



## Einladung zum 13. Plätzle-Kubb-Cup

Wir richten dieses Jahr wieder ein Kubb-Ortsturnier am Samstag vor unserem Plätzlefest aus.

Hierzu laden wir die örtlichen Vereine, Betriebe und Freizeitgruppen (Freunde, Familien, etc.) ein, eine oder mehrere Mannschaften (ein Team besteht aus 2 bis 3 Spielern) anzumelden.

**Termin: Samstag, den 27.06.2026**  
**Beginn: 14.00 Uhr, Siegerehrung ca.19.00 Uhr**  
**Ort: CVJM-Plätzle, an der Liedolsheimer Landstraße**

„Kubb“ (auch bekannt als Wikinger-Schach) ist ein Geschicklichkeitsspiel für Jung und Alt ähnlich wie Boule (das vollkommen ohne Schachvorkenntnisse gespielt werden kann). Auch die körperlichen Voraussetzungen sind in etwa die Gleichen, so dass jeder, der mindestens 13 Jahre alt ist, und die Startgebühr von 5€ pro Team bezahlt hat, teilnehmen kann. Die Spielregeln könnten auf den ersten Blick vielleicht etwas kompliziert erscheinen, in Wirklichkeit sind sie jedoch sehr einfach. Wir werden vor dem Turnier, die Regeln, anhand eines Probespiels klar erläutern.

**Anmeldung online unter [Anmeldung-Kubb-Cup](https://www.cvjm-graben-neudorf.de/website/de/v/graben_neudorf/plaetzle/anmeldung-kubb-cup)**

[https://www.cvjm-graben-neudorf.de/website/de/v/graben\\_neudorf/plaetzle/anmeldung-kubb-cup](https://www.cvjm-graben-neudorf.de/website/de/v/graben_neudorf/plaetzle/anmeldung-kubb-cup)

**oder per E-Mail an: [kubb@cvjm-gn.de](mailto:kubb@cvjm-gn.de)**

**oder Abgabe des Anmeldeabschnitts bei Bernd Melder, Hegaustr. 8, Graben  
 oder um telefonische Anmeldung unter: 07255-719989**

**Anmeldeschluss ist am 24.06.2026.**

Für die Kleinen gibt's wieder eine Hüpfburg und natürlich wird auch für das leibliche Wohl bestens gesorgt werden.

Außerdem möchten wir Sie herzlich einladen, unser Plätzlefest am Sonntag, den 28.06.2026 zu besuchen. Beginn ist um 10.30 Uhr mit einem Gottesdienst im Grünen.

Über Ihre Teilnahme würden wir uns sehr freuen!

Ihr

„Plätzle-KUBB-Cup“- Team  
 vom CVJM GRABEN-NEUDORF e.V.

**(Bei sehr schlechtem Wetter muss das Turnier leider ausfallen.)**

1.Vorsitzender

Felix Kappler  
 Dreisamstr. 2  
 76676 Graben-Neudorf  
 Tel.: 07255/749161

2.Vorsitzender

Jonathan Kammerer  
 Elly-Heuss-Knapp-Str. 2  
 76676 Graben-Neudorf

Schriftführer

Lea Seipel  
 Hauptstr. 4  
 76676 Graben-Neudorf

## Anmeldung zum 13. Plätzle-Kubb-Cup

---

**(Name Verein, Betrieb, Gruppe, etc.)**

**Verantwortlicher:**

---

**(Name)**

---

**(Telefonnummer)**

---

**(Mailadresse)**

**Mannschaft:**

(2-3 Teilnehmer)

---

**1. Teilnehmer**

---

**2. Teilnehmer**

---

**3. Teilnehmer**

**Meldeschluss:**

**24.06.2026**

1.Vorsitzender

Felix Kappler  
Dreisamstr. 2  
76676 Graben-Neudorf  
Tel.: 07255/749161

2.Vorsitzender

Jonathan Kammerer  
Elly-Heuss-Knapp-Str. 2  
76676 Graben-Neudorf

Schriftführer

Lea Seipel  
Hauptstr. 4  
76676 Graben-Neudorf

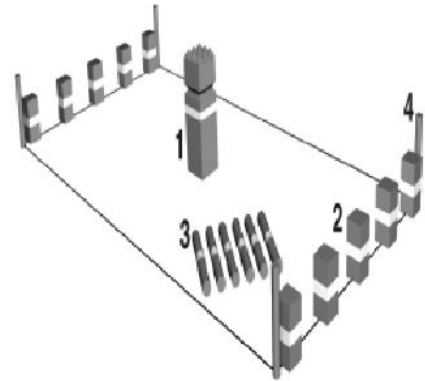
## Plätzle KUBB Cup Regeln

### § 1 Zubehör und Aufbau des Kubbspieles

Das Spielfeld hat eine Abmessung von 5 auf 6 Meter

Es besteht aus:

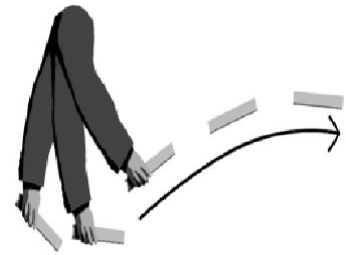
- 1 König (1)
- pro Team 5 Kubbs (2)
- 6 Wurfhölzer (3)
- 4 Eckpflocke (4)



### § 2 Werfen von Wurfhölzern und Kubbs

Das **Wurfholz** darf nur mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen werden. Es muss mit der Längsachse in Wurfrichtung fliegen (siehe Abb.). Drehungen entlang dieser Längsachse sind erlaubt – aber Achtung: Horizontal rotierende Würfe mit Drehungen von mehr als 180° sind verboten.

Der **Kubb** darf mit seiner Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden, die Armbewegung ist aber dieselbe wie beim Wurfholz.



### § 3 Spielbeginn

Die Kubbs werden auf der Grundlinie aufgestellt, allerdings mindestens eine Wurfholzlänge vom Eckpflock entfernt. Jedes Team wirft ein Wurfholz von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König, wobei der König nicht berührt werden darf. Wer näher dran ist, beginnt. Wer den König berührt (oder gar umwirft) darf nicht beginnen.

### § 4 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.

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

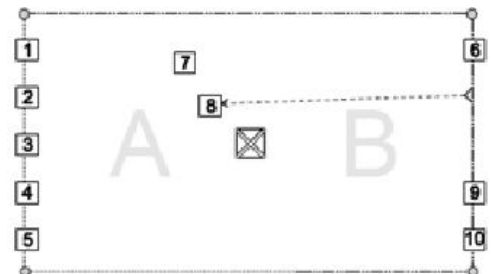
Sollte nach 20 Minuten noch kein Sieger feststehen, wird die laufende Runde zu Ende gespielt. Anschließend werden die Kubbs auf der Grundlinie gezählt, wer weniger besitzt verliert.

Haben beide Teams gleich viele Kubbs, entscheidet ein Stechen.

### § 5 Spielablauf

Das beginnende Team A verfügt über alle sechs Wurfhölzer und darf diese nacheinander werfen. Geworfen wird hinter der Grundlinie auf die Kubbs des anderen Teams B.

Nun ist Team B an der Reihe. Zuerst werden die eigenen, vom Team A umgeworfenen Kubbs, wieder ins Spiel gebracht. Dazu werden die Kubbs hinter der Grundlinie in die Spielhälfte von Team A geworfen, welches sie dort, wo sie liegen bleiben, wieder aufstellt. Sie heißen nun Feldkubbs.



1.Vorsitzender

Felix Kappler  
Dreisamstr. 2  
76676 Graben-Neudorf  
Tel.: 07255/749161

2.Vorsitzender

Jonathan Kammerer  
Elly-Heuss-Knapp-Str. 2  
76676 Graben-Neudorf

Schriftführer

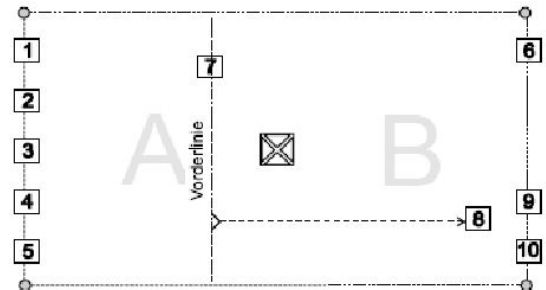
Lea Seipel  
Hauptstr. 4  
76676 Graben-Neudorf

Anschließend wirft Team B seine Wurfhölzer. Bevor Team B auf die Kubbs von A, die auf der Grundlinie stehen werfen darf, müssen die Feldkubbs umgeworfen werden. Wird ein Feldkubb umgeworfen, so wird er aus dem Spiel genommen.

Achtung: Wird ein Kubb umgeworfen, obwohl noch ein Feldkubb steht, wird dieser wieder aufgestellt.

Die erste Runde ist zu Ende. Team A ist wieder an der Reihe.

Sollten noch Feldkubbs in der Spielfeldhälfte von Team A stehen, darf Team A bis auf Höhe des Feldkubbs vorgehen und von dort aus werfen.

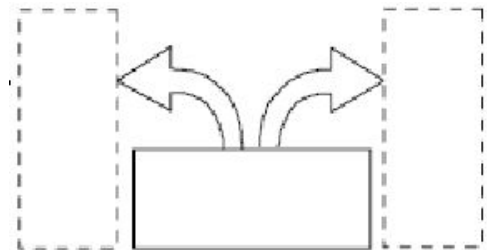


### § 6 Aufstellen von Kubbs

zurückgeworfene Kubbs werden (hochkant) da aufgestellt, wo sie liegen bleiben. Liegt der zurückgeworfene Kubb auf einer Linie (Mittel- oder Auslinie, bzw. mit Berührung an einen Eckpflock), außerhalb des Spielfeldes oder im eigenen Spielfeld darf/muss ihn die gegnerische Mannschaft an einer beliebigen Stelle (in ihrem Feld und hochkant) platzieren – der Abstand von mindestens

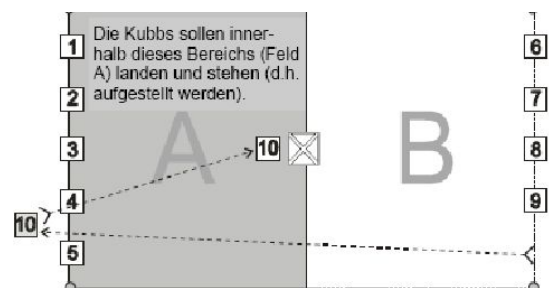
einer Wurfholzlänge zu den Spielfeldbegrenzungen und zum König ist auch hier wieder einzuhalten.

Achtung: Muss ein Team mehrere Kubbs zurückwerfen, kann versucht werden, mit dem zweiten (oder dritten, vierten) Wurf, den ersten Kubb zu treffen. Dann werden die Feldkubbs im Pyramidensystem übereinander aufgestellt. Dies gilt auch bei stehen gebliebenen Feldkubbs aus der vorhergehenden Runde.



### § 7 Fallobst

Fällt ein Kubb ohne Einwirkung eines Wurfholzes um, wird er wieder aufgestellt. Ein getroffener Kubb, der erst nach einem oder weiteren Würfeln ohne Treffer umfällt, zählt nur als gefallen, solange die Wurfmannschaft noch einen Wurfstab hat. Sind alle Hölzer geworfen, wird der Kubb wieder vollständig aufgestellt.



### § 8 Umwerfen des Königs

Der König darf nur dann umgeworfen werden, wenn noch 3 Wurfhölzer verfügbar sind.

### § 9 Stechen

Beim Stechen werden alle Kubbs in der Mitte des Feldes aufgestellt. Anschließend wird im Wechsel jeweils ein Wurfholz geworfen. Es beginnt die Mannschaft die zu Spielbeginn nicht begonnen hat. Wer zuerst keinen Kubb mehr trifft, verliert.

**§ 10 Sonstiges:** Die Turnierleitung entscheidet in Streitfragen.

**§ 11 Spielsystem:** Gespielt wird in Gruppen jeweils Hin- und Rückspiel, oder je nach Teilnehmerzahl auch „Best of three“.

1.Vorsitzender

Felix Kappler  
Dreisamstr. 2  
76676 Graben-Neudorf  
Tel.: 07255/749161

2.Vorsitzender

Jonathan Kammerer  
Elly-Heuss-Knapp-Str. 2  
76676 Graben-Neudorf

Schriftführer

Lea Seipel  
Hauptstr. 4  
76676 Graben-Neudorf