



RÈGLES DU JEU KUBB

Le but du jeu est de renverser le roi après avoir renversé tous les kubbs du côté de l'adversaire.



KUBB
federatie

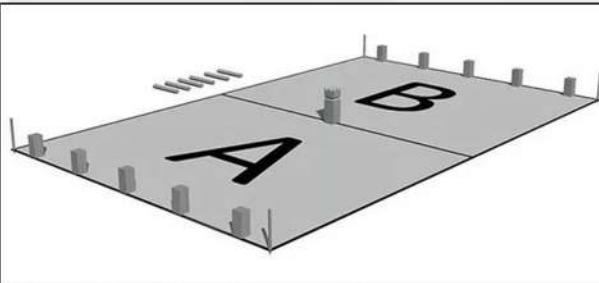
Nombre de joueurs

Minimum deux. Il n'y a pas de maximum. Il est possible de jouer tête-à-tête ou avec deux équipes.

Les tournois se jouent généralement par équipes de 3 à 6 personnes. Ces règles supposent deux équipes : l'équipe A contre l'équipe B.

Préparation

Aménagez un terrain de **8 x 5** mètres (dimensions officielles du tournoi). Si des enfants de moins de dix ans jouent, envisagez de réduire proportionnellement la taille du terrain. Placez les poteaux centraux dans la moitié du terrain et au centre de la ligne imaginaire entre les poteaux centraux et le roi (voir dessin). Placez cinq kubbs sur chaque ligne de fond (imaginaire). Ce sont les **kubbs de base**.



L'équipe A peut commencer. À leur tour, depuis leur propre ligne de fond, les six bâtons de jet sont lancés en direction des kubbs de la ligne de fond de l'équipe B. Les bâtons qui atterrissent sur le terrain ainsi que tous les kubbs renversés restent sur le terrain de jeu jusqu'à ce que tous les bâtons (six) aient été lancés. Si l'équipe A a utilisé tous (six) les bâtons de lancer, le tour de l'équipe A est terminé. Désormais, un tour se déroule toujours en trois étapes

Technique de lancer

Les bâtons de lancer sont toujours lancés sous la main dans le sens de la longueur. Tous les lancers présentant les caractéristiques suivantes (éventuellement combinées) ne sont pas valables : les lancers latéraux, l'hélicoptère (rotation de plus de 45° dans le sens horizontal), les lancers aériens et transversaux.

1/ l'équipe B ramasse tous les kubbs renversés et les lance (sous la main) depuis sa propre ligne de fond dans la moitié du jeu de l'équipe A.

2/ L'équipe A place les kubbs lancés par l'équipe B à l'endroit où ils ont atterri en les inclinant à gauche ou à droite dans le sens longitudinal du kubb. A partir de ce moment, ces kubbs sont devenus **des kubbs de champ**.

3/ L'équipe B lance maintenant les (six) bâtons sur les kubbs de l'équipe A. Les kubbs de champ l'équipe A doivent d'abord être renversés avant de pouvoir être lancés sur les kubbs de base. Un kubb de base lancé trop tôt (c'est-à-dire avant que tous les kubbs de champ aient été lancés) est immédiatement corrigé avant le lancer suivant.

Après cela, c'est à nouveau le tour de l'équipe A. Les étapes 1 à 3 sont répétées. L'équipe A remet en jeu à la fois les kubbs de champ et les kubbs renversés (c'est-à-dire tous les kubbs tombés). Les kubbs renversés ne quittent jamais le jeu.

Début d'une partie

Pour déterminer qui commencera le jeu, un tirage au sort est effectué par un joueur présélectionné de chaque équipe. Ces joueurs lancent simultanément, chacun dans leur propre moitié de jeu, une bâton de jet depuis la ligne de fond vers le roi. L'équipe dont le bâton est **le plus proche du roi** gagne le tirage au sort. Le bout du bâton doit être considéré. Le roi peut être touché, mais si l'un des joueurs renverse le roi, l'autre joueur a gagné le tirage au sort et peut commencer à lancer.

Si l'autre équipe ne parvient pas à faire tomber tous les kubbs de champ en un tour, l'équipe suivante pour l'étape 3 peut lancer les bâtons de jet depuis **la nouvelle ligne de lancement imaginaire**. La nouvelle ligne de jet est la ligne imaginaire sur laquelle se trouve encore le kubb de champ avant (le plus proche du roi).

Remarque : **les kubbs sont toujours lancés depuis la ligne de base**, seuls les bâtons de lancer sont lancés depuis des lignes imaginaires.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une des deux équipes ait fait tomber tous les kubbs de champ et de base de l'autre équipe. L'équipe qui a réussi à le faire **peut essayer de renverser le roi avec les bâtons de lancer restants. Cela se fait toujours depuis leur propre ligne de base**, que les kubbs de champs soient ou non encore debout sur leur propre moitié de terrain (et forment donc une ligne de lancer imaginaire).

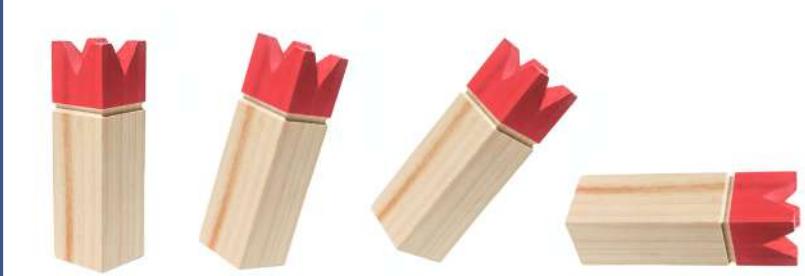
L'équipe qui a fait tomber le roi a gagné la partie.

Toutefois, si une équipe renverse (accidentellement) le roi plus tôt dans la partie, l'autre équipe gagne.

Jeter les kubbs

Les kubbs doivent toujours être lancés en arrière de leur propre ligne de base. Tous les kubbs (c'est-à-dire les kubbs de champs et les kubbs de base) doivent être lancés l'un après l'autre dans la moitié du jeu de l'adversaire.

Une fois que tous les kubbs ont été lancés, on détermine quels kubbs sont "out". **Un kubb est "out" s'il ne peut pas être déplacé à 100% à l'intérieur du champ après avoir été placé à la verticale** (l'extérieur des piquets est l'extérieur du champ). Si possible, un kubb doit être mis "dedans", même si cela signifie qu'il ne peut être tourné que dans une seule direction par l'adversaire. Tous les kubbs qui sont "hors" du terrain de jeu après la première tentative seront relancés selon les règles. Les kubbs qui étaient déjà "dedans" resteront intacts. **Tous les kubbs qui sont "sortis" après le deuxième lancer peuvent être placés par l'équipe adverse** à l'endroit de son choix dans sa propre moitié du terrain de jeu. Il doit se trouver à au moins une longueur de bâton de lancer du roi et des poteaux de coin et de centre. La distance minimale d'une longueur de bâton de lancer ne s'applique pas si une équipe a elle-même lancé un kubb à proximité du roi ou des poteaux du terrain.



Veuillez noter:

Lors de l'achat de certains jeux de kubb dans certains supermarchés et magasins de jouets, les instructions d'accompagnement mentionnent malheureusement un certain nombre de règles de jeu différentes qui, par souci de clarté, ne sont PAS utilisées, soutenues ou promues par la Kubbfederatie vzw comme règles officielles.

Par conséquent, elle l'applique officiellement :

- Les kubbs de champ ne sont jamais mis les uns sur les autres.
- On parle toujours de kubbs de base et de champ au lieu de tours et de chevaliers.
- Il n'est pas nécessaire d'avoir encore au moins 2 bâtons à lancer pour lancer sur le roi. Cela peut toujours être fait avec le(s) bâton(s) de lancer restant(s).
- Les mesures officielles d'un set de compétition peuvent être trouvées sur le site web : www.kubbfederatie.be

