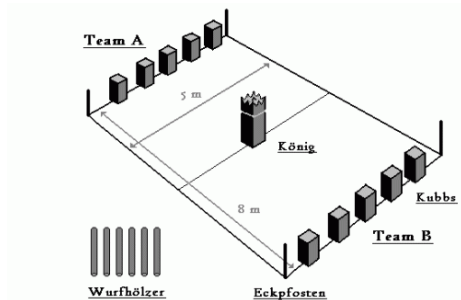


Regeln zum Wikinger-Kegeln



Unser diesjähriges Turnier beginnt mit einer Vorrunde, bei der in vier Gruppen gespielt wird. Die Gruppenersten und -zweiten spielen ein Viertelfinale, dann folgen Halbfinale und Finale.

In der Gruppenphase absolviert jedes Team drei oder vier Spiele (je nach Größe des Teilnehmerfeldes) auf 5x6m großen Spielfeldern. Das Zeitlimit für jedes Spiel ist **10 min**, nach dieser Zeit hat die Mannschaft gewonnen, die noch am meisten Kubbs an der Grundlinie stehen hat (2 Punkte) bei Gleichstand erhalten beide Mannschaften 1 Punkt. Wird das Spiel innerhalb der 10 min durch Umwerfen des Königs beendet, erhält die Siegermannschaft 3 Punkte.

Im Viertel- und Halbfinale ändert sich nichts an der Platzgröße, das Zeitlimit beträgt **15 min**.

Das Finale wird auf einem regulär großen Spielfeld (5x8m) ausgetragen. Das Zeitlimit beträgt **30 min**.

Spielbeginn

Jedes Team wirft ein Wurfholz von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König, ohne diesen zu treffen. Wer näher dran ist, beginnt. Fällt der König, beginnt die Gegnermannschaft.

Spielende

Ein Team hat gewonnen, wenn es alle Kubbs im Feld des anderen Teams und danach den König mit den sechs Wurfhölzern **in einem Durchgang umwirft**.

Spielabbruch

Achtung! Wer den König vorher (auch ungewollt) mit Kubb oder Wurfholz umwirft, hat sofort verloren!

Spielregeln

- Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade von unten geworfen (kein „Hubschrauber-Wurf“!).
- Geworfen wird von der Grundlinie, es sei denn, es stehen noch Kubbs des Gegners im eigenen Feld (dann wird von dem Kubb aus geworfen, der am dichtesten an der Mittellinie steht).
- Ziel ist es, die Kubbs im gegnerischen Spielfeld (bzw. auf der Grundlinie) zu treffen.
- Zuerst müssen alle Kubbs im gegnerischen Feld umgeworfen werden, bevor die Kubbs auf der Grundlinie dran sind.
- **Getroffene (und umgefallene) Kubbs werden aufgehoben und von der Grundlinie aus ins gegnerische Feld geworfen, wo sie an der Stelle aufgestellt werden, wo sie liegen bleiben.** Der Kubb darf mit seiner Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden, die Armbewegung ist aber dieselbe wie beim Wurfholz. Wenn sich Kubbs berühren (auch nur kurz beim Wurf), dürfen sie aufeinander gestellt werden.
- **ALLE Kubbs bleiben im Spiel**, das Spiel ist erst zu Ende, wenn eine Mannschaft in einem Durchgang mit maximal 6 Wurfhölzern erst alle Kubbs im gegnerischen Feld abräumt und dann auch noch den König.
- Sollten Kubbs beim Werfen aus dem Feld rollen, darf der Wurf wiederholt werden. Passiert dies mit einem Kubb das dritte Mal, kann das andere Team den Kubb im Feld dort aufstellen, wo es will aber nicht mehr als eine Wurfholzlänge an den König heran.