommt so viele Punkte, wie es zu diesem Zeitpunkt noch Kubbs stehen hatte.

Beispiel: Team A hat noch 4 Kubbs, Team B wirft versehentlich den König um → Team A gewinnt 4:0

4.3 Welche Kubbs zählen?

Nur die Kubbs die noch im Spiel sind. Feldkubbs (die eingeworfenen Kubbs) werden mitgezählt. Nur die Kubbs die sich außerhalb des Spielfeldes befinden werden nicht mitgezählt.

Wichtig: Der Kubb, mit dem der König umgeworfen wird, zählt MIT zu den Punkten - dadurch sind Siege von 1:0 bis 5:0 möglich.

4.4 Was passiert wenn der König verfehlt wird?

Wenn ein Team alle gegnerischen Kubbs umgeworfen hat und dann mit allen seinen verbleibenden Kubbs den König verfehlt, verliert es sofort das Spiel. Das andere Team gewinnt automatisch **1:0**.

Beispiel: Team A hat alle Kubbs von Team B umgeworfen und hat noch 3 eigene Kubbs. Team A wirft mit allen 3 Kubbs nach dem König, trifft aber nicht → Team B gewinnt 1:0

5. Spielmodi je nach Turnierphase

5.1 Vorrunde und K.O.-Runde bis Halbfinale

- **Ein Spiel = Ein Satz**
- Wer zuerst alle gegnerischen Kubbs umwirft und dann den König trifft, gewinnt
- Punktevergabe nach den Kubbs wie oben beschrieben

5.2 Finale

- **Das Finale wird auf 2 Gewinnsätze gespielt**
- Wer zuerst 2 Sätze gewinnt, ist Turniersieger
- Jeder Satz wird einzeln nach den normalen Kubb-Regeln gespielt
- Mögliche Endstände: 2:0 oder 2:1

6. Tabellenberechnung

6.1 Wie wird die Tabelle erstellt?

Die Platzierung in allen Tabellen (Vorrunde, Gruppen, Ranglisten) wird immer nach der gleichen Reihenfolge berechnet:

1. Schritt: Gewonnene Spiele zählen

- Jeder Sieg = 1 Tabellenpunkt
- Niederlage = 0 Tabellenpunkte
- Es ist egal, ob du 5:0 oder 1:0 gewinnst - ein Sieg ist ein Sieg!

2. Schritt: Direkter Vergleich

Haben zwei oder mehr Teams gleich viele Siege, schauen wir uns an:

- Wer hat gegen wen gewonnen?
- Bei mehreren punktgleichen Teams: Wer hat die meisten Siege gegen die anderen punktgleichen Teams?

3. Schritt: Kubb-Punkte insgesamt

Ist immer noch Gleichstand, zählen wir alle Kubb-Punkte zusammen, die du in allen Spielen erzielt hast.

4. Schritt: Los entscheidet

Sollte wirklich alles gleich sein, entscheidet das Los.

7. Beispiel einer Tabellenberechnung

Gruppe mit 4 Teams nach 6 Spielen (jeder gegen jeden):

Alle Spielergebnisse:

- A vs B: 0:2 (B gewinnt)
- A vs C: 3:0 (A gewinnt)
- A vs D: 0:2 (D gewinnt)
- B vs C: 5:0 (B gewinnt)
- B vs D: 1:0 (B gewinnt)
- C vs D: 2:0 (C gewinnt)

Endtabelle:

Platz	Team	Siege	Kubb-Punkte	Begründung
1.	Team B	3	8	Meiste Siege
2.	Team A	1	3	Einziges Team der Dreier-Gruppe A/C/D (je 1 Sieg, direkter Vergleich zyklisch: A schlägt C, C schlägt D, D schlägt A) mit den meisten Kubb-Punkten
3.	Team C	1	2	Schlägt D im direkten Vergleich (bei gleichen Kubb-Punkten wie D)
4.	Team D	1	2	Verliert gegen C im direkten Vergleich

Erklärung:

- Team B ist mit 3 Siegen klar Erster.
- Team A, C und D haben alle drei genau 1 Sieg. Der direkte Vergleich zwischen ihnen ist zyklisch (A schlägt C, C schlägt D, D schlägt A) und liefert daher keinen eindeutigen Sieger innerhalb der Dreiergruppe → Schritt 3, Kubb-Punkte insgesamt, entscheidet: A hat 3, C und D haben je 2 → Team A wird Zweiter.
- Team C und D haben danach immer noch gleich viele Siege (1) und gleich viele Kubb-Punkte (2) – für dieses Paar liefert der direkte Vergleich zwischen genau den beiden aber sehr wohl ein eindeutiges Ergebnis: C hat gegen D gewonnen (2:0) → Team C wird Dritter, Team D Vierter.

8. Wichtige Hinweise

- **Fairness steht im Vordergrund:** Das System belohnt sowohl Siege als auch gute Leistungen bei Niederlagen
- **Königsfehler werden angemessen bestraft:** Der Gegner bekommt seine verdienten Punkte, auch wenn das Spiel früh endet
- **Klare Rangfolge:** Durch die 4-stufige Berechnung gibt es (fast) nie echte Gleichstände
- **Bei Unklarheiten:** Wendet euch an die Turnierleitung

Viel Spaß beim Kubb spielen! 😊🎯

