



Règles du jeu

Kovera Kubb League

Ce règlement est une révision des règles 2023. Celles-ci ont été établies avec la contribution de différentes équipes belges de kubb de la compétition.

Ces règlements ont été compilés par la fédération kubb.

Un merci spécial aux nombreuses personnes et équipes qui ont contribué à affiner et à simplifier les règles.

De Kubbfederatie

Inhoud

I. TERMINOLOGIE	6
1. KUBB DE BASE	6
2. KUBB DE CHAMP	6
3. LE TOUR DE JEU	6
4. LA KOVERA KUBBLEAGUE	6
5. UNE EQUIPE.....	7
6. LE MODÈLE KF	7
7. UNE SHOOT-OUT DIRECTE	8
8. LA RÈGLE DE KUBB EMPILÉ OU FRIENDLY NEIGHBOUR	8
II. RÉGLES DE JEU	10
1. DISPOSITION DU TERRAIN	10
2. LE TIRAGE AU SORT	11
3. LE COURS DU JEU: LE RÈGLE 2-4-6	13
4. LANCER DES BÂTONS.....	14
4.1. Hélicoptère.....	14
4.2. Voiles de moulin	15
4.3. Positionnement	16
4.4. Jeu intentionnellement dangereux.....	17
5. LANCER DES KUBBS.....	17
6. REDRESSEMENT DES KUBBS	19
7. ABATTRE DES KUBBS.....	23
8. LE TIR DU ROI	26
9. DISTRACTIONS/COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS	27
III. RÈGLES DE TORNOI KOVERA KUBB LEAGUE.....	28
1. MATÉRIEL	28
2. EQUIPE	29
3. DÉROULEMENT DU JEU	29
3.1. Poule - Poule - Elimination.....	30
3.2. DMK Klassic System	32
3.3. DMK Klassic System avec poule.....	33
4. LES SCORES DE LA KOVERA KUBBLEAGUE	35
5. LE MODEL OU SYSTÈME SUISSE	36
6. MODÈLE: COMPOSITION DES POULES	40
7. EN CAS DES CONFLITS	40

I. Terminologie

1. Kubb de base

Un Kubb debout contre la ligne de fond de l'adversaire depuis le début du match.

2. Kubb de champ

Un kubb de base devient un kubb de champ au moment où il est renversé par la ligne arrière. Celui-ci est renvoyé sur le terrain par les équipes.

3. Le tour de jeu

Le tour commence lorsque le premier bâton est lancé et se termine lorsque l'adversaire commence à ramasser les kubbs tombés et les bâtons de jet.

4. La Kovera Kubb League

La Kovera Kubb League est une compétition organisée par la fédération kubb Kubbfederatie.be où différentes équipes inscrites peuvent cumuler des points sur un nombre fixe de tournois.

5. Une Equipe

Une équipe ou une escouade peut être enregistrée ou non enregistrée auprès de la fédération kubb. Pour participer à la Kovera Kubb League, l'équipe doit être inscrite.

6. Le modèle KF

Le modèle KF est utilisé pour trancher en cas d'égalité entre les différentes équipes. Cela se déroule comme suit :

- Détermination de l'équipe de départ
- Le gagnant du tirage au sort décide qui commence ou choisit la direction du jeu
- 5 kubbs de base sont placés contre la ligne de fond de la direction de jeu
- 5 kubbs de champ sont lancés par l'équipe de départ et rectifiés par l'équipe adverse
- L'équipe de départ dispose de 6 bâtons pour abattre autant de blocs que possible, en commençant par les kubbs de champ, puis les kubbs de base et - s'il reste un bâton - le roi.
- Le nombre de pièces tombées détermine le score de l'équipe de départ
- L'alignement est réinitialisé pour l'autre équipe.
- Le score le plus élevé détermine le gagnant.
- En cas d'égalité, une shoot-out directe aura lieu

7. Une shoot-out directe

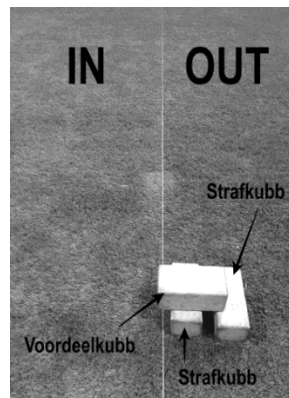
Les joueurs des différentes équipes doivent abattre alternativement un bloc de la ligne arrière. La première différence dans un nombre égal de tours détermine le gagnant.

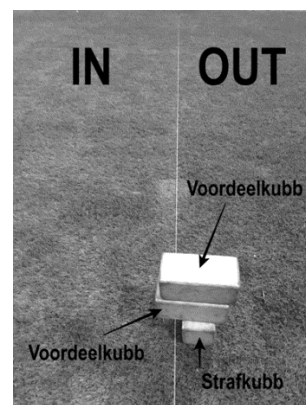
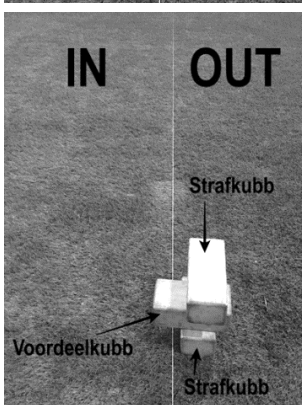
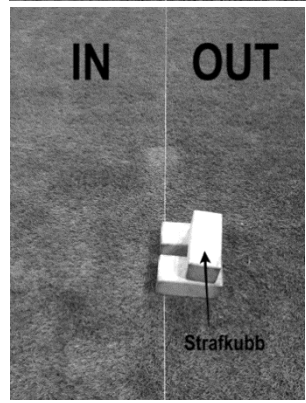
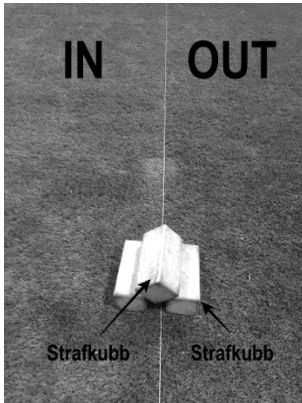
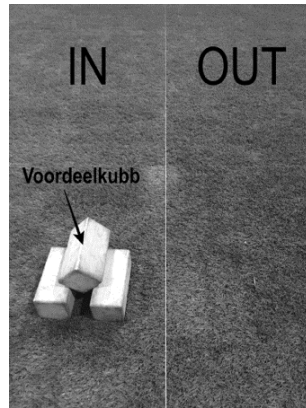
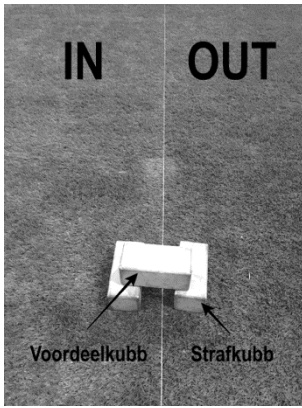
8. La règle de kubb empilé ou friendly neighbour

La règle ‘friendly neighbour’ ou kubb empilé signifie ce qui suit:

“A la fin de la phase de lancer, tous les kubbs qui ne touchent pas le sol et qui pourraient être placés à 100% à l’intérieur s’ils étaient au sol sont retirés et considérés comme un kubb d’avantage. Ce kubb d’avantage peut être libéré par l’équipe attaquante dans le camp adverse à au moins une longueur de bâton de jet du roi et des poteaux de coin.”

Voici quelques exemples:

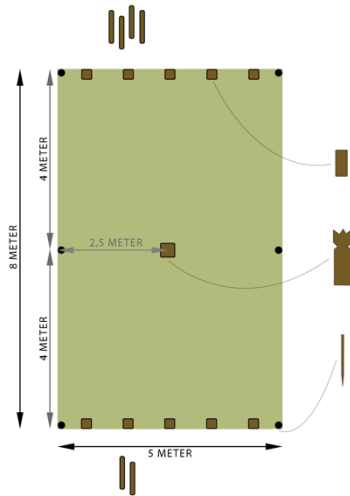




II. Règles de jeu

1. Disposition du terrain

Les kubbs de base sont répartis uniformément contre la ligne de fond avant un match, à au moins une longueur d'un baton des poteaux d'angle. Ils doivent se tenir droit et à horizontal avec la ligne de fond.



Les zones Kubb ne peuvent pas être délimitées physiquement par des lignes, des lignes à la craie, etc... Seuls les poteaux servent de limite.

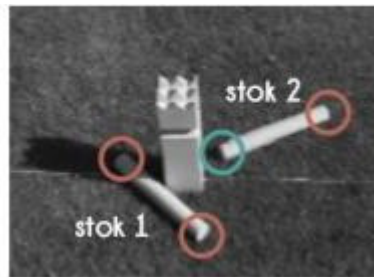
Un marquage doit être fait à la hauteur des poteaux centraux et du roi.

2. Le tirage au sort

Pour déterminer qui peut commencer le premier set, un tirage au sort est effectué par un joueur présélectionné de chaque équipe (les autres joueurs ne doivent pas intentionnellement interférer avec le tirage au sort).

Ces joueurs simultanément, chacun dans leur moitié, lancent un bâton de jet de la ligne de fond vers le roi. Le joueur dont l'extrémité du club se rapproche le plus du roi remporte le tirage au sort. Cela implique de regarder l'extrémité du bâton la plus proche du roi. Dans la situation ci-dessous, le joueur 2 remporte le tirage au sort. Le baton 1 (stok 1) est plus proche, mais en regardant les extrémités, le baton 2 (stok 2) gagne.

Le roi peut être touché au jet, mais si l'un des joueurs renverse le roi, l'autre joueur a gagné le tirage au sort.



L'équipe qui remporte le tirage au sort peut désormais choisir sa moitié ou commencer le lancer. Si l'équipe gagnante choisit une mi-temps en particulier, l'équipe adverse doit commencer par le premier lancer. Si l'équipe gagnante choisit de commencer à lancer, l'équipe adverse peut choisir l'autre moitié.

Dans le cas de plusieurs sets dans un match: Lorsque l'équipe A commence à lancer, l'équipe B commence à lancer le deuxième set et l'équipe A renvoie le troisième set, le cas échéant. Chaque nouvelle série a une fin différente.

À chaque nouveau set les joueurs changent de côté.

Remarques:

Le tirage au sort est un lancer comme les autres et ne peut donc pas être 'hélicoptère' (cf. II.4. Bâtons de lancer).

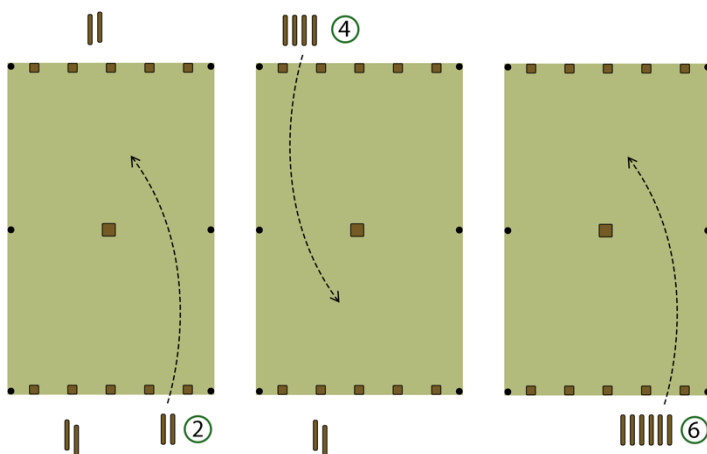
Si les deux camps frappent le roi simultanément et qu'il ne peut pas être déterminé qui a renversé le roi, le tirage au sort est repris.

3. Le cours du jeu: Le règle 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.

4. 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.

4.1. 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 30° 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.

Au sein de la fédération, nous considérons que le fair-play est d'une importance capitale et nous suivons la campagne "Be like Tom". Par conséquent, nous demandons aux équipes de cube d'éviter autant que possible les discussions et de s'adresser à leurs propres joueurs qui n'ont pas l'intention de lancer droit.

4.2. 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 30° (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.

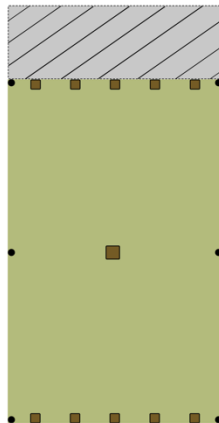
Il est également interdit d'utiliser quoi que ce soit ou qui que ce soit comme support pour se pencher en avant lors du lancer des bâtons ou des kubbs.

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. 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.



4.4. 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 KF présents seront consultés.

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

5. Lancer des Kubbs

Contrairement aux bâtons, les kubbs peuvent mais ne doivent pas être lancés par le même joueur.

Les kubbs doivent être lancés sous la main, tout comme les bâtons de lancer.. 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 des poteaux de coin.

Note : Un kubb de champ que l'on redresse en touchant la ligne de base devient automatiquement un kubb de base. En d'autres termes, il n'est pas nécessaire de le renverser avant les autres kubbs de base. (cfr. I.1 Disposition du terrain)

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

Exemple:

Lors du lancer des kubbs, les poteaux d'angle ne doivent pas être retirés ou poussés délibérément de travers. (pour indiquer les différents cubes, les cubes sont brièvement nommés avec une couleur):

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.

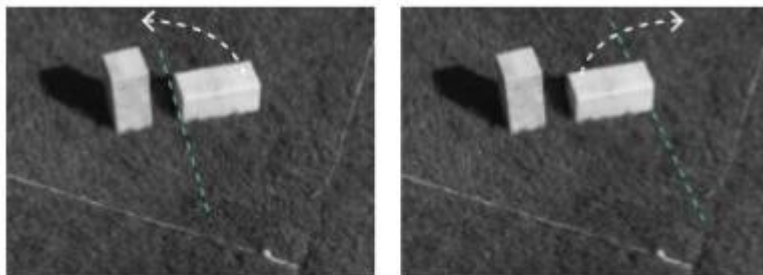
6. Redressement des Kubbs

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.

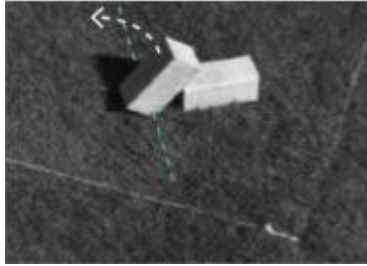
Une fois le kubb redressé, on ne peut plus revenir sur cette décision, celui-ci est maintenu en place définitivement. On peut toutefois faire une exception à cette règle s'il s'avère que ce kubb est redressé en dehors du terrain de jeu.

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.

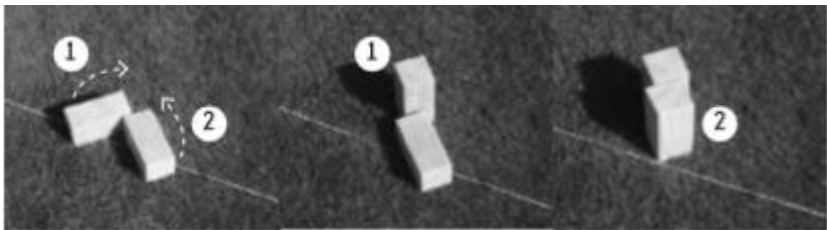
Si nécessaire, une corde de contrôle fournie par l'organisation peut toujours donner une réponse précise sur le kubb en question. En cas de litige, un arbitre est appelé à juger.

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 kubbe sera en dehors du terrain de jeu. Cependant, cette version peut également être exécutée dans d'autres endroits où le 2ème Kubbe 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.

Un kubb de champ que l'on redresse en touchant la ligne de base devient automatiquement un kubb de base. En d'autres termes, il n'est pas nécessaire de le renverser avant les autres kubbs de base. (cfr. I.1 Disposition du terrain)

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.

7. Abattre des Kubbs

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 l'équipe à son tour décide de ne pas arrêter le jeu et de continuer à jouer, cette évaluation doit avoir lieu soit à la fin du tour, soit lorsque les cubes de fondation ou le roi sont visés.

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 remplacé.

Tous les kubbs de champ lancés qui tombent pendant le jeu sont considérés comme tombés, même si ces kubbs tombent en raison d'un placement instable et n'ont donc pas été touchés par un bâton de lancer. 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.

Si l'autre équipe n'a pas réussi à faire tomber tous les kubbs de champ à son tour, l'équipe suivante peut, après avoir jeté les kubbs, lancer les bâtons depuis une nouvelle ligne imaginaire. La nouvelle ligne de jet est la ligne imaginaire sur laquelle le kubb de champ le plus proche du roi) est encore debout. Attention : les kubbs sont toujours lancés depuis la ligne de base, seuls les bâtons sont lancés depuis des lignes imaginaires. (Exception : le renversement du roi se fait toujours depuis la ligne de fond).

8. 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:

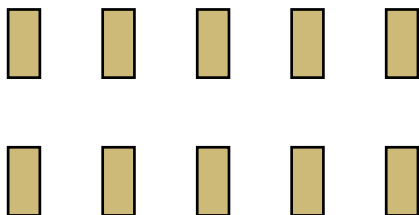
- La règle du lancer type "hélicoptère"
- La règle du lancer type "voiles de moulin"
- Un joueur ne peut effectuer deux lancers consécutifs
- Un joueur ne peut pas entrer sur le terrain avant que tout ne soit arrêté
- ...

9. 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.

III. Règles de tournoi KOVERA Kubb League

1. Matériel



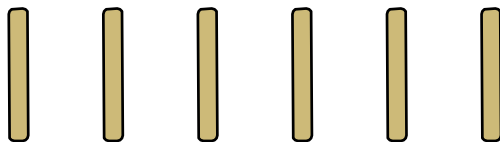
10 Kubbs 7x7x15 cm 'Rubberwood'



1 Roi 9x9x30 cm 'Rubberwood'



6 Piquets



6 Bâtons 4,4x30 cm 'Rubberwood'

2. Equipe

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 vous êtes en retard pour commencer le jeu avec votre équipe (c'est-à-dire 15 minutes après le signal de départ du jeu), votre adversaire gagne le jeu avec le maximum de points.

Pour qu'une équipe puisse recevoir des points dans le classement de la Kovera Kubb League, l'équipe doit être enregistrée auprès de la Kubbfederatie.

3. Déroulement du jeu

Pour la saison 2020, les possibilités concernant l'organisation d'un tournoi au sein de la Kovera Kubb League ont été élargies et les organisateurs peuvent opter pour un tournoi tout-en-un ou la division en un tournoi pro et un tournoi recrants.

Pour la ligue Kovera Kubb, il y a 3 horaires de jeu différents autorisés :

Poule – poule – élimination OU

Système DMK Klassic (= Système Miracle) OU

Système DMK Klassic avec Poule

Le plan de jeu exact peut être obtenu via info@kubbfederatie.be.

3.1. Poule - Poule - Elimination

Les 8 premières équipes au classement après le dernier tournoi sont toujours classées comme leaders de série. Pour les équipes étrangères, le classement est laissé à l'appréciation de l'organisateur.

Lorsque vous jouez dans des pools, vous pouvez choisir entre deux systèmes différents. Vous pouvez choisir de jouer 2 sets par match ou vous pouvez jouer jusqu'à un maximum de 2 sets gagnants.

2 Poules avec 2 sets:

Poule phase 1

- 2 sets
- Les 1er et 2ème de la poule passent en série A Poule phase 2
- jouer 2 sets
- 4 premiers de poule avancent en demi-finale
- 4 seconds des poules jouent pour les places 5 à 8
- etc...

Tour d'élimination

- Se joue en 2 sets gagnés

Notes :

Pour les tournois avec 32 équipes :

- 16 équipes se qualifieront pour la série A.

Pour les tournois avec 40/48 équipes :

- 24 équipes se qualifient pour les séries A

Le modèle suisse (cfr III.5. Modèle suisse) est maintenu pour

achever les ensembles dans les délais prévus.

Si, lors des phases de groupe, un seul set peut être complété, le deuxième set ne sera pas joué dans le modèle suisse.

Scoring obligatoire pour les matchs gagnés/perdus sur les tournois KF pour le système Poule - Pool - Elimination :

- Victoire 2-0 = 3 points pour le gagnant, 0 pour le perdant.
- Victoire 1-0 = 2 points pour le gagnant, 0 pour le perdant.
- 1-1 nul = 1 point pour les deux équipes

Afin d'éviter les égalités dans les phases de pool, nous introduisons un filtre de priorisation obligatoire en 2019. Le classement final des poules est déterminé par :

- Points de votre équipe (sans jeter les points)
- Résultat mutuel (sans les points du tournoi)
- Model KF

Cela signifie que le tirage au sort est toujours joué mais qu'il n'est pas transmis à la direction du match car il n'a aucune valeur dans le résultat.

2 Poules avec maximum 2 sets gagnants :

Les matchs sont joués avec un maximum de deux sets gagnants. Les résultats suivants sont donc possibles dans la phase de mise en commun :

résultat	points
2-0	4-0
2-1	3-1
1-1	1-1
1-0	2-0
0-1	0-2
1-2	1-3
0-2	0-4

En cas d'égalité, l'ordre est le suivant

- nombre total de points
- résultat commun
- nombre de points dans les matchs mutuels
- Modèle KF.

Après les 2 phases de poule, un tour d'élimination est joué à deux sets gagnants.

3.2. DMK Klassic System

Le système DMK Klassic, que nous connaissons mieux sous le nom de système Miracle, a été développé à l'origine en Amérique.

Le format du tournoi se compose de deux parties.

Tout d'abord, entre 7 et 9 tours préliminaires sont joués. Ils consistent en un jeu chacun. Lorsqu'une manche dépasse le temps imparti, on peut choisir de continuer dans le modèle suisse (cf. III.5.) ou de terminer la manche et de compter le nombre de cubes de base (cf. I.1.). Le premier tour préliminaire est composé de manière aléatoire par l'ordinateur.

À partir du deuxième tour préliminaire, des équipes de force similaire s'affrontent. Cette force est déterminée par le nombre de sets gagnés et le score de l'adversaire. Le score de l'adversaire est un score qui est automatiquement attribué à la force de l'adversaire.

Le système permet également d'éviter autant que possible d'avoir le même adversaire. Ce programme de tournoi est

parfait pour les tournois comptant 40 équipes ou plus. Avec moins d'équipes participantes, les chances de jouer contre le même adversaire augmentent.

Après avoir joué ces tours préliminaires, nous obtenons déjà un classement provisoire. Sur la base de ce classement, les séries seront créées : série A : 1- 16, série B : 17-32, série C : 32-48 etc...

Dans ces séries, le vainqueur sera déterminé par élimination directe. L'équipe en tête à l'issue des tours préliminaires jouera le n° 16, n° 2 contre le n° 15, Ces matchs se jouent toujours en deux sets gagnants. Si la dernière série n'est pas composée de 8 équipes, un système de pool peut être utilisé.

3.3. DMK Klassic System avec poule

Le format du tournoi se compose de deux parties.

La première partie est identique à la première partie du système DMK Classic. (cfr. III.3.2.) Tout d'abord, entre 7 et 9 tours préliminaires sont joués. Il s'agit d'un ensemble de 1 pièce. Lorsqu'une manche dépasse le temps imparti, on peut choisir de continuer selon le modèle suisse (cf. III.5.) ou de terminer la manche et de compter le nombre de coudées de base (cf. I.1.). Le premier tour préliminaire est composé de manière aléatoire par l'ordinateur. À partir du deuxième tour préliminaire, des équipes de force similaire s'affrontent. Cette force est déterminée par le nombre de sets gagnés et le score de l'adversaire. Le score de l'adversaire est un score qui est automatiquement attribué à la force de l'adversaire.

Le système permet également d'éviter autant que possible d'avoir le même adversaire. Ce programme de tournoi est parfait pour les tournois comptant 40 équipes ou plus. Avec moins

d'équipes participantes, la probabilité de jouer contre le même adversaire est plus grande.

Dans la deuxième partie de ce calendrier, les équipes sont réparties en poules de 4.

La série A (les 16 premiers après les tours préliminaires) est composée de 4 poules de 4 équipes, le reste est également divisé en séries et poules en fonction du nombre d'équipes. Le système FAST peut être utilisé à cette fin. (cfr.I.9.). En outre, les équipes sont affectées de manière aléatoire à une poule particulière en fonction de leur position et par tirage au sort. Le premier de la poule est toujours composé d'une équipe de 1 à 4, le deuxième de la poule d'une équipe de 5 à 8, etc...

Les matchs sont joués avec un maximum de 2 sets gagnants.

Dans la phase de mise en commun, les résultats suivants sont donc possibles :

résultat	points
2-0	4-0
2-1	3-1
1-1	1-1
1-0	2-0
0-1	0-2
1-2	1-3
0-2	0-4

En cas d'égalité, l'ordre est le suivant

- nombre total de points
- résultat commun
- nombre de points dans les matchs mutuels
- Modèle KF.

C'est ainsi que sont déterminées les demi-finales. 1er de la poule aux 4 premiers, 2ème aux 5-8, etc.

4. Les scores de la Kovera Kubb League

Si vous et votre équipe remplissez les conditions de la KF - règlement pour la participation aux tournois en 2022 pour la compétition, vous recevrez des points dans la KOVERA KUBB LEAGUE :

32 points pour la place 1, 31 points pour la place 2, ...

Toutes les équipes participant au tournoi conformément au règlement de la KF et terminant à la place 32 ou inférieure recevront 1 point.

Pour les équipes du top 32 qui ne sont pas inscrites ou qui déclarent forfait, les points correspondant à cette place sont supprimés du classement (les points ne remontent pas).

Lorsqu'un tournoi est divisé en un tournoi pro et un tournoi récréatif, les points du tournoi pro seront distribués en premier et les participants inscrits au tournoi récréatif continueront.

La compensation pour les organisateurs de tournois dans le classement final est :

Le total du nombre de points à la fin de la saison/(le nombre total de tournois KF - 1)

En cas d'égalité à la fin de la compétition, le nombre de meilleures places dans le tournoi sera utilisé pour déterminer le classement final.

Les tournois sélectionnés pour la Kovera Kubb League peuvent être consultés sur www.kubbfederatie.be.

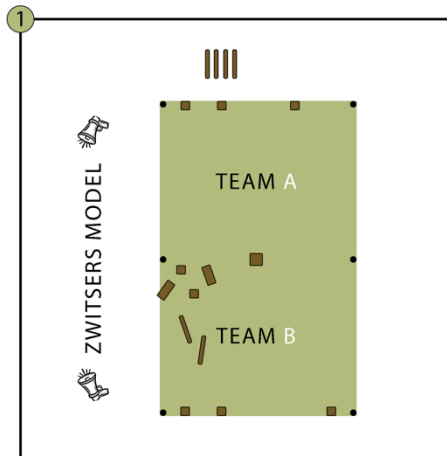
5. Le model ou système suisse

Si l'organisation passe au système suisse, cela doit être annoncé par un signal clair. Le jeu actuel est toujours en cours.

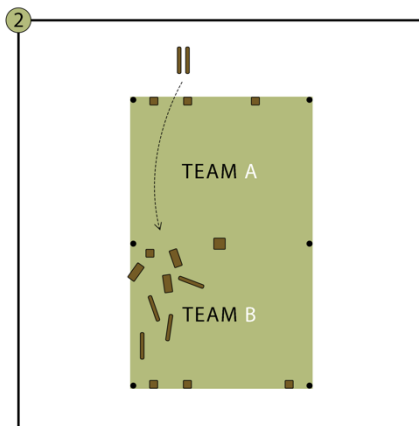
Un nouveau tirage au sort est alors effectué pour déterminer quelle équipe aura l'avantage de commencer à retirer ses blocs mis au rebut. Après ce tirage au sort, le jeu se poursuit comme il s'était arrêté avant le tirage au sort.

Exemple:

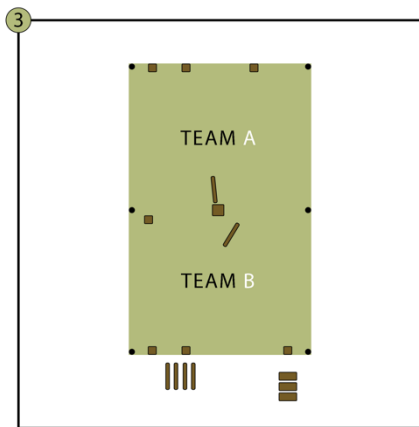
- L'équipe A est encore au milieu de son tour lorsque le signal du système suisse retentit.



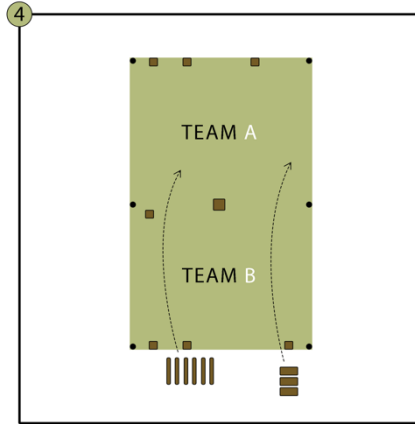
- L'équipe A s'éjecte simplement à ce tour



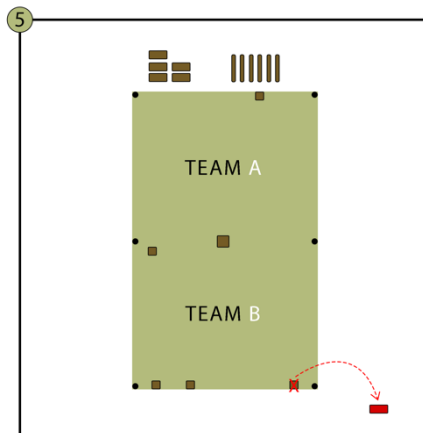
- Après ce tour, il y a un tirage au sort entre les équipes A et B. L'équipe A gagne le tirage au sort.



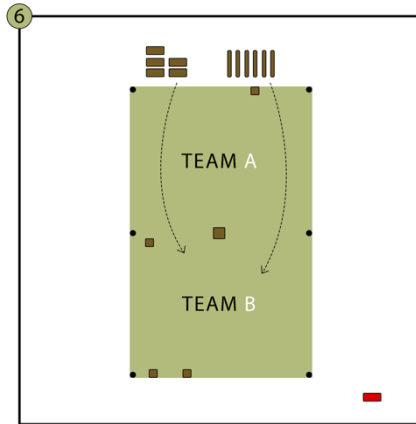
- Le jeu continue et c'est maintenant au tour de l'équipe B de jouer un jeu complet.



- Quand il revient à l'équipe A, le modèle suisse commence et un bloc est retiré à l'autre équipe à son avantage.



- L'équipe A reprend le tour normalement, sauf que le kubb qui vient d'être retiré ne revient pas en jeu.



Si l'équipe B a gagné le tirage au sort, un kubb sera retiré à l'équipe A lors du prochain tour de l'équipe B.

Remarques :

Si aucun bloc ne peut être retiré (plus aucun) sur la ligne arrière, les kubbs de terrain sont retirés selon la règle suivante : C'est toujours le bloc arrière (le plus éloigné de la ligne centrale) qui est retiré.

Si un seul kubb reste dans le jeu, il ne sera pas retiré. Le jeu continuera avec ce kubb jusqu'à ce que le roi tombe !

6. Modèle: composition des poules

Les équipes sont divisées en poules de 4 ou poules de 3. Dans les poules de 4, les 3 matchs se jouent à l'intérieur de la poule. Dans les poules de 3, les équipes jouent contre une autre poule de 3. Là, respectivement les équipes A, B, C d'une poule jouent contre A, B, C de la 2ème poule, dos 3 matchs.

Exemple

- 36 équipes : Série C 1 poule de 4 avec 1 finale
- 38 équipes : Série C 2 poules de 3 avec 1 finale
- 40 équipes : Série C 2 poules de 4 avec 1 finale
- 42 équipes: Série C 1 groupe de 4 (33 à 36) et 2 groupes de 3 (37 à 42)
- 44 équipes : Série C 4 poules de 3 avec demi-finales et finales (ou possibilité de scission)
- 46 équipes : Série C 2 poules de 4 avec finales (33 à 40) et 2 poules de 3 avec finales (41 à 46)
- ...

7. En cas des conflits

En cas de litige pendant les matchs, il convient de s'adresser aux organisateurs du tournoi.

La situation litigieuse peut toujours être transmise à la fédération par e-mail afin d'exclure de telles ambiguïtés à l'avenir.