



# LENGEDE KUBBT ...

... mit dem SV Lengede – Mitglied im Deutschen Kubb-Bund



---

≡ MENU

---

## Blick auf Turnier-Modus und Spielwertung

### Turnier-Modus

Damit jede Mannschaft mindestens fünf Spiele bestreiten kann, werden für die erste Runde die anwesenden Teams **soweit möglich in 6er-Gruppen** aufgeteilt. Sollte dies nicht aufgehen, müssen wir Anpassungen vornehmen. Sowohl in der Gruppen- als auch in der KO-Runde werden die besten Teams gesetzt.

Das Turnier gliedert sich in

- Gruppen-Runde
- KO-Runde
- Platzierungsrunde inkl. Final-Spiele

In jeder **Gruppe** spielt jedes Team jedes andere Team. Die Mannschaften, die nach den Gruppenspielen die Plätze 1, 2 oder 3 belegen, spielen in der sich anschließenden **KO-Runde**. Um für diese Runde ein 64er-Feld zusammenzustellen, werden weitere Mannschaften der entsprechend nächsten Platzierungsebene hinzugelost.

Die Teams, die nicht in der KO-Runde spielen, können **jederzeit** zum ausgewiesenen Bereich des **Klötzchen-Turniers** gehen, um sich dort in lockerer Form mit anderen zu messen. Und das gilt auch für die Mannschaften, die in der KO-Runde leider verloren haben. Natürlich kann man das Klötzchen-Turnier jederzeit wieder verlassen. Für jeden Sieg gibt es ein „Klötzchen“. Das Team, das die meisten Klötzchen gesammelt hat, erhält einen kleinen Preis.

In der **Platzierungs-Runde** wird die Reihenfolge der ersten 32 Plätze ausgespielt. Die beiden bestplatzierten Niedersachsen-Teams spielen ein Finale um den Titel des Niedersachsen-Meisters, das drittbeste

Niedersachsen-Team ist ohne weiteres Spiel 5. Sieger der Niedersachsen-Meisterschaft.

Wenn nicht anders angesagt, wird **ein Spiel mit einem Satz** und einem **Zeitlimit von 25 Minuten** gespielt.

Die **Halbfinal- und das Final-Spiel** um den ersten Platz der **lengeder kubb open** und **das Final-Spiel** der **Niedersachsen-Meisterschaft** werden im Modus „best of three„ gespielt.

## Spielwertung

Die **Punktevergabe** in der **Gruppen-Runde** erfolgt nach folgenden fünf Regeln, wobei zunächst Fall 1 betrachtet wird. Wenn er nicht zutrifft, greift Fall 2, wenn dieser nicht zutrifft, greift Fall 3 usw:

1. Es gibt einen Sieger innerhalb von **15 Minuten**:
  - \* 5 Punkte für den Sieger
  - \* 0 Punkte für das andere Team
2. Es gibt einen Sieger innerhalb von **25 Minuten**:
  - \* 4 Punkte für den Sieger
  - \* 1 Punkt für das andere Team
3. Es gibt keinen Sieger innerhalb von **25 Minuten**
  - \* 3 Punkte für das Team, das noch mehr **Basis-Kubbs** vor sich stehen hat,
  - \* 2 Punkte für das andere Team
4. Es gibt keinen Sieger innerhalb von **25 Minuten**
  - \* 3 Punkte für das Team, das noch mehr **Feld-Kubbs** vor sich stehen hat,
  - \* 2 Punkte für das andere Team
5. Bei 3. und 4. gibt es **Gleichstand**
  - \* 2,5 Punkte für beide Teams

Die **Zeitnahme** regeln die Teams untereinander. Bei Punktgleichheit zweier Teams nach Ende der Gruppen-Spiele entscheidet ein Königswurfen mit drei Wurfrunden über die Platzierung.

In der **KO-Runde** und der **Platzierungs-Runde** wird die Entscheidung über den Sieg nach denselben fünf Kriterien getroffen.

- 
- ▶ [facebook](#)
  - ▶ [links](#)
  - ▶ [Kontakt](#)
  - ▶ [Impressum](#)

