

# KUBB EN ANDERE WERPSPELEN

In deze brochure vind je info over volgende werpspelen:

kubb, Möllky, Riddertornooi, crossboule.

## **Nuttige adressen:**

NASCHOLING, LENEN VAN MATERIAAL:

Gert Muylle

[Gert.muylle@telenet.be](mailto:Gert.muylle@telenet.be)

0498257713

KUBBSPEL:

Contactgegevens:

[info@kubbspel.be](mailto:info@kubbspel.be)

[www.kubbspel.be](http://www.kubbspel.be)

FROS:

Project KUBB:

FROS Oost- en West-Vlaanderen

Huis van de sport Zuiderlaan 13

9000 Gent

Tel: 09 243 11 60

E-mail: [westvlaanderen@fros.be](mailto:westvlaanderen@fros.be)

[oostvlaanderen@fros.be](mailto:oostvlaanderen@fros.be)

Aankoop van materiaal:

Kubb: [www.kubbspel.be](http://www.kubbspel.be)

Kubb, Mölkky, Riddertornooi, crossboule: De Banier (Chirowinkel)

# **Kubb:**

## Spelregels:

Kubb kan men op verschillende manieren spelen. Kubb speelt men het best op de manier zoals men dit afsprekt onder elkaar. De hieronder beschreven spelregels zijn deze die gehanteerd worden op toernooien in België.

### Aantal spelers

Bij toernooien wordt er in teams van zes tegen zes gespeeld. Deze spelregels gaan uit van twee teams: team A en team B.

Indien een team met meer dan 6 spelers komt opdagen mag er vrij beslist worden welke 6 spelers er één worp uitvoert en mag er onderling gewisseld worden.

Indien er een ploeg met minder dan 6 spelers komt, kan de organisatie beslissen om:

- Het aantal stokken te behouden en toelaten dat er 2 x geworpen wordt door eenzelfde speler. Men kan afspreken dat er niet tweemaal na elkaar door dezelfde speler wordt gegooid (= voordeel).
- Indien er een ploeg met minder dan 6 spelers komt opdagen wordt het aantal stokken evenredig verminderd.

### Werpstechniek

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

### 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 omver werpt, 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 kubbs. 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 in een 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 (opgelet! 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 een van de twee teams alle veld- en basiskubbs van het andere team omver heeft geworpen.

Het team dat hierin slaagt, 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 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 (per ongeluk met kubbs of werpstok) omver werpt, dan wint het andere team.

## Terugwerpen van de kubbs

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. 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.

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 hoek- en middenpaaltjes (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 veldpaaltjes heeft geworpen.

## FAQ en Variantes:

### Hoe moet ik de werpstok gooien?

Bij het gooien staat men altijd achter de basislijn of denkbeeldige werplijn, met beide voeten binnen de zijlijnen. Er wordt altijd onderhands en in de lengterichting van de werpstok gegooid. Een werpstok mag niet 'helikopteren'. Dit betekent dat de stok niet meer dan 90° rond een verticale as mag draaien.

### Wat gebeurt er als de koning vroegtijdig omvergeworpen wordt?

De koning mag pas omver geworpen worden als alle kubbs (veld- en basiskubbs) aan de kant van de tegenstander zijn omgeworpen. Werpt men de koning toch (per ongeluk) om met een werpstok of een kubb, dan verliest het team dat hiervoor verantwoordelijk is dit spel.

*Wat gebeurt er als er na het terugwerpen van de kubbs twee of meerdere kubbs elkaar raken?*

**Kubbs die elkaar raken (of geraakt hebben) worden NIET op elkaar gezet.**

Wanneer en hoeveel keer mag je naar de koning gooien?

Als alle veld- en basiskubbs van de tegenstander omver geworpen zijn mag je met al je resterende stokken een poging doen om de koning omver te werpen.

De Kubbs teruggooien:

De meeste teams hebben een vaste werper die de kubbs terug in het spel brengt (omdat alle kubbs zo dicht mogelijk bij mekaar gegooid worden). Een variatie in spelregels kan zijn dat je als ploeg moet afwisselen bij het teruggooien van kubbs.

Wanneer een kubbb bij het teruggooien twee maal buiten het veld wordt gegooid, kan je als variante bepalen dat de andere ploeg nu de kubbb moet ingooien in hun eigen veld.

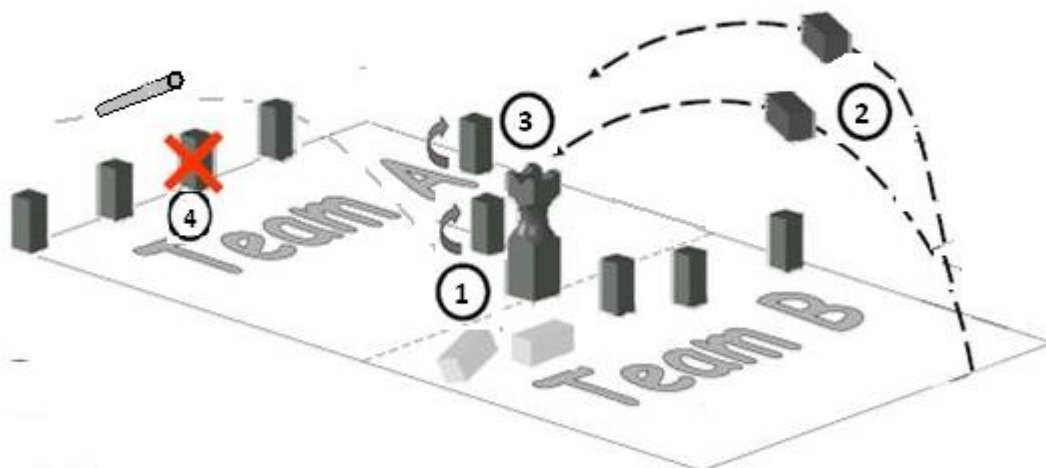
Moeten er bij het vallen van de laatste kubbb van de tegenstanders nog werpstokken in het spel zijn?

Neen. Je mag met de laatste werpstok de laatste (veld)kubbb van de tegenstander omgooien. Je hebt dan natuurlijk geen werpstok meer om een poging op de koning te wagen.

Het Zwitsers model:

Dit is een manier om het kubbspel verkort uit te spelen. Je speelt gewoon verder maar haalt telkens 1 kubbb weg wanneer de andere ploeg begint te gooien. Hieronder in detail beschreven.

Wanneer het signaal gegeven wordt om over te gaan tot het "Zwitsers model" speelt team A die aan de beurt is zijn spel uit.



Stap 1: Team A werpt 2 blokken van team B om

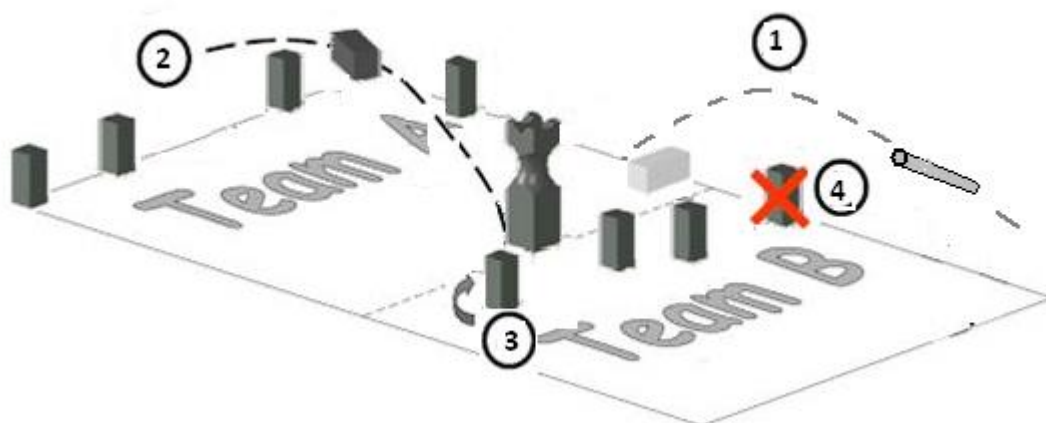
Stap 2: Team B gooit de 2 omver gevallen kubbs terug in speelveld

van team A

Stap 3: Team A zet de 2 Kubbs recht.

Stap 4: Voordat team B begint te werpen moet team A nu één Kubb in hun veld verwijderen. In dit voorbeeld staan er 4 Kubbs op de achterse lijn. Team A mag vrij kiezen welke Kubb verwijderd wordt. Indien er slechts 1 kubb in het speelveld van team A zou staan i.p.v. 4, zoals hier het geval is, mag deze niet meer uit het speelveld genomen worden.

Stap 5: Nu gooit team B zijn 6 stokken.



Zo elke beurt opnieuw tot wanneer de koning is gevallen.

## **Spelvormen van Kubb:**

### Kubb-estafette:

- 2 ploegen spelen tegen elkaar. Elke ploeg heeft 2 stokken ter beschikking
- We plaatsen voor elke ploeg 4 kubbs op een rij, telkens 1 meter verder, tussen hen in staat de koning op 4 meter afstand
- Op startsignaal gooien ze achter de kubbs, beginnend met de dichtste
- Wanneer al hun kubbs omliggen mogen ze naar de koning gooien, wie als eerste de koning omgooit wint de estafette.
- Leuke spelvorm waarbij snelheid, samenwerken en mikken samen hand in hand gaan.

### Verste koningsworp:

- Koning wordt op 1 meter afstand gezet
- Wie de koning kan omgooien, krijgt een kroon en is voorlopig de koning van het spel
- De koningsfiguur wordt 1 meter verder gezet
- Iedereen krijgt terug zijn beurt, wie de koning vanop twee meter omgooit, ontroont de huidige koning en krijgt de kroon.
- Zo speel je een periode en op het einde heb je de ultieme (verste) koning
- Leuke spelvorm tijdens een evenement

# Mölkky:

Mölkky, ook wel nummerkubb genoemd, is in tegenstelling tot kubb een individueel spel.

Het leent zich perfect om sommen in te oefenen in de school.

De spelregels vind je in bijlage. Er is ook al een app waarbij je de scores kan bijhouden op je Ipad. Richtprijs:

Aanpassingen aan het basisspel:

- Afstand: bij jonge kinderen kan de werpafstand korter gemaakt worden voor meer succeservaring
- Aantal punten: je kan er voor kiezen om bv tot 20 ptn te spelen ipv 50. Dan neem je best ook de paaltjes met de hoogste scores uit het spel.
- Wie 3 maal niks omgooit, ligt uit het spel. Dit kan je aanpassen door de speler terug van 0 te laten starten.

# Riddertornooi:

Hier wordt er niet met stokken gegooid maar met houten bollen. Ook hier moeten uiteindelijk kubbs of ridders omgegooid worden maar niet de prinses. De ploeg die een bal in elk van de drie driehoeken kan gooien, mag een aanval doen op de twee ridders die de prinses beschermen. Het team dat als eerste de prinses omgooit, wint het duel.

Tournament of Knight is een eenvoudig maar leuk werpspel voor alle leeftijden. Het wordt buiten gespeeld met 2 tot 12 spelers, verdeeld over 2 teams. Er wordt gespeeld met 3 zwarte en 3 rode ballen, 2 zwarte ridders en hun prinses en 2 rode ridders met hun prinses. De driehoeken worden gemaakt van de 9 vlaggen en de 3 elastische banden.

Het is de bedoeling om de prinses van de tegenstander "gevangen te nemen" (om te gooien). Om dat te bereiken moet je eerst één bal in elke driehoek krijgen, vervolgens de vijandige ridders omgooien en ten slotte de prinses zelf. Uiteindelijk wint het team dat de prinses omgooit.

Spelregels in bijlage. Richtprijs: 26 euro

# Crossboule:

Een nieuwe manier van Petanque spelen: 3 zachte ballen, gevuld met pitjes voor elke speler.

Wie kan de 'kneiter' het dichtst benaderen?

Dit spel kan zowel binnen als buiten gespeeld worden: zand, gras, stenen, tafels, trappen e.d. Niets is nog veilig!



Spelregels in bijlage. Richtprijs: 25 euro

Bibliografie: [www.speldatabase.be](http://www.speldatabase.be)