

# Spelregels Runkster Viking Kubb

## Runkster Volksfeesten 2017

Een organisatie van enkele oud-leiders van KSA Runkst

### Doel van het spel

Het doel van het spel kubb is de koning om te gooien, nadat alle kubbs op de speelhelft van de tegenstander zijn omgegooid.

### Voorbereiding

De spelbegeleiding zet 8 velden uit van elk **8 x 4 meter**. Op elke achterlijn worden 5 kubbs geplaatst. In het midden van het veld komt de koning.

### Werptechniek

De werpstokken worden steeds onderhands in de lengterichting geworpen. Elke worp met volgende eigenschappen (eventueel gecombineerd) is ongeldig:

- Zijwaarts werpen
- Helikopteren (**meer dan 45° horizontaal** laten draaien)
- Bovenhands werpen

### Begin

Om te bepalen welk team mag beginnen, wordt door beide teams van op de eigen basislijn een werpstok richting de koning geworpen. Het team wiens werpstok **het dichtst bij de koning ligt**, mag beginnen. Als een van de teams de koning omverwerpt, mag het andere team beginnen.

### Spelverloop

Team A mag beginnen. Om de beurt worden van op de eigen basislijn de zes werpstokken in de richting van de basiskubbs op de basislijn van team B gegooid. 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 geworpen, is team B aan de beurt. Een beurt verloopt vanaf nu altijd in drie stappen:

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 kubb. 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 omvergeworpen, alvorens men op de basiskubbs mag werpen. Een te vroeg omvergeworpen basiskubb (dus voordat alle veldkubbs om zijn gegaan) 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.

Als het andere team er niet in slaagt in een beurt alle veldkubbs omver te werpen, mag het team dat aan de beurt is **voor stap 3 van de nieuwe, denkbeeldige werplijn de werpstokken gooien**. De nieuwe werplijn is de denkbeeldige lijn waarop de voorste (dichtst bij de koning) veldkubb nog overeind staat. **Opgelet! Kubbs worden altijd teruggeworpen van op de basislijn, enkel werpstokken worden geworpen van op de 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 de denkbeeldige werplijn vormen). Om op de koning te mogen werpen MOET het team **minstens 2 stokken overhouden** aan het begin van de poging om de koning omver te werpen.

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. Bij aanvang van het volgende spel is het aan de verliezer om te beginnen.

## 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 de 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 rechtzetten met minder dan de helft van het grondvlak binnen de speelhelft kan staan. Indien mogelijk moet een kubb 'in' gezet worden, ook al betekent dat dan dat de kubb maar in één richting kan gedraaid worden door de tegenpartij. Kubbs die tegen elkaar geworpen worden bij het inwerpen worden **niet op elkaar gezet**.

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. Indien de opnieuw geworpen kubbs weer 'uit' zijn, mag de tegenpartij deze kubbs plaatsen op een plek naar keuze binnen de eigen speelhelft. Dit moet wel **op minstens één werpstoklengte** van de koning en de midden- en zijlijnen van het veld (men mag pas meten na het plaatsen van de kubb).

De minimale afstand van één werpstoklengte geldt **niet** als een team zelf een kubb in de buurt van de koning of de midden- en zijlijnen heeft geworpen.

## Specifieke toernooiregels

### Spelverloop

Er zijn vier spelrondes van 20 minuten en een finaleronde van 20 minuten:

- Spelronde 1: 13u30 – 13u50
- Spelronde 2: 14u00 – 14u20
- Spelronde 3: 15u00 – 15u20
- Spelronde 4: 15u30 – 15u50
- Finale: 16u30 – 16u50

Het start- en eindsignaal van elke wedstrijd zal aangekondigd worden door **een fluitsignaal**. Na elke wedstrijd komt de winnaar de punten doorgeven aan de spelleiding. De punten worden opgeschreven op een bord, zodat alle deelnemers kunnen controleren.

De ploegen die tegen mekaar uitkomen zijn vooraf **door loting bepaald** en kunnen niet gewijzigd worden, tenzij ploegen niet komen opdagen.

In de finaleronde spelen de 4 ploegen die het hoogst geransocht staan tegen mekaar voor de 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> plaats: 1<sup>e</sup> tegen de 2<sup>e</sup> in de finale, 3<sup>e</sup> tegen de 4<sup>e</sup> in de bronzen finale.

### Rangschikking

Na de eerste 4 spelrondes wordt er gekeken naar het puntensaldo (gemaakte punten – punten tegen) van elk team.

Hiervan wordt een rangschikking opgemaakt van alle teams. De eerste 4 ploegen in de rangschikking komen tegen mekaar uit in de finaleronde.

Bij ex aequo tussen teams in de rangschikking worden deze teams geklasseerd volgens het aantal gemaakte punten. Blijkt dan nog een ex-aequo, dan wordt vervolgens omgekeerd geklasseerd volgens de punten tegen.

### Puntentelling

- Per omvergeworpen kubb op de basislijn van de tegenstander = 1 punt
- Correct omvergeworpen koning = 2 punten
- Bij onrechtmatig omverwerpen van de koning, waardoor het spel eindigt, worden voor de koning geen punten toegekend aan de tegenstander

Een spel winnen is **dus maximum 7 punten waard**. Ook de punten van de verliezer worden geteld! Wanneer binnen de 20 minuten speltijd het spel afgelopen is (de koning is omvergeworpen), wordt er **een nieuw spel begonnen** tegen dezelfde tegenstander en worden de punten na afloop opgeteld.

Bij het afluiten van het eindsignaal worden de punten van de reeds afgewerkte spelen opgeteld met de punten van het huidige speelveld.

## Voorbeeldsituaties

### Voorbeeld 1

Bij het eindsignaal is er nog geen enkel spel volledig gespeeld (geen koning omvergeworpen). Team A heeft reeds 3 kubbs van de basislijn van de tegenstander omvergeworpen, team B heeft 2 kubbs kunnen omverwerpen. De score die wordt doorgegeven is dus 3-2

### Voorbeeld 2

Na 20 minuten heeft team A reeds een eerste spel gewonnen met 7-3. Bij het 2<sup>e</sup> spel staat het 2-4 voor team B. De score die na het eindsignaal zal worden doorgegeven is 9-7.

## Prijsuitreiking

Deze is voorzien vanaf 17u30 in het OC Runkst. Ploegen die niet vertegenwoordigd zijn en in aanmerking komen voor een prijs, schenken automatisch hun prijs weg aan de volgende in de rangschikking.