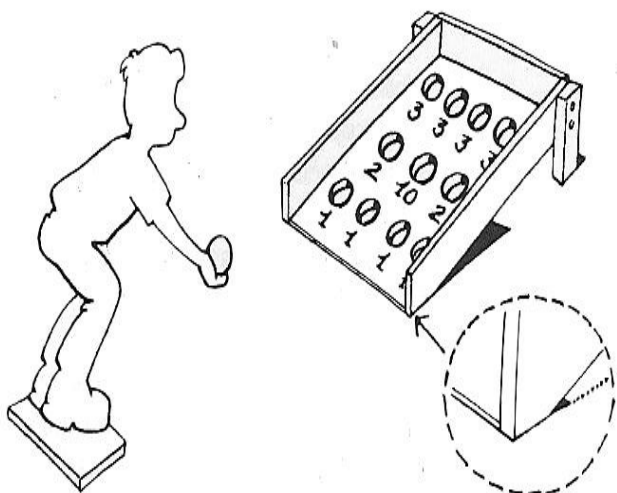


# TECHNIQUES DE JEUX EN BOIS



CAP CE 2018



## Le Kubb (la pétanque suédoise)

est un très ancien jeu de stratégie. Il est très populaire en Suède notamment sur l'île de Gotland. C'est un jeu où deux équipes s'affrontent. Il se pratique en extérieur et convient particulièrement à des fêtes en plein air ou des jeux de plage. Le jeu se compose de plusieurs éléments.

Un roi (7,5 x 7,5 x 30 cm)

Dix Kubbs (6 x 6 x 15 cm)

Six bâtons en bois (4, 1 x 30 cm)

Quatre piquets servant à délimiter l'aire de jeu (2 x 30 cm)

Il est préférable de jouer sur une surface plate

(herbe, sable, gravier, roche). On peut aussi jouer au Kubb dans la neige!

L'objectif du jeu

Comme dans les échecs, le roi est dans ce jeu le personnage principal, représenté ici de manière très simple. L'équipe qui, une fois tous les Kubbs adverses renversés, réussit à renverser le roi, gagne la partie.

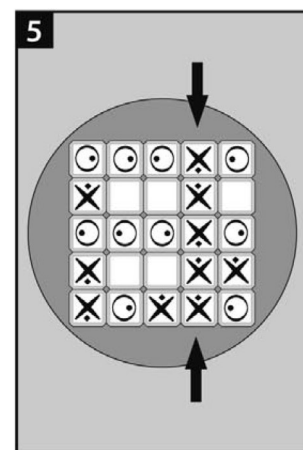
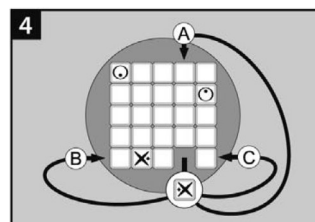
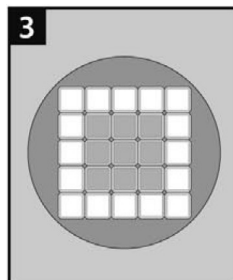
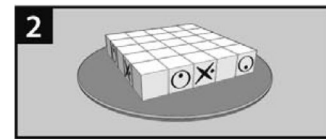
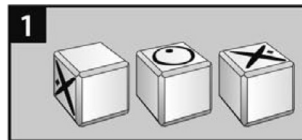


## Quixo

### Présentation et préparation

25 cubes sont disposés au centre du plateau. Chaque cube est caractérisé par sa face supérieure: face neutre, ronde ou en croix (fig 1). En début de partie, les cubes sont tous posés avec une face supérieure neutre (fig 2). Les deux joueurs ou équipes choisissent qui joue avec les croix, qui joue avec les ronds et qui commence.

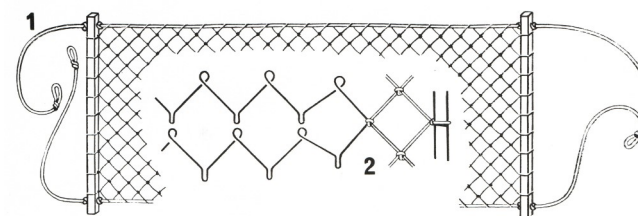
But du jeu : Créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque (fig 5).



## Un filet de volley

Le filet de volley mesure réglementairement 9,50m de long sur 1m. de large, soit une proportion grossière de 1 sur 10: adoptez celle-ci pour ... adapter les dimensions du filet que vous allez fabriquer. Il sera bordé par une corde de 4 à 7 millimètres de diamètre qui servira aussi à le suspendre. Une traverse d'écartement à la tête, une autre aux pieds, maintiendront le filet déployé. En bois de section ronde ou carrée, elles sont percées de trous pour le passage des cordes de suspension et pour la mise en place des ficelles destinées à faire les mailles (fig. 1)

La ficelle câblée de chanvre est celle qui convient le mieux. Par



économie, vous pouvez vous servir de ficelle de sisal de 3 millimètres. Pour déterminer la longueur de ficelle nécessaire, étudiez d'abord la figure 2. Vous verrez qu'une ficelle, pliée en deux, forme une suite de mailles grâce à l'entrelacement de ses brins avec les brins des ficelles voisines.

### Règles pour 2 joueurs

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes. En aucun cas, un joueur ne peut passer son tour.

Choix et saisie du cube: Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou à sa marque (fig 3). Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre.

On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.

Changement de marque du cube. Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure.

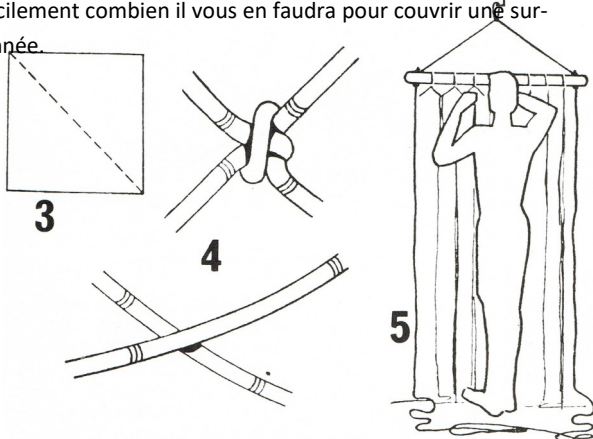
Remplacement du cube: Le joueur remplace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour remplacer le cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi. Fig 4: le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

### Fin de partie

Est gagnant le joueur qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque. Un joueur qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si il crée en même temps une ligne à sa marque.

26

La dimension d'une maille se mesure selon la diagonale du carré formé par ses côtés (fig 3). Plus les mailles sont grandes, moins il y a de nœuds; en conséquence, plus le travail est rapide et moins il faut de ficelle. Vous pouvez aller (*c'est un maximum*) jusqu'à 10 centimètres. Une fois arrêtée la dimension des mailles, vous trouverez facilement combien il vous en faudra pour couvrir une surface donnée.



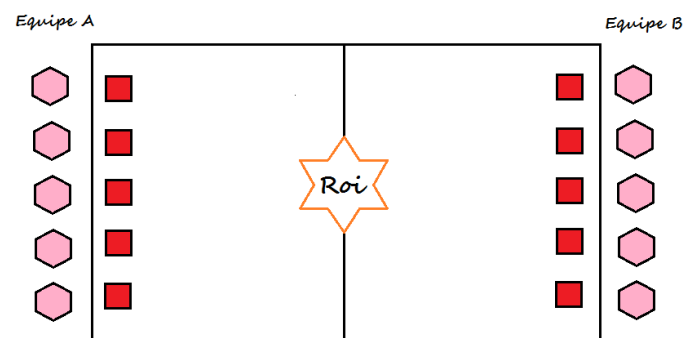
Pour connaître la longueur de ficelle absorbée par un nœud, faites-en un avec la ficelle choisie, marquez à l'encre ses extrémités, puis défaites le nœud et mesurez-le (fig. 4). Quelle longueur de ficelle de 3 millimètres de diamètre vous faudra-t-il, par exemple, pour fabriquer ce filet de 1000 mailles de 10 centimètres?

Vous constaterez d'abord qu'une maille carrée dont la diagonale mesure 10 centimètres possède 4 côtés de 7 centimètres et qu'un nœud de tisserand absorbe environ 6 centimètres de ficelle.

10

### Préparation du jeu

Pour commencer le jeu on constitue deux équipes de deux à douze personnes qui vont par la suite s'affronter. On utilise les 4 piquets pour délimiter une aire de jeu de 5m sur 8m ou bien de 8m sur 10m. Chaque équipe place sur sa ligne de départ ses 5 Kubbs à égale distance. On place le roi au milieu de l'aire de jeu. Chaque équipe se place derrière sa ligne de départ respective. Celui qui réussit à lancer son bâton le plus proche du roi a le droit de commencer la partie.



La plupart des jeunes mammifères ont été observés à jouer avec tout ce qu'ils peuvent trouver, en tournant des choses telles que des pommes de pin, des rochers, ou de la nourriture comme des jouets. Les matériaux à partir desquels sont fabriqués les jouets ont changé, ce qui a fait changer les jouets eux-mêmes, mais pas le fait que les enfants jouent avec des jouets. Les premiers jouets sont fabriqués à partir de matériaux trouvés dans la nature, comme des roches, des bâtons, et de l'argile. Les anciens jouets étaient souvent fabriqués par les parents et la famille des enfants qui les ont utilisés, ou par les enfants eux-mêmes. Les jouets modernes, en revanche, sont souvent produits en masse et vendus dans les magasins. Tu trouveras ici des jeux faciles à fabriquer et qui ne nécessitent que du bois.

**Règles pour 4 joueurs**

Les joueurs sont par équipe de deux, les équipiers se faisant face, chacun jouant à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre (fig 6: équipe A contre équipe B). Selon convention en début de partie, les partenaires peuvent ou non se conseiller durant le jeu.

**Déroulement d'une partie**

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes.

**Choix et saisie du cube**

Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou un cube à sa marque si le point est orienté vers lui; en effet, l'orientation du point détermine qui dans l'équipe peut jouer le cube. Fig 7: V & W ne peuvent être joués que par le joueur A1, X, Y & Z ne peuvent être joués que par le joueur A2.

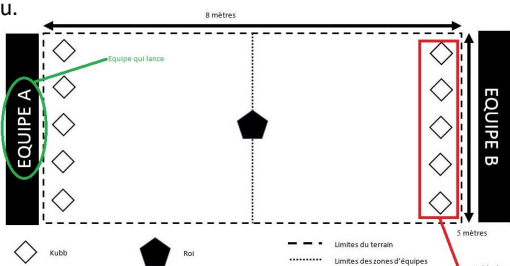
Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.

Changement de marque du cube: Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours replacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure; le joueur orientera le point de manière à déterminer qui dans l'équipe pourra rejouer le cube.

**Les règles**

Il est interdit de toucher aux bâtons avant la fin. Les bâtons ne peuvent être lancés que par en dessous. Les lancers vers le haut ou tournoyants (comme un frisbee) sont interdits.

L'équipe A commence par lancer de sa ligne de départ les bâtons afin de renverser les Kubbs adverses situés de l'autre côté de l'aire de jeu.



Ensuite, l'équipe B jette tous ses Kubbs renversés de l'autre côté de l'aire de jeu. Puis l'équipe A les redresse. Si un Kubb lancé vient à toucher un Kubb sur la ligne adverse, on les superpose pour en faire une « tour ». Cette « tour » doit être renversée en priorité, avant de pouvoir renverser les autres Kubb sur la ligne. Il est préférable de lancer les Kubbs le plus près possible de la ligne du milieu. Si un Kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur a droit à une deuxième chance. S'il échoue à nouveau, l'équipe adverse a le droit de poser le Kubb où elle le souhaite sur sa partie de l'aire de jeu. Il est intéressant de placer ce Kubb tout près du roi. Ainsi il sera très difficile à l'équipe adverse de toucher le Kubb sans renverser le roi. La distance entre le roi et le Kubb ne doit cependant pas être plus petite qu'une longueur de bâton.

Prenons un exemple avec des mailles de 10 centimètres. Pour obtenir un filet de 1 mètre de large sur 10 mètres de long, il faudra utiliser 10 ficelles assez longues pour fournir chacune 100 mailles dans le sens de la longueur. Le filet se composera au total de 100 mailles x 10 soit 1 000 mailles. Reste à savoir combien il faut de ficelle pour faire une maille. La figure 2 montre qu'une maille se compose de: 4 côtés semblables + 2 moitiés de « nœud de tisserand » (les 2 autres moitiés étant fournies par les mailles voisines) + 1 nœud de tisserand complet. Le premier nœud de la maille est formé par la maille précédente.

1 maille se compose de 4 côtés soit :

7cm x 4..... = 28cm

2 nœuds soit :

6cm x 2..... = 12cm

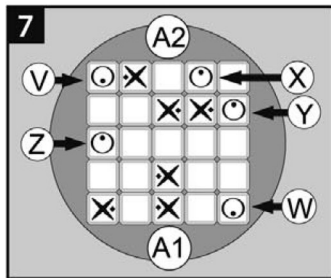
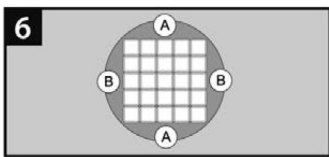
40cm

0,40x1000 = 400m

**Remplacement du cube:** Le joueur replace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour remplacer son cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi. Fig 4: le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

Un joueur est obligé de jouer à son tour sauf si il ne peut saisir en périphérie du plateau un cube neutre ou un cube à sa marque avec le point orienté vers lui.

**Fin de partie :** Est gagnante l'équipe qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque quelque soit l'orientation du point sur les cubes. L'équipe qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si elle crée en même temps une ligne à sa marque.

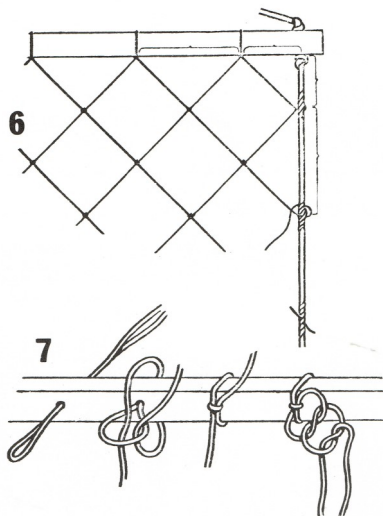


28

Arrondissez, pour vous garantir de toute surprise, à 410 mètres. A votre usage, un filet de 5 m. est suffisant. Il y aura donc 500 mailles à nouer, ce qui suppose 205 m de ficelle.

**La confection du filet :** Pliez en deux la corde de suspension, dont vous aurez choisi la grosseur et la longueur en fonction de la taille de votre filet; faites-y une

boucle et accrochez-la suffisamment haut pour que le nouage du filet débute à peu près à la hauteur de vos yeux (fig. 5). Mettez alors en place la première traverse d'écartement, maintenez-la entre deux nœuds à chacune de ses extrémités; disposez des repères sur la corde pour indiquer sous quel toron les mailles devront se prendre. En étudiant la figure 6, vous



verrez que, en partant des angles, le premier point de fixation se situe à la distance d'une demi-maille ( $m/2$ ), les points suivants étant écartés entre eux, d'une maille entière (m).

4

## Mölkky

2 joueurs et plus.

Durée moyenne d'une partie : 15 minutes.

12 quilles numérotées de 1 à 12, et 1 lanceur, le molkky.

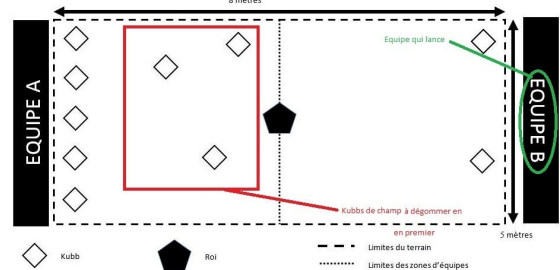
Dimensions quille : H. 13 cm. - Diamètre : 5 cm

Dimension lanceur : H. 20 cm - Diamètre : 5 cm

Les règles énoncées ci-dessous sont en vigueur dans tous les pays du monde sauf en Angleterre et en Suisse (voir fin de chapitre).



12



C'est alors au tour de l'équipe B de tenter de renverser les Kubbs adverses avec les bâtons. Dans un premier temps elle doit renverser tous les "Kubbs relevés" sur l'aire de jeu, puis seulement après tenter de renverser les Kubbs situés sur la ligne adverse. Si un des Kubb de la ligne de départ est renversé avant, on le remet debout aussitôt. Le jeu se répète, jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à renverser tous les Kubbs adverses.

Ce n'est qu'à ce moment là que l'équipe ayant renversé tous les Kubbs adverses, peut tenter d'attaquer le roi avec les bâtons restant à sa disposition. Le roi ne doit jamais être touché auparavant, même par hasard, par un bâton ou par un Kubb. L'équipe qui bouscule le roi en cours de partie perd automatiquement le jeu.

### Variante du jeu

On peut décider de lancer les Kubbs non pas à partir de la ligne de départ mais à partir du Kubb relevé le plus proche du centre de l'aire de jeu.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et d'amusement avec Kubb, "les échecs comme au temps des vikings".

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mõlky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Au début d'une partie, les quilles sont placées à environ 4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la redresse sur son pied (et non à la tête), le numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et sans la soulever du sol. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Les joueurs (ou équipes) jouent chacun à leur tour. On ne rejoue pas immédiatement lorsqu'on a fait un raté.

Placement des quilles au départ de la partie :



**Gorodki**

Le Gorodki est une figure composée de petits bâtons cylindriques de 20 cm de longueur. Le but du jeu - est de lancer d'une certaine distance des battes (*des bâtons*) pour faire tomber et en même temps envoyer "gorodki" en dehors du terrain.

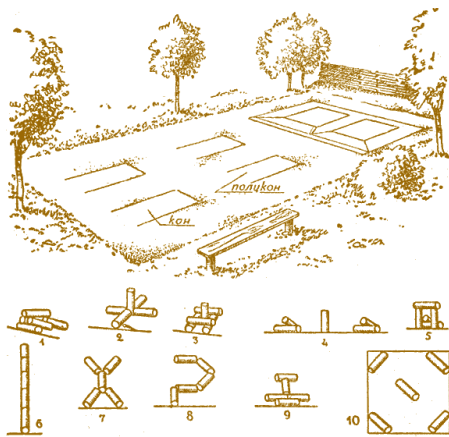
Les origines de ce jeu remontent au XVIIIe siècle. Au début du XIXe siècle le jeu au Gorodki était très répandu en Russie. La pratique remonte à la première moitié du XIXe siècle. Les paysans ainsi que les villageois jouaient au Gorodki. Ce jeu est devenu un sport en 1923.

**But du jeu**

Chasser de la ville, gorod (*le carré*), les petites villes, gorodkis (*les quilles*) en lançant sur eux un ou deux bâtons de la ligne se trouvant à 13m.

Dès qu'au moins un des 5 éléments a été éjecté, les lancers se font de la ligne se trouvant à 6,5m pour dégager le gorod de tous les cylindres qui vont y être disposés pour toutes les figures dans l'ordre indiqué auparavant.

Bien que la durée d'une partie ne soit pas limitée, ce but doit être atteint en un minimum de lancers en un temps optimum.



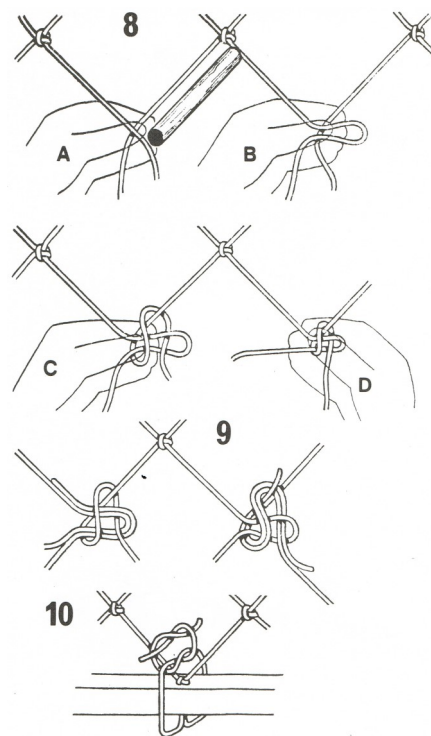
**Le carré canadien**

Rapporté en France par les participants au jamboree du Canada ... en 1955, le « carré canadien», facile à construire, c'est du froissage pour jouer, pour grimper, pour sauter, pour faire le singe ... On peut fabriquer un, deux, trois carrés canadiens ou plus. A vous de jouer! perches de 2,40 m., diamètre moyen: 10 cm. (si on peut planter le carré, il faut prévoir deux perches de 2,80 m. sur deux côtés).

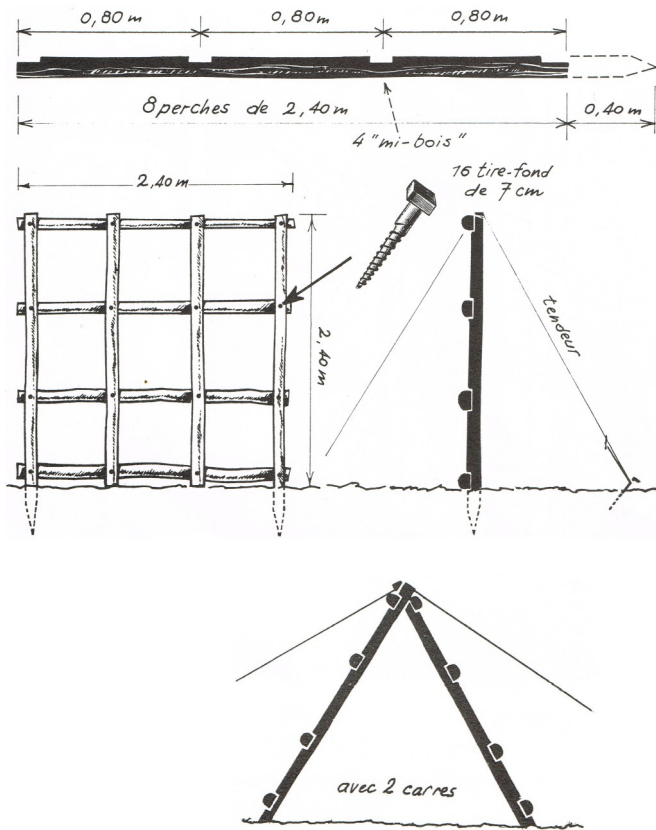


Une fois les ficelles fixées à la traverse (fig. 7), munissez-vous d'un gabarit de contrôle (un bâtonnet long de 7 cm si vous avez adopté une maille de 1 0 cm), puis, horizontalement et de gauche à droite, rang après rang, commencez à nouer le filet (fig. 8).

- A. Croisez le brin gauche sur le brin droit. Vérifiez la longueur de ces brins à l'aide du gabarit. Maintenez le tout sous le pouce de la main gauche.
- B. Formez une boucle avec le brin gauche.
- C. Faites passer le brin droit par-dessus la boucle, derrière lui-même, puis dans la boucle par-derrière. Serrez-le en tirant sur son extrémité.
- D. Reprenez le nœud en formation sous le pouce de la main droite. Vérifiez à nouveau la longueur des côtés. Bloquez en serrant la boucle.



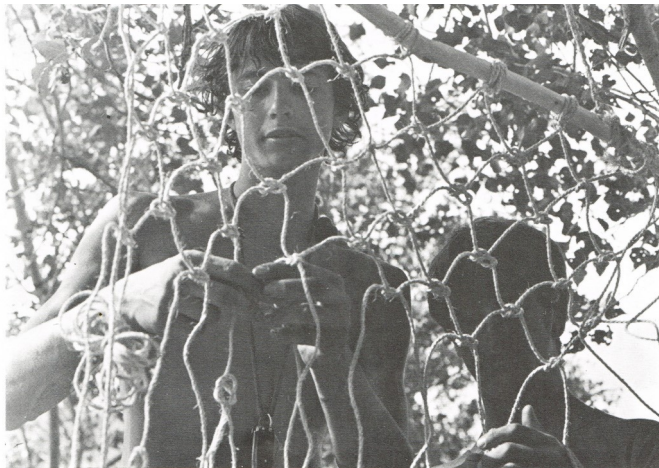
**Assemblage:** 4 mi-bois sur chaque perche (attention à l'alignement!). Assemblage par chevilles (ou tire-fond de 7 cm dans l'axe des mi-bois).



30

Sur les bords, passez simplement la ficelle autour de la corde de suspension ou, si cette dernière est assez grosse, introduisez la ficelle sous l'un des torons, ce qui la fixera.

En fin de travail, si l'un des brins venait à être trop court, allongez-le par un brin d'apport pris dans l'un des nœuds (fig. 9).



Compter les points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mölkky.

Tous les styles de lancers sont autorisés, à partir du moment où le lancer n'est pas dangereux pour les personnes autour.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

Exemple :

un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule, il marque 12 points.

s'il fait tomber la n°12 et dans le même temps la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

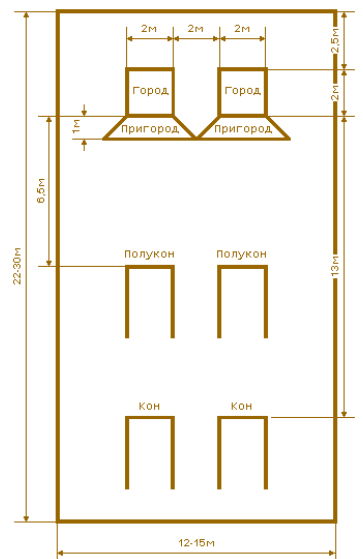
Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée entièrement sur le sol et ne repose sur aucune autre. Si elle se trouve en équilibre sur un élément de terrain naturel, souche d'arbre, grosse racine, tronc d'arbre... elle n'est pas considérée comme tombée. Si la quille repose sur un élément artificiel, bordure en ciment, planche de délimitation de terrain... elle est considérée comme tombée au sol.

14

### Installation

Sur un terrain rectangulaire de 22m de longueur et de 12m de largeur, près d'une largeur, on dispose dans un carré tracé de 2m de côté, appelé gorod (*ville*), 5 cylindres de bois appelés gorodki (*petites villes*). Le gorod se trouve en face de 2 lignes. La plus proche, à une distance de 6,5m, s'appelle poloukon et la plus éloignée, à 13m, s'appelle kon.

Pour les gorodkis installés au milieu du carré, au cours de la partie, 15 dispositions différentes se succèdent dans un ordre défini : 1 (*canon*), 2 (*fourche*), 3 (*étoile*), 4 (*flèche*), 5 (*puits*), 6 (*vilebrequin*), 7 (*batterie d'artillerie*), 8 (*raquette*) 9 (*nid de mitrailleuses*), 10 (*écrevisse*), 11 (*sentinelle*), 12 (*faucille*), 13 (*tir*), 14 (*avion*), 15 (*enveloppe de lettre*) figure dont il est pratiquement impossible de dégager les 5 gorodkis en un seul lancer car le cachet, une quille, se trouve au centre et les 4 autres cylindres dans chacun des 4 angles du carré.



Si une quille est couchée sur le sol et une autre repose en équilibre sur une bordure artificielle, il faut donc compter 2 quilles au sol, soit 2 points.

L'équipe gagnante est la première qui arrive à totaliser exactement 50 points.

La manche s'arrête.

Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25.

Élimination : Le joueur (s'il est tout seul) ou l'équipe qui fait trois blancs consécutifs (trois lancers au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Les lignes qui délimitent l'espace de jeu sont indicatives. Qu'une ou plusieurs quille(s) ou le lanceur sortent et reviennent dans le jeu, tout est pris en compte comme si les lignes n'existaient pas. Pour des raisons pratiques (éviter que les quilles d'une partie ne se mélangent avec les quilles de la partie d'à côté) les quilles sont replacées dans l'espace de jeu initial, perpendiculairement à la position où elles se sont arrêtées. Elle(s) est (sont) replacées à une longueur de lanceur de la bordure.

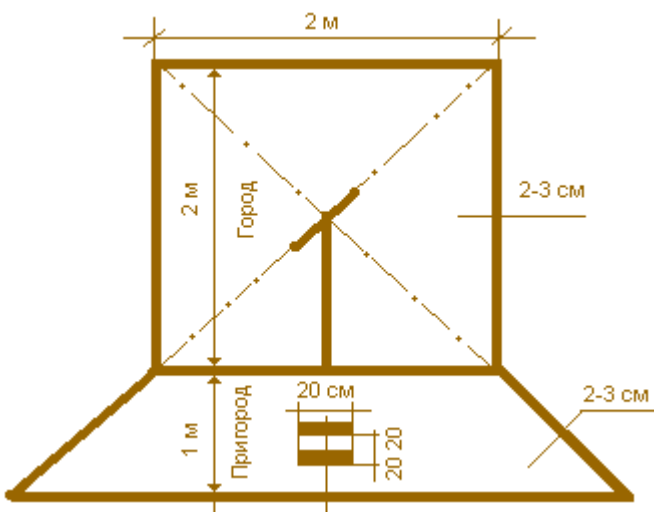


15

### Matériel

Une ou deux battes, bâtons de 85 à 100 cm de longueur maximum, en chêne, en aubépine ou en cornouiller renforcés par du métal.

5 gorodkis, cylindres en bois de bouleau, de hêtre ou de tilleul de 4,5 à 5cm de diamètre et d'une longueur de 20cm. Le participant lance d'abord sa batte depuis une distance de 13 mètres du gorod (cette distance est appelée kon). S'il réussit à envoyer en dehors du gorod au moins un des gorodki, le reste des coups sont effectués depuis la distance de 6,5 m (poloukon). Quand tous les gorodki sont en dehors du terrain, le joueur passe à l'étape suivante, en essayant de faire tomber une autre figure, plus difficile à frapper.



### Le câble funambule

Pourquoi ne pas s'entraîner, au camp, à marcher sur un fil, comme les acrobates du cirque? Bien sûr, près du sol! (ne pas dépasser un mètre).

**Matériel nécessaire:** 1 corde ou lasso de 25 m. environ, diamètre de 15 à 20mm. en chanvre ou synthétique (*ne pas utiliser de la corde de montagne!*).

- 4 rondins de 0,70m. Dia-mètre 10cm.
- 2 rondins d'ancrage (*longueur 1,20m. - diamètre 10 m.*) ou ancrage à un tronc d'arbre (*protéger le tronc avec un vieux sac ou deux bouts de rondin refendu*).



31

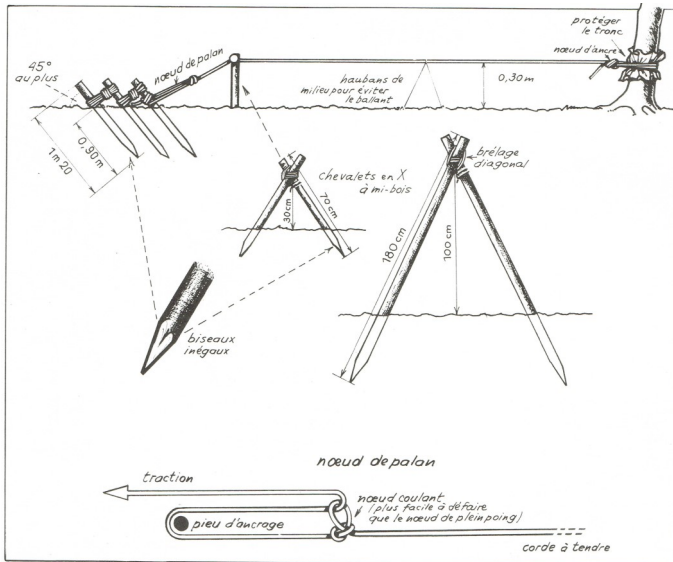
### Lancer d'anneaux

**Règle du jeu :** Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible. Les points sont marqués lorsque l'anneau est rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués. A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Un partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs. Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.



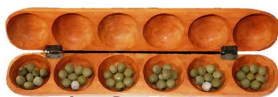
**Construction :** réaliser deux chevalets en «X», par assemblage mi-bois. Renforcer l'assemblage par un solide brélage diagonal. Enfoncer l'extrémité des chevalets dans le sol. Passer la corde. Planter les pieux d'ancrage à chaque extrémité (*angle: 45° au plus ...*). Tendre la corde. Pour tendre la corde, réaliser, à une extrémité ou aux deux, un nœud de palan, ou, mieux, un jeu de poulies à gorges. Il faudra sans doute renforcer l'ancrage. Reste à fabriquer un bon balancier, et en avant!



Ces jeux ne sont pas les seuls que tu peux fabriquer. Il existe une multitude de jeux en bois qu'ils soient de plateau, d'extérieurs, solitaires, casse-tête, qu'ils soient traditionnels ou pas, géants ou de poche...

Tu peux même créer ton propre jeu, pour cela tu devras en écrire la règle et en confectionner les pièces. La seule limite sera donc ton imagination...

Amuse toi bien !



Le Mölkkout est un exercice de tire de précision pour départager deux équipes qui ont le même nombre de points.

Les quilles 6, 4, 12, 10 et 8 sont placées les unes derrière les autres et espacées d'une longueur de Mölkkky. La quille 6 étant à 3,5 mètres.

Le joueur (ou l'équipe) effectue 4 lancers (chaque équipe à tour de rôle, et chaque joueur dans une équipe à tour de rôle également).

Après chaque coup, les quilles sont replacées sur leur position d'origine.

1 quille renversée = le nombre de point inscrit sur la quille,

Plusieurs quilles renversées = 1 point par quille.

Le joueur (ou l'équipe) qui a marqué le plus de points après les 4 lancers remporte le Mölkkout.

S'il y a toujours égalité au nombre de points après les 4 lancers chacun, on continue le Mölkkout en « mort subite » à chaque tour.



**Consignes**

- 1) Il est interdit de prendre plus de 30 secondes pour préparer son lancer.
- 2) Il est interdit de toucher ou de mordre sur les lignes avec ses pieds d'ailleurs dans des terrains aménagés kon et poloukon sont matérialisés par une saillie en bois ou en béton sur laquelle on peut buter.
- 3) Il est également proscrit de toucher avec la batte le sol qui se trouve au-delà des lignes et en avant du joueur.
- 4) Ces fautes sont sanctionnées par le retrait de points et les figures sont réinstallées mais si l'on échoue à chasser le gorodki, il n'y a pas de pénalité.
- 5) Les parties peuvent permettre à deux joueurs ou à deux équipes de 3 à 5 joueurs de s'affronter.
- 6) Les équipes peuvent se faire face ou jouer en parallèle en partageant le terrain en deux avec 2 carrés (2 gorod)

**Les lancers sont considérés comme perdus si:**

- Peu touché la ligne ou le sol en face d'elle;
- Joueur au moment où le lancer est sur la ligne
- Quand un joueur lance sur la barre latérale;
- Quand le joueur a passé plus de 30 secondes, pour préparer un lancer.

