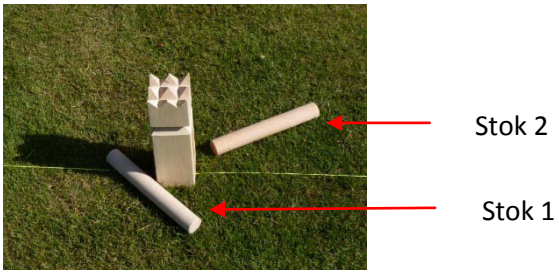
WEDSTRIJDSPELREGELS :
VLAAMSE KUBB FEDERATIE

OFFICIËLE KUBBSETS

- Er wordt gespeeld met officiële kubbsets. Hier volgen de afmetingen en materiaalomschrijving
    - 10 kubbs van 7 × 7 × 15 cm
    - 6 werpstokken met doorsnede 4,4 cm, lengte 30 cm
    - 1 koning van 9 × 9 × 30 cm
    - 6 markeerstokjes voor hoeken en middellijn
    - Houtsoort = rubberwood

DE TOSS

- Om te bepalen wie de eerste set mag starten wordt er getost, door één vooraf gekozen speler uit elk team (andere spelers mogen de toss niet opzettelijk storen). Deze spelers gooien gelijktijdig, ieder op hun helft, een werpstok vanaf de basislijn richting de koning. De speler wiens stok het dichtst bij de koning komt te liggen, wint de toss. Hierbij wordt gekeken naar het uiteinde van de stok dat het dichtst bij de koning komt. In onderstaande situatie wint speler 2 dus de toss. Stok 1 ligt dichter, maar gekeken naar de uiteindes wint stok 2.



- De koning mag bij het werpen geraakt worden, maar indien één van de spelers de koning omgooit, heeft de andere speler de toss gewonnen.

- De ploeg die de toss wint mag nu ofwel de speelhelft kiezen ofwel beginnen met gooien. Indien de ploeg die de toss gewonnen heeft kiest voor een bepaalde speelhelft moet de andere ploeg beginnen met de eerste werpbeurt. Kiest de winnende ploeg om te beginnen met gooien mag de andere ploeg de speelhelft kiezen.

- Bij meerdere sets in een wedstrijd: als ploeg A begint met gooien, zal ploeg B de tweede set beginnen met gooien en ploeg A terug de eventuele derde set. Iedere nieuwe set wordt er van speelhelft gewisseld.

WERPSTOKKEN EN KUBBS GOOIEN

- Er mag nooit meer dan 1 werpstok/kubb in één worp gegooid worden. Het is ook niet toegestaan dat twee of meerdere spelers tegelijk werpstokken of kubbs gooien.

- Een werpstok moet zo recht mogelijk onderhands gegooid worden. “Helikopteren” (de werpstok/kubb 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 raakt, wordt dit als een “helikopterworp” beschouwd en is deze worp dus ongeldig. Kubbs die door een “helikopterworp” omver werden gegooid moeten meteen terug worden rechtgezet, hun originele stand hierbij zo veel mogelijk benaderend. Deze werpstok mag niet meer opnieuw worden gegooid.

  “Molenwieken” (de werpstok in de verticale as laten draaien) is wel toegestaan. Hij mag echter, in de verticale as, niet meer dan 45° (naar links of rechts) afwijken.

  Bij opzettelijk overtreden van de regels volgt eerst een verwittiging. Bij volgende foute worpen moet het team, met de foute worpen, verder spelen met 5 stokken. Deze beslissing wordt bij voorkeur genomen door een official van de organisatie.

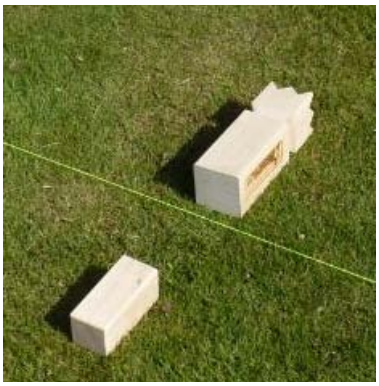
- Bij het gooien van de werpstokken/kubbs mogen alleen één of beide voeten de grond raken. Steunen op één hand of op je knieën zitten is niet toegestaan. Het is ook niet toegestaan iets of iemand te gebruiken als steun om voorover te kunnen leunen bij het gooien van werpstokken/kubbs.

- Beide voeten dienen in zijn geheel achter de basislijn (of de denkbeeldige lijn waarnaar de speler mocht komen bij inblijvende veldkubbs) en binnen de zijlijnen te staan bij het gooien van de werpstokken of kubbs. Als een speler een stap maakt bij het gooien, mogen de voeten pas over de (denkbeeldige) basislijn komen nadat de werpstok is losgelaten.

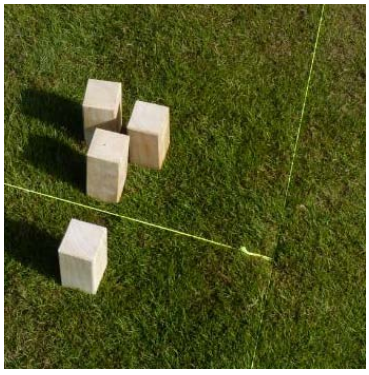
  De basislijn of de denkbeeldige lijn is de lijn getrokken achter de kubbs. Men mag dus niet tussen of voor de kubbs komen staan.

- Wanneer je veldkubbs, in je eigen speelhelft, omgooit met werpstokken of kubbs worden deze na de worp terug rechtgezet op hun originele positie. Wanneer je naar de koning gooit en na een veldkubb ook de koning omver valt, dan is deze worp geldig (zie foto's). Mis je de koning, dan wordt de veldkubb terug rechtgezet en wordt er gewoon verder gespeeld.





- Het is **niet toegestaan** om tijdens je werpbeurten basis- of veldkubbs op je eigen speelhelft te **verplaatsen en/of neer te leggen**. Dus ook niet wanneer veldkubbs van zeer kortbij omgegooid moeten worden en er een eigen veldkubb als hindernis voorstaat (zie foto). Tussen 2 speelbeurten in (1 speelbeurt is 6 werpstokken) mogen schuine kubbs en/of de koning wel terug rechtgezet worden.



- De hoek- en de middenlijnstokjes mogen op het veld van de tegenstander tijdelijk weggenomen worden tijdens het gooien van de werpstokken of kubbs.

HET OMGOOIEN VAN DE KUBBS

- Een kubb die bij het omgooien terug rechtop komt te staan geldt als omvergeworpen. Het is hierbij niet toegelaten om deze kubb terug neer te leggen om aan te tonen dat hij geldig werd omgegooid. De stand of positie van een kubb kan immers een invloed hebben op het verdere verloop van de speelbeurt.
  Het is wel toegestaan dat het team dat aan de beurt is deze kubb markeert door er een plukje gras, een steentje of een stokje op te leggen. Het is de verantwoordelijkheid van het aanvallende team om te onthouden welke kubbs al omver werden gegooid om hieraan geen stokken te verspelen. Maar het is zeker zo sportief als de tegenstander hen hierbij helpt.

- Een basiskubb mag pas worden omgegooid indien alle veldkubbs in het bijhorend speelveld zijn omgevallen.
  Als een basiskubb toch vroegtijdig wordt omgegooid moet men deze onmiddellijk terug rechtzetten. Alle veldkubbs die bij deze worp geveld worden gelden wel als omvergeworpen.
  In eenzelfde worp mag zowel de laatste veldkubb als een of meerdere basiskubbs worden omgegooid. Hierbij moet de laatste veldkubb wel omgevallen zijn voor de basiskubb(s) omvallen. Basiskubbs die dus omvallen voordat de laatste veldkubb is omgevallen tellen niet mee als omgegooid.

- Een kubb die naar een andere locatie verschuift (doordat deze door een werpstok is geraakt), maar toch niet is omgevallen, moet op zijn nieuwe positie blijven staan. Als de kubb buiten het speelveld komt te staan, moet men deze onmiddellijk terugzetten op de lijn waar deze het speelveld verliet. Er kan dus nooit een kubb buiten het speelveld staan.

- Als de val van een kubb wordt gestopt door een andere kubb of werpstok mag het spel tijdelijk worden stilgelegd door het team dat aan beurt is om de positie van deze kubb te beoordelen. De tegenstander moet dan het speelstuk verwijderen waarop de kubb steunt zonder zelf de overhellende kubb aan te raken of deze van positie te doen veranderen.
  Men voert deze actie uit door de kubb of werpstok waarop de overhellende kubb steunt zeer voorzichtig weg te schuiven. Men doet hierbij slechts een minimale verplaatsing om de oorspronkelijke locatie zo goed mogelijk behouden.
  Enkel indien deze kubb dan verder omvalt, geldt hij als omgegooid.
  Hierna worden de speelstukken op exact dezelfde positie teruggeplaatst en gaat de speelbeurt verder.
  Indien het team dat aan beurt is beslist om het spel niet stil te leggen en door te spelen moet deze beoordeling ofwel gebeuren aan het einde van de speelbeurt ofwel wanneer de basiskubbs of de koning worden geviseerd.

- Indien een speler tijdens een speelbeurt met een stok de koning onopzettelijk omgooit geldt dit als omgevallen.
  Gebeurt dit echter tussen twee speelbeurten (vooraleer de eerste stok werd gegooid) zal de koning of de kubb terug worden geplaatst.

- Alle om te gooien veldkubbs die omvallen tijdens de speelbeurt gelden als omgegooid. Ook indien deze kubbs omvallen ten gevolge van het onstabiel plaatsen en dus niet geraakt werden met een werpstok.

  Bij overmacht kan hier een uitzondering worden gemaakt, bv. bij hevige wind, aardbeving, …

- Alle om te gooien veldkubbs die buiten de speelbeurt omvallen, worden onmiddellijk op de oorspronkelijke plaats terug rechtgezet. De speelbeurt begint pas bij het gooien van de eerste stok en eindigt op het moment dat de tegenstander de omgevallen kubbs en de werpstokken begint te verzamelen.

HET (TERUG)GOOIEN VAN OMGEWORPEN KUBBS

- De kubbs mogen allemaal door eenzelfde speler worden teruggegooid. Deze speler is niet verplicht om ook een stok te gooien. 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 gegooide kubbs mogen tijdens hun vlucht in alle mogelijke richtingen draaien of roteren.

- Als je een kubb het veld ingooit en hiermee raak je een veldkubb die je zojuist gegooid hebt, maar nog niet overeind staat, of een veldkubb 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 kubb gaat dus niet terug naar zijn oorspronkelijke positie.
  Het kan hierbij gebeuren dat de geraakte kubb in of uit gestoten wordt. Als de geraakte kubb uit gestoten wordt gelden volgende regels:

  - Als het een kubb is die deze beurt gegooid is, mag een tweede poging gedaan worden om deze kubb in te gooien.
  - Als het een veldkubb is die nog stond uit een eerdere beurt, wordt deze veldkubb aan het team gegeven dat de kubbs aan het gooien is en wordt deze behandeld alsof hij al 1 keer is teruggegooid. (Je mag hem dus nog maar één keer gooien.)
  - Als het een kubb is die deze beurt al twee keer gegooid is, telt hij als fout, dus mag door de tegenstander op een willekeurige plek gezet worden. (Uiteraard volgens de regel dat hij minimaal een stoklengte van de koning en van de hoekstokken af moet komen te staan.)

- Voor élke kubb die je moet gooien, heb je twee pogingen om hem in te gooien.
  De volgende situatie kan dus voorkomen (om de verschillende kubbs aan te duiden, worden de kubbs even benoemd met een kleur):
  Stel je moet 4 kubbs gooien, een rode, een blauwe, een gele en een groene. De rode, de blauwe en de gele gooi je in. De groene gooi je vervolgens ook in, maar hierbij raak je de rode, waardoor deze rode alsnog uit komt te liggen. Je mag de rode dan opnieuw gooien. Bij deze tweede poging van het gooien van de rode kubb, komt de rode kubb in te liggen, maar wordt de blauwe uit getikt. De blauwe is nog maar één keer gegooid, dus ook voor deze blauwe mag een tweede poging gedaan worden. Nu komt de blauwe in, maar wordt de gele buiten het veld gestoten. Ook deze gele is nog maar één keer gegooid, dus ook voor deze gele is een tweede worp toegestaan.
  Wanneer de gele nu terug de blauwe buiten stoot, telt deze als 2 keer buiten.

❖ Een kubb die voor een tweede maal buiten het speelveld belandt, mag door de tegenstander op een door hun gekozen plaats worden gezet. Men moet er wel op letten dat de kubb op minstens een stoklengte van de koning of een hoekpaaltje geplaatst wordt.

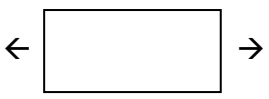
HET RECHT ZETTEN VAN DE KUBBS

❖ Pas nadat alle kubbs teruggegooid zijn in het speelveld worden deze door de tegenstander rechtgezet. Wanneer er onzekerheid is of een teruggegooide kubb binnen of buiten het speelveld zal komen te staan wordt deze tijdelijk rechtop gezet. Als blijkt dat de kubb in het speelveld komt te staan moet hij terug worden neergelegd op zijn oorspronkelijke positie indien er nog kubbs voor een tweede poging moeten worden gegooid.

❖ Een kubb staat binnen indien deze na het rechtzetten voor minimaal 50 % in het speelveld staat. Dit wil zeggen dat minstens 50 % van de kubb over de denkbeeldige lijn tussen de hoekpaaltjes in het speelveld komt te staan. Deze denkbeeldige lijn heeft geen dikte en gaat door het midden van de hoekpaaltjes.

❖ **Als basisregel geldt altijd: een kubb die in het speelveld rechtgezet kan worden, moet binnen rechtgezet worden.**

❖ Er zijn slechts 2 mogelijkheden om een kubb recht te zetten. Dit is door de kubb in één bepaalde richting ofwel naar het ene uiteinde ofwel naar het andere uiteinde rechtop te zetten.



Bij het rechtzetten van de kubb moet minstens 1 rand van de kubb te allen tijde de grond blijven raken. Het is hierbij niet toegestaan om de kubb te draaien of te roteren zodanig dat de richting of de positie verandert waarin de kubb recht zou komen te staan.

- Wanneer men de kubb rechtzet moet men ervoor zorgen dat dit gebeurt door de kubb zo minimaal mogelijk van zijn plaats te verschuiven. Men moet hierbij eerst beslissen naar welke kant de kubb wordt rechtgezet en dit vervolgens zo uitvoeren. **Eenmaal de kubb rechtstaat kan men niet meer op deze beslissing terugkomen**. Zo wordt verhinderd dat de kubb heen en weer wordt gekanteld en zo de richting waarin de kubb recht komt te staan wordt gewijzigd.
  Men kan hierop een uitzondering maken indien blijkt dat deze kubb buiten het speelveld komt te staan.

- Als de kubb recht staat mag men deze aandrukken zodanig dat deze stabiel staat.
  Het is niet toegestaan om de kubb al hamerend op de grond te slaan om hem een stabiele plaats te geven. De kubb moet dus altijd de grond blijven raken.
  Het is wel toegelaten om kleine obstakels zoals takjes of steentjes die verhinderen dat de kubb stabiel staat van het veld te verwijderen. Indien de staat van het speelveld verhindert dat men een kubb op een stabiele manier kan rechtzetten mag er iets onder de kubb worden gelegd om deze te stabiliseren. Dit mag niet om de kubb in de ene of de andere richting te laten overhellen.

- Wanneer een kubb niet helemaal neerligt maar half op een andere kubb leunt moet men deze rechtzetten op de zijde die de grond raakt. Als de kubb hierdoor buiten komt te staan moet men eerst de onderste kubb rechtzetten. Daarna moet men de leunende kubb neerleggen alsof er geen obstakel zou zijn en vervolgens deze in de andere richting rechtzetten.





- Wanneer men de teruggegooide kubbs rechtzet is het toegestaan om ook de veld- en/of basiskubbs die in een vorige beurt zijn gaan overhellen (bv doordat ze niet helemaal zijn omgevallen) terug recht en stabiel te plaatsen.

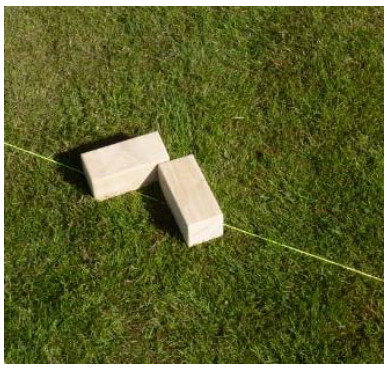
- Als een teruggegooide kubb meteen rechtstaat, moet deze ook op die plaats blijven staan. Men mag deze niet rechtzetten op het andere zijvlak. Wel mag men ervoor zorgen dat deze kubb op een stabiele manier rechtstaat.

- Het is toegestaan om 2 kubbs tegen elkaar te plaatsen terwijl deze niet meteen vrij recht gedraaid kan worden in deze richting. Dit mag ook gedaan worden terwijl de kubb nog wel vrij in de andere richting gedraaid zou kunnen worden.

Volgend principe wordt altijd aangehouden:

- Men zet 1 kubb recht.
- Deze wordt tegengehouden terwijl eventueel andere kubbs in de richting van de al rechtgezette kubb gedraaid worden. De 2de kubb komt hierdoor dus tegen de 1ste kubb te staan. Deze kubb staat wel in dezelfde hoek zoals hij rechtgezet zou kunnen worden

Een voorbeeld:



oplossing:





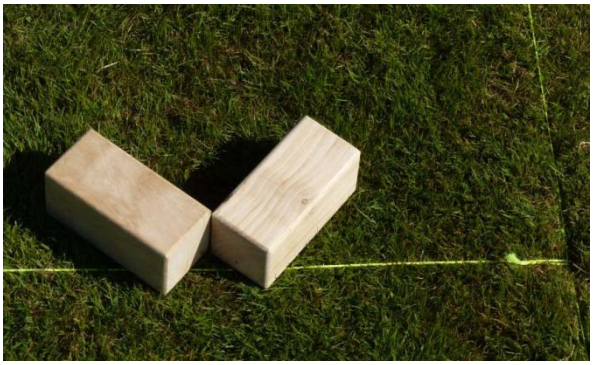
Deze uitvoering kan op deze plek niet anders uitgevoerd worden omdat de 2de kubb anders buiten het speelveld komt te liggen.

Deze uitvoering mag echter ook uitgevoerd worden op andere plaatsen waar de 2de kubb ook naar de andere kant zou gedraaid kunnen worden en binnen zou staan.

- Indien een kubb door toedoen van een ander kubb op geen enkele manier in gezet kan worden, zelfs niet door hem tegen het obstakel aan te plaatsen, terwijl hij zonder dat obstakel wel in geweest zou zijn, telt de kubb als in en moet deze als volgt rechtgezet worden (zie foto : mogelijk op zijlijn of middenlijn)

  - Men kiest 1 kubb om recht te zetten

  - Men zet de 2de kubb net binnen (= op de lijn 50% binnen).
    - Indien de 2de te zetten kubb *achter* de rechtopgezette kubb ligt, wordt de 2de kubb *achter* de 1ste kubb gezet
    - Indien de 2de te zetten kubb *voor* de rechtopgezette kubb ligt, wordt de 2de kubb *voor* de 1ste kubb gezet.

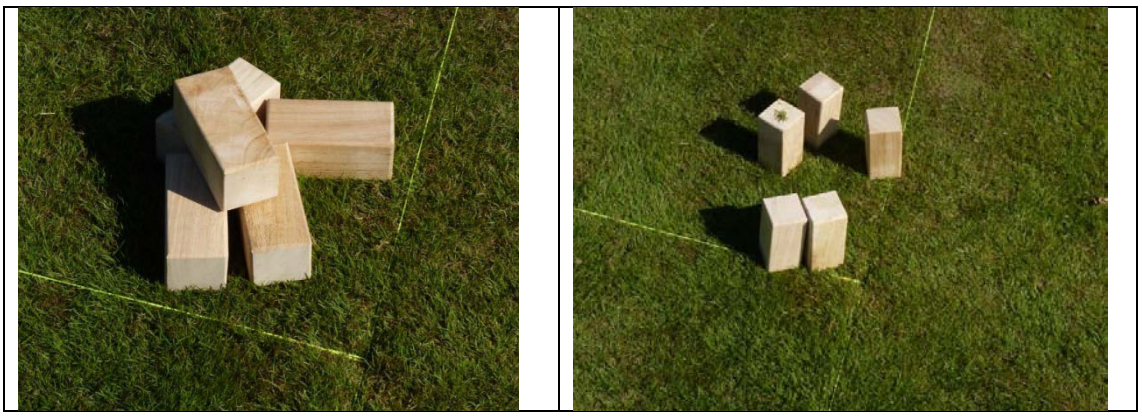


- Wanneer twee kubbs op elkaar liggen moet men eerst de bovenste kubb plaatsen vooraleer men de onderste kubb rechtzet. Men moet de bovenste kubb daar plaatsen waar deze het verst uitsteekt over de onderste kubb.





- Indien er meerdere kubbs bij elkaar liggen en een plateau vormen waarop één of meerdere kubbs liggen (die niet overhellen van het plateau), telt de volgende regel. Indien het geheel binnen ligt, moet men alle kubbs ook binnenzetten. In dit geval dient men de bovenste kubbs even naar boven projecteren. De onderste kubbs worden in dit geval eerst rechtgezet. De bovenliggende kubbs moeten recht gekanteld worden daar waar ze op het plateau lagen. Indien noodzakelijk mogen ze tegen andere kubbs geplaatst worden die op dezelfde plaats zouden staan.



- Een kubb die men rechtzet op de basislijn mag gemarkeerd worden door er een stokje of steentje op te leggen. Het is de verantwoordelijkheid van het team dat aan de beurt is om te onthouden welke kubb de veldkubb is. Maar het is zeker zo sportief als de tegenstander hen hierbij helpt.

HET GOOIEN NAAR DE KONING

- Wanneer al de kubbs omliggen mag je met de overblijvende stokken naar de koning gooien (ook als je nog maar één werpstok over hebt) Het is dus ook toegestaan dat je in de eerste beurt met de eerste 5 werpstokken alle 5 de basiskubbs van de tegenstander omgooit en dan met de zesde werpstok de koning. We noemen dit een “perfect game”.

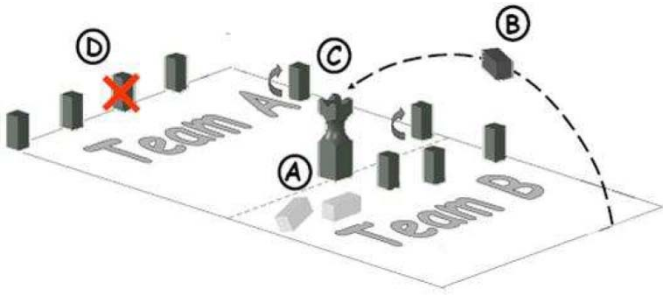
ZWITSERS SYSTEEM

- Indien de organisatie overgaat tot het Zwitsers systeem, dient dit met een duidelijk signaal aangekondigd te worden. De lopende beurt wordt nog uitgespeeld. Vervolgens wordt er opnieuw getost om te bepalen welk team het voordeel krijgt om te starten met het wegnemen van hun om te gooien blokken. Na deze toss gaat het spel gewoon verder zoals het gestopt was voor de toss.

  Voorbeeld:
  Team A is nog bezig met de beurt tijdens het Zwitsers systeem signaal. Team A werpt deze beurt gewoon uit. Na deze beurt wordt er getost tussen team A en B. Team A wint de toss.
  Het spel wordt verder doorgespeeld dus team B is nu aan beurt om een spelbeurt uit te spelen. Wanneer het terug aan team A is start het zwitsers model en wordt er dus in hun voordeel een blok weggenomen.

- Stel dat team B de toss gewonnen heeft dan zal er in de eerstvolgende beurt van team B één kubb worden weggenomen. Als team B net een beurt heeft gehad, zal eerst team A nog een beurt krijgen zonder dat er een blok wordt weggenomen. In geen geval mag team B twee beurten na elkaar
  - **1**: In die beurt heeft team A 2 Kubbs omver geworpen
  - **2**: Team B moet de 2 Kubbs teruggooien in het vak van team A
  - **3**: Team A zet de 2 Kubbs recht
  - **4**: Team A moet de achterste Kubb in hun veld verwijderen. In dit voorbeeld staan er 4 Kubbs op de achterlijn. Team A mag vrij kiezen welke Kubb verwijderd wordt.

  Wanneer na fase 3 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.



WEDSTRIJDSPELREGELS :
VLAAMSE KUBB FEDERATIE

ALGEMEEN

- Het afleiden van uw tegenstander is niet toegestaan. Indien er handelingen die als storend ervaren worden mag de tegenstander hier op wijzen. We rekenen op fair play van de tegenstander om meteen te stoppen met deze handelingen.

SAMENSTELLING REGLEMENT/UITWERKING/FOTO'S

- Dit reglement is tot stand gekomen nadat bleek dat de standaard spelregels een grijze zone bevatten.

- Dit reglement werd samengesteld door de Vlaamse Kubb Federatie na het overleg met de open werkgroep van 4 mei 2014. Meerdere teams hebben de verschillende twistpunten besproken. Er zijn beslissingen genomen rekening houdend met de huidige gewoontes, de meningen van andere teams en om het spel zo simpel mogelijk te houden.

- Een speciale dank aan de vele personen en teams die een bijdrage hebben geleverd aan het tot stand komen van dit document.