

HEBERER DORFFEST

*Wikinger-
schach*



***Großturnier am 27. September
im Böhme-Sportpark***

Hier nun unsere vereinfachten Turnierspielregeln:

Das Spielfeld:

- Die Spielfeldabmessungen sind 5x8m.

Anzahl der Spieler/ Mannschaftsteilnehmer:

- Eine Mannschaften besteht aus 4-6 Spielern.
- Es darf niemand in 2 Mannschaften starten.
- Es gibt keine Altersbegrenzung.
- Jeder Spieler muss mindestens 1 und darf höchstens 2 Wurfhölzer je Durchgang werfen.

Werfen von Wurfhölzer und Kubbs:

- Das Wurfholz darf nur mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen werden. Es soll mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen. Horizontale oder rotierende Würfe sind verboten.

Umwerfen der Kubbs:

- Ein Kubb, der umgeworfen wurde und sich wieder aufrichtet, gilt als umgeworfen.
- Ein umgeworfener Basiskubb wird automatisch zum Feldkubb.
- Sollte ein Basiskubb umgeworfen werden bevor alle Feldkubbs gefallen sind, ist dieser wieder aufzustellen und zählt immer noch als Basiskubb.
- Mit einem Wurfholz können mehrere Feldkubbs umgeworfen werden, wenn sie z.B. dicht nebeneinander oder hintereinander stehen.
- Nach dem Auswerfen des ersten Wurfrechtes gilt: Die Mannschaft die den König umwirft, bevor der letzte gegnerische Basiskubb und der eventuell vorhandene eigene Feldkubb noch steht, hat verloren. Dabei ist es egal, ob der König mit einem Wurfholz oder einem Feldkubb umgeworfen wurde.

Zurückwerfen der Feldkubbs:

- Beim Hineinwerfen der Feldkubbs sind zuerst alle umgefallenen Kubbs zu werfen, danach die, welche nach dem ersten Werfen „ungültig“ liegen. Ein Feldkubb liegt ungültig, wenn er nicht innerhalb der gegnerischen Hälfte zurückgeworfen wird. Die Linie zählt zum Spielfeld. Liegt dann noch ein Kubb ungültig, wird er zum STRAFKUBB.
- Ein STRAFKUBB darf von der gegnerischen Mannschaft nicht näher als eine Wurfholzlänge an den König gestellt werden.

Spielzeit:

- Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft den König umwirft.
Die max. Spieldauer wird auf 20 Minuten begrenzt.

Spielziel:

- Ziel des Spiels ist es, sämtliche Basiskubbs der gegnerischen Mannschaft und eventuell vorhandene eigene Feldkubbs umzuwerfen. Erst danach darf der König umgeworfen werden und das Spiel ist gewonnen.
- Ist der König nicht innerhalb der Spielzeit gefallen, wird nach getroffenen Basis- und Feldkubbs gewertet. 2 Punkte je Basiskubb und 1 Punkt je Feldkubb. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen.
- Liegt nach Punkten immer noch Gleichstand vor, wird der Sieger nach dem Prinzip „Auswerfen des ersten Wurfrechts“ ermittelt. Wer sein Wurfholz näher an den König wirft, gewinnt.

Auswerfen des ersten Wurfrechts:

- Jede Mannschaft wirft ein Wurfholz möglichst nahe an den König. Die Mannschaft, dessen Wurfholz näher am König liegt, beginnt. Wirft eine Mannschaft den König um oder berührt das Wurfholz den König, gibt sie das erste Wurfrecht automatisch an die gegnerische Mannschaft ab.

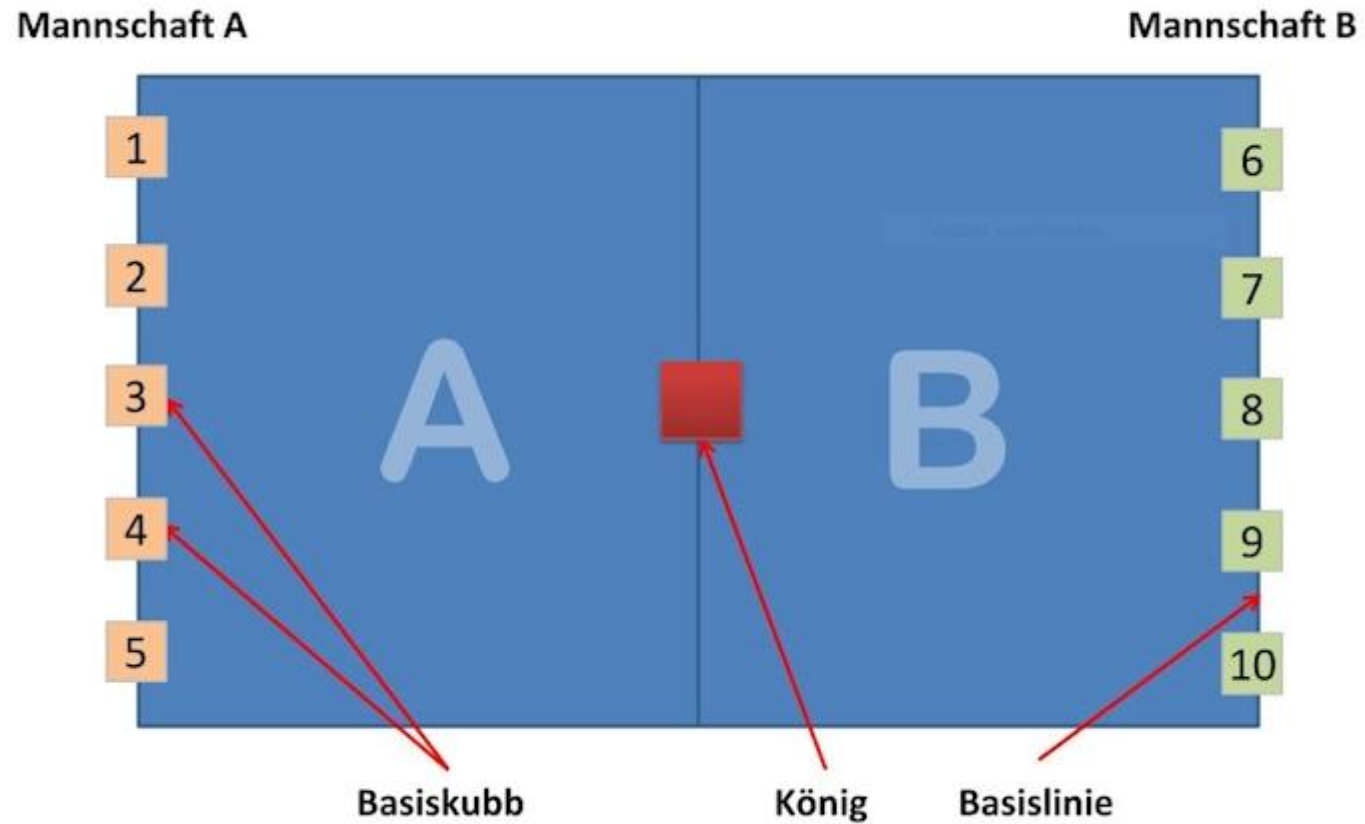
Diese Regeln klingen vielleicht etwas kompliziert, sind es aber nicht. Sie sollen helfen, Unstimmigkeiten zu vermeiden. Wenn die ersten Wurfhölzer geworfen sind, hat man schnell alles verstanden.

Eine wichtige Regel ist von **ALLEN** unbedingt zu beachten:

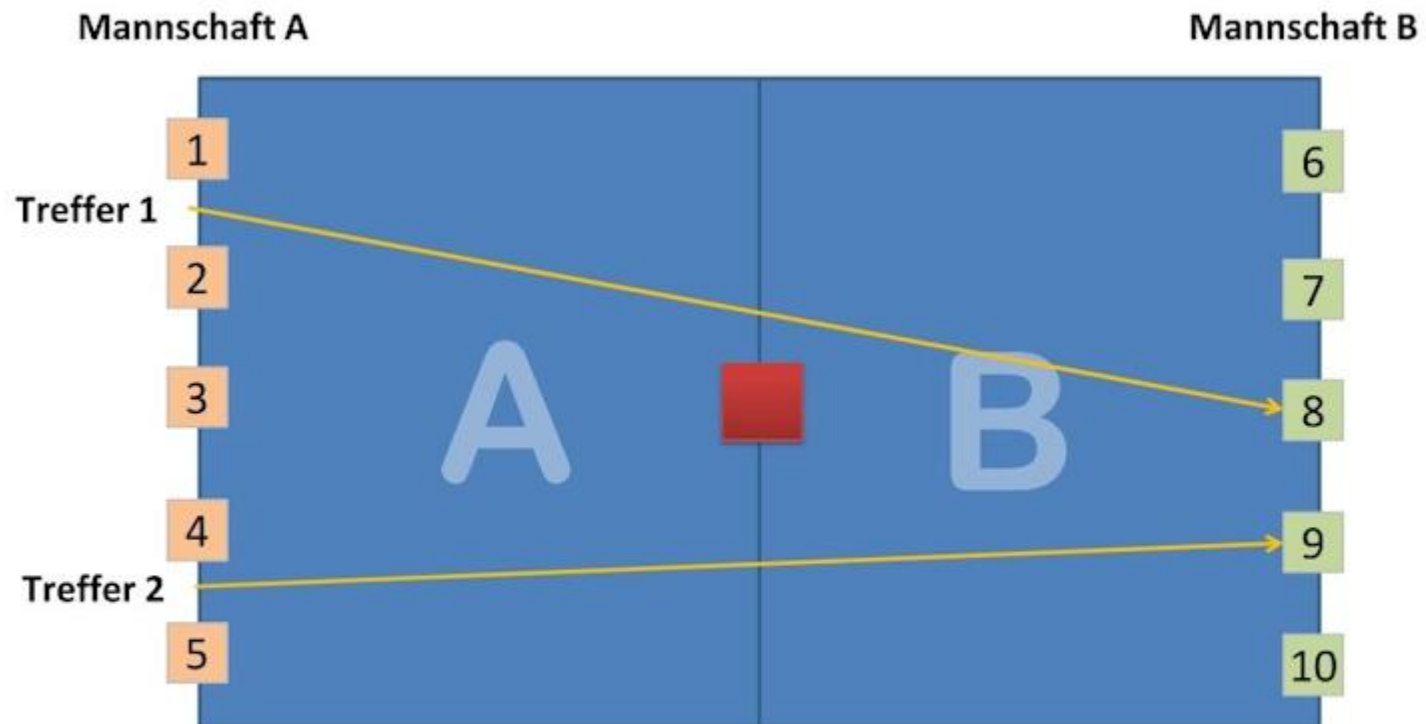
"DER SPASS STEHT IM VORDERGRUND!"

Spielbeispiel 1:

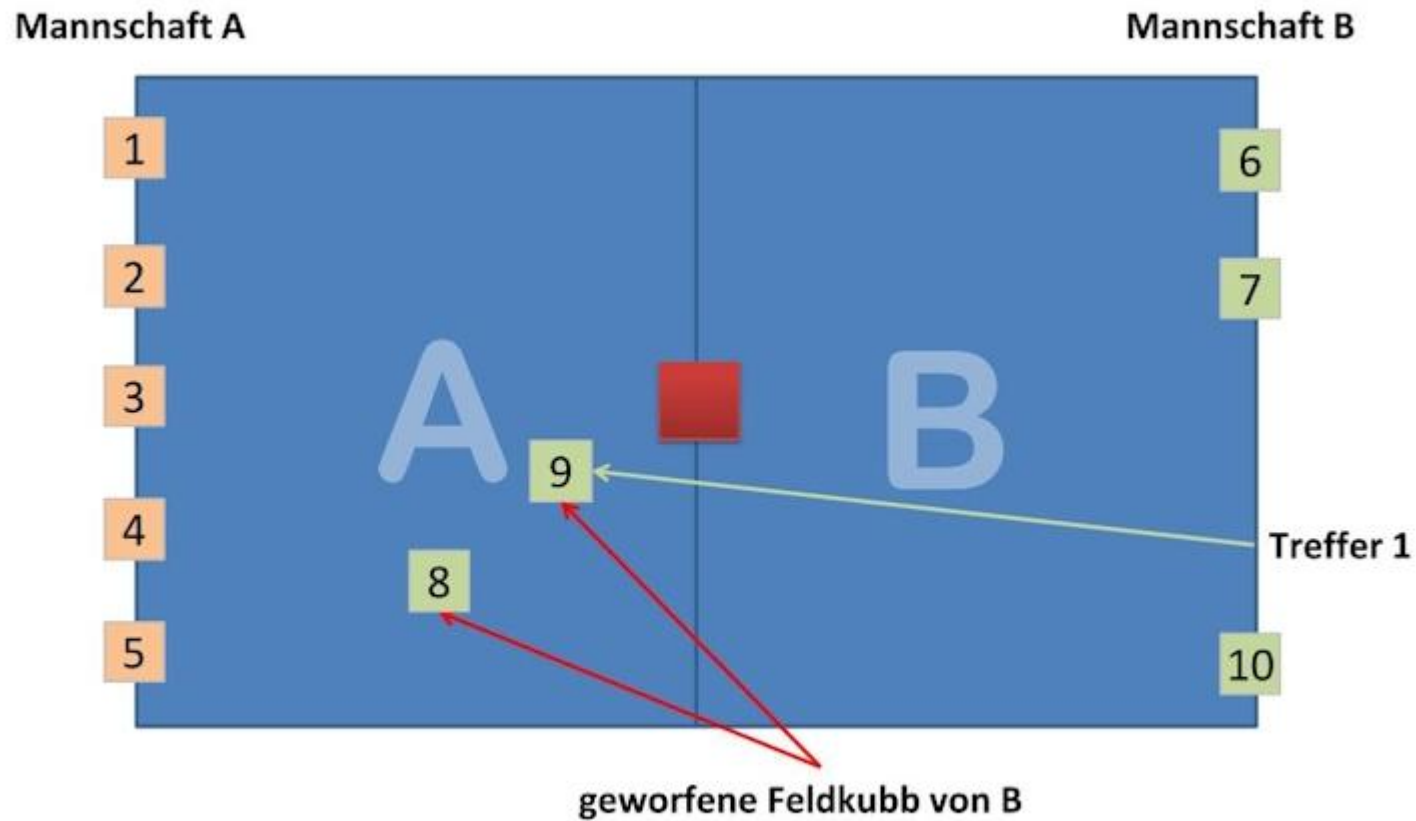
1. Grundaufstellung



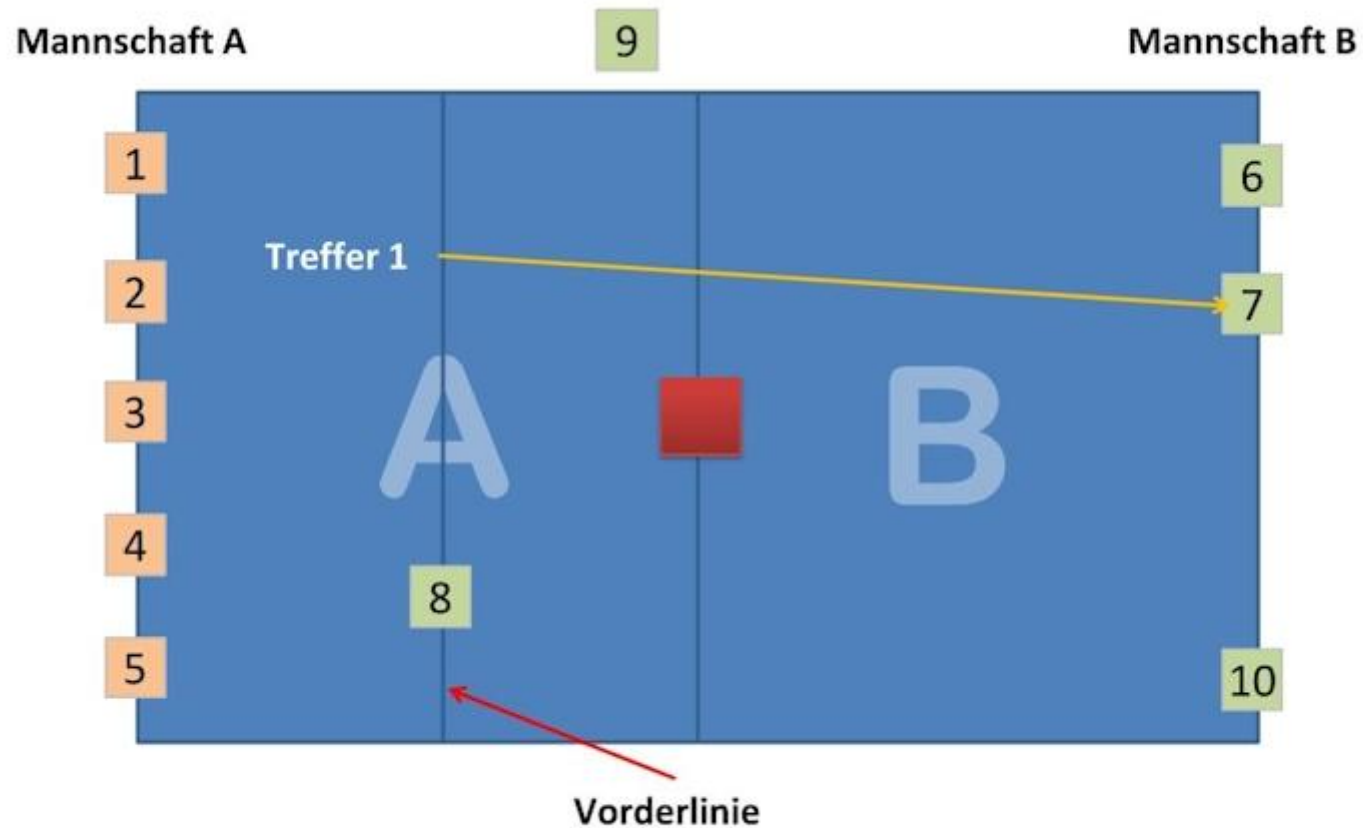
2. Mannschaft A hat das erste Wurfrecht gewonnen.
Sie versucht nun mit den 6 vorhandenen Wurfhölzern die gegnerischen Basiskubbs umzuwerfen.
Mannschaft A trifft die Basiskubbs 8 und 9 von Mannschaft B.



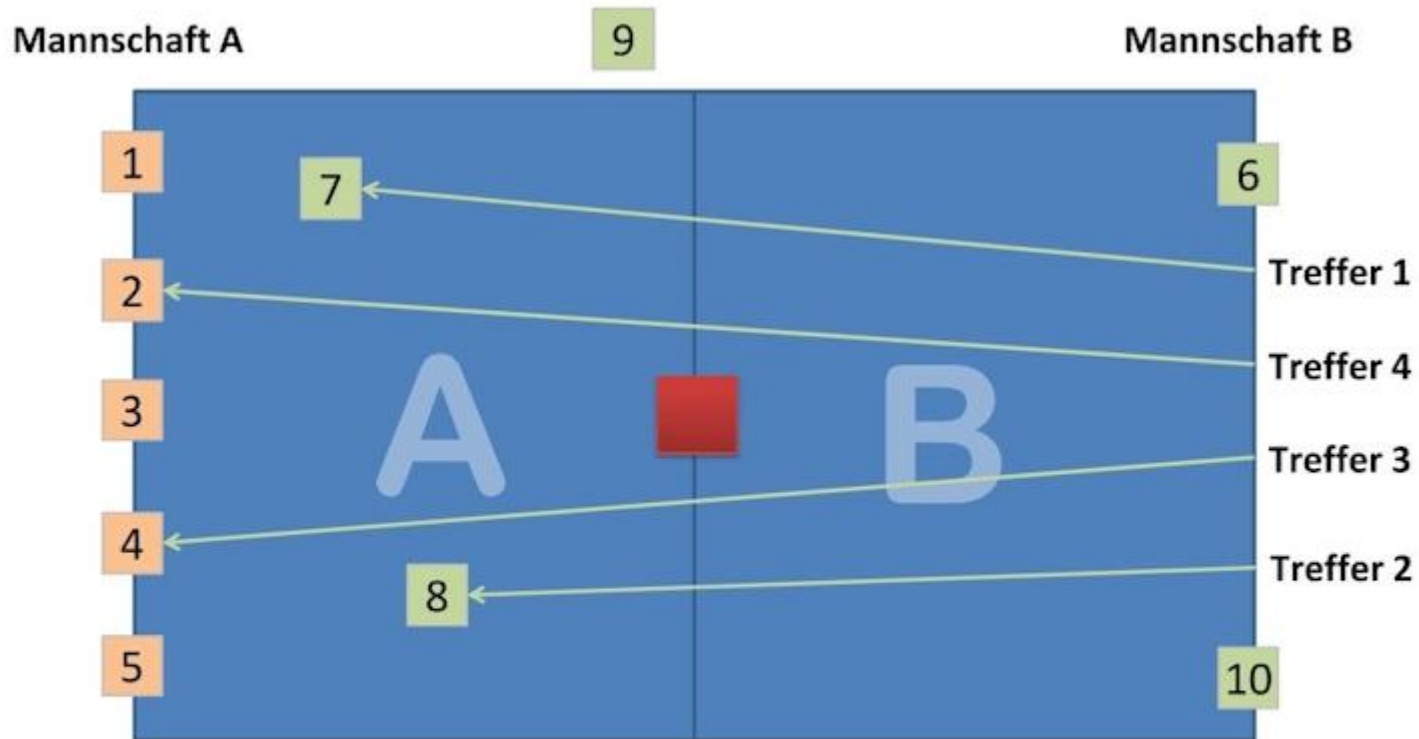
- September 2026



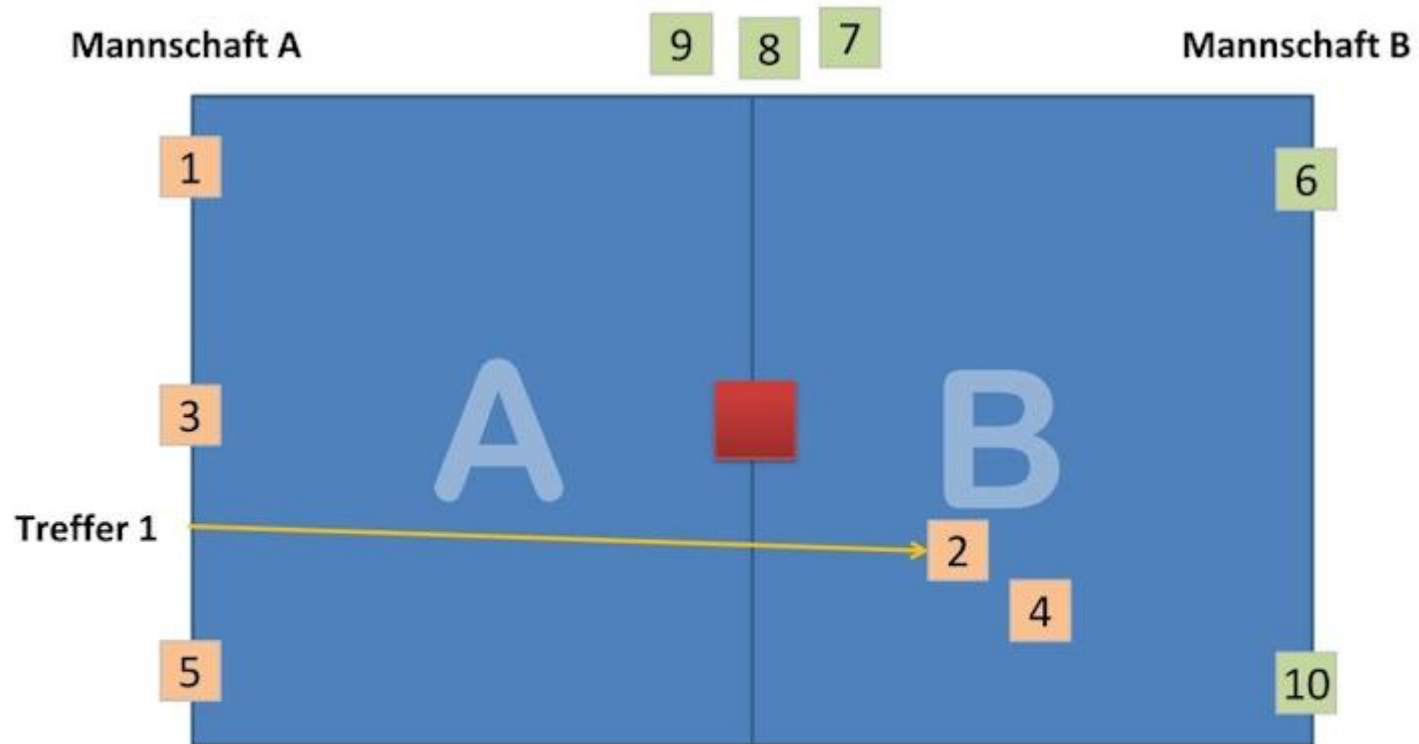
4. Mannschaft A kann nun bis zur Vorderlinie von Feldkubb 8 gehen. Sie werfen anschließend nur den Basiskubb 7 um.



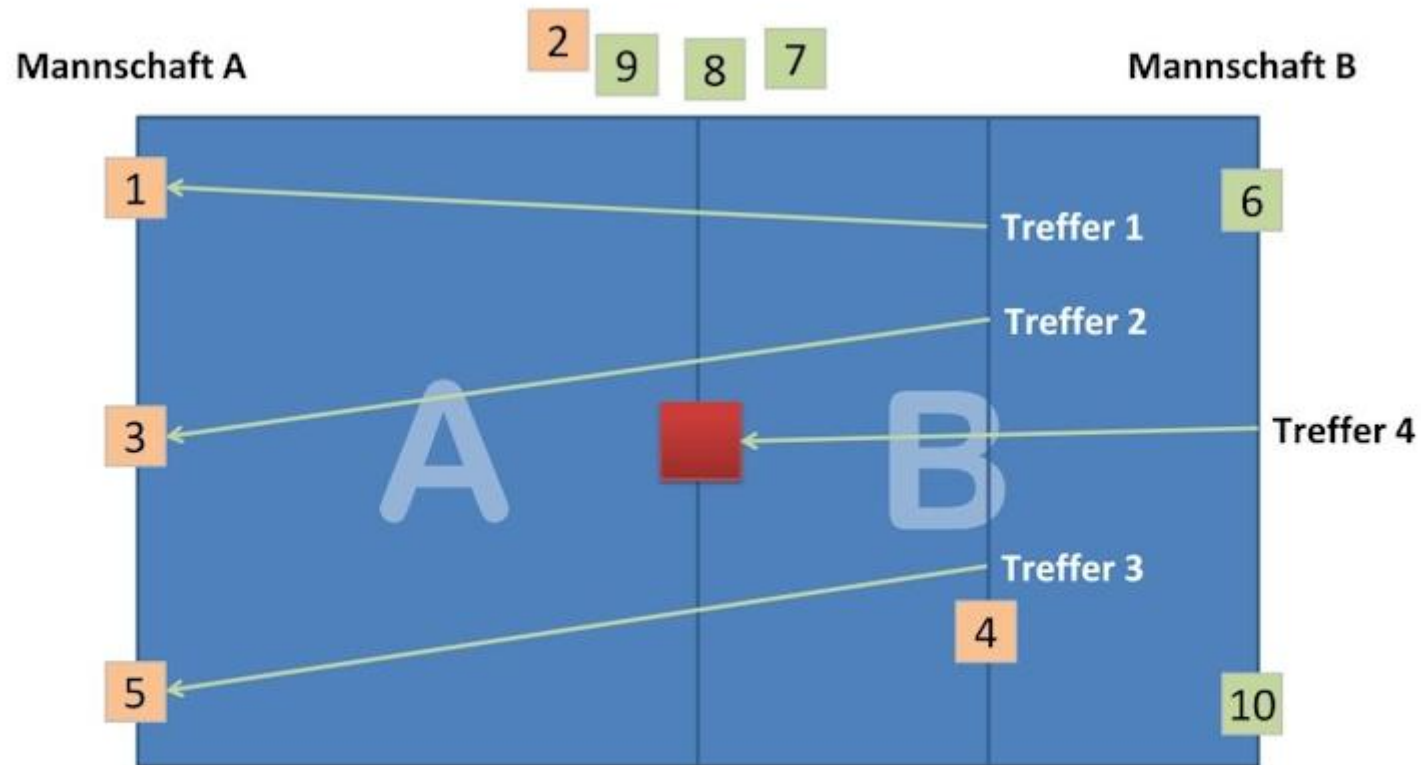
5. Mannschaft B wirft als erstes den Feldkubb 7 ins gegnerische Feld zurück.
Nachdem Mannschaft B nun mit zwei Treffern die Feldkubbs 7 und 8 umgeworfen hat, schafft sie es noch mit den restlichen Wurfhölzern die Basiskubbs 2 und 4 umzuwerfen. Die Feldkubbs 7 und 8 werden aus dem Spiel genommen.



6. Mannschaft A muss zuerst die Feldkubbs 2 und 4 ins gegnerische Feld zurückwerfen.
Da keine gegnerischen Feldkubbs mehr im eigenen Spielfeld stehen, muss Mannschaft A wieder von der Basislinie werfen.
Mannschaft A trifft nur Feldkubb 2, der aus dem Spiel genommen wird.



7. Mannschaft B kann nun bis zur Vorderlinie von Feldkubb 4 vorrücken. Mannschaft B schafft es mit den ersten 3 Wurf die Kubbs 1, 3 und 5 umzuwerfen. Da nun keine eigenen Feldkubbs und keine gegnerischen Basiskubbs mehr stehen, kann Mannschaft B von der Basislinie auf den König werfen. Da Mannschaft B den König umwirft, ist Mannschaft B Sieger dieses Spiels.



Spielbeispiel 2: Nach Ablauf der Spielzeit liegt folgende Spielsituation vor:



Da der König vor Ende der Spieldauer nicht umgeworfen wurde, werden folgende Punkte berechnet.
Je umgeworfenen Basiskubb gibt es 2 Punkte, für jeden Feldkubb 1 Punkt.

Mannschaft A hat 8 Punkte.

(3 Treffer Basiskubb(7,8,9) = 6 Punkte und 2 Treffer Feldkubbs(2,4) = 2 Punkte

Mannschaft B hat 7 Punkte.

(3 Treffer Basiskubb(2,3,4) = 6 Punkte und 1 Treffer Feldkubb(7) = 1 Punkt

Damit ist die Mannschaft A Sieger dieser Partie.