

Wedstrijdreglement

ALGEMEEN VERLOOP

- ❖ De deelnemers maken deel uit van één ploeg, bestaande uit 4 tot 6 spelers. Het is niet toegelaten in meerdere teams tegelijk te zitten. Er wordt een poulesysteem gevolgd.
- ❖ Ieder spel duurt maximaal 30 minuten. Wanneer na 30 minuten nog geen winnaar is aangeduid, worden het aantal kubbs op iedere speelheft opgeteld. Het team met het minst aantal kubbs op zijn speelheft verliest.
- ❖ Bij onenigheid of twijfels over het wedstrijdreglement kan de wedstrijdjury geraadpleegd worden. De wedstrijdjury heeft **altijd** gelijk.

OFFICIËLE KUBBSETS

- ❖ Er wordt gespeeld met officiële kubbsets. Hier volgen de afmetingen en materiaalomschrijving:
 - 10 kubbs van $7 \times 7 \times 15$ cm
 - 6 werpstokken met doorsnede 4,4 cm, lengte 30 cm
 - 1 koning van $9 \times 9 \times 30$ cm
- ❖ De terreinen worden opgebouwd door de organisator, met als afmetingen 5 x 8m.

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

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 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 speelheft, 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. 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 speelheft 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. 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.
- ❖ 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.
- ❖ 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.
 - 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.)
- ❖ 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 teruggegooid kubbb binnen of buiten het speelveld zal komen te staan wordt deze tijdelijk rechtop gezet. Als blijkt dat de kubbb 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 kubbb staat binnen indien deze na het rechtzetten voor minimaal 50 % in het speelveld staat. Dit wil zeggen dat minstens 50 % van de kubbb 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 kubbb die in het speelveld rechtgezet kan worden, moet binnen rechtgezet worden.**
- ❖ Er zijn slechts 2 mogelijkheden om een kubbb recht te zetten. Dit is door de kubbb in één bepaalde richting ofwel naar het ene uiteinde ofwel naar het andere uiteinde rechtop te zetten. Bij het rechtzetten van de kubbb moet minstens 1 rand van de kubbb te allen tijde de grond blijven raken. Het is hierbij niet toegestaan om de kubbb te draaien of te roteren zodanig dat de richting of de positie verandert waarin de kubbb recht zou komen te staan.
- ❖ Wanneer men de kubbb rechtzet moet men ervoor zorgen dat dit gebeurt door de kubbb zo minimaal mogelijk van zijn plaats te verschuiven. Men moet hierbij eerst beslissen naar welke kant de kubbb wordt rechtgezet en dit vervolgens zo uitvoeren. **Eenmaal de kubbb rechtstaat kan men niet meer op deze beslissing terugkomen.** Zo wordt verhinderd dat de kubbb heen en weer wordt gekanteld en zo de richting waarin de kubbb recht komt te staan wordt gewijzigd. Men kan hierop een uitzondering maken indien blijkt dat deze kubbb buiten het speelveld komt te staan.
- ❖ Als de kubbb recht staat mag men deze aandrukken zodanig dat deze stabiel staat. Het is niet toegestaan om de kubbb al hamerend op de grond te slaan om hem een stabiele plaats te geven. De kubbb moet dus altijd de grond blijven raken. Het is wel toegelaten om kleine obstakels zoals takjes of steentjes die verhinderen dat de kubbb stabiel staat van het veld te verwijderen. Indien de staat van het speelveld verhindert dat men een kubbb op een stabiele manier kan rechtzetten mag er iets onder de kubbb worden gelegd om deze te stabiliseren. Dit mag niet om de kubbb in de ene of de andere richting te laten overhellen.
- ❖ Wanneer een kubbb niet helemaal neerligt maar half op een andere kubbb leunt moet men deze rechtzetten op de zijde die de grond raakt. Als de kubbb hierdoor buiten komt te staan moet men eerst de onderste kubbb rechtzetten. Daarna moet men de leunende kubbb neerleggen alsof er geen obstakel zou zijn en vervolgens deze in de andere richting rechtzetten.
- ❖ Wanneer men de teruggegooid 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 teruggegooid kubbb 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 kubbb op een stabiele manier rechtstaat.
- ❖ Wanneer twee kubbs op elkaar liggen moet men eerst de bovenste kubbb plaatsen vooraleer men de onderste kubbb rechtzet. Men moet de bovenste kubbb daar plaatsen waar deze het verst uitsteekt over de onderste kubbb.
- ❖ 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.
- ❖ Kubbs mogen NOOIT op elkaar geplaatst worden.

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".

Dit reglement werd gebaseerd op de regels samengesteld door de Vlaamse Kubbb Federatie.