



Spelregels Kubb tornooi Kiezegem Kermis 2015 (19 juli 2015)

Dorp Kiezegem

www.kiezegemkermis.be / info@kiezegemkermis.be

Rekeningnummer: IBAN BE50 7340 1767 4318 EUR BIC KREDBEBB

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.

WERPTECHIEK

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

- zijwaarts werpen,
- helikopteren (meer dan 90° horizontaal laten draaien)
- bovenhands werpen

BEGIN

Om te bepalen welk team mag beginnen, wordt door beide teams van op de eigen basislijn een werpstok richting de koning geworpen. Het team wiens werpstok het dichtst bij de koning ligt, mag beginnen. Als een van de teams de koning omver werpt, mag het andere team beginnen.

SPELVERLOOP

Team A mag beginnen. Om de beurt worden van op de eigen basislijn de zes werpstokken in de richting van de basiskubbs op de basislijn van team B gegooid. 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 geworpen, is team B aan de beurt. Een beurt verloopt vanaf nu altijd in drie stappen:

- team B neemt alle omvergeworpen kubbs op en werpt deze (onderhands) van op de eigen basislijn terug in de speelhelte van team A,
- 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.
- 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 om zijn gegaan) wordt meteen (voor de eerstvolgende worp) weer recht gezet.

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

Als het andere team er niet in slaagt in een beurt alle veldkubbs omver te werpen, mag het team dat aan 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).

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 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). Om op de koning te mogen werpen MOET het team minstens 2 stokken overhouden aan het begin van de poging om de koning omver te werpen.

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. Bij aanvang van het volgende spel is het aan de verliezer om te beginnen.

TERUGWERPEN VAN DE KUBBS

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

Nadat alle kubbs geworpen zijn wordt bepaald welke kubbs 'uit' zijn. Een kubbs is 'uit' als deze na rechtzetten met minder dan de helft van het grondvlak binnen de speelhelte kan staan. Indien mogelijk moet een kubbs 'in' gezet worden, ook al betekent dat dan dat de kubbs maar in één richting kan gedraaid worden door de tegenpartij. *Kubbs die tegen elkaar geworpen worden bij het inwerpen worden NIET op elkaar gezet.*

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 speelhelte. Dit moet wel op minstens één werpstoklengte van de koning en de hoek- en middenpaaltjes (men mag pas meten na het plaatsen van de kubbs).

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

SPECIFIEKE TORNOOIREGELS

Elke wedstrijd duurt 15min. Het start- en eindsignaal van elke wedstrijd zal aangekondigd worden door een fluitsignaal. Na elke wedstrijd komt de winnaar de punten doorgeven aan de inkomtafel.

Puntentelling:

- Per omgeworpen kubbe op de basislijn van de tegenstander = 1 punt
- Omgeworpen koning = 2 punten

Een spel winnen is dus 7 punten waard. Ook de punten van de verliezer worden geteld!

Wanneer een spel afgelopen is (koning omvergeworpen) wordt er een nieuw spel begonnen tegen dezelfde tegenstander en worden de punten na afloop opgeteld.

Bij het affluiten van het eindsignaal worden de punten van de reeds afgewerkte spelen opgeteld met de punten van het huidige speelveld.

Voorbeeldsituaties:

- Bij het eindsignaal is er nog geen enkel spel volledig gespeeld (geen koning omgeworpen). Team A heeft reeds 3 kubbs van de basislijn van tegenstander omgeworpen, team B heeft 2 kubbs kunnen omwerpen. De score die wordt doorgegeven is dus 3-2.
- Na 15 min heeft team A reeds een eerste spel gewonnen met 7-3. Bij het 2e spel staat het 2-4 voor team B. De score die na het eindsignaal zal worden doorgegeven is 9-7.

Stand

Na alle wedstrijden wordt er gekeken naar het puntensaldo van elk team (gemaakte punten – punten tegen) en zal er per poule een rangschikking worden opgemaakt. Daarna wordt er gespeeld voor de eindplaatsen. 6^e team uit poule 1 speelt tegen het 6^e team uit poule 2, 5^e team uit poule 1 speelt tegen het 5^e team uit poule 2,...