



Tornooi- en wedstrijdregels

Kovera Kubb League

2018

Dit reglement is een herziening van de regels van 2017.
Deze is tot stand gekomen met de inbreng van verschillende
Belgische kubbploegen uit de competitie.

Dit reglement werd samengesteld door de Kubbfederatie.

Een speciale dank aan de vele personen en teams die een bijdrage
hebben geleverd aan het scherper stellen en eenvoudiger maken van
de regels.

De Kubbfederatie.

Inhoud

I.	Terminologie	5
1.	Basiskubb	5
2.	Veldkubb	5
3.	Speelbeurt.....	5
4.	Kovera Kubb League.....	5
5.	Team/ploeg.....	5
6.	KF-model.....	6
7.	Rechtstreekse shoot-out.....	6
II.	Wedstrijdregels 2018.....	7
1.	Veldopstelling	7
2.	Tossen.....	8
3.	Verloop van het spel: 2-4-6 regel	9
4.	Gooien van werpstokken	10
4.1.	Helikopteren	10
4.2.	Molenwieken	11
4.3.	Positionering.....	11
4.4.	Opzettelijk gevaarlijk spel.....	12
5.	Ingooien van Kubbs.....	12
6.	Omgooien van Kubbs.....	13
7.	Rechtzetten van Kubbs	15
8.	Omgooien van de koning.....	19
9.	Afleiding – onsportief gedrag.....	20
III.	Tornooiregels 2018.....	21
1.	Materiaal.....	21
2.	Team/ploeg.....	22
2.1.	Aantal spelers per team	22
2.2.	Geregistreerde teams voor Kovera Kubb League.....	22

3.	Speelschema	23
3.1.	Poule - Poule - Uitschakeling	23
3.2.	Mirakelsysteem	24
4.	Puntentelling voor de Kovera Kubb League	25
5.	Zwitsers Model.....	26
6.	Betwistingen.....	29

I. Terminologie

1. Basiskubb

Een Kubb die op de achterlijn van de tegenstander staat vanaf de beginfase van het spel.

2. Veldkubb

Een Basiskubb wordt een veldkubb van het moment dat die omgegooid wordt van de achterlijn. Deze wordt door de ploegen terug in het veld geworpen.

3. Speelbeurt

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.

4. Kovera Kubb League

De Kovera Kubb League is een competitie georganiseerd door de Kubbfederatie waar verschillende geregistreerde ploegen punten kunnen verzamelen op een vastgelegd aantal toernooien.

5. Team/ploeg

Een team of een ploeg kan geregistreerd of niet geregistreerd zijn bij de Kubbfederatie. Om deel te nemen aan de Kovera Kubb League dient het team geregistreerd te zijn.

6. KF-model

Het KF-model wordt gebruikt om bij gelijkstand tussen verschillende teams te beslissen. Dit verloopt als volgt:

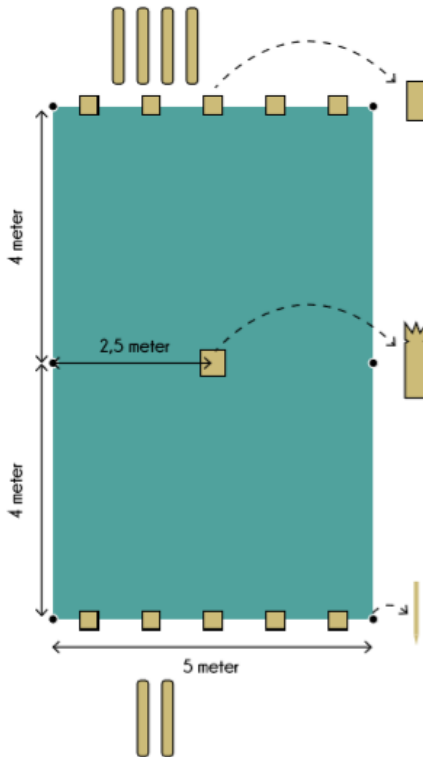
- Tossen
- Winnaar van de toss beslist wie er begint of kiest de speelrichting
- Er worden 5 basiskubbs op de achterlijn van de speelrichting geplaatst
- Er worden 5 veldkubbs ingegooid door het beginnend team die worden rechtgezet door het ander team
- Het beginnend team beschikt over 6 stokken om zoveel mogelijk blokken omver te gooien, beginnend met de veldkubbs, vervolgens de basiskubbs en – indien nog een stok overblijft – de koning.
- Het aantal omgevallen speelstukken bepaalt de score van het beginnend team
- De opstelling wordt opnieuw gezet voor het andere team.
- De hoogste score bepaalt de winnaar.
- Bij gelijkstand wordt een rechtstreekse shoot-out gehouden

7. Rechtstreekse shoot-out

Tussen de spelers van de teams wordt afwisselend een blok van de achterlijn omver gegooid. Het eerste verschil in een gelijk aantal beurten bepaalt de winnaar.

II. Wedstrijdregels 2018

1. Veldopstelling



Basiskubbs worden voorafgaand aan een wedstrijd evenredig verdeeld over de achterlijn, op minstens een stoklengte van de hoekpaaltjes. Ze dienen recht te staan en niet met de hoekkant naar de tegenspeler.

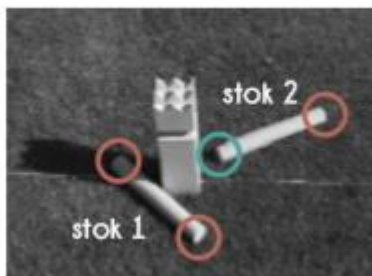
Kubbvelden mogen niet fysiek afgebakend worden door lijntjes, krijtlijnen, enzovoort... enkel de paaltjes gelden als afbakening.

Ter hoogte van de middenpaaltjes en de koning dient een kleine markering te worden aangebracht.

2. Tossen

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 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. In onderstaande situatie wint speler 2 dus de toss. Stok 1 ligt dichtter, maar gekeken naar de uiteindes wint stok 2.



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

De ploeg die de toss wint mag nu ofwel de speelhelft kiezen ofwel beginnen met gooien. Indien de ploeg die de toss gewonnen heeft kiest voor een bepaalde speelhelft, moet de andere ploeg beginnen met de eerste werpbeurt. Kiest de winnende ploeg om te beginnen met gooien, mag de andere ploeg de speelhelft kiezen.

Bij meerdere sets in een wedstrijd: als ploeg A begint met gooien, zal ploeg B de tweede set beginnen met gooien en ploeg A terug de eventuele derde set. Iedere nieuwe set wordt er van speelhelft gewisseld.

Opmerkingen:

De toss is een worp als een andere en mag dus ook niet 'helikopteren' (cfr. II.4. Gooien van werpstokken).

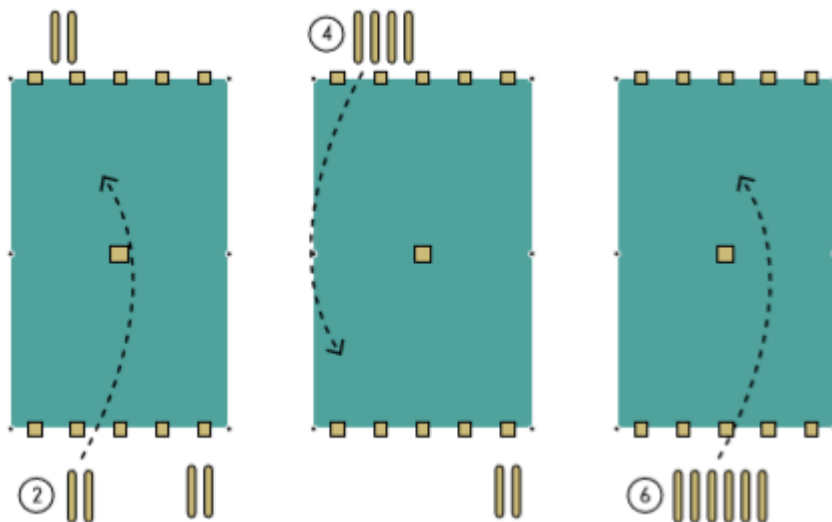
Als beide partijen gelijktijdig de koning raken en er valt niet uit te maken wie de koning omgooide, wordt de toss hernomen.

3. Verloop van het spel: 2-4-6 regel

De ploeg die een set begint krijgt 2 stokken.

Daarna is het de beurt aan de tegenstanders. Zij krijgen 4 stokken.

Het team dat de set begon is nu weer aan de beurt. Vanaf nu worden alle 6 stokken in het spel gebracht.



Minimum 3 spelers van de ploeg gooien een werpstok om de beurt. De werpstokken worden evenredig (zo evenredig mogelijk) verdeeld onder de spelers.

Een speler mag nooit 2 maal achter elkaar een werpstok gooien.

4. Gooien van werpstokken

Een werpstok moet zo recht mogelijk onderhands gegooid worden.

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.

Het is niet toegestaan om tijdens je werpbeurten basis- of veldkubbs op je eigen speelhelft 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.

Bij het ingooien van werpstokken mogen de hoekpaaltjes niet uitgetrokken worden.

4.1. Helikopteren

“Helikopteren” (de werpstok in het horizontale vlak laten draaien) is dus niet toegelaten. Het moet de intentie zijn zo recht mogelijk te gooien op de werplijn van de stok. Als een werpstok meer dan 45° in het horizontale vlak heeft gedraaid voordat hij de grond of een kubb raakt, wordt dit als een “helikopterworp” beschouwd.

Wanneer een foutieve worp zich voordoet, wordt de worp als ongeldig beschouwd. Kubbs die dan door een “helikopterworp” omver werden gegooid moeten meteen terug worden rechtgezet door de tegenstander, hun originele stand hierbij zo veel mogelijk benaderend. Deze werpstok mag niet meer opnieuw worden gegooid. Bij twijfel kan je altijd preventief een referee (van de organisatie) bij je wedstrijd roepen om objectief te oordelen over twijfelachtige worpen.

Vanuit de federatie dragen we Fair Play hoog in het vaandel en volgen de “Be like Tom” campagne. Zodoende vragen we dat de kubbploegen zo veel mogelijk de discussies gaan vermijden en de eigen spelers die niet de intentie hebben om recht te gooien hierover aanspreken.

4.2. Molenwieken

“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.

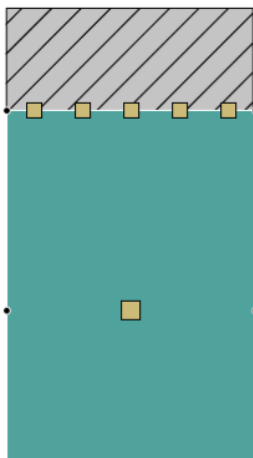
De basislijn of de denkbeeldige lijn is de lijn getrokken achter de kubbs. Men mag dus niet tussen of voor de kubbs komen staan.

4.3. Positionering

Beide voeten dienen in zijn geheel achter de basislijn (of de denkbeeldige lijn waarnaar de speler mocht komen) en binnen de zijlijnen te staan bij het gooien van de werpstokken of kubbs.

In het veld springen tijdens de worp is dus niet toegelaten. Pas als de stokken en blokken op de grond stil liggen mag het speelveld betreden worden.

De werpende speler moet van het begin van zijn worp tot de stokken/ blokken stilliggen na zijn worp in het gearceerde gebied staan.



4.4. Opzettelijk gevaarlijk spel

Opzettelijk gevaarlijk spel ontstaat wanneer de fysieke integriteit van andere spelers of omstaanders in gevaar wordt gebracht.

Bij opzettelijk gevaarlijk spel wordt de gehele ploeg onmiddellijk gediskwalificeerd van het toernooi. Ze ontvangen geen punten in de ranking en worden gevraagd het toernooi onmiddellijk te verlaten.

Vaststellingen worden doorgegeven aan de toernooiorganisatie, deze beslist over de diskwalificatie van de ploeg. Bij twijfel worden de aanwezige leden van de kubbfederatie geconsulteerd.

Bij herhaaldelijke vaststellingen buigt de kubbfederatie zich over verdere consequenties.

5. Ingooien van Kubbs

In tegenstelling tot de werpstokken moeten de kubbs niet gelijkmatig verdeeld worden onder de spelers van het team.

Anderzijds mogen, maar moeten de kubbs niet allemaal door eenzelfde speler worden ingegooid.

De kubbs moeten net als de werpstokken onderhands worden gegooid.

De gegooidde 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.

De kubbs worden in geen geval op elkaar gestapeld.

De inwerpende ploeg krijgt slechts 2 beurten per speelbeurt om kubbs in het veld te gooien.

Een kubb die na deze 2 beurten zich buiten het veld bevindt, geldt als foutief. Deze mag dan door de tegenstander op een willekeurige plek gezet worden als aan deze 2 voorwaarden voldaan wordt:

- Een stoklengte van de koning indien de kubb achter de koning geplaatst wordt.
- Een stoklengte van de hoekpaaltjes af.

Bij het ingooien van kubbs mogen de hoekpaaltjes niet uitgetrokken worden of opzettelijk scheef geduwd worden.

Voorbeeld:

Je hebt in het totaal 2 beurten om de kubbs in te werpen.

De volgende situatie kan dus voorkomen (om de verschillende kubbs aan te duiden, worden de kubbs even benoemd met een kleur):

1ste inwerpbeurt:

Stel je moet 4 kubbs gooien, een rode, een blauwe, een gele en een groene. De rode, de blauwe en de gele gooi je 'binnen'. De groene gooi je vervolgens ook in, maar hierbij raak je de rode, waardoor deze rode alsnog 'buiten' komt te liggen.

2de inwerpbeurt:

Je mag de rode opnieuw gooien. Bij deze tweede poging van het gooien van de rode kubbb, komt de rode kubbb in te liggen, maar wordt de blauwe uit getikt.

Deze blauwe kubbb mag niet meer terug ingegooid worden aangezien de 2 inwerpbeurten opgebruikt zijn.

6. Omgooien van Kubbs

Een basiskubbb mag pas worden omgegooid indien alle veldkubbs in het bijhorend speelveld zijn omgevallen.

In eenzelfde worp mag zowel de laatste veldkubbb als een of meerdere basiskubbs worden omgegooid. Hierbij moet de laatste veldkubbb wel omgevallen zijn voor de basiskubbb(s) omvallen. Basiskubbs die dus omvallen voordat de laatste veldkubbb is omgevallen, tellen niet mee als omgegooid.

Als een basiskubbb toch vroegtijdig wordt omgegooid, moet men deze onmiddellijk terug rechtzetten. Alle veldkubbs die bij deze worp geveld worden, gelden wel als omvergeworpen.

Een kubbb die bij het omgooien terug rechtop komt te staan, geldt als omvergeworpen. Het is hierbij niet toegelaten om deze kubbb terug neer te leggen om aan te tonen dat hij geldig werd omgegooid. De stand of positie van een kubbb kan immers een invloed hebben op het verdere verloop van de speelbeurt. Het is wel toegestaan dat het team dat aan de beurt is deze kubbb markeert door er een plukje gras, een steentje of een stokje op te leggen. Het is de verantwoordelijkheid van het aanvallende team om te onthouden welke kubbs al

omver werden gegooid om hieraan geen stokken te verspelen. Maar het is zeker zo sportief als de tegenstander hen hierbij helpt.

Een kubb die je raakt, niet omvalt, maar wel buiten de lijnen schuift, wordt niet direct, maar pas aan het eind van de speelbeurt teruggezet naar de plaats waar hij over de lijn ging.

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 overheellende kubb aan te raken of deze van positie te doen veranderen. Men voert deze actie uit door de kubb of werpstok waarop de overheellende kubb steunt zeer voorzichtig weg te schuiven. Men doet hierbij slechts een minimale verplaatsing om de oorspronkelijke locatie zo goed mogelijk te behouden. Enkel indien deze kubb dan verder omvalt, geldt hij als omgegooid. Hierna worden de speelstukken op exact dezelfde positie teruggeplaatst en gaat de speelbeurt verder.

Indien het team dat aan beurt is, beslist om het spel niet stil te leggen en door te spelen moet deze beoordeling ofwel gebeuren aan het einde van de speelbeurt ofwel wanneer de basiskubbs of de koning worden geviseerd.

Indien een speler tijdens een speelbeurt met een stok of een blok de koning onopzettelijk omgooit, geldt deze als omgevallen. Met verlies van de set tot gevolg.

Gebeurt dit echter tussen twee speelbeurten (vooral eer 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, een hond in het spel, ...

Alle om te gooien veldkubbs die buiten de speelbeurt omvallen, worden onmiddellijk op de oorspronkelijke plaats terug rechtgezet.

De middenpaaltjes mogen tijdelijk weggenomen worden tijdens het gooien van de werpstokken, maar niet van de kubbs. Hoekpaaltjes blijven steeds staan en worden niet verplaatst.

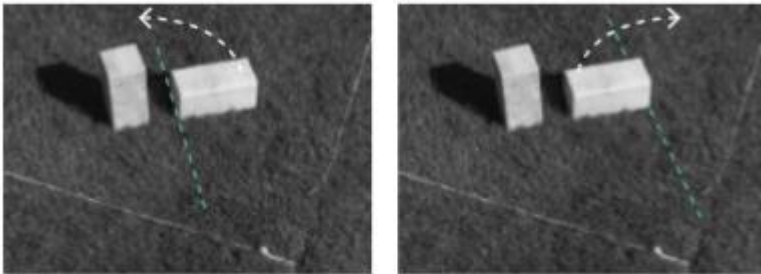
7. Rechtzetten van Kubbs

Pas nadat alle kubbs teruggegooid zijn in het speelveld, worden deze door 1 speler van de andere ploeg rechtgezet. De overige spelers moeten buiten het fysieke speelveld blijven.

De kubbs worden steeds overeind gezet op de plaats waar ze zijn neergekomen volgens volgende regels:

Als basisregel geldt altijd: een kubb die in het speelveld rechtgezet kan worden, moet binnen rechtgezet worden.

Er zijn slechts 2 mogelijkheden om een kubb recht te zetten. Dit is door de kubb in één bepaalde richting ofwel naar het ene uiteinde ofwel naar het andere uiteinde rechtop te zetten. Bij het rechtzetten van de kubb moet minstens 1 rand van de kubb te allen tijde de grond blijven raken. Het is hierbij niet toegestaan om de kubb te draaien of te roteren zodanig dat de richting of de positie verandert waarin de kubb recht zou komen te staan.



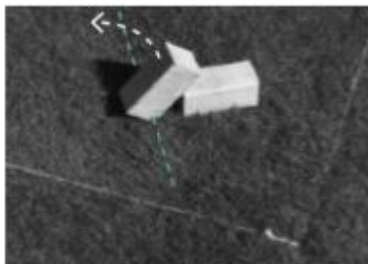
Wanneer men de kubb rechtzet, moet men ervoor zorgen dat dit gebeurt door de kubb zo minimaal mogelijk van zijn plaats te verschuiven. Men moet hierbij eerst beslissen naar welke kant de kubb wordt rechtgezet en dit vervolgens zo uitvoeren. Eenmaal de beweging om de kubb recht te zetten ingezet is, kan men niet meer op deze beslissing terugkomen. Zo wordt verhinderd dat de kubb heen en weer wordt gekanteld en zo de richting waarin de kubb recht komt te staan wordt gewijzigd. Men kan hierop een uitzondering maken indien blijkt dat deze kubb buiten het speelveld komt te staan.

Als de kubb recht staat mag men deze aandrukken zodanig dat deze stabiel staat. Het is niet toegestaan om de kubb al hamerend op de grond te slaan om hem een stabiele plaats te geven. De kubb moet dus altijd de grond blijven raken.

Een kubb staat binnen indien deze na het rechtzetten voor minimaal 50 % over de denkbeeldige lijn tussen de hoekpaaltjes in het speelveld komt te staan. Hetzelfde geldt voor de denkbeeldige lijn tussen de middenpaaltjes. Deze denkbeeldige lijn heeft geen dikte en gaat door het midden van de hoekpaaltjes.

Wanneer een kubb niet helemaal neerligt maar half op een andere kubb leunt, moet men deze rechtzetten op de zijde die de grond raakt. Als de kubb hierdoor buiten komt te staan moet men eerst de onderste kubb rechtzetten.

Daarna moet men de leunende kubb neerleggen alsof er geen obstakel zou zijn en vervolgens deze in de andere richting rechtzetten.

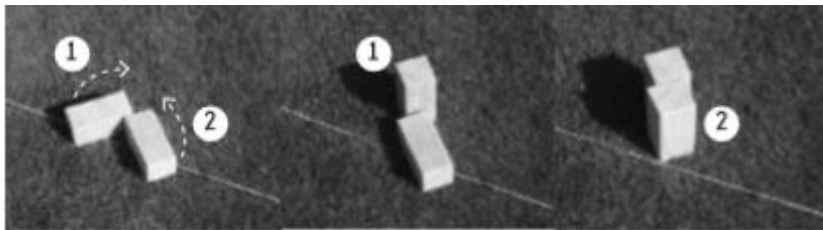


Het is toegestaan om 2 kubbs tegen elkaar te plaatsen terwijl deze niet meteen vrij recht gedraaid kunnen worden in deze richting. Dit mag ook gedaan worden terwijl de kubb nog wel vrij in de andere richting gedraaid zou kunnen worden.

Volg hierbij altijd onderstaande regels:

Men zet 1 kubb recht.

Deze wordt tegengehouden terwijl eventueel andere kubbs in de richting van de al rechtgezette kubb gedraaid worden. De 2de kubb komt hierdoor dus tegen de 1ste kubb te staan. Deze kubb staat wel in dezelfde hoek zoals hij rechtgezet zou kunnen worden



Deze uitvoering kan op deze plek niet anders uitgevoerd worden omdat de 2de kubb anders buiten het speelveld komt te liggen. Deze uitvoering mag echter ook uitgevoerd worden op andere plaatsen waar de 2de kubb ook naar de andere kant zou gedraaid kunnen worden en binnen zou staan.

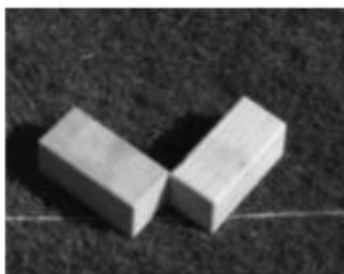
Indien een kubbe door toedoen van een ander kubbe op geen enkele manier in gezet kan worden, zelfs niet door hem tegen het obstakel aan te plaatsen, terwijl hij zonder dat obstakel wel in geweest zou zijn, telt de kubbe als in en moet deze als volgt rechtgezet worden (zie foto: mogelijk op zijlijn of middenlijn).

Men kiest 1 kubbe om recht te zetten.

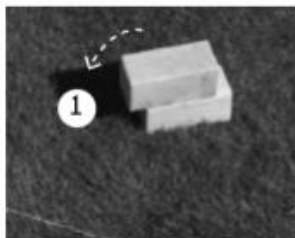
Men zet de 2de kubbe net binnen (= op de lijn 50% binnen).

Indien de 2de te zetten kubbe achter de rechtopgezette kubbe ligt, wordt de 2de kubbe achter de 1ste kubbe gezet.

Indien de 2de te zetten kubbe voor de rechtopgezette kubbe ligt, wordt de 2 de kubbe voor de 1ste kubbe gezet.



Wanneer twee kubbe op elkaar liggen moet men eerst de bovenste kubbe plaatsen vooraleer men de onderste kubbe rechtzet. Men moet de bovenste kubbe daar plaatsen waar deze het verst uitsteekt over de onderste kubbe.



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 te 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.



Het is wel toegelaten om kleine obstakels zoals takjes of steentjes die verhinderen dat de kubb stabiel staat van het veld te verwijderen. Indien de staat van het speelveld verhindert dat men een kubb op een stabiele manier kan rechtzetten, mag er iets onder de kubb worden gelegd om deze te stabiliseren (bvb een pluk gras). Dit mag niet om de kubb in de ene of de andere richting te laten overhellen.

Wanneer er onzekerheid is of een teruggegoide kubb binnen of buiten het speelveld zal komen te staan, wordt deze tijdelijk rechtop gezet. Als blijkt dat de kubb 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 kubb die men rechtzet op de basislijn mag gemarkeerd worden door er een stokje of steentje op te leggen. Het is de verantwoordelijkheid van het team dat aan de beurt is om te onthouden welke kubb de veldkubb is. Maar het is zeker zo sportief als de tegenstander hen hierbij helpt.

Het is tussen de speelbeurten 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 teruggegooide kubb 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 kubb op een stabiele manier rechtstaat.

In het geval dat de kubb voor 50% 'binnen' staat op de zijlijn en 50% 'binnen' staat op de middenlijn, wordt de Kubb als 'geldig' aangegeven (terwijl deze in totaal maar 25% 'binnen' staat).

Als beide ploegen twijfelen of een blok binnen of buiten is, wordt deze als 'binnen' beschouwd. Bij betwisting wordt er een scheidsrechter gevraagd om te oordelen.

8. Omgooien van 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).

Wanneer je veldkubbs in je eigen speelhelpt 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.

Indien een speler tijdens een speelbeurt met een stok of een blok de koning onopzettelijk omgooit, geldt deze als omgevallen. Met verlies van de set tot gevolg.

Opmerkingen:

Voor het werpen naar de koning gelden dezelfde regels als voor het werpen naar de kubbs i.v.m. :

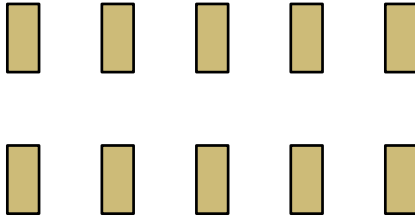
- helikopterworp
- molenwieken
- geen 2 maal na elkaar gooien door dezelfde speler
- inspringen
- ...

9. Afleiding – onsportief gedrag

Het afleiden van uw tegenstander is niet toegestaan. Indien er handelingen die als storend ervaren worden mag de tegenstander hier op wijzen. We rekenen op Fair Play van de tegenstander om meteen te stoppen met deze handelingen.

III. Toernooiregels 2018

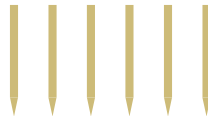
1. Materiaal



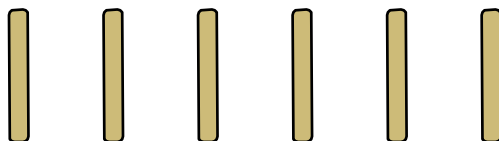
10 Kubbs 7x7x15 cm 'Rubberwood'



1 Koning 9x9x30 cm 'Rubberwood'



6 Markeerpaaltjes



6 Werpstokken 4,4x30 cm 'Rubberwood'

2. Team/ploeg

2.1. Aantal spelers per team

Een team bestaat steeds uit minimum 3 spelers.

Teams die door omstandigheden niet met minimum 3 personen kunnen aantreden aan het begin van de match krijgen steeds slechts 2 stokken per speler van dat team. Er mogen géén andere afspraken gemaakt worden met de tegenstander.

Indien je de wedstrijd te laat kan starten met je ploeg (d.w.z. 15 minuten na het startsignaal van de wedstrijd), wint je tegenstrever de wedstrijd met het maximum van de punten.

Om als team punten in de ranking van de Kovera Kubb League te ontvangen, dient het team geregistreerd te zijn bij de Kubbfederatie.

Je ploeg aanmelden kan op: <http://www.kubbfederatie.be/user/login>. De ploeg is pas geregistreerd na de betaling van de inschrijvingskosten, zijnde €15.

2.2. Geregisteerde teams voor Kovera Kubb League

Je kunt als speler slechts bij 1 ploeg geregistreerd zijn per seizoen.

Je kan maximum 1 speler die niet bij de eigen ploeg geregistreerd staat, laten meespelen met je reglementaire ploeg van minimum 3 eigen spelers om punten te krijgen in de Kovera Kubb League. Deze bijkomende speler kan al dan niet deel uitmaken van een andere geregisteerde ploeg.

Je begint en eindigt het toernooi met minimaal 3 geregisteerde spelers.

Je mag gedurende de dag spelers van je eigen geregistreerd team toevoegen die zelf niet aan dit toernooi deelnemen in een ander team.

Je kiest zelf in welke samenstelling van spelers je aantreedt op het toernooi (je mag binnen je ‘club’ transfers doorvoeren in de ploegen voor de aanvang van het toernooi).

Verschillende ploegen onder dezelfde club kunnen de geregisteerde globale clubnaam gebruiken gevolgd door een achtervoegsel (vb. cijfer of subnaam).

Nieuwe uitzondering betreffende spelers van het organiserend team:

Geregisteerde spelers van de organiserende ploeg mogen op het eigen toernooi meespelen in een team onder een andere naam indien er slechts 1 geregisteerde speler van de organiserende ploeg deelneemt.

Vanaf 2 geregisteerde spelers van de organiserende ploeg moet deze ploeg deelnemen onder de naam van de geregisteerde (organiserende) ploeg. Indien dit niet gedaan wordt, verliest de organiserende ploeg tevens de compensatiepunten op het einde van het seizoen in de ranking (cfr. III.4. Puntentelling voor de Kovera Kubb League).

3. Speelschema

Voor het seizoen 2018 verwachten we van de Kovera Kubb League-organisatoren een minimum ploegbezetting van 32 ploegen.

De top-8 ploegen in het klassement na het laatste KKL-toernooi, worden ingedeeld als reekshoofden. Voor buitenlandse ploegen is het naar de inschatting van de organisator om deze in te delen.

Voor de Kovera Kubb League zijn er slechts 2 verschillende speelschema's toegestaan:

Poule - Poule - Uitschakeling OF DMK Klassik System (= Mirakelsysteem)

3.1. Poule - Poule - Uitschakeling

Poule fase 1

- 2 sets
- 1ste en 2de van de poule gaan door naar A- reeks

Poule fase 2

- 2 sets spelen
- 4 eerste van de poules gaan door naar de halve finale
- 4 tweede van de poules spelen voor plaatsen 5 tot 8
- etc...

Uitschakelingsronde

- Wordt gespeeld naar 2 gewonnen sets

Opmerkingen:

Voor toernooien met 32 ploegen:

- 16 ploegen gaan door naar de A-reeks

Voor toernooien met 40/48 ploegen:

- 24 ploegen gaan door naar de A reeks

Om sets af te ronden binnen het tijdsschema blijft het Zwitsers model (cfr. III.5. Zwitsers Model) behouden. Als in de poulefases slechts 1 set afgerond kan worden, wordt de tweede set niet meer gespeeld in Zwitsers model.

Verplichte puntentelling voor gewonnen/verloren matches op KF -toernooien voor het Poule - Poule - Uitschakeling systeem:

- 2-0 winnen = 3 punten voor de winnaar, 0 voor de verliezende partij
- 1-0 winnen = 2 punten voor de winnaar, 0 voor de verliezende partij
- 1-1 gelijk = beide ploegen 1 punt

Om gelijkstanden te vermijden in de poulefases, voeren we in 2018 een verplichte prioretiseringsfilter in. De uiteindelijke stand in de poules wordt bepaald door:

- Punten van je ploeg zonder tosspunten
- Onderling resultaat zonder tosspunten
- Punten met tosspunten
- Onderlinge toss
- KF-model

Dit wil zeggen dat de toss nog wel gespeeld wordt en wordt doorgegeven aan de spelleiding, maar dat de impact op de finale uitslag in de poule sterk vermindert.

3.2. Mirakelsysteem

Het bij ons gekende Mirakelsysteem, of officieel het DMK Klassik System, werd oorspronkelijk ontwikkeld in Amerika.

Het toernooiformat bestaat uit twee delen.

Eerst worden er tussen 7 en 9 voorrondes gespeeld. Deze bestaan telkens uit 1 set. De eerste voorronde wordt willekeurig samengesteld door de computer.

Vanaf de tweede voorronde worden ploegen van gelijkaardige sterkte tegenover elkaar gezet. Deze sterkte wordt bepaald door het aantal gewonnen sets en de opponent score. De opponent score is een score die automatisch toegekend wordt naar de kracht van de tegenstander.

Het systeem zorgt er tevens voor dat dezelfde tegenstander zoveel mogelijk wordt vermeden. Dit toernooischema leent zich perfect voor toernooien met 40 of meer ploegen. Bij minder deelnemende ploegen wordt de kans groter om tegen dezelfde tegenstander uit te komen.

Na het spelen van deze voorrondes verkrijgen we reeds een voorlopige tussenstand. Aan de hand van deze tussenstand worden de reeksen gecreëerd:

A-reeks: 1- 16

B-reeks: 17-32

C-reeks: 32 – 48

Enz. ...

In deze reeksen wordt door middel van rechtstreekse eliminatie de uiteindelijke winnaar bepaald. Hierbij neemt de ploeg bovenaan staat na de voorrondes het op tegen nr. 16, nr. 2 tegen nr. 15 , Deze wedstrijden worden steeds naar twee winnende sets gespeeld. Wanneer de laatste reeks niet uit 8 ploegen bestaat, wordt hiervoor een poulesysteem aangewend.

Het spelschema met bijhorende handleiding kan steeds bekomen worden via info@kubbfederatie.be

4. Puntentelling voor de Kovera Kubb League

Als je met je ploeg voldoet aan de KF - reglementering voor toernooideelname in 2018 voor de competitie ontvang je punten in de KOVERA KUBB LEAGUE:

32 punten voor plaats 1, 31 punten voor plaats 2, ...

Alle ploegen die aan het toernooi deelnemen conform de KF-reglementering en die eindigen op plaats 32 of lager krijgen 1 punt.

Voor ploegen binnen de top 32 die niet geregistreerd zijn of forfait geven vallen de punten van die plaats weg in de ranking (de punten schuiven niet op).

De compensatie voor toernooi-organisatoren in de eindranking is:

Het totaal van het aantal punten op het einde van het seizoen/(het totaal aantal KF toernooien - 1)

(Uitz.: cfr. III.2.2. Geregistreerde teams bij de Kovera Kubb League: Hier krijgt de organiserende ploeg de punten behaald op het eigen toernooi.)

Bij een gelijkstand aan het einde van de competitie zal er gekeken worden naar het aantal beste plaatsen op een toernooi om de uiteindelijke ranking te bepalen.

De 16 beste ploegen van de KOVERA KUBB LEAGUE gaan door naar de 'Battle of the Best'.

De geselecteerde toernooien voor de Kovera Kubb League zijn consulteerbaar op www.kubbfederatie.be.

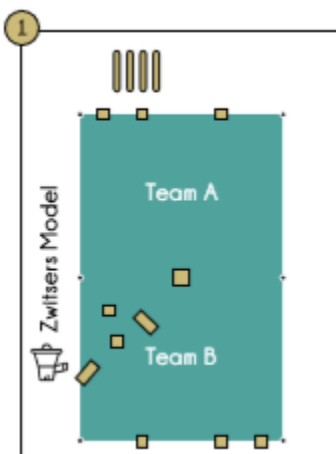
5. Zwitsers Model

Indien de organisatie overgaat tot het Zwitsers systeem, dient dit met een duidelijk signaal aangekondigd te worden. De lopende spelbeurt wordt nog uitgespeeld.

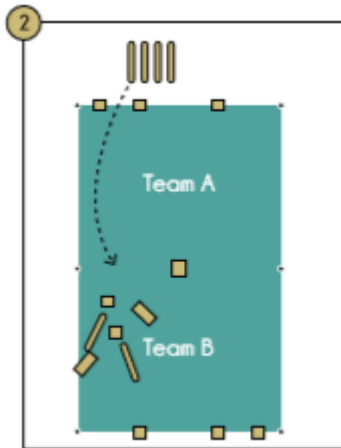
Vervolgens wordt er opnieuw getost om te bepalen welk team het voordeel krijgt om te starten met het wegnemen van hun om te gooien blokken. Na deze toss gaat het spel gewoon verder zoals het gestopt was voor de toss.

Voorbeeld:

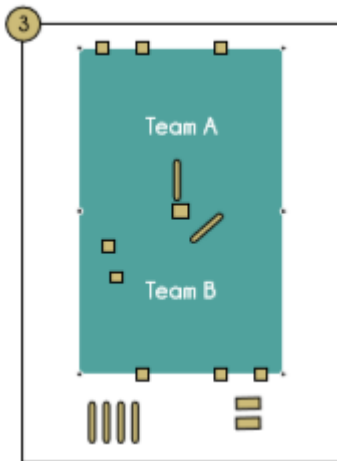
- Team A is nog bezig met de beurt wanneer het Zwitsers systeem signaal klinkt.



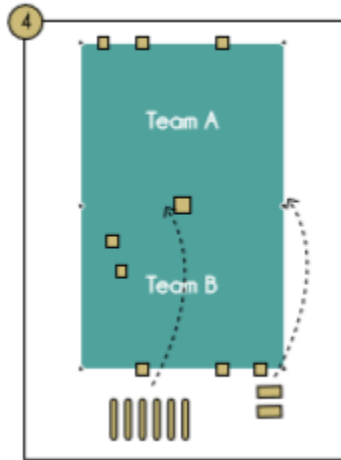
- Team A werpt deze beurt gewoon uit.



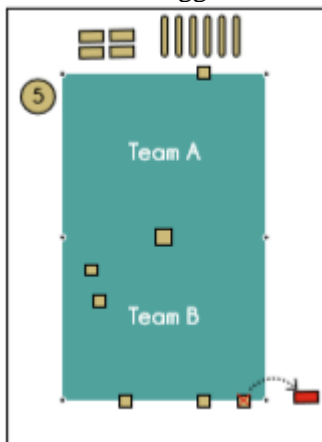
- Na deze beurt wordt er getost tussen team A en B. Team A wint de toss.



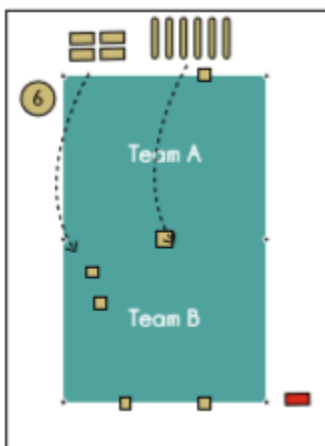
- Het spel wordt verder doorgespeeld dus team B is nu aan beurt om een volledige spelbeurt uit te spelen.



- Wanneer het terug aan team A is, start het Zwitsers model en wordt er dus in hun voordeel een blok weggenomen bij het andere team.



- Team A herneemt de beurt zoals normaal, met dat verschil dat de net weggenomen kubb niet meer in het spel komt.



Stel dat team B de toss gewonnen heeft, zal er in de eerstvolgende beurt van team B één kubb worden weggenomen bij team A.

Opmerking:

Indien er geen blokken (meer) op de achterlijn weggenomen kunnen worden, worden de veldkubbs weggenomen volgens volgende regel:

Het is steeds de achterste blok (het verst verwijderd van de middenlijn) die wordt weggenomen.

Wanneer er nog maar 1 kubb in het spel overblijft, wordt die niet verwijderd. Er wordt met deze kubb doorgespeeld tot de koning valt!

6. Betwistingen

De regels zullen nooit volledig sluitend zijn, en mogelijk komen jullie tijdens het spelen grijze zones tegen of onvoorziene/onbeschreven situaties.

Als dergelijke situaties zich voordoen, willen we beroep doen op Fair Play in de geest van het spel.

Probeer eerst samen met je tegenstander een oplossing te vinden die de geest van het spel/het toernooi en de spelsituatie het best representeert. Als je beiden

onervaren bent in het spel, vraag dan hulp aan een ervaren speler, mogelijk heeft die de situatie al wel eens gezien, en kan hij/zij objectief oordelen.

Indien dit niet mogelijk is, kan je best hulp vragen aan de toernooleiding. Je legt het spel tijdelijk even stil en roept een referee bij de situatie.

Indien dit nog niet tot een oplossing komt (dan heb je mogelijk iets heel erg gek meegemaakt) maar dan zijn wij uiteraard bereid om als federatie naar je situatie te luisteren en een beslissing te nemen.