



Wikingerschach

1. Lehrter Stadtmeisterschaft

am 05.09.2021 von 10:00 Uhr bis 14:00

Spielregeln

Teams:

- Jedes Team besteht aus 3 – 6 Spielern.
- Das Mindestalter der Spieler beträgt 16 Jahre.

Aufbau:

- Wikinger Schach besteht aus 10 eckförmigen Kubbs, 6 Wurfhölzer, 4 Begrenzungsstäbchen, 1 König.
- Gespielt wird auf einem Rasen. Mit den Begrenzungsstäbchen ein 5 x 8 Meter großes Spielfeld abstecken.
- Kürzere Seite ist die Grundlinie.
- In der Mitte des Spielfeldes wird der König platziert. Dieser bildet parallel zu den Grundlinien die Mittellinie.
- Auf der Grundlinie jeweils die 5 Kubbs im gleichen Abstand verteilen.

Spielanleitung:

- Ein Mitglied jeder Mannschaft wirft das Wurfholz von der Grundlinie so nahe wie möglich an den König. Dieser darf nicht umgeworfen werden. Wessen Wurfholz am nächsten zum König ist, dessen Mannschaft darf anfangen.
- Jede Mannschaft bekommt pro Durchgang 6 Wurfhölzer.
- Das beginnende Team A erhält als erstes die sechs Wurfhölzer. Alle Teammitglieder bekommen nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern und jedes Teammitglied erhält pro Wurfrunde maximal 2 Wurfhölzer. Nun wird versucht, die gegnerischen Kubbs durch Werfen der Rundhölzer zu fällen. Dabei wird grundsätzlich von unten geworfen. Die Wurfhölzer und eventuell umgeworfene Kubbs bleiben liegen, bis alle Teammitglieder ihre Hölzer geworfen haben. Nachdem Team A seine Würfe abgeschlossen hat, sammelt Team B alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und ist nun an der Reihe.
- Die umgefallenen Kubbs werden nun von Team B in die Feldhälfte von Team A geworfen. Die Mitglieder von Team A stellen die Kubbs dort auf, wo sie liegen geblieben sind. Dabei ist es jedoch den Teammitgliedern freigestellt, in welche Richtung der Kubb zum Hinstellen gekippt wird. (Liegt der Kubb auf der Mittellinie oder einer der Außenlinien, so muss er immer so aufgestellt werden, dass mindestens die Hälfte seiner Grundfläche über die Linienmitte ragt.) Team B hat pro Kubb maximal zwei Versuche, um die gegnerische Feldhälfte zu treffen. Landet der Kubb auch beim zweiten Versuch außerhalb der gegnerischen Feldhälfte, darf Team A den Kubb selbst von der gegnerischen Grundlinie in die eigene Feldhälfte einwerfen.

Der Kubb muss dabei vom König oder von den Eckpunkten mindestens eine Wurfholzlänge Abstand einhalten. Die eingeworfenen Kubbs werden Feldkubbs genannt.

- Nachdem alle Feldkubbs platziert sind, wirft Team B mit den sechs Wurfhölzern auf die Kubbs in der Feldhälfte von Team A. Dabei müssen zuerst alle Feldkubbs umgeworfen werden. Falls einer der Basiskubbs umfällt, bevor alle Feldkubbs gefällt wurden, muss dieser wieder aufgestellt werden. Sobald Team B alle Feldkubbs gefällt hat, darf es wieder auf die Basiskubbs von Team A werfen. Umgeworfene Feldkubbs werden vom Spielfeld genommen.
- Anschließend ist Team A wieder an der Reihe. Auch Team A wirft zunächst alle Kubbs, die von Team B umgeworfen wurden, in die gegnerische Feldhälfte. Falls es Team B nicht gelungen war, alle Feldkubbs zu fällen, darf Team A nun mit den Wurfhölzern bis zu dem Feldkubb in seiner Hälfte vorgehen, der der Mittellinie am nächsten steht. Dieser Kubb bildet also die neue Wurflinie für diese Runde von Team A.
- Sobald ein Team alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umgeworfen hat, darf es von der Grundlinie auf den König werfen. Falls es den König umwirft, hat dieses Team das Spiel gewonnen.
- Die maximale Spieldauer eines Spiels beträgt 20 Minuten. Sollte in dieser Zeit keines der Teams alle Feld- und Basiskubbs umgeworfen haben, gewinnt das Team, das weniger Kubbs auf dem Spielfeld hat. Es werden sowohl Basis- als auch Feldkubbs gezählt.
- Wirft ein Team den König um, bevor es alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umwerfen konnte, so hat es das Spiel verloren.

Vor- und Hauptrunde:

- Es gibt 4 Gruppen á 3 Mannschaften, die auf farblich markierten Spielfeldern spielen. In der Vorrunde spielt in den jeweiligen Gruppen jede Mannschaft gegen jede.
- Die Ergebnisse jeder Spielrunde werden von der Spielleitung auf einem Ergebniszettel festgehalten. Dieser Zettel beinhaltet folgende Informationen: Spielfeld, Namen der Teams, abgeräumte Basiskubbs, noch stehende Feldkubbs, Spieldauer, Siegpunkte. Die Gewinnermannschaft erhält 2 Punkte, bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt, die Verlierermannschaft erhält keine Punkte. Bei Punktgleichstand am Ende der Vorrunde entscheiden die Gesamtspieldauer je Mannschaft sowie Anzahl der Basis- und Feldkubbs.
- Die Gruppensieger spielen im Halbfinale im KO-System gegeneinander:
Sieger Gruppe A x Sieger Gruppe B
Sieger Gruppe C x Sieger Gruppe D
- Die Gewinner des Halbfinals ziehen in das Finale ein und spielen um den Gesamtsieg.

Viel Spaß!