

Spelregels
NK Kubb



INHOUDSOPGAVE

1	INLEIDING.....	1
1.1	Wat is kubb.....	1
1.2	De spelregels.....	1
2	ALGEMENE SPELREGELS.....	2
2.1	Speelveld.....	2
2.2	Aantal teamleden.....	2
2.3	Speeltijd.....	2
2.4	Onsportief gedrag.....	2
3	SPELUITLEG EN BASISREGELS.....	3
3.1	Speelstukken.....	3
3.2	Het speelveld.....	3
3.3	Basislijnen, basiskubbs en veldkubbs.....	4
3.4	Het gooien van de werpstokken en de kubbs.....	4
3.5	In of uit het spel.....	5
3.6	Overeind zetten van geworpen kubbs.....	5
4	NADERE SPELREGELS.....	6
5	START VAN HET SPEL.....	6
6	PUNTENTELLING.....	6
7	ALGEMENE BEVOEGDHEID WEDSTRIJDLEIDING.....	6

1 Inleiding

In dit boekje vind je de spelregels van het NK Kubb.

1.1 Wat is kubb

Kubb is een buitenspel met als doel het omvergooien van houten blokken door er houten stokken tegenaan te gooien. Het woord "kubb" betekent "houten blok" in het Gotlands dialect van het Zweeds, alsook in het Zweeds zelf.

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk alle kubbs met de werpstok onderhands omver te gooien, en als laatste de koning, voordat de tegenpartij dat doet.

1.2 De spelregels

In tegenstelling tot andere sporten heeft kubb geen vaste spelregels die overal gehanteerd worden. Diverse toernooien gebruiken hun eigen spelregels. Er is wel een gemeenschappelijke basis in al deze regels. Dit document beschrijft de spelregels zoals ze al jaren worden toegepast op het NK Kubb in Nijeveen. Waar dat kan volgen we uiteraard de regels zoals die overal toepast worden, maar vanwege de opzet van het toernooi kan het hier en daar afwijken.

Mocht er tijdens het toernooi discussie ontstaan omtrent de uitleg van de regels, dan zal de wedstrijdleiding een bindend besluit nemen. Hier is geen beroep tegen mogelijk.

2 Algemene spelregels

2.1 Speelveld

De afmeting van het speelveld is 5 bij 8 meter. Het speelveld wordt door de organisatie klaargezet, het is niet toegestaan hier wijzigingen in aan te brengen.

2.2 Aantal teamleden

Kubb wordt in principe gespeeld met 6 teamleden. Als een team meer leden heeft, dan mag er per werpbeurt gewisseld worden.

Elk teamlid mag 1 keer gooien per werpbeurt.

Het is niet mogelijk om te spelen met minder dan 5 teamleden. Wanneer een team minder teamleden heeft, dan wordt de wedstrijd reglementair verloren met 2-0.

Als een team deelneemt met 5 leden, dan mag dat team slechts met 5 stokken gooien.

2.3 Speeltijd

Er staat in principe geen tijdlimiet over hoe lang een wedstrijd kubb kan duren. In theorie kan men uren over een partij doen, zeker als de tegenstanders erg gewaagd zijn aan elkaar.

De organisatie stelt daarom wel een tijdlimiet in. Wanneer de wedstrijd na 3 kwartier spelen nog niet het einde nadert, dan zal de organisatie ingrijpen. Wanneer we dit doen, dan melden we dit eerst bij beide teams. Beide teams kunnen dan nog 1 keer gooien. Daarna gaan we 1 kubb die het verst van de koning staat per werpbeurt bij de werpende partij weg halen uit het veld, net zolang totdat de wedstrijd een winnaar kent.

Is de wedstrijd pas bezig in de eerste van twee partijen, dan kan de wedstrijdleiding besluiten om de tweede partij te beslissing door nogmaals een toss uit te voeren. De winnaar van die toss is dan winnaar van de tweede partij. Indien de wedstrijd een best-of-3 wedstrijd is en de stand is 1-1, dan vindt er een shoot-out plaats. Alle kubbs worden op de basislijn geplaatst waarna elk team 1 werpbeurt krijgt. Het team dat de meeste kubbs heeft omgegooid na 1 beurt wint de partij.

2.4 Onsportief gedrag

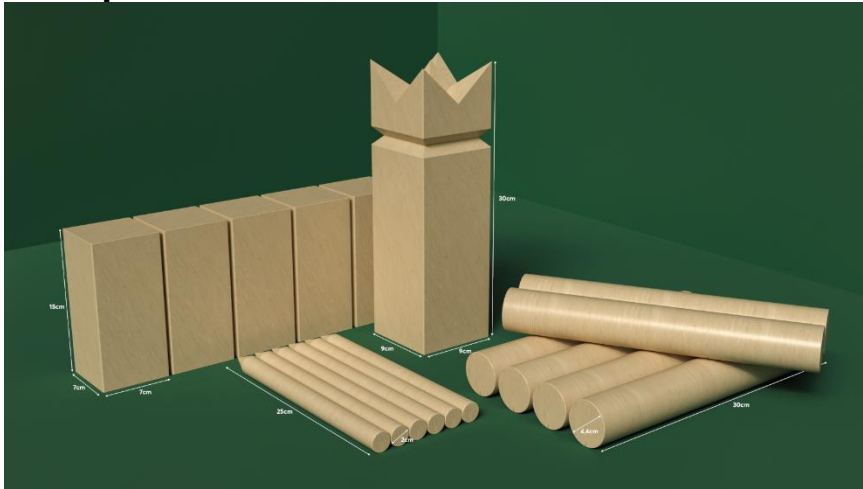
Wanneer een team zich onsportief gedraagt, dan ontvangt dat team een waarschuwing om ermee te stoppen. Vindt de gedraging daarna nogmaals plaats, dan wordt de wedstrijd reglementair verloren met 2-0.

Wanneer een individuele deelnemer zich onsportief gedraagt, dan ontvangt de deelnemer een waarschuwing om daarmee te stoppen. Vindt de gedraging daarna nogmaals plaats, dan wordt de deelnemer uitgesloten van de wedstrijd met inachtneming van de regels in 2.2.

Is de gedraging naar oordeel van de wedstrijdleiding dusdanig ernstig, dan kan de wedstrijdleiding besluiten om het team of de deelnemer voor de rest van het toernooi uit te sluiten van verdere deelname.

3 Speluitleg en basisregels

3.1 Speelstukken

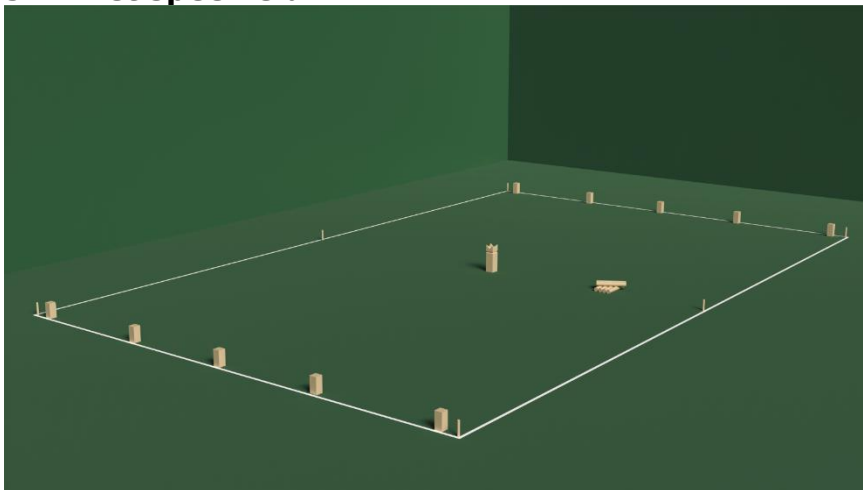


Het kubbspel bevat de volgende speelstukken:

- 1 koning van 9 bij 9 cm en 30 cm hoogte
- 10 houtblokken (kubbs) van 7 bij 7 cm met een hoogte van 15 cm
- 6 werpstokken met een diameter van ongeveer 44 mm en een lengte van 30 cm
- 6 stokken om de hoeken en middellijn van het veld te markeren

NB. De organisatie zorgt ervoor dat elk speelveld is voorzien van de nodige speelstukken.

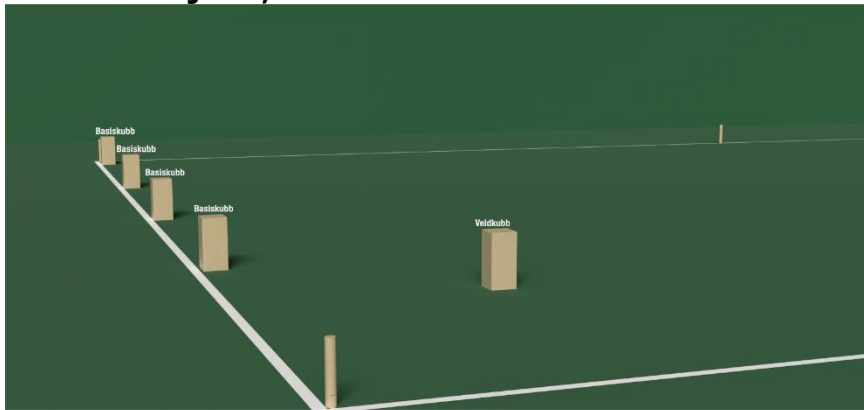
3.2 Het speelveld



Het speelveld heeft een breedte van 5 meter met een lengte van 8 meter. Op de beide basislijnen worden 5 kubbs op ongeveer gelijke afstand van elkaar geplaatst. De koning komt in het midden van het veld te staan.

NB. De organisatie zorgt ervoor dat elk speelveld correct is opgezet. Het is niet toegestaan de indeling zelf te wijzigen.

3.3 Basislijnen, basiskubbs en veldkubbs



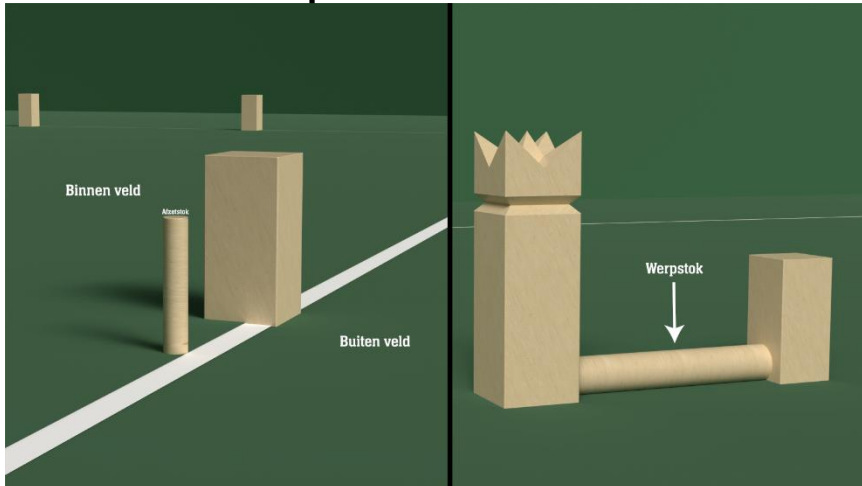
De achterlijnen van het veld worden de basislijnen genoemd. Kubbs die op de basislijn staan worden basiskubbs genoemd. Kubbs die in het veld staan worden veldkubbs genoemd.

3.4 Het gooien van de werpstokken en de kubbs



De werpstokken mogen alleen onderhands gegooid worden met het uiteinde van de stok in de richting van de worp. Horizontaal gooien (het zogenaamde helikopteren) is niet toegestaan en maakt een worp ongeldig. De kubbs mogen ook alleen onderhands gegooid worden. De werpstokken mogen alleen gegooid worden als de werper zich bevindt tussen of in het verlengde van de zijlijnen.

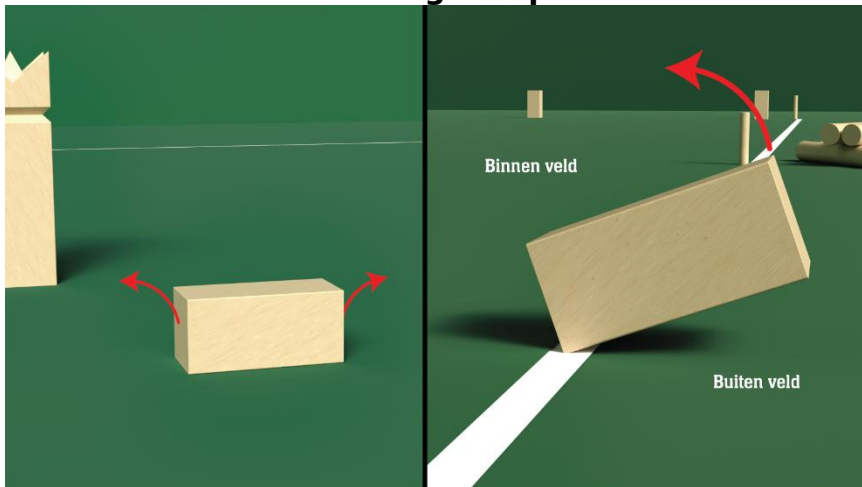
3.5 In of uit het spel



Omgegooide kubbs moeten in de speelhelft van de tegenstander geworpen worden. Een kubb telt als in als hij na het neerzetten voor minimaal de helft in het veld staat. Wanneer de kubb bij de eerste poging buiten deze speelhelft komt, dan moet hij opnieuw gewonnen worden.

Komt de kubb bij de tweede poging ook buiten het veld terecht, dan mag de tegenstander de kubb op een willekeurige plek in de eigen speelhelft zetten. Daarbij moet er wel minimaal de lengte van een werkstick aan ruimte zitten tussen de kubb en de markeerstok of koning.

3.6 Overeind zetten van geworpen kubbs



Gegooide kubbs worden overeind gezet door ze de ene of andere kant op te kantelen. Hierbij wordt getracht ze voor minimaal de helft in het speelveld te krijgen.

Wordt een basiskubb omgegooid voordat alle veldkubbs omgegooid zijn, dan wordt de basiskubb weer overeind gezet.

4 Nadere spelregels

- Alle veldkubbs die gegooid moeten worden, worden eerst gegooid. Zijn er veldkubbs buiten het veld gekomen, dan worden die daarna nogmaals gegooid. Pas als alle veldkubbs gegooid zijn worden de veldkubbs overeind gezet.
- Omgegoide kubbs die weer overeind komen na de val gelden als omgegooid.
- Basiskubbs mogen niet omgegooid worden zolang er nog veldkubbs in het speelveld staan.
- Omgegoide kubbs kunnen andere kubbs laten omvallen. Wanneer een veldkubb omgegooid en een basiskubb meeneemt, dan wordt de basiskubb weer overeind gezet als er nog veldkubbs staan.
- Bij het werpen van de stok staat de speler achter de basislijn. Staan er veldkubbs in het eigen speelveld, dan mag er geworpen worden vanachter de lijn van de veldkubb die het dichtst bij de koning staan. De speler moet zich altijd bevinden in het verlengde van de zijlijnen.
- Wanneer alle veldkubbs en basiskubbs op de speelheft van de tegenstander omver geworpen zijn, dan mag er met de resterende stokken op de koning geworpen worden.
- Het werpen op de koning moet altijd gebeuren vanachter de eigen basislijn.
- Wordt de koning omver geworpen als er nog veldkubbs of basiskubbs zijn, dan is het spel automatisch verloren door het team dat gooid. Het maakt hierbij geen verschil of men een werpstok of een kubbs gooit.

5 Start van het spel

De wedstrijd start met een toss: beide teams gooien gelijktijdig 1 stok naar de koning. Het team dat de stok het dichtst bij de koning krijgt zonder deze om te gooien krijgt de keuze om het spel zelf te beginnen, of om de speelheft te kiezen.

6 Puntentelling

Tijdens het pouleschema speelt elk team tegen elk ander team uit de poule. Elke wedstrijd bestaat uit 2 partijen. Voor elke gewonnen partij ontvangt een team 1 punt. De winnaar van de toss krijgt hiervoor 0.1 punt.

Alle punten worden bij elkaar opgeteld waarmee de stand van de poule bepaald wordt. Wanneer meerdere teams in de poule hetzelfde aantal punten delen, dan wordt de stand bepaald door rekening te houden met:

- Het aantal gewonnen partijen
- Het onderlinge resultaat

Is het nog niet mogelijk om een stand vast te stellen, dan worden er beslissingspartijen gespeeld.

7 Algemene bevoegdheid wedstrijdleiding

In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding.