# KUBB

## Fédération Française de Kubb

## Un jeu familiale de tradition suédoise

KUBB est un jeu de tradition gotlandaise, ses racines remontent au temps ou il y avait une pile de bois de chauffage dans chaque ferme. Un nombre de buche de même dimension étaient sélectionnées de la pile et helico presto vous aviez le jeu de Kubb.
Kubb est un jeu fait pour tous , jeunes et plus âgés, forts et moins fort. Le nombre de joueur n'est pas fixé non plus, le plus souvent il se situe entre 8 et 16 joueurs. C'est le nombre recommandé pour jouer.

**Site Internet – www.ffkubb.free.fr**
**contact – ffkubb@gmail.com**

Les championnats de France se déroule traditionnellement fin juin et sont organisés par les gagnants de l'édition précédente avec le soutien de la **Fédération Française de Kubb**.

## Préambule

1. Chaque équipe dispose de 6 bâtons pendant la partie et ce peu importe le nombre de joueur par équipe.

2. Pour écourter le jeu ou pour une première initiation, la taille du terrain de jeu peut être réduite à une longueur de 6x4m.

3. La règle concernant les tours de Kubb ne s'applique dans le jeu original suédois, et par conséquent lors des championnats du Monde. Vous trouverez des informations sur www.vmkubb.com
   N'hésitez pas à tester ces règles traditionnelle.

4. Durant les championnats de France, les matchs se déroulent en une manche. Les victoires en un seul tour de lancé de bâtons sont acceptées (cela fait aussi partie du jeu).

## Résumé des phases du jeu

**But du jeu**
Renversé tous les kubbs adverse puis finir avec le roi.

**Début du jeu**
1. Déterminer le premier joueur : A
2. A commence et lance les 6 bâtons dans le terrain de B

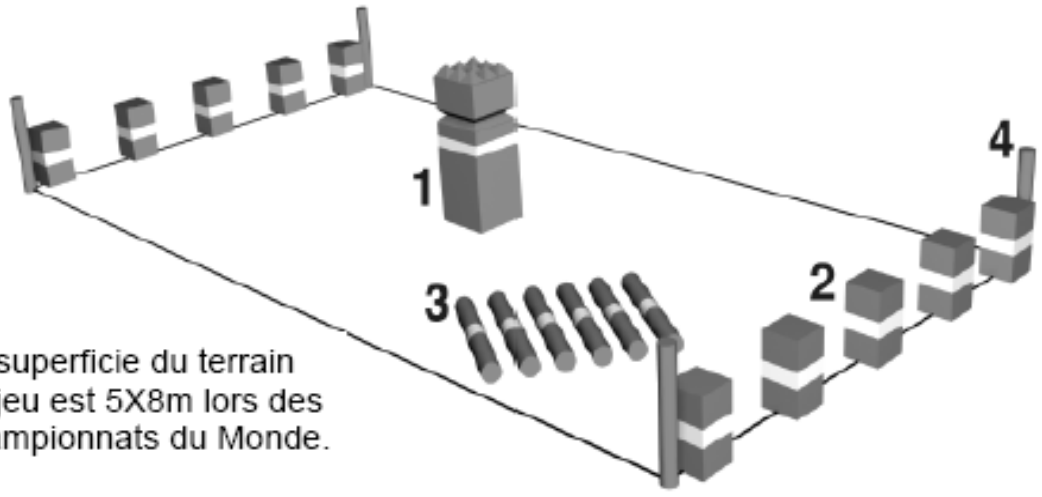
**Équipe B joue**
1. Lancé des kubbs renversé par A dans le terrain adverse
2. B remets les kubbs debout, et constitue les tours
3. B lance les 6 bâtons dans le terrain de l'équipe A

**Les 2 équipes alternent ces actions jusqu'à la fin du jeu**

**Fin du jeu**
Lorsqu'une équipe parvient à faire tomber tous les kubbs situé dans le terrain adverse : Elle peut s faire tomber le roi pour remporté la partie.

---

① **Les pièces du Jeu et leur placement**




La superficie du terrain de jeu est 5X8m lors des championnats du Monde.

1: Le Roi 9x9x30 cm.
2: 10 pièces de Kubbs de 7x7x15 cm.
3: 6 bâtons à jeter diamètre Ø 44 m.m. Longueur 30 cm.
4: 4 poteaux de coin servant à la délimitation du terrain.

## But du jeu : renversé le roi

Le but est de renverser le roi situé au milieu du terrain.
Auparavant, tous les kubbs du terrain adverse doivent être renversé.

Cette tentative se fera toujours à partir de la ligne de base, et ce même si il y a des kubbs dans le terrain permettant de s'avancer.

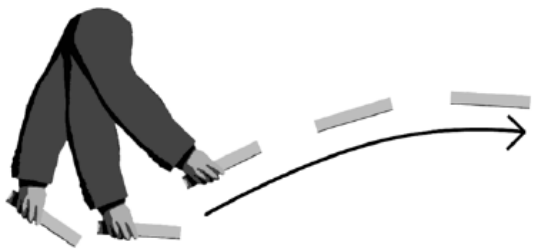
> ⚠ Si le roi est renversé prématurément avec un bâton à jeter ou un Kubb, l'équipe responsable perds immédiatement la partie.

## Détermination du premier joueur

Un joueur de chaque équipe lance un bâton en direction du roi et en même temps.
Celui qui est le plus près du roi de manière périphérique (on aura donc le droit de dépasser la ligne médiane), débute la partie.
Si un bâton touche ou déplace celui de l'adversaire, le coup est accepté.
Si un bâton touche ou fait tomber le roi, c'est l'équipe adversaire qui commencera.

## Le jet des bâtons et des kubbs

**Les bâtons** à jeter sont lancés le long du corps et dans un mouvement allant de l'arrière à l'avant dans la direction du lancement.



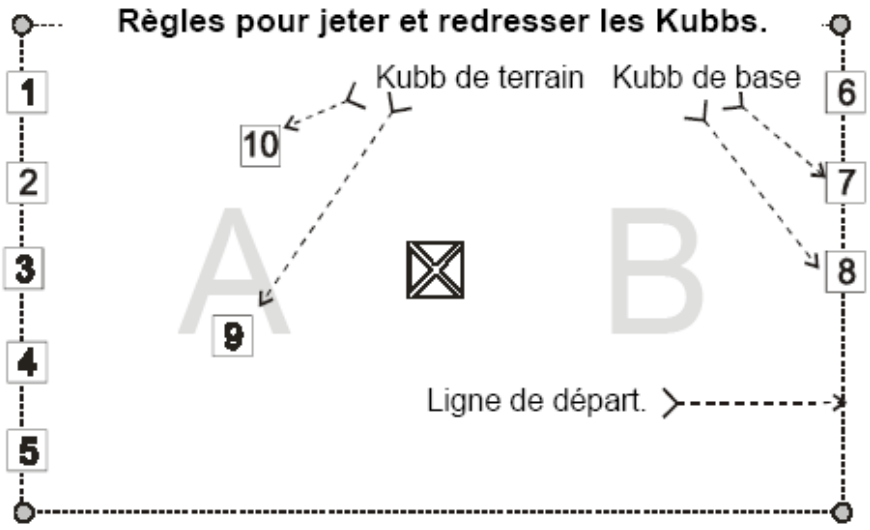
Ils sont lancés à partir de la ligne formé par le kubb le plus près du roi dans son camp.
C'est à dire à partir de la ligne de base si aucun kubb ne se trouve à l'intérieur du terrain.

> ⚠ Le jet aboutissant a une rotation horizontale du bâton en l'air et le lancement à l'horizontal sont interdits.

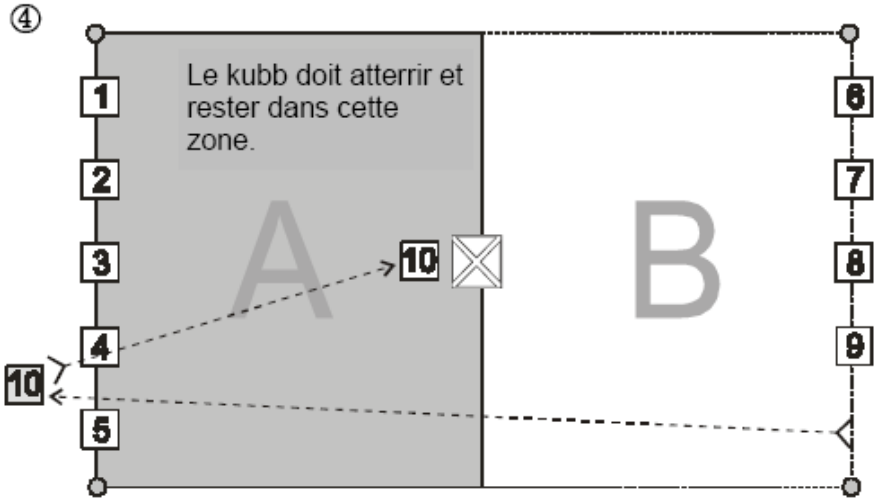
**Les kubbs** peuvent être jeté en position horizontale mais toujours par rotation du bras de l'arrière à l'avant.
Ils sont toujours envoyés à partir de la ligne de base

## Règles pour jeter les kubbs

Les kubbs de la lignes de départ sont appelés **kubbs de base.** Les kubbs qui ont été renversés et qui rejoignent le jeu sont appelé **kubb de terrain** (voir kubbs 9 et 10).




Le kubb doit **atterrir et rester dans la zone adverse**; c'est à dire entre la ligne du roi et les cotés du camp adverse, sans toucher son propre camp, ni l'extérieur du terrain.




En cas de faute sur le premier jet, chaque kubb peut être lancé une deuxième fois lorsque tous les kubbs ont été lancé une première fois.

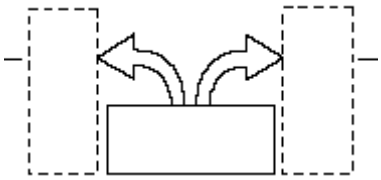
Un second lancement manqué implique que le kubb sera placé selon la volonté de l'adversaire, celui-ci à une distance au moins égale à la longueur d'un bâton du bord du terrain ou de la ligne médiane.

***Cas particuliers***

- Si un kubb lancé fait tomber une tour, la tour est remise à sa place.
- Si un kubb lancé touche un autre kubb pour la constitution d'une pile et qu'il sort, celui ci est considéré comme sortie. Il y aura donc un deuxième lancé.
- Si un kubb lancé fait sortir un kubb couché, ce dernier est considéré comme sortie. Il y aura donc un deuxième essai.
- Si un kubb lancé fait tomber ou sortir un kubb debout on le remet à sa place. Il en est de même pour les piles.

## Relever les kubbs

Les kubbs renversés sont redressés à l'endroit exact ou il sont tombés, dans la direction du choix de chacun.
Si le kubb a atterri sur la ligne, il doit être redressé comme si il était dedans à condition que la moitié du Kubb se trouve dans le terrain.



Si un Kubb vient à toucher un ou deux autres Kubb(s) qui vient d'être lancé, l'équipe adverse doit former une tour de kubb avec pour base **le Kubb le plus proche de la ligne du roi.**

Une tour ne peut dépasser 3 kubbs.

## Faire tomber les kubbs

Les kubbs de terrain doivent être renversé avant ceux de la ligne de fond, au risque de relevé ce dernier si il reste des kubbs de terrain.

Dès que la longueur du kubb touche le sol, celui ci est considéré comme tombé.

**Lors d'un même lancé**, si un bâton renverse le dernier kubb de terrain ainsi qu'un ou plusieurs de la ligne de fond, ils sont tous considérés comme tombés.