



Tornooi- en wedstrijdregels

Kovera Kubb League

Dit reglement is een herziening van de regels van 2023.
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
II.	WEDSTRIJDREGELS 2019I. 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	10
1.	VELDOPSTELLING.....	10
2.	TOSSEN	11
3.	VERLOOP VAN HET SPEL: 2-4-6 REGEL.....	13
4.	GOOIEN VAN WERPSTOKKEN	14
4.1.	<i>Helikopteren</i>	<i>14</i>
4.2.	<i>Molenwieken</i>	<i>15</i>
4.3.	<i>Positionering.....</i>	<i>16</i>
4.4.	<i>Opzettelijk gevaarlijk spel.....</i>	<i>17</i>
5.	INGOOIEN VAN KUBBS.....	17
6.	RECHTZETTEN VAN KUBBS.....	19
7.	OMGOOIEN VAN KUBBS	23
8.	OMGOOIEN VAN DE KONING.....	26
9.	AFLEIDING – ONSPORTIEF GEDRAG	27
III.	TORNOOIREGELS KOVERA KUBB LEAGUE.....	28
1.	MATERIAAL.....	28
2.	TEAM/PLOEG	29
3.	SPEELSHEMA	29
3.1.	<i>Poule - Poule - Uitschakeling.....</i>	<i>29</i>
3.2.	<i>DMK Klassic System.....</i>	<i>32</i>
3.3.	<i>DMK Klassic System met poule.....</i>	<i>33</i>
4.	PUNTE TELLING VOOR DE KOVERA KUBB LEAGUE	35
5.	ZWITSERS MODEL.....	36
6.	FAST-MODEL: OPBOUW VAN DE POULES	40
7.	INFO VOOR ORGANISATOREN KUBB LEAGUE	41
8.	BETWISTINGEN	41

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. Spielbeurt

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 speelrichting geplaatst
- Er worden 5 veldkubbs ingegooid door het beginnend team die worden rechtgezet door het andere 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

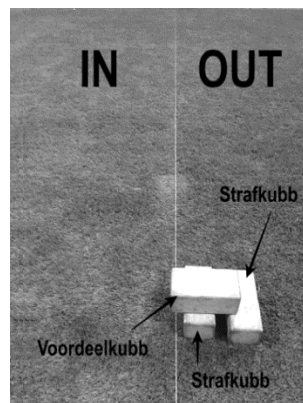
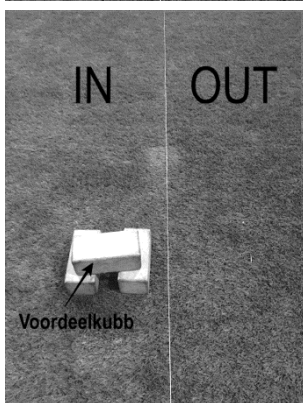
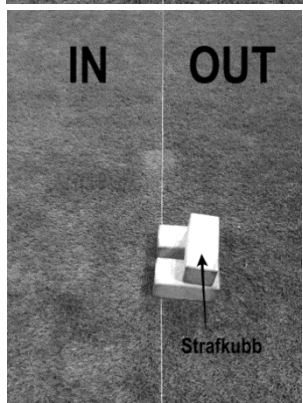
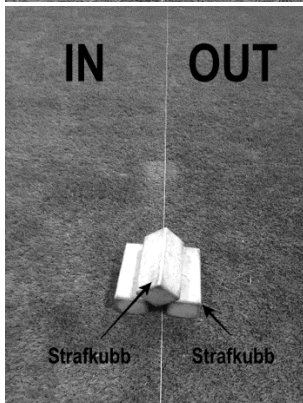
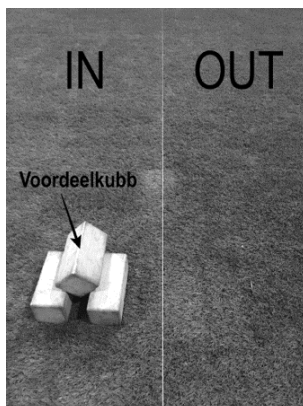
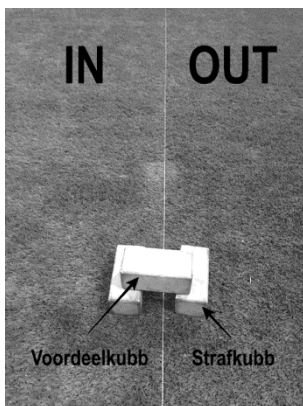
Tussen de spelers van de verschillende teams wordt afwisselend een basiskubb omver gegooid. Het eerste verschil in een gelijk aantal beurten bepaalt de winnaar.

8. Friendly neighbour rule of voordeelkubb

De friendly neighbour rule of voordeelkubb houdt het volgende in:

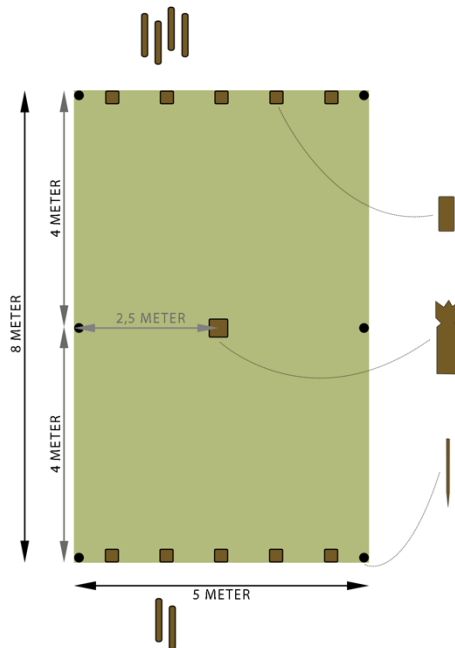
“Aan het einde van de werpfase worden alle kubbs die de grond niet raken én die als ze op de grond zouden liggen 100% binnen kunnen worden gezet, weggenomen en beschouwd als voordeelkubb. Deze voordeelkubb mag door het aanvallende team vrij gezet worden in het veld van de tegenstander op minstens stoklengte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

Hierbij een aantal voorbeelden:



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.

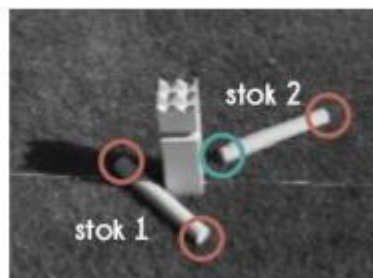
Ter hoogte van de middenpaaltjes en de koning wordt best een kleine markering aangebracht.

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).

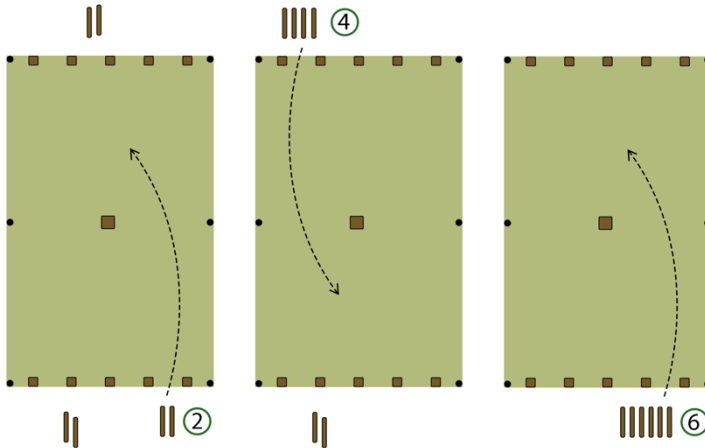
Als beide partijen gelijktijdig de koning raken en er valt niet uit te maken wie de koning omgooide, wordt de toss hernomen.

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 gegoid worden.

Er mag nooit meer dan 1 werpstok/kubb in één worp gegoid 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 omgegoid 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 gegoid 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.

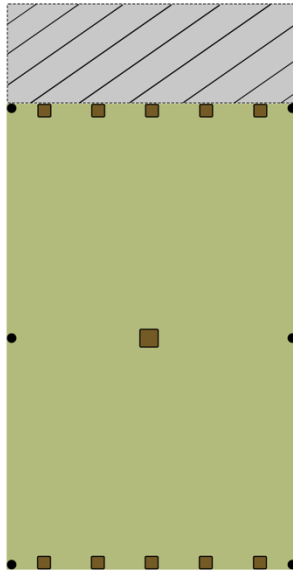
Bij het gooien van de werpstokken/kubbs mogen alleen één of beide voeten de grond raken. Steunen op één hand of op je knieën zitten is niet toegestaan. Het is ook niet toegestaan iets of iemand te gebruiken als steun om voorover te kunnen leunen bij het gooien van werpstokken/kubbs.

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 hoekpaaltjes af.

Opmerking: een veldkubb die men rechtzet rakend aan de basislijn, wordt automatisch een basiskubb. Met andere woorden hoeft deze niet voor de andere basiskubbs omver worden gegooid. (cfr. I.1 Veldopstelling)

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

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

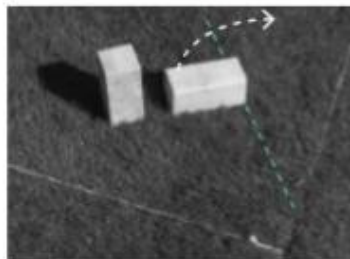
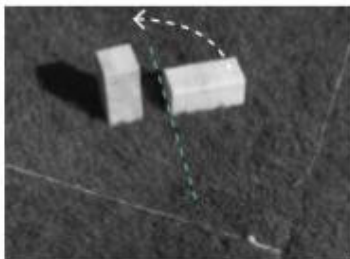
6. Rechtzetten van Kubbs

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

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

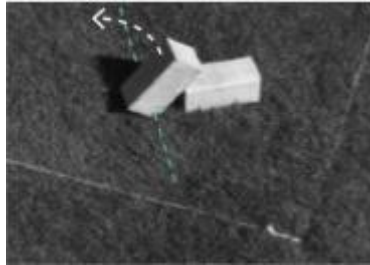


Wanneer men de kubbe rechtzet, moet men ervoor zorgen dat dit gebeurt door de kubbe zo minimaal mogelijk van zijn plaats te verschuiven. Men moet hierbij eerst beslissen naar welke kant de kubbe wordt rechtgezet en dit vervolgens zo uitvoeren. Eenmaal de beweging om de kubbe recht te zetten ingezet is,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

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

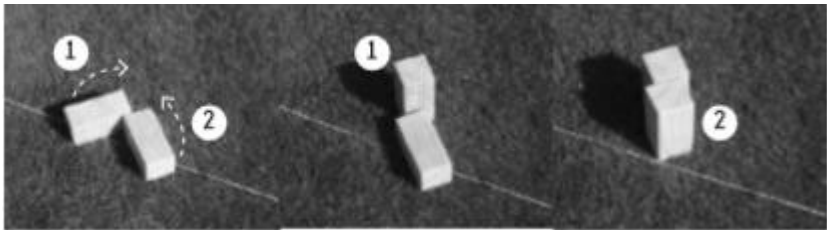
Een kubbe staat binnen indien deze na het rechtzetten voor **100%** over de denkbeeldige lijn achter de hoekpaaltjes in het speelveld komt te staan. Het- zelfde geldt voor de denkbeeldige lijn tussen de middenpaaltjes. Deze denk- beeldige lijn heeft geen dikte en loopt langs de buitenzijde van de hoekpaaltjes.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

Wanneer een kubbe niet helemaal neerligt maar half op een andere kubbe leunt, moet men deze rechtzetten op de zijde die de grond raakt. Als de kubbe hierdoor buiten komt te staan moet men eerst de onderste kubbe rechtzetten. Daarna moet men de leunende kubbe 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 kubbs nog wel vrij in de andere richting gedraaid zou kunnen worden.

Volg hierbij altijd onderstaande regels: Men zet 1 kubbs recht. Deze wordt tegengehouden terwijl eventueel andere kubbs in de richting van de al rechtgezette kubbs gedraaid worden. De 2de kubbs komt hierdoor dus tegen de 1ste kubbs te staan. Deze kubbs staat wel in dezelfde hoek zoals hij rechtgezette zou kunnen worden.



Deze uitvoering kan op deze plek niet anders uitgevoerd worden omdat de 2de kubbs anders buiten het speelveld komt te liggen. Deze uitvoering mag echter ook uitgevoerd worden op andere plaatsen waar de 2de kubbs 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.



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.

Een veldkubb die men rechtzet rakend aan de basislijn, wordt automatisch een basiskubb. Met andere woorden hoeft deze niet voor de andere basiskubbs omver worden gegooid. (cfr. I.1 Veldopstelling)

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 kubbe die bij het omgooien terug rechtop komt te staan, geldt als omvergeworpen. Het is hierbij niet toegelaten om deze kubbe terug neer te leggen om aan te tonen dat hij geldig werd omgegooid. De stand of positie van een kubbe 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 kubbe 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 kubbe 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 kubbe wordt gestopt door een andere kubbe of werpstok mag het spel tijdelijk worden stilgelegd door het team dat aan beurt is om de positie van deze kubbe te beoordelen. De tegenstander moet dan het speelstuk verwijderen waarop de kubbe steunt zonder zelf de overheellende kubbe aan te raken of deze van positie te doen veranderen.

Men voert deze actie uit door de kubbe of werpstok waarop de overheellende kubbe 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 kubbe 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 geïseerd.

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 kubb 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) veldkubb 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 speelheldt rechtop staan. Het is niet toegestaan om bij het werpen naar de koning te “schuiven”.

Wanneer je veldkubbs in je eigen speelheldt 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. :

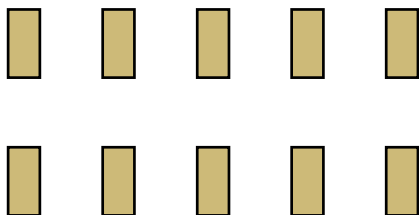
- helikopterworp
- molenwieken
- geen 2 maal na elkaar gooien door dezelfde speler
- inspringen
- ...

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



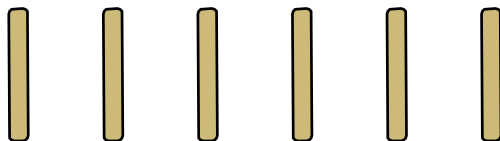
10 Kubbs 7x7x15 cm ‘Rubberwood’



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 het seizoen 2023 zijn de mogelijkheden omtrent de organisatie van een toernooi binnen de Kovera Kubb League uitgebreid en kunnen de organisatoren opteren voor een all-in-one toernooi of de splitsing in een pro- en recreantenturnooi.

Voor de Kovera Kubb League zijn er 3 verschillende speelschema's toegestaan:

Poule - Poule - Uitschakeling OF

DMK Klassic System (= Mirakelsysteem) OF

DMK Klassic System met Poule

Het corecte speelschema kan bekomen worden via tornooien@kubbfederatie.be

3.1. Poule - Poule - Uitschakeling

De top-8 ploegen in het klassement na het laatste KKL-tornooi, worden steeds ingedeeld als reekshoofden. Voor buitenlandse

ploegen is het naar de inschatting van de organisator om deze in te delen.

Bij het spelen in poules kan er voor 2 verschillende systemen geopteerd worden. Er kan gekozen voor het spelen van 2 sets per wedstrijd of er kan naar maximum 2 winnende sets gespeeld worden.

2 Poules met 2 sets:

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. Zwiters 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 2019 een verplichte prioretiseringsfilter in. De uiteindelijke stand in de poules wordt bepaald door:

- Punten van je ploeg (zonder tosspunten)
- Onderling resultaat (zonder tosspunten)
- KF-model

Dit wil zeggen dat de toss nog wel gespeeld wordt maar niet meer wordt doorgegeven aan de spelleiding gezien deze in de uitslag geen enkele waarde meer heeft.

2 Poules met maximum 2 winnende sets:

De wedstrijden worden hier naar maximum 2 winnende sets gespeeld. In de poulefase zijn bijgevolg volgende uitslagen mogelijk:

uitslag	punten
2-0	4-0
2-1	3-1
1-1	1-1
1-0	2-0
0-1	0-2
1-2	1-3
0-2	0-4

Bij een gelijke stand is de volgorde:

- totaal aantal punten,
- onderling resultaat
- aantal punten in onderlinge wedstrijden
- KF-model.

Na de 2 poulefases wordt er een uitschakelingsronde gespeeld naar twee winnende sets.

3.2. DMK Klassic System

Het DMK Klassic System, bij ons beter gekend als het Mirakelssysteem, 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. Wanneer een set de tijdslimiet overschrijdt, kan er geopteerd worden om verder te gaan in het Zwitsers Model (cfr.III.5.) of om de set te beëindigen en het aantal basiskubbs (cfr.I.1.) te tellen. 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, kan hiervoor een poulesysteem worden aangewend.

3.3. DMK Klassic System met poule

Het toernooiformat bestaat uit twee delen.

Het eerste deel is idem aan het eerste deel van het DMK Klassic System. (cfr. III.3.2.) Eerst worden er tussen 7 en 9 voorrondes gespeeld. Deze bestaan telkens uit 1 set. Wanneer een set de tijdslimiet overschrijdt, kan er geopteerd worden om verder te gaan in het Zwitsers Model (cfr.III.5.) of om de set te beëindigen en het aantal basiskubbs (cfr.I.1.) te tellen. 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.

In het tweede deel van dit toernooischema worden de ploegen

verdeeld in poules van 4.

De A-reeks (top 16 na voorrondes) bestaat uit 4 poules van 4 ploegen, de rest wordt evenzo naargelang het aantal ploegen ook in reeksen en poules verdeeld. Hiervoor kan perfect het FAST-systeem worden gebruikt. (cfr.I.9.). Bijkomend is dat de ploegen volgens hun plaats en door loting willekeurig worden ingedeeld in een bepaalde poule. De eerste van de poule bestaat steeds uit een ploeg van 1-4, de tweede van de poule een ploeg van 5-8, enz....

De wedstrijden worden naar maximum 2 winnende sets gespeeld.

In de poulefase zijn bijgevolg volgende uitslagen mogelijk:

uitslag	punten
2-0	4-0
2-1	3-1
1-1	1-1
1-0	2-0
0-1	0-2
1-2	1-3
0-2	0-4

Bij een gelijke stand is de volgorde:

- totaal aantal punten,
- onderling resultaat
- aantal punten in onderlinge wedstrijden
- KF-model.

Op deze manier worden de halve finales bepaald. 1^e van de poule naar top 4, 2^e naar 5-8, enz.

4. Puntentelling voor de Kovera Kubb League

Als je met je ploeg deelneemt aan de KF- 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.

Wanneer een toernooi gesplitst wordt in een pro- en recreantenturnooi, worden eerst de punten verdeeld van het pro-toernooi en wordt daarna verder gegaan met de deelnemers in het recreantenturnooi.

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)

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 Masters. De eerste 8 ploegen spelen de Masters A, ploegen 9 tot 16 op de eindrangschikking worden uitgenodigd op de Masters B.

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

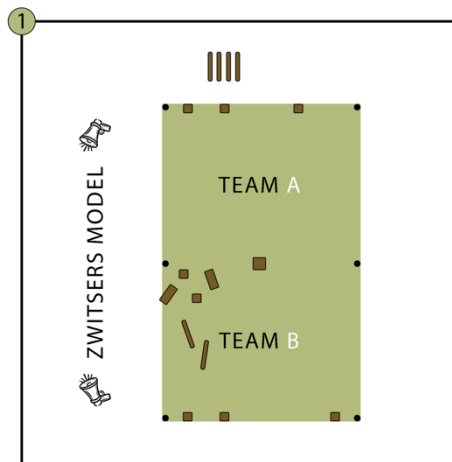
5. Zwitsers Model

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

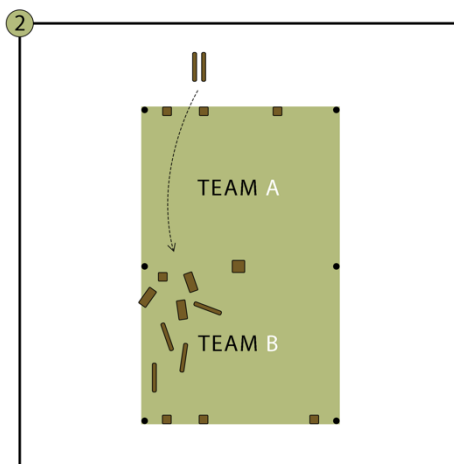
Vervolgens wordt er opnieuw getost om te bepalen welk team het voordeel krijgt om te starten met het wegnemen van hun om te gooien blokken. Na deze toss gaat het spel gewoon verder zoals het gestopt was voor de toss.

Voorbeeld:

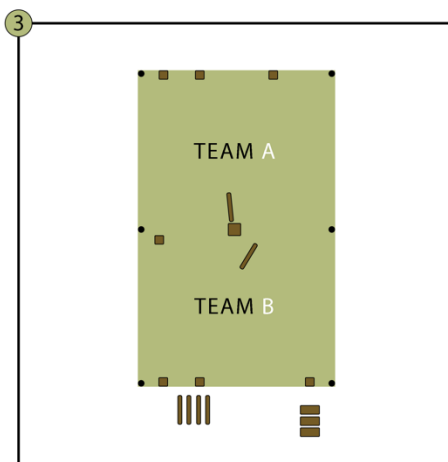
- Team A is nog bezig met de beurt wanneer het Zwitsers systeem signaal klinkt.



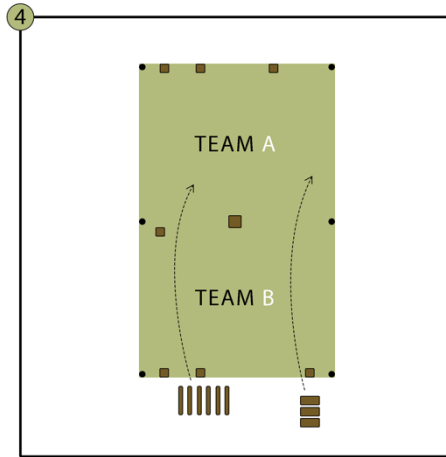
- Team A werpt deze beurt gewoon uit.



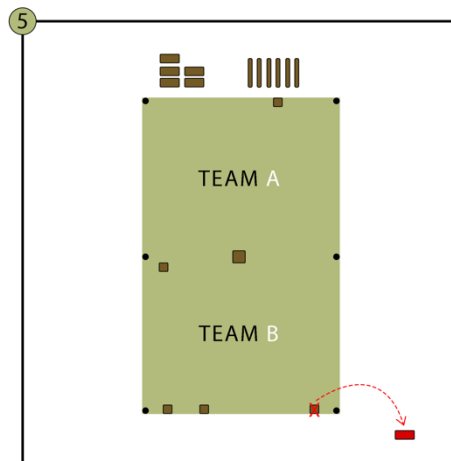
- Na deze beurt wordt er getost tussen team A en B. Team A wint de toss.



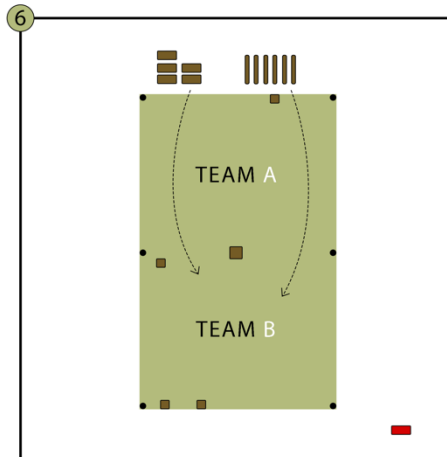
- Het spel wordt verder doorgespeeld dus team B is nu aan beurt om een volledige spelbeurt uit te spelen.



- 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 kubben niet meer in het spel komt.



Stel dat team B de toss gewonnen heeft, zal er in de eerstvolgende beurt van team B één kubben 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 kubben in het spel overblijft, wordt deze niet weggenomen. Er wordt met deze kubben doorgespeeld tot de koning valt.

6. Fast-model: opbouw van de poules

De ploegen worden in poules van 4 of poules van 3 ingedeeld. In de poules van 4 worden de 3 wedstrijden binnen de poule gespeeld. Bij de poules van 3 speelt men tegen een andere poule van 3. Daar speelt respectievelijk team A, B, C van de ene poule tegen A, B, C van de 2^e poule, terug 3 wedstrijden.

Bij voorbeeld

- 36 ploegen: C-reeks 1 poule van 4 met 1 finale
- 38 ploegen: C-reeks 2 poules van 3 met 1 finale
- 40 ploegen: C-reeks 2 poules van 4 met 1 finale
- 42 ploegen: C-reeks 1 poule van 4 (33 tot 36) en 2 poules van 3 (37 tot 42)
- 44 ploegen: C-reeks 4 poules van 3 met halve en finale (of mogelijkheid tot opsplitsen)
- 46 ploegen: C-reeks 2 poules van 4 met finale (33 tot 40) en 2 poules van 3 met finale (41 tot 46)
- ...

7. Info voor organisatoren Kubb League

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

- Spelen volgens KF-regels
- toernooischema volgens KF
- Geen beperking op aantal ploegen
- Naar de plaats spelen
- KF- mail uitsturen (bedanking met link): wordt aangeleverd door de KF
- Uitslag binnen de 2 dagen doormailen naar Kubbfederatie
- Max 30 euro inschrijving
- “betaalbaarheid” zorgt voor hoge toegankelijkheid

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

8. Betwistingen

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.