

Turnierregeln 1. Auer Wikinger-Schach-Turnier

Allgemeines

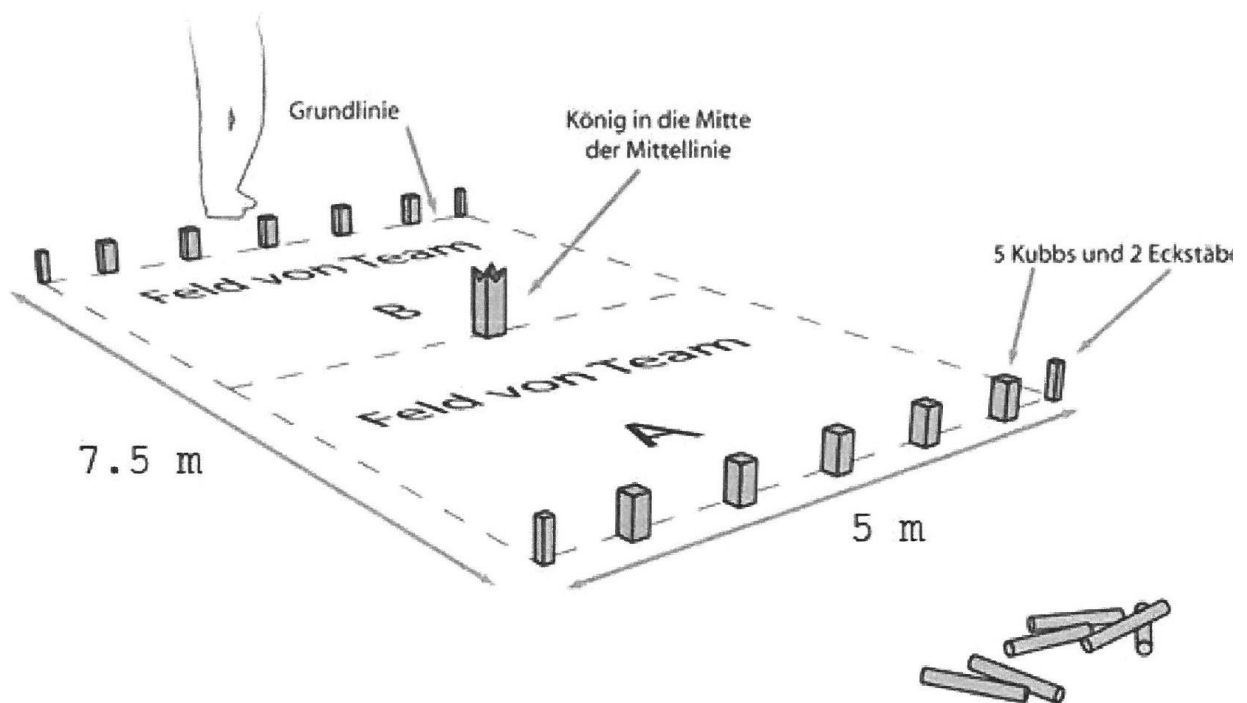
Wikingerschach oder auch Viking Kubb genannt ist ein Holzwurf-Geschicklichkeitsspiel für Jung und Alt.

Das Team

Ein Team besteht aus mindestens 3-6 Spielern. Das Mindestalter (für unser Turnier) ist 6 Jahre. Jedes Team benennt einen Spielführer als Ansprechpartner.

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.

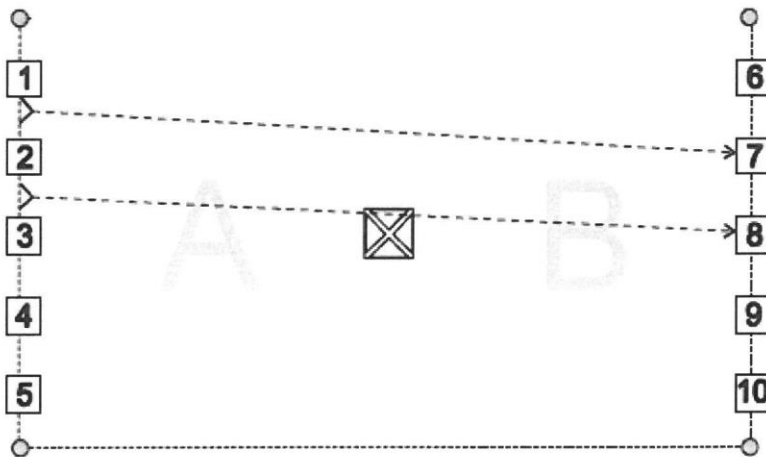
Grundsätzliche Regeln

1. Das Team welches an der Reihe ist, bekommt die 6 Wurfhölzer und wirft diese alle nacheinander.
2. 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.
3. Jeder Spieler bekommt ein Wurfholz. Es wird in beliebiger Reihenfolge geworfen.
4. Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade von unten geworfen (keinen „Hubschrauber-Wurf“, horizontale Rotation).
5. Geworfen wird von der Grundlinie. Ausnahme: steht ein Kubb im eigenen Feld, dann kann auf Höhe des Kubbs (Vorderlinie) vorgerückt werden.
6. Mit den Füßen darf nicht übergetreten werden. Tritt ein Spieler über, gilt der Wurf als ungültig und darf nicht wiederholt werden. Umgefallene Bauern werden wieder aufgestellt
7. Ziel ist es, alle Kubbs im gegnerischen Spielfeld umzuwerfen. Zuerst müssen alle Kubbs (Feldkubbs) im gegnerischen Feld umgeworfen werden, bevor auf die Kubbs (Basiskubbs) der Grundlinie geworfen werden darf.
8. Ein Kubb der getroffen wird und dann an einem Wurfholz oder anderem getroffenen Kubb anliegt gilt als umgefallen.
9. Getroffene (und umgefallene) Kubbs werden von der Mannschaft in deren Feld sie liegen aufgehoben und von der 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.
10. Sollten Kubbs beim Zurückwerfen nicht im gegnerischen Feld liegen bleiben, darf der Wurf einmalig wiederholt werden. 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.
11. Wenn ein Kubb auf der Line zu liegen kommt muss dieser ins Feld rein gekippt werden.
12. Werden beim Zurückwerfen andere Kubbs umgestoßen oder verschoben müssen diese an den Standorten, an denen sie standen wieder aufgestellt werden.
13. Wird ein Kubb mit dem Fuß umgestoßen wird dieser wieder hingestellt, erzählt nicht als umgefallen.
14. Spieler dürfen während des Spieles nicht ausgewechselt werden. Ausnahmen sind Verletzungen, Krankheiten etc.
15. Stehen keine Kubbs mehr im gegnerischen Feld, darf 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
16. Bei Zeitspiel kann ein Schiedsrichter im eigenen Ermessen eine Nachspielzeit festlegen

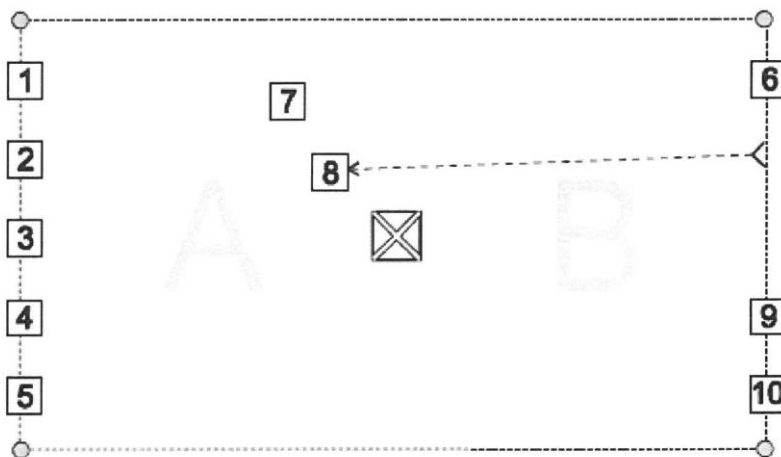
Spielablauf:

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. 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):

Das Spiel beginnt (20min Spielzeit laufen):

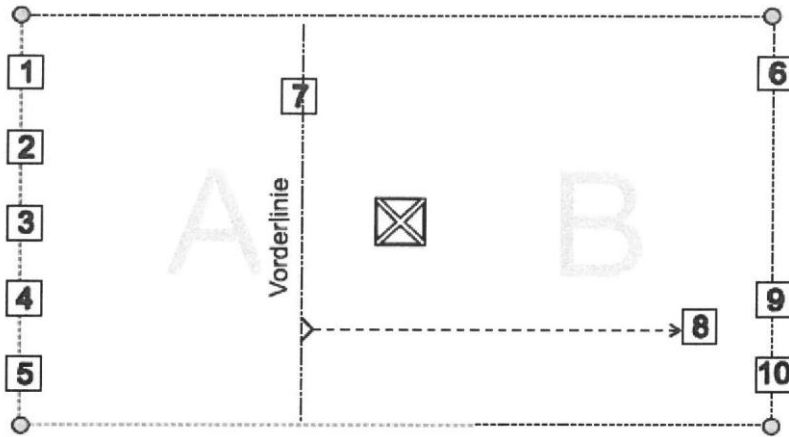


Team A. beginnt und wirft nacheinander alle Wurfhölzer auf die Basiskubbs von Team B. Annahme Team A trifft die Basiskubbs Nr. 7 Nr. 8.

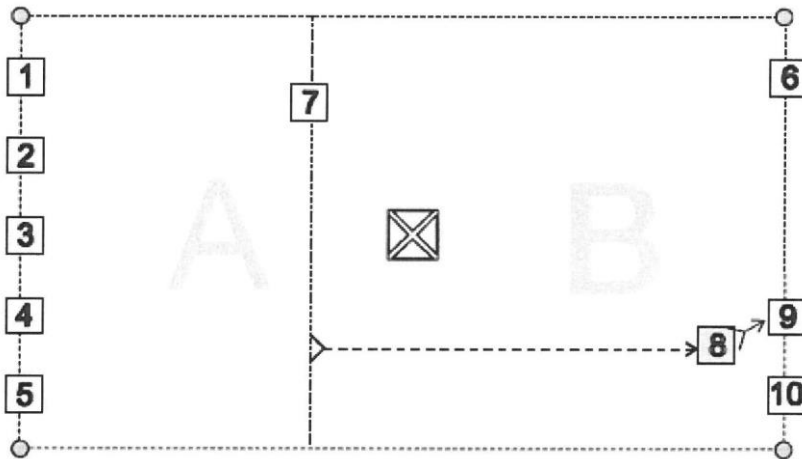


Team B muss nun als erstes die beiden umgefallenen Kubbs Nr. 7 und Nr.8 ins Feld von Team A werfen, man nennt die Kubbs nun Feldkubbs. Nun stellt Team A die beiden Kubbs wieder auf (So wie im Abschnitt Grundsätzliches beschrieben). Jetzt ist Team B mit dem Werfen dran. Zuerst müssen sie die beiden Feldkubbs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

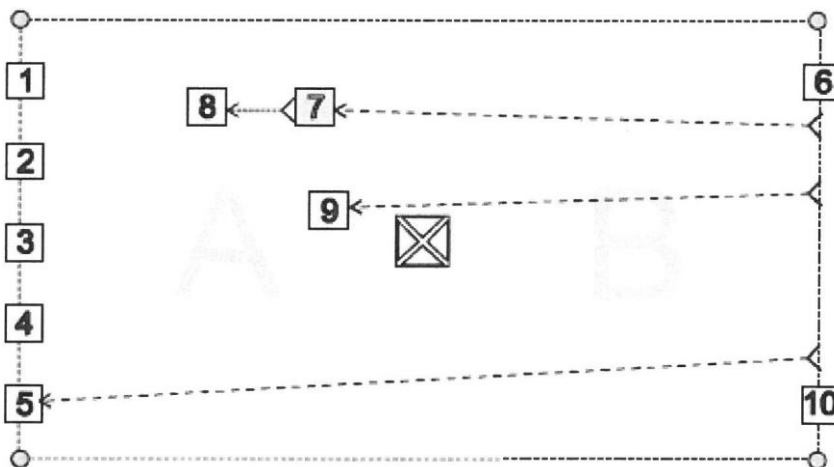
Annahme: Team B trifft nur den Feldkubb Nr.8.



Team A wirft dann den Feldkubb Nr. 8 ins Feld B, wo Team B den Kubb wieder aufrichtet. Da Team B den Feldkubb Nr.7 nicht umgeworfen hat, geht Team A bis auf Höhe des Feldkubbs Nr. 7 auf die sog. Vorderlinie, um von dort aus zu werfen. 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.

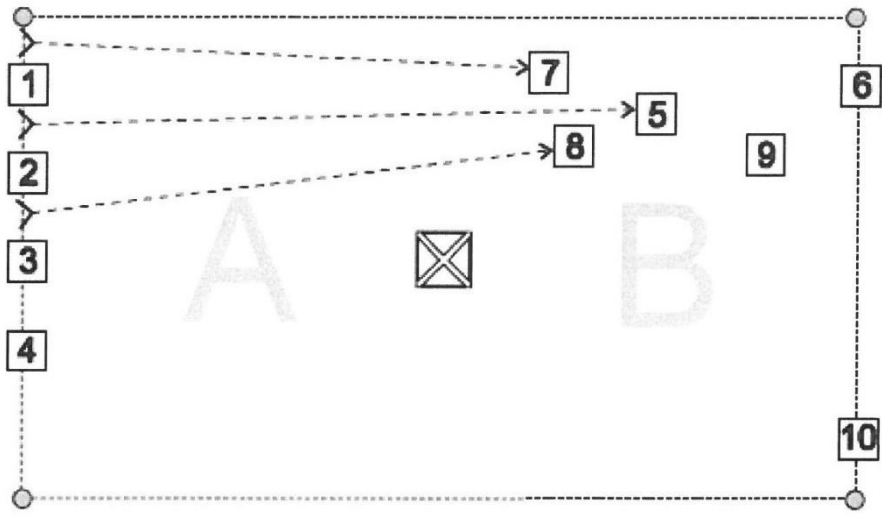


Team A wirft nun von der Vorderlinie aus und trifft Feldkubb Nr.8 der dann den Basiskubb Nr.9 umrollt. Dieser Doppeltreffer ist gültig, da der Feldkubb Nr. 8 erst umfällt und dann der Basiskubb Nr.9. Team A trifft nun keine Kubbs mehr.

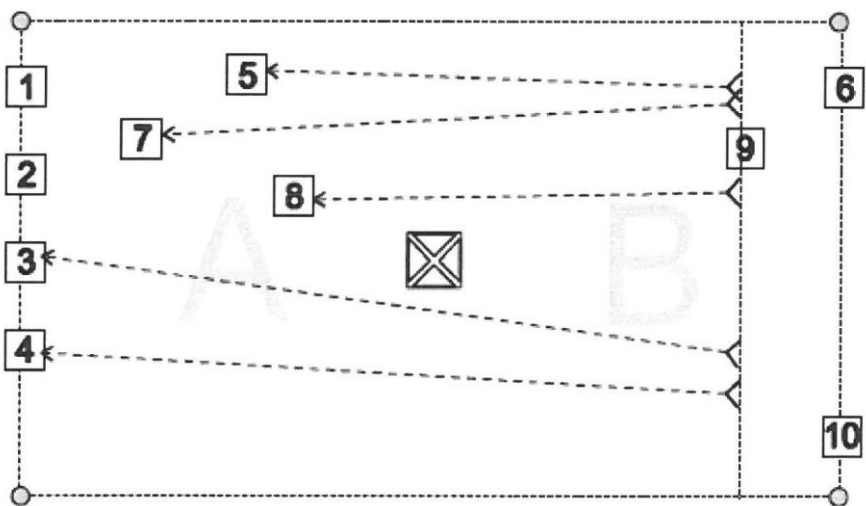


Team B wirft nun die beiden umgefallenen Kubbs in Feld A wo sie von Team A aufgestellt werden.

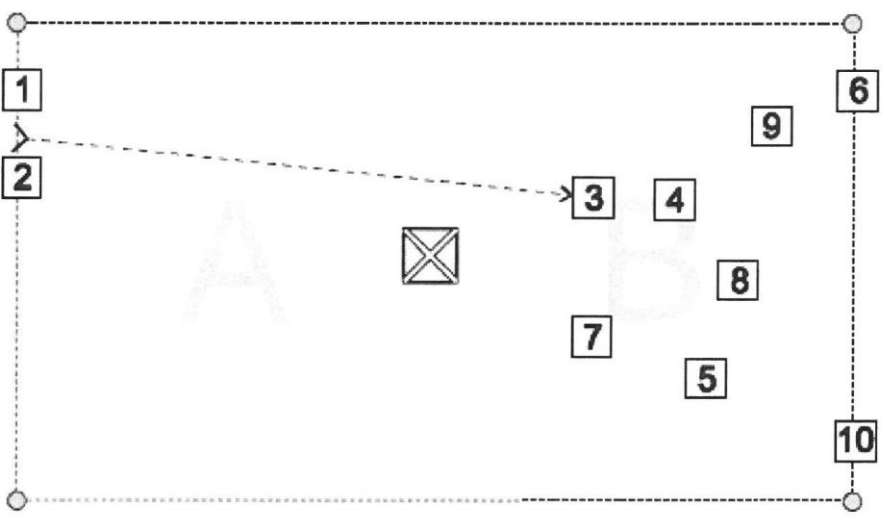
Jetzt wirft Team B mit den Wurfhölzern und trifft den Feldkubb Nr.7, der Nr. 8 umrollt, dieser Doppeltreffer ist auch gültig. Nun trifft Team B noch Feldkubb Nr.9 und anschließend den Basiskubb Nr. 5



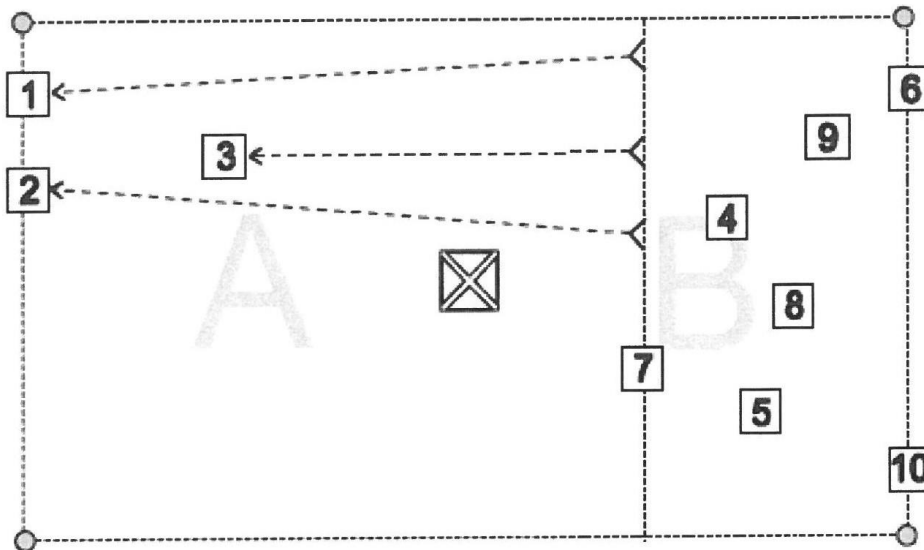
Team A hat nun keine Feldkubbs mehr in ihrer Hälfte und muss wieder von der Grundline aus werfen, dabei treffen sie alle Feldkubbs außer Nr.9.



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



Team A trifft mit den Wurfhölzern 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 das Team A keine Feld-und Basiskubbs 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 zutreffen.

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. Hierbei darf jede Mannschaft 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.