

Kubbtturnier des FC Wünnewil-Flamatt Samstag, 5. Juli 2025

Jede Gruppe ist mit einem Buchstaben bezeichnet. Vor den Mannschaften befindet sich eine Zahl. Die Mannschaft setzt sich zusammen aus dem Gruppenbuchstaben und dieser Zahl.

z.B.: Mannschaft G1 = Gruppe G, Mannschaft 1 (Glädus mit Haar)

Kategorie Kubb

Gruppe G

G1 Glädus mit Haar
G2 Z zwüü suecht no a Trainer
G3 Tortefroue
G4 SAMYAN

Gruppe H

H1 Swaghetti Yolonese
H2 Schwüreschmiizer
H3 Tower Busters
H4 Ich und mein Holz

Gruppe I

I1 Kubbtakulär
I2 Tam & ili
I3 Orymus feat. TBR
I4 de chrüpu u de aff

Gruppe J

J1 Müstfuhli Souhünn
J2 Kubbra Libre
J3 VFLIschdochglich
J4 Holz, Hopfen & Herz

Spielplan

Zeit	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4
13.00	G1-G2	H1-H2	I1-I2	J1-J2
13.20	G3-G4	H3-H4	I3-I4	J3-J4
13.40	G4-G1	H4-H1	I4-I1	J4-J1
14.00	G2-G3	H2-H3	I2-I3	J2-J3
14.20	G1-G3	H1-H3	I1-I3	J1-J3
14.40	G2-G4	H2-H4	I2-I4	J2-J4

Finalspiele

Für die Finalspiele sind alle teilnehmenden Mannschaften qualifiziert.

Zeit	Spiel	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4
15.20	1/8 Finale A	1. Gr. G – 4. Gr. H	1. Gr. H – 4. Gr. G	1. Gr. I – 4. Gr. J	1. Gr. J – 4. Gr. I
15.40	1/8 Finale B	2. Gr. G – 3. Gr. H	2. Gr. H – 3. Gr. G	2. Gr. I – 3. Gr. J	2. Gr. J – 3. Gr. I
16.00	¼ Finale C	Sieger A1 – Sieger B3	Sieger A2 – Sieger B4	Sieger A3 – Sieger B1	Sieger A4 – Sieger B2
16.20	½ Finale	Sieger C1 – Sieger C2	Sieger C3 – Sieger C4		
16.40	Finale	Finalspiel Kategorie Kubb	Spiel um Platz 3 & 4		

Die Preisverteilung findet anschliessend bei der Jury statt.

Der FC Wünnewil-Flamatt wünscht Ihnen ein unfallfreies und gefreutes Grümpelturnier. Achten Sie darum auch auf **Fairplay** gegenüber Ihrem Gegner und sich selbst.

Die Turnierleitung des FC Wünnewil-Flamatt

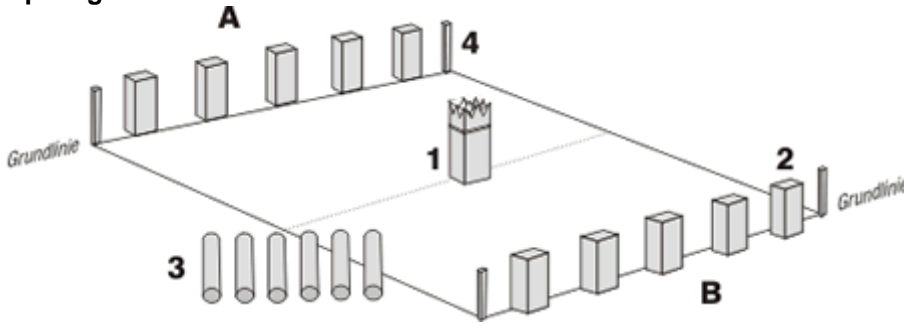
Reglement für das Kubbtturnier am Grümpeltturnier des FC Wünnewil-Flamatt vom 5. Juli 2025

1. Das Turnier wird in 4 Gruppen ausgetragen. Die Gruppeneinteilung entnehmen Sie den vorangehenden Seiten.
2. Die Gruppeneinteilung wird vom OK vorgenommen und kann nicht angefochten werden.
3. Die maximale Spieldauer beträgt 20 Minuten
4. Ein Sieg ergibt für die Siegermannschaft 3 Punkte, ein Unentschieden (beide Mannschaften haben gleich viele Kubbs auf der Grundlinie) ergibt für beide Mannschaften je 1 Punkt. Gruppenspiele werden nach der Meisterschaftsformel gespielt. Gruppensieger sind finalberechtigt. Je nach Teilnehmerzahl können auch Gruppenzweite bis Gruppenvierte die Finalqualifikation erreichen. Die Regelung wird im Spielplan erläutert.
5. Gruppensieger bzw. Gruppenzweite/-dritte/-vierte ist diejenige Mannschaft mit der höchsten bzw. mit der zweit-/dritt-/vierthöchsten Punktzahl. Bei Punktgleichheit entscheiden für die Klassierung und die Finalqualifikation:
 - a) Die direkte Begegnung
 - b) Die Differenz zwischen getroffenen Kubbs der gegnerischen Mannschaft und getroffenen Kubbs der eigenen Mannschaft (hat man z.B 5 Kubbs getroffen und der Gegner 2 Kubbs, so hat man 5:2 gewonnen)
 - c) Getroffene Kubbs der gegnerischen Mannschaft
 - d) Stechen*

*Jede Mannschaft wirft von der Grundlinie aus mit 6 Wurfhölzer auf 6 Grundlinienbauern, die auf der anderen Seite sind. Die Mannschaften werfen nacheinander (zuerst wirft Team A alle 6 Wurfhölzer, anschliessend Team B). Die Mannschaft mit den meisten umgeworfenen Kubbs zieht in die nächste Runde. Falls bei beiden Teams genau gleich viele Kubbs umgeworfen werden, wiederholt es sich so lange, bis es einen Gewinner gibt.

6. Finalspiele werden nach der Cupformel gespielt. Bei unentschiedenem Ausgang wird mit einem Stechen entschieden.
7. Spielbeginn und Spielschluss werden für alle Plätze gleichzeitig vom Spielleitungstisch aus an- und abgepfiffen.
8. Zu spät antretende Mannschaften verlieren das Spiel Forfait. Die Mannschaft muss mit mindestens 2 Spieler antreten.
9. Schiedsrichterentscheide sind unanfechtbar. Es werden nur schriftliche Proteste entgegengenommen bei gleichzeitiger **Bezahlung von CHF 50.00**. Wird der Protest von der Spielleitung abgelehnt, verfällt der Betrag dem FC Wünnewil-Flamatt.
10. Unsportliches Verhalten und grobes Spiel werden mit Ausschluss bestraft. Der ausgeschlossene Spieler ist für das ganze Turnier gesperrt.
11. Teilnahmeberechtigt sind nur Mannschaften, welche den Turniereinsatz bezahlt haben.
12. Mannschaften, die nachträglich ihre Anmeldung zurückziehen, verlieren den Turniereinsatz.
13. Disqualifizierte Spieler oder Mannschaften haben kein Anrecht auf Vergütungen und Preise.
14. Bei schlechtem Wetter kann das Turnier unter- oder sogar abgebrochen werden.
15. Die Teilnehmer sind gegen Unfälle nicht versichert. Sie bestreiten das Turnier auf eigene Verantwortung. Für Sachschäden oder Diebstahl lehnen die Veranstalter jede Haftung ab.

16. Über Fälle, die im Reglement nicht enthalten sind, entscheidet die Turnierleitung. Diese Entscheide sind nicht anfechtbar.
17. Es werden keine Schiedsrichter bereitgestellt. Insofern müssen beide Mannschaften fair und rücksichtsvoll gegeneinander spielen. Resultate werden der Jury mitgeteilt.
18. Im folgenden Abschnitt sind die Spielfiguren, Spielvorbereitung, Spielziel und der Spieldurchlauf detailliert erklärt. Diese Regeln sind zu respektieren und gelten für das gesamte Kubb-Turnier.

Spielfiguren

- 1) König
- 2) 10 Kubbs (pro Mannschaft 5 Kubbs)
- 3) 6 Wurfhölzer
- 4) Pflöcke (Feldbegrenzung)

Spielvorbereitung

Spieler/innen: 2 – 6 pro Team

Teams: 2 (Team A gegen Team B)

Spielfeld: 5 x 8 Meter

Spielfiguren: Die 5 Kubbs werden bei beiden Mannschaften auf der Grundlinie in gleichem Abstand platziert. Der König ist genau in der Mitte des Spielfeldes.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es als erstes Team, alle 5 gegnerische Kubbs und am Schluss den König umzuwerfen. Wird während des Spiels der König umgeworfen, obwohl noch nicht alle 5 gegnerischen Kubbs umgeworfen wurden, so verliert das Team, welches den König umgeworfen hat.

Spieldurchlauf

Zu Beginn des Spiels wird mit Schere – Stein – Papier ausgelost, welches Team beginnen kann. Die 6 Wurfhölzer werden im Team untereinander aufgeteilt. Die Wurfhölzer dürfen nur am Ende angefasst werden (nicht in der Mitte) und von unten nach vorne geworfen werden.

Team A versucht die Kubbs von Team B zu treffen (hinter der Grundlinie werfen). Sind alle 6 Wurfhölzer geworfen, werden die umgeworfenen Kubbs von Team B über die Mittellinie in die gegnerische Spielhälfte geworfen. Dort werden sie in beliebiger Richtung aufgestellt, diese werden Feldkubbs genannt. Berühren sich 2 oder mehrere Feldkubbs, dürfen diese aneinander aufgestellt werden.

Ist ein Kubbs ausserhalb der gegnerischen Spielhälfte gelandet, so darf er nochmals geworfen werden. Wenn er nochmals ausserhalb der gegnerischen Spielhälfte landet, darf der Gegner den Kubbs dort aufstellen, wo er will. Zum König jedoch muss der Feldkubbs mindestens eine Wurfholzlänge betragen.

Team B muss zuerst die hineingeworfenen Feldkubbs umwerfen, bevor überhaupt die Kubbs der Grundlinie umgeworfen werden dürfen. Falls ein Kubbs der Grundlinie umgeworfen wird, es aber noch Feldkubbs gibt, darf dieser wieder aufgestellt werden.

Schafft es Team B nicht alle Feldkubbs zu treffen, so darf Team A zum vordersten Kubbs auf einer Linie vorgehen und von dort aus auf die Kubbs werfen.

Werden alle Feldkubbs jedoch von Team B umgeworfen, muss Team A von der Grundlinie aus werfen.

Wird ein Feldkubbs getroffen, wird dieser aus dem Spiel gezogen!!! (Zeit ist relativ knapp)

Erst wenn alle gegnerischen Kubbs umgeworfen wurden, darf man mit den Wurfhölzer den König umwerfen. Falls man ihn vorher umgeworfen hat, hat man verloren.

FC WÜNNEWIL-FLAMATT

Die Turnierleitung

Wünnewil, Juli 2025