

# Kongespilsregler

## Jels IF - Høstfesten 2023

### Antal deltager pr. hold

Hvert hold må have 4 deltagere på banen ad gangen, hvortil hvert hold samlet må bestå af max 6 deltagere. Det er ikke tilladt at foretage udskiftninger under kampen. Bliver en spiller dog ukampdygtig under kampen, kan man, med dommerens tilladelse, udskifte denne.

### Tid og point

Hver kamp varer 10 minutter, og kampe der er sat til at starte på samme tidspunkt, vil blive sat i gang samlet ved et tågehorn. Når en kamp er slut, gives der point for hver væltet kubb. Dette vil være for begge hold, og ikke kun det vindende hold.

Måtte et hold ikke dukke inden for de første to minutter efter kampstart, vil holdet have tabt kampen med scoren 0-5.

### Regelsæt

En kamp startes ved at hvert hold kaster en kastepind mod kongen. Den der kommer nærmest, dog uden at vælte kongen, starter. Væltet kongen her, starter modstanderholdet.

Nu gælder det for hvert hold at vælte modstandernes kubber ved at kaste kastepindene mod kubberne. Der er seks kastepinde, som kan fordeles mellem spillerne som de ønsker, dog skal alle kastene være underhåndskast, hvor der holdes i den ene ende af kastepinden. Såkaldt 'helikopter-kast' er forbudt.

Væltet holdets kubber, skal disse kastes på modsatte side af kongen end deres hjemmelinje, rejses og væltes med kastepindene, inden de må begynde at skyde mod modstandernes kubber. Formår holdet ikke at vælte deres egne kubber med de seks kastepinde, må modstanderne gå frem til de uvæltede kubber, når de skal kaste igen.

Når et hold har væltet alle modstanderes kubber inden de 10 minutter er gået, skal de også vælte kongen; inden da er spillet ikke slut. Væltet kongen af et hold før alle kubberne hos modstanderholdet er væltet, er kampen tabt for det pågældende hold, og der gives i dette tilfælde ikke point for de kubs, som holdet måtte have væltet.