

Welkom bij het OBKK

Wat fijn dat je deelneemt aan het Open Brabants Kubbtoernooi. Bij voorbaat heten we je en je team van harte welkom aan het toernooi dat uitgaat van de Brabantse gezelligheid. Zonder afbreuk te doen aan het wedstrijdelement staan we garant voor de spreekwoordelijke Brabantse gezelligheid en gastvrijheid. De organisatie maakt met de ervaring van de eerste zes jaar en deelname aan verschillende toernooien kennis met verschillende organisatievormen en accenten in het spel. Hier maken we dankbaar gebruik van en verrijken we er ons eigen toernooireglement mee. Voor de spelregels gebruiken van de spelregels van de kubbfederatie. Omdat we met teams van drie personen spelen zijn er (kleine) afwijkingen die voor zich spreken.

We verzoeken je het reglement voor aanvang van het toernooi door te nemen. Met vragen kun je natuurlijk bij de organisatie terecht. We wensen iedereen bij voorbaat een gezellig, sportief en succesvol toernooi.

De locatie

Het Kubbtoernooi vindt plaats op de velden van onze gastheer Honk en Softbal Club Nuenen (HSCN).
Lissevoort 6, 5671 BS Nuenen

Reizigers die met de auto komen kunnen op het naastgelegen **parkeerterrein** parkeren. Er is een **kantine** waar koffie, thee, fris en licht alcoholische dranken verkocht worden. Ook zijn hier toiletvoorzieningen. In de kantine geldt een **rookverbod**. Buiten de kantine is roken toegestaan. Rokers dienen rekening te houden met omstanders die mogelijk last hebben van het roken. Peuken worden in de daarvoor bestemde bakken gedeponeerd.

Bij het verblijf op de velden, het gebruik van kantine en toiletten gelden de normale gedragsregels. Dat betekent in goed Nederlands dat:

0 afval in de daarvoor bestemde afvalbakken hoort

0 je respectvol met anderen omgaat

0 je aanwijzingen van gastheer (HSCN-personeel) en organisatie (OBKK) opvolgt

0 je verantwoordelijk bent voor je eigen gedrag

De teams

We spelen in teams van drie personen. Een team mag uit meer dan drie personen bestaan. Er mogen echter per set maximaal drie personen deelnemen. Na een set mag één speler gewisseld worden.

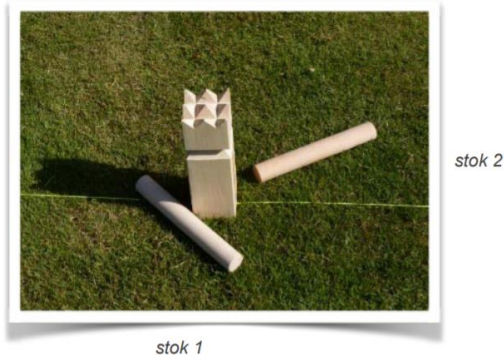
De velden

De velden zijn opgezet volgens de geldende afmetingen (5x8 meter). Daarbij zijn de vijf kubbs gelijkmatig over de basislijn verdeeld. Het veld is afgebakend met zes hoekstokjes. Tussen de hoekstok en de eerste kubb is een vrije ruimte van één stoklengte (30 cm). De koning staat precies in het midden van de middenlijn. De positie is gemarkeerd. Ieder veld heeft een middenlijn en twee middenstokjes om discussie over het al dan niet juist positioneren van veldkubbs te beperken.

De toss

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 verstoren). Deze spelers gooien gelijktijdig, ieder op hun helft, een werpstok vanaf de basislijn richting 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 komt. In onderstaande situatie wint speler 2 dus de toss. Stok 1 ligt dicht, 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. Iedere nieuwe set wordt er van speelhelft gewisseld.

Spelregels Kubb (conform spelregels Kubbfederatie)

Speelbeurt

De speelbeurt begint bij het werpen van de eerste stok en eindigt op het moment dat de tegenstander de omgevallen kubbs en de werpstokken begint te verzamelen.

2-4-6-regel

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 vervolgens weer aan de beurt. Vanaf dan worden alle 6 de stokken gegooid. Dit noemen we de 2-4-6 regel. Deze regel dient om te voorkomen dat de eerst werpende ploeg het spel in één beurt uitgooit. (niet dat we dat ooit hebben gezien en het zou alle respect verdienen, maar toch... we gebruiken de 2-4-6 regel)

1-voor-1-regel

Er mag nooit meer dan 1 werpstok/kubb in één worp gegooid worden. Het is ook niet toegestaan dat twee of meerdere spelers tegelijk werpstokken of kubbs gooien.

Werpstechniek

Een werpstok moet zo recht mogelijk onderhands gegooid worden. "Helikopteren" (de werpstok in het horizontale vlak laten draaien) is dus niet toegestaan. Als een werpstok meer dan 45° in het horizontale vlak heeft gedraaid voordat hij de grond of een kubb raakt, wordt dit als een "helikopterworp" beschouwd. Helikopterworpen zijn ongeldig! Kubbs die dan door een "helikopterworp" omver werden gegooid moeten meteen terug worden rechtgezet, hun originele stand hierbij zo veel mogelijk benaderend. Deze werpstok mag niet meer opnieuw worden gegooid. "Molenwieken" (de werpstok in

de verticale as laten draaien) is wel toegestaan. Hij mag echter, in de horizontale as, niet meer dan 45° (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. 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 niet toegestaan. We spelen immers geen handbal.

Pas als de stokken en blokken op de grond stil liggen mag het veld betreden worden.

De basislijn is de denkbeeldige lijn getrokken áchter de kubbs. Men mag niet tussen of voor de kubbs komen staan. Wanneer je veldkubbs, op je eigen helft, omgoot met werpstokken of kubbs worden deze na de worp terug rechtgezet op hun originele positie (niet op de basislijn). 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.

Verplaatsen van kubbs

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 omgegooid 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.

Verplaatsen hoekpaaltjes

De middenpaaltjes mogen tijdelijk weggenomen worden tijdens het gooien van de werpstokken of kubbs. Hoekpaaltjes blijven steeds staan en worden niet verplaatst.

Omwerpen van de kubbs

Een kubb die bij het omgooien terug rechtop komt te staan geldt als omvergeworpen. Het is hierbij niet toegestaan om deze kubb terug neer te leggen om aan te tonen dat hij geldig werd omgegooid. De stand of positie van een kubb kan immers invloed hebben op het verdere verloop van de speelbeurt. Het is wel toegestaan dat het team dat aan de beurt is deze kubb 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 al omver werden gegooid om hieraan geen stokken te verspelen. Maar het is zeker zo sportief als de tegenstander hen hierbij helpt. Een basiskubb mag pas worden omgegooid indien alle veldkubbs in het bijhorend speelveld zijn omgeworpen.

Als een basiskubb toch vroegtijdig wordt omgegooid zet men deze onmiddellijk weer rechtop. Alle veldkubbs die bij deze worp geveld worden, gelden wel als omvergeworpen.

In eenzelfde worp mag zowel de laatste veldkubb als een of meerdere basiskubbs worden omgegooid. Hierbij moet de laatste veldkubb wel omgevallen zijn voor de basiskubb(s) omvallen. Basiskubbs die omvallen voordat de laatste veldkubb is omgevallen tellen niet als omgegooid.

Een kubb die naar een andere locatie verschuift (doordat deze door een werpstok is geraakt), maar toch niet is omgevallen, blijft op zijn nieuwe positie staan. Als de kubb buiten het speelveld komt te staan, zet men deze onmiddellijk terug op de lijn waar deze het speelveld verliet. Er kan dus nooit een kubb buiten het speelveld staan.

Steunende kubbs

Als de val van een kubb wordt gestopt door een andere kubb of werpstok mag het spel tijdelijk worden stilgelegd door het team dat aan beurt is om de positie van deze kubb te beoordelen. De tegenstander verwijderd dan het speelstuk waarop de kubb steunt zonder zelf de overheellende kubb aan te raken of deze van positie te doen veranderen. Men voert deze actie uit door de kubb of werpstok waarop de overheellende kubb 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 kubb 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, danwel voordat de aanvallende partij de basiskubbs of de koning wil omwerpen.

Koning omgeworpen

Indien een speler tijdens een speelbeurt met een stok de koning (on)opzettelijk omgooit, geldt dit als omgevallen en is de set verloren. Gebeurt dit echter tussen twee speelbeurten (voordat de eerste stok werd gegooid) zal de koning of de kubb terug worden geplaatst.

Kubbs omgeworpen

Alle om te gooien veldkubbs die omvallen tijdens de speelbeurt gelden als omgegooid. 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 (al dan niet menselijke) wind, aardbeving, een hond in het spel, ...

Alle om te gooien veldkubbs die buiten de speelbeurt omvallen, zet men onmiddellijk op de oorspronkelijke plaats weer rechtop.

Beurtverdeling in het team

Ieder teamlid mag per beurt maximaal 2 werpstokken werpen. Een team van twee personen mag per beurt dus slechts vier stokken werpen. Een teamlid dat 2 stokken werpt, mag deze direct achter elkaar werpen, maar dat is niet verplicht.

Kubbs die in het veld worden geworpen hoeven niet tussen teamleden verdeeld te worden. Dat mag wel. Dus: 1, 2 of 3 teamleden werpen de kubbs in het veld.

Het (terug)gooien van omgeworpen kubbs

De kubbs moeten net als de werpstokken onderhands worden gegooid. De gegooiden 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. Het kan hierbij gebeuren dat de geraakte kubb in of uit gestoten wordt. Als de geraakte kubb uit gestoten wordt, gelden volgende regels:

- 0 Als het een kubb is die deze beurt gegooid is, mag een tweede poging gedaan worden om deze kubb in te gooien.
- 0 Als het een veldkubb is die nog stond uit een eerdere beurt, wordt deze veldkubb aan het team

gegeven dat de kubbs aan het gooien is en wordt deze behandeld alsof hij al 1 keer is teruggegooid. (Je mag hem dus nog maar één keer gooien.)

0 Als het een kubb is die deze beurt al twee keer gegooid is, telt hij als fout, dus mag door de tegenstander op een willekeurige plek gezet worden. (Uiteraard volgens de regel dat hij minimaal een stoklengte van de koning, van de hoekpaaltjes of basislijn af moet komen te staan.)

Het rechtop zetten van de kubbs

Pas nadat alle kubbs teruggegooid zijn in het speelveld worden deze door de tegenstander rechtgezet. 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 kubb staat binnen indien deze na het rechtzetten de denkbeeldige lijn tussen de hoekpaaltjes in het speelveld raakt. Hetzelfde geldt voor de lijn tussen de middenpaaltjes. Deze denkbeeldige lijn heeft geen dikte en gaat door het midden van de hoekpaaltjes.

Als **basisregel** geldt altijd: een kubb die in het speelveld rechtgezet kan worden, moet binnen rechtgezet worden.

Er zijn slechts 2 mogelijkheden om een kubb recht te zetten. Dit is door de kubb in één bepaalde richting ofwel naar het ene uiteinde ofwel naar het andere uiteinde rechtop te zetten. Bij het rechtzetten van de kubb moet minstens 1 rand van de kubb te allen tijde de grond blijven raken. Het is hierbij niet toegestaan om de kubb te draaien of te roteren zodanig dat de richting of de positie verandert waarin de kubb recht zou komen te staan. Wanneer men de kubb rechtzet, moet men ervoor zorgen dat dit gebeurt door de kubb zo minimaal mogelijk van zijn plaats te verschuiven. Men moet hierbij eerst beslissen naar welke kant de kubb wordt rechtgezet en dit vervolgens zo uitvoeren. Eenmaal de beweging om de kubb recht te zetten ingezet is, kan men niet meer op deze beslissing terugkomen. Zo wordt verhinderd dat de kubb heen en weer wordt gekanteld en zo de richting waarin de kubb recht komt te staan wordt gewijzigd. Men kan hierop een uitzondering maken indien blijkt dat deze kubb buiten het speelveld komt te staan.

Stabiliteit

Als de kubb recht staat, mag men deze aandrukken zodanig dat deze stabiel staat. Het is niet toegestaan om de kubb al hamerend op de grond te slaan om hem een stabiele plaats te geven. De kubb moet dus altijd de grond blijven raken. Het is wel toegestaan 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 (bv een pluk gras). Dit mag niet om de kubb in de ene of de andere richting te laten overhellen.

Wanneer een kubb niet helemaal ligt, maar half op een andere kubb leunt moet men deze rechtzetten op de zijde die de grond raakt. Als de kubb hierdoor buiten komt te staan moet men eerst de onderste kubb rechtzetten. Daarna moet men de leunende kubb neerleggen alsof er geen obstakel zou zijn en vervolgens deze in de andere richting rechtzetten.

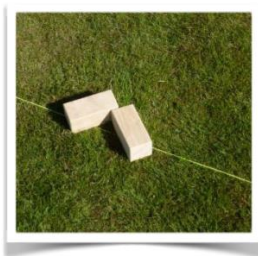
Wanneer men de teruggegooiden kubbs rechtzet is het toegestaan om ook de veld- en/of basiskubbs die in een vorige beurt zijn gaan overhellen (bv doordat ze niet helemaal zijn omgevallen) terug recht en stabiel te plaatsen. Als een teruggegooid kubb meteen rechtstaat, moet deze ook op die plaats blijven

staan. Men mag deze niet rechtzetten op het andere zijvlak. Wel mag men ervoor zorgen dat deze kubb op een stabiele manier rechtstaat.

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 kubb nog wel vrij in de andere richting gedraaid zou kunnen worden. Het volgende principe wordt altijd aangehouden:

- 0 Men zet 1 kubb recht.
- 0 Deze wordt tegengehouden terwijl eventueel andere kubbs in de richting van de al rechtgezette kubb gedraaid worden. De 2de kubb komt hierdoor dus tegen de 1ste kubb te staan. Deze kubb staat wel in dezelfde hoek zoals hij rechtgezet zou kunnen worden

Een voorbeeld:



Oplossing:

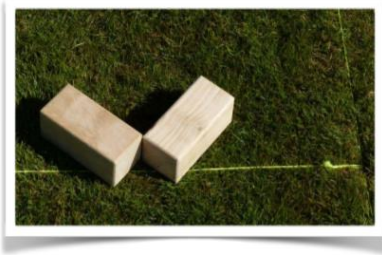


Indien een kubb door toedoen van een ander kubb op geen enkele manier in gezet kan worden, zelfs niet door hem tegen het obstakel aan te plaatsen, terwijl hij zonder dat obstakel wel in geweest zou zijn, telt de kubb als in en moet deze als volgt rechtgezet worden

- 0 Men kiest 1 kubb om recht te zetten
- 0 Men zet de 2de kubb net binnen (= op de lijn).

Indien de 2de te zetten kubb achter de rechtopgezette kubb ligt, wordt de 2de kubb achter de 1ste kubb gezet

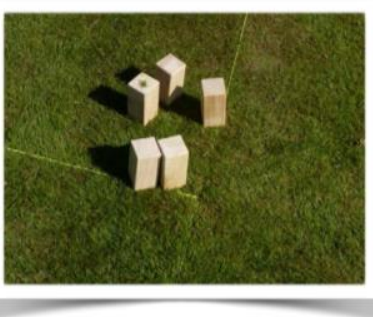
Indien de 2de te zetten kubb voor de rechtopgezette kubb ligt, wordt de 2de kubb vóór de 1ste kubb gezet.



Wanneer twee kubbs op elkaar liggen moet men eerst de bovenste kubb plaatsen vooraleer men de onderste kubb rechtzet. Men moet de bovenste kubb daar plaatsen waar deze het verst uitsteekt over de onderste kubb.



Indien er meerdere kubbs bij elkaar liggen en een plateau vormen waarop één of meerdere kubbs liggen (die niet overhellen van het plateau), telt de volgende regel. Indien het geheel binnen ligt, moet men alle kubbs ook binnenzetten. In dit geval dient men de bovenste kubbs even naar boven te projecteren. De onderste kubbs worden in dit geval eerst rechtgezet. De bovenliggende kubbs moeten recht gekanteld worden daar waar ze op het plateau lagen. Indien noodzakelijk mogen ze tegen andere kubbs geplaatst worden die op dezelfde plaats zouden staan. Een kubb die men rechtzet op de basislijn mag gemarkeerd worden door er een stokje of steentje op te leggen. Het is de verantwoordelijkheid van het team dat aan de beurt is om te onthouden welke kubb de veldkubb is. Maar het is zeker zo sportief als de tegenstander hen hierbij helpt.



Globale dagplanning

Inloop: vanaf 09.00 kunnen teams op het terrein terecht. Tussen 09.00 en 09.45 is er voor de liefhebbers een broodje.

je team dient zich op de toernooidag uiterlijk om 09.45 uur bij de wedstrijdleiding present te melden. Voor teams die niet tijdig aanwezig zijn beslist de wedstrijdleiding over uitsluiting, puntenaf trek of anderszins.

welkom: om 09.45 uur worden alle teams kort welkom geheten en is er een toelichting op de voor het toernooi relevante actualiteiten. Verder wordt de poule-indeling en de veldverdeling toegelicht.

10.00 uur: aanvang poulewedstrijden

12.00 uur: einde poulefase, korte pauze

12.30 uur: aanvang kwalificatiefase: winnaarspoule en plezierpoule

14.30 uur: einde kwalificatiefase

15.00 uur: aanvang finales

17.15 uur: prijsuitreiking en formele afsluiting toernooi

19.00 uur: einde toernooidag



32 teams 8 poules van 4 teams ieder speelt 3 wedstrijden van max. 2 sets tijdslot 40 min.			
winnaarspoule 16 teams 4 poules van 4 teams ieder speelt 3 wedstrijden van max. 2 sets tijdslot 40 min.		plezierpoule 16 teams 4 poules van 4 teams ieder speelt 3 wedstrijden van max. 2 sets tijdslot 40 min.	
Halve finales plaats 1-8 8 teams 003 1-003 1 (2x) 003 2-003 2 (2x) 2 gewonnen sets geen tijdslot	Halve finales plaats 9-16 8 teams 003 3-003 3 (2x) 003 4-003 4 (2x) 2 gewonnen sets geen tijdslot	Halve finales plaats 17-24 8 teams 003 1-003 1 (2x) 003 2-003 2 (2x) 2 gewonnen sets geen tijdslot	Halve finales plaats 25-32 8 teams 003 3-003 3 (2x) 003 4-003 4 (2x) 2 gewonnen sets geen tijdslot
Finales 8 teams plaats 1+2 w1-w1 plaats 3+4 v1-v1 plaats 5+6 w2-w2 plaats 7+8 v2-v2 2 gewonnen sets geen tijdslot	Ranking the stars 8 teams plaats 9+10 w3-w3 plaats 11+12 v3-v3 plaats 13+14 w4-w4 plaats 15+16 v4-v4 2 gewonnen sets geen tijdslot	Ranking the stars 8 teams plaats 17+18 w1-w1 plaats 19+20 v1-v1 plaats 21+22 w2-w2 plaats 23+24 v2-v2 2 gewonnen sets geen tijdslot	Ranking the stars 8 teams plaats 25+26 w3-w3 plaats 27+28 v3-v3 plaats 29+30 w4-w4 plaats 31+32 v4-v4 2 gewonnen sets geen tijdslot

Geen scheidsrechters

Bij de wedstrijden zijn géén scheidsrechters aanwezig. De organisatie gaat uit van sportief gedrag, kennis van de spelregels en het reglement. Bij vragen over specifieke spelsituaties proberen de twee teams er in goed overleg uit te komen. Daarbij kunnen de uitgebreide spelregels geraadpleegd worden. Desgewenst kan de organisatie ingeschakeld worden. Deze neemt geen besluit nemen over de situatie, maar zal slechts de betreffende spelregels benadrukken.

Planning van de wedstrijden

Het toernooi heeft een poulefase (3 wedstrijden in de ochtend), een kwalificatiefase met een plezierpoule en een winnaarspoule (3 wedstrijden in de middag), een kwalificatie (1 wedstrijd) en een finale (Ranking the stars). Ieder team speelt door deze toernooiopzet 8 wedstrijden.

wedstrijdopzet

0 Alle wedstrijden hebben in de poule,- en kwalificatiefase een tijdlimiet van 40 minuten.

0 Twee teams spelen maximaal 2 sets tegen elkaar.

Wanneer de eerste set is beslist, begint de tweede set direct daarna. De teams wisselen van speelzijde.

Het team dat de eerste set niet met werpen begon, begint de tweede set en werpt 2 stokken.

0 Het aantal omvergeworpen kubbs telt in iedere set mee.

Er zijn diverse uitslagen mogelijk:

- een team wint of verliest met 2-0 De uitslagen die aan de wedstrijdleiding worden doorgegeven zijn dan bijvoorbeeld: team A - team B: 2-0 (5-3) (5-2)

Hierdoor heeft team A een score van 2 punten en 10 kubbs en
team B een score van 0 punten en 5 kubbs

- beide teams winnen ieder één set. De uitslagen die aan de wedstrijdleiding worden doorgegeven zijn dan bijvoorbeeld: team A - team B: 1-1 (5-3) (1-5)

Hierdoor heeft team A een score van 1 punt en 6 kubbs en
team B een score van 1 punt en 8 kubbs

- beide teams winnen ieder één set én het aantal omgeworpen kubbs is gelijk. In dit geval is de uitslag bijvoorbeeld: team A - team B: 1-1 (5-3) (3-5)

In de poulefase is dit niet nog niet relevant. Bij het einde van de poulefase mogelijk wel. Hierover verderop meer.

- De eerste set wordt beslist, de tweede set nog niet. De uitslagen die aan de wedstrijdleiding worden doorgegeven

zijn dan bijvoorbeeld: team A - team B: 1-0 (5-4) (1-0)
Hierdoor heeft team A een score van 1 punt en 6 kubbs en
team B een score van 0 punten en 4 kubbs

- De eerste set blijft onbeslist. Het maakt dan niet uit of het aantal omvergeworpen kubbs gelijk is of ongelijk. Het aantal omvergeworpen kubbs wordt dan aan de wedstrijdleiding doorgegeven.

uitslag bijvoorbeeld: team A - team B: 0-0 (4-4) (-)
of: team A - team B: 0-0 (3-4) (-)

Wedstrijdbriefje

Voor iedere wedstrijd wordt door de twee partijen één wedstrijdbriefje ingevuld. Na de wedstrijd levert één speler het wedstrijdbriefje in bij de organisatie (tent wedstrijdleiding).

Na iedere wedstrijd zetten de spelende teams het speelveld weer in de beginpositie zodat de volgende wedstrijd spoedig aan kan vangen.

Voorselectie

We spelen in de poulefase in 8 poules van 4 teams. Deze teams hebben de beschikking over twee velden. Wanneer alle poulewedstrijden zijn gespeeld maakt de wedstrijdleiding per poule de eindstand op. Daarbij gelden de volgende criteria:

1. Aantal punten (gewonnen sets)
2. Aantal omgeworpen kubbs.

Wanneer aantal punten én aantal omgeworpen kubbs gelijk zijn, volgt een onderlinge knock-out volgens het Zwitserse systeem. Op deze manier komen teams van ongeveer gelijke sterkte in de kwalificatiepoules.

Kwalificatiefase

Van de acht poules gaan de eerste zestien teams door naar de **winnaarpoule**. Dat betekent dat alle nummers 1 en 2 in de finalepoules komen. De nummers 3 en 4 gaan door naar de **plezierpoule** van het toernooi.

Opnieuw spelen de teams ieder drie poulewedstrijden om een ranking in de poule te bepalen. Dezelfde telling is van toepassing: eerst tellen de gewonnen sets, vervolgens het aantal omgegooid kubbs. Bij een gelijke eindstand beslissen we via het Zwitserse systeem.

Knock-out

1. Speel de toss.

De winnaar van de toss bepaalt welk team begint.

2. Het team dat begint werpt de eigen 5 basiskubbs in de speelhelft van de tegenstander. Er zijn nu 10 kubbs in het spel. 5 veldkubbs en 5 kubbs op de basislijn.
3. Iedere speler werpt 2 stokken. Het totaal aantal omgeworpen kubbs wordt opgeteld. (meest logisch, maar niet verplicht: eerst veldkubbs en daarna de basiskubbs) wordt geteld. Basiskubbs die om worden geworpen terwijl er nog veldkubbs zijn, tellen mee als omgeworpen.
4. Het andere team herhaalt stap 2 en 3.

Het team met de meeste kubbs wint en eindigt hoger in de ranking.

Bij een gelijke stand wordt de knock-out herhaald.

Halve finales

Uit de winnaarspoule komen 4 nummers 1 en 4 nummers 2.

Iedere nummer 1 krijgt 1 nummer 1 als tegenstander in de halve finale. De nummers 1 spelen om de plaatsen 1 t/m 4.

Iedere nummer 2 krijgt 1 nummer 2 als tegenstander in de halve finale. De nummers 2 spelen om de plaatsen 5 t/m 8

Op deze manier ranken we ook de andere teams. Vanaf deze ronde spelen we om twee gewonnen sets. Het aantal omgeworpen kubbs is niet meer van belang.

Na de halve finales is duidelijk om welke plaats ieder team speelt.

Finales

In de finales spelen de twee winnaars van de nummers 1 tegen elkaar om de eerste en tweede plaats. De winnaar is de winnaar van OBKK 2022. De verliezende ploeg is tweede van OBKK 2022

De verliezers van de nummers 1 spelen tegen elkaar om de derde en vierde plaats. enzovoort.

Vragen of onduidelijkheden?

Stel ze op de toernooidag aan de organisatie.

We wensen alle deelnemers een fijn kubbtoernooi.