

Reglement KUBB-tornooi Vogelhoek Feest! '19

Het kubb-tornooi georganiseerd door VZW Vogelhoek Feest wordt gespeeld volgens onderstaand tornooireglement en de algemene spelregels van de Kubbfederatie. Bij twijfel gaat onderstaand tornooireglement voor op de regels van de Kubbfederatie. Bij discussie beslist de organisator.

De algemene spelregels van de Kubbfederatie kan je raadplegen op https://www.kubbfederatie.be/sites/default/files/wedstrijdspelregels_2016_0.pdf.

Algemeen reglement

1. Deelname aan het kubb-tornooi en verblijf op het terrein is op eigen risico onder eigen verantwoordelijkheid. Om ongevallen te vermijden vragen wij uitdrukkelijk het kubb-materiaal te gebruiken zoals het hoort. Houd afstand en ga niet in de werpbaan staan bij het gooien van de stokken.
2. We vragen om geen eigen muziekinstallatie mee te brengen, dit om de andere teams niet te storen en de voorrang te geven aan de communicatie van de organisatie.
3. Het hele tornooi gebeurt onder het principe van fairplay. Dit betekent dat tijdens het spel discussies zoveel mogelijk onderling worden opgelost. Bij onoplosbare discussies kan men de hulp inroepen van de organisatie.
4. Na iedere wedstrijd moeten beide kapiteins samen de uitslag komen doorgeven aan de organisatie op het centrale aanspreekpunt.
5. De poulewedstrijden worden gespeeld volgens een strak tijdschema. Wanneer de speeltijd van een wedstrijdronde bijna om is, zal een signaal klinken. Wedstrijden die nog niet afgelopen zijn, worden uitgespeeld volgens het 'Zwitsers Model'. Heel simpel betekent dit dat na iedere speelbeurt de achterste kubb wordt weggenomen. Een gedetailleerde uitleg vind je onderaan.

Aanvullende spelregels

1. De toss beslist wie de set mag beginnen. Van elke ploeg gooit tegelijkertijd één speler een stok van achter de basislijn naar 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 ligt. De winnaar kiest ofwel om te beginnen met gooien ofwel de speelheft. Wie de koning omgooit tijdens de toss verliest de toss.
2. 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 weggenomen.
3. Bij het werpen moeten beide voeten binnen de zijlijnen staan. Voor spelers in een rolstoel geldt het centrum van de wielen als voeten.

4. Werpstukken mogen enkel onderhands en in de lengterichting van de werpstok gegooid worden met het uiteinde van de stok wijzend in de richting van de worp vanaf de basislijn of de denkbeeldige lijn ter hoogte van de veldkubb die het dichtst bij de koning staat.
5. Een werpstok mag niet 'helikopteren'. Dit betekent dat de speler de intentie moet hebben om recht te gooien en dat de stok niet meer dan 45° rond een horizontale (zijwaartse) as mag draaien. Een 'helikopterworp' met een stok is ongeldig en zorgt ervoor dat eventuele kubbs die met deze worp zouden omver vallen opnieuw rechtgezet moeten worden. De betrokken stok mag niet opnieuw geworpen worden.
6. In het veld springen tijdens de worp is niet toegelaten. Pas als de stokken en blokken op de grond stil liggen mag het veld betreden worden.
7. Ook kubbs mogen alleen onderhands teruggeworpen worden naar de andere speelheft vanaf de basislijn. Elk lid mag de kubbs gooien, allemaal door dezelfde persoon is toegestaan.
8. Het rechtzetten van de gegooid kubbs gebeurt door ze te kantelen en recht te zetten, niet draaien of rollen! Bijgevolg kan een kubb die op de grond ligt slechts naar 2 mogelijke richtingen rechttop gekanteld worden op voorwaarde dat de kubb 'in' is.
9. Als de kubb naast of op de lijn is neergekomen, dan moet de kubb zo worden neergezet dat de kubb 'in' is, dat wil zeggen dat tenminste de helft van het grondvlak van de kubb zich binnen het speelveld bevindt. Het is ook mogelijk om kubbs in en uit te stoten bij het terugwerpen.
10. Een buiten gegooid kubb krijgt nog één kans om ingeworpen te worden. Als de kubb ook bij de 2e poging buiten het speelveld is, dan mag de tegenstander deze kubb plaatsen op hun speelheft maar dit tenminste één werpstoklengte van de koning en de hoek- en de middenpaaltjes. Opgelet: de minimum afstand van één werpstoklengte geldt niet als een team zelf een kubb in de buurt van de koning of de hoekpaaltjes heeft gegooid!
11. Team B moet eerst de eventuele veldkubbs omver gooien met de werpstokken vooraleer ze de werpstokken mogen gooien naar de basis-kubbs van team A. Als team B een basis-kubb omver gooit en er staan nog veldkubbs recht, dan is de omvergeworpen basis-kubb ongeldig en wordt hij direct terug rechtgezet. Als team B er niet in slaagt om tijdens de beurt de veldkubbs omver te gooien, dan mag team A opschuiven tot aan de denkbeeldige lijn van de veldkubb die het dichtst bij de koning staat.
12. Veldkubbs worden pas overeind gezet door de tegenstander nadat ze allemaal zijn geworpen. Enkel één speler mag het veld betreden om de kubb(s) recht te zetten!
13. Twee rakende veldkubbs worden NIET op elkaar geplaatst.
14. Stokken en kubbs mogen pas geworpen worden als de tegenstander uit het veld is.
15. Na de wedstrijd moet het terrein weer in de beginopstelling teruggeplaatst worden en proper achtergelaten worden.

Opzet toernooi

Het toernooi begint met wedstrijden in 4 poules. Elke poule bestaat uit een aantal teams van 3 tot 6 spelers. Je speelt met je team een wedstrijd tegen elk ander team in je poule. Wanneer je een wedstrijd wint, verdien je hiervoor 1 punt. Op het einde van de

poulewedstrijden heb je zo 0 tot 3 punten verzameld. De indeling in poules wordt bij het aanmelden van het team bekendgemaakt.

Na de poulewedstrijden gaan de twee teams met het meeste punten uit elke poule door naar de kwartfinales. De acht teams die de kwartfinales halen, worden willekeurig aan elkaar gekoppeld om een wedstrijd tegen elkaar te spelen.

De vier winnaars van de kwartfinales gaan door naar de halve finales van de A-reeks, waar gespeeld wordt voor de 1e tot 4e plaats, en de vier verliezers van de kwartfinales gaan door naar de B-reeks, waar gespeeld wordt voor de 5e tot 8e plaats.

De winnaars van de halve finales in de A-reeks spelen tegen elkaar de finale voor de 1e en 2e plaats. De verliezers van de halve finales in de A-reeks spelen een finale voor de 3e en 4e plaats. Analoog worden finales gespeeld in de B-reeks tussen de winnaars onderling en verliezers onderling van de halve finales, respectievelijk voor de 5e-6e en 7e-8e plaats.

Wat met gelijke stand?

Indien er in de poulewedstrijden een gelijkstand voorkomt, worden shoot-outs gehouden om te bepalen wie doorgaat naar de kwartfinales. Een shoot-out gaat als volgt:

1. Beide teams tossen gelijktijdig. De winnaar van de toss mag kiezen of hij/zij de shout-out start of de tegenstander eerst laten beginnen.
2. 5 kubbs worden op de achterlijn geplaatst.
3. Het team dat mag beginnen gooit nu de resterende 5 kubbs in de andere speelhelft, zoals dat in een normaal spel ook gaat.
4. Het andere team zet deze kubbs recht.
5. Het beginnende team heeft nu 6 stokken om zoveel mogelijk kubbs om te gooien, te beginnen met de veldkubbs.
6. Daarna is het de beurt aan het andere team. Ook zij beginnen met 5 basis-kubbs en 5 nog in te gooien kubbs.
7. Het is het team dat de meeste kubbs omgooit dat wint.
8. Bij gelijke stand wordt getost zoals bij het begin van een wedstrijd. Wie de toss wint, is de winnaar van de shout-out.

FAQ

Is er bij elke wedstrijd een scheidsrechter aanwezig?

Het hele toernooi gebeurt onder het principe van fairplay. Dit betekent dat tijdens het spel discussies zoveel mogelijk onderling worden opgelost. Bij onoplosbare discussies kan men de hulp inroepen van de organisatie.

Wat gebeurt er als de koning door een kubb omvalt?

De koning mag met alle resterende stokken omgeworpen worden als alle kubbs aan de kant van de tegenstander omgeworpen zijn. Als dit toch ervoor gebeurt door een werpstok of kubb dan verliest het verantwoordelijke team automatisch het spel. Gebeurt dit echter tussen twee speelbeurten in (vooraleer de eerste stok werd gegooid) zal de koning of de kubb terug worden recht geplaatst.

Wanneer en hoeveel keer mag je naar de koning gooien?

Als alle veld- en basis-kubbs van de tegenstander omgeworpen zijn, mag je met al je resterende stokken een poging doen om de koning om te werpen.

Wat is het Zwitsers Model?

Van zodra het signaal voor het "Zwitsers model" klinkt, wordt de aan gang zijnde beurt gewoon uitgespeeld. Daarna wordt er getost op dezelfde manier als bij het begin van de wedstrijd om te beslissen bij welk team er in de volgende beurt een kubb zal worden weggenomen.

Bijvoorbeeld

Stel dat team A aan de beurt is als het signaal klinkt voor het Zwitsers model:

1. Team A speelt haar beurt uit. Stel dat team A in die beurt 2 kubbs omver gooit.
2. Team B neemt de omvergeworpen kubbs uit het veld weg.
3. Nu wordt er getost. Stel dat team B de toss wint.
4. Het spel gaat nu verder. Team B gooit de 2 kubbs terug in het vak van team A.
5. Team A zet de 2 kubbs recht.
6. Omdat team A de toss verloren had, moet team A de achterste kubb in hun veld verwijderen (basis- of veldkubb). Als er meerdere kubbs even ver van de achterlijn staan, mag team A kiezen welke hiervan het wegneemt.
7. Nu pas gooit team B zijn 6 stokken.

Vervolgens wordt in elke beurt de achterste kubb weggenomen van het team dat niet aan de beurt is, na het terugwerpen van de omvergeworpen kubbs, tot wanneer de koning is gevallen. **Belangrijk:** de laatste kubb van een team wordt nooit weggenomen!

Had in het voorbeeld team A de toss gewonnen, dan werd pas als eerste een kubb weggenomen van team B wanneer A weer aan de beurt kwam, na het terugwerpen van de eventuele kubbs die door team B omvergeworpen werden.

Belangrijk:

Wanneer het signaal gaat en team A staat klaar om te beginnen gooien met de werpstokken (maar heeft er nog geen gegooid), dan wordt er meteen getost. Indien de ploeg al een stok heeft gegooid, dan wordt er pas getost nadat alle werpstokken werden geworpen door team A, en de stokken en omvergeworpen kubbs van het terrein verwijderd zijn. Heel simpel betekent het Zwitsers Model dat na iedere speelbeurt (dus juist voordat de andere ploeg met de werpstokken begint te gooien) de achterste kubb wordt weggenomen.