

KUBB

Ziel des Spiels

Zwei Teams treten gegeneinander an. Mit Wurfstöcken wird versucht, die Kubbs des gegnerischen Teams umzuwerfen. Das Team, welches in der Spielzeit zuerst alle gegnerischen Kubbs und den König umwerfen kann, gewinnt das Spiel.

Steht der König nach 15 Minuten noch, geht das Spiel in ein Tie-Break über.

Teams

Die Teams bestehen aus 3-6 Spielern.

Felder

Die Spielfelder werden vorgängig vom Organisator abgesteckt.

Spielmaterial

Das Spielmaterial wird vom Organisator zur Verfügung gestellt.

Turniermodus

Der Turniermodus wird am Sa. 17.06.2017 festgelegt (je nach Anzahl Anmeldungen).

Spielvorbereitung

Zu Beginn werden an jeder Grundlinie je fünf Kubbs in regelmässigen Abständen aufgestellt, der König steht in der Mitte des Spielfelds.

Stockwurf

Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt. Helikopterwürfe mit horizontaler Rotation sind verboten.

Geworfen wird hinter der Basislinie. Falls das gegnerische Team in der vorhergehenden Runde nicht alle Feldkubbs umwerfen konnte, kann nun vom vordersten Feldkubb aus geworfen werden.

Anspiel

Aus jedem Team wirft ein Spieler einen Wurfstock zum König. Das Team, welches seinen Stock am nächsten zum König wirft, beginnt das Spiel

Spielverlauf

Das ausgeloste Team (Team A) eröffnet das Spiel. Die Spieler erhalten die Wurfstöcke und positionieren sich hinter der eigenen Basislinie. Von dort werfen sie die Wurfstöcke und versuchen, die Kubbs auf der Basislinie des gegnerischen Teams (Team B) zu treffen.

Sobald alle Wurfstöcke geworfen sind, werden alle gefallenen Kubbs von Team B eingesammelt und einzeln in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Die Kubbs, welche in das Spielfeld geworfen wurden, heissen nun Feldkubbs. Sie werden von Team A dort

Das KTF 2017 in Düringen wird unterstützt von / La fête cantonale de Gymnastique de Guin est soutenu par les partenaires suivants :



aufgestellt, wo sie liegen geblieben sind. Jetzt greift Team B an und versucht, mit den Wurfstöcken zuerst die Feldkubbs und dann die Basiskubbs von Team A zu treffen.

Anschliessend werden alle gefallen Kubbs von Team A eingesammelt und wieder einzeln in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen. Team B stellt die Kubbs auf und Team A wirft die Wurfstöcke wiederum zuerst auf die Feldkubbs, dann auf die Basiskubbs und am Schluss auf den König. Wer als Erster alle gegnerischen Kubbs und den König fällt, gewinnt das Spiel.

Sollte der König umgeworfen werden – versehentlich oder absichtlich – bevor alle gegnerischen Kubbs gefallen sind, verliert dasjenige Team, welches den König umgeworfen hat.

Gelingt es einem der beiden Teams während einer Spielrunde nicht, alle stehenden Feldkubbs umzuwerfen, darf das gegnerische Team in der nächsten Runde bis zum vordersten noch in der eigenen Spielfeldhälfte stehenden Feldkubbs vortreten. Die gefallen Kubbs werden aber weiterhin von der Basislinie in das gegnerische Feld eingeworfen.

Das Spiel dauert, bis der König gefällt ist. Steht der König nach 15 Minuten noch (akustisches Signal), geht das Spiel in ein Tie Break über (siehe unten).

König

Der Königswurf wird immer von der Grundlinie und rückwärts durch die Beine geworfen.

Tie Break

Nach Ablauf der 15 Minuten muss pro Runde jeweils der hinterste Kubb aus dem Spiel genommen werden. Der Kubb wird aus dem Spielfeld des verteidigenden Teams entfernt, bevor das werfende Team den ersten Wurfstock in dieser Runde wirft. Stehen zwei Kubbs auf gleicher Höhe, so kann das verteidigende Team wählen, welcher der beiden Kubbs aus dem Spiel genommen wird.

KUBB

But du jeu

Deux équipes s'affrontent. En utilisant des bâtons, les joueurs tentent de renverser les kubbs de l'équipe adverse. L'équipe qui a renversé en premier tous les kubbs de l'adversaire ainsi que le roi gagne la partie.

Si le roi est encore debout après 15 minutes de jeu, le principe du tie-break sera appliqué.

Équipes

Les équipes se composent de 3-6 joueurs.

Terrains

Les terrains seront définis auparavant par l'organisateur.

Équipement de jeu

L'équipement de jeu sera mis à disposition par l'organisateur.

Mode du tournoi

Le mode du tournoi sera défini le samedi, 17.06.2017 (selon le nombre d'inscriptions).

Préparation du jeu

En premier, 5 kubbs sont placés à intervalles réguliers sur chaque ligne de base. Le roi se trouve au milieu du terrain de jeu.

Lancer du bâton

Seuls les lancer par le bas sont admis. Une rotations horizontale, appelée « lacer hélico » n'est pas admise.

Le lancer se fait de derrière la ligne de base. Si l'équipe adverse n'a pas renversé tous les kubbs lors du tour précédent, la nouvelle ligne de lancer est alors déterminée par la position du kubb de champ le plus avancé.

Coup d'envoi

Un joueur de chaque équipe vise le roi avec son bâton. L'équipe qui lance son bâton le plus proche du roi commence le jeu.

Déroulement du jeu

L'équipe définie par le coup d'envoi (équipe A) ouvre le jeu. Les joueurs reçoivent les bâtons et se positionnent derrière leur propre ligne de base. Depuis là, ils lancent les bâtons pour atteindre les kubbs de base de l'équipe adverse (équipe B).

Das KTF 2017 in Düringen wird unterstützt von / La fête cantonale de Gymnastique de Guin est soutenu par les partenaires suivants :



Dès que tous les bâtons sont lancés, l'équipe B lance tous les kubbs renversés l'un après l'autre dans le terrain de jeu de l'adversaire. Ces kubbs ainsi lancés sur le terrain de jeu s'appellent maintenant « kubbs de champ ». L'équipe A les redresse sur l'une de leurs faces carrées, à l'endroit où ils sont tombés. C'est maintenant à l'équipe B de renverser d'abord les kubbs de champ, puis les kubbs de base avec les bâtons dans le terrain adverse.

Ensuite, l'équipe A lance les kubbs tombés à nouveau, l'un après l'autre, dans le terrain de jeu de l'adversaire. L'équipe B redresse les kubbs et l'équipe A lance les bâtons en visant premièrement les kubbs de champ, puis les kubbs de base et enfin le roi. L'équipe qui fait tomber en premier tous les kubbs de l'adversaire et le roi gagne la partie.

Cependant, l'équipe qui renverse le roi accidentellement ou intentionnellement perd la partie si un ou des kubbs de l'adversaire sont encore debout.

Au cours d'un match, une équipe qui ne réussit pas à faire tomber tous les kubbs de champ offre à l'équipe adverse un avantage dans le tour suivant : pour jeter les bâtons, l'équipe attaquante sera autorisée à avancer jusqu'au kubb se trouvant tout en avant à l'intérieur de son propre terrain de jeu. Cependant, les kubbs tombés sont toujours d'abord jetés de la ligne de base dans le terrain de l'adversaire.

Le jeu dure jusqu'à ce que le roi soit renversé. Si le roi est encore debout après 15 minutes (annoncé par un signal acoustique), le principe du tie-break sera appliqué (voir ci-dessous).

Le Roi

Le lancer du roi se fait toujours depuis la ligne de base, en arrière entre les jambes.

Tie-break

Après 15 minutes de jeu, le kubb se trouvant le plus en arrière doit être retiré du jeu. Le kubb est retiré du terrain de jeu de l'équipe défensive, juste avant que l'autre équipe jette le premier bâton de son tour de jeu. Si deux kubbs se trouvent au même niveau, l'équipe défensive décide quel kubb est retiré.