

Offizielle Regeln des Schweizer Kubbverbands

Version 1.9 vom Februar 2024



Geltungsbereich	3
Fairplay	3
Ziel des Spiels	3
Spielverlauf	3
Spielmaterial	4
Detailregeln	5
Teams	5
Felder	5
Turniermodus	6
Spielvorbereitung	6
Anspiel	6
Kubbs treffen	7
Stockwurf	8
Aufteilen der Wurfstäbe	8
Einwerfen und Aufstellen der Kubbs	8
König	10
Tie-Break	10
Ablauf der Tie-Break Regel in KO-Spielen	11
Kubbtour-Liga	11
Liga-Übersicht	11
Punkteverteilung	11
Turnierkategorien	12
Punktevergabe	12
Punktevergabe an Turnieren, welche 2er-Teams zulassen	13
Kubbtour Masters	13
Qualifikation	13
Turniermodus	14
Punktevergabe am Masters Turnier	14
Teilnahme an internationalen Kubbtournieren mit Spielerkontingenten	14
EKC - European Kubb Championships	14
VM i Kubb - Kubb Weltmeisterschaft (Rone, Schweden)	15

Geltungsbereich

Die Regeln in diesem Dokument werden vom Schweizer Kubbverband für die Kubb-Schweizer-Meisterschaften definiert (Regeln ohne Varianten). Die Turnierorganisatoren der übrigen Kubbtourniere in der Schweiz sind in der Regelgestaltung frei, diese Regeln sollen jedoch als Empfehlung dienen.

Fairplay

Fairplay ist ein wesentlicher Teil des Kubbsports. Damit auch auf höchstem Spielniveau weiterhin ohne Schiedsrichter gespielt werden kann, wird von den Spielern erwartet, dass sie über ihre eigenen Fehler richten. Z. B. soll bei einem ungewollten Helikopterwurf dieser eingestanden werden und dem Gegner das OK zum Wiederaufstellen der Kubbs erteilt werden. Traditionellerweise beginnt das Spiel mit einem Händeschütteln und endet mit der Gratulation zum Sieg.

Trotz detailliert beschriebenen Regeln wird es immer wieder unklare Spielsituationen geben. In diesem Fall versuchen sich die beiden Teams auf einen Konsens zu einigen. Im Zweifelsfall muss der unklare Wurf wiederholt werden. Sollte eine Einigung trotz allem nicht möglich sein, so ist ein Mitglied der Turnierleitung beizuziehen, welches über die Spielsituation entscheidet und allfällige Sanktionen festlegt.

Sprüche am Spielfeldrand zur allgemeinen Erheiterung oder mit dem eventuellen Ziel, die Konzentration oder die Moral des Gegners zu schwächen (Trash Talk), können schon mal vorkommen. Wird dies als störend empfunden, darf der Gegner darauf hingewiesen werden und er hat sein Verhalten entsprechend anzupassen. Gleiches gilt für Rumhüpfen hinter der Basislinie, zu nahes Sitzen oder Stehen an der Seitenlinie oder sonstige vom Gegner als störend empfundene Manöver.

Jeder Spieler stellt sicher, dass er weder die gegnerischen Spieler noch die Zuschauer mit seinen Würfeln gefährdet. Bei absichtlich unsportlichem Verhalten kann der Spieler oder das ganze Team durch die Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

Beim Aufstellen der Kubbs soll darauf geachtet werden, dass diese nicht mit unverhältnismässiger Kraft in den Boden gedrückt werden.

Ziel des Spiels

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

Spielverlauf

Zuerst wird ausgespielt, welches Team anfängt und wer auf welcher Seite steht. Die Angreifer (Team A) eröffnen das Spiel, sie erhalten die Wurfstöcke und positionieren sich

hinter der eigenen Basislinie. Von dort werfen sie die Wurfstöcke und versuchen die Kubbs auf der Basislinie der Verteidiger (Team B) zu treffen.

Sobald alle Wurfstöcke geworfen sind, werden alle gefallen 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 (nun die Verteidiger) dort 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. Falls es dem angreifenden Team noch nicht gelingt, alle Feld- und Basiskubbs des Gegners umzuwerfen, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis es einem der beiden Teams gelingt, den König umzuwerfen.

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

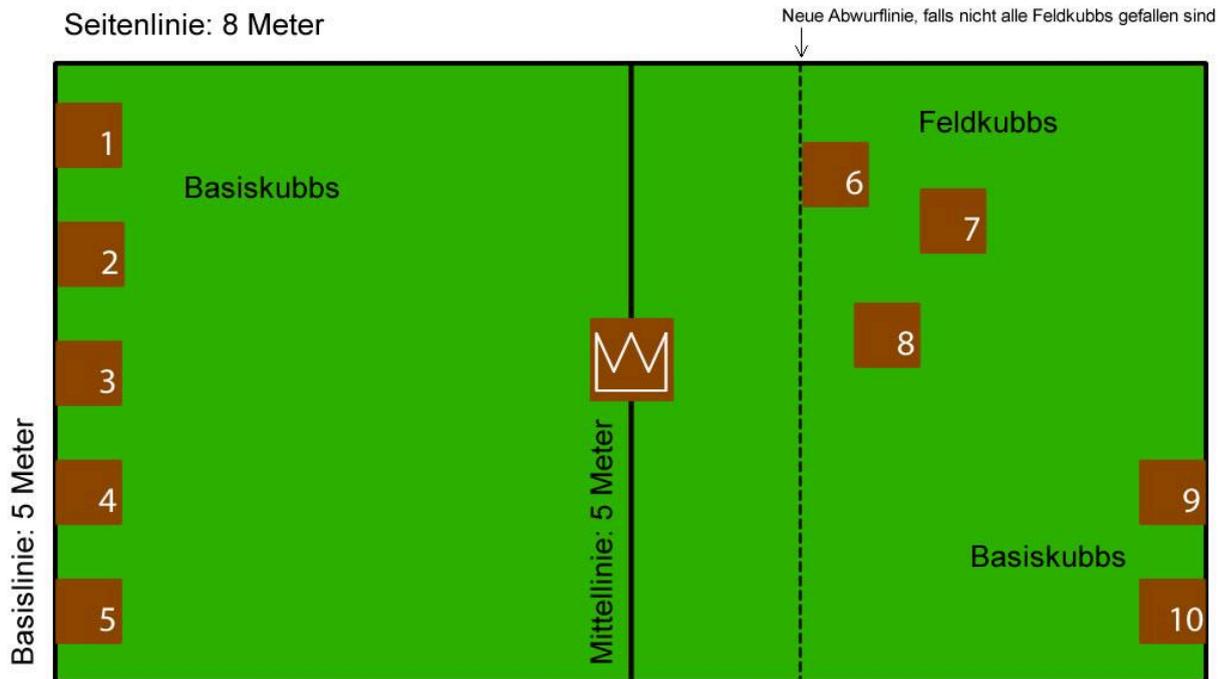
Sollte es einem der beiden Teams während einer Spielrunde nicht gelingen, alle stehenden Feldkubbs umzuwerfen, so erhält das gegnerische Team in der nächsten Runde einen Vorteil. Für das Werfen der Wurfstöcke darf das angreifende Team in der nächsten Runde bis zum vordersten der noch in der eigenen Spielfeldhälfte stehenden Feldkubbs vortreten (siehe untenstehende Grafik). Die gefallen Kubbs werden aber weiterhin von der Basislinie in das gegnerische Feld eingeworfen.

Das Spiel dauert, bis der König gefällt ist. Im Extremfall kann das Spiel bereits in der ersten Runde beendet werden (Perfect Game).

Spielmaterial

Der Schweizer Kubbverband schreibt kein spezifisches Kubb-Set für die Austragung der Schweizer Meisterschaften vor. Die Kubbs und Wurfstöcke müssen jedoch aus Hartholz bestehen, und vorzugsweise aus lokalen Holzarten und in nachhaltiger Produktion hergestellt werden.

- 10 Kubbs: 15 cm hoch, 6-7 * 6-7 cm im Querschnitt
- 6 Wurfstöcke: 30 cm lang, 4 cm Durchmesser
- 1 König: ca. 30 cm hoch, ca. 8 * 8 cm im Querschnitt



- Spielfeldbegrenzung: 2 Seitenlinien à je 8 m, 2 Basislinien à je 5 m, 1 Mittellinie ca. 5,5 m, aus ca. 3 mm dicken, unelastischen Schnüren, gut sichtbar.

Detailregeln

Teams

- Die Kubb-Schweizer-Meisterschaft wird in Teams aus mindestens drei Spieler/-innen sowie als Einzeltournament gespielt.
- Ersatzspieler können jederzeit eingewechselt werden, jeder Spieler darf das Turnier aber nur in einem einzigen Team bestreiten.

Varianten

- *Andere Teamgrösse: 1-6 Spieler pro Team*

Felder

- Die Felder sind 5 m (Grundlinie) x 8 m (Seitenlinie) gross, gespielt wird auf kurz gemähtem Rasen.
- Die Seitenlinien und die Mittellinie werden mit Schnüren abgesteckt. Die Mittellinie ist so zu befestigen, dass die Befestigungsvorrichtung beim Einwerfen der Kubbs nicht im Weg ist.

Varianten

- *Andere Feldgrösse*
- *Andere Unterlage, z. B. Sand, Schnee, Kies etc.*

Turniermodus

- Der genaue Modus der Kubb-Schweizer-Meisterschaften steht der Turnierleitung offen.
- Falls möglich sollen Spiele in der KO-Phase immer auf mehrere Sätze gespielt werden. Werden Spiele nur auf einen Satz ausgetragen, so dürfen diese nicht mit 6 Wurfstöcken eröffnet werden. Des Weiteren ist der Turnierorganisator in der Wahl der Anspielregel frei.
- Bei der Auslosung der Vorrundengruppen sollen möglichst ausgeglichene Gruppen zugelost werden. Die Top 16 der aktuellen Rangliste auf kubbtour.ch werden gesetzt.
- Ein Team ist zur Team-Schweizer-Meisterschaft zugelassen, sofern mindestens zwei von drei Spielern in der Schweiz wohnhaft sind oder die Schweizer Staatsbürgerschaft besitzen.
- Kubber aller Nationen sind an der Einzel-Schweizer-Meisterschaft willkommen und dürfen ausser Konkurrenz am Turnier teilnehmen. Den Titel des Einzel-Schweizer-Meisters können aber nur Schweizer und in der Schweiz wohnhafte andere Staatsbürger erlangen. Bei einer Top-Drei-Platzierung von ausländischen Spielern rückt der nächste titelberechtigte Spieler nach.

Spielvorbereitung

- Zu Beginn werden an jeder Grundlinie je fünf Kubbs in regelmässigen Abständen aufgestellt (Basiskubbs), der König steht in der Mitte des Spielfeldes.
- Die beiden äussersten Basiskubbs stehen eine Kubbhöhe (15 cm) vom Eckpunkt entfernt.
- Alle Basiskubbs berühren mit einer Seite die Innenseite der Grundlinie.

Anspiel

- Wurf ums Anspiel: Aus jedem Team wirft ein Spieler einen Wurfstock zum König. Beide Spieler werfen gleichzeitig. Das Team, welches seinen Stock am nächsten zum König wirft, gewinnt das Wahlrecht um das Anspiel. Der Gewinner darf nun wählen, ob das eigene Team mit dem Spiel beginnen oder die Seite wählen will. Falls sich der Gewinner für das Anspiel entscheidet, darf der Verlierer die Seite wählen und vice versa.
- Beim Wurf um das Wahlrecht darf der König berührt werden. Fällt der König, hat das gegnerische Team das Wahlrecht.
- Beim Wurf um das Wahlrecht gelten dieselben Regeln wie beim normalen Stockwurf. Es sind also nur Unterarmwürfe mit vertikaler Rotation erlaubt.
- Wird ein Spiel über mehrere Sätze ausgetragen, so wechselt das Anspiel und die

Seite nach jedem Satz.

- Das Team, welches Anspiel hat, beginnt mit der Anspiel-Variante, die vom Turnierorganisator vorgängig festgelegt wurde. Zur Verfügung stehen folgende Varianten:

Varianten

- Anspielregel "3-6-6" ("Basel 3"): Das anspielende Team beginnt die erste Runde mit nur 3 Wurfstöcken. Ab der zweiten Runde wird dann normal mit 6 Wurfstöcken weitergespielt.
- Anspielregel "4-6-6": Das anspielende Team beginnt die erste Runde mit nur 4 Wurfstöcken. Ab der zweiten Runde wird dann normal mit 6 Wurfstöcken weitergespielt. Diese Variante eignet sich vor allem für Spiele in Zweierteams oder für Einzelspieler.
- Anspielregel "2-4-6": Das anspielende Team beginnt die erste Runde mit nur 2 Wurfstöcken. In der zweiten Runde werden 4 Wurfstöcke geworfen und ab der dritten Runde wird normal mit 6 Wurfstöcken weitergespielt. Diese Regel eignet sich vor allem für Spiele in Zweierteams oder für Einzelspieler.
- Anspielregel "6-6-6": Das anspielende Team beginnt bereits in der ersten Runde mit allen 6 Wurfstöcken.

Kubbs treffen

- Die Kubbs, welche auf der Basislinie stehen, werden Basiskubbs genannt. Basiskubbs, welche umgeworfen werden und beim nächsten Durchgang wieder ins Spiel kommen, werden Feldkubbs genannt.
- Solange noch Feldkubbs stehen, dürfen keine Basiskubbs umgeworfen werden.
- Sollte ein Basiskubb fallen, ehe alle Feldkubbs in der gegnerischen Hälfte gefallen sind, wird der Basiskubb wieder aufgestellt.
- Beim Treffen von Kubbs gilt der Grundsatz "Holz auf Holz". Fällt ein Kubb ohne offensichtliche Fremdeinwirkung um, so darf er wieder aufgestellt werden, sofern er nicht durch einen Wurfstock oder einen Kubb in dieser Runde berührt wurde.
- Kubbs, welche durch die Spielfeldbegrenzung (Schnur) oder sonstige Fremdeinwirkung (Hund, Ball, Zuschauer etc.) umgeworfen werden, dürfen wieder aufgestellt werden.
- Fällt ein Kubb nicht vollständig um, weil er an einem Eckpfosten, auf einem Wurfstock oder einem anderen Kubb an- oder aufliegt, so gilt: Wenn der Wurfstock oder Kubb weggezogen wird, muss der Kubb umfallen, damit er als gefallen gilt. Steht der Kubb noch, bleibt er im Spiel. Ein Kubb, der einmal als gefallen gilt, kann durch einen späteren Wurf nicht erneut aufgestellt werden. Die Prüfung, ob ein Kubb gefallen ist, kann jederzeit, vor oder nach einem Wurf, durchgeführt werden, wenn dies durch ein Team gefordert wird. Es obliegt dem gegnerischen Team, den Wurfstock oder Kubb unter dem Kubb herauszuziehen. Nach der Prüfung wird der Wurfstock oder Kubb zurückgelegt und die ursprüngliche Situation wiederhergestellt.
- Kubbs, welche getroffen werden und sich nach einer 180-Grad-Drehung um die Querachse wieder selber aufstellen, gelten als gefallen.
- Kubbs, welche durch einen Wurfstock verschoben werden, aber nicht fallen, werden

nicht zurückgestellt. Dies gilt auch für Kubbs, welche teilweise oder vollständig aus dem Feld verschoben werden. Kubbs, die nach dem Beenden der Spielrunde nicht vollständig im Feld stehen, werden auf dem kürzesten Weg so verschoben, dass sie wieder vollständig im Feld stehen. Der Kubb darf dabei nicht gedreht werden.

Stockwurf

- Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt.
- Vertikale Rotation ist erlaubt.
- Horizontale Rotation - sogenannte Helikopterwürfe - sind nicht erlaubt. Bei Abweichungen von mehr als 30 Grad zur vertikalen Achse ist der Wurf ungültig.
- Ungültige Würfe (ausser bei 8-Meter-Würfen) dürfen nicht wiederholt werden und getroffene Kubbs werden wieder aufgestellt.
- Spezialregel für 8-Meter-Würfe: Können sich die Teams nicht einigen, ob der Wurf ungültig war, z.B. wenn der Wurf eine Abweichung zwischen 20 bis 40 Grad aufweist, kann eine Wiederholung beantragt werden. Hierfür benötigt es von jedem Team mindestens ein Votum. Diese Regel kann nur beim ersten Versuch pro Wurfstock angewendet werden. Ist die Wiederholung gleich oder schlechter als der erste Wurf, so gilt der Wurf als ungültig.
- Können sich die beiden Teams nicht über die Gültigkeit oder über die Wiederholung eineswurfes einigen, so ist ein Vertreter der Turnierorganisation zu konsultieren.
- Beide Füße müssen sich hinter der Abwurflinie und innerhalb der Seitenbegrenzung befinden, sowohl während als auch nach der Abgabe des Wurfstockes. Das Übertreten der Abwurflinie und der Seitenbegrenzung ist erst erlaubt nachdem der geworfene Wurfstock liegen geblieben ist.
- Falls das gegnerische Team in der vorhergehenden Runde nicht alle Feldkubbs umwerfen konnte, kann nun von der durch den vordersten Feldkubb bestimmten neuen Abwurflinie geworfen werden (siehe Grafik auf Seite 5).
- Das werfende Team darf erst dann ein erstes Wurfholz werfen, wenn das gegnerische Team sämtliche Feldkubbs aufgestellt und das Spielfeld verlassen hat und somit das Feld freigegeben wurde.

Aufteilen der Wurfstäbe

- Die 6 Wurfstäbe müssen in jeder Runde auf mindestens 3 unterschiedliche Spieler/-innen aufgeteilt werden.
- Aufteilen der Wurfstäbe beim 2-4-6 Anspiel:
Die 2 resp. 4 Wurfstäbe müssen auf 2 resp. mindestens 3 unterschiedliche Spieler/-innen aufgeteilt werden.
- Beim Werfen der Wurfhölzer muss keine feste Reihenfolge eingehalten werden.

Einwerfen und Aufstellen der Kubbs

- Beim Einwerfen der Kubbs gilt das Rotationsprinzip: Die Spieler eines Teams wechseln sich beim Einwerfen der Kubbs ab. Pro Runde werden sämtliche Kubbs vom gleichen Spieler eingeworfen. Die Reihenfolge der Spieler beim Einwerfen kann in jedem Satz neu gewählt werden.
- Beim rotierenden Einwerfen muss mindestens zwischen 3 unterschiedlichen Spieler/-innen rotiert werden.
- Alle Feldkubbs müssen von der eigenen Basislinie eingeworfen werden. Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt. Beide Füße müssen innerhalb der verlängerten Seitenmarkierung stehen.
- Ein eingeworfener Kubb ist gültig, wenn er (für sich alleine betrachtet) so über eine kurze Kante aufgestellt werden kann, dass er vollständig im gegnerischen Spielfeld steht.
- Kubbs werden grundsätzlich dort aufgestellt, wo sie liegen geblieben sind. Ein Kubb darf beim Aufstellen nicht gedreht oder angehoben und "festgeklopft" werden.
- Das gegnerische Team entscheidet sich einmalig, über welche Kante ein Kubb aufgestellt wird. Ein Kubb darf nicht aufgestellt, erneut umgekippt und über die andere Kante aufgestellt werden.
- Eingeworfene Kubbs, die nicht vollständig auf einer der sechs Flächen des Kubbs liegen, dürfen vor dem Aufstellen nicht auf eine Fläche gekippt werden, sondern müssen über die Ecke aufgestellt werden.
- Es kann vorkommen, dass eingeworfene Kubbs zwar grundsätzlich gültig sind, sich jedoch gegenseitig beim Aufstellen behindern. Ist die eine Seite des liegenden Kubbs frei und die andere Seite durch einen anderen Kubb verbaut, so muss der aufzustellende Kubb zwingend in den freien Raum aufgestellt werden. Es werden zuerst alle Kubbs aufgestellt, welche in den freien Raum aufgestellt werden können. Es muss nicht vorausschauend gehandelt werden, d.h. es muss nicht freier Raum für mögliche andere Kubbs geschaffen werden. Wenn keine Kubbs mehr in den freien Raum aufgestellt werden können, werden die Kubbs aufgestellt, welche beidseitig "verbaut" sind. Diese Kubbs dürfen an den bereits stehenden Kubb "abgerollt" werden (so, dass sie sich berühren). Dabei wird der bereits stehende Kubb festgehalten bzw. nicht bewegt.
- Das Einwerfen der Kubbs erfolgt in zwei Durchgängen. Im ersten Durchgang werden alle Kubbs nacheinander in die gegnerische Spielfeldhälfte eingeworfen.
- Kubbs können während des Einwerfens durch andere Kubbs aus dem Feld wie auch wieder ins Feld verschoben werden.
- Kubbs, welche nach dem ersten Durchgang nicht regulär im gegnerischen Feld aufgestellt werden können, dürfen im zweiten Durchgang erneut eingeworfen werden.
- Bereits stehende Feldkubbs werden genau gleich wie eingeworfene Kubbs behandelt: Werden sie getroffen und kommen an einem anderen Ort zu liegen, werden sie dort wieder aufgestellt. Feldkubbs, welche aus dem Spielfeld verschoben werden, dürfen im zweiten Durchgang erneut eingeworfen werden.
- Sämtliche Kubbs, welche nach dem zweiten Durchgang nicht korrekt aufgestellt werden können, sind ungültig und können vom gegnerischen Team frei platziert

werden. Jeder Kubb muss jedoch mindestens eine Wurfstocklänge vom König und von den Eckpfosten entfernt sein.

- Ein Kubb, welcher auf der Basislinie platziert wird, wird zu einem Basiskubb und muss somit nicht mehr zwingend vor den anderen Basiskubbs umgeworfen werden.
- Ein Kubb, der nach dem zweiten Durchgang des Einwerfens so auf einem oder mehreren Kubbs zu liegen oder stehen kommt, dass er den Boden nicht berührt und regulär aufgestellt werden könnte, darf vom einwerfenden Team an einem frei zu wählenden Ort innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte aufgestellt werden. Ein solcher Kubb wird "Chriesi" oder Award-Kubb genannt.
- "Gstellt isch gstellt Regel": Ein gestellter Strafkubb oder Award-Kubb darf nachdem er losgelassen wurde nicht mehr umplatziert werden. Solange der Kubb sich noch in den Händen befindet, bzw. weiterhin berührt wird, darf dieser noch umplatziert werden.
- Nach dem Einwerfen aufgestellte Kubbs dürfen nicht wieder abgelegt werden. Sobald der Kubb losgelassen wurde, darf dieser Kubb nicht wieder auf die andere Seite gekippt werden. Ausnahme: Falls das Spiel auf einem Feld ohne markierte Feldbegrenzung (z.B. Schnüre) ausgetragen wird, darf der Kubb losgelassen werden, um zu prüfen, ob er innerhalb oder ausserhalb des Feldes steht.

König

- Wenn alle Kubbs auf der gegnerischen Seite umgeworfen wurden, darf auf den König geworfen werden. Das Team, welches zuerst den König umwirft, gewinnt den Satz.
- Der Königswurf wird immer von der Grundlinie und rückwärts durch die Beine (Sure Shot) geworfen.
- Wird der König umgeworfen, egal ob mit Wurfstock oder Kubb, solange noch Kubbs auf der Basislinie oder im Feld des Gegners stehen, geht der Satz verloren.
- Auch hier gilt der Grundsatz "Holz auf Holz": Sollte der König durch eine unabsichtliche Bewegung der Mittellinie, durch unabsichtliche Berührung mit der Hand oder sonstige Fremdeinwirkung umgeworfen werden, darf dieser wieder aufgestellt werden.
- Auch beim Königswurf sind keine "Helikopterwürfe" erlaubt.

Varianten

- *Der Königswurf kann normal von der Grundlinie erfolgen.*

Tie-Break

Um das Spiel abzukürzen, kann ein Satz z. B. nach 20 Minuten in ein Tie-Break übergehen. Bei jedem Start eines Tie-Breaks während eines Spiels, wird zwischen den beiden Teams nochmals ein Königswurf, analog zum Start des Spiels durchgeführt. Der Sieger dieses Königswurfs, erhält das Recht, den ersten Kubb aus dem Feld des Gegners zu entfernen. Pro Runde muss 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 (z. B. Basiskubbs), so steht es dem verteidigenden Team frei zu wählen, welcher der beiden Kubbs aus dem Spiel genommen wird.

Ablauf der Tie-Break Regel in KO-Spielen

Sollte nach Sätzen Unentschieden stehen, wenn das Tie-Break eingeläutet wird, gewinnt das Team, das den aktuellen Satz gewinnt, das Spiel (auch bei 1:0, 2:1 oder 2:0). Ist das Spiel nach dem angebrochenen Satz noch nicht vorbei, d.h. es steht zwischen beiden Unentschieden (1:1 oder 2:2), dann starten beide Teams mit je 5 Basiskubbs in den entscheidenden Satz. Nun kommt es zu einem erneuten Königswurf um das Anspiel, resp. den Tie-Break-Vorteil. Das Team, das den Königswurf gewinnt, darf nun zwischen Anspiel oder Tie-Break-Vorteil wählen. Der erste Tie-Break-Kubb wird erst ab der zweiten Runde des Teams aus dem Spiel genommen, das sich für den Tie-Break-Vorteil entschieden hat. Dies ist bei einem 2-4-6-Anspiel dann der Fall, wenn das Team mit dem Tie-Break-Vorteil das erste Mal sechs Wurfhölzer hat.

Kubbtour-Liga

Die Kubbtour-Liga besteht seit dem Jahr 2013 und hat ihre Gültigkeit für alle Turniere, welche im Rahmen der Schweizer Kubbtour ausgetragen werden und auf diese Weise berechtigt sind, Punkte für die Kubbtour-Rangliste verteilen zu können.

Liga-Übersicht

Liga A

Teams, welche an Hauptturnieren spielen, werden automatisch in der Liga A aufgeführt.

Liga B

Teams, welche in der Liga B geführt werden möchten, müssen sich bis vor dem dritten Turnier der Saison schriftlich via info@kubbtour.ch für die Liga B anmelden. Liga B kommt nur dann zustande, wenn jeweils mind. 8 Kubbteams in Liga A und B angemeldet sind.

Liga C

Teams, welche an Fun-Turnieren (Nebenturnieren) mitmachen, werden automatisch in der Liga F aufgeführt.

Einzelranking

Im Einzelranking werden nur Spieler*innen aufgeführt, welche an Hauptturnieren oder Einzelturnieren Punkte gesammelt haben.

Punkteverteilung

Für die Ligen A und B zählen nur Resultate, welche an Hauptturnieren erzielt wurden. Hier wird die maximale Punktzahl für den Sieg weiterhin anhand der Gesamtteilnehmerzahl (Hauptturnier und Fun-Turnier) berechnet.

Für die Liga C zählen Resultate, welche an Hauptturnieren sowie an Fun-Turnieren / Nebenturnieren gesammelt wurden. An Fun-Turnieren wird nur die Teilnehmerzahl des Fun-Turniers für die Berechnung des Punktemaximums verwendet.

Turnierkategorien

Kubbtour-Turniere werden aufgrund der Anzahl Teilnehmer in 4 Kategorien eingeteilt und geben eine unterschiedliche Anzahl von Punkten, die für die Kubbtour-Ranglisten angerechnet werden können.

Für Haupt- und Nebenturniere gelten unterschiedliche Grenzwerte für die Einteilung der Kategorien. Für Nebenturniere gelten tiefere Grenzwerte, für die Hauptturniere werden dafür die Teilnehmer des Haupt- und Nebenturnieres addiert. Für Einzelturniere gelten die Grenzen der Hauptturniere.

Kategorie 1: 200 Punkte, Nebenturnier: ab 50 Teams, Hauptturnier: ab 75 Teams

Kategorie 2: 170 Punkte, Nebenturnier: ab 30 Teams, Hauptturnier: ab 50 Teams

Kategorie 3: 140 Punkte, Nebenturnier: ab 16 Teams, Hauptturnier: ab 30 Teams

Kategorie 4: 100 Punkte, Nebenturnier: mindestens 8 Teams, Hauptturnier: mindestens 16 Teams

Punktevergabe

Als Basis für die Punkteverteilung dient folgendes Verhältnis:

Rang 1: Faktor 1 (Punktezahl gemäss Turnierkategorie)

Rang 2: Faktor 0.8

Rang 3: Faktor 0.65

Rang 4: Faktor 0.5

Für die verschiedenen Turnierkategorien gibt es dementsprechend folgende Anzahl Punkte zu gewinnen (Rang/Punkte):

Kategorie 1: 1/200, 2/160, 3/130, 4/100

Kategorie 2: 1/170, 2/135, 3/110, 4/85

Kategorie 3: 1/140, 2/110, 3/90, 4/70

Kategorie 4: 1/100, 2/80, 3/65, 4/50

Um alle Turnierformen abdecken zu können wird ein Punkteschlüssel für die einzelnen Ränge ab Rang 4 verwendet. Die Formel lautet: Punkte = 2 x Siegespunkte / Rang.
Daraus ergeben sich folgende Werte:

Kategorie 1: 1/200, 2/160, 3/130, 4/100, 5/80, 6/67, 7/57, 8/50, 9/44, 10/40, 11/36, 12/33, 13/31, 14/29, 15/27, 16/25, 17/24, 18/22, 19/21, 20/20, 21/19, 22/18, 23/17, 24/17, 25/16, 26/15, 27/15, 28/14, 29/14, 30/13, 31/13, 32/13

Kategorie 2: 1/170, 2/135, 3/110, 4/85, 5/68, 6/57, 7/49, 8/43, 9/38, 10/34, 11/31, 12/28, 13/26, 14/24, 15/23, 16/21, 17/20, 18/19, 19/18, 20/17, 21/16, 22/15, 23/15, 24/14, 25/14, 26/13, 27/13, 28/13, 29/12, 30/12, 31/11, 32/11

Kategorie 3: 1/140, 2/110, 3/90, 4/70, 5/56, 6/47, 7/40, 8/35, 9/31, 10/28, 11/25, 12/23, 13/22, 14/20, 15/19, 16/18, 17/16, 18/16, 19/15, 20/14, 21/13, 22/13, 23/12, 24/12, 25/11, 26/11, 27/10, 28/10, 29/10, 30/9, 31/9, 32/9

Kategorie 4: 1/100, 2/80, 3/65, 4/50, 5/40, 6/33, 7/29, 8/25, 9/22, 10/20, 11/18, 12/17, 13/15, 14/14, 15/13, 16/13, 17/12, 18/11, 19/11, 20/10, 21/10, 22/9, 23/9, 24/8, 25/8, 26/8, 27/7, 28/7, 29/7, 30/7, 31/6, 32/6

Einige Turnierformen generieren verschiedene Stufen (z.B. Achtelfinals bei einem einfachen KO-Modus oder 1/3 Final bei einem Doppel-KO-Modus). Hier wird der Durchschnitt aller Werte innerhalb einer Stufe berechnet. Für einen einfachen KO-Modus ergeben sich daraus folgende Werte:

Kategorie 1: 1/200, 2/160, 3/130, 4/100, Viertelfinalist/64, Achtelfinalist/34, Sechzehntelfinalist/17

Kategorie 2: 1/170, 2/135, 3/110, 4/85, Viertelfinalist/54, Achtelfinalist/29, Sechzehntelfinalist/15

Kategorie 3: 1/140, 2/110, 3/90, 4/70, Viertelfinalist/45, Achtelfinalist/24, Sechzehntelfinalist/12

Kategorie 4: 1/100, 2/80, 3/65, 4/50, Viertelfinalist/32, Achtelfinalist/17, Sechzehntelfinalist/9

Punktevergabe an Turnieren, welche 2er-Teams zulassen

Die Teilnehmerzahl von Turnieren, die 2er-Teams zulassen, wird bei der Ermittlung der Turnierkategorie mit einem Faktor von 2/3 gewichtet. Dabei werden die Haupt- und Nebenturniere separat betrachtet, d.h. der Faktor wird nur auf das Nebenturnier angewendet, falls im Nebenturnier 2er-Teams zugelassen sind, im Hauptturnier jedoch nicht. Dies erlaubt es, die Turnierkategorie anhand der Anzahl Anmeldungen für ein Turnier abschätzen zu können, ohne im Voraus zu wissen, welche Teams als 2er-Team antreten.

Kubbtour Masters

Qualifikation

Das Masters ist das finale Turnier der Kubbtour, bei welchem die besten 8 Teams der Liga A, die besten 8 Teams der Liga B und die besten 16 Teams der Liga C in eigenen Kategorien gemäss der aktuellen Saison-Rangliste (Champions Race) unter folgenden Bedingungen antreten dürfen:

- Ein Team (unter demselben Namen) muss mindestens an drei Turnieren Punkte geholt haben, um am Masters zugelassen zu werden.
- In den Ligen A und B zählen nur die 9 besten Resultate (nach Punkten) der laufenden Saison. Sobald ein Team mehr als 9 Turniere gespielt hat, verbleiben lediglich die besten 9 in der Wertung, die schlechten Klassierungen fallen weg. Diese Streichresultate sind in der Detailansicht der Kubbtour-Tabelle sichtbar, zählen aber nicht zum Punkttotal. Auf den Medaillenspiegel haben Streichresultate keine Auswirkung.
- In der Liga C (Rangliste der Nebenturniere) zählen nur die 8 besten Resultate (nach Punkten) der laufenden Saison.

Für die Jahresend-Rangliste (Kubbtour-Sieger A, B und C) zählen die 9 (bzw. 8) besten Resultate der laufenden Saison (vergleiche mit Qualifikation fürs Masters oben) plus das Masters der laufenden Saison.

Für die Einzelrangliste werden maximal gleich viele Turniere wie im Team-Ranking der Liga A gewertet. Dies entspricht 9 Turnieren (plus eines allfälligen Einzel-Masters, falls ein entsprechendes Turnier stattfinden sollte). Dabei werden Einzelturniere priorisiert: Es kann nur die maximale Anzahl an Resultaten erreicht werden, wenn alle Einzelturniere durch eine*n Spieler*in gespielt werden. Beispiel: Wenn 4 Einzel-Turniere stattfinden, können zusätzlich die Resultate von maximal 5 Team-Turnieren angerechnet werden. Nimmt ein Spieler nur an 2 Einzelturnieren teil, jedoch an 10 Teamturnieren, werden davon nur 5 Team-Resultate berücksichtigt. Das heisst Total 7 Resultate welche zusammengezählt werden.

Turniermodus

Der Turniermodus der Masters-Turniere der Ligen A, B und C wird durch den Kubbtour-Vorstand gemeinsam mit dem OK-Team des Masters definiert. Die Regelung gilt analog zur Regelung der Schweizer Meisterschaften.

Punktevergabe am Masters Turnier

Das Kubbtour Masters wird für die Ligen A und C als Kategorie 1 Turnier gewertet (200 Punkte für den Sieger). Für Liga B wird das Turnier als Kategorie 4 Turnier gewertet (100 Punkte für den Sieger).

Teilnahme an internationalen Kubbtournieren mit Spielerkontingenten

EKC - European Kubb Championships

Durch die grosse Nachfrage am EKC, besonders für die Slots im 1vs1, wurde an der GV des EKA 2019 folgende Regel beschlossen:

“In der ersten Registrierungsphase (4 Wochen) des EKC wird eine maximale Anzahl Registrierungen pro Land zugelassen:

- Austragungsland: 30%
- Alle anderen Länder: 10%

Die Nationalverbände haben das Recht, vor Beginn der ersten Registrierungsphase eine Liste mit registrierten Spielern / Teams ihres Landes zu erstellen.”

Beginnend mit der Qualifikation für den EKC 2021 werden die letzten drei EKC Einzelturniere im Ranking berücksichtigt. Dabei wird die Kubbtour-Einzelrangliste und die Resultate der EKC jeweils zu 50% gewichtet. Die Gewichtung lautet wie folgt:

Berechnungsschlüssel für die Berechnung des Kontingents für die 1vs1-EKC

Gewichtung Kubbtour:	50%
Gewichtung EKCx:	25%
Gewichtung EKCx-1:	15%
Gewichtung EKCx-2:	10%

Für die Bewertung des EKC werden nur die Resultate der Schweizer Spieler*innen berücksichtigt (beste*r Schweizer Spieler*in entspricht Rang 1, zweitbeste*r entspricht Rang 2 etc.).

Punkte für die Qualifikation (Q) werden wie folgt aus dem Rang der Kubbtour-Einzelrangliste (RKT) und dem Rang am EKC 1vs1 (REKCx) berechnet:

$$Q = 0.5 \times 1/RKT + 0.25 \times 1/REKCx + 0.15 \times 1/REKCx-1 + 0.1 \times 1/REKCx-2$$

VM i Kubb - Kubb Weltmeisterschaft (Rone, Schweden)

Für die Bestimmung des Spielerkontingents an der 1vs1 WM in Schweden wird dieselbe Berechnungsformel wie oben beschrieben (analog zum 1vs1 EKC) verwendet.