

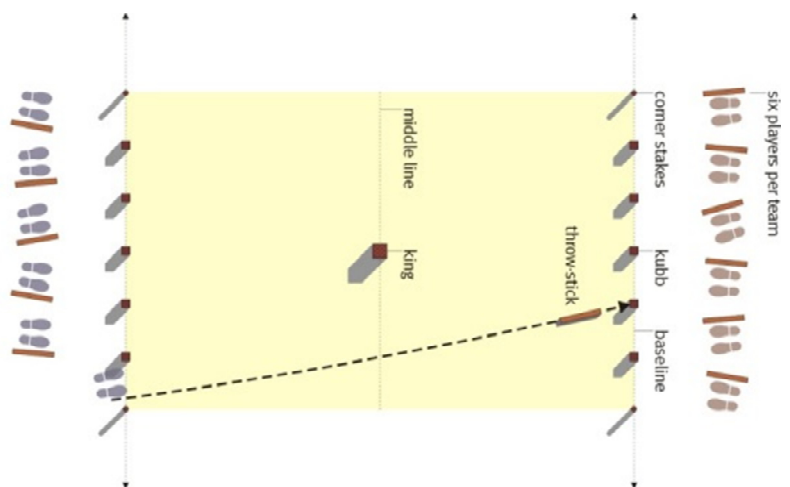
# Spelreglement KUBB

## ONDERDELEN VAN HET SPEL

- Tien kubbs: balkvormige houten blokken van ongeveer 15 cm hoog en 7 x 7 cm doorsnee
- Een koning: een groter balkvormig houten blok van ongeveer 30 cm hoog en 9 x 9 cm doorsnee, met soms een kroon aan de bovenkant
- Zes werpstokken: houten, cilindervormige stokken van ongeveer 30 cm lang en met een diameter van 3 tot 5 cm.
- Vier hoekstokken om het veld aan te duiden

## BEGINOPSTELLING

Kubb wordt gespeeld op een rechthoekig veld van 5 bij 8 meter. De hoekstokken worden in de grond gestoken om het veld te definiëren. Er zijn geen verdere markeringen om de randen van het veld mee aan te duiden. De smalle randen van het veld worden de 'basislijnen' genoemd.



De koning wordt in het midden van het veld geplaatst. Een denkbeeldige lijn, evenwijdig aan de basislijnen, scheidt het veld in twee speelhelften.

De kubbs worden neergezet op de basislijnen. Op elke lijn komen er vijf te staan.

## DE TEAMS

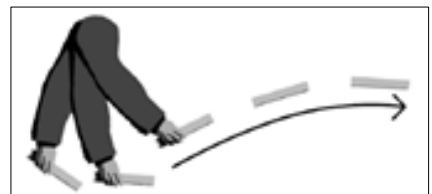
- Een team bestaat uit minstens 2 en maximum 4 spelers en speelt met 6 werpstokken
- De teamkapiteins zijn verantwoordelijk voor hun teamleden, zowel tijdens het spel als daarbuiten, en vormen ook het aanspreekpunt.
- Het is niet toegelaten om als speler van ploeg te veranderen tijdens het toernooi.
- Na iedere wedstrijd moeten beide kapiteins van elke ploeg **samen** de uitslag komen doorgeven aan de wedstrijdtafel.

## HET TORNOOI

- Begeleiders houden toezicht op het eerlijk verloop van het spel, fairplay staat centraal.
- Deelname aan het toernooi en verblijf op het terrein geschiedt op eigen risico onder eigen verantwoordelijkheid. Om ongevallen te vermijden vragen wij uitdrukkelijk het Kubb-materiaal te gebruiken zoals het hoort. Houd afstand en ga niet in de werpbaan staan bij het gooien van de stokken.
- **Het toernooiverloop is afhankelijk van het aantal ploegen.** Bij het aanmelden zal ieder team zijn speelschema krijgen voor de poulewedstrijden. De wedstrijden en terreinindeling zullen ook omgeroepen worden.
- De poulewedstrijden worden gespeeld volgens een straks tijdschema (30 min per wedstrijd). Wanneer de speeltijd van de 1ste wedstrijd bijna om is (op 20 min.), zal een signaal klinken. Wedstrijden die nog niet afgelopen zijn, worden uitgespeeld volgens het 'Zwitsers Model'. Heel simpel betekent dit dat na iedere speelbeurt de achterste Kubb wordt weggenomen. Een gedetailleerde uitleg vind je onderaan.
- Door een andere indeling van poules of tijdsnood kan de organisatie beslissen om de wedstrijden/planning aan te passen.
  
- **De toss beslist wie er mag beginnen.** Van elke ploeg gooit tegelijkertijd één speler een stok van achter de achterlijn naar de koning. De speler wiens stok het dichtst bij de koning komt te liggen, wint de toss. Hierbij wordt gekeken naar het deel van de stok dat het dichtst bij de koning ligt. De winnaar kiest ofwel om te beginnen met gooien ofwel de speelhelft. **Wie de koning omgooit tijdens de toss verliest de toss.**
- **Bij meerdere sets wordt dit telkens omgedraaid.** Dus als team A begon in de eerste set, begint team B in tweede set en in een eventuele derde set weer team A. Ook wordt elke set van speelhelft gewisseld.
- **Bij gelijke stand in de poules** zal het onderlinge resultaat beslissen, daarna het aantal gewonnen matches en indien er dan nog niets beslist is, wordt er een shoot-out (zie verder) gehouden tussen de beide ploegen.

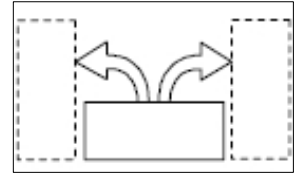
## DE SPELREGELS

- Een **Kubb** die omvergeworpen wordt en toch opnieuw recht komt te staan, telt als omvergeworpen. De kubb blijft echter staan tot alle stokken geworpen zijn en wordt pas op het einde van de beurt verwijderd of weggenomen.
- Bij het werpen moeten beide voeten binnen de zijlijnen staan. Voor spelers in een rolstoel moeten beide wielen binnen de zijlijnen staan.
- Werpstokken mogen enkel **onderhands** en in de **lengterichting** van de werpstok gegooid worden met het uiteinde van de stok wijzend in de richting van de worp vanaf de basislijn of de denkbeeldige lijn ter hoogte van de veldkubb die het dichtst bij de koning staat.
- Een werpstok mag niet 'helikopteren'. Dit betekent dat de stok **niet meer dan 90°** rond een horizontale as mag draaien. De werpstok mag dus niet meer dan een horizontale kwartdraai roteren alvorens het iets raakt (dus ook de grond). Een 'helikopterworp' met een stok is ongeldig en zorgt ervoor dat eventuele kubbs die



met deze worp zouden omver vallen opnieuw rechtgezet moeten worden. De betrokken stok mag niet opnieuw geworpen worden.

- Ook Kubbs mogen alleen onderhands teruggeworpen worden naar de andere speelhelft vanaf de basislijn. Elk lid mag de Kubbs gooien, allemaal door eenzelfde persoon is toegestaan.
- Het rechtzetten van de gegooid Kubbs gebeurt door ze te kantelen en recht te zetten, niet draaien of rollen dus!  
Bijgevolg kan een kubb die op de grond ligt slechts naar 2 mogelijke richtingen rechtop gekanteld worden op voorwaarde dat de kubb 'in' is.



- Als de kubb naast of op de lijn is neergekomen, dan moet de kubb zo worden neergezet dat de kubb 'in' is, dat wil zeggen dat het grondvlak van de kubb zich binnen het speelveld bevindt.
- Een buiten gegooid kubb krijgt nog één kans om ingeworpen te worden. Als de kubb ook **bij de 2de poging buiten het speelveld is**, dan mag de tegenstander deze kubb plaatsen op hun speelhelft maar dit **tenminste één werpstoklengte van de koning en de hoekpaaltjes**. Opgelet: de minimumafstand van één werpstoklengte geldt niet als een team zelf een kubb in de buurt van de koning of de hoekpaaltjes heeft gegooid!
- Ploeg B moet vervolgens eerst de eventuele veldkubbs omvergooien met de werpstokken vooraleer ze de werpstokken mogen gooien naar de basiskubbs van Ploeg A. Als Ploeg B een basiskubb omvergooit en er staan nog veldkubbs recht, dan is de omvergeworpen basiskubb ongeldig en wordt hij direct terug rechtgezet. Als Ploeg B er niet in slaagt om tijdens de werpbeurt de veldkubbs omver te gooien, dan mag Ploeg A opschuiven tot aan de denkbeeldige lijn van de veldkubb die het dichtst bij de koning staat.
- Veldkubbs worden pas overeind gezet door de tegenstander nadat ze allemaal zijn geworpen.
- **Twee rakende veldkubbs worden NIET op elkaar geplaatst.**
- Als een basis-kubb omver geworpen wordt voordat alle veld-kubbs omliggen, dan wordt deze basis-kubb onmiddellijk terug rechtgezet. Stokken en Kubbs mogen pas geworpen worden als de tegenstander uit het veld is.
- Na de wedstrijd moet het terrein weer in de beginopstelling teruggeplaatst worden en proper achtergelaten worden.
- **Wat gebeurt er als de koning door een Kubb omvalt?** De koning mag met alle resterende stokken omgeworpen worden als alle Kubbs aan de kant van de tegenstander omgeworpen zijn. Als dit toch ervoor gebeurt door een werpstok of Kubb dan verliest het verantwoordelijke team automatisch het spel.
- **Wanneer en hoeveel keer mag je naar de koning gooien?** Als alle veld- en basis-Kubbs van de tegenstander omgeworpen zijn mag je met al je resterende stokken een poging doen om de koning om te gooien.

### WAT IS EEN SHOOT-OUT?

Bij een shoot-out wordt eerst een toss gehouden om te bepalen welk team mag beginnen met de shoot-out. De shoot-out start door het gooien van alle **6 stokken naar 6 kubbs** op de basislijn. Daarna gooit het andere team. De ploeg die het meeste Kubbs omvergegooid heeft, wint de shoot-out. Bij gelijke stand wordt er om beurten een stok gegooid totdat er 1 ploeg scoort en de andere mist.

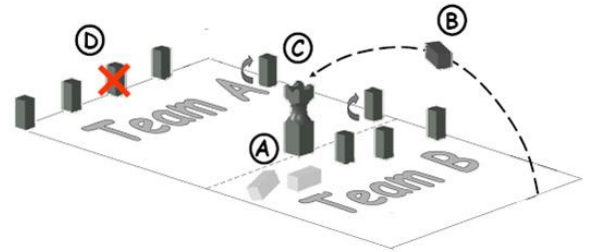
G-sport Vlaanderen vzw / Zuiderlaan 13 / 9000 Gent / 09 243 11 70

Ondernemingsnummer: 0417.754.155 / IBAN: BE74 0682 3627 0607 / BIC: GKCCBEBB

RPR GENT / V.U.: Stef Dehantschutter

## WAT IS HET ZWITSERS MODEL?

- Van zodra het signaal voor het "Zwitsers model" klinkt; wordt de aan gang zijnde werpbeurt gewoon uitgespeeld.
- In die beurt gooit team A 2 Kubbs omver (fase A)
  - fase B: Team B moet de 2 Kubbs teruggooien in het vak van team A
  - fase C: Team A zet de 2 Kubbs recht
  - fase D: Team A moet de achterste Kubb in hun veld verwijderen (basis- of veldkubb). In dit voorbeeld staan er 4 Kubbs op de achterse lijn. Team A mag vrij kiezen welke Kubb verwijderd wordt.



### **Wanneer na fase C nog maar 1 Kubb overblijft wordt die niet verwijderd!**

Nu pas gooit team B zijn 6 stokken. Zo elke beurt opnieuw tot wanneer de koning is gevallen.

Heel simpel betekent het Zwitsers Model dat na iedere spelbeurt (dus juist voordat de andere ploeg met de werpstokken begint te gooien) de achterste Kubb wordt weggenomen.