Wedstrijdorganisatie en Praktische informatie

THE MAPLE KUBBERS

CAFE - TAVERNE THE MAPLE
Stoepestraat 50- 9940 Ertvelde
www.themaple.be 09/344.46.14

4e SLEINSE KUBB CUP

ZATERDAG 30 MEI 2015

JEUGD- EN SPORTDOMEIN TER WALLE

(ADRES: STROOMSTRAAT 8 – 9968 OOSTEEKLO / ASSENEDE)

- Organisatie: KUBB-TEAM THE MAPLE KUBBERS / MINIVOETBALCLUB THE MINI MAPLE
- Tornooiverantwoordelijken: Filip DOSSCHE (GSM 0470 540 373) / Wouter GEORGES (GSM 0478 443 453)
- Website: www.sleinsekubbcup.be - Email: info@sleinsekubbcup.be – Facebook: www.facebook.com/sleinsekubbcup
- NIEUWE locatie: Jeugd- en Sportdomein Ter Walle – Stroomstraat 8 – 9968 Oosteeklo (https://goo.gl/maps/JLjtm)
- Bereikbaarheid en mobiliteit
  Komt u met de wagen via de E34 (vanuit Antwerpen richting Zelzate/Knokke), gelieve dan kennis te nemen van de volgende verkeersinfo: http://wegenenverkeer.be/werken/herstellen-voegen-van-zelzate-tot-assenede. Indien u met de fiets komt, zijn er normaal gezien geen verkeersproblemen of files te verwachten. Er is een PARKING van ongeveer 40 plaatsen bij de ingang van het domein. Anders kan u parkeren in de straten rondom de kerk of op het dorpsplein van Oosteeklo City, op wandelafstand van de tornooilocatie.
- Aanvang: Registratie en aanmelding vanaf 08u00 – Briefing ploegkapiteins om 09u00 – Start 1e wedstrijd om 09u15.
  De finale wordt voorzien op het einde van het tornooi (om 18u00 maar is uiteraard afhankelijk van het tornooiverloop).
- Catering & Drinks zijn beschikbaar in de kantine met mobiele drankvoorziening op het sportterrein (steeds met verzorgde bediening, en dit aan democratische prijzen, vooral voor een frisse pint bier). Drankconsumpties kosten € 1,50, € 2,50 of € 3,00. Drankkaarten van € 5 of € 10 zijn ter plaatse aan de kassa te verkrijgen. Eetconsumpties zijn eveneens ter plaatse te verkrijgen via Foodbons (€ 3): spaghetti (2 foodbons) of braadworsten (1 foodbon). Er zijn bijkomend doorlopend ook pistolets met "gekapt" of "kaas" en lekkere soep te verkrijgen – zolang de voorraad strekt – voor € 1,50 per stuk (dit wordt afgerekend via de drankkaart).
- Thank you for the Music! Met de bedoeling om een diverse, gevarieerde en toffe muziek-playlist samen te stellen die iedereen meteen in de sfeer brengt om al swingend en al shakend het kubb-tornooi te beleven, vragen wij opnieuw aan elk deelnemend team om hun favoriete TOP3 van muzieknummers te bezorgen aan de organisatie via info@sleinsekubbcup.be. Uw muziek-TOP3, ongeacht het genre, wordt dan toegevoegd aan onze playlist en wordt ook gegarandeerd gespeeld tijdens het tornooi. De organisatie zal geen enkele vorm van censuur hanteren op jullie keuzes!
- Gok contest: tijdens het tornooi organiseren wij ook traditioneel steeds een gokwedstrijdje waarbij u opnieuw kunt raden naar een bijzonder getal, maar om het spelplezier te verzekeren wordt de gokvraag uiteraard pas ter plaatse tijdens het tornooi bekend gemaakt. Het principe is als volgt: voor 2 euro mag u vijfmaal gokken. De gokformulieren zullen tijdens het tornooi verkocht worden onder de deelnemers en alle aanwezigen. Degene die het exacte gevraagde getal kan raden (of het dichtst kan benaderen), krijgt een mooie waardebon geschonken door kaaswinkel DORP 5 – Sleidinge Dorp.
- Prizemoney: voor deze 4e editie van de Sleinse Kubb Cup hebben wij opnieuw als één van de weinige KUBB-tornooien in België ook nog het volgende cash-prijzengeld klaar liggen voor het podium:
  1. Winnaar finale 1e pl. = € 40,00 + GOLD TROPHY
  2. Runner-up finale 2e pl. = € 20,00 + SILVER TROPHY
  3. Winnaar kleine finale 3e pl. = € 10,00 + BRONZE TROPHY

De winnaar van het B-tornooi (17e plaats) ontvangt 2 gratis zuipkaarten (totale waarde = 20 euro!).

- The Perfect Game: de organisatie voorziet bovendien een speciale prijs voor elk team dat er in slaagt om tijdens het tornooi een "perfect game" (all-in one met 6 stokken) te gooien! Bring it on…!
- Wedstrijdreglement: de 4e editie van de Sleinse Kubb Cup zal gespeeld worden volgens het onderstaand tornooireglement en de algemene spelregels zoals gehanteerd op het BK en/of het WK Kubb. Bij twijfel gaat onderstaand tornooireglement voor op de BK/WK-regels. Bij discussie beslissen de officials aangesteld door de organisatie (zij zijn herkenbaar aan hun herkenbaar T-shirt).

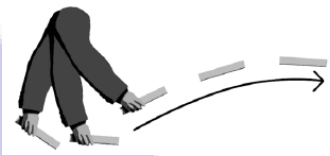
Algemeen tornooireglement

- Door deelname aan het tornooi keurt elke ingeschreven ploeg dit reglement goed.
- Deelname aan het tornooi en het verblijf op het terrein geschiedt op eigen risico en onder eigen verantwoordelijkheid. De organisatie kan niet verantwoordelijk gesteld worden voor gebeurlijke ongevallen of verlies van persoonlijk materiaal.
- Om ongevallen te vermijden vragen wij uitdrukkelijk het kubbmateriaal te gebruiken zoals het hoort. Houd afstand en ga niet in de werpbaan staan bij het gooien van de stokken.
- Het hele tornooi gebeurt onder het principe van sportiviteit en fairplay. Dit betekent dat tijdens het spel discussies steeds onderling worden opgelost. Bij onoplosbare discussies kan men desnoods de hulp inroepen van één van de officials op het terrein, aangeduid door de organisatie en herkenbaar aan hun herkenbaar T-shirt.
- De teamkapiteins zijn verantwoordelijk voor hun teamleden, zowel tijdens het spel als daarbuiten, en vormen ook het aanspreekpunt naar de organisatoren. Daarnaast kunnen we het zeker ook appreciëren als het duidelijk zichtbaar is in welk team iemand zit op basis van een opmerkelijke uniforme outfit. Speciale kledij zoals lolbroeken, grapjassen en plooirokskes zijn dus absoluut toegelaten! Zeurkousen en adamskostuums worden net iets minder geapprecieerd…
- Bij aankomst en aanmelding ter plaatse ontvangt elk ingeschreven team 1 gratis drankkaart en 1 goodie bag, inclusief een cateringlijst met stylo, enkele items van onze sponsors, het tornooireglement en het wedstrijdschema, etc.
- Er wordt om 09u00 voor de aanvang van het tornooi een verplichte briefing georganiseerd voor alle ploegkapiteins met algemene informatie over de tornooidag, het wedstrijdreglement en een beknopte uitleg over de belangrijkste spelregels om eindeloze discussies te vermijden. Wij vragen met aandrang aan alle teams om tijdig aanwezig te zijn!
- De wedstrijden en de terreinindeling zullen niet omgeroepen worden. Onze deskundige en professionele speaker van dienst zal wel telkens de aanvang van elke poule- of plaatsingswedstrijd aankondigen. Ieder team heeft bovendien bij aankomst zijn speelschema met de indicatieve timing en de terreinindeling voor alle poulewedstrijden ontvangen. Na iedere wedstrijd moeten de beide kapiteins van elke ploeg samen de uitslag komen doorgeven aan het wedstrijdsecretariaat. Gelieve dus zo goed als mogelijk de terreinindeling en het tornooischema strikt te volgen.
- In de voormiddag is er een 1e poulefase met 8 poules van 4 ploegen. Men speelt dus 3 poulewedstrijden met telkens 2 sets per wedstrijd.
- Bij winst krijgt men 2 punten, gelijkspel 1 punt, verlies 0 punten. De begin-toss telt mee voor 0,1 punt. Een wedstrijd kan dus eindigen op 2,1-0 , 1,1-1 of 0,1-2 (of omgekeerd).
- Alle poulewedstrijden worden gespeeld volgens een strak tijdschema: max. 45 minuten voor 2 sets.
- Per poulewedstrijd zal na 35 minuten een herkenbaar muzieknummer klinken, namelijk het OFFICIAL FIFA WORLD CUP BRASIL 2014 OPENING THEME (www.youtube.com/watch?v=JP67IM1LX-M), waarna de wedstrijden die nog niet afgelopen zijn, worden uitgespeeld volgens het 'Zwitsers Model'. Een gedetailleerde uitleg vind je onderaan dit reglement.
- In het geval men bij het weerklinken van het Zwitsers Model-signaal nog bezig is met de 1e set, dan wordt deze uitgespeeld volgens het Zwitsers Model. De 2e set wordt dan onmiddellijk daarna beslist door middel van een tie-breaker (zie verder).
- Wanneer een poulewedstrijd echter vroeger dan de voorziene speeltijd zou afgelopen zijn, mag al begonnen worden aan de volgende poulewedstrijd op voorwaarde dat zowel de volgende tegenstander als het voorziene speelveld vrij en beschikbaar zijn.
- Bij gelijke stand in de poules zal het onderlinge resultaat beslissen, inclusief de begin-toss. Indien er dan nog niets beslist is, wordt er een tie-breaker gehouden tussen de betrokken ploegen. Bij een tie-breaker gooit elk team afzonderlijk 10 blokken in het veld en tracht met 6 stokken zoveel mogelijk kubbs en/of koning omver te gooien. De ploeg die het meeste kubbs omvergegooid heeft, wint de tie-breaker. Voor aanvang van de tie-breaker wordt getosst: de winnaar hiervan mag bepalen wie begint met de tie-breaker.
- Alle wedstrijden van de 1e poulefase alsook de eventuele tie-breakers zouden normaliter allemaal afgelopen moeten zijn omstreeks 11u30-11u45.
- Daarna volgt een 2e poulefase waarbij de nummers 1 en 2 van elke poule doorgaan naar het A-tornooi (opnieuw 4 poules van 4 ploegen die spelen voor de plaatsen 1-16) en waarbij de nummers 3 en 4 van elke poule doorgaan naar het B-tornooi (opnieuw 4 poules van 4 ploegen die spelen voor de plaatsen 17-32).
- Ook hier speelt men 3 poulewedstrijden met telkens 2 sets per wedstrijd, volgens hetzelfde systeem als de 1e poulefase (45 min. per poulewedstrijd, 1 begin-toss per wedstrijd voor 0,1 punt, Zwitsers Model na 35 min, etc.).
- Er is een middagpauze tussen 12u30-13u30 waarin u kunt genieten van een lekkere braadworst of spaghetti, gecombineerd met diverse liquide substanties zoals Augustijn, Cava, Cola, pintjes, etc.
- Na de 2e poulefase gaat de top-2 van elke A-poule door naar de ¼ finales voor de verdere kwalificatiewedstrijden (plaatsen 1-8). Hier wordt gespeeld naar 2 winnende sets met een maximale speeltijd van 45 min. met Zwitsers Model na 35 min.

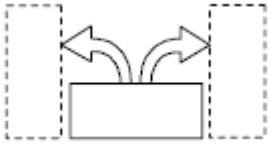
- De nummers 3 & 4 van elke A-poule gaat door naar de ¼ finales voor de verdere kwalificatiewedstrijden voor de plaatsen 9-16. Ook hier wordt gespeeld naar 2 winnende sets met een maximale speeltijd van 45 min. met Zwitsers Model na 35 min;
- Na de 2e poulefase gaat de top-2 van elke B-poule door naar de ¼ finales voor de verdere kwalificatiewedstrijden (plaatsen 17-24) en gaan de nummers 3 & 4 van elke B-poule door naar de ¼ finales voor de plaatsen 25-32.
- Hier worden telkens 2 sets gespeeld met een maximale speeltijd van 45 min. met Zwitsers Model na 35 min! In geval van gelijke stand, zal een tie-breaker (zie hierboven) bepalen wie de winnaar is.
- Bij de allerlaatste klassementswedstrijden voor het bepalen van de definitieve eindplaats wordt er zowel voor het A- en het B-tornooi gespeeld naar een 'best of 3' (2 winnende sets, dus 2-0 of 2-1). Bijgevolg wordt in geen geval gespeeld volgens Zwitsers model en zijn er geen tie-breakers mogelijk.
- Bij het laattijdig of niet komen opdagen voor een wedstrijd, zijnde 15 minuten of later dan de voorziene aanvang, wint de tegenstander automatisch met 2-0.
- Door een andere indeling van poules, tijdsnood of last-minute afzegging van een ingeschreven team, kan de organisatie beslissen om de wedstrijden aan te passen. Dit wordt op de tornooidag voor de wedstrijden aangegeven. Indien het tornooi wegens een niet te voorziene omstandigheid dient stilgelegd of aangepast te worden, zal de organisatie de meest gunstige regeling uitwerken. Ook bij slechte weersomstandigheden gaat het tornooi gewoon door.

Algemene spelregels

- De toss beslist wie er mag beginnen in de 1e set. Van elke ploeg gooit tegelijkertijd één speler een stok van achter de basislijn naar 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 ligt. De winnaar kiest ofwel om te beginnen met gooien ofwel de speelhelft. Bij volgende sets wordt dit telkens omgedraaid. Dus als team A begon in de 1e set, dan begint team B in de 2e set en in een eventuele 3e set weer team A. Wie de koning omgooit tijdens de toss, verliest de toss waardoor de tegenstander mag kiezen om al dan niet te beginnen.
- In elke werpbeurt worden er 6 stokken geworpen naar de kubbs van het andere team. Bij teams van 6 spelers of meer mag een speler per beurt slechts 1 stok werpen. Het is toegelaten om tussen de werpbeurten van spelers te wisselen bij teams van meer dan 6 leden. Bij teams van 4 of 5 leden mag een speler per beurt twee stokken gooien maar niet opeenvolgend. Het spreekt voor zich dat iedere deelnemer slechts bij 1 team mag spelen gedurende het volledige tornooi. Heeft een team echter minder dan 4 spelers, dan mogen er echter ook maar 5 stokken gegooid worden.
- Bij het werpen moeten beide voeten binnen de zijlijnen staan. Voor spelers in een rolstoel geldt het centrum van de wielen als voeten.
- Werpstokken mogen enkel onderhands en in de lengterichting van de stok gegooid worden vanaf de basislijn met het uiteinde van de stok wijzend in de richting van de worp.
- Een werpstok mag niet 'helikopteren'. Dit betekent dat de stok niet meer dan 90° rond een horizontale (zijwaartse) as mag draaien. De werpstok mag dus niet meer dan een horizontale kwartdraai roteren alvorens het iets raakt (dus ook de grond). Een 'helikopterworp' met een stok is ongeldig en zorgt ervoor dat eventuele kubbs die met deze worp zouden omver vallen opnieuw rechtgezet moeten worden. De betrokken stok mag niet opnieuw geworpen worden.



- Een kubb die omvergeworpen wordt en toch opnieuw recht komt te staan, telt als omvergeworpen. De kubb blijft echter staan tot alle stokken geworpen zijn en wordt pas op het einde van de beurt verwijderd of weggenomen.
- Indien Ploeg A in een werpbeurt één of meerdere kubbs heeft omvergeworpen, dan moet Ploeg B de omvergeworpen kubbs onderhands teruggooien op de speelhelft van Team A. Deze kubbs worden altijd gegooid vanaf de basislijn. Elk teamlid mag de Kubbs gooien, allemaal door eenzelfde persoon is ook toegestaan.
- Veldkubbs worden pas overeind gezet door de tegenstander nadat ze allemaal zijn geworpen.
- Twee rakende veldkubbs worden NIET op elkaar geplaatst.
- Het rechtzetten van de gegooide kubbs gebeurt door ze te kantelen en recht te zetten, niet draaien of rollen dus! Bijgevolg kan een kubb die op de grond ligt slechts naar 2 mogelijke richtingen rechtop gekanteld worden (zie afbeelding) op voorwaarde dat de kubb 'in' is.



- 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 kubb rechtstaat, 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.
- Als de kubb naast of op de lijn is neergekomen, dan moet de kubb zo worden neergezet dat de kubb 'in' is, dat wil zeggen dat tenminste de helft van het grondvlak van de kubb (50%) zich binnen het speelveld bevindt. Het is ook mogelijk om kubbs in en uit te stoten bij het terugwerpen.
- Een buiten gegooide kubb krijgt nog één kans om ingeworpen te worden. Als de kubb ook bij de 2e poging buiten het speelveld is, dan mag de tegenstander deze kubb plaatsen op hun speelhelft maar dit tenminste één werpstoklengte van de koning en de hoek-

en de middenpaaltjes. Opgelet: de minimum afstand van één werpstoklengte geldt niet als een team zelf een kubb in de buurt van de koning of de hoekpaaltjes heeft gegooid!

- Ploeg B moet vervolgens eerst de eventuele veldkubbs omvergooien met de werpstokken vooraleer ze de werpstokken mogen gooien naar de basiskubbs van Ploeg A. Als Ploeg B een basiskubb omvergooit en er staan nog veldkubbs recht, dan is de omvergeworpen basiskubb ongeldig en wordt hij direct terug rechtgezet. Als Ploeg B er niet in slaagt om tijdens de werpbeurt de veldkubbs omver te gooien, dan mag ploeg A opschuiven tot aan de denkbeeldige lijn van de veldkubb die het dichtst bij de koning staat.
- Stokken en kubbs mogen pas geworpen worden als de tegenstander uit het veld is.
- Als alle veld- en basiskubbs van de tegenstander omgeworpen zijn, mag je met al je resterende stokken een poging doen om de koning omver te gooien. De koning mag dus met alle resterende stokken omgeworpen worden als alle Kubbs aan de kant van de tegenstander omgeworpen zijn. Als de koning voordien zou omvergeworpen worden door een werpstok of Kubb, dan verliest het verantwoordelijke team automatisch het spel. Na de wedstrijd moet het kubbspel weer in de beginopstelling teruggeplaatst worden.

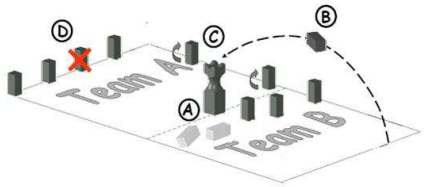
RULE N° 1: YOU ARE THE JURY !
RULE N° 2: THE JURY IS ALWAYS RIGHT!
RULE N° 3: IF NOT, CHECK RULES N° 1 & 2!
RULE N° 4: PLAY FAIR & HAVE FUN!

Wat is het Zwitsers Model?

Van zodra het signaal voor het "Zwitsers model" klinkt, wordt de aan gang zijnde werpbeurt gewoon uitgespeeld. Daarna wordt er getosst op dezelfde manier als bij het begin van de wedstrijd, om te beslissen bij welk team er in de volgende werpbeurt een kubb zal worden weggenomen.

- Stel dat Team B de toss heeft gewonnen en Team A is aan beurt:

A: In die beurt gooit team A 2 Kubbs omver
B: Team B moet de 2 Kubbs teruggooien in het vak van team A
C: Team A zet de 2 Kubbs recht
D: Team A moet de achterste Kubb in hun veld verwijderen (basis- of veldkubb). In dit voorbeeld staan er 4 Kubbs op de achterste lijn. Team A mag vrij kiezen welke Kubb verwijderd wordt. Wanneer na fase C nog maar 1 Kubb overblijft, wordt die niet verwijderd!
Nu pas gooit team B zijn 6 stokken. Zo elke beurt opnieuw tot wanneer de koning is gevallen.



Belangrijk: Wanneer het signaal gaat en team A staat klaar om te beginnen gooien met de werpstokken (maar heeft er nog geen gegooid), dan wordt er meteen getosst. Indien de ploeg al een stok heeft gegooid, dan wordt er pas getosst nadat alle werpstokken werden geworpen door Team A. Heel simpel betekent het Zwitsers Model dat na iedere speelbeurt (dus juist voordat de andere ploeg met de werpstokken begint te gooien) de achterste Kubb wordt weggenomen.

SPONSORS, SUPPLIERS & PARTNERS

CAFE - TAVERNE THE MAPLE
Stoepestraat 50- 9940 Ertvelde
www.themaple.be 09/344.46.14
Lotus BAKERIES >SINCE 1932<
Augustijn
DORP SMAAK VAN KAAS EN DE SMAAKMAKERS
OPTIEK LEHOUCQ
Weststraat 8 en 10 - SLEDINGE - Tel. 09-357 66 51 en 09-357 32 67
JUWELEN LEHOUCQ
Pauwels alle schrijn & timmerwerken
www.SUBLIVO.be
ISALAS BVBA
Guy CAZAERCK
Industriële en Ambachtelijke metaalconstructies & laswerken
Trappen, balustrades, railings, hekkens, tuintafels in inox of gepoederlakt staal
Plooien en lasersnijden
Sluis, 17
9810 EKE (Nazareth)
09/385 93 63
09/385 93 55
0478/98 40 61
info@isalas.be
Rentokil Initial
FABU krediet- & verzekerings-makelaar
www.fabu.be
info@fabu.be
GEMEENTE ASSENEDE
Poorten & Automatisatie Maldex
Zeppelin JEUGDKAMERS
Hulleken 19 • 9940 Evergem
Tel. 09/357 65 66 • Fax 09/357 28 91
www.zeppelin-jeugdkamers.be
info@zeppelin-jeugdkamers.be
Marc Van Wiemeersch