

Wikingerschach (Viking Kubb) Turnierregeln



Allgemeines

Wikingerschach oder auch Viking Kubb genannt ist ein Holzwurf-Geschicklichkeitsspiel für Jung und Alt. Es kann zwischen 2-12 Spielern gespielt werden. Es ergeben sich unterschiedlichste Spielverläufe und strategische Varianten, die das Spiel kurzweilig gestalten.

Das Team

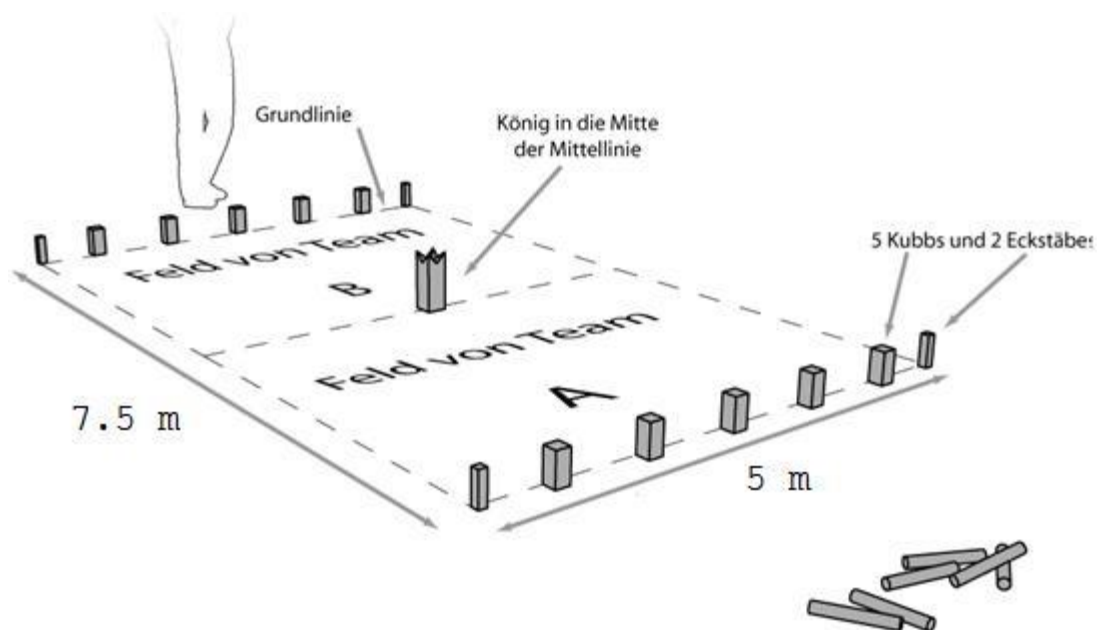
Ein Team besteht aus mindestens 6 Spielern und einer beliebigen Anzahl von Reservespielern. Jedes Team benennt einen Spielführer als Ansprechpartner.

Das Mindestalter im Orts-Cup und Hilfs-Cup ist 10 Jahre.

Im Jugendcup beträgt das Mindestalter 10 Jahre und das Höchstalter 17 Jahre. Damit Einzelpersonen nicht aus dem Turnier ausgeschlossen werden müssen, dürfen maximal 2 Mitspieler jünger oder älter sein.

Spielvorbereitung

Das Spielfeld



Das Spielfeld ist 5 m breit und 7,50 m lang und wird durch die 4 Eckstäbe begrenzt.

Die Bauern/Kubbs werden in gleichen Abständen zwischen den Eckstäben auf der Grundlinie aufgestellt.

Der König wird in der Mitte der Mittellinie aufgestellt.

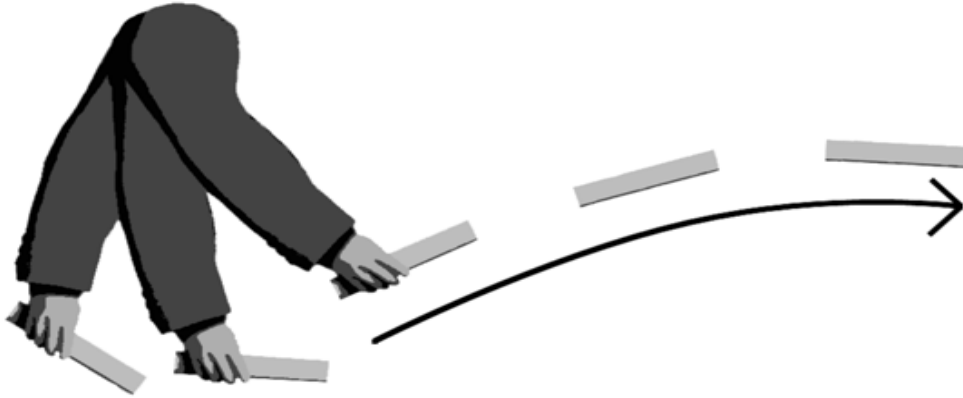
Jede Mannschaft besitzt eine Spielfeldhälfte und steht hinter der Grundlinie mit den eigenen Bauern/Kubbs.

Abmaße Spielfiguren in cm

1 König	6,5 x 6,5 x 30
10 Bauern	5,5 x 5,5 x 15
6 Wurfhölzer	Ø 3,5 x 30
4 Eckstäbe	

Grundsätzliche Regeln

1. Ein Spiel (ausgenommen Finalspiel) ist auf eine Dauer von 20 Minuten begrenzt.
2. Das Team, welches an der Reihe ist, bekommt die 6 Wurfhölzer und wirft diese alle nacheinander.
3. Es darf erst geworfen werden, wenn der Schiedsrichter die Runde freigegeben hat. Eine Runde wird erst dann freigegeben, wenn sich kein Mitspieler mehr im Spielfeld befindet.
4. Jeder Spieler bekommt ein Wurfholz. Es wird in beliebiger Reihenfolge geworfen.
5. Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade von unten geworfen (keinen „Hubschrauber-Wurf“, horizontale Rotation).

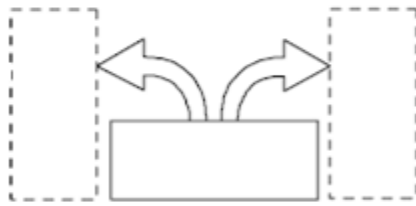


6. Geworfen wird von der Grundlinie. Ausnahme: steht ein Kubb im eigenen Feld, dann kann auf Höhe des Kubbs (Vorderlinie) vorgerückt werden.
7. Mit den Füßen darf nicht übergetreten werden. Die Fußspitze muss hinter dem vordersten Bauern im eigenen Spielfeld stehen. Tritt ein Spieler über, gilt der Wurf als ungültig und darf nicht wiederholt werden. Umgefallene Bauern werden wieder aufgestellt.

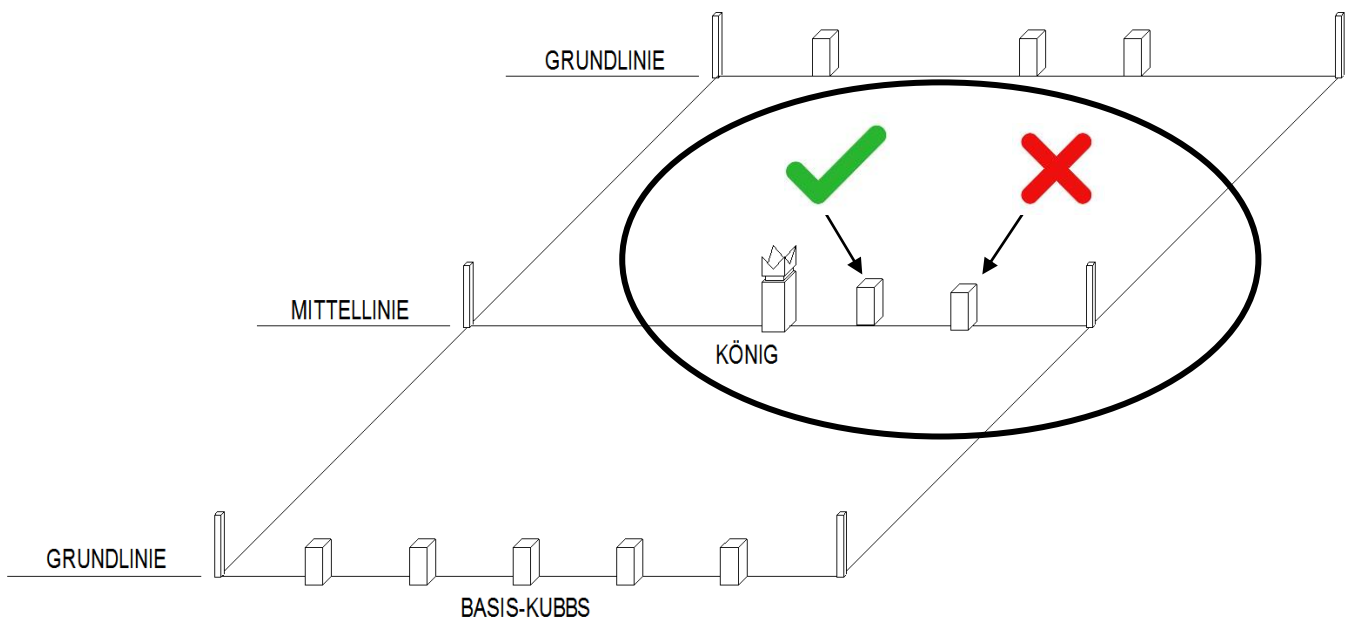


8. Ziel ist es, alle Kubbs im gegnerischen Spielfeld umzuwerfen. Zuerst müssen alle Feldkubbs im gegnerischen Feld umgeworfen werden, bevor auf die Basiskubbs der Grundlinie geworfen werden darf.
9. Ein Kubb der getroffen wird und dann an einem Wurfholz oder anderem getroffenen Kubb anliegt gilt als umgefallen.

10. Getroffene (und umgefallene) Kubbs werden von der Mannschaft in deren Feld sie liegen aufgehoben und von Grundlinie oder Vorderlinie aus ins gegnerische Feld geworfen. Da wo sie liegen bleiben werden sie dann von der gegnerischen Mannschaft auf die Stirnseiten aufgerichtet. Sie dürfen dabei nicht vom Boden abgehoben werden.



11. Sollten Kubbs beim Zurückwerfen nicht im gegnerischen Feld liegen bleiben, muss der Wurf einmalig wiederholt werden, nachdem alle Kubbs geworfen worden sind. Liegt der Kubb danach immer noch nicht im gegnerischen Feld, kann das gegnerische Team den Kubb frei in seinem Feld aufstellen. Der Kubb muss nur eine Wurfstocklänge vom König entfernt stehen.
12. Kubbs dürfen erst aufgestellt werden, nachdem alle umgeworfenen Kubbs ins gegnerische Feld geworfen worden sind.
13. Wenn ein Kubb auf der Linie zum liegen kommt muss dieser ins Feld rein gekippt werden. Der Kubb darf dabei nicht mehr auf der Linie stehen.



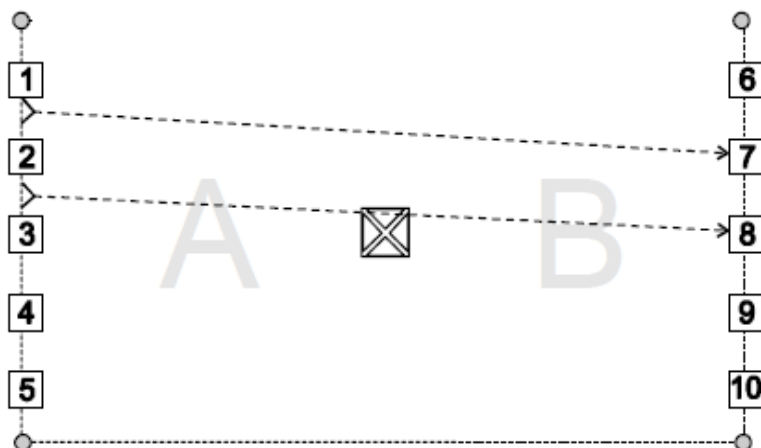
14. Werden beim Zurückwerfen andere Kubbs umgestoßen oder verschoben, müssen diese sofort vom Schiedsrichter an dem Standort, an dem sie standen, wieder aufgestellt werden.
15. Wird ein Kubb mit den Fuß umgestoßen wird dieser vom Schiedsrichter wieder hingestellt; er zählt nicht als umgefallen.
16. Spieler dürfen während des Spieles nicht ausgewechselt werden. Ausnahmen sind Verletzungen, Krankheiten etc.
17. Stehen keine Kubbs mehr im gegnerischen Feld, muss von der Grundlinie aus auf den König geworfen werden. Wird der König in dieser Spielsituation nicht von der Grundlinie aus abgeworfen, so ist dies ein ungültiger Wurf und der König wird wieder aufgestellt.
18. Bei Zeitspiel kann ein Schiedsrichter im eigenen Ermessen eine Nachspielzeit festlegen.
19. Ist die reguläre Spielzeit abgelaufen, wird der angefangene Spielzug zu Ende geführt.

Spielablauf:

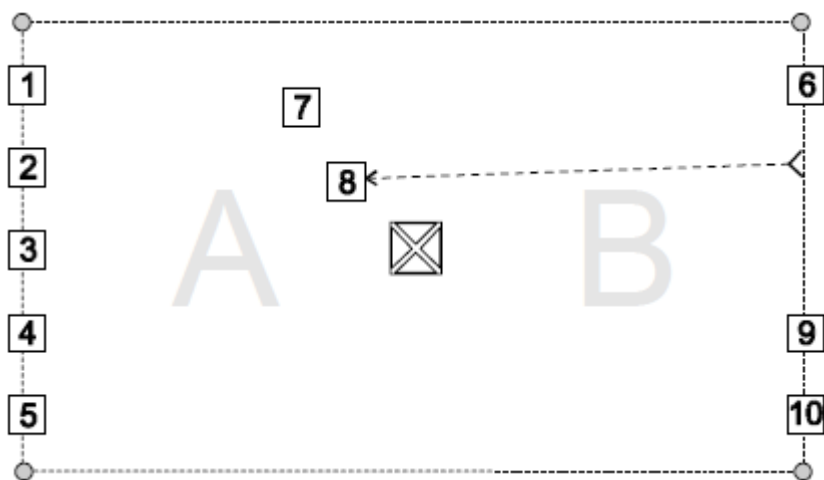
Beide Teams betreten das Spielfeld und treffen sich an der Mittellinie zur Begrüßung.

Ein Spieler aus jedem Team wirft ein Wurfholz von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König, ohne diesen zu treffen. Es fängt die Mannschaft an, die im Spielplan auf der linken Seite gelistet ist. Wer näher dran ist, erhält das Wurfrecht. Wird der König getroffen, erhält automatisch das andere Team das Wurfrecht und beginnt das Spiel.

Das Spiel beginnt (20min Spielzeit laufen):

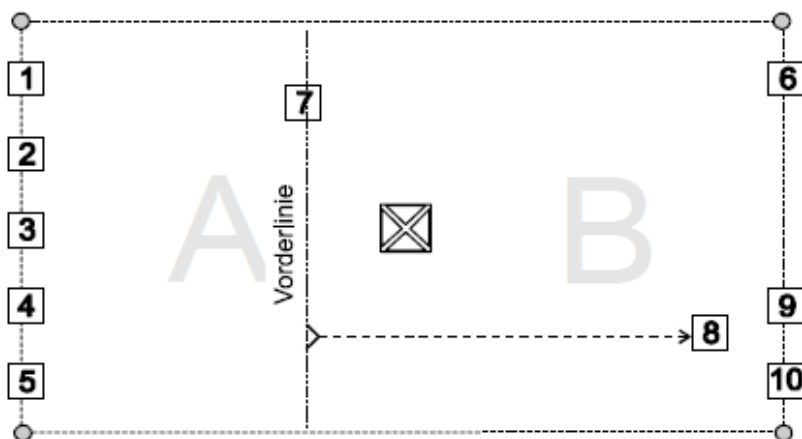


Team A beginnt und wirft nacheinander alle Wurfhölzer auf die Basiskubbs von Team B. Annahme Team A trifft die Basiskubbs Nr. 7 und Nr. 8.

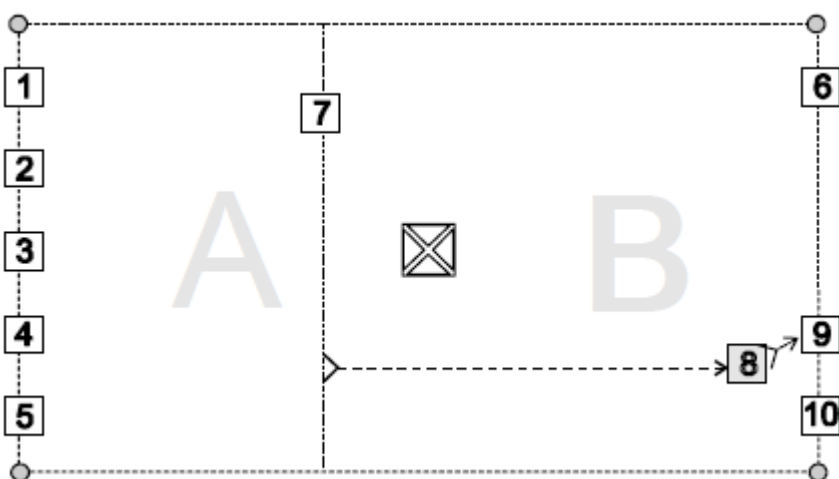


Team B muss nun als erstes die beiden umgefallenen Kubbs Nr. 7 und Nr. 8 ins Feld von Team A werfen. Man nennt die Kubbs nun Feldkubbs. Nun stellt Team A die beiden Kubbs wieder auf (so wie im Abschnitt „Grundsätzliches“ beschrieben). Jetzt ist Team B mit dem Werfen dran. Zuerst müssen die beiden Feldkubbs von Team A umgeworfen werden, bevor sie die Basiskubbs von Team A auf der Grundlinie umwerfen dürfen.

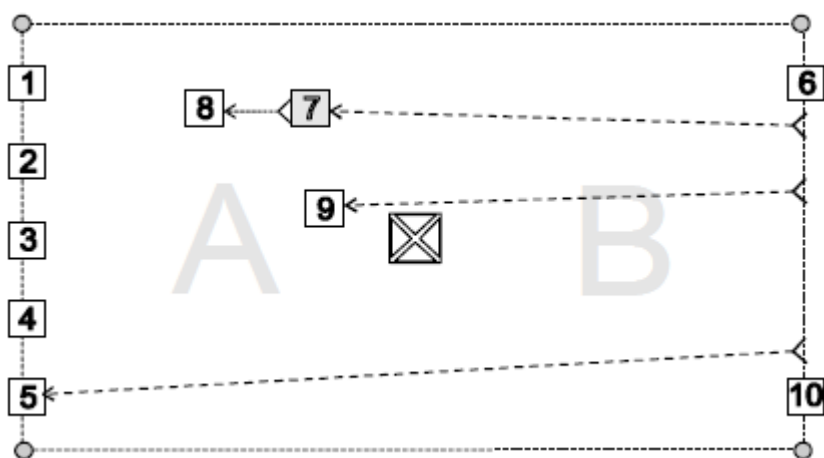
Annahme: Team B trifft nur den Feldkubb Nr. 8.



Da Team B den Feldkubb Nr. 7 nicht umgeworfen hat, geht Team A bis auf Höhe des Feldkubbs Nr. 7 auf die sog. Vorderlinie. Team A wirft dann den Feldkubb Nr. 8 ins Feld B, wo Team B den Kubb wiederaufrichtet. Erst wenn Team A den Feldkubb Nr. 8 umgeworfen hat, darf auf die Basiskubbs der Grundlinie von Team B geworfen werden. Fallen vorher Basiskubbs werden diese wieder aufgestellt.

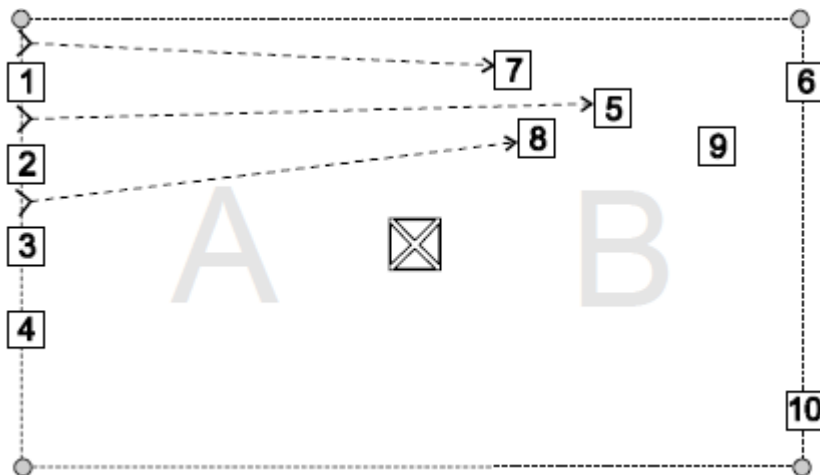


Team A wirft nun von der Vorderlinie aus und trifft Feldkubb Nr. 8, der dann den Basiskubb Nr. 9 umrollt. Dieser Doppeltreffer ist gültig, da der Feldkubb Nr. 8 erst umfällt und dann der Basiskubb Nr. 9. Team A trifft nun keine Kubbs mehr.

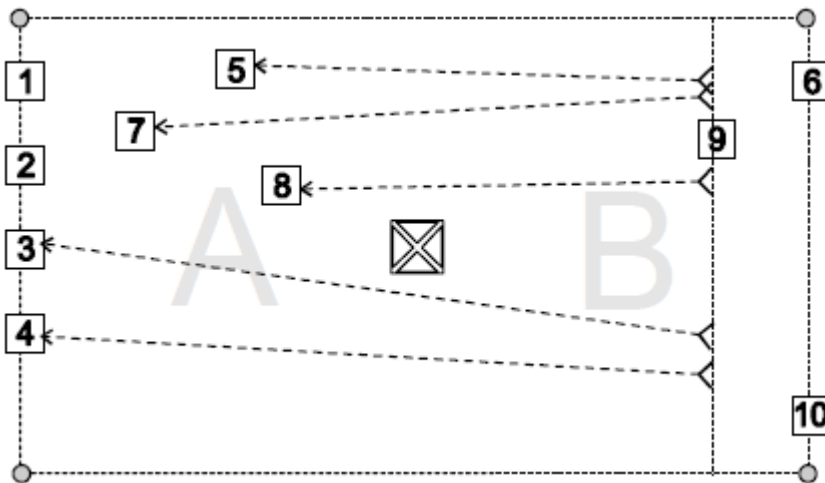


Team B wirft nun die beiden umgefallenen Kubbs in Feld A, wo sie von Team A aufgestellt werden.

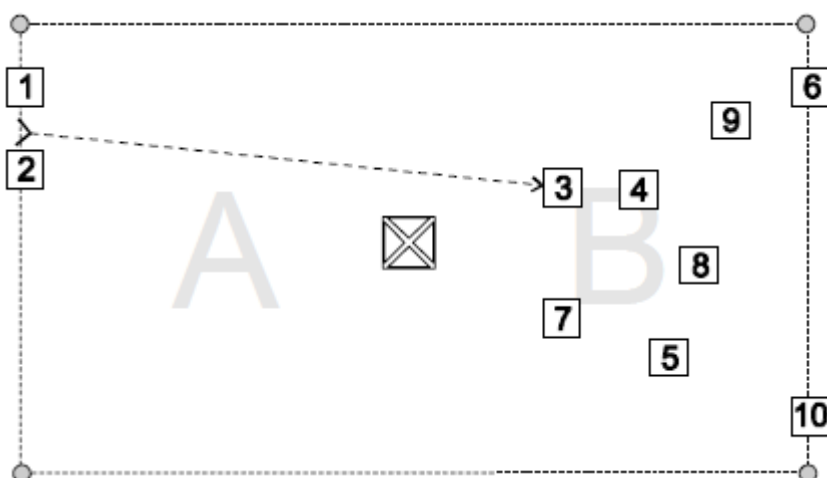
Jetzt wirft Team B mit den Wurfhölzern und trifft den Feldkubb Nr. 7, der Nr. 8 umrollt. Dieser Doppeltreffer ist auch gültig. Nun trifft Team B noch Feldkubb Nr. 9 und anschließend den Basiskubb Nr. 5.



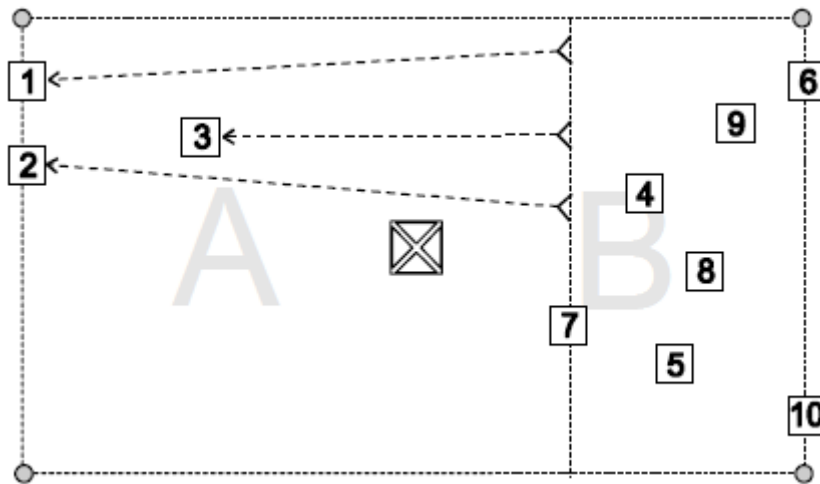
Team A hat nun keine Feldkubbs mehr in ihrer Hälfte und muss wieder von der Grundlinie aus werfen, dabei treffen sie alle Feldkubbs außer Nr. 9.



Team B darf nun zur Vorderlinie vorgehen und wirft alle Feldkubbs und danach noch die Basiskubbs Nr. 3 und Nr. 4 um.



Team A trifft mit den Würfhölzern nur Den Feldkubb Nr. 3.



Team B ist an der Reihe, wirft von der Vorderlinie aus und trifft den Feldkubb Nr. 3 und die beiden Basiskubbs Nr. 1 und Nr. 2. Jetzt hat es Team B geschafft, dass Team A keine Feld- und Basiskubbs mehr hat, und kann jetzt den König von der eigenen Grundlinie aus abwerfen. Wenn dies gelingt ist das Spiel vorbei und Team B hat gewonnen. Bleibt der König stehen ist Team A wieder dran und versucht Feldkubbs in Feld B zu treffen.

Spielende:

Ein Team hat verloren, wenn es den König umwirft, bevor es alle Kubbs im gegnerischen Feld umgeworfen hat. Das Spiel ist sofort beendet; das gegnerische Team gewinnt und erhält **zwei Punkte**.

Stehen nach Ablauf der Spielzeit (20 min) und der Beendigung des laufenden Spielzuges auf jeder Grundlinie

- gleich viele Kubbs, endet das Spiel unentschieden. Kein Team bekommt einen Punkt.
- eine unterschiedliche Anzahl von Kubbs auf der Grundlinie, gewinnt die Mannschaft mit der größeren Anzahl von Kubbs auf der Grundlinie und bekommt **einen Punkt**.

Ein Team gewinnt außerdem, wenn es innerhalb eines Spielzuges alle Kubbs im Feld des anderen Teams und danach den König (von der eigenen Grundlinie aus) umwirft. Es bekommt dafür **zwei Punkte**.

Punktgleichheit nach der Gruppenphase

Bei Punktgleichheit nach der Gruppenphase zählt der direkte Vergleich beider Mannschaften.

Sollte auch dieser Vergleich ein Unentschieden ergeben oder 3 Mannschaften nach der Gruppenphase punktgleich sein, wird auf 6 Grundlinienbauern ein Stechen ausgeworfen.

Alle Mannschaften werfen nacheinander. Hierbei stellt jede Mannschaft 6 Spieler, die innerhalb einer Minute von der Grundlinie auf die gegenüberliegenden 6 Bauern werfen.

Die Mannschaft mit den meisten umgeworfenen Bauern zieht in die nächste Runde ein.

Unklarheiten:

Falls noch Fragen zur Regelauslegung und/oder zum Spielablauf offen sind oder im Verlauf der Probespiele entstehen, dann stehen wir zur Klärung jederzeit unter folgendem Kontakt zur Verfügung:

Email: wikingerschach@feuerwehr-venne.de
Internet: www.feuerwehr-venne.de
Tel.: 0175 7065554

