

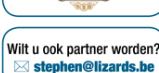
REGLEMENT

KUBBTOERNOOI

LEUVEN BEACH

16 – 21 juli 2019 – Ladeuzeplein, Leuven

Met dank aan onze sponsors:



REGLEMENT KUBBTOERNOOI

SPELWIJZE

- Er wordt gespeeld in teams van maximaal 5 spelers.
- Bij het Kubbtoernooi wordt er eerst in reeksen gespeeld, waarna finalerondes (*brackets*) volgen met rechtstreekse uitschakeling. Een reeks bestaat uit 4 of 5 ploegen. De eerste 4 ploegen van elke reeks plaatsen zich voor de finalerondes. Na de poules worden de ploegen ingedeeld voor de finalerondes op basis van hun ranking in hun poule. Ploegen met een hogere rangschikking in de poules krijgen een gunstigere positie toebedeeld in de *bracket*. Bij gelijke stand, worden de ploegen met een ex equo geloot om hun positie in de *bracket* te bepalen.
- Er wordt gespeeld naar het winnen van 1 set, maar met een maximum duur van 15 minuten. Indien de set na 15 minuten nog niet afgerond is, wint het team dat nog het minst *basis Kubbs* dient om te gooien. Is ook daar een gelijkspel, dan wint het team die in totaal nog het minst Kubbs moet omwerpen (= *basiskubbs & veldkubbs*). Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan wordt er een toss uitgevoerd. De winnaar van de toss wint de set. Wanneer de set afgelopen is voordat de 15 minuten voorbij zijn, dan kan er nog verder gespeeld worden, maar de verdere resultaten tellen niet meer mee voor het toernooi.
- De finale wordt gespeeld naar 2 winnende sets. Tijdens de finale wordt er *zonder* tijdslimiet gespeeld.
- Iedere ploeg is zeker van deelname aan ten minste 4 wedstrijden.

OPSTELLING

- Bij de start van een wedstrijd worden op elke achterlijn vijf basiskubbs evenredig verdeeld. Ze dienen recht te staan.
- In het midden van het veld wordt de koning geplaatst.

SPELREGELS KUBB

- Om te bepalen wie de mag starten wordt er een toss uitgevoerd. Hiervoor werpen één vooraf gekozen speler uit elk team een werpstok gelijktijdig richting de koning. De speler wiens stokuiteinde 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. De koning mag bij het werpen geraakt worden, maar indien één van de spelers de koning omgooit, heeft de andere speler de toss gewonnen.

REGLEMENT KUBBTOERNOOI

- Een set wordt gewonnen wanneer een team de koning omver werpt *nadat* ze eerst alle basiskubbs en eventuele veldkubbs hebben omvergeworpen. Wanneer een team de koning omvergooit voordat al hun basis- en veldkubbs omvergeworpen waren, verliezen ze de set.
- Na de toss, krijgt elk team om de beurt zes werpstokken. Deze werpstokken worden zo evenredig mogelijk verdeeld tussen de verschillende spelers van een team. Daarna werpen de verschillende spelers afwisselend hun stokken.
- Werpstokken mogen enkel onderhands en in de lengterichting van de werpstok gegooid worden. Het zogenaamde 'helikopteren' (waarbij de stok horizontaal cirkels draait) is niet toegestaan. Wanneer er kubbs omvergeworpen zouden worden door een ongeldige worp, dan dienen deze kubbs opnieuw rechtgezet te worden. De geworpen stok mag niet opnieuw geworpen worden.
- Een speler dient tijdens de worp met beide voeten achter de basislijn en binnen de zijlijnen te blijven staan. Kinderen onder de 12 jaar mogen bij het werpen 1,5 meter in het veld komen staan. Wanneer er nog veldkubbs van de tegenstander rechtstaan, mag het team tijdens het werpen naar voor komen tot aan de denkbeeldige lijn ter hoogte van veldkubb die het dichtst bij de koning staat.
- Nadat team A al de werpstokken gegooid heeft, worden alle omvergeworpen basis- en veldkubbs door team B naar de andere kant van het veld gegooid. Het teruggooien van kubbs gebeurt onderhands vanaf de basislijn. Indien meerdere kubbs omvergeworpen werden, mogen deze allemaal door dezelfde persoon teruggeworpen worden. De teruggeworpen kubbs worden nu veldkubbs van team B. Hiervoor worden deze kubbs rechtgezet door ze naar een van beide kanten te kantelen. Draaien of rollen van kubbs is niet toegestaan. Wanneer een kubb naast op op de lijn neerkomt, moet deze, indien mogelijk, zo rechtgezet worden dat deze 'in' is. Een buiten gegooide 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. 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. Veldkubbs worden pas overeind gezet door de tegenstander nadat ze allemaal zijn geworpen. Twee rakende veldkubbs worden *niet* op elkaar geplaatst.
- Een ploeg moet eerst de eventuele veldkubbs omvergooien vooraleer ze opnieuw basiskubbs mogen omgooien. Indien een basiskubb omvergegooid wordt terwijl er nog veldkubbs rechtstaan, dan is de omvergeworpen basiskubb ongeldig en wordt hij direct terug rechtgezet.
- 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.

REGLEMENT KUBBTOERNOOI

- Wanneer een team al zijn basis- en veldkubbs omvergeworpen heeft, mag het de resterende stokken gebruiken om te proberen de Koning omver te werpen.
- Na de wedstrijd moet het terrein weer in de beginopstelling teruggeplaatst worden en proper achtergelaten worden.
- Na iedere wedstrijd brengen de kapiteins van beide teams de uitslag van de wedstrijd naar de wedstrijdleiding.

WEDSTRIJDJURY

- Kubb is een *gentleman's game*. Het belangrijkste aan de sport is plezier beleven. Wees eerlijk tijdens het spel.
- Alle geschillen die niet door bovenstaande regels kunnen opgelost worden, zullen ter plaatse onherroepelijk door de jury beslecht worden.