



Règles du jeu de kubb

Année 2021

INDEX

1. Présentation du jeu et ses origines
2. Terminologie
 - 2.1 Inkaster
 - 2.2 Kubb de Base = Cavalier
 - 2.3 Kubb de champ ou cavalier prisonnier
 - 2.4 Bâton
 - 2.5 Piquets
 - 2.6 Matériel
 - 2.7 Surface de jeu
3. Règles du Jeu
 - 3.1 Composition des équipes
 - 3.1.1 3 VS 3
 - 3.1.2 1 VS 1
 - 3.2 Déroulement d'un match
 - 3.2.1 Positionnement
 - 3.2.2 Toss ou engagement
 - 3.2.3 Déroulement de la partie : règle du 2-4-6
 - 3.2.4 Suite et fin d'une partie
4. Règles à respecter
 - 4.1 Aspect technique
 - 4.2 Technique lancer de kubb
 - 4.2.1 Lancer des kubbs
 - 4.2.2 Redressement des kubbs
 - 4.3 Technique de Lancer des bâtons
 - 4.3.1 Lancer des bâtons
 - 4.3.2 Hélicoptère
 - 4.3.3 Voiles de moulin
 - 4.3.4 Comment abattre un kubb

- 4.4 Le tir du Roi
- 5. Code de conduite / kub'being
 - 5.1 Jeu intentionnellement dangereux
 - 5.2 Distractions - comportements antisportifs
- 6. Déroulement du Championnat
 - 6.1 Équipes inscrites au Championnat de France
 - 6.2 Poule - Poule -
 - 6.3 Comptage de points
 - 6.4 Epreuve de la mort subite

1. Présentation du jeu et ses origines

Le jeu de Kubb (prononcer: koub) est une combinaison de jeu de quilles, de lancer de fer-à-cheval et d'échecs. Le mot « Kubb » signifie bloc de bois en dialecte du Gotland (île suédoise de la Mer Baltique).

Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons. Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et à la fin seulement, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé « jeu d'échecs viking ». Les règles peuvent varier d'un pays à l'autre et de région en région.

2. Terminologie

2.1 Inkaster :

Joueur qui relance les kubbs

2.2 Kubb de Base / Cavalier :

C'est un kubb qui se tient devant la ligne de base de l'adversaire dès le début du match.

2.3 Kubb de champ ou cavalier prisonnier :

Un kubb de base devient un kubb de champ à partir du moment où il est abattu au niveau de sa ligne de base. Celui-ci est ensuite renvoyé sur le terrain adverse par l'équipe.

2.4 Bâton

Bâton de diamètre 4,4 cm Lg 30 cm L'objet qui permet de tirer sur les kubbs et/ou le Roi

2.5 Piquets

Au nombre de 6 ils délimitent les coins du terrain

2.6 Matériel



Les dimensions sont standardisées et en conformité avec les dimensions des différentes ligues Européennes et du championnat du Monde.

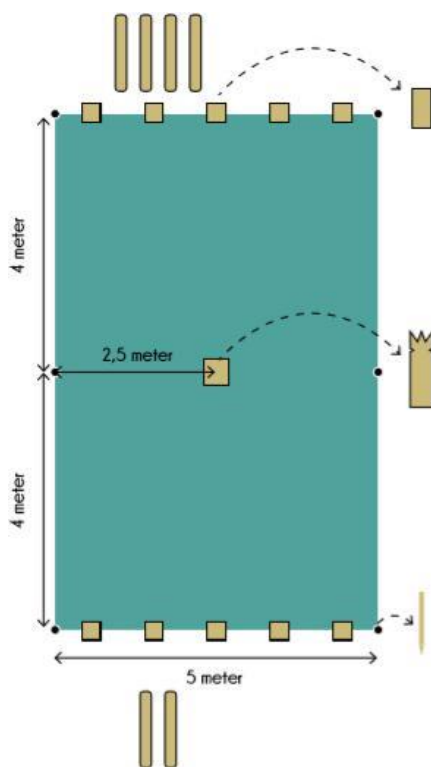
10 kubbs 7x7x15 cm

1 Roi 9x9x30 cm

6 Piquets de marquage

6 Bâtons ou bâton 4,4x30 cm

2.7 Surface de jeu



Surface utilisée: terrain en herbe

Avant chaque match, les kubbs de base sont répartis uniformément devant la ligne arrière, à au moins une longueur de bâton des poteaux de coin. Ils doivent se tenir debout et non pas avec le coin vers l'adversaire.

Le terrain doit être délimité par une cordelette tendue entre chaque piquet, y compris entre les deux piquets centraux.

3. Règles du jeu

3.1 Composition des équipes

3.1.1 3vs3

Une équipe est toujours composée d'un minimum de 3 joueurs.

Les équipes qui, en raison des circonstances, ne peuvent pas se présenter avec un minimum de 3 personnes au début du match ne recevront que 2 bâtons par joueur de cette équipe. Aucun autre arrangement ne peut être pris avec l'adversaire.

Si une équipe se présente plus de 15 minutes après le début d'un set, l'équipe adverse remporte le set.

3.1.2 1vs1

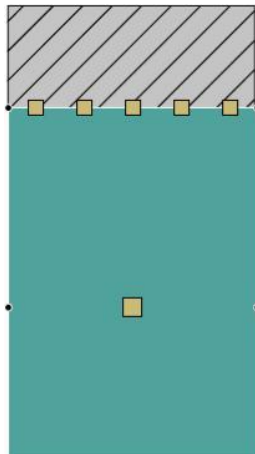
La seule différence de jeu dans le mode 1 contre 1, est que le joueur effectue toutes les phases de jeu seul.

3.2 Déroulement d'un match

3.2.1 Positionnement

Les deux pieds doivent être complètement derrière la ligne de base (ou la ligne imaginaire vers laquelle le joueur a été autorisé à aller dans le prolongement des lignes du terrain) et à l'intérieur des lignes de touche lors du lancer des bâtons ou des Kubbs. Il n'est donc pas permis de sauter dans le terrain pendant le lancer. Le terrain de jeu ne peut être pénétré que lorsque les bâtons et les Kubbs sont immobiles au sol.

Le joueur qui lance doit se tenir dans la zone ombragée depuis le début de son lancer jusqu'à ce que les bâtons / kubbs soient lancés.

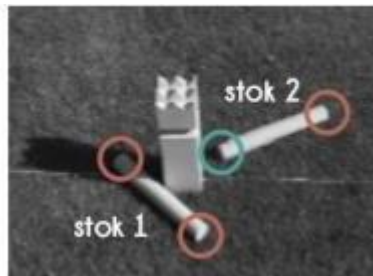


3.2.2 Toss ou engagement

Pour déterminer l'équipe qui commencera la première manche, un joueur présélectionné de chaque équipe effectue le Toss (les autres joueurs ne doivent pas gêner intentionnellement le lancer).

Ces deux joueurs se placent derrière leur ligne respective et lancent simultanément, un bâton de lancer, de la ligne de base vers le roi. Le joueur dont l'extrémité du bâton est la plus proche du roi gagne le tirage au sort. Cela se fait en regardant l'extrémité du bâton qui se rapproche le plus du roi. Dans la situation ci-dessous, le joueur 2 gagne le tirage au sort. Le bâton 1 est plus proche, mais en comparant les extrémités, le bâton 2 remporte le Toss.

Le roi peut être frappé au lancer, mais si l'un des joueurs renverse le roi, l'autre joueur a gagné le lancer.



L'équipe qui gagne le tirage au sort peut maintenant choisir sa moitié de terrain ou commencer à lancer. Si l'équipe qui a gagné le tirage au sort choisit sa moitié de terrain, l'autre équipe doit commencer le premier lancer. Si l'équipe gagnante choisit de commencer le premier lancer, l'autre équipe peut choisir sa moitié de terrain.

En cas de match comportant plusieurs sets : si l'équipe a commencé à lancer, l'équipe B commencera à lancer le deuxième set et l'équipe A lancera à nouveau le troisième set, s'il a lieu. Chaque nouveau jeu est modifié.

Remarques :

Lors du Toss, le lancer est un lancer comme un autre et ne doit donc pas être "hélicopté".

Si les deux joueurs frappent le roi en même temps et qu'on ne sait pas qui a renversé le roi, le Toss reprend.

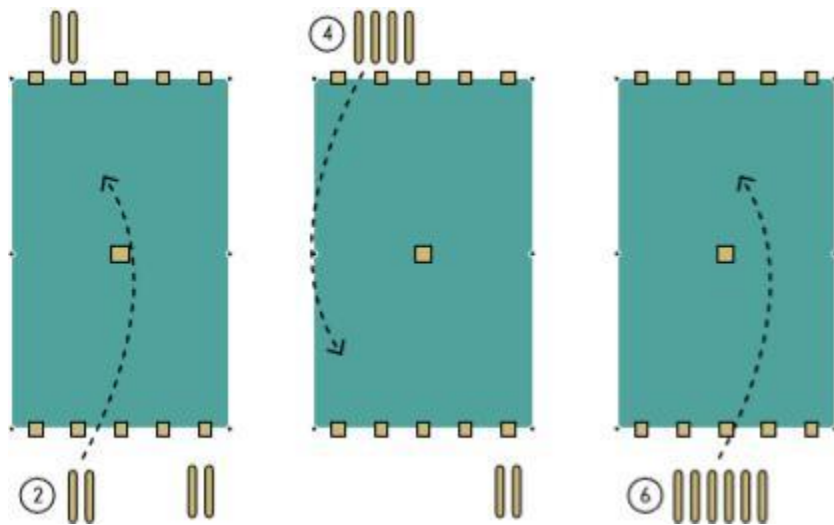
3.2.3 Déroulement de la partie : règle du 2-4-6

L'équipe qui commence un set reçoit 2 bâtons.

Ensuite, c'est au tour de l'équipe adverse qui lance 4 bâtons.

L'équipe qui a commencé le set est maintenant de

retour. Dorénavant, les 6 bâtons seront mis en jeu à chaque tour.



Au moins 3 joueurs de l'équipe se relaient pour lancer un bâton. Les bâtons sont répartis proportionnellement (le plus possible) entre les joueurs.

Un joueur ne peut jamais lancer un bâton deux fois de suite. (Minimum et maximum 3 joueurs) par tour hormis le premier tour qui est composé de 2 joueurs).

3.2.4 Suite et fin d'une partie

A chaque début de tour, chaque équipe récupère les kubbs de champ et/ou de base qui ont été abattus dans sa moitié de terrain et les relance dans la moitié de terrain adverse. Si aucun kubb n'a été abattu lors du tour précédent, les joueurs entament directement leur tour par le lancer des bâtons.

Durant chaque tour de jeu, chaque équipe tente d'abattre un maximum de kubbs de champ et/ou de kubbs de base à l'aide des bâtons de lancer.

Lorsqu'une équipe a abattu tous les kubbs de champ et de base adverses, et s'il lui reste au moins un bâton, elle doit tenter d'abattre le roi afin de remporter la partie.

4. Règles à respecter / techniques à utiliser au cours de la partie

4.1 Aspect technique

Il est également interdit à deux ou plusieurs joueurs de lancer des bâtons ou des Kubbs en même temps.

Il n'est pas permis de déplacer et/ou de poser des kubbs de base ou de champ sur votre propre moitié de jeu pendant vos lancers, même s'ils gênent le lancer. Donc, même si les kubbs de champ doivent être retournés de

très près et ont leurs propres kubbs de champ comme obstacle. Entre 2 tours (1 tour équivaut à 6 lancers), les Kubbs renversés peuvent être redressés.

Lors du lancer de bâtons, les poteaux de coin ne doivent pas être retirés.

4.2 Technique de lancer kubb

4.2.1 Lancer des kubbs

Contrairement aux bâtons, les Kubbs doivent tous être lancés par le même inkaster.

Le Inkaster doit changer à chaque tour. Avec un minimum de trois Inkaster par équipe. Cette règle peut-être jouée ou pas selon les matchs et doit être annoncée au départ du tournoi et ou championnat.

Les kubbs peuvent tourner ou pivoter dans n'importe quelle direction pendant leur lancer.

Si vous lancez un kubb dans la moitié de terrain adverse et qu'il touche un kubb de champ que vous venez de lancer (qui n'est donc pas encore debout) ou un kubb de champ restant du tour précédent (qui était donc déjà debout), les deux kubbs sont mis à la verticale, à l'endroit où ils finissent par s'immobiliser. Ainsi, le kubb touché ne revient pas à sa position initiale.

En aucun cas, les kubbs ne seront empilés les uns sur les

autres.

L'équipe qui effectue la relance des kubbs n'a que 2 lancers possible par kubb pour atteindre le champ adverse.

Un kubb qui est en dehors du terrain après ces 2 lancers est considéré comme mauvais. L'adversaire peut le placer à n'importe quel endroit si ces 2 conditions sont remplies :

Il doit être placé à une distance minimum d'une longueur de bâton du roi

Il doit être placé à une distance minimum d'une longueur de bâton de la ligne arrière

Lors du lancer des kubbs, les poteaux d'angle ne doivent pas être retirés ou poussés délibérément de travers.

Si un poteau d'angle est déplacé par un tir de bâton ou de kubb, il doit immédiatement être remis en place.

Exemple :

Vous avez un total de 2 lancers pour lancer un Kubb.

La situation suivante peut donc se produire

1ère lancer :

Supposons que vous devez lancer 4 Kubbs, un rouge, un

bleu, un jaune et un vert. Le rouge, le bleu et le jaune vous jettent à l'intérieur. Ajoutez le vert aussi, mais dans ce cas vous touchez le rouge, ce qui fait que le rouge se trouve "dehors".

2ème insertion :

Vous pouvez relancer le rouge. Dans cette deuxième tentative de lancer le Kubb rouge, le Kubb rouge entre, mais le bleu est sorti.

Ce Kubb bleu ne peut pas être remis en jeu car les 2 lancers sont épuisés.

4.2.2 Redressement des kubbs

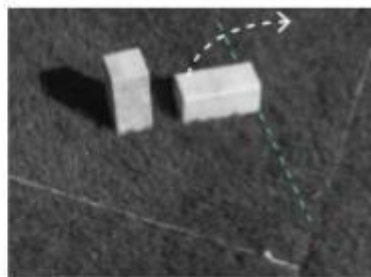
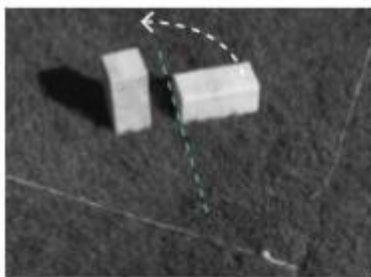
Ce n'est qu'après avoir lancé tous les kubbs de champ que ceux-ci peuvent être redressés par un joueur de l'équipe adverse. Les autres joueurs doivent alors rester en dehors du terrain, toutefois, les joueurs de l'équipe peuvent discuter entre eux de la façon dont ils peuvent redresser les kubbs.

Les kubbs sont toujours placés debout à l'endroit où ils ont atterri selon les règles suivantes :

En règle générale, un kubb qui peut être redressé doit être obligatoirement redressé à l'intérieur du terrain.

Il n'y a que 2 possibilités pour redresser un kubb. Pour cela, il faut placer le kubb à la verticale à l'une ou l'autre

de ses extrémités. Lors du redressement du kubb, l'un de ses bords doit continuer de toucher le sol jusqu'à sa position finale. Il n'est pas permis de tourner ou de faire pivoter le kubb de telle sorte que sa direction ou sa position soit modifiée.



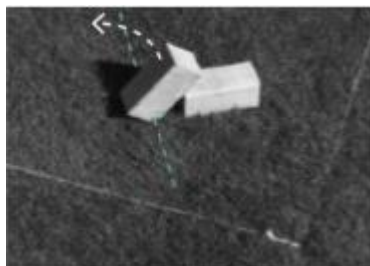
Lorsque vous redressez le kubb, assurez-vous de le faire en le déplaçant le moins possible de son emplacement initial. Vous devez d'abord décider de quel côté le kubb doit être redressé et ensuite le placer de cette façon. Une fois le kubb redressé, on ne peut plus revenir sur cette décision, celui-ci est maintenu en place définitivement. On peut toutefois faire une exception à cette règle s'il s'avère que ce kubb est redressé en dehors du terrain de jeu.

Lorsque le kubb est en position verticale, il peut être pressé de manière à être stable en outre, il n'est pas permis de le frapper ou de le marteler pour l'enfoncer dans le sol. Le kubb doit donc toujours toucher le sol.

Un kubb est considéré à l'intérieur si, après avoir été redressé, il franchit 100 % de la ligne centrale ou de la ligne latérale. Cette ligne centrale n'a pas d'épaisseur et doit être dans l'axe des poteaux centraux.

Si nécessaire, une corde de contrôle fournie par l'organisation peut toujours donner une réponse précise sur le kubb en question. En cas de litige, un arbitre est appelé à juger.

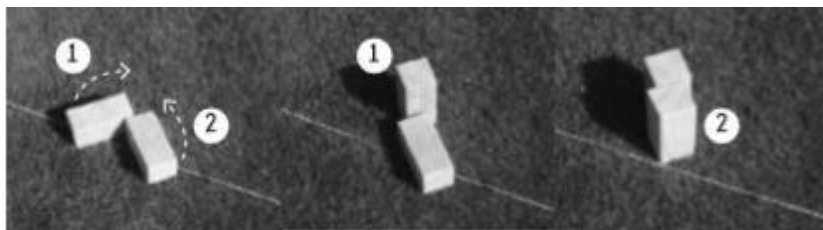
Lorsqu'un kubb n'est pas complètement tombé mais qu'il s'appuie à moitié sur un autre kubb, il doit obligatoirement être redressé sur le côté qui touche le sol. Si cette manœuvre amène le kubb à l'extérieur, vous devez d'abord redresser le kubb du dessous. Il faut ensuite coucher le kubb penché comme s'il n'y avait pas d'obstacle et le redresser dans l'autre sens.



Il est permis de redresser 2 kubbs l'un contre l'autre alors qu'ils ne peuvent pas être immédiatement tournés

tout droit dans cette direction. Cela peut également être fait pendant que le Kubb peut encore être tourné librement dans l'autre sens.

Dans ce cas, suivez toujours les règles ci-dessous : On redresse le kubb 1. On l'arrête en tournant éventuellement d'autres Kubbs dans la direction du Kubbs déjà redressé. Le 2e Kubbs vient ici - en se plaçant contre le 1er Kubbs. Ce Kubbs se tient au même angle qu'il pourrait être redressé.



Cette manœuvre ne peut être exécutée différemment à cet endroit, car sinon le 2ème kubb sera en dehors du terrain de jeu. Cependant, cette version peut également être exécutée dans d'autres endroits où le 2ème Kubb pourrait également être tourné de l'autre côté et placé à l'intérieur.

Si un kubb ne peut être redressé dans le champ à cause d'un autre kubb. Même en le plaçant contre l'obstacle, alors qu'il aurait été redressé sans cet obstacle, le Kubb compte comme bon et doit être redressé comme suit (voir image : éventuellement sur la ligne de touche ou la

ligne médiane). On choisit 1 Kubb à redresser.

Ils ont juste mis le 2ème Kubb contre lui.

Ensuite, on enfonce le tout, sans changer la direction des Kubbs, jusqu'à ce que les deux Kubbs soient à 100% à l'intérieur.

Si deux ou plusieurs kubbs sont superposés et forment une plate-forme sur laquelle se trouvent un ou plusieurs kubbs (qui reposent ou pendent librement du sol), la règle du kubb empilé doit être utilisée. Il est permis d'enlever de petits obstacles tels que des brindilles ou des pierres qui empêchent le kubb d'être stable.



Si l'état du terrain de jeu empêche de redresser un kubb de façon stable, on peut placer quelque chose sous le kubb pour le stabiliser (par exemple une touffe d'herbe). Cela ne doit pas être fait dans le but d'incliner le kubb dans un sens ou dans l'autre.

Un kubb lancé peut-être temporairement redressé afin de vérifier sa position à l'intérieur du terrain. S'il est validé, il doit être remis dans sa position initiale s'il reste des kubbs à lancer pour une deuxième tentative.

Après chaque tour de jeu, il est également permis de repositionner (de façon droite et stable) des kubbs de base qui auraient pivoté ou été déplacés lors d'un tour précédent (par exemple s'ils ont été frappés sans avoir été renversés).

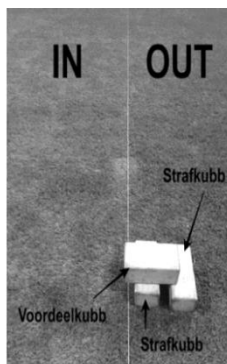
Si un kubb est lancé et se tient immédiatement debout, il doit également rester à cet endroit, dans cette position. Il ne doit pas être redressé sur l'autre côté. Cependant, on peut s'assurer que ce kubb se tient debout de manière stable.

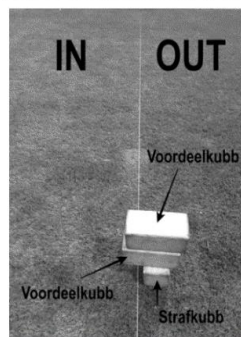
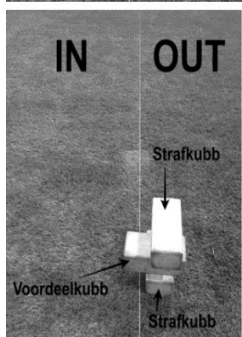
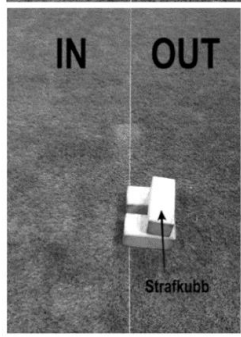
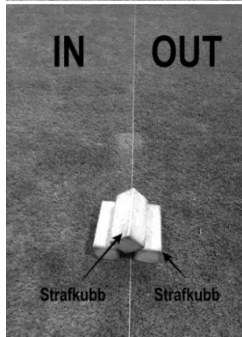
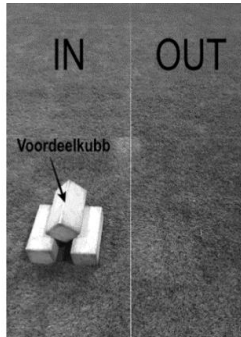
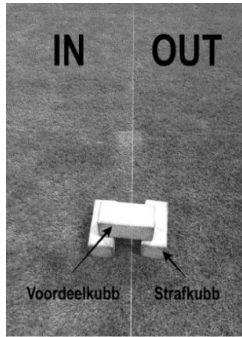
4.2.3 Règle du kubb empilé

La règle du kubb empilé implique ce qui suit :

A la fin de la phase de lancer, tous les kubbs qui ne touchent pas le sol et ceux qui seraient à 100% à l'intérieur, sont considérés comme des kubbs empilés. Ces kubbs empilés peuvent être repositionnés par l'équipe attaquante, dans la moitié de terrain adverse, à au moins une longueur du bâton du roi et de la ligne de base".

Voici quelques exemples :





4.3 Technique de lancer de bâton

4.3.1 Lancer des bâtons

Un bâton doit être lancé sous la main aussi droit que possible. (Du bas vers le haut)

Ne jamais lancer plus d'un bâton/Kubb en un seul lancer.

Il est également interdit à deux ou plusieurs joueurs de lancer des bâtons ou des Kubbs en même temps.

Il n'est pas permis de déplacer et/ou de poser des kubbs de base ou de champ sur votre propre moitié de jeu pendant vos lancers, même s'ils gênent le lancer. Donc, même si les kubbs de champ doivent être retournés de très près et ont leurs propres kubbs de champ comme obstacle. Entre 2 manches (1 tour équivaut à 6 lancers), les Kubbs renversés peuvent être redressés.

Lors du lancer de bâtons, les poteaux de coin ne doivent pas être retirés, les poteaux centraux peuvent l'être.

4.3.2 Hélicoptère

Le lancer de type "Hélicoptère" (rotation du bâton de lancer dans le plan horizontal) n'est pas autorisé. Le

bâton doit être lancé le plus droit possible selon un axe vertical, sur la ligne de lancement du bâton. Si un bâton de lancer a effectué une rotation de plus de 45° dans le plan horizontal avant de toucher le sol ou un kubb, ceci est considéré comme un " lancer « Hélicoptère ".

Lorsqu'un lancer incorrect se produit, le lancer est considéré comme non valable. Les kubbs qui ont été renversés par un " jet d'hélicoptère " doivent être immédiatement redressés par l'adversaire, en se rapprochant le plus possible de leur position initiale.

Ce bâton ne peut pas être relancé. En cas de doute, vous pouvez toujours appeler préventivement un arbitre (de l'organisation) lors de votre match pour juger objectivement des lancers douteux.

De la part de la fédération, nous nous sommes engagés à respecter le Fairplay.

4.3.3 Voiles de moulin

Les "pales de moulin à vent" (rotation du bâton de lancer dans l'axe vertical de bas en haut) sont autorisées. Toutefois, il ne doit pas s'écarter de plus de 45° (vers la gauche ou vers la droite) dans l'axe vertical. Lors du lancer des bâtons ou des kubbs, un seul pied ou les deux pieds peuvent toucher le sol. Il est interdit de s'appuyer sur une main ou de s'asseoir sur les genoux.

Il est également interdit d'utiliser quoi que ce soit ou qui que ce soit comme support pour se pencher en avant lors du lancer des bâtons ou des kubbs.

La ligne de base ou ligne imaginaire est la ligne tracée derrière les kubbs. On ne doit pas se tenir devant ou entre les kubbs.

4.3.4 Comment abattre un kubb de champ

Un kubb de base ne peut être renversé que si tous les kubbs de champ correspondant sont tombés.

Dans un même lancer, le dernier kubb de champ et un ou plusieurs kubb(s) de base peuvent être renversés. Les kubbs de base qui tombent avant que le dernier kubb de champ ne soit tombé ne sont pas considérés comme étant renversés.

Si un kubb de base est renversé prématurément, il doit être redressé immédiatement. Tous les kubbs de champ abattus lors de ce lancer sont considérés comme ayant été renversés.

Un kubb qui revient à la verticale après avoir été touché est considéré comme ayant été renversé. Il n'est pas permis de remettre ce kubb en place pour prouver qu'il ait réellement été renversé. En effet, la position ou l'emplacement d'un Kubb peut avoir une influence sur la

suite du round.

Il est permis que l'équipe dont c'est le tour de jouer marque ce kubb en y plaçant une touffe d'herbe, un caillou ou un bâton. Il est de la responsabilité de l'équipe attaquante de se rappeler quels kubbs ont été abattu afin de ne pas lancer de bâtons inutilement. L'équipe adverse n'est pas obligée de le signaler si elle constate cette erreur.

Lorsqu'un kubb est frappé, qu'il ne se renverse pas, mais se déplace en dehors des lignes, il est remis à l'endroit où il a franchi la ligne immédiatement après son déplacement.

Si la chute d'un kubb est arrêtée par un autre kubb ou un bâton de lancer, le jeu peut être temporairement arrêté par l'équipe dont c'est le tour de juger la position de ce kubb. L'adversaire doit alors retirer la pièce sur laquelle repose le kubb sans toucher le kubb penché ni changer sa position.

Si après avoir retiré cette pièce délicatement, le kubb penché tombe, il est considéré comme renversé, les pièces sont alors replacées exactement dans la même position et le tour continue....

Si un joueur renverse le roi par inadvertance avec un bâton ou un kubb pendant son tour, on considère qu'il est tombé et son équipe perd alors la partie.

Cependant, si cela se produit entre deux jeux (avant que le premier bâton ne soit lancé), le roi ou le kubb sera replacé.

En cas de force majeure, une exception peut être faite ici, par exemple quand il y a un vent fort, un tremblement de terre, un élément extérieur dans le jeu...

Tous les kubbs qui tombent de cette manière sont alors immédiatement remis à leur position initiale.

Les poteaux centraux peuvent être temporairement retirés, uniquement pendant le lancer des bâtons, mais pas lors du lancer des kubbs. Les poteaux d'angle restent toujours en place et ne sont pas déplacés durant la partie.

4.4 Le tir du Roi

Lorsque tous les kubbs présents dans la moitié de terrain adverse sont tombés, vous devez lancer le ou les bâton(s) restants sur le roi, afin de le faire tomber.

Ce tir s'effectue depuis la ligne arrière, même s'il reste des kubbs de champ permettant habituellement de se rapprocher.

Si lors d'un tir du roi, vous heurtez des kubbs situés dans votre propre moitié de jeu, ils sont redressés dans leur position initiale après le lancer. Si le bâton fait tomber le roi après avoir heurté un kubb de champ,

alors se lancer est valable. Si vous manquez le roi, le kubb de champ sera redressé et le jeu continuera.

Si un joueur renverse le roi par inadvertance avec un bâton ou un kubb pendant son tour, on considère qu'il est tombé et son équipe perd alors la partie.

Remarques :

Pour le tir du roi, on applique les mêmes règles que pour les lancers de bâtons habituels, à savoir :

La règle du lancer type "hélicoptère"

La règle du lancer type "voiles de moulin"

Un joueur ne peut effectuer deux lancers consécutifs

Etc...

5. Code de conduite / attitude du joueur / kub'being

5.1 Jeu intentionnellement dangereux

Un jeu intentionnellement dangereux se produit lorsque l'intégrité physique des autres joueurs ou des spectateurs est mise en danger.

En cas de jeu dangereux intentionnel, l'équipe entière est immédiatement disqualifiée du tournoi. Elle ne reçoit aucun point dans le classement et est priée de quitter le tournoi immédiatement.

Les conclusions sont transmises à l'organisation du tournoi, qui décide de la disqualification de l'équipe. En cas de doute, les membres de la FFK présents seront consultés.

En cas de constatations répétées, la FFK pourra envisager des sanctions supplémentaires.

5.2 Distractions - comportements antisportifs

Il n'est pas permis de distraire votre adversaire lorsqu'il effectue une action de jeu. S'il y a des actions qui sont ressenties comme dérangeantes, l'adversaire peut le signaler. Nous comptons sur le fair-play de l'adversaire pour arrêter ces actions immédiatement.

6. Déroulement du championnat de France

Pour la saison 2021, nous nous attendons à ce que les organisateurs de la Fédération Française inscrivent un minimum de 32 équipes.

Les 3 premières équipes par région seront classées comme têtes de série pour participer à la phase finale. Les équipes étrangères ne sont pas autorisées à participer au Championnat de France.

Le logiciel utilisé pour la phase finale est le DMK Classic utilisé par les fédérations internationales.

6.1 Équipes inscrites au Championnat de France

Pour participer au championnat de France tous les membres d'une équipe inscrite doivent être adhérents de la FFK.

Équipe

Afin de recevoir des points en tant qu'équipe dans le classement du championnat de France, l'équipe doit être inscrite auprès de la Fédération de Kubb.

Vous pouvez inscrire votre équipe à l'adresse suivante : FFKUBB@GMAIL.COM.

L'inscription ne sera effective qu'après le règlement du coût de la licence s'élevant à 15€ par joueur.

Exemple : Le coût total pour une équipe de 4 joueurs sera de 60 €.

Équipes inscrites au Championnat de France

Chaque équipe commence et termine le championnat avec un minimum de 3 joueurs inscrits.

Chaque équipe détermine la composition des joueurs participant au championnat.

Un joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe par saison. Toutefois, si un joueur n'a pas encore joué depuis le début du championnat, il est autorisé à

rejoindre une autre équipe au sein d'un même club

Le programme des matchs de poule peut toujours être obtenu via FFKUBB@GMAIL.COM

6.2 Poule - Poule -

Poule phase 1

Jeux

Les 1er continuent la phase, les autres étant éliminés.

6.3 Comptage de points

Chaque match se joue en 1 set de 20 minutes maximum ?

Victoire dans le temps réglementaire = 1 point

Victoire après le temps réglementaire = 0.67 point

Défaite après le temps réglementaire = 0.33 point

Défaite dans le temps réglementaire = 0 point

Un tour engagé avant la fin du temps réglementaire doit être terminé et les points sont considérés comme étant acquis avant la fin du jeu.

Si à la fin du temps réglementaire, la partie n'est pas terminée, l'équipe ayant abattu le plus de kubbs de base remporte la partie, et marque donc 0.67 point contre 0.33 point pour l'équipe perdante.

En cas d'égalité à la fin de ce dernier tour du temps réglementaire, c'est à dire, s'il reste autant de kubbs de base sur chacune des deux lignes arrières, les deux équipes procèdent à une épreuve de mort subite. Les kubbs de champ restants ne sont donc pas pris en compte dans une situation d'égalité.

6.4 Epreuve de la mort subite

A ce stade de la partie, chaque équipe désigne un joueur qui effectuera seul, la totalité de cette épreuve. Les deux équipes procèdent donc à un nouveau Toss. Le joueur qui l'emporte a le choix de débiter l'épreuve ou de choisir sa moitié de terrain.

Le joueur qui débute doit alors relancer 5 kubbs dans la moitié de terrain adverse, ceux-ci constitueront donc des kubbs de champ. Comme précédemment, il peut bénéficier d'un second lancer si un ou plusieurs kubbs se situent en dehors des limites du terrain.

A l'aide de 6 bâtons, il doit abattre le maximum de kubbs de champ qu'il vient de lancer. Si les 5 kubbs de champ sont abattus et qu'il lui reste des bâtons, le joueur tente d'abattre les kubbs de base situés sur la ligne arrière adverse. Avec 6 bâtons, il est donc possible d'abattre 5 kubbs de champ (avec 1 bâton) + 5 kubbs de base (avec les 5 bâtons restants).

On note alors le nombre total de kubbs abattus par le

joueur.

Le joueur désigné par l'équipe adverse effectue exactement la même épreuve.

L'équipe dont le joueur a abattu le plus de kubbs remporte alors la partie

Si les deux équipes sont de nouveau à égalité, on replace 5 kubbs sur chacune des deux lignes arrières, derrière lesquelles se placent les deux mêmes joueurs.

Le joueur ayant débuté l'épreuve lance alors un bâton afin d'abattre l'un des kubbs de base, selon la situation, le kubb est abattu ou non.

Le joueur adverse lance un bâton à son tour :

- si un seul des deux joueurs a abattu un kubb, son équipe remporte la partie.
- si aucun des deux kubbs ou si les deux kubbs sont abattus, les deux joueurs répètent l'opération jusqu'à ce que l'un des deux joueurs remporte l'épreuve.

L'équipe gagnante marque donc également 0.67 point contre 0.33 point pour l'équipe perdante.