



**De spelregels van kubb:
toevoegingen en nadere uitleg**

KubbHW.nl



**Dit boekje is een uitbreiding op het spelregelboekje
dat te vinden is op www.KubbHW.nl**

versie 6.1
11 juni 2017

Voorwoord

Ik, Tony van Leenen, speel het spel kubb sinds 2007. In de loop der jaren ben ik heel wat gevallen tegengekomen, waar de spelregels van het WK kubb (zie www.vmkubb.com) niet in voorzien. Op verschillende toernooien, zoals bijvoorbeeld het NK (www.nkkubb.nl) en op ons eigen KubbHW toernooi (elk jaar in september in Oud-Beijerland, zie www.KubbHW.nl/toernooi), heb ik gemerkt dat dit nogal eens discussie oproept. Op het KubbHW toernooi van 2010 hadden we het erover om deze twijfelgevallen eens op papier te zetten, zodat we er afspraken over konden maken en dan, als het ware, aan de spelregels toe zouden kunnen voegen. Zo zouden op alle toernooien in Nederland en België dezelfde regels gelden bij twijfelgevallen. Wel zo duidelijk toch?

Het idee bleef echter op de plank liggen. Totdat ik de spelregels tegenkwam van het nationale kampioenschap kubb van de USA (zie: www.desmoineskubb.com). Zij hadden al wél de moeite genomen om de twijfelgevallen op papier te zetten en toe te voegen aan hun toernooireglement. Alleen merkte ik dat ik het niet altijd met hen eens was en ook dat ik bepaalde twijfelgevallen door anderen al wel eens op een andere manier uitgelegd heb gekregen. Toen ik ook nog eens een vraag over zo'n twijfelgeval via Twitter (www.Twitter.com/KubbHW) kreeg én het KubbHW toernooi 2011 met rasse schreden naderde, kon ik toch echt niet langer meer wachten om deze twijfelgevallen op papier te zetten. Dat leverde een soort enquête op, die ik op www.KubbHW.nl gezet heb, met een oproep om deze vragen te beantwoorden om zo de discussie over deze twijfelgevallen te openen.

Een aantal mensen nam de moeite om te reageren en met mij van gedachten te wisselen over deze twijfelgevallen. Met hun hulp heb ik in al de genoemde situaties volgens mij duidelijk kunnen krijgen hoe gehandeld moet worden op een manier die recht doet aan de spelregels zoals die op het WK gelden. Ik wil hen dan ook nadrukkelijk bedanken voor hun hulp: Bart Saelen ([OHC] kubb team), Pieter Blaton (www.Kubbspel.be / BK Kubb), Danny (team Hemelrijk van Vereniging Kubb Amsterdam), Björn Vanackere (DK De Smissie) en Josh "Dobbie" Feathers (Des Moines Kubb).

Bovendien vond ik op de site van het WK (www.vmkubb.com) een zin die veel van de gegeven reacties bevestigde: *"If the field kubbs are thrown into a pile it's not allowed to move one kubb to make room for the others, but if you can't raise one kubb because of another kubb you may raise the kubb that's lying down with minimal movement."* Ook bleek er inmiddels een versie 2.0 te zijn van de USA spelregels die vrijwel geheel in lijn was met mijn bevindingen. Later bleek op het Zweedse deel van de site van het WK nog veel meer regelverduidelijkingen en -toevoegingen te staan.

Maar: op het WK ben ik zelf nooit geweest. Het kan dus nog altijd zijn dat ik ergens de plank mis heb geslagen. Of dat er nog een andere onduidelijkheid is, waar dit document geen antwoord op geeft. In zo'n geval kun je me altijd mailen op tony@kubbhw.nl of bereiken via Twitter (www.Twitter.com/KubbHW) of Facebook (www.Facebook.com/KubbHW). Zo kunnen we er met z'n allen voor zorgen dat dit document kloppend, volledig en up-to-date blijft.

Tenslotte: mocht je het uitpluizen van deze twijfelgevallen maar mierenneukerij vinden, gooi dit document dan lekker in de prullenbak en heb gewoonweg plezier met het spelen van kubb. Belangrijkste regel vind ik zelf nog altijd dat je moet proberen om er samen uit te komen. Ik zou het jammer vinden als het ooit zover zou komen dat voor elk potje kubb een scheidsrechter nodig is. 't Is maar een spelletje, toch?

Tony van Leenen
19 juni 2012

Bij versie 4.0

In mei 2014 kwamen in Vlaanderen een aantal kubbspelers bij elkaar om afspraken te maken over een uniforme regelgeving op de verschillende kubbtoernooien in België en zo het “grijze gebied” in de spelregels te verkleinen. Omdat dit natuurlijk veel te maken heeft met de uitgebreide spelregels zoals ik ze in dit boekje heb opgenomen, heb ik contact met ze gezocht. Over veel regels waren we het eens, maar op een aantal, soms essentiële, punten kozen ze voor andere regels dan in dit boekje. Hun belangrijkste argument was dat ze reeds ingeburgerde regels in Vlaanderen niet wilden veranderen. Onze mening is echter dat we de regels willen hanteren zoals die ook op het WK kubb gehanteerd worden. Dit zorgde ervoor dat ik weer eens naar de site van het WK Kubb (www.vmkubb.com) ben gegaan om de regels te bestuderen. Hierbij bleek dat het onderdeel “gedetailleerde spelregels” verder was uitgebreid en regels nog duidelijker uitgelegd waren. Daarom heb ik in deze versie 4.0 onze gedetailleerde spelregels hierop aangepast.

Belangrijkste wijziging is de toevoeging dat als een kubb rechtop gezet moet worden, maar een andere kubb, een stokje of de koning in de weg staat, deze recht op te zetten kubb nooit meer dan een halve kubb verschoven mag worden en anders fout is en overnieuw gegooid moet worden.

Bij de discussie met de Vlamingen komt ook stevast de vraag naar voren of het toegestaan is om de stokjes die de middellijn markeren tijdens het gooien even tijdelijk weg te halen. Daar waar dit in Vlaanderen vrij gebruikelijk is, komen wij nog altijd tot de conclusie dat dit op het WK niet mag. Diverse Zweden hebben aan ons aangegeven dat het op het WK niet mag en ook op een YouTube-video van de finale van 2013 is duidelijk te zien dat de stokjes nooit worden weggenomen, ondanks dat het middenstokje duidelijk in de weg staat (een van de teams gooit zelfs een werpstok tegen het paaltje, waarna de werpstok wegketst en er geen enkele kubb omvalt).

Tony van Leenen
2 juni 2014

Bij versie 5.0

Inmiddels 2 jaar verder sinds de vorige versie en heel wat contact gehad met kubbspelers in binnen- en buitenland die gespeeld hebben op het WK Kubb en zelfs met een scheidsrechter van het WK. Want ons uitgangspunt is nog altijd: de regels van het WK Kubb zijn leidend. Op enkele punten zaten we er nog naast, dus was een aanpassing nog nodig.

Waar we in elk geval wel juist zaten en waar de WK-scheidsrechter duidelijk over was: het tijdelijk weghalen van een middenstokje is **niet** toegestaan. Net zomin als bijv. het tijdelijk even aan de kant zetten van een kubb op je eigen achterlijn.

Wanneer is een worp een helikopterworp? In de WK regels wordt gesproken over maximaal 90 graden draaien. Maar in veel landen en op veel toernooien is dit inmiddels bijgesteld tot maximaal 45 graden of zelfs nog minder. Van WK-spelers kreeg ik verschillende verhalen: de ene zei dat 90 graden draaien mocht, de andere zei dat het op het WK inmiddels ook 45 graden was. Mijn vraag hierover aan de WK-scheidsrechter leverden een ingewikkeld antwoord op, waarbij het in bepaalde gevallen 90 graden was en in bepaalde gevallen 45 graden. Wij houden het daarom simpel en houden het dan gewoon op maximaal 45 graden. Dit sluit het meest aan bij wat internationaal gangbaar is en bovendien druist die 90 graden erg in tegen ons gevoel. Niet voor niets staat in de basisregels van het WK dat de stok gegooid moet worden met de punt van de stok wijzend in de gooirichting en dat helikopteren verboden is.

In versie 4.0 hadden we het al over kubbs die in waren, maar niet overeind gezet konden worden omdat ze hiervoor meer dan een halve kubb verschoven moesten worden. Om dit nog meer duidelijk te maken, gebruiken we vanaf deze versie de woorden “geldig” en “ongeldig”.

Tot nu toe hadden we nog niet kunnen achterhalen of je bij het ingooien van ongeldige kubbs twee pogingen per kubb had of twee pogingen per speelbeurt. Tot nu toe hadden we daarom de Amerikaanse regel overgenomen dat je twee pogingen per kubb zou hebben. Maar op het WK blijkt het om twee pogingen per speelbeurt te gaan. En eigenlijk is dat wel zo praktisch. Naast dat je in een situatie zou kunnen komen dat je wel acht keer opnieuw kubbs aan het ingooien was, moet je ook haast een administratie bij gaan houden welke kubb nou al wel of niet twee keer gegooid is. De regel was in versie 4.0 ook alleen duidelijk te maken door het te hebben over een rode, een blauwe, een gele en een groene kubb. Maar in praktijk zien alle kubbs er natuurlijk hetzelfde uit en is het nauwelijks mogelijk om in een kluitje met kubbs te bepalen welke kubb nou al wel twee keer gegooid is en welke niet. Naast dat regels duidelijk en eerlijk moeten zijn, moeten ze ook praktisch zijn. Stellen dat je twee pogingen per speelbeurt hebt, is dat.

Verder hebben we **als toelichting** enkele regels toegevoegd die wij beschouwen als toernooiregels en niet als spelregels. We adviseren je om bij een toernooi goed te kijken welke specifieke toernooiregels, als aanvulling op de spelregels, gelden.

In een enkel geval kwamen de uitgebreide regels niet overeen met de basisregels. Daarom is ook een nieuwe versie van de basisregels gepubliceerd, waarin deze fouten gecorrigeerd zijn. Voor de duidelijkheid zijn ook de versienummers van beide documenten gelijkgetrokken.

Tony van Leenen
2 april 2016

Bij versie 5.1

De aanpassing dat je bij het gooien geen stap mag doen, heb ik teruggedraaid. Dit bleek te berusten op een vertaalfout. Het staat weliswaar, als je het letterlijk vertaalt, wat tegenstrijdig in de WK-regels, maar met wat extra uitleg, o.a. over de herkomst van deze regel, is het me allemaal wel duidelijk geworden.

De tekst hier heb ik wel iets herschreven, om het geheel zo goed mogelijk duidelijk te maken.

Tony van Leenen
6 april 2016

Bij versie 6.0

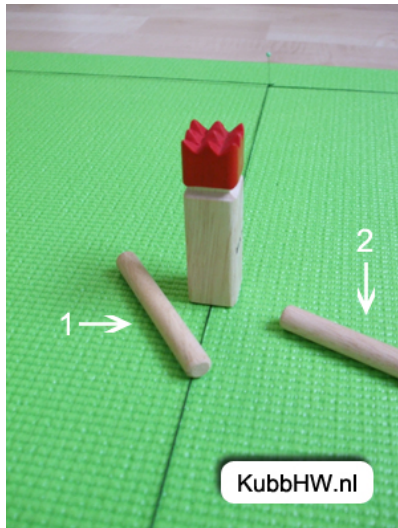
In februari 2017 zijn er een paar kleine spelregelwijzigingen in de spelregels van het WK doorgevoerd. Deze wijzigingen zijn in deze versie opgenomen. Het gaat om:

- Bij de toss kijk je naar het uiteinde van de stok.
- Je mag bij het gooien geen stap zetten in het veld of over de zijlijn.
- Een kubb die niet rechtop gezet kan worden omdat er een obstakel is, mag altijd tegen dit obstakel aan gezet worden, ook als de kubb meer dan een halve kubb verschoven moet worden.
- Een kubb die óp een groepje andere kubbs terecht komt, zet je rechtop naast dit groepje of, als er een opening in het groepje zit dat groot genoeg is, in deze opening.

Tony van Leenen
9 juni 2017

De toss

In de WK spelregels staan geen regels om te bepalen welk team begint met gooien. Meestal wordt hierom getost: uit beide teams wordt één speler gekozen. Deze spelers gooien gelijktijdig 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 elke stok dat het dichtst bij de koning komt. In de onderstaande situatie wint speler 2 dus de toss.



Het is geen probleem als de koning geraakt wordt, maar gooit een van de spelers de koning om, heeft de andere speler sowieso de toss gewonnen.

De winnaar van de toss kiest ervoor óf om te beginnen met gooien óf om de speelhelft te kiezen. Als de winnaar van de toss begint met gooien, kiest de verliezer van de toss de speelhelft waarop zijn team begint. Als de winnaar van de toss een speelhelft kiest, mag de verliezer van de toss beginnen met gooien.

Als in een wedstrijd meerdere sets worden gespeeld, beginnen de teams om en om. Dus als in de eerste set team A begon, begint in de tweede set team B en in een eventuele derde set weer team A. Ook wordt elke set van speelhelft gewisseld.

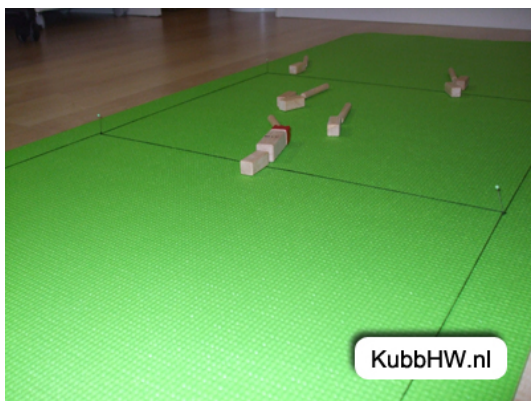
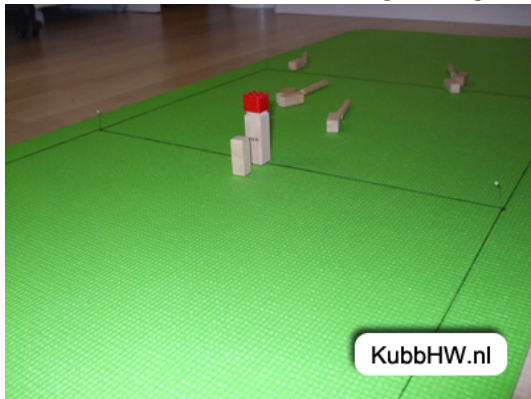
Er zijn toernooien waarbij het beginnende team in de eerste speelbeurt maar 3 stokken mag gooien. Of waar het beginnende team in de eerste speelbeurt maar 2 stokken mag gooien, het andere team in hun eerste speelbeurt 4 stokken mag gooien en pas daarna alle 6 de stokken in het spel komen (de "2-4-6-regel"). Wij beschouwen dit als een toernooiregel en niet als een spelregel.

Het gooien van werpstokken en kubbs

- Je gooit altijd maar één werpstok of één kubb tegelijk. Het is niet toegestaan meerdere werpstokken of kubbs in één worp te gooien. Ook is het niet toegestaan dat twee spelers tegelijk een werpstok of kubb gooien.
- Je mag een werpstok niet opzettelijk laten "helikopteren" (de stok horizontaal laten draaien). Een worp telt als een helikopterworp als hij 45 graden of meer heeft gedraaid voordat hij een speelstuk of de grond raakt. Kubbs die omgegooid zijn door een opzettelijke helikopterworp

worden weer rechtop gezet, zoveel mogelijk op de manier zoals ze stonden. De werpstok mag niet overnieuw gegooid worden. Doel moet blijven te gooien zonder horizontaal te draaien. De ideale worp draait 0 graden, niet 44 graden. Denk aan fair play!
“Molenwieken” (de stok verticaal laten draaien) is wel toegestaan.

- Het gooien van werpstokken en kubbs doe je uit staande positie, dus alleen de voeten van de speler mogen de grond raken en geen andere lichaamsdelen. Op je knieën gaan zitten of bijv. steunen op een hand is niet toegestaan, net zo min als gooien vanuit een sprong. Je voeten mogen alleen de grond raken geheel achter de basislijn (of de lijn waartoe de speler mocht oplopen) en geheel binnen de zijlijnen. Achter de basislijn trek je de zijlijnen denkbeeldig door en ook hier mogen je voeten niet erbuiten de grond raken. Op één been staan of voorover leunen mag wel, maar het is niet toegestaan om iets of iemand als steun te gebruiken, met als doel nóg verder naar voren te kunnen leunen. Als je tijdens of na je gooi een stap zet, mag je voet nooit “verboden grond” raken, ook niet nádat je gegooid hebt of nádat je de stok of kubb hebt losgelaten.
- Als je bij het gooien van kubbs of werpstokken (dus ook bij het gooien op de koning), een veldkubb omgooit in je éigen speelhelft, wordt deze veldkubb worden gewoonweg teruggezet op zijn positie. De worp is verder legaal en het spel gaat gewoon verder. Bij de situatie in de onderstaande foto's is de koning dus legaal omgegooid.



- Het is **niet** toegestaan om bij tijdens het gooien van werpstokken of kubbs tijdelijk de stokjes die de lijnen markeren (hoekstokjes en de stokjes op de middellijn) tijdelijk te verwijderen. Zij zijn een onderdeel van het spel.
- Het is **niet** toegestaan speelstukken, al dan niet tijdelijk, te verplaatsen omdat deze je bijv. zouden hinderen bij het gooien.

Het omgooien van de kubbs

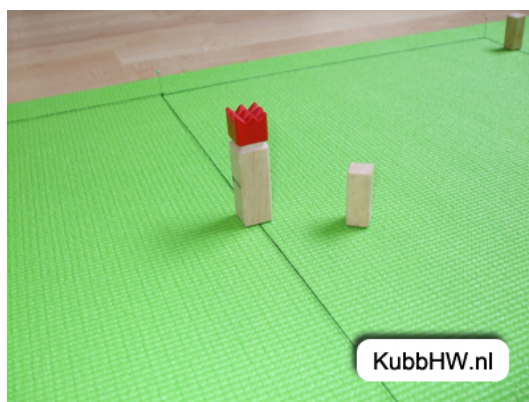
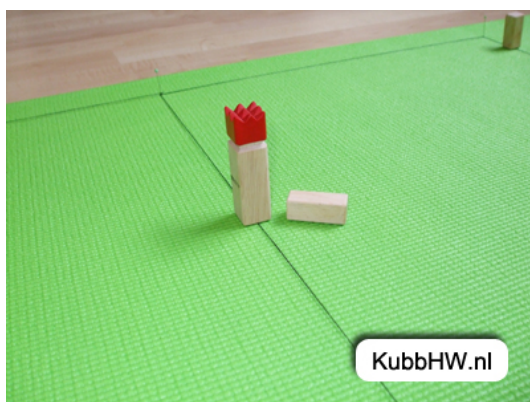
- Als een kubb wordt omgegooid, maar deze rolt door en komt rechtopstaand tot stilstand, telt deze kubb wel gewoon als omgeworpen. Het is niet toegestaan deze kubb dan met je hand of voet om te tikken om zo te onthouden dat deze kubb al omgegooid is. De positie en stand van deze kubb kan immers van invloed zijn op het verdere verloop van de beurt. Wél is het toegestaan, maar dus niet verplicht, dat het team dat aan het gooien is deze kubb markeert door er een plukje gras, een stokje of een steentje op te leggen. Het is de verantwoordelijkheid van het team dat aan het gooien is, om te onthouden dat deze kubb al om is en ze dus niet een werpstok verspillen aan het nogmaals omgooien van deze kubb, maar het is natuurlijk wel zo sportief als het verdedigende team meehelpt met onthouden.
- Als een basiskubb wordt omgegooid, voordat alle veldkubbs in de desbetreffende speelhelft zijn omgegooid, wordt deze basiskubb direct weer overeind gezet en blijft het een basiskubb. De worp is verder gewoon een geldige worp, dus eventueel omgegoide veldkubbs tellen gewoon als omgegooid.
- Als een kubb met een werpstok geraakt wordt, een stukje verschuift, maar niet omvalt, blijft deze kubb op zijn nieuwe positie staan. Komt hij hierdoor echter buiten de lijnen, wordt de kubb aan het eind van de speelbeurt neergezet op de plaats waar deze over de lijn ging. Een kubb kan dus bij het wisselen van speelbeurt nooit buiten het veld blijven staan. Dit zou immers een vreemde situatie opleveren als het team in een volgende beurt weer kubbs in moet gooien.
- Als een kubb geraakt wordt, valt, maar niet plat op het gras komt te liggen, omdat hij tegen een andere kubb of op een al gegooide werpstok komt te leunen, wordt het spel even stilgelegd om de situatie te beoordelen. Het team dat niet aan het gooien was haalt dan het speelstuk weg waar de kubb tegen leunt, zónder de leunende kubb zelf weg te halen. Valt de kubb, telt hij als omgevallen. Valt de kubb niet, telt hij als niet om. Als dit duidelijk is, wordt alles weer teruggezet en gaat de beurt verder.
Het team dat aan het gooien is mag er ook voor kiezen om het spel niet stil te leggen en gewoon door te gooien, maar sowieso moet er een beoordeling plaatsvinden op het moment dat ze op de basiskubbs willen gaan mikken, op de koning willen gaan gooien of aan het eind van de beurt.
- Als een kubb of de koning per ongeluk door een speler omgelopen wordt, telt deze niet als omgegooid en wordt hij gewoon weer overeind gezet, zoveel mogelijk op de manier zoals hij stond. Zo lang het niet met opzet is of herhaaldelijk gebeurt, blijven we namelijk sportief.
- Elke kubb die tijdens de beurt van team A omvalt in de helft van team B telt als om. Het is daarbij niet van belang of een kubb geraakt wordt of niet. Hij telt dus ook als om als het omvallen het gevolg is van het niet stevig overeind zetten.
Een kubb die omvalt buiten de beurt van team A, dus vóór het gooien van de eerste werpstok, of nadat team B begonnen is met het verzamelen van de omgegoide kubbs en/of gegooide werpstokken, telt als spontaan omgevallen en wordt direct weer overeind gezet, zoveel mogelijk op de plaats en op manier zoals hij stond.
Een uitzondering kan gemaakt worden bij bijv. stevige wind.

Het (terug)gooien van omgeworpen kubbs

- Het is toegestaan dat slechts één speler de kubbs in het veld gooit. Dit moet echter wel een speler zijn die ook werpstokken in die beurt gooit. Het is dus niet toegestaan om een speler in je team te hebben die louter en alleen kubbs gooit en geen werpstokken. Het is echter niet noodzakelijk om, zoals bij de werpstokken wel het geval is, het gooien van de kubbs gelijkmatig over de teamleden te verdelen.
(Eigenlijk is deze regel geen spelregel, maar een toernooiregel. Er zijn ook toernooien waar kubbs elke speelbeurt gelijkmatig over de spelers verdeeld moeten worden of dat kubbs elke beurt door een andere speler moeten worden ingegooid.)
- Ook een kubbb moet onderhands gegooid worden, maar mag wel eventueel overdwars vastgepakt worden en mag best roteren of helikopteren en zodoende een bepaald effect meekrijgen.
- Als je een kubbb 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 kubbb gaat dus niet terug naar zijn oorspronkelijke positie.
Het kan hierbij gebeuren dat de geraakte kubbb in of uit gestoten wordt. Als de geraakte kubbb uit gestoten wordt telt deze als een ongeldig gegooide kubbb. Als je dan nog een tweede poging over hebt om de kubbs in te gooien, mag je deze kubbb dus opnieuw gooien.
(Je kunt dit uit tactisch oogpunt ook expres doen. Dit wordt een "rescue-kubbb" genoemd.)
- Per speelbeurt heb je twee pogingen om alle kubbs geldig in te gooien. Als er bij de eerste keer ingooien kubbs ongeldig zijn, worden de ongeldige kubbs verzameld en heb je een tweede poging om deze kubbs in te gooien. Als er daarna weer kubbs ongeldig zijn, worden deze kubbs strafkubbs.
Het kan dus voorkomen dat een kubbb die eerst geldig was, bij de tweede keer kubbs ingooien geraakt wordt en daardoor alsnog ongeldig wordt.
- *Er zijn toernooien waar een strafkubbb niet door de tegenstander wordt **neergezet** waar het team wil, maar door deze tegenstander wordt **ingegooid** waar het wil (als team A de kubbs had moeten ingooien, gooit team B de strafkubbs vanaf de basislijn van team A). Wij beschouwen dit als een toernooiregel, waarbij een uitzondering wordt gemaakt op de spelregel, waarin staat dat strafkubbs door de tegenstander worden **neergezet** waar ze willen.*

Het overeind zetten van de kubbs

- Kubbs worden overeind gezet door het verdedigende team, dus niet door het team dat de kubbs gegooid heeft. Dit gebeurt nádat alle kubbs gegooid zijn (en eventueel een tweede poging is gedaan). Als er na het gooien van alle kubbs twijfel is of een kubb geldig of ongeldig is, wordt hij tijdelijk even overeind gezet ter beoordeling. Als bij deze beoordeling blijkt dat hij geldig is, wordt hij weer neergelegd, zoals hij neerkwam na het gooien, tot ook de kubbs die opnieuw gegooid moesten worden weer in het veld zijn gegooid.
- De beoordeling of een kubb in of uit is, wordt gedaan ná het rechtop zetten van de kubbs. Een kubb telt als in als hij na het opzetten voor minimaal 50% binnen de lijnen staat (lijnen hebben geen dikte en gaan door het midden van de markeerstokjes). Het verdedigende team móet zijn best doen om zoveel mogelijk van de gegooide kubbs zo neer te zetten dat ze geldig zijn. Als er meerdere kubbs rechtop gezet moeten worden, kan dit dus ook betekenen dat je beperkt wordt in de keuze welke kant je de ene kubb opzet om ervoor te zorgen dat een andere kubb geldig rechtop gezet kan worden.
- Kubbs worden overeind gezet door ze of de ene kant of de andere kant op te kantelen. Het is toegestaan om een kubb wat aan te drukken, om ervoor te zorgen dat hij stevig staat, maar het is niet toegestaan om kubbs te draaien bij het opzetten van de kubbs en de richting waarin de kubb staat of zou komen te staan te veranderen. Verder is het toegestaan om bijv. een takje of een steentje van het veld te verwijderen als dit het goed rechtop zetten van de kubb verhindert, maar het is niet toegestaan om echt aanpassingen te maken aan de ondergrond door bijv. een graspol uit de grond te trekken of een kuiltje op te vullen met grond.
- Bij het opzetten van de kubbs moet er alles aan gedaan worden om de kubb zo min mogelijk van z'n plek te verschuiven. Daarom is het niet toegestaan om een kubb eerst de ene kant heen op te zetten, hem vervolgens weer neer te leggen om hem toch de andere kant heen op te zetten. Dus zodra begonnen is met het kantelen van een kubb de ene kant op, moet deze kubb ook deze kant heen rechtop gezet worden. Uitzondering is natuurlijk als blijkt dat een kubb uit komt te staan en hij daarom alsnog de andere kant heen rechtop gezet moet worden.
- Als een veldkubb niet naar de ene kant overeind gezet kan worden, omdat een andere kubb in de weg ligt of de koning of een markeerpaaftje in de weg staat, moet hij overeind gezet worden naar de andere kant. Zie foto's.

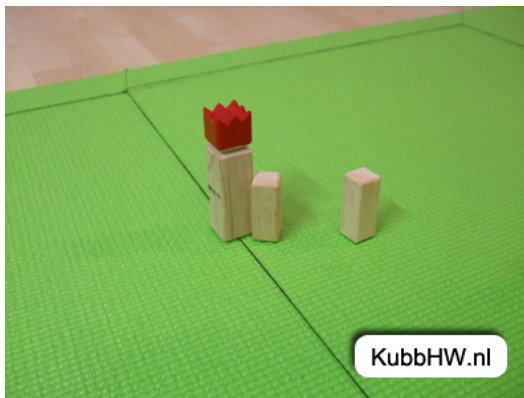
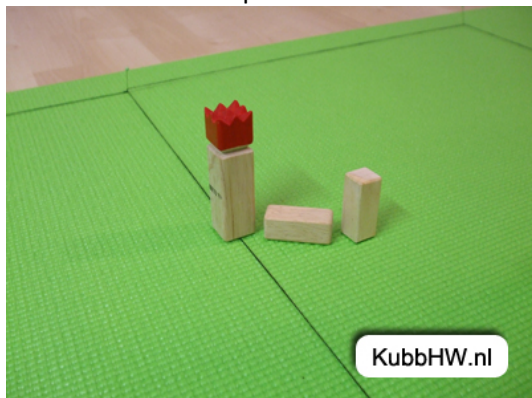


- Het is nóóit toegestaan een andere liggende of staande kubb of de koning te verschuiven om plaats te maken voor het kunnen opzetten van een kubb. Maar als het noodzakelijk is, mag een kubb tegen een al staande kubb, de koning of een markeerstokje worden gezet.

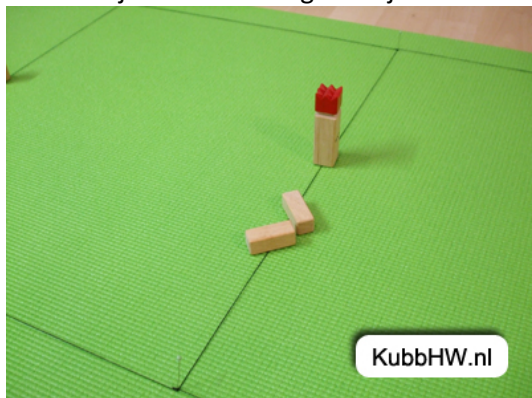
Alleen de kubb die je op dat moment rechtop aan het zetten bent, verschuift dus t.o.v. waar hij zonder obstakel had gestaan.

Dit is bijvoorbeeld het geval als er aan beide zijden van de rechtop te zetten kubb een obstakel is. Omdat de kubb zo dicht mogelijk op de plaats terecht moet komen als dat hij zonder obstakel terecht zou zijn gekomen, betekent dit in praktijk dat hij dan tegen dit obstakel aan komt te staan.

Zie een voorbeeld op onderstaande foto's.

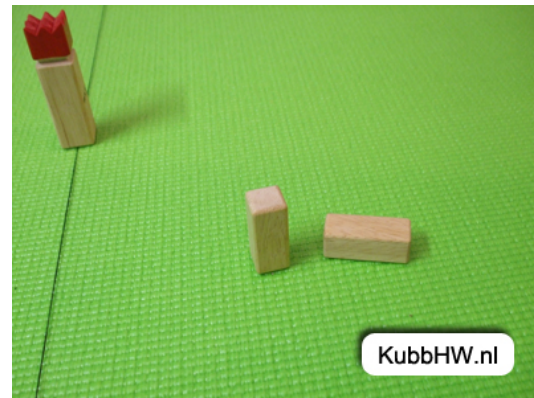
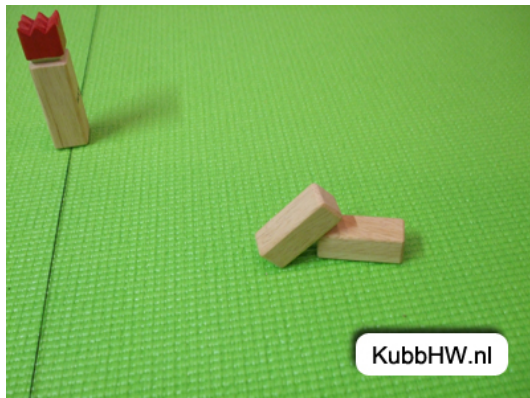


- Als een kubb door toedoen van een obstakel (bijv. een ander speelstuk of een stokje om het veld te markeren) op geen enkele manier geldig rechtop gezet kan worden, zelfs niet door hem tegen het obstakel aan te plaatsen, terwijl hij zonder dat obstakel wel in geweest zou zijn, is de kubb ongeldig en moet deze opnieuw gegooid worden. (Tenzij er al twee pogingen om de kubbs in te gooien gedaan waren, want dan mag de tegenstander hem natuurlijk neerzetten waar hij wil.) Dit kan bijvoorbeeld het geval zijn in onderstaande situatie:



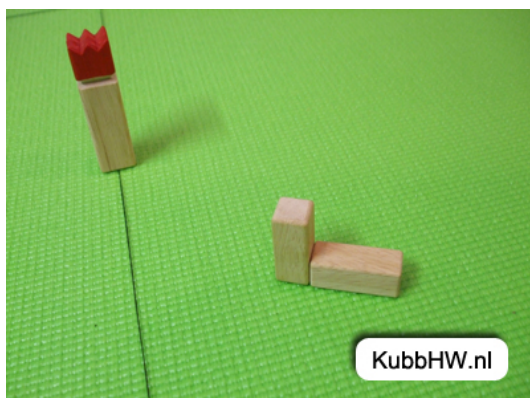
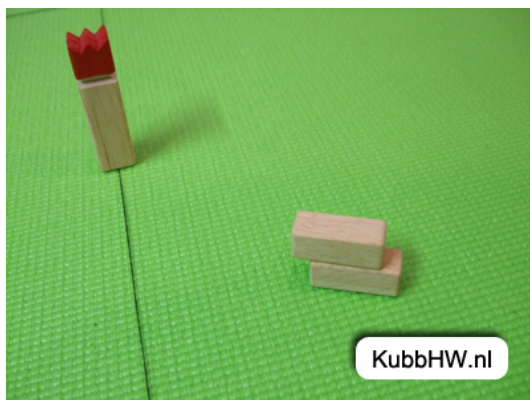
Je kiest een van de kubbs en zet deze op de gebruikelijke manier overeind. Hij kan maar één kant op, anders zou hij uit zijn. De andere kubb zou bij het rechtop zetten op exact dezelfde plaats terecht zijn gekomen. Deze kun je dus nooit rechtop zetten, zonder hem meer dan een halve kubb te verschuiven, dus is ongeldig en moet opnieuw gegooid worden (tenzij er al twee pogingen gedaan zijn om kubbs in te gooien, want dan wordt het een strafkubb).

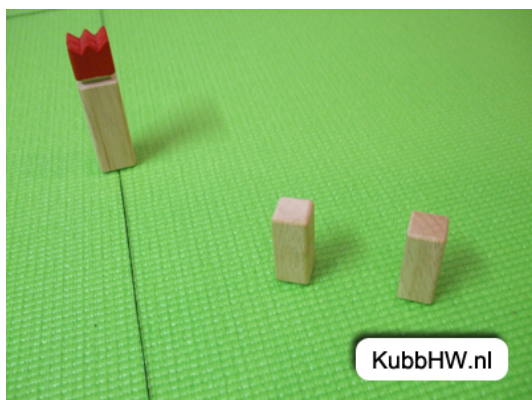
- Een gegooide kubb die schuin tegen een andere kubb aan komt te liggen, wordt rechtop gezet op de zijde die de grond raakt. Zie foto's.



Als dit betekent dat deze leunende kubb dan uit zou komen te staan, wordt dan eerst de onderste kubb rechtop gezet, dan de leunende kubb op het gras gelegd op zo'n manier als hij zou hebben gelegen als die onderste kubb niet in de weg had gelegen en dan de andere kant op worden gekanteld. Dit betekent uiteraard wel dat je de onderste kubb dan die kant op moet kantelen, dat hij niet meer in de weg ligt voor de leunende kubb.

- Als twee kubbs bovenop elkaar zijn geland, wordt altijd eerst een oplossing gezocht voor de bovenste kubb, voordat de onderste kubb rechtop gezet mag worden. De bovenste kubb wordt overeind gezet tegen de onderste kubb aan, aan de zijde waar de bovenste kubb het meest uitsteekt t.o.v. de onderste kubb, tenzij dit door een obstakel verhinderd wordt, want dan moet hij aan de andere kant tegen de onderste kubb gezet worden. De onderste kubb kan nu niet meer de ene kant op gekanteld worden, dus moet de andere kant op gezet worden. Zie foto's.





Als een kubb op een groepje liggende kubbs komt te liggen, komt de bovenste kubb aan de ene of aan de andere kant van dit groepje te staan. Je schuift de bovenste kubb dus eerst naar de rand van het groepje. Als er een opening is in het groepje die groot genoeg is dat de kubb er in zou komen te staan, zet je de bovenste kubb in deze opening.

- Als een kubb zo overeind gezet wordt, dat hij op de basislijn komt te staan, is het toegestaan, maar dus niet verplicht, dat deze kubb gemarkeerd wordt door er een plukje gras, een stokje of een steentje op te leggen. Het is de verantwoordelijkheid van het aanvallende team om te onthouden dat deze kubb een veldkubb is en dus omgegooid moet worden voordat de basiskubbs mogen worden omgegooid, maar het is wel zo sportief als het verdedigende team meehelpt met onthouden.
- Tijdens het rechtop zetten van de kubbs, mag je veldkubbs die nog uit een vorige beurt zijn blijven staan en die gedurende het spel scheef zijn komen te staan, bijv. doordat ze geraakt zijn zonder dat ze omvielen, opnieuw recht en stevig te zetten. Ook een veldkubb die bij het gooien zo terecht komt, dat hij gelijk al staat, mag door het verdedigende team stevig worden neergezet, maar uiteraard mag je hem niet “omrollen” en op de andere zijkant zetten.

Het gooien naar de koning

- Het is toegestaan om op de koning te gooien als je nog maar één werpstok over hebt. Het is dus ook toegestaan dat je in de eerste beurt met de eerste 5 werpstokken alle 5 de basiskubbs van de tegenstander omgooit en dan met de zesde werpstok de koning. We noemen dit een “perfect game”. *(Tenzij bijv. op dit toernooi de 2-4-6-regel geldt.)*
- Het gooien op de koning moet gedaan worden in een worp die louter en alleen bedoeld is om de koning om te gooien. Je mag dus niet bijv. met een stok de laatste veldkubb omgooien en in combinatie daarmee de koning.

• *Er zijn toernooien waarbij het gooien naar de koning gedaan moet worden met je rug naar het speelveld, waarbij je de stok tussen je benen door moet gooien. Dit is geen spelregel, maar een toernooiregel. Dit wordt vaak “Sure Shot” genoemd, naar het toernooi in Basel, Zwitserland, waar deze regel geïntroduceerd werd.*

Tijdslimiet

• *Er zijn toernooien die, om het tijdschema te bewaken, een potje kubb na een bepaalde tijd afkappen of versneld uitspelen. Dit zijn toernooiregels en geen spelregels, dus moet je nakijken in de regels van het desbetreffende toernooi. In de spelregels van kubb is er geen tijdslimiet. Een potje duurt totdat de koning valt.*