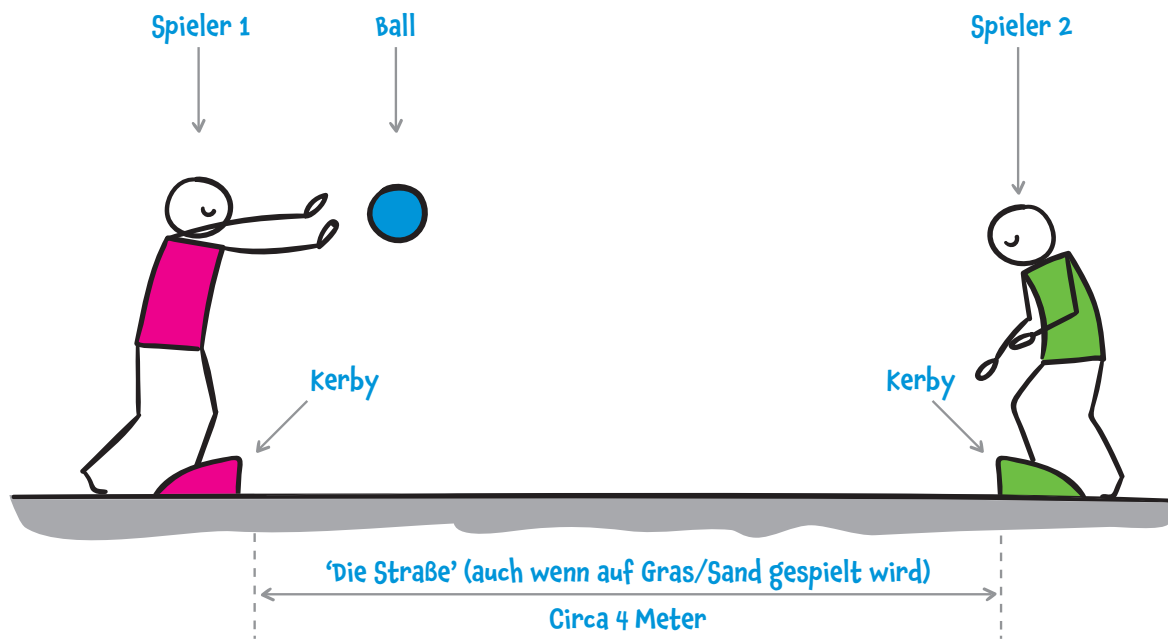


kerby, die Spielregeln



Grundregeln von Wettbewerben

Die Spieler versuchen den Ball an den Kerby des Gegenspielers zu werfen. Du verdienst Punkte, wenn der Ball vom der Kerby des anderen zurück in deine Spielhälfte rollt oder prellt. Wer als erstes **15 Punkte**, mit einer mindestens 2-Punkte-Differenz zum Gegenspieler, erzielt, gewinnt das Spiel. Die maximale Spielzeit beträgt **8 Minuten**. Hat keiner der Spieler nach 8 Minuten die 15 Punkte erreicht, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

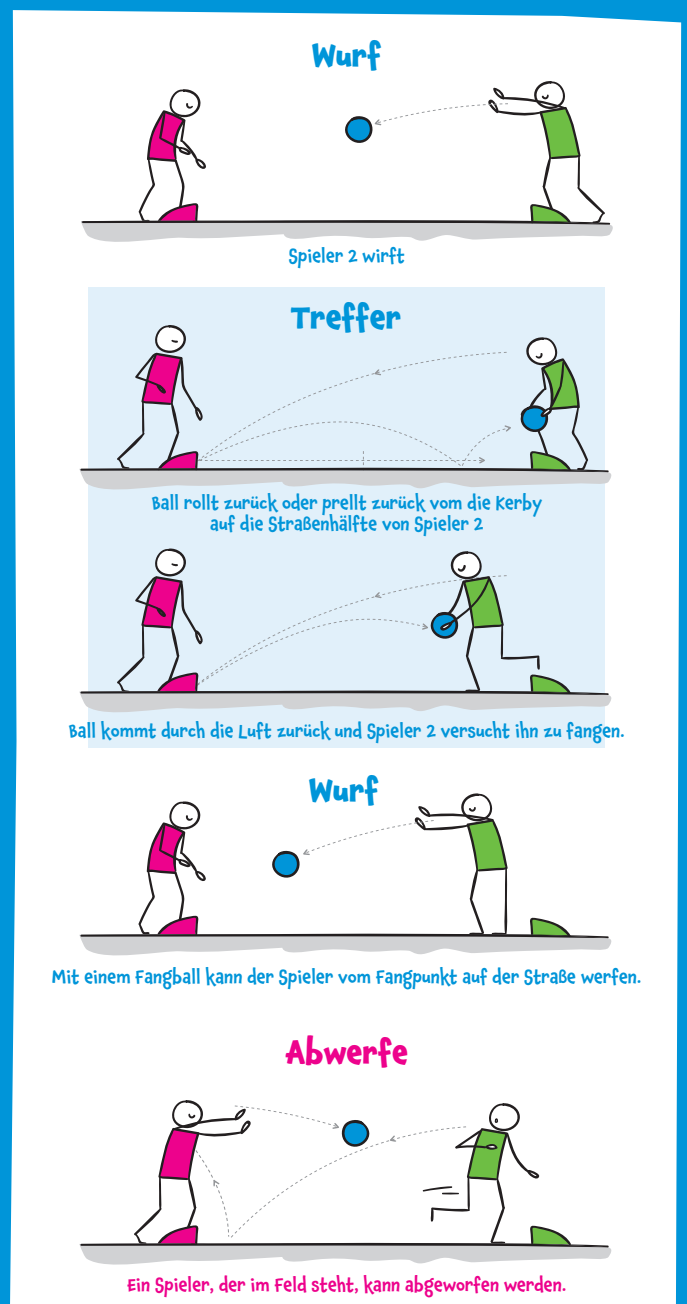
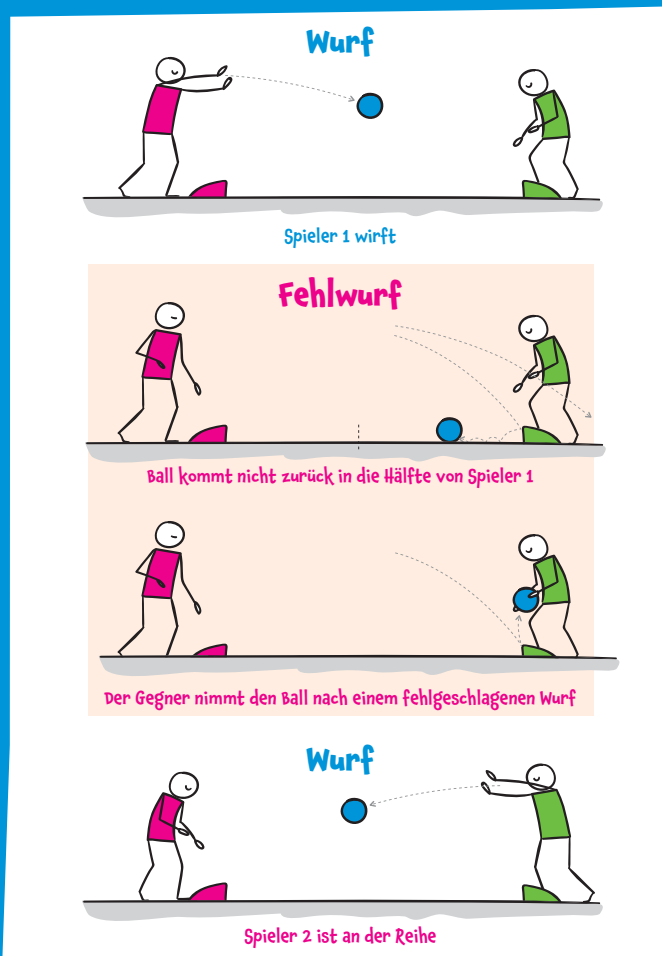
Um einen Kerby wettbewerb zu organisieren, sind erforderlich:

- 1 Ball;
- 2 Kerby's;
- 2 Teilnehmer
- ein sicherer Ort zum Spielen

Der Abstand zwischen den Kerby's beträgt ca. 4 Meter.

Die Spielregeln

- Der Spieler, der den Seitenwahl gewinnt, kann beginnen.
- Der Spieler wirft den Ball vom Bürgersteig über die Straße, mit dem Ziel die Kerby des Gegenspielers zu treffen.
- Die Spieler werfen abwechselnd, solange der Ball nicht zurück in die Hälfte des werfenden Spielers rollt oder springt.
- Der Gegner darf nicht vor seinem eigenen Kerby stehen. Wenn ein Wurf eindeutig gescheitert ist, darf der Gegner den Ball holen.
- Wenn der Ball die Kerby auf der gegenüberliegenden Seite trifft und der Ball zurückrollt oder springt in seine eigene Hälfte, dann erhält der Spieler **1 Punkt** und darf noch einmal von ihrem/seinem Kerby aus werfen.
- Kommt der Ball nach dem Aufprall, auf dem gegenüberliegenden Kerby, durch die Luft zurück, kann der werfende Spieler versuchen den Ball auf dem eigenen Kerby oder in der eigenen Hälfte der Straße zu fangen. Wenn das funktioniert, bekommt der Spieler **2 Punkte** und er oder sie darf noch einmal vom Fangpunkt werfen.
- Ein Spieler darf maximal dreimal hintereinander werfen. Dann ist der andere Spieler an der Reihe.



Abwerfen*

Werfen von "der Straße" ist nicht ohne Risiko, weil der Spieler abgeworfen werden kann. Ein Spieler, der rausgeworfen wurde, verliert alle seine Punkte!

- Trifft der Spieler den Kerby nicht, kann der Gegner den Ball greifen und den Spieler abwerfen, **solange dieser sich noch auf der Straße befindet**. Spieler dürfen **nicht am Kopf** abgeworfen werden. Ein Wurf auf den Kopf zählt als Fehlwurf.
 - Jeder Abwurfversuch zählt als Fehlwurf (da der Kerby nicht getroffen wird). Somit ist der andere Spieler wieder an der Reihe.
- Aufgepasst! Du bist auch getroffen, wenn du den Ball fängst, mit dem der Gegner dich abwerfen wollte. Denn dann hast du Ball nämlich auch berührt.

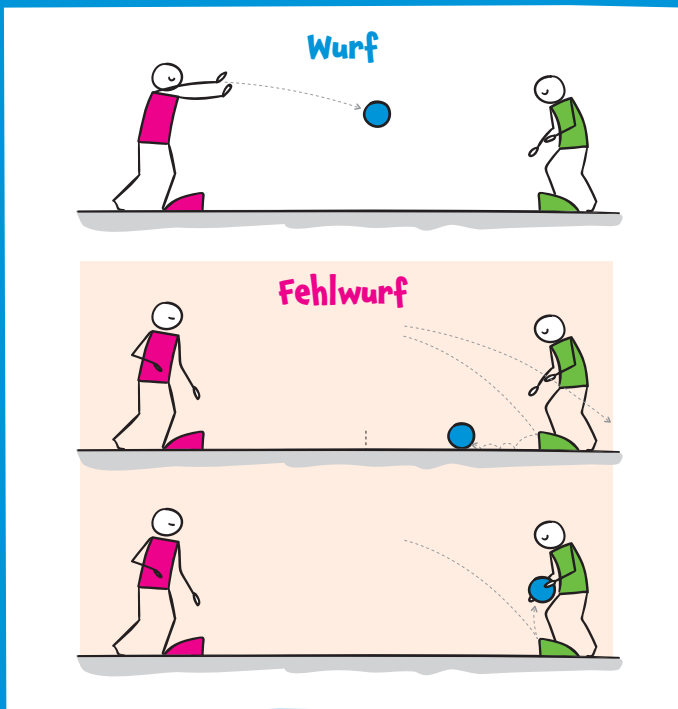


Punkten zählen

Beim Kerby kann man 0, 1 oder 2 Punkte pro Wurf verdienen. Normalerweise zählen die Spieler selbst ihre Punktzahl (laut). **HINWEIS:** Nach jedem Spiel wechseln die Spieler die Seite.

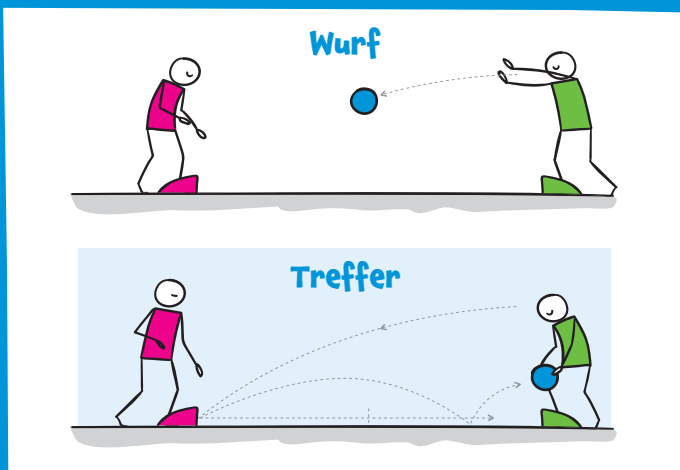
0 Punkte

- Der Spieler wirft den Ball falsch, so dass der Ball die Kerby auf der anderen Straßenseite nicht trifft.
- Der Spieler schlägt mit dem Ball auf die Kerby, aber der Ball kehrt nicht in die eigene Straßenhälfte zurück. Der Ball rollt oder springt nicht weit genug zurück oder wird vom Gegner vom eigenen Kerby gefangen.



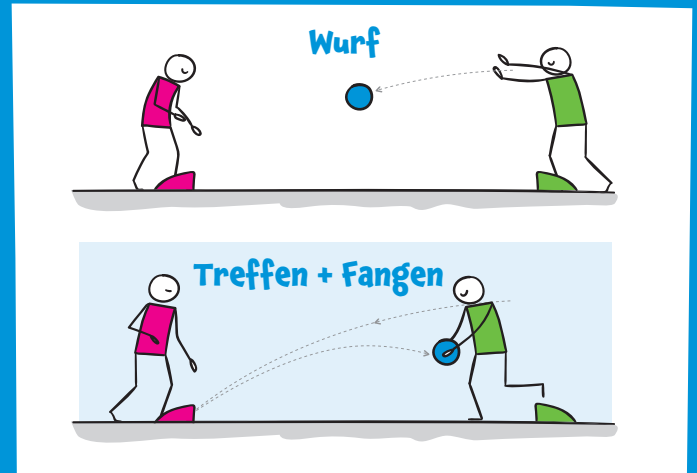
1 Punkt

- Der Spieler trifft, der Ball rollt zurück oder kehrt durch die Luft zurück, aber wird nicht gefangen. Der Ball wird wieder vom Kerby aus geworfen.



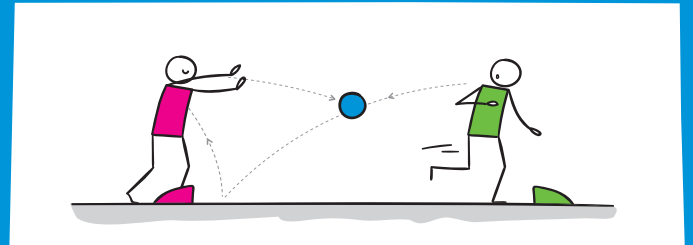
2 Punkten

- Der Spieler trifft, der Ball kehrt durch die Luft zurück und wird auf dem eigenen Kerby oder in der eigenen Hälfte der Straße gefangen.
- Wenn der Spieler den Ball gefangen hat, kann sie oder er noch einmal vom Fangpunkt aus werfen. Beim Werfen von der Straße aus besteht die Gefahr, dass der Spieler abgeworfen wird und alle Punkte verliert.



Abwerfe

- Ein geworfener Spieler verliert alle Punkte und steht also nochmal bei 0 Punkten.



Gewinner

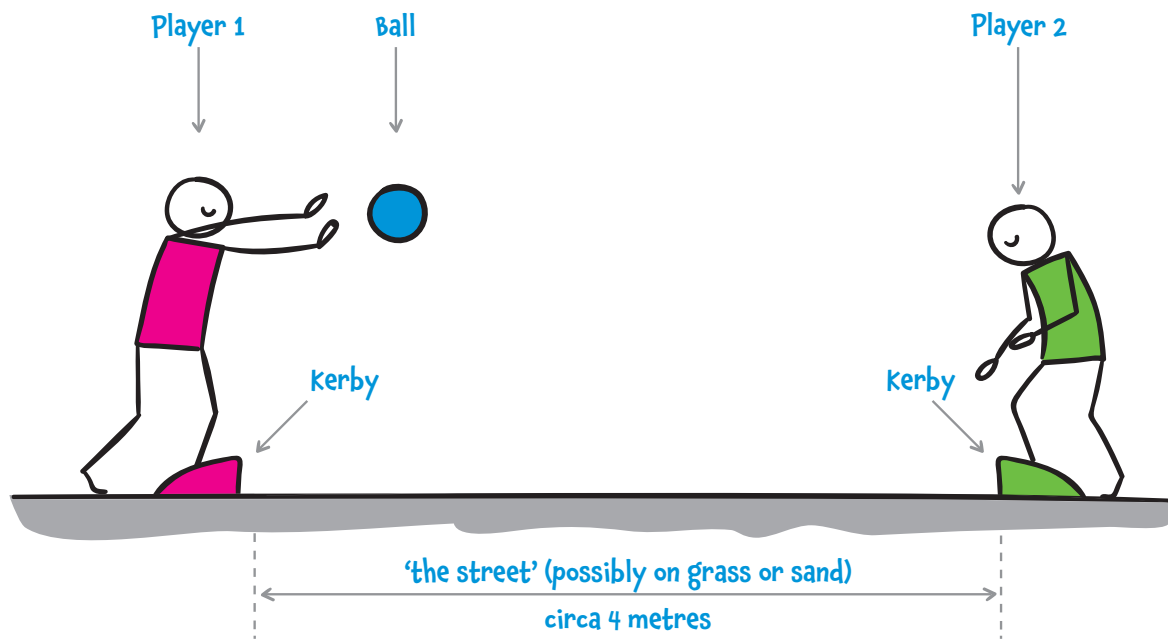
Gewonnen hat, wer zuerst **15 Punkte** und eine 2-Punkte Mindestdifferenz zum Gegenspieler erreicht hat. Die maximale Spielzeit beträgt **8 Minuten**. Hat keine der Spieler nach 8 Minuten die 15 Punkte erreicht, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Gleichstand

Wenn beide Spieler nach 8 Minuten die gleiche Anzahl von Punkten erreicht haben, dürfen beide Spieler 3 Mal werfen. Wer dabei die Kerby auf der gegenüberliegenden Seite am häufigsten trifft, gewinnt das Spiel. Wenn es immer noch unentschieden steht, werfen beide Spieler nacheinander einmal, bis es einen Unterschied von 1 Punkt gibt.

Viel Spaß!

How to Play Kerby



Basics of a Match

Players try to throw the ball with the aim to hit the opponent's kerby. You score points if you hit the kerby and the ball rolls or bounces back to your half of the street. The first one to score **15 points**, with a two-point difference, wins the game. There is an **8-minute** time limit. If neither of the players have scored 15 points after 8 minutes, the player with the most points wins.

In order to organise a match you need:

- 1 ball
- 2 Kerby's
- 2 participants
- a safe place to play

The distance between the kerby's is about 4 metres.

DID YOU KNOW?

That there is a real Kerby Championship in the Netherlands every year!

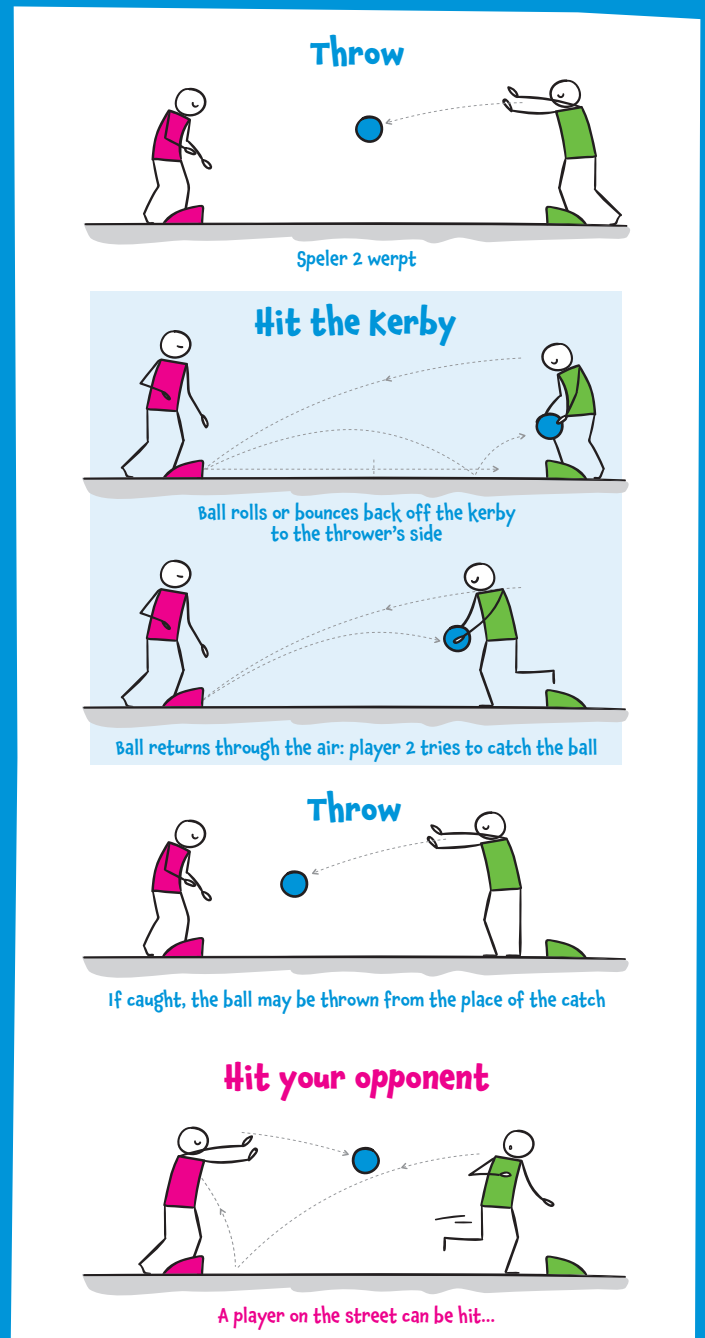
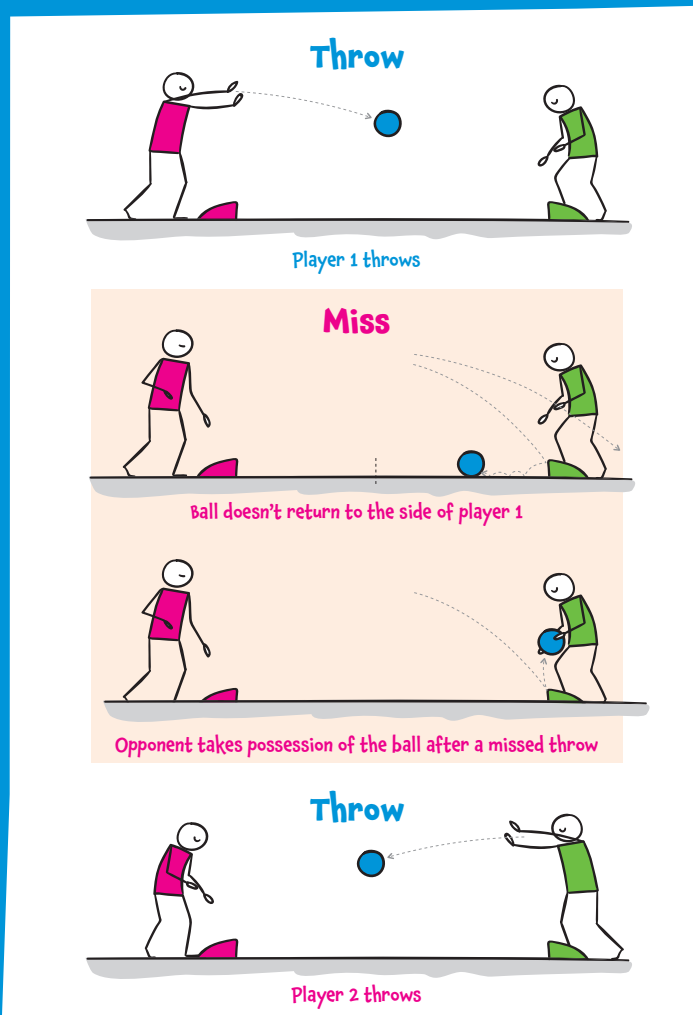
Every year, dozens of municipalities participate in the preliminary rounds for the Kerby Championship with more than 20 thousand participants. How cool is that!

Kerby is the sponsor of the Kerby Championship that is organized by Jantje Beton.



The Rules

- The player who wins the coin toss starts.
- The player throws the ball from the Kerby towards the opposite side of the street with the goal to hit the kerby.
- The players take turns as long as the ball doesn't roll or bounce back to the side of the player who has thrown the ball.
- The opposing player is not allowed in front of his/her kerby. When the throw is clearly a miss, the opponent may catch the ball.
- Once the ball hits the opposing kerby and rolls or bounces back to the thrower's side of the street, the thrower scores **1 point** and may throw again from his/her Kerby.
- If the ball returns (after hitting the kerby) through the air, the thrower may try to catch the ball (on his or her side of the street or Kerby). If he/she succeeds, the thrower scores **2 points** and can throw again from the place of the catch.
- A player can throw a maximum of three in a row. The turn then goes to the opponent.



Hit your Opponent*

A throw from "the street" is not without risk, as the player can then be hit by his opponent. A player who is hit then loses all his/her points!

- If the player doesn't hit the kerby and the opponent retrieves the ball, the player can be hit **as long as he/she is still on the street**. Throwing on the head is forbidden. A throw on the head counts as a missed throw.
- Each attempt at hitting your opponent with the ball counts as a missed throw (since the kerby is not hit). Hence it's the other player's turn. You also lose your points if you catch the ball when the opponent is trying to hit you. After all, you have been hit.

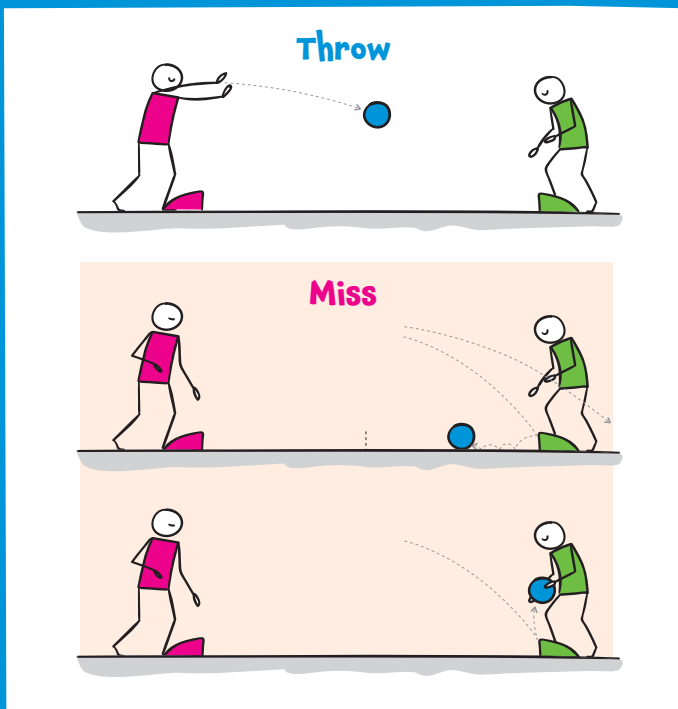


How to Count

In this game you can score 0, 1 or 2 points per throw. The players would normally keep track of the score (out loud) themselves. After each game, the players switch half.

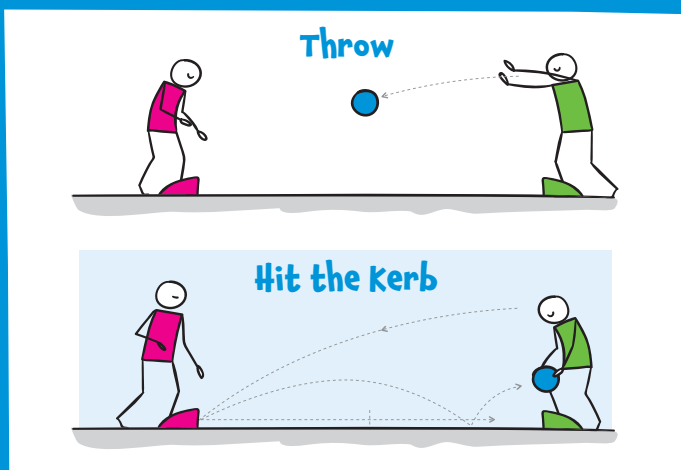
0 Points

- The player misses; the ball doesn't hit the kerby on the other side.
- The player hits the kerby, but the ball doesn't return to the player's side. The ball doesn't roll or bounce back far enough or is caught by the opponent, from his/her own Kerby.



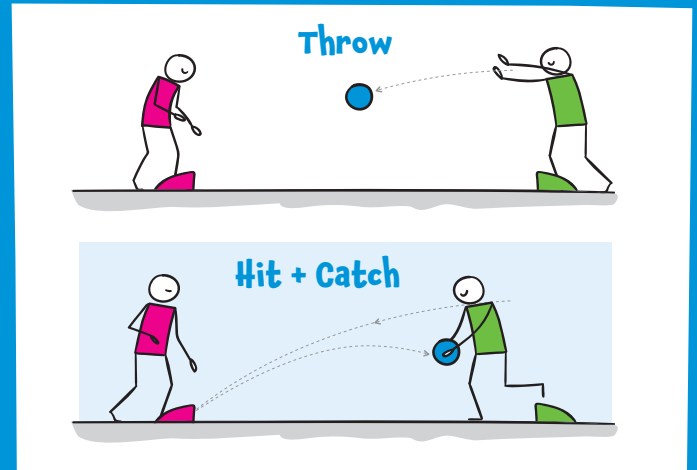
1 Point

- The ball hits the kerby and the ball rolls/bounces back to the player's side, or the ball returns through the air but is not caught. The ball is then thrown again off the Kerby.



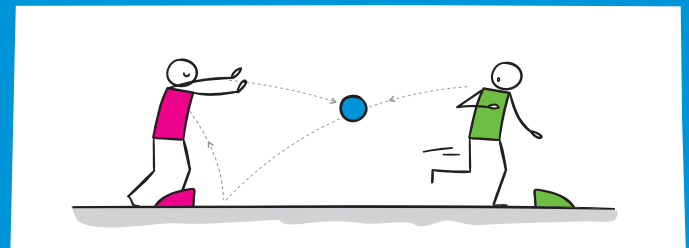
2 Points

- The ball hits the kerby, the ball returns through the air and is caught on the player's side of the street or Kerby.
- If the player has caught the ball he/she can throw again from the spot where the ball was caught. This may, however, result in being hit and losing all your points.



Hit by your Opponent

- A player that is hit by his opponent's ball loses all his/her points and will return to 0 points.



The Winner

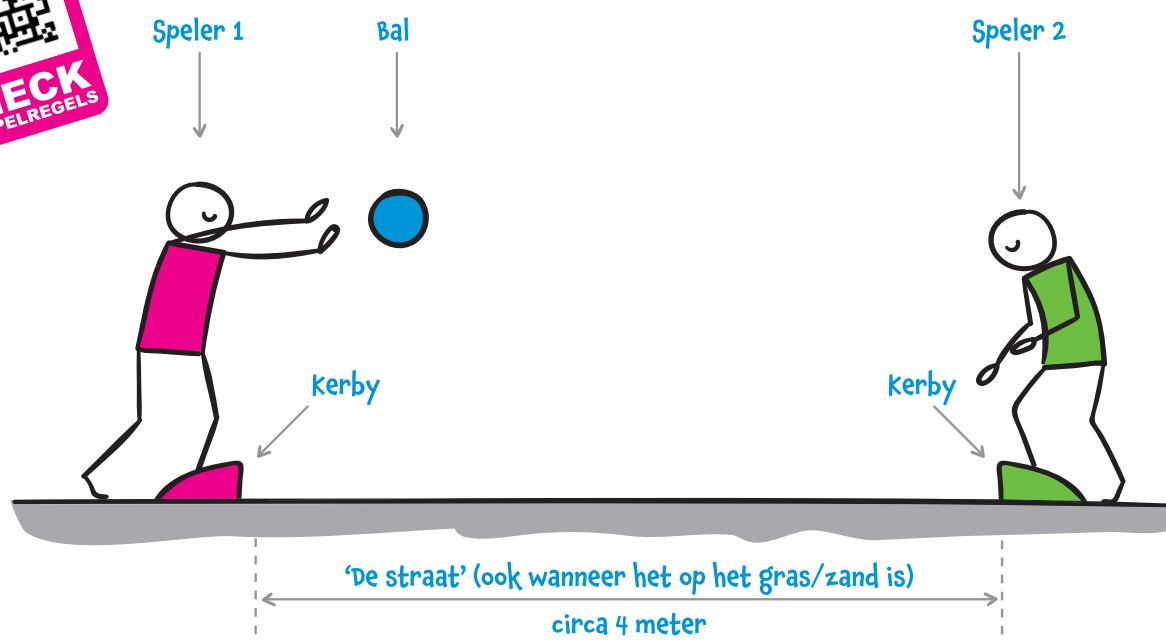
The first player to score **15 points** with a 2-point difference with his/her opponent, wins. There is an **8-minute** time limit. If neither of the players has scored 15 points after 8 minutes, the player with the most points wins.

A Draw

If both players have an equal number of points after 8 minutes, both players can throw three times. The player who scores most points wins. If it is still a draw both players continue to throw once, until there is a one-point difference.

Have Fun!

kerby, de spelregels



Basis van wedstrijd

Spelers proberen de bal op de Kerby van de tegenstander te gooien. Je verdient punten als je op de rand gooit en de bal terugrolt of -stuit naar jouw helft. Wie als eerste 15 punten heeft gehaald met minimaal 2 punten verschil met de tegenstander, wint het spel. De maximale speeltijd bedraagt 8 minuten. Heeft geen van de spelers na 8 minuten 15 punten gehaald, dan wint de speler met de meeste punten.

Voor het organiseren van een Kerby wedstrijd is nodig:

- 1 bal
- 2 Kerby's
- 2 deelnemers
- een veilige plek om te spelen

De ruimte tussen de Kerby's is ongeveer 4 meter.

Wist je dat?

Er elk jaar een heus Nederlands Kampioenschap Stoepranden wordt georganiseerd!

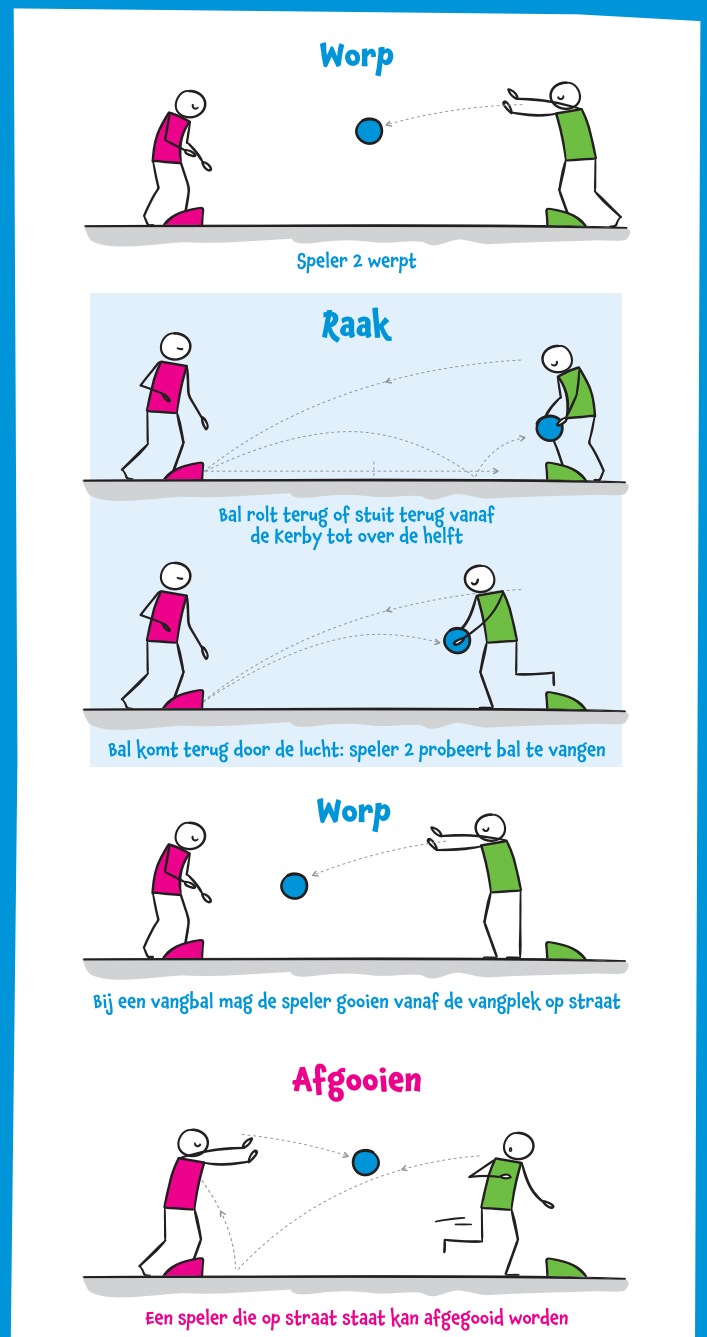
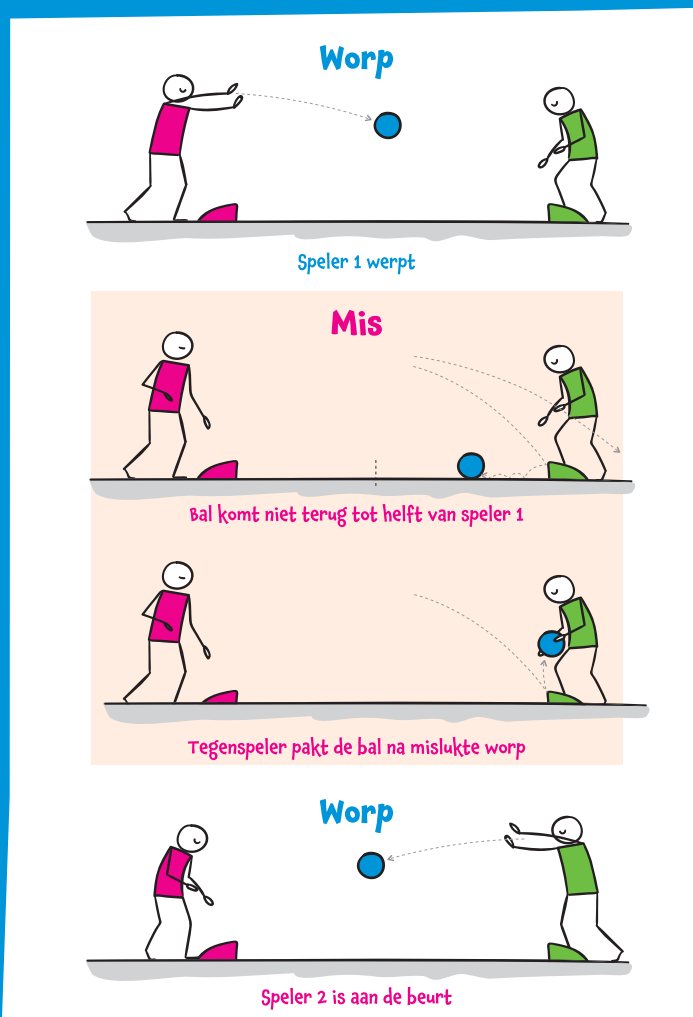
Elk jaar doen tientallen gemeenten mee aan de voorrondes voor het NK Stoepranden met wel meer dan 20 duizend deelnemers. Hoe gaaf is dat!

Kerby is sponsor van het NK Stoepranden dat door Jantje Beton wordt georganiseerd.



De Spelregels

- De speler die de tos wint, mag beginnen.
- De speler gooit de bal vanaf de Kerby richting de overkant van de straat met het doel daar de Kerby te raken.
- De spelers gooien om de beurt, zolang de bal niet terugrolt of niet terugstuit naar de helft van de speler die de bal gegooid heeft.
- De tegenspeler mag niet voor vóór zijn eigen Kerby komen. Bij een worp die duidelijk mislukt is, mag de tegenstander de bal pakken.
- Als de bal de Kerby aan de overkant raakt en de bal terugrolt of terugstuit naar eigen helft, dan krijgt de speler 1 punt en mag hij/zij nog een keer gooien vanaf zijn/haar Kerby.
- Komt de bal na het raken van de Kerby terug door de lucht, dan mag de gooiende speler proberen de bal te vangen op de eigen Kerby of de eigen helft van de straat. Lukt dat, dan krijgt de speler 2 punten én mag hij of zij vanaf de vangplek nogmaals gooien.
- Een speler mag maximaal 3 keer achter elkaar gooien. Daarna is de andere speler aan de beurt.



Afgooien*

Gooien vanaf 'de straat' is niet zonder risico, want de speler kan dan afgegooid worden. Een speler die afgegooid is, verliest al zijn punten!

- Raakt de speler de Kerby niet en pakt de tegenspeler de bal, dan kan de speler afgegooid worden als deze nog op de straat is. Afgooien mag niet op het hoofd. Een worp op het hoofd geldt als een gemiste worp.
- Elke poging tot afgooien geldt als gemiste worp (want de Kerby wordt niet geraakt). De andere speler is dus weer aan de beurt.

LET OP!

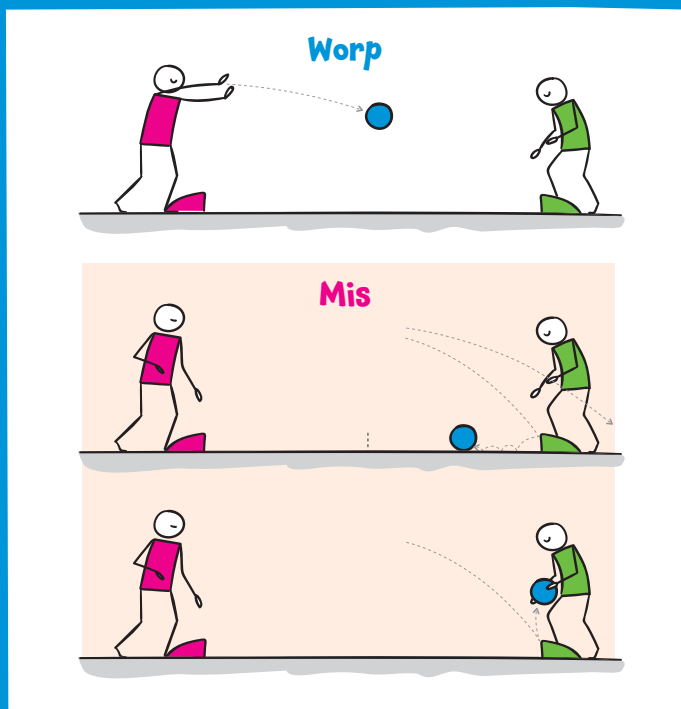
Je bent ook af als je de bal vangt zodra de tegenstander je probeert af te gooien. Je bent namelijk geraakt.

Puntentelling

Bij Kerby kun je per worp 0, 1 of 2 punten verdienen. Meestal houden de spelers zelf de score (hardop) bij. LET OP: Na ieder potje wisselen de spelers speelhelteft.

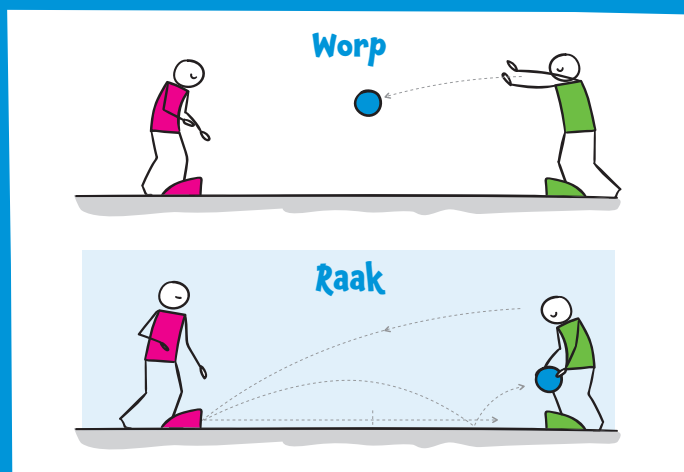
0 punten

- De speler gooit de bal mis, dus de bal raakt de kerby aan de overkant niet.
- De speler raakt met de bal de kerby, maar de bal komt niet terug naar de eigen helft van de straat. De bal rolt of stuit niet ver genoeg terug of wordt gevangen door de tegenspeler, vanaf de eigen kerby.



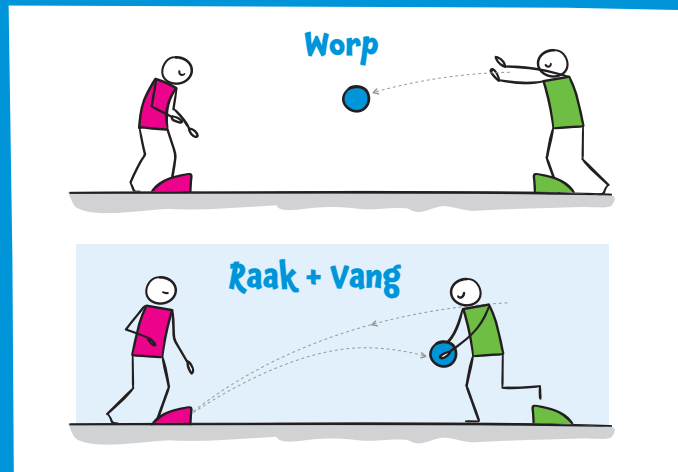
1 punt

- De speler gooit raak en de bal rolt terug naar de eigen helft, of komt via de lucht terug maar wordt niet gevangen. De bal wordt weer gegooit vanaf de kerby.



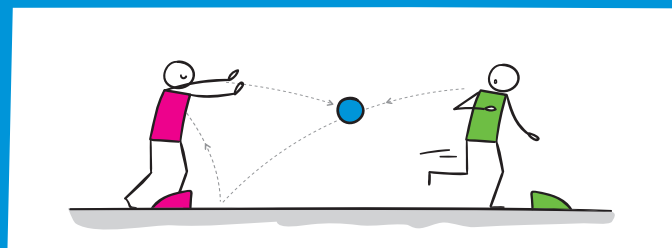
2 punten

- De speler gooit raak, de bal komt via de lucht terug én wordt gevangen op de eigen Kerby of eigen helft van de straat.
- Wanneer de speler de bal heeft gevangen mag hij of zij nogmaals gooien vanaf de vangplek. Bij gooien vanaf de straat bestaat het risico dat de speler afgegooid wordt en alle punten kwijtraakt.



Afgoeien

- Een speler die afgegooid is, verliest alle punten en staat dus weer op 0 punten.



Winnaar

Wie als eerste 15 punten heeft gehaald met minimaal 2 punten verschil met de tegenstander, wint het spel. De maximale speeltijd bedraagt 8 minuten. Heeft geen van de spelers na 8 minuten 15 punten gehaald, dan wint de speler met de meeste punten.

Gelijk spel

Als beide spelers na 8 minuten spelen evenveel punten hebben, mogen beide spelers 3 keer gooien. Wie daarbij de kerby aan de overzijde de meeste keren raakt, wint het spel. Als het dan nog steeds gelijk is, gooien beide spelers steeds één keer, tot er een verschil van 1 punt ontstaat.

veel plezier!

