

Règles officielles de l'Association suisse de Kubb

Traduction par GruyèreKubb en collaboration avec les M3

Version août 2015



1 APPLICATION.....	2
2 FAIR-PLAY	2
3 BUT DU JEU.....	2
4 DÉROULEMENT DU JEU	2
5 EQUIPEMENT DE JEU	3
6 RÈGLES DÉTAILLÉES.....	4
6.1 Equipes.....	4
6.2 Terrain.....	4
6.3 Mode du Tournoi.....	4
6.4 Préparation du jeu	4
6.5 Kubbs renversés.....	5
6.6 Lancer du bâton.....	5
6.7 Lancer et positionnement des kubbs	5
7 LE ROI	6
8 TIE-BREAK.....	6

Application

Les règles contenues dans le présent document sont définies par l'Association suisse de kubb pour les championnats suisses de kubb (Règles sans variantes). Les responsables/organisateur de tournois d'autres tournois en Suisse sont libres d'établir leurs propres règles, cependant, les règles du présent document sont à considérer comme recommandation.

1 Fair-play

Le fair-play est une partie essentielle du kubb. Pour permettre, même au plus haut niveau de jeu, de continuer à jouer sans arbitre, il est nécessaire que les joueurs reconnaissent eux-mêmes leurs propres erreurs. Par exemple, il faudra admettre un lancer « hélico » involontaire et donner l'accord à l'adversaire de remettre ses kubbs en place. Traditionnellement, le jeu commence avec une poignée de main et se termine avec les félicitations au vainqueur.

Malgré des règles décrites en détail, il y aura toujours des situations de jeu peu claires. Dans ce cas, les deux équipes recherchent un consensus. En cas de doute, il est nécessaire de rejouer le lancer mis en question. Si aucun accord n'est trouvé, un membre de la direction du tournoi doit être consulté. Ce dernier décide de la suite à donner selon la situation.

Des remarques, blagues et jeux de mots venant du bord du terrain de jeu pour l'amusement général ou dans le but de déconcentrer ou de démotiver l'adversaire (trash talk), ne peuvent pas être exclues. Si cela est gênant, les adversaires peuvent le relever et chacun doit se comporter en conséquence. Il en va de même pour les gesticulations derrière la ligne de base, la présence trop près des lignes de touche ou toute autre manœuvre perçue comme perturbation par l'adversaire.

Chaque joueur doit s'assurer que son jeu ne met pas en danger les joueurs adverses ni les spectateurs. Lors d'un comportement délibérément antisportif, le responsable du tournoi peut exclure le joueur ou son équipe.

2 But du jeu

Deux équipes s'affrontent. En utilisant des bâtons, les joueurs tentent de renverser les kubbs de l'équipe adverse. L'équipe qui a renversé en premier tous les kubbs de l'adversaire ainsi que le roi gagne la partie.

3 Déroulement du jeu

En premier, on détermine quelle équipe commence et qui choisit son terrain. L'attaquant (équipe A) ouvre le jeu. L'équipe se positionne derrière sa propre ligne de base et les joueurs lancent les bâtons pour atteindre les kubbs de base de la défense (équipe B).

Dès que tous bâtons sont lancés, l'équipe B lance tous les kubbs renversés l'un après l'autre dans le terrain de jeu de l'adversaire. Ces kubbs ainsi lancés sur le terrain de jeu s'appellent maintenant « kubbs de champ ». L'équipe A (devenue le défenseur) les redresse sur l'une de leurs faces carrées, à l'endroit où ils sont tombés. C'est maintenant à l'équipe B d'atteindre d'abord les kubbs de champ, puis les kubbs de base avec les bâtons dans le terrain adverse.

Règles officielles de l'Association suisse de kubb

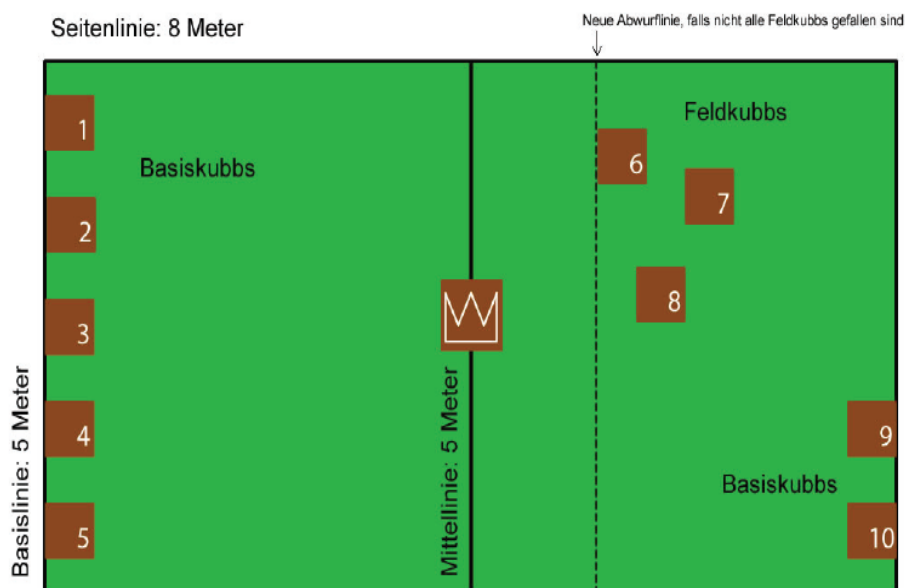
Ensuite, l'équipe A lance les kubbs tombés à nouveau, l'un après l'autre, dans le terrain de jeu de l'adversaire. L'équipe B redresse les kubbs et l'équipe A lance les bâtons en visant premièrement les kubbs de champ, puis les kubbs de base et enfin le roi. L'équipe qui fait tomber en premier tous les kubbs de l'adversaire et le roi gagne la partie. Si l'équipe attaquante ne réussit pas à faire tomber tous les kubbs de champ et de base de l'adversaire, le jeu continue.

Cependant, l'équipe qui renverse le roi accidentellement ou intentionnellement perd la partie si un ou des kubbs de l'adversaire sont encore debout.

Au cours d'un match, une équipe qui ne réussit pas à faire tomber tous les kubbs de champ offre à l'équipe adverse un avantage dans le tour suivant: pour jeter les bâtons, l'équipe attaquante sera autorisée à avancer jusqu'au kubb se trouvant tout en avant à l'intérieur de son propre terrain de jeu. (voir graphique ci-dessous). Cependant les kubbs tombés sont toujours d'abord jetés de la ligne de base dans le terrain de l'adversaire.

Légende

Ligne de touche ou ligne latérale 8 m	=	Seitenlinie: 8 m
Nouvelle ligne de lancer dans le cas où il reste des Kubbs debout	=	Neue Abwurflinie, falls nicht alle Feldkubbs gefallen sind
Kubb de base	=	Basiskubbs
Kubb de champ	=	Feldkubbs
Ligne de base 5 m	=	Basislinie 5 m
Ligne centrale 5 m	=	Mittellinie 5 m



Le jeu dure jusqu'à ce que le roi soit renversé. Dans le cas extrême, il se peut que le jeu soit déjà terminé dans le premier tour (Perfect Game).

4 Équipement de jeu

L'association suisse de kubb ne prescrit pas un set de kubb particulier en vue des championnats suisses. Toutefois, les kubbs et bâtons doivent être faits de bois dur, de préférence en bois local et de production durable.

- 10 kubbs: hauteur 15 cm, section 6-7 x 6-7 cm
- 6 bâtons: longueur 30 cm, diamètre 4 cm
- 1 roi: hauteur env. 30 cm, section 8 x 8 cm
- De la cordelette d'environ 3 mm d'épaisseur, non élastique et bien visible pour délimiter le terrain de jeu, soit un rectangle de 8 m (ligne de touche ou latérale) par 5 m (ligne de base), coupé par une ligne centrale de 5 m également.

5 Règles détaillées

5.1 Équipes

- Le Championnat suisse du kubb se joue en équipes de trois. Chaque joueur doit lancer exactement deux bâtons par tour de jeu (excepté lors du premier lancer éventuellement). Il n'est pas nécessaire de respecter un ordre précis.
- Il est toujours possible d'échanger des joueurs par des remplaçants. Toutefois un joueur doit participer au tournoi dans une seule équipe.

Variante

- Autre taille de l'équipe: 1-6 joueurs par équipe

5.2 Terrain

- Dimensions du terrain 8 m x 5 m. On joue sur pelouse tondue.
- Les lignes latérales et la ligne centrale seront balisées par des cordes/ficelles. Lors de la mise en place de la ligne médiane, il faut veiller à placer les dispositifs de fixation d'une façon à ne pas gêner le lancer des kubbs dans le terrain de jeu.

Variante

- Autres dimensions du terrain de jeu
- Autres surfaces: p.ex. sable, neige, gravier, etc.

5.3 Mode du Tournoi

- Le responsable du tournoi choisit le mode exact de jeu, même dans le cadre du championnat suisse de kubb.
- Autant que possible, les phases de jeu éliminatoires (rondes de finales) sont jouées en 3 manches. Dans le cas où ces matchs sont quand même joués en une seule manche, la partie ne peut pas être commencée par un lancer de 6 bâtons. Dans ce cas, c'est l'organisateur du tournoi qui décide du mode.
- Lors du tirage au sort des groupes préliminaires, il est conseillé d'équilibrer les groupes. Les 16 meilleures équipes selon le classement actuel sur kubbtour.ch sont placées et ne font donc pas partie du tirage au sort.
- Une équipe est autorisée à participer aux championnats suisses si au moins deux des trois joueurs résident en Suisse ou possèdent la nationalité suisse.

5.4 Préparation du jeu

- En premier, 5 kubbs sont placés à intervalles réguliers sur chaque ligne de base (kubbs de base). Le roi se trouve au milieu du terrain de jeu.
- Les deux kubbs de base extérieurs sont placés à une distance de 15 cm (hauteur d'un kubb) du coin.
- Tous les kubbs de base touchent d'un côté l'intérieur de la ligne de base.
- Le lancement du bâton pour le coup d'envoi: un joueur de chaque équipe, en même temps, vise le roi avec son bâton. L'équipe qui lance son bâton le plus proche du roi gagne. Elle peut donc décider, soit de commencer le jeu, soit de choisir son côté de terrain. Si le gagnant opte pour commencer les lancers de bâtons, le perdant peut choisir son côté préféré et vice versa.
- Lors du lancer du bâton pour le coup d'envoi, le bâton peut toucher le roi. Cependant, si le roi tombe, le coup d'envoi est attribué à l'équipe adverse.
- Les règles du lancer du bâton s'appliquent également lors du lancer pour le coup d'envoi. Seuls les lancers par le bas (balancement au-dessous de l'épaule) et avec rotation verticale sont admis.
- Si le jeu s'étend sur plusieurs manches, le coup d'envoi et le côté changent après chaque manche.
- L'équipe qui a la main commence avec le lancer des 6 bâtons.

Variantes d'ouverture du jeu:

- Règle « 3-6-6 » ou « Basel 3 ». L'équipe qui ouvre la partie ne lance que 3 bâtons. Dès la deuxième volée, on lance les 6 bâtons normalement.
- Règle « 4-6-6 ». L'équipe qui ouvre la partie ne lance que 4 bâtons. Dès la deuxième volée, on lance normalement les 6 bâtons. Cette règle est particulièrement adaptée à des tournois en solitaire ou en équipes de deux.
- Règle « 2-4-6 ». L'équipe qui ouvre la partie ne lance que 2 bâtons. La deuxième volée est de 4 bâtons. On lance ensuite les 6 bâtons normalement à partir de la troisième volée. Cette règle est particulièrement adaptée à des tournois en solitaire ou en équipes de deux.

5.5 Kubbs renversés

- Les kubbs sur la ligne de base sont appelés des kubbs de base. Les kubbs de base renversés et entrant à nouveau en jeu dans le tour suivant sont appelés des kubbs de champ.
- Tant que des kubbs de champ sont debout, il n'est pas permis de faire tomber des kubbs de base.
- Si un kubb de base est renversé accidentellement avant que tous les kubbs de champ soient tombés dans la partie du terrain de jeu de l'adverse, le kubb de base est à remettre debout.
- Lors du lancer des kubbs, le principe est «bois sur bois». Si un kubb tombe sans influence extérieure apparente, il est permis de le remettre debout, à condition qu'il n'ait pas été touché par un bâton lanceur ou un autre kubb pendant le même tour de jeu.
- Des kubbs renversés par les délimitations du terrain (corde/ficelle) ou toute autre influence externe (chien, ballons, spectateurs, etc.) peuvent être redressés à nouveau.
- Lorsqu'un kubb ne tombe pas complètement, car il repose sur un bâton ou sur un autre kubb, la règle suivante s'applique: en retirant le bâton ou le kubb, si le kubb en question tombe, il est alors considéré comme étant renversé. Si le kubb ne tombe pas, il reste dans le jeu. C'est à l'équipe adverse de retirer le bâton ou le kubb.
- Un kubb touché qui se redresse après une rotation de 180 degrés autour de son axe transversal est considéré comme étant renversé.

5.6 Lancer du bâton

- Seuls les lancers par le bas (avec balancement du bras au-dessous de l'épaule) sont admis
- Une rotation verticale est autorisée.
- Une rotation horizontale, appelée « lancer hélico » n'est pas admise. En cas d'écarts de plus de 30° par rapport à l'axe vertical le lancer est invalide.
- Des lancers invalides ne peuvent pas être répétés et les kubbs renversés sont à remettre debout.
- Si les deux équipes n'arrivent pas à s'entendre sur la validité ou la répétition d'un lancer, il sera nécessaire de consulter un représentant de l'organisation du tournoi.
- Le lancer se fait de derrière la ligne de base. Si l'équipe adverse n'a pas renversé tous les kubbs lors du tour précédent, la nouvelle ligne de lancer est alors déterminée par la position du kubb de champ le plus avancé (voir tableau position 4).
- Lors du lancer, les joueurs doivent toujours se tenir avec les deux pieds à l'intérieur du marquage latéral prolongé.
- On ne lance le premier bâton que lorsque l'équipe adverse a terminé de poser tous les kubbs de champ et a quitté le terrain, libérant ainsi l'espace de jeu.

5.7 Lancer et positionnement des kubbs

- Lors du lancer des kubbs, le principe de rotation s'applique: tous les joueurs d'une équipe se relaient en jetant les kubbs. Par tour de jeu, tous les kubbs sont lancés par le même joueur. L'ordre de joueurs peut être modifié pour chaque nouvelle manche.
- Tous les kubbs de terrain doivent être lancés à partir de sa propre ligne de base. Uniquement des lancers en balançant le bras par le bas sont autorisés. Les deux pieds du joueur doivent se trouver à l'intérieur des marques latérales.

Règles officielles de l'Association suisse de kubb

- Un kubb lancé est valide s'il est possible de le redresser sur une face carrée de façon à ce qu'il se trouve entièrement dans le terrain adverse.
- Les kubbs sont à redresser exactement à l'endroit où ils sont tombés. Il est interdit de les déplacer ou les faire pivoter. Il n'est pas permis de les soulever ou les « enfoncer dans le sol ».
- L'équipe adverse décide une seule fois sur quelle face carrée le kubb est à remettre debout. Il n'est pas admis de relever un kubb puis de le renverser pour le remettre debout sur l'autre face carrée.
- Parce qu'ils se gênent mutuellement, il peut arriver qu'un ou plusieurs kubbs ne puissent pas être relevés sur le terrain, bien que correctement jetés et donc en principe valables. Dans ce cas l'équipe adverse doit les déplacer légèrement pour permettre de les relever tous sur le terrain de jeu.
- Le lancer des kubbs se fait en deux temps.
 - Premièrement, tous les kubbs sont successivement lancés sur le terrain de jeu de l'adversaire. Pendant cette volée, il est possible que d'autres kubbs soient déportés hors du terrain ou bien à nouveau dans le terrain.
 - Les kubbs qui ne pourraient pas être placés correctement dans le terrain de jeu adverse après les premiers jets peuvent être relancés une seconde fois.
- Des kubbs de champ déjà debout sont traités exactement de la même façon que les kubbs lancés: s'ils sont touchés et déplacés, ils sont redressés là où ils ont fini leur course. Les kubbs de champ poussés hors du terrain peuvent être relancés une seconde fois.
- Tous les kubbs qui ne peuvent pas être placés correctement après la deuxième volée ne sont pas valables et peuvent être placés librement par l'équipe adverse. Cependant, chaque kubb doit être placé à une distance d'au moins une longueur de bâton du roi ou des poteaux d'angles.
 - Un kubb placé sur la ligne de base redevient un kubb de base, il n'est donc plus nécessaire de le renverser avant les autres kubbs de base.

6 Le Roi

- Lorsque tous les kubbs ont été renversés du côté de l'adversaire, il est permis de viser le roi. L'équipe qui fait tomber le roi en premier gagne la manche ou le match.
- Le lancer du roi se fait toujours depuis la ligne de base, en arrière entre les jambes (Sure Shot).
- Si le roi est renversé par bâton ou par un kubb, tant qu'il y a des kubbs sur la ligne de base ou dans le terrain de jeu de l'adversaire, la partie est perdue.
- Le principe est toujours « bois sur bois »: si le roi est renversé par un mouvement involontaire de la cordelette médiane, par le contact involontaire d'une main ou toute autre influence externe, il peut être remis debout.
- Également pour le lancer au roi, le tir « en hélicoptère » est interdit.

Variante

- Le lancer visant le roi peut se faire normalement, depuis la ligne de base.

7 Tie-Break

Il est possible de raccourcir le jeu en introduisant le principe du tie-break: par exemple après 20 minutes de jeu. Après ces 20 minutes de jeu, le kubb se trouvant le plus en arrière doit être retiré du jeu.

Le kubb est retiré du terrain de jeu de l'équipe défensive, juste avant que l'autre équipe jette le premier bâton de son tour de jeu. Si deux kubbs se trouvent au même niveau (par exemple kubbs de base), l'équipe défensive décide quel kubb est retiré.