

# TORNOOIREGLEMENT 2019

Het BK KUBB zal gespeeld worden volgens onderstaand toernooireglement en de algemene spelregels van de **KF** (Kubbfederatie). Bij twijfel gaat onderstaand toernooireglement voor op de KF-regels. Bij discussie beslist de official.

## ALGEMEEN REGLEMENT:

1. Deelname aan het BK kubb 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. **Het is streng verboden glas mee te brengen naar het toernooi.** De organisatie houdt zich het recht voor om in te grijpen indien nodig. Drank is aan democratische prijzen verkrijgbaar en is onze belangrijkste opbrengst om uit de kosten te komen.
3. **We vragen ook 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.**
4. 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 één van de officials op het terrein, herkenbaar aan hun BK kubb T-shirt (OFFICIAL).
5. De teamkapiteins zijn verantwoordelijk voor hun teamleden, zowel tijdens het spel als daarbuiten, en vormen ook het aanspreekpunt. Daarnaast kunnen we het zeker appreciëren als het duidelijk zichtbaar is in welk team iemand zit. Het is niet toegestaan om als speler van ploeg te veranderen tijdens het toernooi.
6. Tijdens het “inchecken en aanmelden” ( enkel voor bedrijven en recreanten) zal ieder team zijn speelschema krijgen voor de poulewedstrijden. De Pro's en de kids hun matches worden random bepaald door het DMK programma. meer info via <http://www.kubbunited.com/klassic-format>
7. De wedstrijden en terreinindeling zullen **NIET** omgeroepen worden tenzij voor het eenmalig oproepen van een ploeg die zich niet tijdig heeft aangeboden voor het begin van een wedstrijd. Bij het niet komen opdagen voor een wedstrijd, zijnde **10 minuten of later dan de voorziene aanvang**, wint de tegenstander automatisch de wedstrijd.
8. Na iedere wedstrijd moeten beide kapiteins **samen** de uitslag komen doorgeven aan het kubboffice **door middel van het voorgeprinte en in te vullen afscheurstrookje / uitslagbriefje.**

## TORNOOI OPZET:

### Pro's

- Zij spelen volgens het DMK systeem met:
  - Poules na DMK + finales (halve + finale)+ plaatsingen voor eigen ranking.

## Recreanten & Bedrijven & Kids

- Zij spelen met een poulesysteem in de voorrondes met nadien via finales (zestiende-achste-kwart-halve-finale) )+ plaatsingen voor eigen ranking.
  - RECREA, BEDRIJVEN & KIDS  
In deze categorieën wordt de ploeg die het hoogste staat in de ranking van zijn categorie Belgisch kampioen. (ook al staat dat team op de vijfde of de twaalfde plaats)
1. **Bij gelijke stand in de poules zal volgende prioriteitsfilter worden toegepast om de uiteindelijke rangschikking in de poule te bepalen:**
    - Punten van je ploeg zonder tosspunten.
    - Onderling resultaat zonder tosspunten.
    - Punten inclusief tosspunten.
    - Onderlinge toss.

Indien er dan nog niets beslist is, wordt er een shoot-out gehouden tussen de betreffende ploegen. Bij een shoot-out wordt eerst een toss gehouden om te bepalen welk team mag beginnen met de shoot-out. De shoot-outs gebeuren bij middel van het KF-model.

### **KF-MODEL**

*Beide teams tossen gelijktijdig. De winnaar van de toss mag kiezen of zij/hij het KF-model start of de tegenstander eerst laten beginnen. - 5 kubbs worden op de achterlijn geplaatst. - Het team dat mag beginnen gooit nu de resterende 5 kubbs in de andere speelhelte, zoals dat in een normaal spel ook gaat. - Het andere team zet deze kubbs recht. - Het beginnende team heeft nu 6 stokken om zoveel mogelijk kubbs om te gooien, te beginnen met de veldkubbs. - Daarna is het de beurt aan het andere team. Ook zij beginnen met 5 basiskubbs en 5 nog in te gooien kubbs. - Het is het team dat de meeste kubbs omgooit dat wint. - Bij gelijkstand wordt om de beurt telkens nog 1 stok extra gegooid naar 5 basiskubbs. Tot er een winnaar is.*

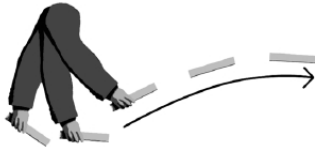
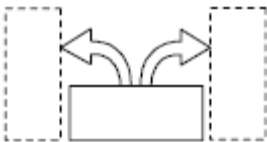
*Door een andere indeling van poules of tijdsnood kan de organisatie beslissen om de wedstrijden/planning aan te passen!*

## **AANVULLENDE SPELREGELS:**

Voor meer info en details: [https://www.kubbfederatie.be/sites/default/files/kf\\_regels\\_v2019.pdf](https://www.kubbfederatie.be/sites/default/files/kf_regels_v2019.pdf)

**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 speelhelte. **Wie de koning omgooit tijdens de toss verliest de toss.**

1. Bij eventuele volgende sets wordt dit telkens omgedraaid. Dus als team A begon in de eerste set, begint team B in tweede set en in een eventuele derde set weer team A. Ook wordt er elke set van speelhelte gewisseld.
2. De ploeg die een set begint krijgt 2 stokken. Daarna is het de beurt aan de tegenstander. Zij krijgen 4 stokken. Het team dat de set begon is nu weer aan de beurt. Vanaf nu worden alle 6 de stokken gegooid. Dit noemen we de **2-4-6 regel**.
3. De toss, in de poulefase bij de Recreanten & Bedrijven, telt mee voor 0,1 punt (de winnaar van de toss moet dus meegerekend worden in de uitslag bij het doorgeven van de eindstand via het uitslagbriefje).
4. 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.

5. Bij het werpen moeten beide voeten binnen de zijlijnen staan. Voor spelers in een rolstoel geldt het centrum van de wielen als voeten.
6. 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. 
7. 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.
8. 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.
9. Ook kubbs mogen alleen onderhands teruggeworpen worden naar de andere speelhelft vanaf de basislijn. Alle kubbs door één speler is ook toegelaten.
10. Het rechtzetten van de gegooidde kubbs gebeurt door ze te kantelen en recht te zetten, niet draaien of rollen dus! Bijgevolg kan een kubb die op de grond ligt slechts naar 2 mogelijke richtingen rechtop gekanteld worden op voorwaarde dat de kubb 'volledig in' is. 
11. **Nieuw:** Een kubb staat binnen indien deze na het rechtzetten voor **100%** over de denkbeeldige lijn tussen de hoekpaaltjes in het speelveld komt te staan. Het zelfde geldt voor de denkbeeldige lijn tussen de middenpaaltjes. Deze denkbeeldige lijn heeft geen dikte en loopt langs de buitenzijde van de hoekpaaltjes. Bij twijfel, gebruik de touwtjes!
12. Als de kubb naast of op de lijn is neergekomen, dan moet de kubb zo worden neergezet dat de kubb 'volledig in' is, dat wil zeggen dat **de kubb de denkbeeldige lijn langs de buitenkant paaltjes niet mag raken**. Het is ook mogelijk om kubbs in en uit te stoten bij het terugwerpen.
13. **Nieuw:** De **friendly neighbour rule of voordeelkubb** houdt het volgende in:  
"Aan het einde van de werpfase 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 een stoklengte van de koning en de hoekpaaltjes."
14. Een buiten gegooidde kubb(s) krijgt nog één kans om ingeworpen te worden. Als de kubb(s) ook **bij de 2<sup>e</sup> poging buiten het speelveld is**, dan mag de tegenstander deze kubb(s) plaatsen op hun speelhelft 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!
15. Ploeg B moet vervolgens eerst de eventuele veldkubbs omvergooien met de werpstokken vooraleer ze de werpstokken mogen gooien naar de basiskubbs van Ploeg A. Als Ploeg B een basiskubb omvergooit en er staan nog veldkubbs recht, dan is de omvergeworpen basiskubb ongeldig en wordt hij direct terug rechtgezet. Als Ploeg B er niet in slaagt om tijdens de werpbeurt de veldkubbs omver te gooien, dan mag ploeg A opschuiven tot aan de denkbeeldige lijn van de veldkubb die het dichtst bij de koning staat.
16. 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!
17. Twee veldkubbs die elkaar raakten bij het terugwerpen worden niet op elkaar geplaatst.
18. Stokken en kubbs mogen pas geworpen worden als de tegenstander uit het veld is.
19. Na de wedstrijd moet het terrein weer in de beginopstelling teruggeplaatst en proper achtergelaten worden.

## FAQ

1. **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 één van de officials op het terrein, herkenbaar aan hun BK kubb T-shirt. (official)

2. **We zijn maar met 5 personen bij de pro's of 2 bij de recrea's/bedrijven/kids, wat nu?**  
PRO-teams. Elk lid van een team mag per beurt slechts 1 stok werpen. Heeft een team bijvoorbeeld maar 5 leden, dan mogen er ook maar 5 stokken gegooid worden (pro's).

RECREA'S/BEDRIJVEN/KIDS: 2 spelers = 4 stokken.

Indien de tegenpartij akkoord gaat, kan er in voorgaande gevallen met 6 stokken gegooid worden!

3. **Wat gebeurt er als de koning door een kubb omvalt?**

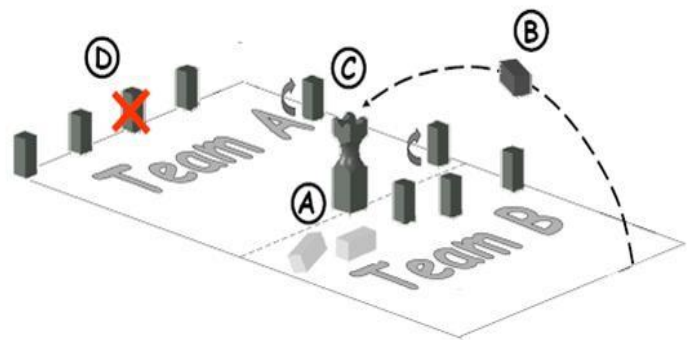
De koning mag met alle resterende stokken omgeworpen worden als alle kubbs aan de kant van de tegenstander omgeworpen zijn. Als dit toch ervoor gebeurt door een werpstok of kubb dan verliest het verantwoordelijke team automatisch het spel. Gebeurt dit echter tussen twee speelbeurten in (vooraleer de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

4. **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.

5. **Wat is het Zwitsers Model?**

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



- Stel dat Team B de toss heeft gewonnen en Team A is aan beurt:
- A: In die beurt gooit team A 2 kubbs omver
- B: Team B moet de 2 kubbs teruggooien in het vak van team A
- C: Team A zet de 2 kubbs recht
- D: Team A moet de achterste kubb in hun veld verwijderen (basis- of veldkubb). In dit voorbeeld staan er 4 kubbs op de basislijn. Team A mag vrij kiezen welke kubb verwijderd wordt.

**Wanneer na fase C nog maar 1 kubb overblijft wordt die niet verwijderd!**

Nu pas gooit team B zijn 6 stokken.

Zo elke beurt opnieuw tot wanneer de koning is gevallen.

**Belangrijk:** Wanneer het signaal gaat en team A staat klaar om te beginnen gooien met de kubbs/werpstokken (maar heeft er nog geen gegooid), dan wordt er meteen getosst. Indien de ploeg al een kubb/stok heeft gegooid, dan wordt er pas getosst nadat alle werpstokken werden geworpen door Team A.

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.

**RULE N° 1: YOU ARE THE JURY !**

**RULE N° 2: THE JURY IS ALWAYS RIGHT!**

**RULE N° 3: IF NOT, CHECK RULES N° 1 & 2!**

**RULE N° 4: PLAY FAIR & HAVE FUN!**