



Tornooi- en wedstrijdregels

Kovera Kubb League

Dit reglement is een herziening van de regels van 2025.
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	6
1.	BASISKUBB	6
2.	VELDKUBB.....	6
3.	SPEELBEURT	6
4.	KOVERA KUBBLEAGUE.....	6
5.	TEAM/PLOEG.....	7
6.	KF-MODEL	7
7.	RECHTSTREEKSE SHOOT-OUT	8
8.	FRIENDLY NEIGHBOUR RULE OF VOORDEELKUBB	8
II.	WEDSTRIJDREGELS	11
1.	VELDOPSTELLING	11
2.	TOSSEN	12
3.	VERLOOP VAN HET SPEL: 2-4-6 REGEL	14
4.	GOOIEN VAN WERPSTOKKEN	15
4.1.	<i>Helikopteren</i>	15
4.2.	<i>Molenwieken</i>	16
4.3.	<i>Positionering</i>	17
4.4.	<i>Opzettelijk gevaarlijk spel</i>	18
5.	INGOOIEN VAN KUBBS	18
6.	RECHTZETTEN VAN KUBBS	20
7.	OMGOOIEN VAN KUBBS.....	24
8.	OMGOOIEN VAN DE KONING	27
9.	AFLEIDING – ONSPORTIEF GEDRAG.....	28
III.	TORNOOIREGELS KOVERA KUBB LEAGUE	29
1.	MATERIAAL	29
2.	TEAM/PLOEG.....	30
3.	SPEELSHEMA	30
4.	PUNTENTELLING VOOR DE KOVERA KUBB LEAGUE.....	32
4.1	<i>Algemene principes</i>	32
4.2	<i>Punten na de voorrondes</i>	33
4.3	<i>Punten op het einde van het toernooi</i>	33
4.4	<i>Vroegtijdig beëindigen van een toernooi</i>	33
4.5	<i>Eindranking</i>	34
4.6	<i>Voorbeelden van de puntentelling</i>	34
	<i>Voorbeeld 1: ploeg speelt alle 13 toernooien</i>	34
	<i>Voorbeeld 2: ploeg speelt 11 van de 13 toernooien</i>	35
	<i>Voorbeeld 3: organisator die zelf meespeelt</i>	35
	<i>Voorbeeld 4: organisator die niet meespeelt (maar wel alle</i>	

	<i>andere toernooien speelt)</i>	36
5.	ZWITSERS MODEL.....	37
6.	INFO VOOR ORGANISATOREN KUBB LEAGUE	41
7.	BETWISTINGEN / VALSSPELEN	42

I. Terminologie

1. Basiskubb

Een Kubb die tegen 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 of kubb 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 ploegen punten kunnen verzamelen op een vastgelegd aantal toernooien.

5. Team/ploeg

Een team of een ploeg kan uit meerdere spelers bestaan. Om deel te nemen aan de Kovera Kubb League dient het team uit minstens 3 spelers te bestaan.

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 tegen de achterlijn van de speelriching geplaatst
- Er worden 5 veldkubbs ingegooit 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 verschillende teams wordt afwisselend een basiskubb omver gegoooid. Het eerste verschil in een gelijk aantal beurten bepaalt de winnaar.

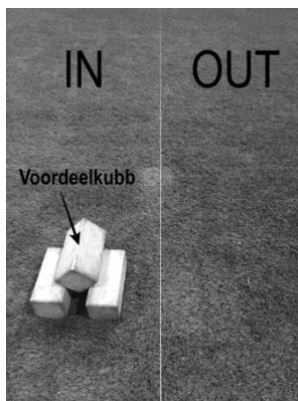
8. Friendly neighbour rule of voordeelkubb

De friendly neighbour rule of voordeelkubb houdt het volgende in:

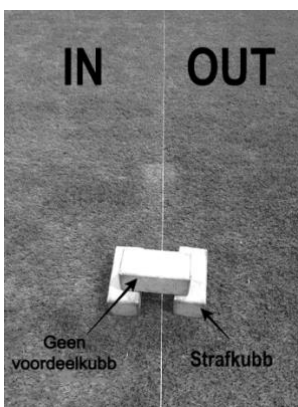
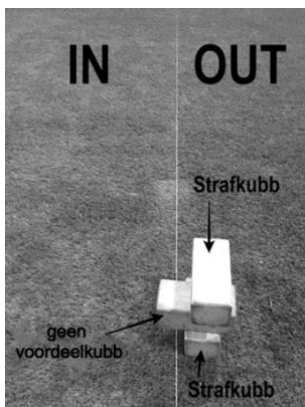
“Aan het einde van de werpfase, na het eventueel beoordelen en verwijderen van strafkubbs (zie II.5), worden alle kubbs die de grond niet raken én die als ze op de grond zouden liggen 100% binnen kunnen worden gezet, weggenomen en beschouwd als voordeelkubb. Deze voordeelkubb mag door het aanvallende team vrij gezet worden in het veld van de tegenstander op minstens stoklengte van de koning en de hoekpaaltjes.”

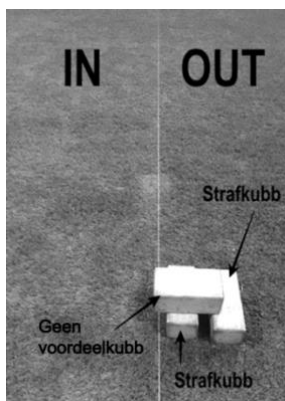
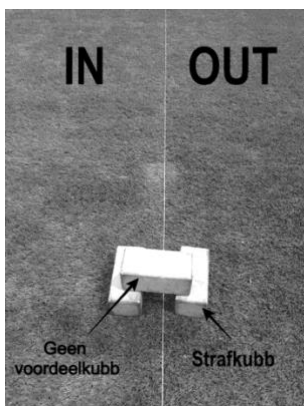
Op de volgende pagina een aantal voorbeelden:

Voorbeeld 1: Voordeelkubb

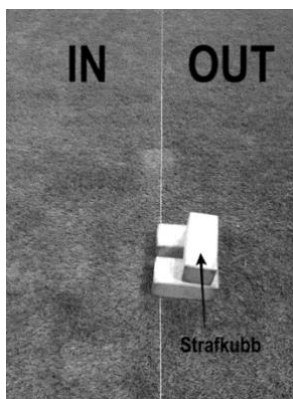
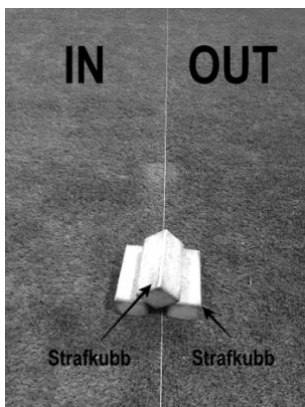


Voorbeeld 2: Geen voordeelkubb – strafkubbs worden weggenomen en kubb wordt “binnen” gezet



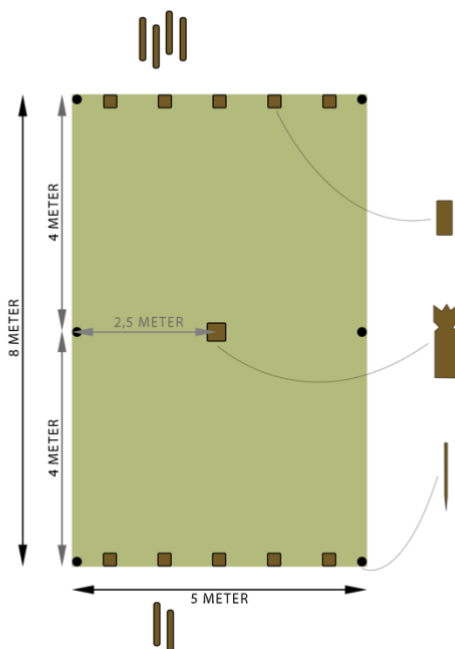


Voorbeeld 3: **Geen voordeelskubb** maar een strafs-kubb



II. Wedstrijdregels

1. Veldopstelling



Basiskubbs worden voorafgaand aan een wedstrijd evenredig verdeeld tegen de achterlijn, op minstens een stoklengte van de hoekpaaltjes. Ze dienen recht te staan en niet met de hoekkant naar de tegenspeler. De kubbs worden zo rechtgezet dat de achterkant de basislijn raakt en deze perfect 100% binnen staan.

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

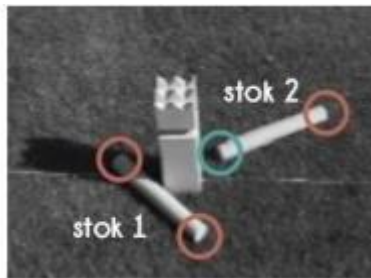
Ter hoogte van de middenpaaltjes en de koning wordt best een kleine markering aangebracht.

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 dichterbij, 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).

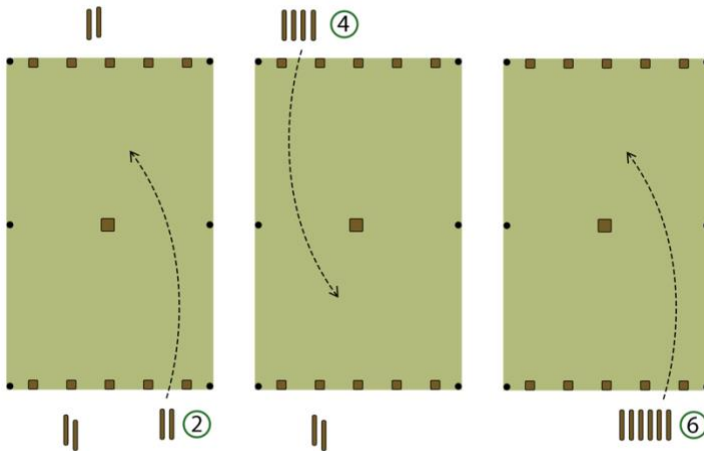
Als beide partijen gelijktijdig de koning raken en er valt niet uit te maken wie de koning omgooide, wordt de toss hernomen.

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 30° 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 we 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 30° (naar links of rechts) afwijken.

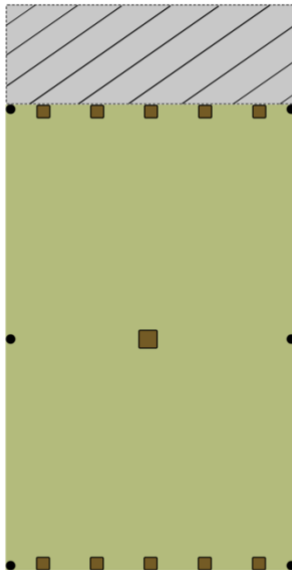
Bij het gooien van de werpstokken/kubbs mogen alleen één of beide voeten de grond raken. Steunen op één hand of op je knieën zitten is niet toegestaan. Het is ook niet toegestaan iets of iemand te gebruiken als steun om voorover te kunnen leunen bij het gooien van werpstokken/kubbs.

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 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.

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 achterlijn.

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 kubb, komt de rode kubb in te liggen, maar wordt de blauwe uit getikt.

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

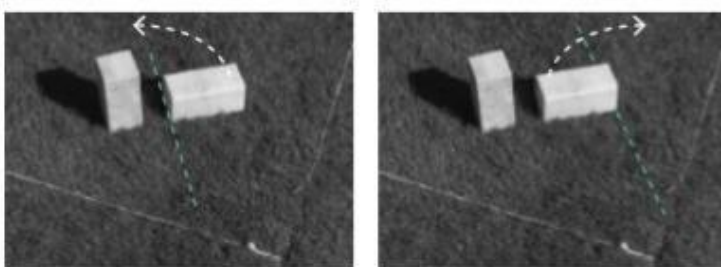
6. Rechtzetten van Kubbs

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 kubbs die in het speelveld rechtgezet kan worden, moet binnen rechtgezet worden.

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



Wanneer men de kubbs rechtzet, moet men ervoor zorgen dat dit gebeurt door de kubbs zo minimaal mogelijk van zijn plaats te verschuiven. Men moet hierbij eerst beslissen naar welke kant de kubbs wordt rechtgezet en dit vervolgens zo uitvoeren. Eenmaal de beweging om de kubbs recht te zetten ingezet is, kan

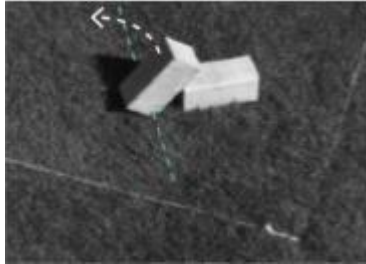
men niet meer op deze beslissing terugkomen. Zo wordt verhinderd dat de kubb heen en weer wordt gekanteld en zo de richting waarin de kubb recht komt te staan wordt gewijzigd. Men kan hierop een uitzondering maken indien blijkt dat deze kubb buiten het speelveld komt te staan.

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 **100%** over de denkbeeldige lijn achter de hoekpaaltjes in het speelveld komt te staan. Het- zelfde geldt voor de denkbeeldige lijn tussen de middenpaaltjes. Deze denk- beeldige lijn heeft geen dikte en loopt langs de buitenzijde van de hoekpaaltjes. Indien nodig kan steeds een controletouw voorzien door de organisatie uitsluitel geven over de desbetreffende kubb. Bij betwisting wordt er een scheidsrechter gevraagd om te oordelen.

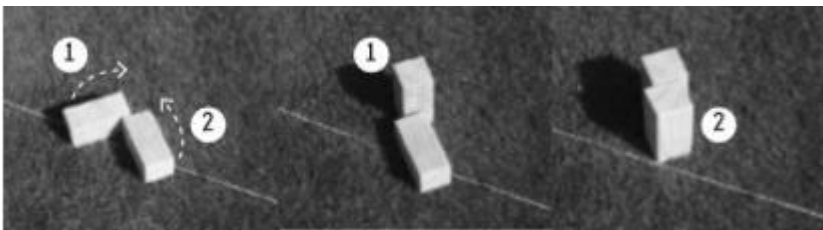
Wanneer een kubb niet helemaal neerligt maar half op een andere kubb leunt, moet men deze rechtzetten op de zijde die de grond raakt. Als de kubb hierdoor buiten komt te staan moet men eerst de onderste kubb rechtzetten.

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 hier- door dus tegen de 1ste kubb te staan. Deze kubb staat wel in dezelfde hoek zoals hij rechtgezet zou kunnen worden.



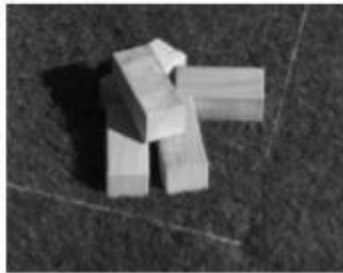
Deze uitvoering kan op deze plek niet anders uitgevoerd worden omdat de 2de kubb anders buiten het speelveld komt te liggen. Deze uitvoering mag echter ook uitgevoerd worden op andere plaatsen waar de 2de kubb ook naar de andere kant zou gedraaid kunnen worden en binnen zou staan.

Indien een kubb door toedoen van een ander kubb 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 kubb als in en moet deze als volgt rechtgezet worden (zie foto: mogelijk op zijlijn of middenlijn). Men kiest 1 kubb om recht te zetten.

Men zet de 2de kubb er net tegen

Daarna wordt het geheel naar binnen geschoven, zonder de richting van de kubbs te gaan wijzigen, totdat beide kubbs 100% binnen staan

Wanneer twee kubbs op elkaar liggen of indien er meerdere kubbs bij elkaar liggen en een plateau vormen waarop één of meerdere kubbs liggen (die los van de grond liggen of hangen), moet gebruik gemaakt worden van de friendly-neighbour-rule (zie II.8).



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 teruggegooide 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.

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.

7. Omgooien van Kubbs

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

In eenzelfde worp mag zowel de laatste veldkubb als een of meerdere basiskubbs worden omgegooid. Basiskubbs die dus omvallen voordat de laatste veldkubb is omgevallen, tellen niet mee als omgegooid.

Als een basiskubb toch vroegtijdig wordt omgegooid, moet men deze onmiddellijk terug rechtzetten, zijn originele stand hierbij zo veel mogelijk benaderend. Alle veldkubbs die bij deze worp geveld worden, gelden wel als omvergeworpen.

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.

Het is wel toegestaan dat het team dat aan de beurt is deze kubb 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 alomver 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 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 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 (vooraleer de eerste stok werd gegooid) zal de koning of de kubbs terug worden geplaatst.

Alle om te gooien veldkubbs die omvallen tijdens de speelbeurt gelden als omgegoid, 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.

Als het andere team er niet in geslaagd was om in hun beurt alle veldkubbs omver te werpen, mag het team dat nu aan de beurt is na het inwerpen van de kubbs van op een nieuwe denkbeeldige werplijn de werpstokken gooien. Die nieuwe werplijn is de denkbeeldige lijn waarop de voorste dichts bij de koning) veldkubbs nog overeind staat. Opgelet: kubbs worden altijd teruggeworpen van op de basislijn, enkel werpstokken worden geworpen vanop denkbeeldige werplijnen. (uitzondering: de koning omver gooien gebeurt steeds vanaf de basislijn)

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). Het gooien naar de koning mag enkel vanaf de basislijn, ook wanneer er nog kubbs van de tegenstander in je speelhelpt rechttop staan. Het is niet toegestaan om bij het werpen naar de koning te “schuiven”.

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. Tornooiregels Kovera Kubb League

1. Materiaal



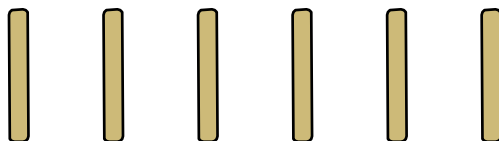
10 Kubbs 7x7x15 cm 'Rubberwood'



1 Koning 9x9x30 cm 'Rubberwood'



6 Markeerpaaltjes



6 Werpstokken 4,4x30 cm 'Rubberwood'

2. Team/ploeg

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.

3. Speelschema

Voor de Kovera Kubb League 2026 is er slechts één schema toegestaan:

Het Swiss System met uitschakelingsrondes.

Het Swiss System werd ontwikkeld door de European Kubb Association.

Het tornooiformat bestaat uit twee delen.

Eerst worden er **7 voorrondes** gespeeld. Deze bestaan telkens uit maximum 2 sets. Wanneer de voorronde de tijdslimiet (25 minuten) overschrijdt, wordt de beurt uitgespeeld, de set beëindigd en het aantal basiskubbs (cfr.I.1.) geteld. De puntentelling gaat als volgt: 1 punt voor elke basiskubb, 3 punten voor de koning. Een set winnen levert dus 8 punten op (ook als de set vroegtijdig eindigt omdat de tegenstander de koning omver gooit). Een set verliezen geeft het aantal omver

gegooide basiskubbs. Als je 2 sets speelt, is het maximaal te verdienen punten 16 voor elke ronde.

De eerste voorronde wordt willekeurig samengesteld door het programma. Vanaf de tweede voorronde worden ploegen van gelijkaardige sterkte tegenover elkaar gezet. Deze sterkte wordt bepaald door het aantal punten 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.

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 de reeksen wordt door middel van rechtstreekse eliminatie de uiteindelijke winnaar bepaald. Hierbij neemt de ploeg die bovenaan staat na de voorrondes het op tegen nr. 16, nr. 2 tegen nr. 15 , Deze wedstrijden worden steeds naar twee winnende sets gespeeld.

Voor de B,C,...- reeksen kan een ander systeem aangewend worden. Dit dient steeds in overleg met de Kubbfederatie te gebeuren. Ook is dit het geval indien geopteerd zou worden het tornooi te splitsen in een pro- en recreantentornooi in plaats van een all-in-one tornooi.

Het correcte spelschema kan bekomen worden via <https://kubb.live/ekc-tournament-manager> of men kan gebruik maken van www.kubbschema.be.

Meer info via tornooien@kubbfederatie.be.

4. Puntentelling voor de Kovera Kubb League

4.1 Algemene principes

Het principe “1 resultaat telt niet mee” wordt toegepast: het slechtste toernooiprestatie-resultaat van elke ploeg wordt niet meegerekend in de eindranking.

Ploegen die aan alle toernooien deelnemen ontvangen 20 extra punten bovenop hun totale score.

Een organisator die niet meespeelt op het eigen toernooi, maar wel alle andere toernooien speelt, ontvangt eveneens deze bonus, aangezien hij voor elk toernooi een geldige score heeft (gemiddelde voor het eigen toernooi).

De compensatie voor toernooi-organisatoren blijft behouden: het totaal aantal punten (min het slechtste resultaat) op het einde van het seizoen gedeeld door het totaal aantal KF-toernooien -2 (slechtste resultaat en eigen toernooi).

Indien een organisator zelf meespeelt op het eigen toernooi, telt het behaalde resultaat zoals bij elke andere ploeg.

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

4.2 Punten na de voorrondes

De top 32 ploegen na de voorrondes ontvangen punten volgens onderstaande schaal:

1e plaats: 32 punten 2e plaats: 31 punten ... 32e plaats: 1 punt

4.3 Punten op het einde van het toernooi

De eindrangschikking levert voor de top 32 ploegen punten op volgens volgend schema:

Winnaar: 64 punten 2e plaats: 62 punten 3e plaats: 60 punten 4e plaats: 58 punten ... telkens dalend met 2 punten t.e.m. plaats 32

4.4 Vroegtijdig beëindigen van een toernooi

Indien een toernooi door overmacht voortijdig moet worden stopgezet en de voorrondes op dat moment volledig zijn afgewerkt, wordt de eindstand van deze voorrondes beschouwd als het definitieve resultaat.

De punten die voor de competitie worden toegekend, zijn in dat geval uitsluitend de punten die tijdens deze voorrondes werden behaald.

4.5 Eindranking

De eindscore van een ploeg wordt berekend als:

(som van alle toernooipunten) – (slechtste resultaat) +
(eventuele bonus van 20 punten)

Bij een gelijkstand wordt gekeken naar het aantal beste toernooiprestaties.

Enkel de 16 hoogst gerangschikte ploegen kwalificeren zich voor de Battle of the Best (Masters). In tegenstelling tot de vroegere structuur, waarin een A- en B-reeks werd onderscheiden, worden de Masters thans als één ongesplitste competitie georganiseerd. Alle gekwalificeerde ploegen nemen het tegen elkaar op voor de Masters-titel.

4.6 Voorbeelden van de puntentelling

Voorbeeld 1: ploeg speelt alle 13 toernooien

Behaalde resultaten: 78 – 64 – 52 – 40 – 62 – 58 – 74 –
66 – 48 – 56 – 60 – 72 – 68

Slechtste resultaat = 40 → valt weg

Som overige resultaten = 758

Bonus = +20

Eindtotaal = 778 punten

Voorbeeld 2: ploeg speelt 11 van de 13 toernooien

Behaalde resultaten: $64 - 60 - 48 - 32 - 58 - 52 - 44 - 50 - 36 - 62 - 40 - 0 - 0$

Slechtste resultaat = 0 $\rightarrow$ valt weg

Som overige resultaten = 546

Geen bonus

Eindtotaal = 546 punten

Voorbeeld 3: organisator die zelf meespeelt

Behaalde resultaten: $72 - 64 - 58 - 0 - 52 - 60 - 68 - 74 - 56 - 62 - 48 - 70 - 66$

Slechtste resultaat = 0 $\rightarrow$ valt weg

Som overige resultaten = 750

Geen bonus, want niet alle toernooien gespeeld

Eindtotaal = 750 punten

Voorbeeld 4: organisator die niet meespeelt (maar wel alle andere toernooien speelt)

Behaalde resultaten (12 toernooien): 72 – 64 – 58 – 52 – 60 – 68 – 74 – 56 – 62 – 48 – 70 – 66

Slechtste resultaat = 48 → valt weg

Som van deze 12 toernooien min slechtste resultaat = 702

Gemiddelde score voor eigen toernooi = $702 / 11 = 65$

Bonus = +20

Eindtotaal = 787 punten

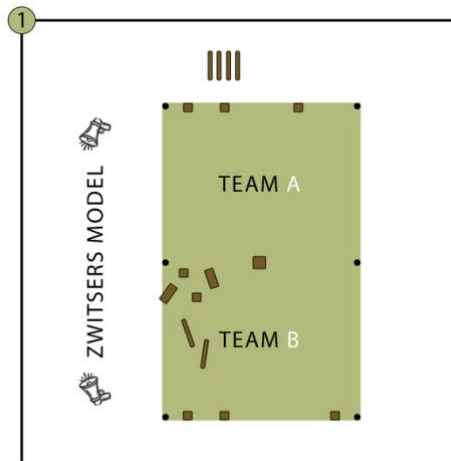
5. Zwitsers Model

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

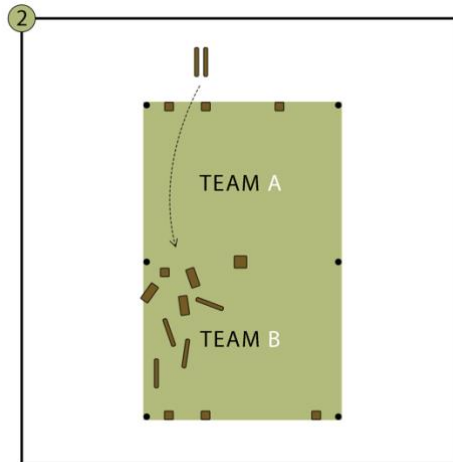
Vervolgens wordt er opnieuw getost om te bepalen welk team het voordeel krijgt om te starten met het wegnemen van hun om te gooien blokken. Na deze toss gaat het spel gewoon verder zoals het gestopt was voor de toss.

Voorbeeld:

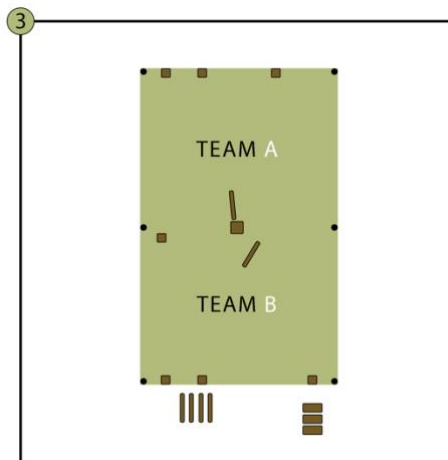
- Team A is nog bezig met de beurt wanneer het Zwitsers systeem signaal klinkt.



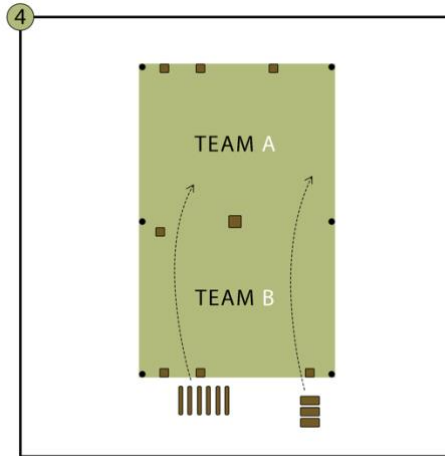
- Team A werpt deze beurt gewoon uit.



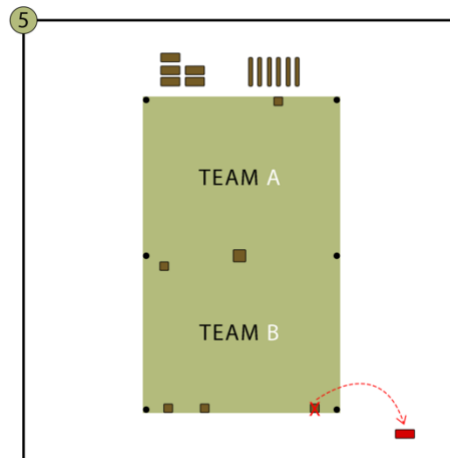
- Na deze beurt wordt er getost tussen team A en B. Team A wint de toss.



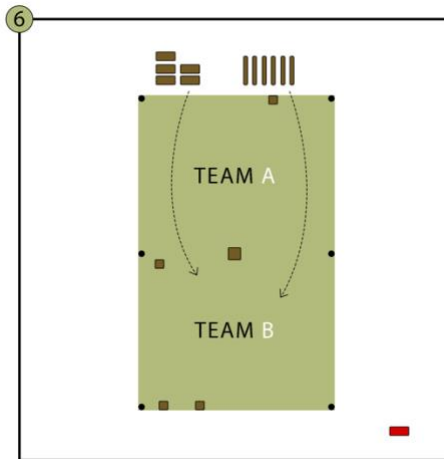
- Het spel wordt verder doorgespeeld dus team B is nu aan beurt om een volledige spelbeurt uit te spelen.



- 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 deze niet weggenomen. Er wordt met deze kubb doorgespeeld tot de koning valt.

6. Info voor organisatoren Kubb League

Om als toernooi deel uit te maken van de Kovera Kubb League wordt een toernooi gequoteerd op volgende punten:

- **Vast DMK en tijdsschema**
 - 7 rondes
 - 25 minuten speeltijd per ronde
 - 10 minuten pauze met oog op recreanten
 - Gesplitste middagpauze met oog op recreanten
 - Afwijkingen zijn enkel mogelijk mits voorafgaande goedkeuring van de Kubbfederatie
- **Veldafmetingen en afstand**
 - Speelveld: 8 x 5 meter
 - Minstens **6 meter** tussen twee velden in de lengte
- **Inschrijving**
 - Maximum inschrijvingsgeld: **30 EUR**
- **Drank en catering**
 - Betaalbare prijzen voor deelnemers
- **Prijzen**
 - Voorzien voor **A-, B- en C-reeks**
- **Spelregels**
 - Spelen volgens de officiële KF-regels
- **Aantal ploegen**
 - Geen beperking
- **Ranking**
 - Toernooi wordt gespeeld naar plaatsen voor de ranking
- **Uitslagen**
 - Uitslag van het toernooi én de voorrondes binnen **2 dagen** mailen naar de KF

Geïnteresseerde ploegen kunnen steeds contact opnemen via info@kubbfederatie.be.

7. Betwistingen / Valsspelen

Bij betwistingen tijdens de wedstrijden dient men zich te wenden tot de organisatie van het toernooi. De betwiste situatie mag steeds via mail doorgegeven worden aan de kubbfederatie teneinde dergelijke onduidelijkheden naar de toekomst te kunnen uitsluiten.

Wanneer een team betrapt wordt op valsspelen wordt het team onmiddellijk uit het toernooi verwijderd en scoort bijgevolg geen punten voor dit toernooi.