

Viking Kubb Tornooi

Chiro Londerzeel

Een woordje uitleg...

Beste sportieveling,

Na het succes van de vorige jaren organiseren we ook dit jaar weer ons Viking Kubb Tornooi. Deze activiteit staat gepland op zaterdag tijdens het Feestweekend op het domein "De Burcht" in het centrum van Londerzeel. De meesten zullen de regels van Viking Kubb wel kennen, maar we zetten ze toch nog eens op een rijtje.

Op de volgende bladzijden vindt u het wedstrijdreglement. Dit is en blijft een noodzakelijk kwaad om misverstanden te vermijden, lees het dus aandachtig. Deze regels worden gebruikt op het tornooi. Hierin staat ook vermeld hoe u uw ploeg kunt inschrijven. Als u de aanwijzingen opvolgt zal deelname voor uw ploeg geen probleem vormen, maar schrijf u wel tijdig in, de plaatsen zijn beperkt.

Verder wensen wij u het beste voor uw deelname aan ons Viking Kubb Tornooi.

Het wedstrijdreglement

I. Inschrijvingen

A) Wie mag er deelnemen?

Dit jaar is het aantal ploegen beperkt tot 64. In eerste instantie zullen de ploegen die zich te laat inschrijven op een reservelijst geplaatst worden. Wanneer een ploeg afzegt of niet opdaagt, zal een reserveploeg deze plaats innemen. Indien snel blijkt dat dit te weinig is kunnen we eventueel later dit aantal nog opschroeven.

Een ploeg bestaat uit minstens 4 en maximum 8 personen.

B) Hoe inschrijven?

Inschrijven kan door het inschrijvingsformulier op onze website (www.chirolonderzeel.be/feestweekend) in te vullen voor 19 augustus.

Vergeet niet om eveneens de deelnameprijs over te schrijven, de datum van deze overschrijving geldt als rangschikking voor het aantal deel te nemen ploegen.

C) Het inschrijvingsgeld?

Dit bedraagt **30 Euro per ploeg**.

Deze kostprijs omvat: **deelname, prijzengeld en ongevallenverzekering.**

Het inschrijvingsgeld moet op de volgende wijze betaald worden:

30 Euro op rekeningnummer **BE08 7512 0601 5613** (Chiro Londerzeel)

Tenlaatste op 21 augustus

Vermelding "Viking Kubb (naam groep + verantwoordelijke)"

Ploegen die niet of te laat opdagen op het toernooi en daardoor niet meer deel kunnen nemen verliezen hun inschrijvingsgeld.

II. JURERING VAN HET TORNOOI

Er is een jury aangesteld om het toernooi te leiden. Deze bestaat uit **4 personen**, **deze zijn te herkennen aan hun fluo armband/hesje**. De beslissingen van de jury zijn bindend voor iedereen

<p>De jury is bevoegd inzake:</p> <ul style="list-style-type: none">de deelnemende ploegen aanduidende indeling van het poulesysteemhet starten van de wedstrijdhet opvolgen van het wedstrijdverloophet opstellen van de tussentijdse rangschikkingenhet diskwalificeren van ploegenhet beëindigen van de wedstrijdhet opmaken van de eindstandhet behandelen van eventuele bezwaren en geschillende uitreiking van de prijzen en drinkbeker
--

Enkel de juryleden kunnen aangesproken worden om eventuele klachten in overweging te nemen en enkel beslissingen door hen meegedeeld, zijn bindend. Eventuele klachten of geschillen tussen verschillende ploegen moeten meteen na de match gemeld worden bij de jury. Te laat gemelde klachten worden niet meer in rekening genomen.

Na elke poulewedstrijd komen beide ploegverantwoordelijken naar de jury om de uitslag te melden. Ook het **aantal resterende kubbs op de basislijn** wordt gemeld aan de jury. Zo kan bij een ex aequo na de poulematches toch een winnaar bepaald worden.

Het hele toernooi gebeurt onder het idee van fairplay. Eventuele discussie wordt dus eerst onderling uitgepraat tussen de ploeg(verantwoordelijk)en. Enkel bij onopgeloste discussies wordt de jury geraadpleegd. Tijdens de finale is de jury scheidsrechter, zij hebben het laatste woord over de wedstrijd en het verloop ervan.

VERLOOP VAN HET TORNOOI

A) Programma.

Het programma dat nu volgt zal zo strikt mogelijk worden nageleefd. Wij zijn natuurlijk niet verantwoordelijk voor vertragingen die buiten onze wil om en onvoorzien kunnen optreden.

- | |
|---|
| <p>* 11u00: Start aanmelden ploegen aan de jurytent.</p> <p>* 11u30 : Einde aanmelding*.</p> <p>* 11u45 : Briefing van de ploegverantwoordelijken door de jury.</p> <p>* 12u00 : Einde briefing. De verantwoordelijken lichten hun ploeg in.</p> <p>* 12u15: Start poulewedstrijden**</p> <p>* 15u30 : Einde poulewedstrijden – Start kwalificaties**</p> <p>* 18u00: Start finale</p> <p>* 18u30: Einde finale – Prijsuitreiking</p> |
|---|

* *Ploegen die na 11u30 aankomen worden niet meer aanvaard en krijgen hun inschrijvingsgeld NIET terug.*

** *Elke wedstrijd duurt maximaal 25 minuten, daarna zijn er 10 minuten om te wisselen.*

(het hierboven vermelde tijdschema is onder voorbehoud)

B) Algemeen:

1. We staan erop dat enkel de ploegverantwoordelijken op de briefing aanwezig zijn.
2. Tijdens de briefing wordt aan de verantwoordelijken wordt het wedstrijdverloop uitgelegd en de belangrijkste regels nog eens herhaald.
3. Een ploeg bestaat minimaal uit 4 personen en maximaal uit 8 personen.
4. Poulesysteem:
Aan de hand van de het aantal ingeschreven ploegen worden er 16 poules opgesteld van ongeveer 4 ploegen. Hierdoor zal elke ploeg een 3-tal poulematchen moeten spelen. Daarna gaan alle ploegen door naar de kwalificatierondes, waar nog 4 of 5 kwalificatiematchen gespeeld zullen worden.
5. Het Viking Kubb tornooi is een sportief gebeuren, maar de jury kan ingrijpen bij:

Bedrog:

Het foutief bevoordelen van de eigen ploeg of het foutief benadelen van een andere ploeg; of poging tot bedrog.

Veiligheidsrisico's.

In geval van beschadiging van materiaal of bedreiging van anderen kan een ploeg of persoon gediskwalificeerd worden na overleg met de jury.

Inbreuken tegen het wedstrijdreglement.

Alle andere gevallen waarbij de jury ingrijpen nodig acht, waaronder het negeren van beslissingen door hen genomen.

6. Elk lid van een ploeg is verondersteld het wedstrijdreglement te kennen en verbindt zich ertoe het te respecteren.
7. De organisatie heeft het recht om tot de aanvang van het toernooi wijzigingen aan te brengen in het reglement. Deze zullen dan mondeling worden overlopen tijdens de briefing van de teamverantwoordelijken en worden als bindend beschouwd.
8. **De organisatie is niet verantwoordelijk voor schade, ongevallen, lichamelijke letsels en diefstal.**
9. Er worden prijzen uitgereikt voor de drie podiumplaatsen en de winnaar van de **drinkbeker**. Bij de aankoop van drankbonnen geeft men een ploeg op waarvoor men drinkt. De ploeg die bij het einde van de finale de meeste consumpties op zijn naam heeft staan is de winnaar. Zowel spelers als publiek kunnen stemmen voor een bepaalde ploeg.

C) Puntentelling

Elke wedstrijd duurt maximaal 25 minuten. Begin en einde worden door de jury omgeroepen. Voor het startsignaal en na het stopsignaal worden er geen blokken geworpen. Het resultaat van een wedstrijd kan er op 3 manieren uitzien:

- De wedstrijd wordt beëindigd binnen de 25 minuten (koning omvergeworpen). De winnende ploeg is bekend en verdient 3 punten. De verliezende ploeg krijgt 0 punten.
- De wedstrijd kon niet binnen de 25 minuten afgemaakt worden en is dus onbeslist. Beide ploegen krijgen 1 punt.
- Indien één van de 2 ploegen niet komt opdagen wordt dit onmiddellijk bij de jury gemeld (binnen de eerste 5 minuten van de wedstrijd). De jury zal op dat moment de afwezige ploeg nogmaals omroepen. Wanneer deze ploeg niet onmiddellijk komt opdagen krijgen zij 0 punten en krijgt de aanwezige tegenstander 3 punten. In het geval dat de aanwezige tegenstander dit niet tijdig meldt krijgen beide ploegen geen punten.

Na elke wedstrijd komen beide ploegverantwoordelijken naar de jury om de uitslag van de wedstrijd en het aantal resterende kubbs op de basislijn van beide ploegen te melden.

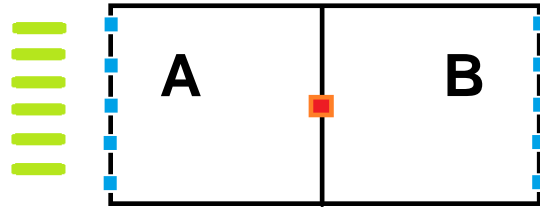
De punten die elke ploeg op het einde van de poulematchen behaald heeft, bepalen de ranking binnen hun poule. De plaats binnen hun ranking bepaalt het verloop van de verdere kwalificatiematchen.

Indien er een ex aequo is tussen twee ploegen na de poulewedstrijden wordt eerst gekeken naar hun onderling duel. De winnaar van deze wedstrijd wordt aanzien als de eerste. Indien deze wedstrijd ook met een ex aequo eindigde, wint de ploeg met het meeste aantal resterende kubbs op de basislijn in de onderlinge wedstrijd. Indien ook dit gelijk is geldt het totaal van de resterende kubbs in alle groepswedstrijden. Indien er zelfs met de resterende kubbs een gelijkstand blijft, volgt er een shoot-out. De 2 ploegverantwoordelijken smijten aan de jurytent om de beurt naar een koning. Degene die als eerste de koning omver werpt terwijl de andere mist wint en gaat door.

III. Spelregels

A) Algemeen

1. Elke Viking Kubb set bevat:
 - 1 koning
 - 10 kubbs (5 per ploeg)
 - 6 werpstokken



Deze set blijft na het beëindigen van de wedstrijd liggen op het veld voor de volgende ploegen.

2. Het doel van het spel is de koning om te gooien, nadat reeds alle kubbs op de speelhelft van de tegenstander zijn omgegooid.
3. Deze spelregels gaan uit van twee teams: team A en team B.
4. Tijdens het werpen blijven de werpers steeds tussen (het verlengde van) hun zijlijnen. De andere ploeg blijft uit het veld.

B) Vorbereiding

1. Iedere ploeg plaats zijn vijf kubbs, gelijk verdeeld, op de basislijn. Deze kubbs worden de basiskubbs genoemd. Plaats **de koning in het midden van het veld** (centraal op de middenlijn).
2. Elke ploeg mag met 1 werpstok richting de koning werpen. De ploeg van wie de stok het dichtst bij de koning ligt (de stok mag de koning raken) zonder de koning om te werpen mag beginnen.

C) Start van de wedstrijd

Stel dat na de openingsworp (zie voorbereiding, punt 2) team A mag beginnen.

De 6 werpstokken worden door team A om beurt van op de eigen basislijn in de richting van de kubbs 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 benut, 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 (over de middenlijn).
Het terugwerpen van de kubbs dient altijd van op de eigen basislijn te gebeuren. Alle kubbs (dus zowel de omgeworpen 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 rechtopzetten met minder dan de helft van het grondvlak binnen de speelhelft kan staan. 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 zijn (men mag pas meten na het plaatsen van de kubbb).

- 2) Team A zet de door team B geworpen kubbs overeind op de plek waar deze zijn terechtgekomen, door ze richting de koning te kantelen in de lengterichting van de kubbb.
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 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 omver geworpen veldkubbs als de omver geworpen basiskubbs terug (alle kubbs die gevallen zijn dus). Omvergeworpen kubbs verlaten nooit het spel. Als het andere team er niet in slaagt om in één beurt alle veldkubbs omver te werpen, mag het team dat aan 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 koning) veldkubb nog overeind staat. **Kubbs worden altijd teruggeworpen van op de basislijn, enkel werpstokken worden geworpen van op denkbeeldige werplijnen.**

Het spel gaat op deze manier heen en weer, tot dat één 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 werpstokken proberen om de koning omver te werpen. **Er mag enkel naar de koning geworpen worden indien die ploeg, na het omwerpen van alle kubbs van het andere team, nog minstens 2 werpstokken heeft.** Indien er met de voorlaatste werpstok gemist wordt op de koning mag de laatste wel nog geworpen worden. 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 omver werpt (met een werpstok of kubbb), dan wint het andere team.**

D) Werptechniek

De werpstokken worden steeds onderhands in de lengterichting geworpen. Elke worp met volgende eigenschappen (eventueel gecombineerd) is ongeldig: zijwaarts werpen, helikopteren (meer dan 90° horizontaal laten draaien), bovenhands werpen.

E) Aanvullende regels

- 1) Het hele toernooi gebeurt onder het principe van fairplay. Dit betekent dat tijdens het spel discussie zoveel mogelijk onderling worden opgelost. Bij onoplosbare discussie kan steeds raad gevraagd worden bij de jury.
- 2) **Het vormen van "Torens" is uit den boze. Kubbs die elkaar raken (of geraakt hebben) worden dus NOOIT op elkaar gezet. Deze worden gewoon rechtgezet op de positie waar ze liggen.**
- 3) Een Kubb die omvergeworpen wordt en toch opnieuw recht komt te staan telt als omvergeworpen.
- 4) Elke wedstrijd wordt door minstens vier personen per ploeg gespeeld. De werpstokken worden verdeeld onder al deze leden en één en dezelfde persoon mag geen twee maal na elkaar gooien.
- 5) Voor spelers in een rolstoel geldt het centrum van de wielen als voeten.
- 6) Bij het werpen moeten beide voeten binnen de zijlijnen staan.
- 7) Stokken en Kubbs mogen pas geworpen worden als de tegenstander uit het veld is.