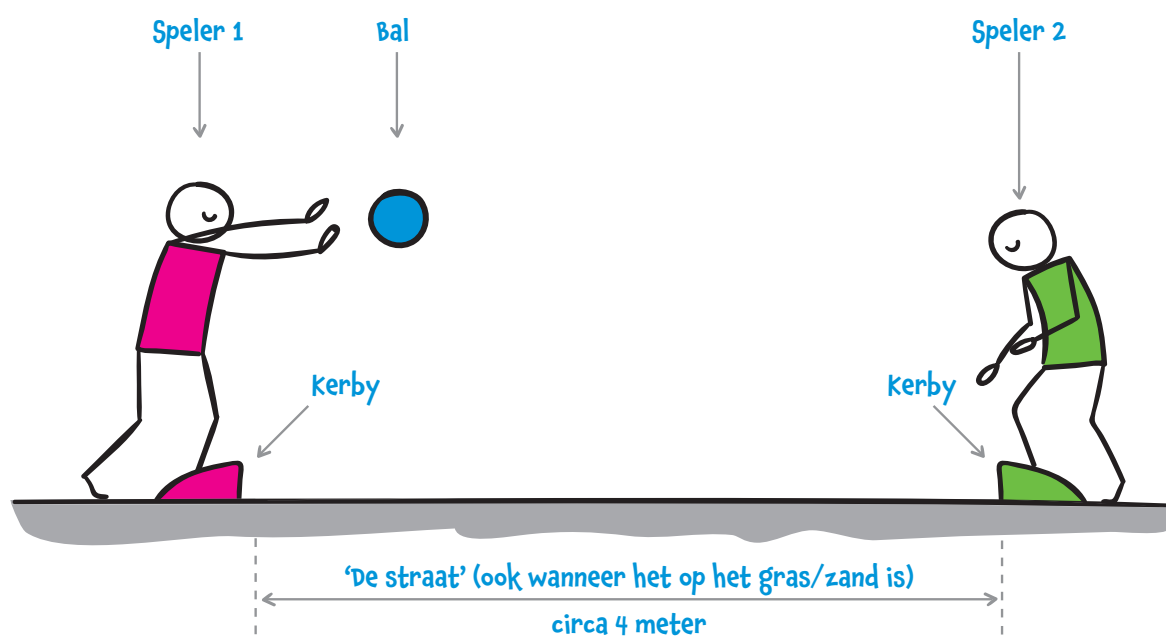


kerby, de spelregels



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!

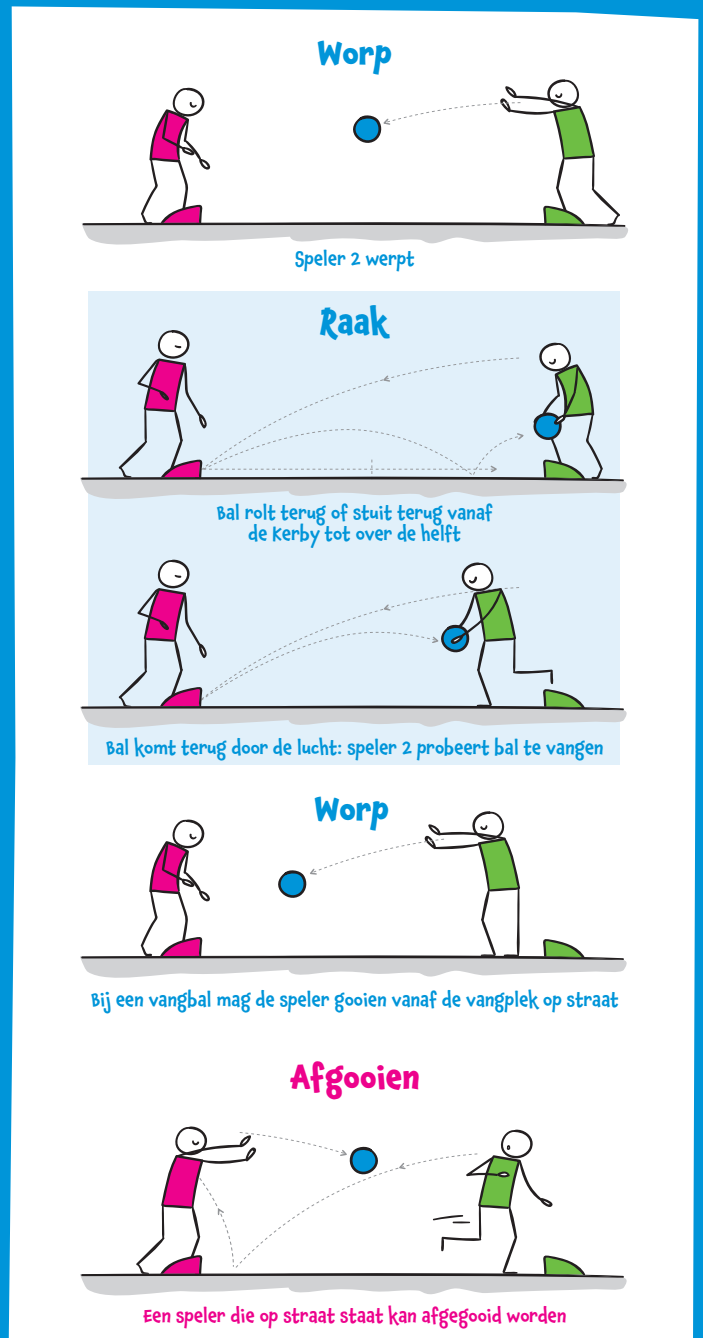
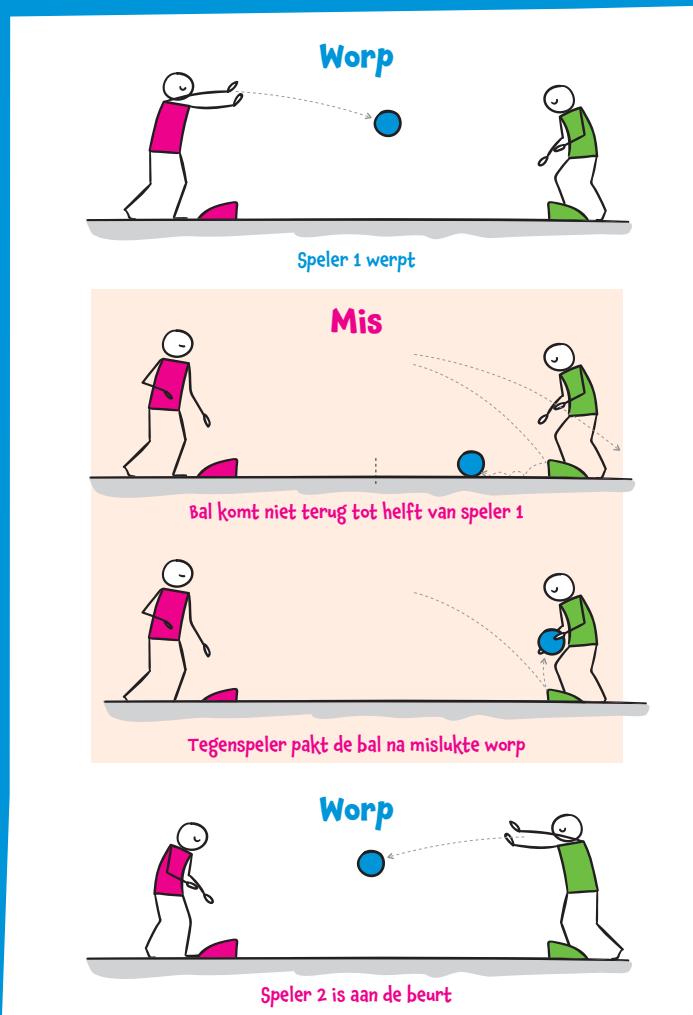
Kerby is sponsor van het NK Stoepranden dat door Jantje Beton wordt georganiseerd.



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** en 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!

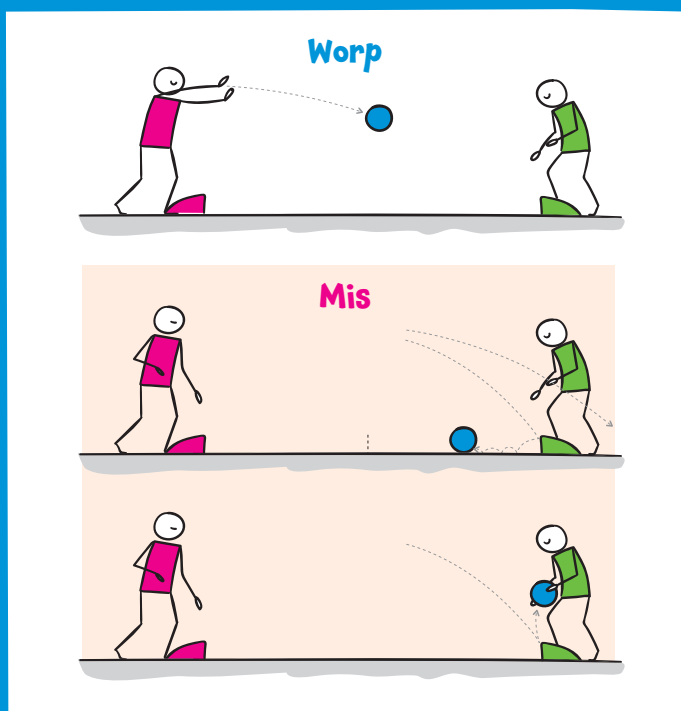
Je bent ook af als je de bal vangt zodra de tegenstander je probeert af te gooien. Je bent namelijk geraakt.

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 speelhelft.

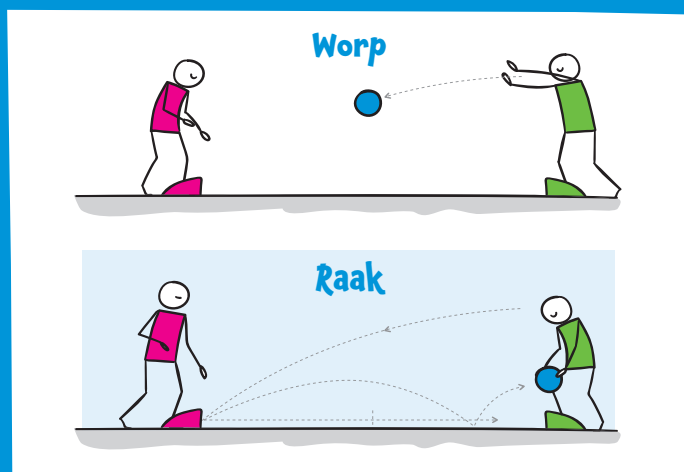
0 punten

- 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.



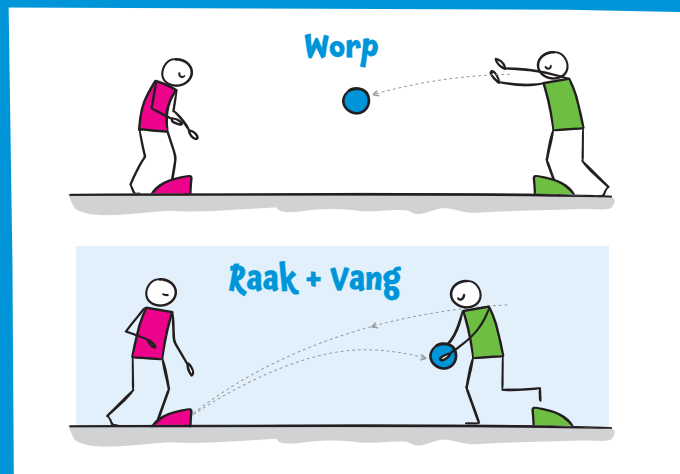
1 punt

- 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 gegooid vanaf de kerby.



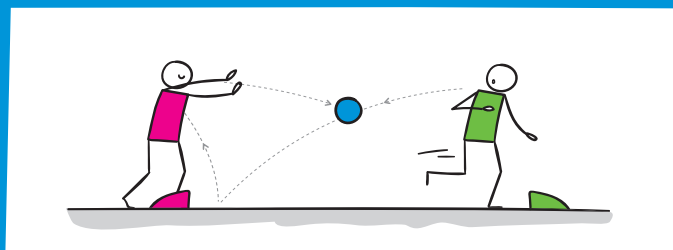
2 punten

- 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!