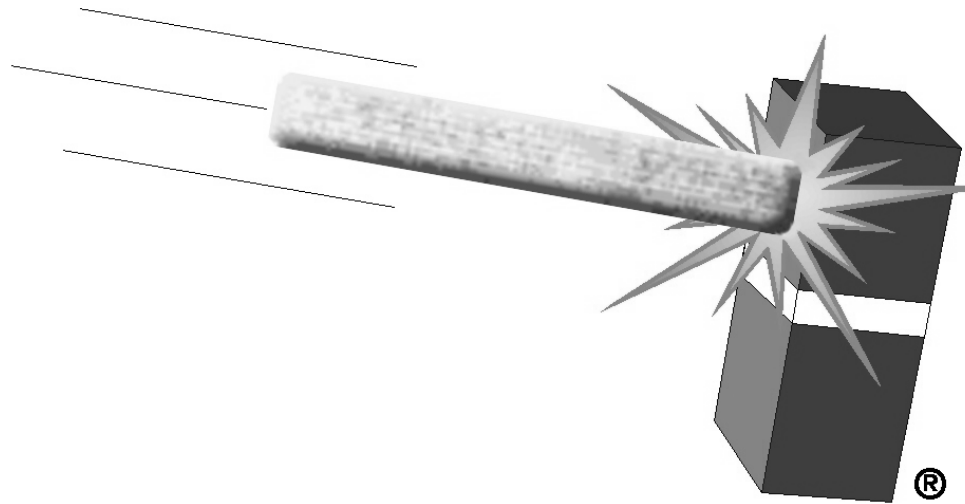


# KUBB

EST UN JEU FAIT POUR TOUS



Les regles WM

## KUBB – un jeu qui a de la tradition

KUBB est un jeu de tradition gotlandaise, ses racines remontent au temps où 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.

Le livre des règlements commence avec quelques règles simples, suivies par un exemple de jeu typique avec explications. Il est vivement conseillé de le lire dans sa totalité avant de commencer à jouer, ceci pour être sûr de maîtriser les différentes étapes.

## A VOUS DE JOUER MAINTENANT

Ce règlement de jeu à été contrôlé et validé par le comité des compétitions des championnats du monde de Kubb.

**Internet - [www.vmkubb.com](http://www.vmkubb.com)**

Traduction :  
*Jean-Philippe Riche*  
2002

## VARIATION DU JEU

Ne s'utilise pas dans le cadre des championnats du Monde

1. Pour écourter le jeu, la taille du terrain de jeu peut être réduite à une longueur de 6 m.
2. Lors du lancement des kubbs de terrain, ces derniers sont redressés et placés les uns sur les autres. Par exemple supposons que dans une équipe à 3 kubbs à lancer:

Le premier est lancé, ensuite le deuxième kubb qui est lancé doit toucher le premier. Ainsi les deux kubbs sont redressés l'un au dessus de l'autre.

Au tour du troisième kubb de tenter de renverser les deux autres pour pouvoir ainsi se positionner au dessus des deux autres.

A présent, on peut lancer les bâtons à jeter pour tenter de renverser ces kubbs montés en tours. Les kubbs qui n'ont pas été touchés sont redressés comme kubbs solitaire ou célibataire. Au cas où la tour à kubb devenait trop haute, on peut supposer qu'on en empile par exemple trois, le restant des kubbs étant au bas de la tour.

# VM I KUBB

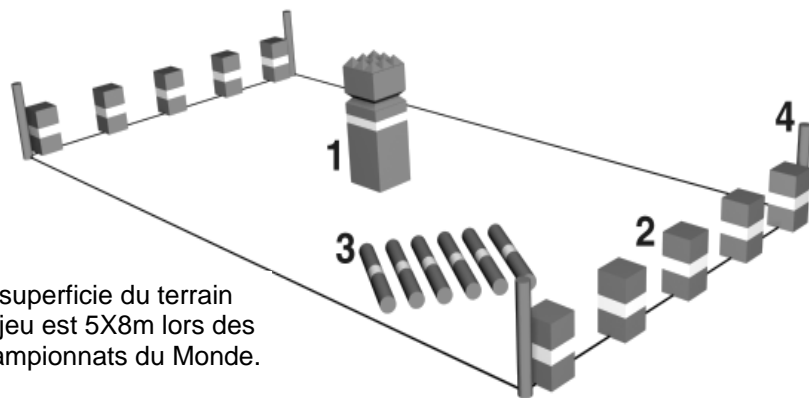
[www.vmkubb.com](http://www.vmkubb.com)



RONE GYMNASTIK  
OCH  
IDROTTSKLUBB

© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2002

### ① Les pièces du Jeu et leur placement

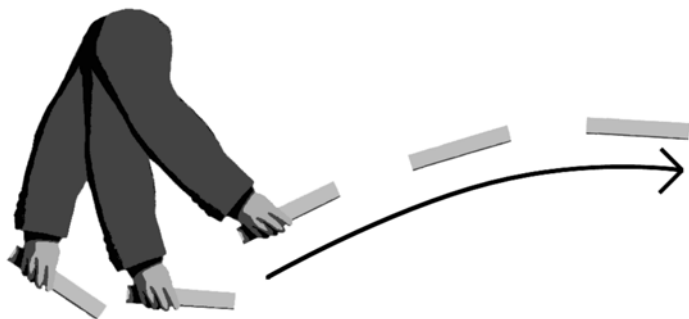


La superficie du terrain de jeu est 5X8m lors des championnats du Monde.

- 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.

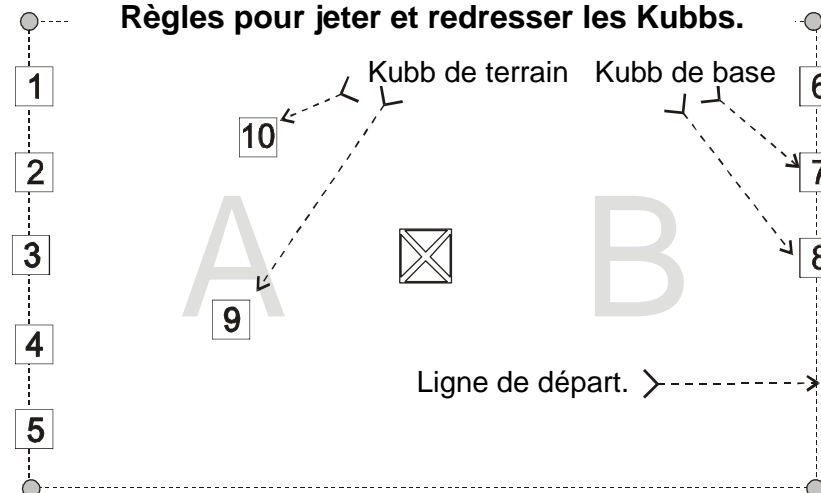
### ② Le jet des bâtons et des Kubbs.

Les bâtons à jeter ne peuvent se lancer que le bras allongé ,ceci dans un mouvement allant de l'arrière à l'avant dans la direction du lancement. Le jet aboutissant a une rotation horizontale du bâton ou lancement à l'horizontal sont interdits.



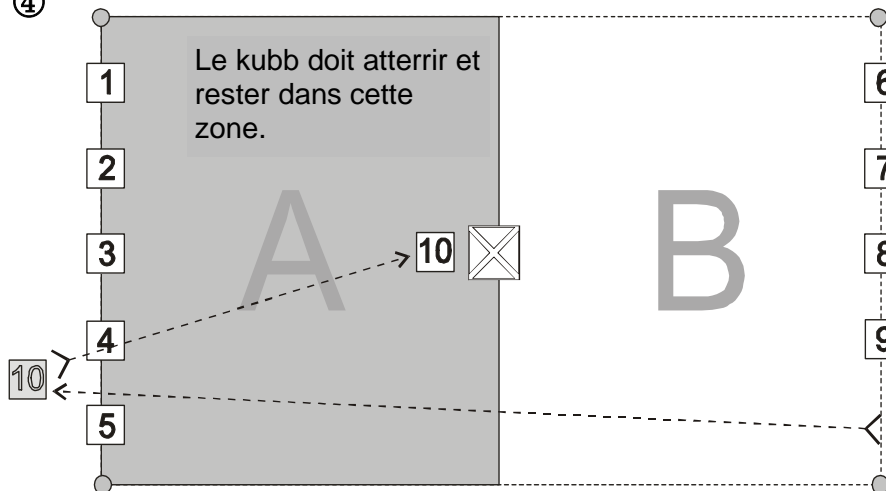
Les kubbs peuvent être jeté en position horizontale mais toujours par rotation du bras de l'arrière à l'avant.

### ③ Règles pour jeter et redresser les Kubbs.



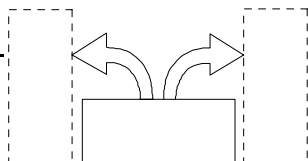
Les kubbs qui ont été renversés et qui rejoignent le jeu sont appelé Kubb de terrains (les numéros 9 et 10 dans l'exemple ci-dessous). Les kubbs restant sur les lignes de départ respectives sont appelés Kubb de base.

### ④



Si un Kubb se retrouve au dehors du terrain quand il est jeté dans la parti adverse, un nouvelle essai est permis. Un second lancement manqué implique que le kubb renommé sera placé selon la volonté de l'adversaire, ceci d'une longueur au moins égale à la longueur d'un jet de baton entre le Roi ou le poteau de coin et le Kubb.

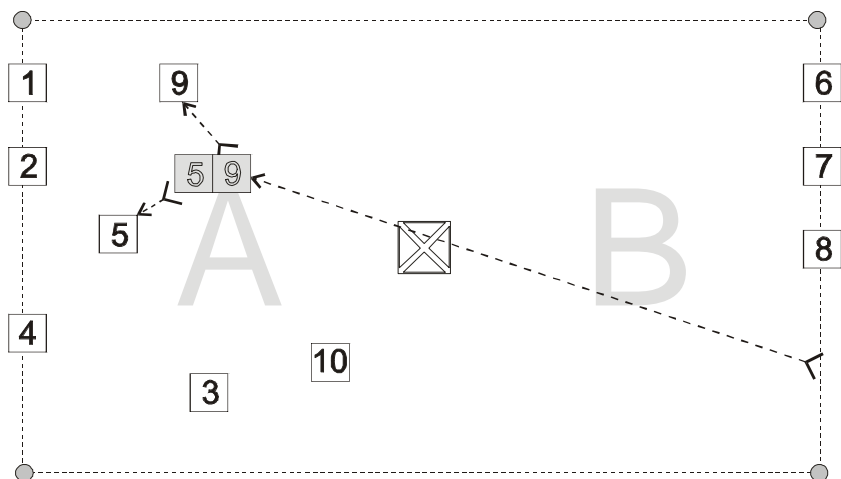
⑤



- A: Les kubbs renversés sont redressés à l'endroit exact où ils 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 de telle sorte qu'au moins la moitié du Kubb soit dans le terrain.
- B: Les kubbs qui ont été renversés et qui restent encore debout, comptent comme renversés.
- C: Si un kubb de base vient d'être renversé avant que tous les kubbs de terrain ne soient à leur tour. Il doit alors être re-élevé et compter toujours comme kubb de base.
- D: Lors des lancements des Kubbs de terrain, sont d'abord lancés les kubbs en jeu. Ensuite sont relancés les Kubbs qui ont atterri dans une position considérée comme non valide. Un Kubb non valide devient comme un Kubb de punition 4.

**Le "roi" ne peut être renversé qu'à la fin du jeu. Si il est retourné prématurément avec un bâton à jeter ou un Kubb, l'équipe responsable perd automatiquement la partie.**

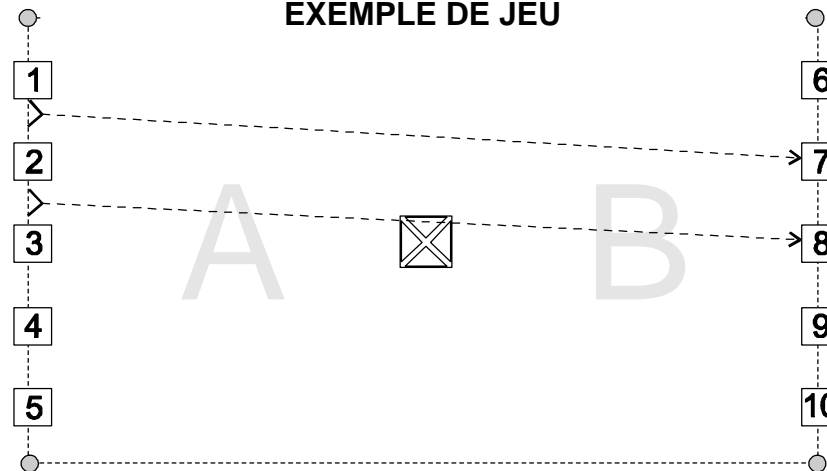
⑥



Lors d'un lancement, si un kubb vient à renverser un Kubb qui se trouve déjà dans la partie adverse, il doit être redressé à l'endroit où il atterrit. Si un Kubb de base est renversé, il doit être redressé et compte encore comme un kubb de base. NB: tous les kubbs doivent atterrir dans le terrain de jeu sinon on doit refaire le lancement voir N° 4.

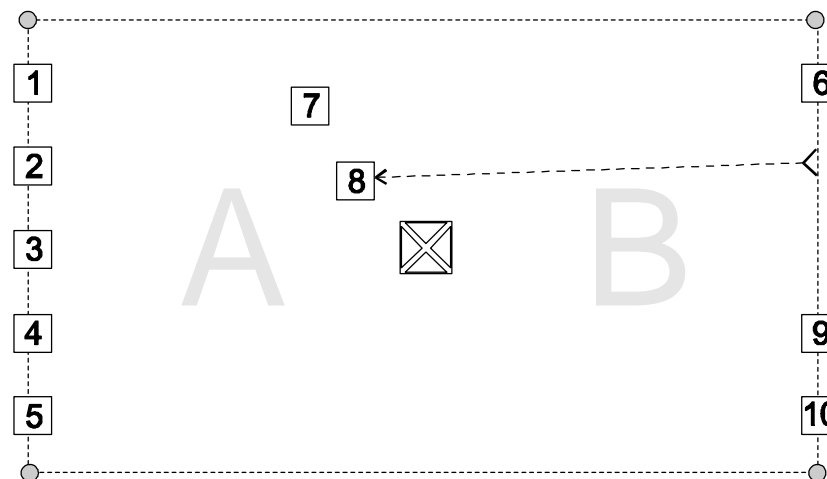
### EXEMPLE DE JEU

⑦

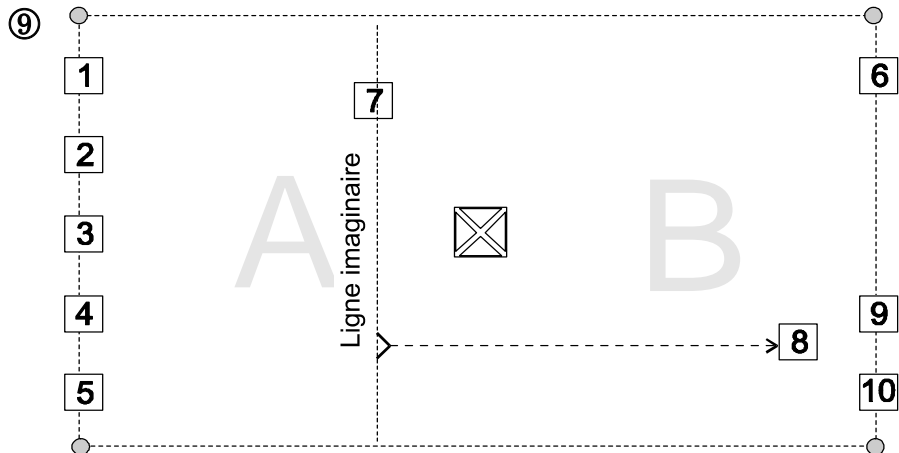


A, est debout derrière la ligne de départ et avec les deux pieds, à l'intérieur de la limite fixées. A jette les 6 bâtons à jeter sur les Kubbs de base de B. Imaginons que A atteint et renverse les Kubbs 7 et 8.

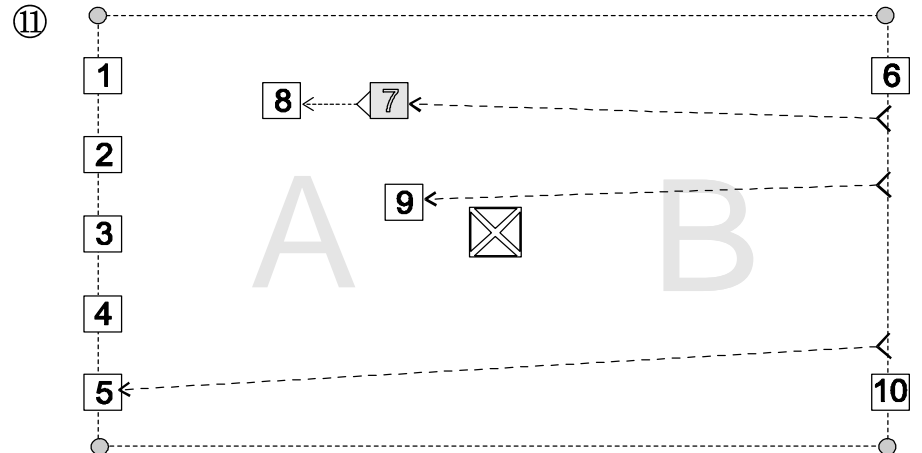
⑧



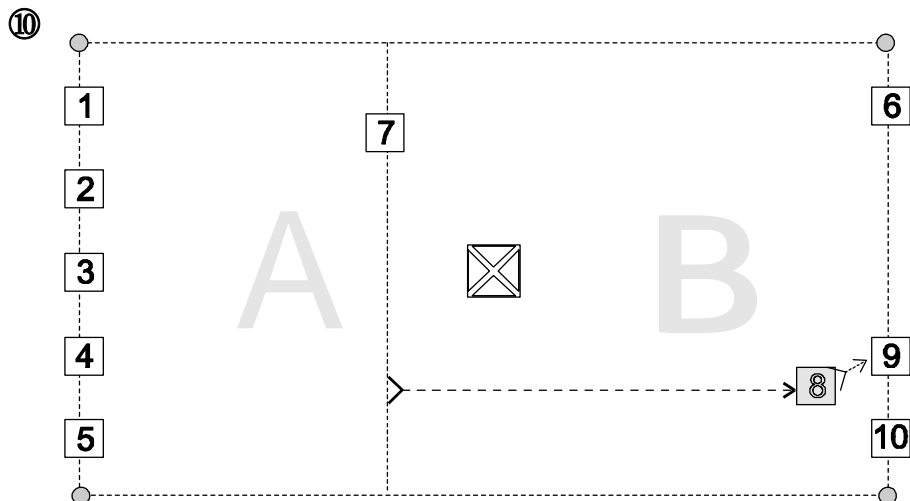
B doit maintenant lancer d'abord les kubbs renversés (voir étape 3), lesquels seront alors redressés par A comme indiqué dans l'étape 4. B doit alors renverser ces Kubbs avant d'essayer de renverser les kubbs de base de A. Ceci toujours depuis la ligne de départ. Supposons que B ne touche que le numéro 8.



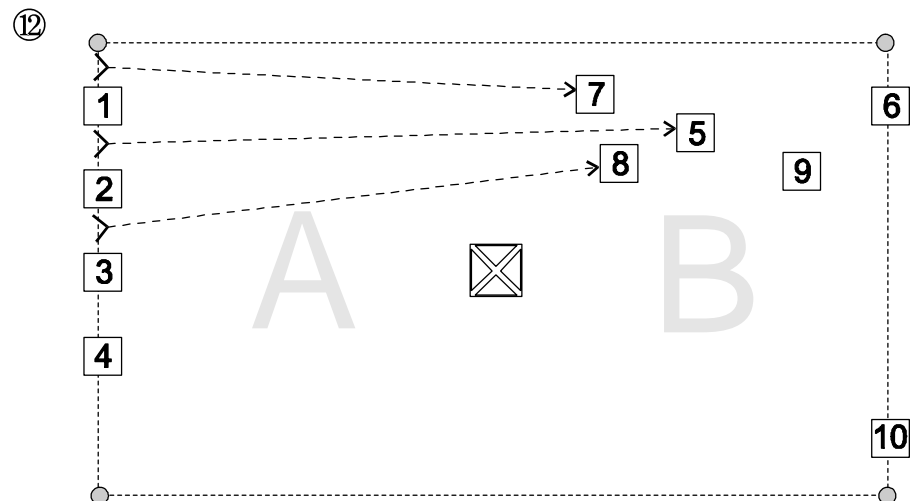
Etant donné que B n'a pas réussi à renverser un des Kubbs de terrain, au tour de A maintenant de lancer au niveau du Kubb raté et le jeter de la. Lorsque A réussira à retourner le Kubb N°8, il pourra des lors commencer à viser les Kubbs de base de B.



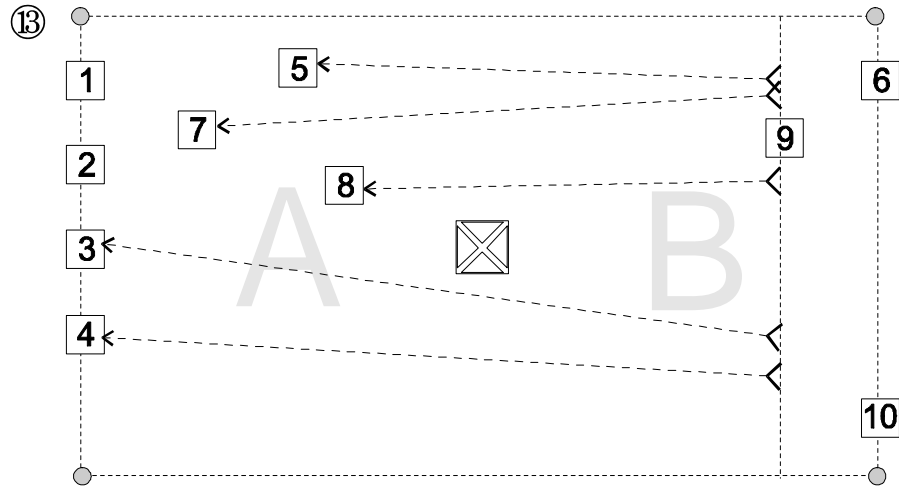
Supposons que A parvienne à renverser le Kubb de terrain N°8 et que e Kubb de base N°9 de B soit aussi renversé. Ceci est validé puisque tous les Kubbs de terrain ont bien été renversés avant les Kubbs de base. Ensuite, A n'est pas arrivé pas à atteindre d'autres Kubbs avec les bâtons à jeter.



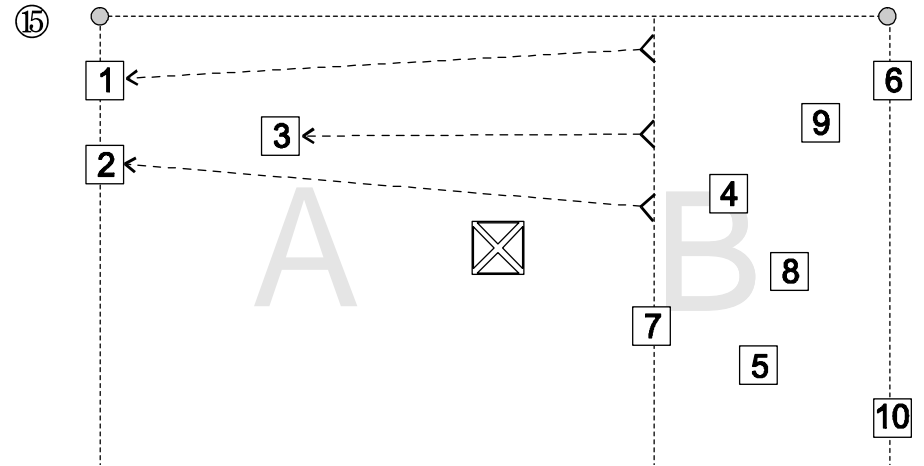
Supposons que A parvienne à renverser le Kubb de terrain N°8 et que e Kubb de base N°9 de B soit aussi renversé. Ceci est validé puisque tous les Kubbs de terrain ont bien été renversés avant les Kubbs de base. Ensuite, A n'est pas arrivé pas à atteindre d'autres Kubbs avec les bâtons à jeter.



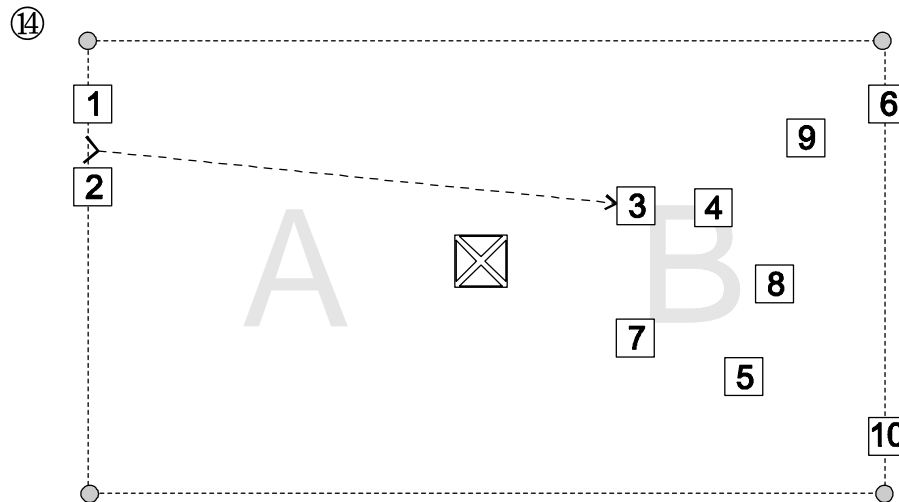
A n'ayant plus aucun Kubb de terrain vers lesquels se diriger, il va alors lancer de sa ligne de départ de la base. A atteint et renverse tous les Kubbs sauf le N° 9.



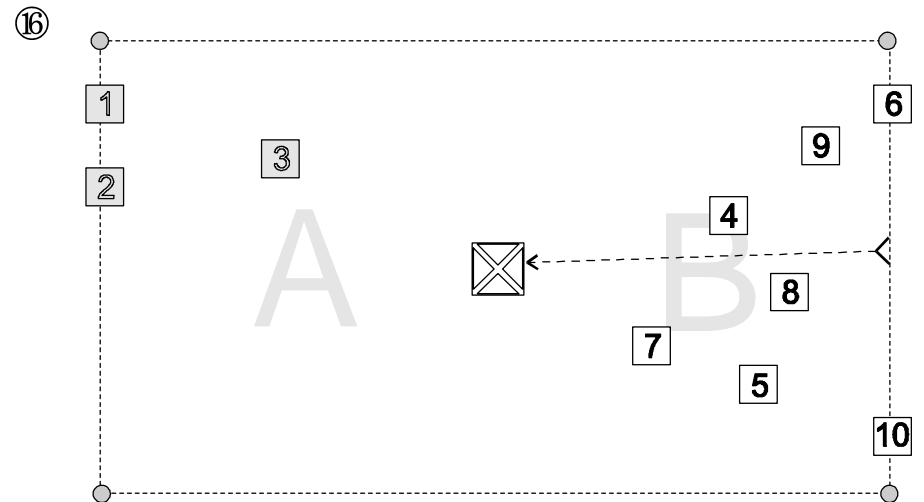
13 C'est maintenant au tour de B de faire quelques pas en avant et de lancer. B renverse en premier les trois Kubbs de terrains et ensuite également les N° 3 et 4 de A.



15 B lance et renverse en premier le Kubb de terrains N°3, et arrive par la suite à renverser les derniers Kubb de base de A, les N° 1 et 2. Maintenant que toutes les parties ont les Kubbs de base et de terrain qui sont renversé, L'OBJECTIF DU JEU EST ATTEINT. Une tentative peut être faite pour renverser le roi « King ». Ceci sera réalisé par B, en usant des bâtons restants pour renverser le roi.



14 Lorsque A jette alors les bâtons, seulement le Kubb de terrain N° 3 est renversé.



16 B maintenant vise le roi "King". Ceci doit être fait à partir de la ligne de base de départ. Si B échoue pour renversé le roi « King »,ce sera au tour de A de jeter les Kubbs renversés 1,2 et 3 et alors de renverser tous les Kubbs de base et de terrain du côté de B. La partie continue jusqu'a ce que une des équipes finalement renverse tous les kubb et bien sûr le roi aussi. Cette équipe sera la gagnante.