

**FRÄNKISCHE NACHRICHTEN VOM 13.07.2013**

**TURNIER:** An der ersten „Wikinger“-Schachmeisterschaft beteiligten sich zwölf Teams / Wanderpokal ging an die „Hopfeltruppe“

## Unteralbach war im Wikingerfieber



Der Spaß stand im Vordergrund: An der ersten Ortsmeisterschaft im Wikinger-Schach der sogenannten Sonntags-Hundetruppe beteiligten sich in Unteralbach zwölf Mannschaften.

**UNTERBALBACH.** Öfter mal was Neues: Ein sichtlich etwas anderes Turnier veranstaltete die sogenannte Sonntags-Hundetruppe, und zwar die erste Ortsmeisterschaft im Wikinger-Schach. Zum Auftakt dieser bisher nicht gekannten Freizeitbeschäftigung gingen aus der Gemeinde gleich insgesamt zwölf Mannschaften an den Start, alle dabei mit dem mehr oder weniger ehrgeizigen Ziel, den ausgesetzten Wanderpokal zu erringen.

Wie die Verantwortlichen hierzu erläuterten, handele es sich bei dieser besonderen Variante, dem Wikinger-Schach (Kubb), um einen auf Runden basierenden Wurfspiel, bei dem sich die jeweiligen Kontrahenten an den Stirnseiten des fünf mal acht Meter großen Feldes gegenüberstehen. Bei einer Höchstzahl von sechs Spielern pro Team verlangte die Vorgabe bei den Ortsmeisterschaften von Unteralbach die Teilnahme von mindestens drei Akteuren.

Begünstigt von passender Witterung stand bei diesem durchaus speziellen Wettbewerb zunächst einmal die Gruppenphase auf dem Programm, aus der heraus dann die zwei Erstplatzierten die Viertelfinals austrugen. Hier setzten sich die "Wilde 13" der DJK-Tennisabteilung, die "Hopfeltruppe", die DJK-Jedermänner und die Abordnung von Freiwilliger Feuerwehr I durch, ehe in den äußerst spannenden Halbfinals die "Hopfeltruppe" und die Feuerwehr I das bessere Ende für sich behielten.

Das Finale entschied daraufhin ebenfalls mit 2:1-Sätzen die "Hopfeltruppe" für sich, womit man gleichzeitig den ersten Titel als Unterbalbacher Ortsmeister feierte.

Im Vergleich um den dritten Platz kam es somit zum internen DJK-Duell zwischen den sonstigen Tenniscracks "Wilde 13" und den Jedermännern, wobei die üblicherweise das Racket schwingenden Aktiven knapp mit 2:1-Sätzen den Sieg einfuhren. Neben allem sportlichen Einsatz lautete jedoch das Motto in erster Linie Spaß und Gemeinschaft, ein Vorhaben, das vollauf gelang, bot man doch den Teilnehmern auf dem Festplatz in Unterbalbach mal ein etwas anderes Turnier mit sehr viel guter Laune.

Nach Beendigung der Gaudi sah es bei den Platzierungen schließlich folgendermaßen aus:  
1. "Hopfeltruppe", 2. Feuerwehr I, 3. DJK-Tennis "Wilde 13", 4. DJK-Jedermänner, 5. Kreuzerstraße, 6. DRK, 7. Feuerwehr II, 8. Jugendfeuerwehr II, 9. Kolping, 10. Nachwuchs Hundetruppe, 11. Jugendclub und 12. Jugendfeuerwehr I. *bix*

### **REGELN BEIM WIKINGER-SCHACH (KUBB)**

Das Spielmaterial bei diesem Wettbewerb besteht aus einem König, zehn Kubbs, sechs Wurfhölzern und vier Eckpfosten.

Die hier auszugsweise veröffentlichten Regeln beim Wikinger-Schach sind recht einfach und damit für jedermann verständlich, so dass auch Kinder dieses Spiel sehr schnell erlernen.

Dabei sind sowohl der Teamgeist als auch die Geschicklichkeit gefordert. Es treten zwei Mannschaften gegeneinander an - mit dem Ziel, zuerst die Kubbs des Gegners auszuschalten und abschließend den König im Mittelfeld zu schlagen.

Ein Team hat gewonnen, wenn es alle Kubbs im gegnerischen Feld und danach den König mit den sechs Wurfstäben in einem Durchgang umwirft. Schaffte es eine Mannschaft, alle Feld- und Basiskubbs des Kontrahenten auszuschalten, darf der König noch im gleichen Zug angegriffen werden; ansonsten erst beim nächsten, und zwar stets von der Grundlinie aus. *bix*