

KUBBSPEL SPELREGELS



Geert Stuer

Akkerstraat 107
2950 Kapellen
0476/59.46.25
www.geertstuer.be

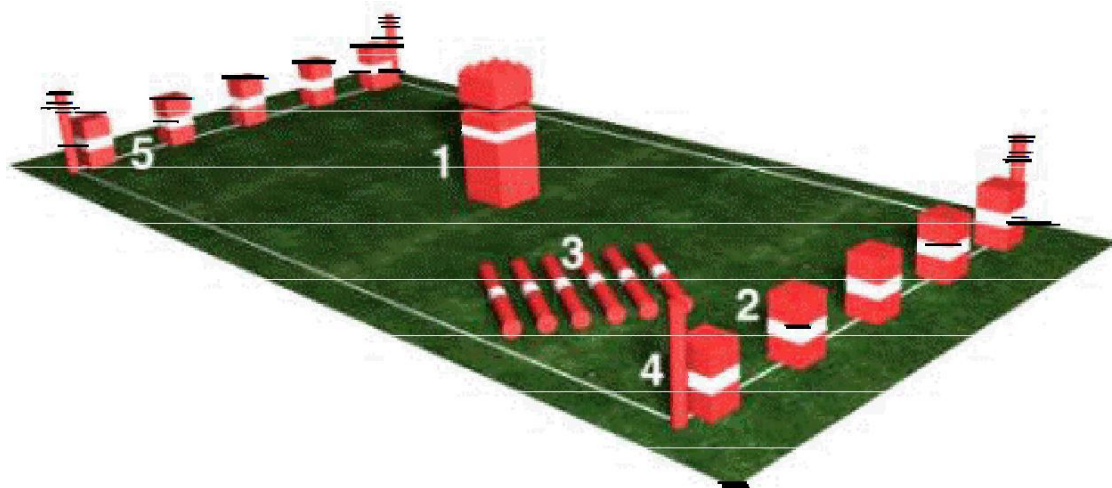
Btw: 0651.868.803
Belfius: BE66.0636.0013.0143
BIC: GKCC BE BB
info@geertstuer.be



DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het kubbspel is de koning om te gooien, nadat alle kubbs op de speelhelft van de tegenstander zijn omgegooid.

DE SPEELSTUKKEN EN HUN PLAATS



Figuur 1

1. Koning, 1 stuk (9 x 9 x 30 cm)
2. Kubbs, 10 stuks (7 x 7 x 15 cm)
3. Werpstokken, 6 stuks, diameter 44 mm, lengte 30 cm
4. Hoekstokken, 4 stuks (2 x 2 x 30 cm)
5. Basislijn

TERREIN: AFMETINGEN

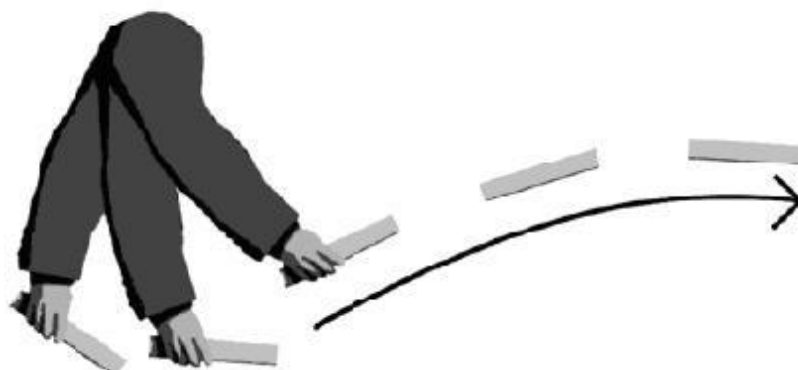
Zet een terrein uit van 8 x 5 meter (tornooiafmetingen). Men kan ook spelen op een terrein van 10 x 5 (maximum afmeting). Bij een initiatie kan je overwegen om het veld proportioneel te verkleinen om zo de kans op succes te verhogen.

Elk team plaatst vijf kubbs op hun (denkbeeldige) basislijn, tussen de afbakenstokken. Dit zijn de basiskubbs. Plaats de koning in het midden van het veld (midden van de denkbeeldige middenlijn).

AANTAL SPELERS

Minimaal twee en maximum twaalf. Er kan één tegen één of met twee teams gespeeld worden. Deze spelregels gaan uit van twee teams: team A en team B.

WERPEN VAN WERPSTOKKEN



Figuur 2

De werpstokken mogen alleen onderhands geworpen worden met het uiteinde van de stok wijzend in de richting van de worp.

'Helikopteren', dat wil zeggen de stok horizontaal of verticaal laten draaien, maar ook zijwaarts of bovenhands werpen is verboden.

Bij het werpen moeten beide voeten achter de werplijn en binnen de zijlijnen staan.

WERPEN VAN KUBBS

De kubbs mogen schuin geworpen worden maar ook alleen onderhands en vanaf de basislijn.

Elk lid van de ploeg mag de omvergeworpen kubbs in het veld gooien. Het is toegestaan dat dit gebeurt door verschillende leden van de ploeg. Het is eveneens toegestaan dat eenzelfde persoon meerdere kubbs of zelfs alle kubbs werpt.

WERPSTOKKEN EN KUBBS MOGEN PAS GEWORPEN WORDEN ALS DE TEGENSTANDER UIT HET VELD IS.

AANVANG VAN DE WEDSTRIJD

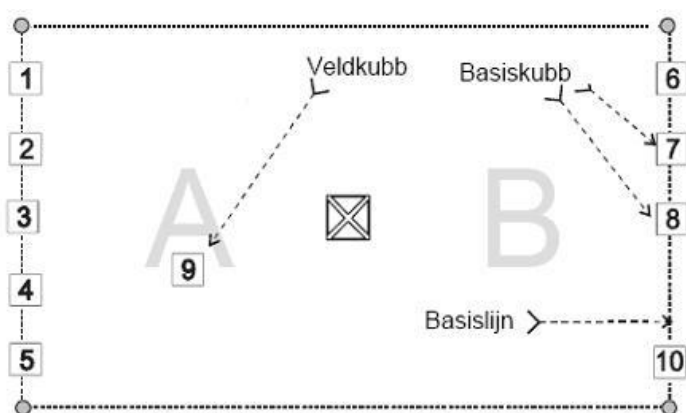
De toss beslist wie er begint. Hiervoor gooit van elke ploeg tegelijkertijd één speler een stok van achter de achterlijn naar de koning. Het team wiens werpstok het dichtst bij de koning werpt, kiest de speelhelft en mag met zijn team starten. Het is het uiteinde van de werpstok dat de afstand bepaalt. Als een team de koning omgooit verliest het de toss.

HET SPEL

De spelers worden verdeeld in twee teams en nemen plaats achter hun eigen basislijn.

Stel dat team A de toss wint. Dan mag dit team beginnen. Om de beurt worden van op de eigen basislijn de zes werpstokken in de richting van de *BASISKUBBS* op de basislijn van team B gegooid. De stokken die in het veld landen, alsook alle omvergeworpen kubbs blijven op het speelveld tot alle zes de stokken zijn geworpen.

Kubbs die zijn omgeworpen en binnen het speelveld zijn geworpen worden *VELDKUBBS* genoemd (nummer 9 in figuur 3). De kubbs die op de beide basislijnen zijn gebleven worden *BASISKUBBS* genoemd.



Als team A een kub van team B heeft omgegooid, dan werpt team B deze kub eerst vanaf de eigen basislijn, onderhands, in de speelhelft van team A.

Deze kub is nu een kub van team A geworden. Daar staan nu 6 kubbs. Team B moet nu eerst proberen om deze veldkub om te gooien,

Figuur 3

alvorens de basiskubbs om te werpen.

Lukt dit niet, dan mag team A oplopen tot deze kub en vandaar weer proberen de andere kubbs van team B om te gooien. Deze nieuwe werplijn is de denkbeeldige lijn waarop de voorste (dichtst bij de koning) veldkub nog overeind staat.

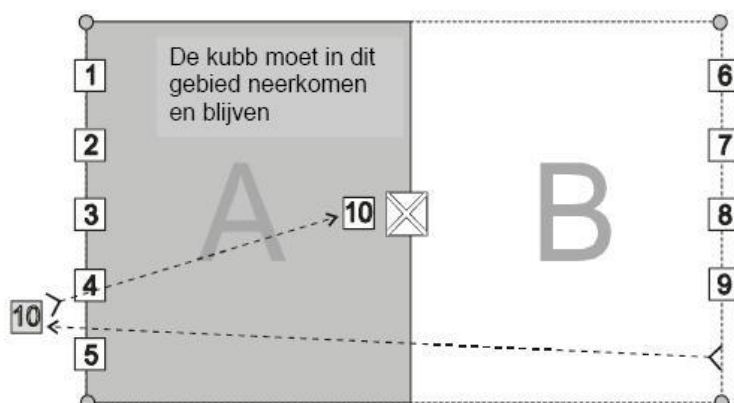
TERUGWERPEN VAN KUBBS

Kubbs worden altijd teruggeworpen vanaf de basislijn, enkel werpstokken worden geworpen vanaf de denkbeeldige werplijnen.

Alle kubbs (dus zowel de omgeworpen veldkubbs als basiskubbs) worden na elkaar in de speelhelft van de tegenstander geworpen.

Eerst wordend alle kubbs teruggeworpen. Daarna worden ze pas rechtgezet en bepaald welke kubbs 'uit' zijn. Een kub is 'uit' als deze na rechtopzetten met minder dan de helft van het grondvlak binnen de speelhelft kan staan.

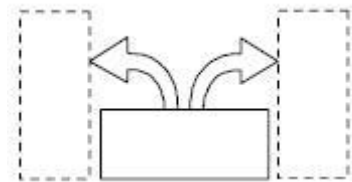
Figuur 4



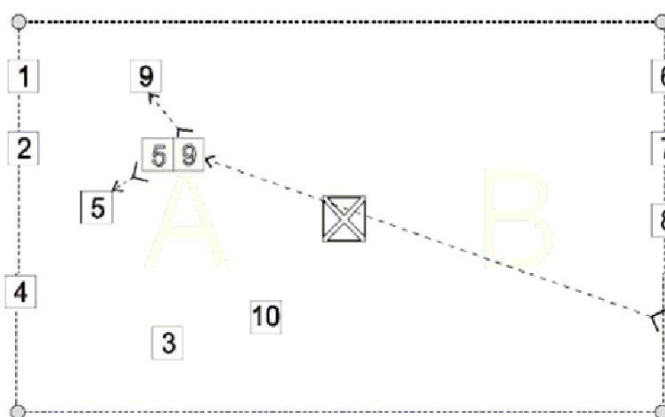
Als een kubb buiten het terrein terecht komt wanneer de kubb naar de helft van de tegenstander wordt geworpen, dan wordt een tweede worp toegestaan. Een tweede fout betekent dat de kubb mag worden geplaatst waar de tegenstander (team A) wil. Let wel: er moet minstens een afstand van de lengte van de werpstok blijven tussen de koning of de hoekstok en de kubb.

De minimale afstand van één werpstoklengte geldt niet als een team zelf een kubb in de buurt van de koning of de veldpaaltjes heeft geworpen.

Omvergeworpen kubbs worden neergezet op de precieze plaats waar ze liggen, in de richting van de eigen keuze. Let op: de kubbs worden rechtgezet door ze te kantelen. Niet door ze te draaien of rollen. Indien mogelijk moet een kubb 'in' gezet worden, ook al betekent dat dan dat de kubb maar in één richting kan gedraaid worden door de tegenpartij.



Figuur 5



Figuur 6

Als een basiskubb wordt omgeworpen met een kubb, dan moet deze kubb weer worden neergezet en geldt nog steeds als een basiskubb.

Een door een kubb omgeworpen veldkubb moet dan weer worden neergezet op de plek waar deze kubb tot stilstand kwam.

Een voorbeeld (zie figuur 6): team B werpt kubb 9 in het speelveld van team A. Kubb 9 raakt kubb 5. De kubbs 5 en 9 worden rechtop geplaatst op de plek waar ze tot stilstand kwamen.

SPECIALE GEVALLEN

- Kubbs die zijn omgeworpen en weer omhoog komen, gelden als omgeworpen.
- Als een basiskubb wordt omgeworpen voordat alle veldkubbs zijn omgeworpen, dan moet de kubb weer neergezet worden en geldt nog steeds als een basiskubb.
- Als een team de **LAATSTE** veldkubb omwerpt en vervolgens raakt dezelfde werpstok ook een basiskubb, die daardoor omvalt. Dan is dit geldig, omdat alle veldkubbs zijn omgeworpen voordat deze basiskubb is omgeworpen.

- Een eigen kubbe welke per ongeluk omgegooid of omver gelopen wordt blijft liggen en geldt als treffer voor de tegenstander.
- Twee rakende veldkubbs worden NIET op elkaar geplaatst.

EINDE VAN HET SPEL

Het team dat de koning omver heeft geworpen, heeft het spel gewonnen. De koning mag alleen omgeworpen worden aan het einde van het spel, wanneer alle veld- en basiskubbs van het andere team omver zijn geworpen.

Er mag pas op de koning worden gegooid als het team minstens 2 werpstokken over heeft. Dit om te voorkomen dat het spel in de eerste beurt al is afgelopen.

De koning kan enkel omgeworpen worden vanaf de eigen basislijn.

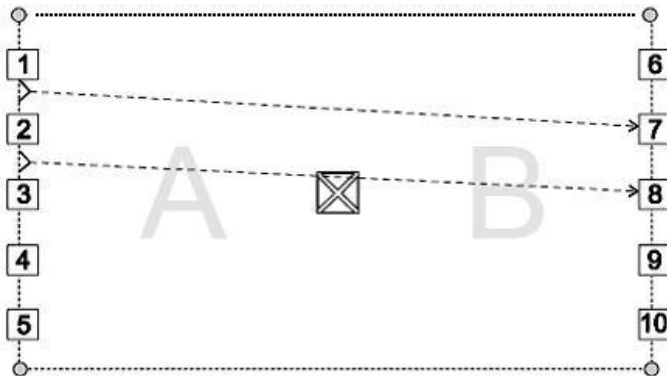
Als een team de koning echter al eerder in het spel (per ongeluk) omver werpt, dan heeft dit team automatisch verloren.

Na de set of wedstrijd moet het kubbspel weer in de beginopstelling teruggeplaatst worden.

WORDEN ER MEERDERE SETS GESPEELD PER WEDSTRIJD?

Na elke set wordt er van speelhelft gewisseld en opnieuw getost om te bepalen welke ploeg er mag starten.

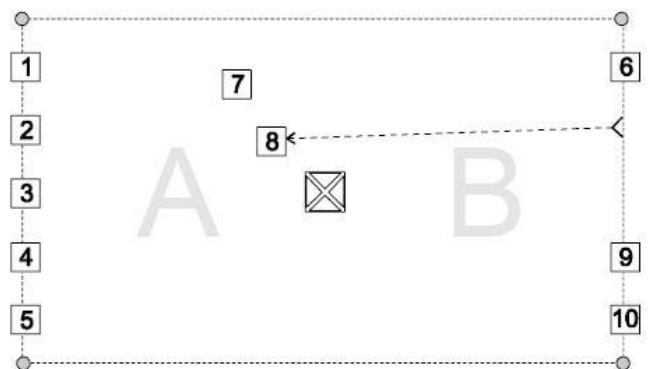
VOORBEELD VAN EEN SPEL



Figuur 7

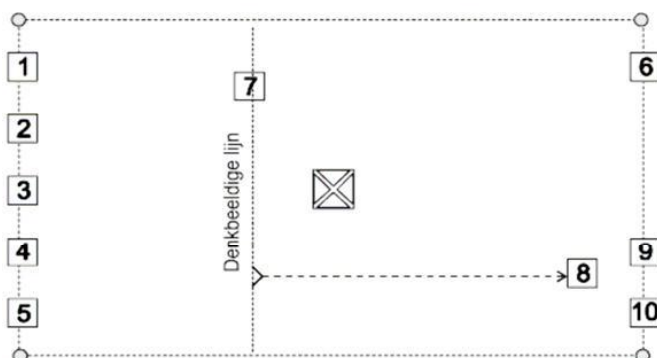
Team A, staande achter de eigen basislijn en met beide voeten binnen de zijlijnen, werpt de 6 werpstokken naar de basiskubbs van team B. Stel dat team A kubb 7 en 8 raakt en omwerpt.

Team B moet nu eerst de omgeworpen kubbs in de speelhelft van team A werpen. Team A zet deze kubbs recht. Team B moet nu eerst deze kubbs (7 en 8) omwerpen voordat zij een poging mogen doen om de basiskubbs van team A (kubb 1, 2, 3, 4 en 5) om te werpen. Dit wordt allemaal gespeeld vanaf de basislijn.



Team B gooit enkel kubb 8 om.

Figuur 8



Figuur 9

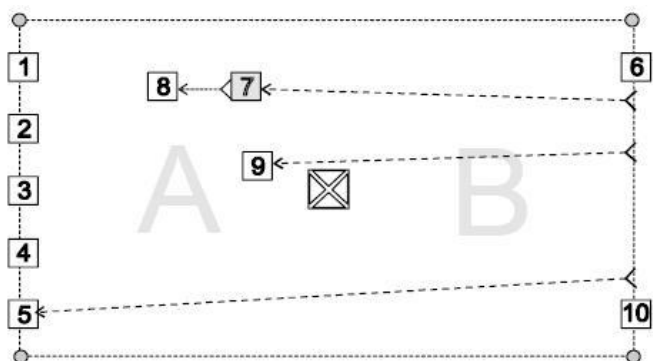
Team A gooit eerst de omgeworpen veldkubb (kubb 8) in de speelhelft van team B. Omdat team B één van de veldkubbs heeft gemist mag team A nu naar voren lopen tot aan een denkbeeldige lijn ter hoogte van de gemiste kubb (kubb 7) en van daar werpen.

Als team A kubb 8 omwerpt dan

mogen zij zich beginnen richten op de basiskubbs van team B (kubb 6, 9 en 10).

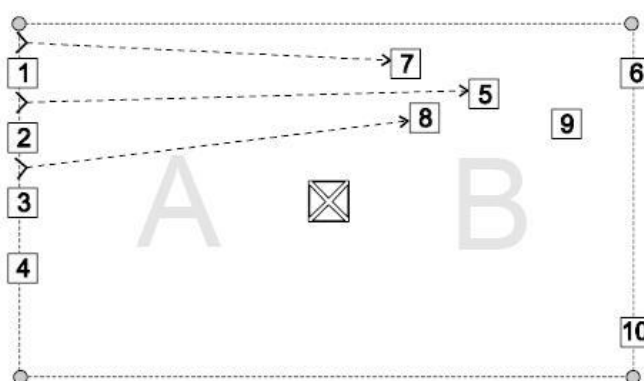
Stel nu dat team A bij het omwerpen van kubb 8 ook basiskubb 9, van team B, omwerpt. Dan is dit geldig omdat alle veldkubbs zijn omgeworpen voordat de basiskubb is omgeworpen. Het lukt team A niet meer om andere kubbs te raken met de werpstokken.

Figuur 10

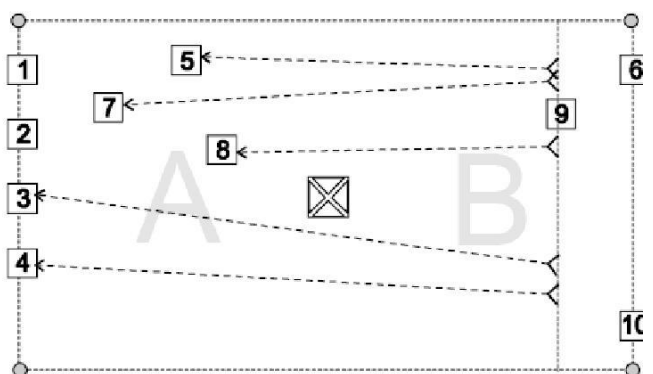


Team B werpt de twee omgeworpen veldkubbs (8 en 9) in de speelhelft van team A. Deze worden door team A rechtgezet. Vervolgens werpt team B met de werpstokken. Ze hebben geluk: kubb 7 werpt kubb 8 om en ook kubb 9 wordt omver geworpen. Nu kan team B zich richten op de basiskubbs van team A. Ze werpen basiskubb 5 om.

Team A gooit de omgeworpen veldkubbs (5, 7, 8 en 9) in de speelhelft van team B. Team B zet ze recht. Team A heeft geen veldkubbs meer om naar voren toe te lopen en moet dus gooien vanaf de eigen basislijn. Team A werpt alle kubbs om behalve kubb 9.



Figuur 11

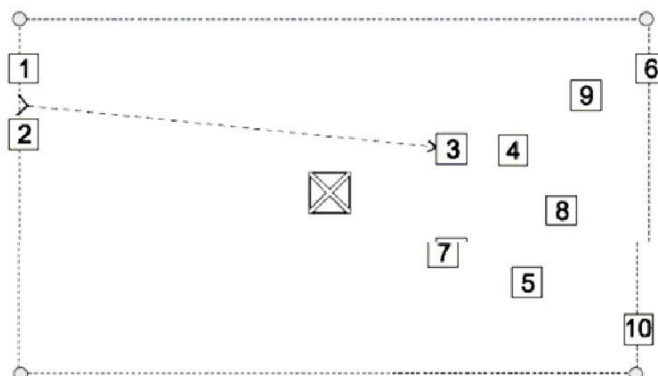


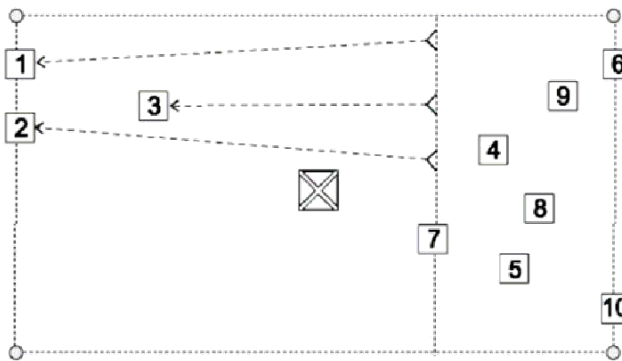
Team B werpt de omgeworpen kubbs (5, 7 en 8) in de speelhelft van team A. Team A plaatst ze recht. Nu is het de beurt aan team B om een paar passen naar voren te doen (tot kubb 9) en te werpen. Team B werpt eerst de drie veldkubbs (7, 8 en 5) om en daarna zelfs nog de basiskubbs 3 en 4 van team A.

Figuur 12

Team A werpt de omgeworpen kubbs (3, 4, 5, 7 en 8) in de speelhelft van team B. Team B zet ze recht. Als team A de werpstokken gooit wordt alleen veldkubb 3 omgeworpen.

Figuur 13

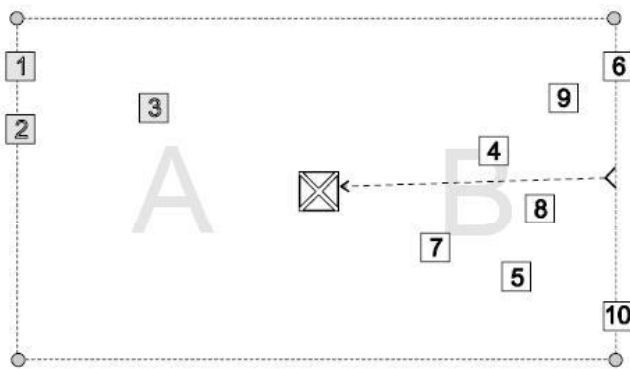




Team B werpt eerst veldkubb 3 in de speelhelft van team A, die ze rechtzet. Team B werpt eerst veldkubb 3 om alvorens ook de laatste basiskubbs 1 en 2 van team A om te werpen. Nu zijn alle veld-en basiskubbs van de tegenstander omgeworpen. Nu is het ENIGE MOMENT in het spel aangebroken waarop een poging mag worden gedaan om de koning om te werpen.

Figuur 14

Dit wordt gedaan door team B met de resterende werpstokken.



Team B richt nu op de koning. Dit moet worden gedaan vanaf de eigen basislijn.

Figuur 15

Als het team B niet lukt om de koning uit te werpen dan mag team A de omgeworpen kubbs 1, 2 en 3 in het speelveld van team B werpen. Team B zet deze recht. Team A krijgt dan zijn kans om alle veld- en basiskubbs aan de kant van B om te werpen. Het spel gaat dan

verder tot één van de teams weer alle kubbs omwerpt en uiteindelijk ook de koning valt. Het team dat daarin slaagt is de WINNAAR!

Een wedstrijd kan bestaan uit meerdere sets.

VEEL PLEZIER!

Geert Stuer

Akkerstraat 107
2950 Kapellen
0476/59.46.25
www.geertstuer.be

Btw: 0651.868.803
Belfius: BE66.0636.0013.0143
BIC: GKCC BE BB
info@geertstuer.be

