

WEDSTRIJDREGLEMENT KUBB-TORNOOI KW!ZO

Er wordt gespeeld volgens onderstaand toernooireglement, gebaseerd op de officiële spelregels van de kubbfederatie. Bij onenigheid of twijfel beslist de scheidsrechter.

1. Verloop van het toernooi

Tijdens de eerste fase van het toernooi worden de deelnemers volgens loting in poules ingedeeld. Binnen deze poules spelen de ploegen onderling tegen elkaar in wedstrijden van 15 minuten. Winst levert 3 punten op, een gelijkspel 1 punt en verlies 0 punten.

Na de eerste fase wordt met de beste 2 ploegen van elke poule verder gespeeld in de playoffs.

2. Spelverloop

Materiaal



10 kubbs



1 koning



6 werpstokken

Aantal spelers

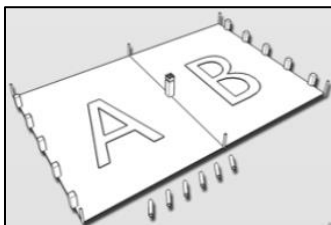
2 teams van elk 3 tot 6 spelers.

Doel van het spel

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

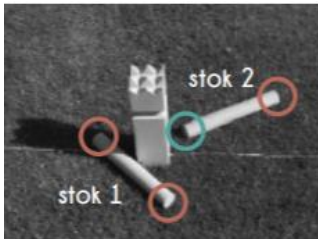
Opstelling

Er worden vijf kubbs op elke achterlijn geplaatst. Dit zijn de basiskubbs. De koning wordt in het midden van het veld geplaatst.



Toss

Om te bepalen welk team mag beginnen, wordt door beide teams van op de eigen basislijn één werpstok richting de koning geworpen. Het team wiens werpstok het dichtst bij de koning ligt (**uiteinde van de stok telt**), mag beginnen.



Figuur 1: Stok 2 wint de tos want de uiteinden van stok 1 liggen beiden verder van de koning verwijderd dan het uiteinde van stok 2.

Als een van de teams de koning omver werpt, mag het andere team beginnen.

De 2-4-6 regel wordt niet toegepast.

Spelverloop

1. Werpstokken gooien

De werpstokken worden evenredig (zo evenredig mogelijk) verdeeld onder de spelers. Team A gooit van op de eigen basislijn de 6 werpstokken in de richting van de basiskubbs op de basislijn van team B.

Een zelfde speler mag nooit 2 maal achter elkaar een werpstok gooien.

De stokken die in het veld landen, alsook alle omvergeworpen kubbs blijven op het speelveld tot alle werpstokken zijn geworpen.

Een werpstok moet zo recht mogelijk **onderhands** gegooid worden. “Helikopteren” (de werpstok in het horizontale vlak laten draaien) is dus niet toegelaten. Als een werpstok meer dan 45° in het horizontale vlak heeft gedraaid voordat hij de grond of een kubb raakt, wordt dit als een “helikopterworp” beschouwd.

2. Kubbs gooien

De kubbs die omvergeworpen zijn door team A worden door team B van op de eigen basislijn één voor één terug in de speelhelft van team A gegooid. De kubbs mogen allemaal door eenzelfde speler worden ingegooid óf door meerdere spelers (in tegenstelling tot de werpstokken moeten de kubbs niet gelijkmatig verdeeld worden onder de spelers van het team). De kubbs moeten net als de werpstokken onderhands worden gegooid. De gegooidde kubbs mogen tijdens hun vlucht in alle mogelijke richtingen draaien of roteren.

Nadat alle kubbs zijn over gegooid, zet team A 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 kubb**. Deze kubbs zijn vanaf dat moment veldkubbs geworden. De overgegooidde kubbs blijven liggen tot alle kubbs zijn gegooid. Als je een kubb het veld ingooit en hiermee raak je een veldkub die je zojuist gegooid hebt, maar nog niet overeind staat, of een veldkub die nog uit een vorige beurt in het veld stond, worden beide kubbs overeind gezet op de plaats waar ze uiteindelijk tot stilstand komen. De geraakte kub gaat dus niet terug naar zijn oorspronkelijke positie.

Kubbs worden nooit op elkaar gestapeld, ook niet als ze elkaar raken!

Wanneer een kubb bij het rechtop zetten met minder dan de helft van het grondvlak binnen het speelveld staat, is de kubb 'uit'. **Indien mogelijk moet een kubb 'in' gezet worden**, ook al betekent dat dan dat de kubb maar in één richting kan gedraaid worden door de tegenpartij. Alle kubbs die na de eerste poging 'uit' het speelveld liggen, worden opnieuw geworpen. Indien de opnieuw geworpen kubbs voor een 2^{de} keer '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 hoek- en middenpaaltjes (men mag pas meten na het plaatsen van de kubb). De minimale afstand van **één werpstoklengte** geldt niet als een team zelf al een kubb in de buurt **van de koning of de veldpaaltjes** heeft geworpen.

3. Werpstokken gooien

Team B werpt nu de zes werpstokken op de kubbs van team A.

-> Eerst moeten de veldkubbs van team A worden omgeworpen

-> Daarna mag op de basiskubbs worden geworpen.

Een te vroeg omgeworpen basiskubb (dus voordat alle veldkubbs om zijn gegaan) wordt meteen (voor de eerstvolgende worp) weer recht gezet. Als in één worp zowel een veldkubb als een basiskubb omver worden geworpen, telt de basiskubb enkel als deze de laatste was die werd geraakt.

Alle kubbs die door team B omver werden geworpen (veldkubbs + basiskubbs), worden van op de eigen basislijn door team A één voor één op de speelhelft van team B gegooid.

Omvergeworpen kubbs verlaten nooit het spel.

4. Dichter komen voor het gooien van de werpstokken

Als een team er niet in slaagt om alle veldkubbs aan de overzijde van het veld omver te gooien, bepaalt de nog voorste (dicht bij de koning) veldkubb de **nieuwe (denkbeeldige) basislijn voor het gooien van de werpstokken**. De spelers mogen vanaf deze (denkbeeldige) basislijn naar de kubbs gooien i.p.v. op de basislijn. Deze regel is alleen van toepassing op het omvergooien van kubbs. Voor het omvergooien van de koning en het gooien van kubbs naar de overzijde moet de oorspronkelijke basislijn worden gebruikt.

Einde van het spel

Het spel gaat op deze manier heen en weer, tot dat een van de twee teams alle veld- en basiskubbs van het andere team omver heeft geworpen.

Het team dat hierin slaagt, mag met de nog overgebleven werpstok(ken) (**ook als je nog maar één werpstok over hebt!**) proberen om de koning omver te werpen. Dit gebeurt altijd **vanaf de eigen basislijn**, ongeacht of er nog veldkubbs overeind staan op de eigen helft.

Het team dat de koning omver heeft geworpen, heeft het spel gewonnen. **Als een team de koning echter al eerder in het spel (per ongeluk) omver werpt, dan wint het andere team.**