



Regels Kubb-toernooi 2023

Chiro Roosbeek

Verloop:

13u: Aanmelden

13u30: Start Poulewedstrijden

16u: Kwartfinales

16u30: Halve finales

17u: Finale

1. Doel van het spel

Het doel van het spel KUBB is de koning om te gooien, nadat alle kubbs op de speelhelte van de tegenstander zijn omgegooid.

2. Puntentelling

De volgende scenario's zijn mogelijk:

- De wedstrijd wordt beëindigd binnen de 20 minuten (koning omvergeworpen). De winnende ploeg verdient 3 punten, de verliezende ploeg krijgt 0 punten.
- De wedstrijd wordt niet beëindigd binnen de 20 minuten. Er wordt gekeken naar welk team de meeste blokken op zijn achterlijn overhoudt. Deze ploeg wint en verdient dus 3 punten, de verliezende ploeg krijgt 0 punten.
- De wedstrijd wordt niet beëindigd binnen de 20 minuten en beide teams hebben evenveel blokken op hun achterlijn staan. Beide ploegen krijgen 1 punt.

3. Spelregels

Elke kubbset bevat:

- 1 koning
- 10 kubbs (5 per ploeg)
- 6 werpstokken

→ Deze set blijft na het beëindigen van de wedstrijd liggen op het veld voor de volgende ploegen.

- Het doel van het spel is de koning om te gooien, nadat reeds alle kubbs op de speelhelte van de tegenstander zijn omgegooid.
- Deze spelregels gaan uit van twee teams: team A en team B.
- Tijdens het werpen blijven de werpers steeds tussen hun zijlijnen. De andere ploeg blijft uit het veld.

4. Voorbereiding

- Ieder veld heeft een afmeting van 8 x 5 meter.
- Iedere ploeg plaatst zijn 5 kubbs, gelijk verdeeld, op de basislijn. Deze kubbs worden de basiskubbs genoemd. De koning wordt in het midden van het veld (centraal op de middenlijn) geplaatst.

- Elke ploeg mag met 1 werpstok richting de koning werpen. De ploeg van wie de stok het dichtst bij de koning ligt (de stok mag de koning raken) zonder de koning om te werpen, mag beginnen.

5. Werptechniek

De werpstokken worden steeds onderhands in de lengterichting geworpen. Elke worp met volgende eigenschappen is ongeldig: zijwaarts werpen, helikopteren (meer dan 45 graden horizontaal laten draaien) of bovenhands werpen.

Bij het terug in het veld werpen van de veldkubbs wordt er eveneens enkel onderhands geworpen.

6. Start van de wedstrijd

De ploeg die de set begint krijgt 2 stokken. Daarna is het de beurt aan de tegenstander. Zij krijgen 4 stokken. Het team dat de set begon is nu weer aan de beurt. Vanaf nu worden alle 6 de stokken gegooid. De stokken die in het veld landen, alsook alle omvergeworpen kubbs blijven op het speelveld tot de zes stokken zijn geworpen.

Een speler mag nooit twee keer achter elkaar een werpstok gooien.

7. Spelverloop

Een wedstrijd duurt telkens 20 minuten. Hierna heb je 10 minuten tijd om eventueel van veld te veranderen. De indeling van de velden vind je naast de kubbvelden.

Als team A de zes werpstokken heeft geworpen, is team B aan de beurt. Een beurt verloopt vanaf nu altijd in drie stappen:

1. Team B neemt alle omvergeworpen kubbs op en werpt deze (onderhands) van op de eigen basislijn terug in de speelhelft van team A.
2. Team A zet de door team B geworpen kubbs overeind op de plek waar deze zijn terechtgekomen, door ze linksom of rechtsom te kantelen in de lengterichting van de kubbs. Deze kubbs zijn vanaf dat moment veldkubbs geworden.
3. Team B werpt nu de zes werpstokken op de kubbs van team A. Eerst moeten de veldkubbs van team A worden omgeworpen, alvorens men op de basiskubbs mag werpen. Een te vroeg omvergeworpen basiskubb (dus voordat alle veldkubbs zijn omgegooid) wordt meteen (voor de eerstvolgende worp) weer rechtgezet.

- Hierna is team A weer aan de beurt. Stap 1 t.e.m. 3 worden herhaald. Team A werpt zowel de omvergeworpen veldkubbs als de omvergeworpen basiskubbs terug (alle kubbs die gevallen zijn dus). Omvergeworpen kubbs verlaten nooit het spel.

- Als het andere team er niet in slaagt in één beurt alle veldkubbs omver te werpen, mag het team dat aan de beurt is voor stap 3 van op de nieuwe, denkbeeldige werplijn de werpstokken gooien. De nieuwe werplijn is de denkbeeldige lijn waarop de voorste (dichtst bij de koning) veldkubb nog overeind staat.

- Opgelet: kubbs worden altijd teruggeworpen van op de basislijn, enkel werpstokken worden geworpen van op denkbeeldige werplijnen. Alle kubbs (zowel de omgegooiden)

veldkubbs als basiskubbs) worden na elkaar in de speelhelft van de tegenstander geworpen. “Torens” maken (meerdere kubbs opeenstapelen) is verboden.

- Nadat alle kubbs geworpen zijn, wordt bepaald welke kubbs ‘uit’ zijn. Een kubb is ‘uit’ wanneer deze, na het rechtzetten, met minder dan de helft van het grondvlak binnen de speelhelft kan staan. Als basisregel geldt altijd: een kubb die in het speelveld rechtgezet kan worden, moet binnen rechtgezet worden.
- Alle kubbs die na de eerste poging ‘uit’ het speelveld liggen, worden opnieuw geworpen volgens de regels. De kubbs die reeds ‘in’ waren, blijven onaangeroerd. Indien de opnieuw geworpen kubbs weer ‘uit’ zijn, mag de tegenpartij deze kubbs plaatsen op een plek naar keuze binnen de eigen speelhelft. Dit moet wel op minstens één werpstoklengte van de koning en de hoeken middenpaaltjes zijn (men mag pas meten na het plaatsen van de kubb). De minimale afstand van één werpstoklengte geldt niet als een team zelf een kubb in de buurt van de koning of de veldpaaltjes heeft geworpen.
- Het spel gaat op deze manier verder, totdat een van de twee teams alle veld- en basiskubbs van het andere team omver heeft geworpen. Het team waarbij dit gelukt is, mag met de nog overgebleven werpstok(ken) proberen om de koning omver te werpen (ook als zij slechts één werpstok over hebben). Dit gebeurt altijd vanaf de eigen basislijn, ongeacht of er nog veldkubbs overeind staan op de eigen helft (en dus een denkbeeldige werplijn vormen).
- Het team dat de koning omgooit, heeft het spel gewonnen. Als een team de koning echter al eerder in het spel (per ongeluk) omgegooid heeft, wint het andere team.

8. Aanvullende regels

- Het hele toernooi gebeurt onder het principe van fairplay. Dit betekent dat tijdens het spel discussie zoveel mogelijk onderling wordt opgelost. Bij onoplosbare discussie kan steeds raad gevraagd worden bij de jury.
- Als twee of meerdere veldkubbs elkaar raken, zet je deze naast elkaar en dus NIET op elkaar.
- Een kubb die omvergeworpen is en opnieuw recht komt te staan, telt als omvergeworpen.
- De werpstokken worden zo eerlijk mogelijk verdeeld onder alle ploegleden. Er mag geen tweemaal na elkaar gegooid worden door dezelfde persoon.
- Bij het werpen moeten beide voeten binnen de zijlijn staan.
- Stokken en kubbs mogen pas geworpen worden als de tegenstander uit het veld is.

Dit zijn de regels die worden toegepast in dit kubdtoernooi.

Als er vragen zijn, mag je deze altijd stellen aan de verantwoordelijken.

Wij vragen u om onze regels en de beslissingen van de scheidsrechters te

respecteren.