

Règlement KUBB

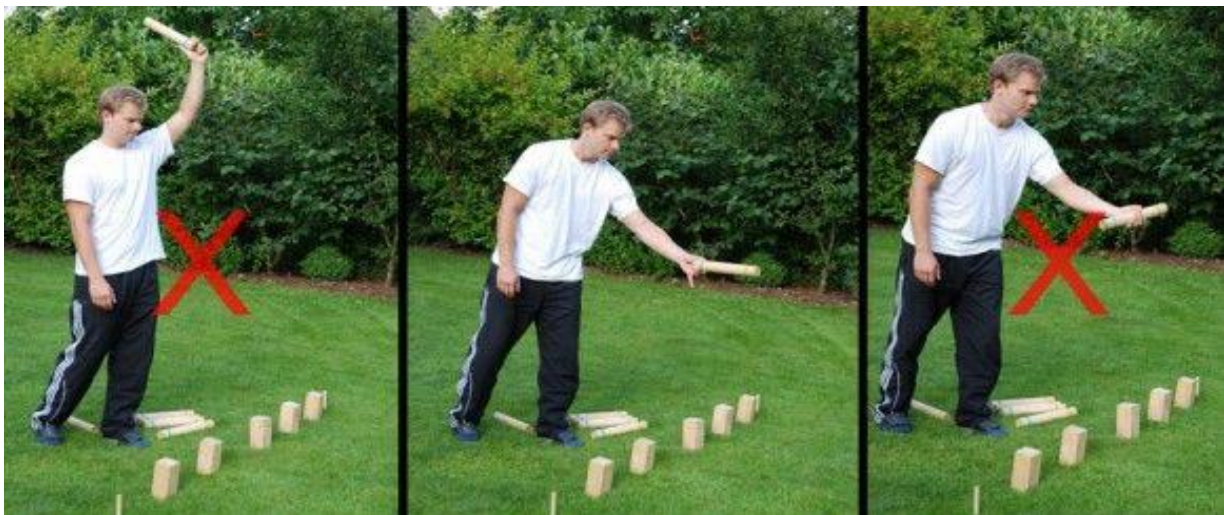


Préparation du jeu

- Former 2 équipes de min. 3 à max. 6 personnes.
- Mise en jeu : une personne par équipe lance 1 bâton chacun en même temps, le plus près possible du roi.
L'équipe avec le bâton qui se trouve le plus près du roi peut commencer. **La première équipe lance 2 bâton , l'autre 4, puis à nouveau la première 6. A partir de là, les deux équipes jouent avec 6 bâton.** A propos : les bâtons doivent être répartis équitablement entre les joueurs.

Technique de lancer

- Le lancer se fait depuis la ligne du fond.
- Le bâton est lancé par le bas et ne doit pas tourner horizontalement. = **Ne pas faire "helikopeter"**
- Le bois est lancé dans le sens de la longueur et non dans le sens de la largeur = **ne pas faire "helicopter" !**
- Il s'agit de toucher le plus de Kubb possible de l'adversaire.
- **Les lancers non valables ne peuvent pas être répétés** (les Kubbs éventuellement renversés sont remis en place).
- **En cas de désaccord sur la validité ou non d'un lancer, le lancer est répété (idem).**



Règles du jeu

Une fois les 6 bois lancés, les Kubb renversés sont jetés dans le camp adverse :

- Le Kubb est lancé par le bas.
- Si le Kubb tombe hors du terrain, il faut relancer. S'il retombe hors du terrain une deuxième fois, l'équipe adverse peut placer le Kubb n'importe où sur son terrain.
- Distance au roi : au moins 1 longueur de bois de lancer (**ou 1 longueur de roi**).



Maintenant, l'équipe A doit d'abord toucher les Kubb's de son champ avant de pouvoir lancer les Kubb's de l'équipe B (sur la ligne de fond).

- Si un Kubb de terrain est touché, il est retiré du terrain. (= **variante de jeu plus courte**)
- Si l'équipe A n'a pas touché tous ses Kubb, la ligne de lancer se déplace jusqu'au Kubb le plus proche du roi. L'équipe B peut donc lancer à partir de là pour toucher les Kubbs adverses. (= avancer)

Lorsque tous les Kubb de son propre terrain et ceux de l'équipe adverse (sur la ligne de base) ont été renversés, on lance sur le roi, à condition qu'il reste des bois à lancer.

Règles importantes concernant le roi :

- Le roi ne peut être touché qu'à la fin, sinon le point de victoire revient à l'équipe adverse. (Exception pour les lancers pour la préparation du jeu)
- Le lancer sur le roi doit être effectué en arrière et entre les jambes.



Le vainqueur est celui qui renverse le roi en premier.

L'équipe gagnante obtient 2 points, l'équipe perdante 0 point.

Tie-break (compétitif)

Si aucun vainqueur n'a été désigné après 8 minutes, on passe au tie-break. Les deux équipes effectuent un lancer du roi - de manière analogue à la préparation du jeu. Le vainqueur du lancer du roi peut retirer un Kubb du jeu. Cela se poursuit avec le lancer du roi jusqu'à ce qu'une équipe n'ait plus de Kubb.

Match nul

Si aucun vainqueur n'est désigné après 3 minutes supplémentaires, le match se termine par un match nul. Les deux équipes obtiennent 1 point.

😊 **Bien du plaisir** 😊

