



Spelregels KUBB-tornooi

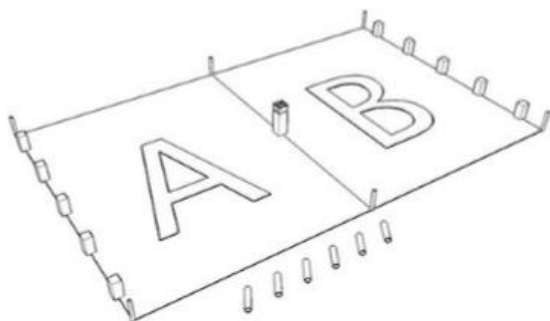
'Relegem Feest'

5 mei 2019

Terrein

Er wordt gespeeld op een veld van 8 x 5 meter (officiële toernooiafmetingen).

De middenpaaltjes bepalen de helft van het veld; in het midden van de denkbeeldige lijn tussen de middenpaaltjes staat de koning. Op elke (denkbeeldige) achterlijn worden er vijf basiskubbs geplaatst. Dit zijn de basiskubbs (zie tekening). Er wordt geworpen met zes werpstokken.



Werpstechniek

De werpstokken worden steeds onderhands in de lengterichting geworpen. Elke worp met volgende eigenschappen (eventueel gecombineerd) is ongeldig:

- zijwaarts werpen
- helikopteren (meer dan 45° horizontaal laten draaien)
- bovenhands en dwars werpen.

Begin van een spel

Om te bepalen wie er mag beginnen wordt er getost, door een speler van elk team. Deze spelers gooien gelijktijdig, ieder op hun speelhelft, een werpstok vanaf de basislijn richting de koning. Het team wiens stok het dichtst bij de koning komt te liggen, wint de toss. Hierbij wordt gekeken naar het uiteinde van de stok. De koning mag hierbij worden geraakt, maar indien een van de spelers de koning omgooit, heeft de andere speler de toss gewonnen en mag beginnen met gooien.

Spelverloop

Het doel van het spel is de koning om te gooien, nadat alle kubbs op de speelhelft van de tegenstrever zijn omgeworpen.

Team A mag beginnen. Om beurt worden van op de eigen basislijn de zes werpstokken in de richting van de basiskubbs op de basislijn van team B geworpen. De stokken die in het veld landen, alsook alle omvergeworpen kubbs blijven op het speelveld tot alle zes de stokken zijn geworpen.

Als team A alle zes de werpstokken heeft benut, 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 kubb. Deze kubbs zijn vanaf dat moment veldkubbs geworden. Kubbs worden nooit op elkaar gezet.
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 omgeworpen basiskubb (dus voordat alle veldkubbs zijn om gegaan) wordt meteen (voor de eerstvolgende worp) weer recht gezet.

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 om in een 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 vanop denkbeeldige werplijnen.

Het spel gaat op deze manier heen en weer, tot dat één 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. 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 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.

Terugwerpen van de kubbs. Het terugwerpen van de kubbs dient altijd van op de eigen basislijn te gebeuren. Alle kubbs (dus zowel de omvergeworpen veldkubbs als basiskubbs) worden na elkaar in de speelhelft van de tegenstander geworpen.

Nadat alle kubbs geworpen zijn, wordt bepaald welke kubbs "uit" zijn. Een kubb is "uit" als deze na rechtop zetten met minder dan de helft van het grondvlak binnen de speelhelft binnen de speelhelft kan staan. Indien mogelijk moet een kubb "in" gezet worden, ook al betekent dat dan dat de kubb maar in een richting kan gedraaid worden door de tegenpartij.

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 een werpstoklengte van de koning en de hoek- en middenpaaltjes zijn (men mag pas meten na het plaatsen van de kubbs).

De minimale afstand van een werpstoklengte geldt niet als een team zelf een kubbs in de buurt van de koning of de veldpaaltjes heeft geworpen.

Tornooireglement

Er wordt gespeeld in teams van min. 2 en max. 6 spelers. Elke wedstrijd duurt 20 minuten. Het team dat de koning kan omver werpen, wint het spel en verdient drie punten. Het verliezende team krijgt 0 punten.

Kan de koning niet (regulier) omver geworpen worden binnen deze tijd, dan wordt er gekeken naar het aantal kubbs (zowel veld- als basiskubbs) dat er nog rechtstaat in elke speelhelft, nadat elk team evenveel werpbeurten heeft gehad (als team A het spel begonnen is, mag team B als laatste werpen). Het team met het meeste aantal kubbs in eigen speelhelft, verdient 2 punten. Het andere team krijgt 1 punt.

Er wordt gespeeld zonder scheidsrechter. Beide teams spelen het spel fair en volgens de spelregels. Bij discussie of twist, heeft de toernooverantwoordelijke het laatste woord. Na afloop van de wedstrijd melden beide teamverantwoordelijken zich aan bij de toernooverantwoordelijke. De wedstrijduitslag wordt genoteerd.

Het team dat op het einde van het toernooi de meeste punten heeft behaald, wint het toernooi.