



SPELREGELS KUBB

Het doel van het spel is de koning om te gooien, nadat reeds alle kubbs op de speelhelft van de tegenstrever zijn omgeworpen.

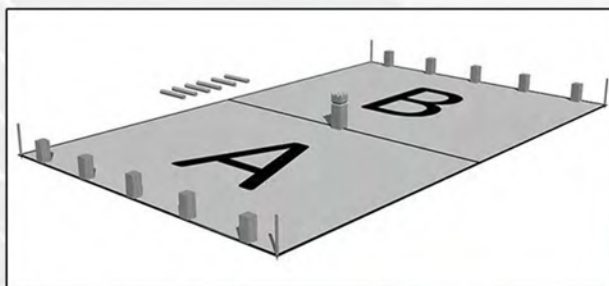


Aantal spelers

Minimum twee (geen maximum). Er kan één tegen één of met twee teams gespeeld worden. Bij toernooien wordt meestal in teams van 3 t.e.m. 6 gespeeld. Deze spelregels gaan uit van twee teams: team A tegen team B.

Vorbereiding

Zet een veld uit van **8 x 5** meter. (Indien er kinderen jonger dan tien spelen, kan je overwegen om het veld proportioneel te verkleinen.) Plaats de middenpaaltjes in de helft van het veld en in het midden van de denkbeeldige lijn tussen de middenpaaltjes de koning. Plaats vijf kubbs op elke (denkbeeldige) achterlijn. Dit zijn de **basiskubbs**.



Verloop van het spel

Team A mag beginnen. Om beurt worden van op de eigen basislijn de zes werpstokken in de richting van de basiskubbs op de basislijn van team B geworpen. De stokken die in het veld landen, alsook alle omvergeworpen kubbs blijven op het speelveld tot alle (zes) de stokken zijn geworpen. Als team A alle (zes) de werpstokken heeft benut, is team B aan de beurt. Een beurt verloopt vanaf nu altijd in drie stappen:

Werptechniek

De werpstokken worden steeds onderhands in de lengterichting geworpen. Elke worp met een van volgende eigenschappen is ongeldig: Zijwaarts werpen, helikopteren (meer dan 30° horizontaal laten draaien), bovenhands en dwars werpen.

1/ Team B neemt alle omvergeworpen kubbs op en werpt deze (onderhands) van op de eigen basislijn terug in de speelhelft van team A.

2/ Team A zet de door team B geworpen kubbs overeind op de plek waar deze zijn terechtgekomen, door ze linksom of rechtsom te kantelen in de lengterichting van de kubbs. Deze kubbs zijn vanaf dat moment **veldkubbs** geworden.

3/ Team B werpt nu de (zes) werpstokken op de kubbs van team A. Eerst moeten de veldkubbs van team A worden omgeworpen, alvorens men op de basiskubbs mag werpen. Een te vroeg omgeworpen basiskubbs (dus voordat alle veldkubbs zijn omgegaan) wordt meteen (voor de eerstvolgende worp) weer recht gezet.

Hierna is team A weer aan de beurt. Stap 1 t.e.m. 3 worden herhaald. Team A werpt zowel de omvergeworpen veldkubbs als de omvergeworpen basiskubbs terug (alle kubbs die gevallen zijn dus). Omvergeworpen kubbs verlaten nooit het spel.

Begin van een spel:

Om te bepalen wie er mag beginnen wordt er getost, door één speler van elk team. Deze spelers gooien gelijktijdig, ieder op hun speelhelft, een werpstok vanaf de basislijn richting de koning. Het team wiens stok **het dichtst bij de koning** komt te liggen, wint de toss. Hierbij wordt gekeken naar het uiteinde van de stok. De koning mag hierbij worden geraakt, maar indien een van de spelers de koning omgooit, heeft de andere speler de toss gewonnen en mag beginnen met gooien.

Als het andere team er niet in slaagt om in een beurt alle veldkubbs omver te werpen, mag het team dat aan de beurt is voor stap 3 van op de nieuwe, **denkbeeldige werplijn** de werpstokken gooien. De nieuwe werplijn is de denkbeeldige lijn waarop de voorste (dichtst bij de middenlijn) veldkubb nog overeind staat. Opgelet: **Kubbs worden altijd teruggeworpen van op de basislijn**, enkel werpstokken worden geworpen vanop denkbeeldige werplijnen.

Het spel gaat op deze manier heen en weer, tot dat een van de twee teams alle veld- en basiskubbs van het andere team omver heeft geworpen. Het team waarbij dit gelukt is, mag met de nog overgebleven werpstok(ken) **proberen om de koning omver te werpen. Dit gebeurt altijd vanaf de eigen basislijn**, ongeacht of er nog veldkubbs overeind staan op de eigen helft (en dus een denkbeeldige werplijn vormen). **Het team dat de koning omver heeft geworpen, heeft het spel gewonnen.** Als een team de koning echter al eerder in het spel (per ongeluk) omverwerpt, dan wint het andere team.

Terugwerpen van de kubbs.

Het terugwerpen van de kubbs dient altijd van op de eigen basislijn te gebeuren. Alle kubbs (dus zowel de omvergeworpen veldkubbs als basiskubbs) worden na elkaar in de speelhelft van de tegenstander geworpen.

Nadat alle kubbs geworpen zijn, wordt bepaald welke kubbs "uit" zijn. **Een kubb is "uit" als deze na rechtop zetten geen 100% kan binnen gezet worden** (buitenkant van de paaltjes is de buitenkant van het veld). Indien mogelijk moet een kubb "in" gezet worden, ook al betekent dat dan dat de kubb maar in een richting kan gedraaid worden door de tegenpartij.

Alle kubbs die na de eerste poging "uit" het speelveld liggen, worden opnieuw geworpen volgens de regels. De kubbs die reeds "in" waren, blijven onaangeroerd.

Alle kubbs die na de tweede inwerpbeurt "uit" zijn, mogen door de tegenpartij geplaatst worden op een plek naar keuze binnen de eigen speelhelft. Dit moet wel op minstens een werpstoklengte van de koning en de hoek- en midden paaltjes zijn. De minimale afstand van een werpstoklengte geldt niet als een team zelf een kubb in de buurt van de koning of de veldpaaltjes heeft geworpen.



Attentie:

Bij de aankoop van bepaalde kubbsets in sommige supermarkten en speelgoedwinkels worden helaas in de bijbehorende handleiding een aantal afwijkende spelregels vermeld die voor alle duidelijkheid NIET gebruikt, ondersteund of gepromoot worden door Kubbfederatie vzw als officiële reglementen.

Bijgevolg geldt officieel dat:

- Veldkubbs nooit op elkaar worden gezet
- Men steeds spreekt over basis- en veldkubbs in plaats van torens en ridders.
- Men niet minstens 2 werpstokken moet overhouden om naar de koning te mogen gooien. Dit mag steeds met de nog overgebleven werpstok(ken).
- De officiële afmetingen van een competitie set kunt u terugvinden op de website: www.kubbfederatie.be/

WWW.KUBBFEDERATIE.BE

