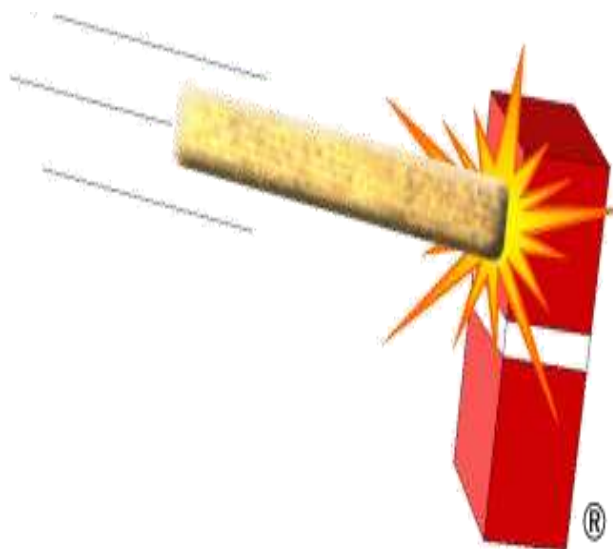




KUBB

Závazná pravidla pro soutěže ČASPV

**Komise rekreačních sportů MR ČASPV
2017**

OBSAH

<u>I. HŘIŠTĚ</u>	3
1. Hřiště	3
2. Hrací pole	3
2.1 Středová čára	3
2.2 Základní čáry	3
3. Postavení krále	4
4. Postavení kostek	4
<u>II. NÁČINÍ</u>	5
1. Král	5
2. Kostky	5
3. Házecí kolíky	5
4. Vytyčovací kolíky	5
<u>III. TECHNIKA HRY</u>	5
1. Postavení hráče	5
2. Hod kolíkem	6
<u>IV. HRA KOSTKOU</u>	6
1. Postavení hráče	6
2. Hod kostkou	6
3. Stavění kostek	6
3.1 Stavění jednotlivých kostek	7
3.2 Stavění špatně hozené kostky	7
3.3 Stavění kostek ležících na sobě	7
<u>V. HRA</u>	7
1. Obecné principy	7
2. Typ hry	7
3. Délka hry	Chyba! Záložka není definována.
4. Postup při hře	8
4.1 Začátek hry	8
4.2 Zahájení a průběh hry	8
4.3 Ukončení hry	8
<u>VI. KRITERIA HODNOCENÍ</u>	9
1. Hodnocení	Chyba! Záložka není definována.
2. Určení pořadí	9
3. Rozstřel	9
<u>VII. PŘÍLOHA</u>	10

KUBB

TRADIČNÍ ŠVÉDSKÁ HRA PRO VŠECHNY

Kubb je tradiční švédská hra, zrodila se na ostrově Gotland, největším ostrově Baltského moře, který leží jižně pod Švédskem.

Kubb je opravdu hrou pro každého. Pro hráče není rozhodující věk ani fyzická zdatnost a už vůbec není rozhodující pohlaví. Kubb je hra dostupná také lidem se zdravotním handicapem. Mladý, starý, silný, slabý, menší či hráč basketbalu, chlapec, dívka, muž, či žena nemá nic předem prohráno, ale také ani vyhráno. Kubb také můžete hrát stejně dobře na trávě jako na pláži nebo na ledu a také s určitým zabezpečením i v tělocvičně. Pro pochopení principu hry stačí jen pár minut, jedno praktické předvedení hry vybaví všechny zájemce dostatečnými znalostmi pravidel. Hru lze velice dobře hrát jak v malém počtu hráčů, tak i ve větším (ideální celkový počet hráčů obou družstev je od 2 do 12). Buďte si jisti že hrou Kubb zažijete vzrušující okamžiky s vašimi přáteli, i když při hře budete soupeři!

Idea hry

Kubb je hra, ve které se utkávají dva týmy. Spočívá v přesném házení kolíků na soupeřovy kubby (kostky) ve snaze je shodit a získat tak nad soupeřem výhodu do dalších herních situací.

I. HŘIŠTĚ

1. Hřiště

Povrch a velikost hřiště nevyžaduje vysoké nároky. Povrch hřiště může být travnatý nebo hlinitopísčité. Rozměry nejsou přesně stanoveny, pro bezpečnost hráčů při házení kostek a kolíků by měl být prostor cca 2m za oběma základními čarami hracího pole. Podél obou delších stran hracího pole je třeba 1m široký pás.

2. Hrací pole - obr. 1

Vlastní hřiště tvoří hrací pole ve tvaru obdélníku o rozměrech **8m x 5m**. V rozích je vytyčeno čtyřmi rohovými kolíky (žlutá barva).

2.1 Středová čára

Příčná osa hracího pole je středová čára, která rozděluje hrací pole na dvě poloviny. Je vyznačena dvěma středovými kolíky (zelená barva). Uprostřed středové čáry je místo pro krále. Středové kolíky jsou umístěny na postraní straně hracího pole. Každému týmu přísluší jedna polovina hracího pole.

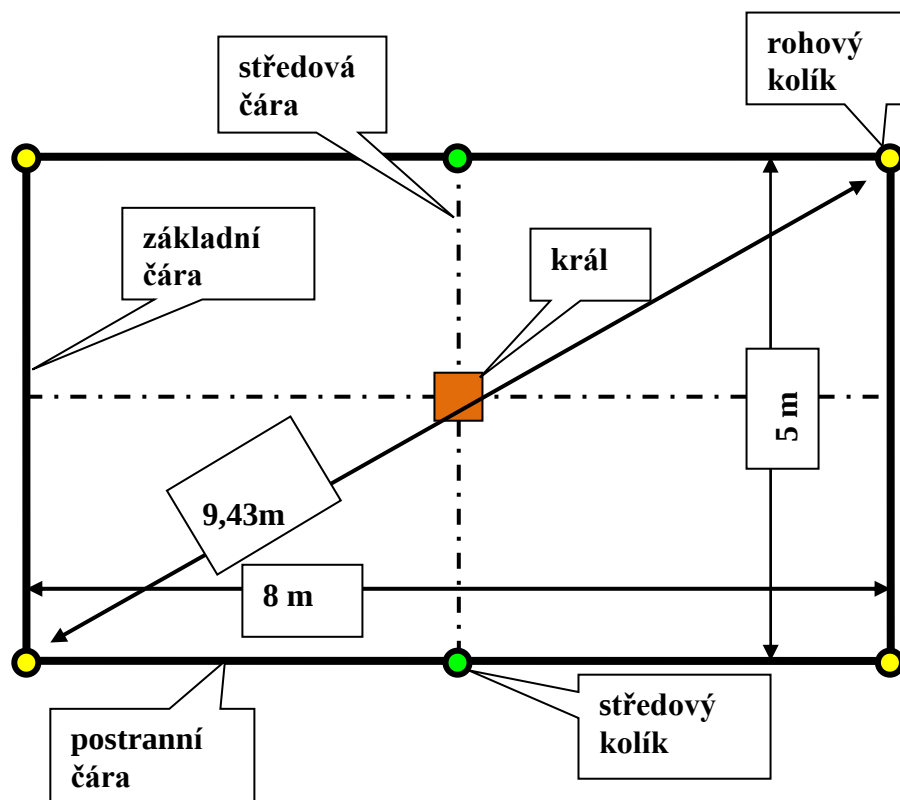
Obr. 1

2.2 Základní čáry

Kratší strany hracího pole - spojnice rohových kolíků, jsou základními čarami na kterých jsou rozestaveny kostky při zahájení hry.

Poznámka: Pro rekreační hru, nebo pro hru dětí mohou být rozměry hracího pole upraveny – zmenšeny, pro zrychlení hry.

obr. 1

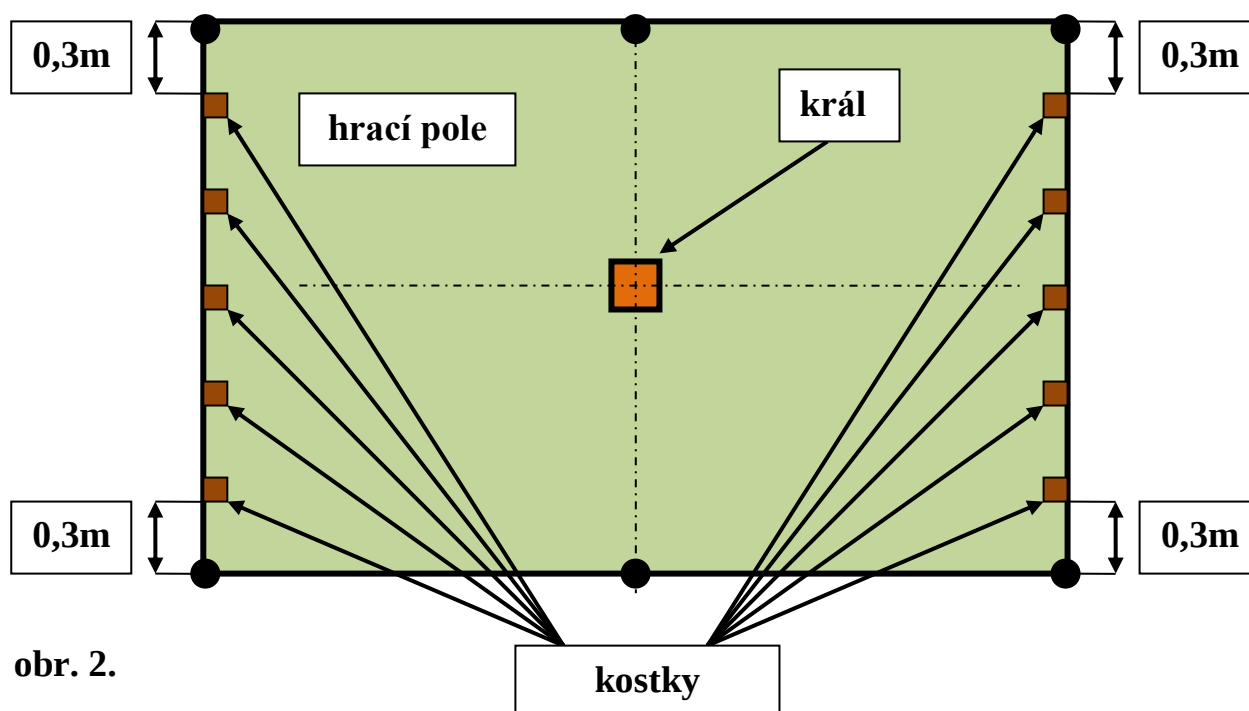


3. Postavení krále - obr. 1

Průsečík podélné a příčné osy hracího pole je bodem pro postavení krále. Stěny krále jsou rovnoběžné se stranami hřiště.

4. Postavení kostek (kubbů) – obr. 2

Kostky se staví na základní čáry. Na obou základních čarách je rozestavěno vždy 5 kostek (kubb). Krajní kostky se staví na jednu délku házečího kolíku (30 cm) od vytyčovací rohových kolíků. Střední kostka je postavena na průsečíku středové podélné osy a základní čáry. Zbylé dvě kostky se staví uprostřed mezi krajní a středové kostky - obr.2.



obr. 2.

II. NÁČINÍ

1. Král

Král (1 ks) je vyroben ze dřeva a jeho rozměry jsou **9 x 9 x 30 cm**. Hlava krále, může být vkusně tvarově i barevně upravena.

2. Kostky

Kostky jsou rovněž jsou vyrobeny ze dřeva. Počet kostek 10 ks. Jejich rozměry **7 x 7 x 15 cm**. Mohou být také barevně upraveny.

3. Házečí kolíky

Počet házečích kolíků je šest. Jsou vyrobeny ze dřeva, **průměr kolíku 4,4 cm, délka 30 cm**.

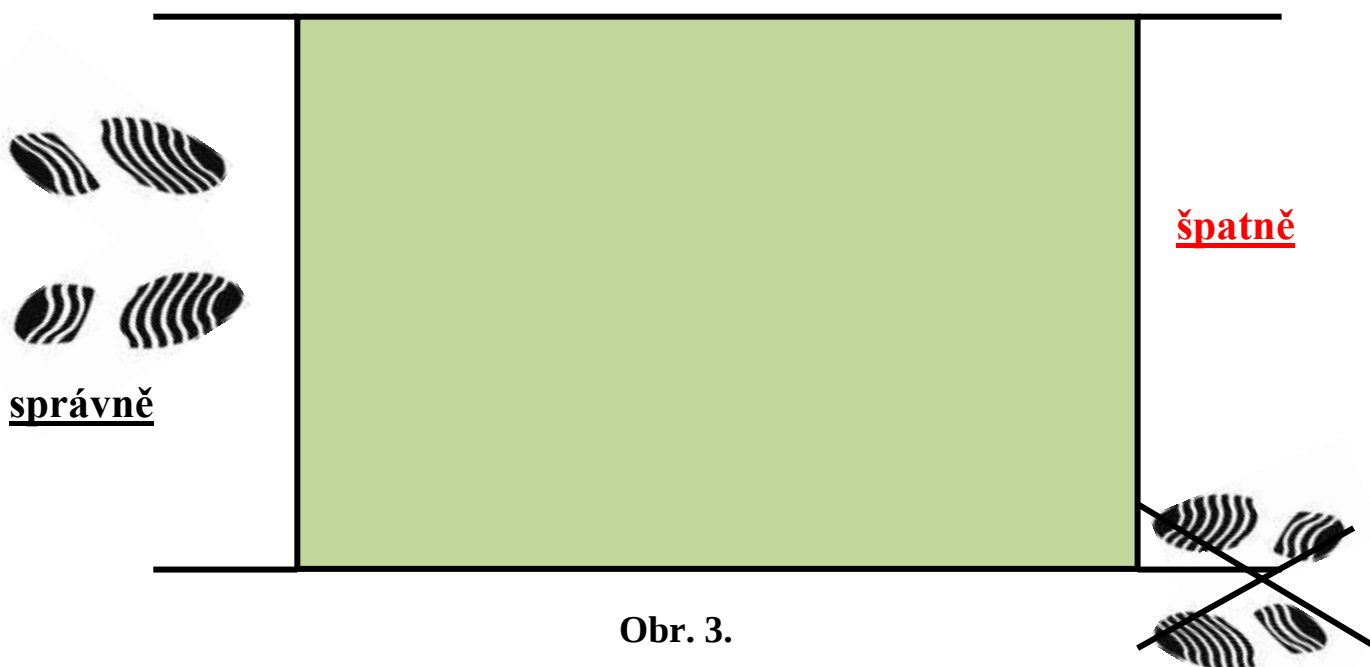
4. Vytyčovací kolíky

Celkem je šest vytyčovacích kolíků. Čtyři kolíky jsou rohové a dva středové. Vytyčovací kolíky jsou také ze dřeva **o průměru 2 cm a délce 30 cm**, na jedné straně jsou kolíky zkoseny do kužele pro snadnější zatlučení do země. Druhá strana kolíků je rovná, pro lepší orientaci hráčů může být barevně upravena.

III. TECHNIKA HRY

1. Postavení hráče – obr. 3

Při hodu kolíkem musí mít házející hráč v době opouštění kolíku z ruky kontakt alespoň jedné nohy se zemí ve vzdálenosti za odhodovou linií. Po opuštění kolíku z ruky lze tuto linii přešlápnout. Zároveň je nutné stát mezi bočními čarami hracího pole prodlouženými do nekonečna. I ty vymezují prostor, kde je nutné při odhodu stát. Při přešlápnutí této hranice je hod považován za neplatný.



Obr. 3.

Při hodu kolíkem z hracího pole, musí mít hráč obě chodidla na pomyslné čáře, která je vedena před stojící kostkou, kterou neshodil soupeř při hodu na kostky v poli. V případě více stojících kostek v poli, je postavení hráče u kostky, která stojí nejbližší k soupeřově poli.

Hod na krále se provádí **vždy ze základní čáry**.

2. Hod kolíkem

Kolík musí být odhozen spodním obloukem ve vertikální ose. Hody tzv. „Helikoptérou“ (kdy kolík rotuje **od opuštění ruky** v horizontální rovině) nebo kdy je kolík hozen z ruky na plochu jsou zakázány a brány jako nepovolené.

Pokud hod kolíkem není proveden v mezích techniky hry nebo s přešlapem nebo proti principu fair-play je považován za neplatný a herní situace způsobená tímto hodem je vrácena do původního stavu.

Pokud je hodem kolíku shozena kostka na základní čáře mimo pořadí, je tento kostka ihned vztyčen na svém původním místě.

Kostka, která při hodu kolíkem opustí svoji základnu, bere se jako sražená.



Obr. 4. Správný a špatný hod kolíkem

IV. HRA KOSTKOU

1. Postavení hráče

Kostka se hází vždy ze základní čáry. Při hodu kostkou musí být házející hráč oběma chodidly za základní čarou a mezi oběma prodlouženými postranními čarami vymezující hrací pole.

2. Hod kostkou (kubbem)

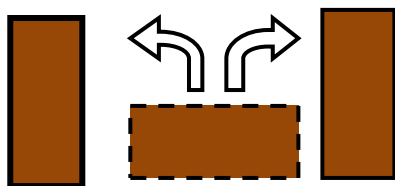
Držení kostky a vlastní hod není blíže určen, kostka může být hozena i s rotací. Při nahazování kostek se mohou a nebo nemusí hráči libovolně střídat. Kostky může nahazovat neustále i jeden tentýž hráč. Je to jen na týmu. Kostka musí být hozena vždy do soupeřova pole. Kostka se nachází v autu tehdy, pokud ji nelze postavit tak, aby nejméně polovina jí základny stála v příslušné polovině hracího pole. V případě, že je kostka špatně hozena má hráč povolenu jednu opravu. Opravné hody kostek se provádí vždy až po odházení všech kostek. Nepovede-li se hráči ani při druhém hodu umístit kostku do soupeřova pole, pak tuto špatně hozenou kostku staví soupeř. Pokud je kostka stojící v poli shozena jinou vhozenou kostkou, je postavena na místě, kam dopadla. Pokud je vhozenou kostkou svržena kostka na základní čáře, je znovu postavena na své původní místo.

3. Stavění kostek (kubbů)

Rozhodujícím místem pro stavění kostky je místo kam kostka dopadla a zůstala již v klidu. Na tom místě se kostka staví.

3.1 Stavění jednotlivých kostek (kubbů)

Kostku lze vztyčit pouze do jedné ze dvou pozic, jak je znázorněno na obr. 5. Pokud leží nahozená kostka tak, že by se při vztyčení ocitla jí základna v autu, musí být v tomto případě vztyčena vždy směrem do hřiště. Zároveň si musí hráči stavící kostky už předem rozmyslet, na kterou stranu ji chtějí postavit. Nelze již potom měnit její polohu. S kostkou se také nesmí žádným způsobem kroutit, otáčet, stavět přes roh. Kostka se nesmí ani zvedat. Musí mít neustálý kontakt se zemí.



obr. 5.

3.2 Stavění špatně hozené kostky (kubbu)

Hodí-li hráč i opravným hodem kostku mimo polovinu soupeře, pak tuto špatně hozenou kostku staví soupeř kamkoliv do soupeřova pole. Omezením je stavění kostky přímo za krále nebo těsně k rohovým kolíkům. Minimální vzdálenost stavěné kostky od krále nebo od rohových kolíků je jedna délka házecího kolíku.

3.3 Stavění kostek ležících na sobě

Zůstane-li kostka/kostky po nahazování na sobě, vrchní se sejme, spodní se postaví tak, aby byla/byly platné a k nim, jedné z nich, se postaví na kontakt celé jedné strany kostka vrchní. Kostky k sobě musí lícovat a musí být v poli. Může se stavět na jakoukoliv stranu jakékoliv spodní kostky/kostek na které/kterých po náhozu ležela. V případě, že spodní kostku/ky nelze postavit do pole, je opravována i vrchní kostka jako neplatná.

V. HRA

1. Obecné principy

Utkání probíhá mezi dvěma soupeři (družstva, jednotlivci). Soupeři se střídají v házení sérii vždy šesti kolíků s cílem shodit soupeři nejdříve kostky na základní čáře a potom kostky v soupeřově poli. Hra končí a vítězem se stává družstvo (jednotlivec), který srazil všechny kostky v soupeřově poli, na základní čáře a také krále.

2. Typ hry

Typ hry musí uvést pořadatel ve „Vyhlášení“ nebo v „Rozpisu“ soutěže. Typ hry je dán podle počtu hráčů v jednom družstvu.

- | | |
|--------------------------|-------------|
| a) Jednotlivci – singly. | c) Trojice. |
| b) Dvojice – double | d) Šestice. |

V výše uvedených čtyřech typech her se hraje se šesti házecími kolíky. V případě, že družstvo nastoupí k utkání neúplné oproti rozpisu, rozhodčí přidělí družstvu takový počet kolíků, který odpovídá počtu hráčů.

Příklad: Typ hry „Trojice“, na každého hráče připadají ke hře 2 kolíky. V družstvu nastoupí k utkání jen dva hráči, rozhodčí přidělí po celou dobu hry tomuto družstvu adekvátní počet kolíků v uvedeném případě čtyři.

3. Délka hry

Délka utkání je závislá na počtu kol. Kolo končí sražením krále a tím je ukončena případně celá hra. Po ukončení každého kola si družstva (jednotlivci) mění strany. Za každé vítězné kolo získá družstvo jeden bod. Počet kol určuje pořadatel podle časových možností. Aby se předešlo komplikacím při určování pořadí družstev ve skupině, respektive v celém turnaji, je výhodnější stanovit hru s lichým počtem kol.

4. Postup při hře

4.1 Začátek hry

Hra začíná rozhozem dvou libovolných hráčů – každý z jednoho týmu – na každé straně hracího pole jeden hráč. Nahlas napočítáme do tří a na „tři“ oba hráči najednou hodí. Koho kolík skončil blíže u krále (aniž jej porazil), má na výběr: Buď začít jako první házet, nebo vybrat stranu. Pokud si vítěz rozhozu zvolil první hody, druhý hráč si může zvolit stranu. Na začátku hry týmy stojí za svou základní čarou a jeden z nich má všech šest kolíků a zahajuje první hrací kolo.

4.2 Zahájení a průběh hry

- Družstvo „A“, které zahajuje hrací kolo, má všech šest kolíků. Šesti pokusy hodu kolíkem se snaží shodit kostky stojící na polovině soupeře (družstvo „B“) Pořadí hráčů při házení kolíků není stanoveno pravidly, je libovolné.

Poznámka: Jestliže družstvo (jednotlivec) zahajující utkání srazí všech 5 kostek již v první sérii hodů, nemůže shodit šestým kolíkem krále a ukončit hru.

Jsou-li družstvem „A“ sraženy kostky na základní čáře, družstvo „B“ hází sražené kostky do hracího pole na polovinu soupeře. Kostky musí být hozeny do hracího pole, jak je uvedeno v kapitole IV.2.

- Družstvo „A“ poté všechny vhozené kostky ve své polovině postaví.

- Hráči družstva „B“ hází kolíky a snaží se s nimi nejdříve srazit „**kostky v poli**“, potom teprve mohou pokračovat házením na kostky na „**základní čáře**“. Po odházení všech kolíků pokračuje ve hře družstvo „A“

Poznámka: Je-li sražena některá kostka na „**základní čáře**“ a ještě stojí některá „**kostka v poli**“, kostka na základní čáře je ihned postavena na původní místo.

- Družstvo „A“ nahazuje všechny kostky, které byly sraženy v jeho polovině na polovinu družstva „B“, které poté všechny vhozené kostky ve své polovině postaví.

- Družstvo „A“ pokračuje ve srážení kostek na polovině družstva „B“. Nepodařilo-li se družstvu „B“ srazit v předchozí sérii hodů některou z kostek v poli soupeře, hráči družstva „A“ hází své kolíky na kostky soupeře z úrovně stojící kostky ve svém poli. To znamená že hází z hracího pole.

- Takto se družstva v házení kolíků a stavění kostek pravidelně střídají dokud nejsou u jednoho z družstev sraženy všechny kostky na základní čáře a v poli.

4.3 Ukončení hry

Hra končí vždy sražením krále. Ukončení hry může nastat 3 způsoby.

4.4.1 Klasické ukončení

Klasické ukončení hry nastane po sražení všech kostek v poli soupeře a toto družstvo, které srazilo všechny kostky srazí také krále. Král nemusí být sražen v sérii hodů při které byla sražena poslední kostka v poli soupeře.

4.4.2 Ukončení - sražení krále kolíkem

Nastane-li situace, že družstvo hází na kostky soupeře **v poli** nebo **na základní čáře** a kolíkem shodí krále dříve než poslední kostkou, hra je ukončena. Vítězem je soupeř.

4.4.3 Ukončení - sražení krále kostkou

Nahazuje-li družstvo kostky do pole soupeře a kostkou srazí krále, hra končí. Vítězem se stává soupeř družstva, které srazilo krále.

VI. KRITERIA HODNOCENÍ

1. Hodnocení

Pořadatel před soutěží – turnajem určí kriteria pro hodnocení utkání. V rozpise musí být uveden počet kol v utkání - výhodnější je stanovení lichého počtu. Nebo pořadatel uvede v rozpise hru na počet vítězných kol. Celkovým počtem kol je dána délka utkání. Obsahem rozpisu musí být rovněž uvedeno hodnocení – počet bodů za:

- a) vítězné utkání
- b) nerozhodné utkání
- c) prohrané utkání

2. Určení pořadí

Při každé soutěži jsou nezbytná kriteria pro určení pořadí, ta musí být detailně dopracována aby nedošlo na konci turnaje k neřešitelné situaci. Příklad pro určení pořadí:

1. počet získaných bodů
2. vzájemné utkání
3. rozstřel

3. Rozstřel

Pokud nelze stanovit pořadí, případně jiné rozhodnutí pomocí třech uvedených kriterií, provádí se rozstřel. Při rozstřelu se postaví kostky na základní čáru, obdobně jako při zahájení utkání, král se nestaví. Před házením se losuje, které družstvo začíná házet. Družstvo / hráč, které vyhrálo los, zahájí sérii 6 hodů na kostky, potom pokračuje druhé družstvo. Vítěze se stává družstvo, které srazilo více kostek.. Pokud družstva srazila stejný počet kostek, rozstřel se opakuje.

Po vylosování pořadí se hráči se střídají v házení – „ náhlá smrt „.

Použitý materiál :

Pravidla Kubb Klub Česká republika o. s.

Pravidla Kubb ČASPV 2009

Výklad pravidel ke hře kubb

1. Hřiště je vytyčeno tak, aby bylo viditelné. Rohové kuličky nebo brčka by měly být v linii se středovými kuličky. Středové kuličky by měly být pevné a stejně vysoké na obou stranách.
2. Středové kuličky jsou součástí hřiště a nelze s nimi manipulovat nebo je odstraňovat za žádných okolností. V případě, že překáží při stavění kubbů a kvůli nim nelze kubb vztyčit do hřiště, je tento kubb neplatný.
3. Rozhozem začíná jednotlivý zápas. U série kol je rozhoz u prvního a pak u každého lichého kola. (1. kolo - rozhoz, 2. kolo - otočení situace, 3. kolo rozhoz atd.)
4. Hráč musí vrhat kolík tak, aby směřoval kolmo k zemi a rovně ve směru hodu (nikoli obloukem).
5. Hráč musí mít při hodu kolíkem obě chodidla za linií hodu. Je povoleno se předklonit, hodit kolík a opět se narovnat. V případě, že se hráč pohybuje ve směru hodu, musí vrhaný kolík opustit ruku dříve, než se hráč dotkne jakoukoli částí těla zakázaného území (přešlápne).
6. Hráč by měl házet kolík tak, aby nepřeslapoval aktuální linii hodu. Soupeř má možnost upozornit na přešlap do doby odhození kolíku. V případě, že hráč v rychlém sledu přešlápne a vykoná hod s přešlapem je přivolán rozhodčí. Je-li hod opakovaně a úmyslně vykonán s přešlapem, může rozhodčí uznat hod za neplatný. V takovém případě se kubby staví na místě, kde skončili (kubby mimo hřiště umísťuje soupeř dle pravidel), kolík je brán jako spotřebovaný a hod se neopakuje.
7. Hod se počítá za platný, pokud zůstane více jak 1/2 kolíku za linií hodu. V případě, že během házení vyklouzne/upadne kolík z ruky tak, že více jak jedna polovina kolíku je za linií hodu, je kolík brán jako spotřebovaný.
8. Hod kolíkem je brán jako neplatný v případě, že se otočí horizontálně o více jak 90° než se dotkne čehokoli. V případě zásahu polaře se polař staví na místě, na kterém zůstal po shoení, kubb základní se vztyčuje na základní čáře. Pokud se kolík točí vertikálně, je brán jako platný bez ohledu na to, jak dopadne.
9. Kubb v poli, který je během házení odsunut mimo hřiště tak, že nebyl shoen, se ponechá na místě a je platný, i když stojí mimo hřiště.
10. Při shoení více než jednoho kubbu ze základní čáry jedním kolíkem platí pouze první shoený. Jedním hodem může dojít ke shoení více jak jednoho kubbu ze základní čáry a to zejména útočnou hrou přes polaře.
11. Kubb, který byl nahozen s přešlapem, není platný, přestože ho lze vztyčit do hřiště. Kubb je možné opravit, jako kdyby byl špatně nahozen.
12. Kubb se při nahazování může nejdříve dotknout země i mimo hřiště.
13. Postranní linii pro určování sporné polohy polaře vymezuje kolík středový a rohový. Pro posouzení hraniční situace polaře na středové linii je možné dočasně odstranit krále. Krále může dočasně odstranit rozhodčí nebo po dohodě obou týmů kdokoli.
14. Kubb v poli, který byl při nahazování vyražen nebo posunut mimo hřiště tak, že nejde vztyčit minimálně polovinou základny do hřiště, se znovu nahazuje v opravném nahazování. Kubb ze základní čáry, který byl při nahazování vyražen nebo posunut mimo hřiště, se znovu staví na základní čáru. Vyražený/posunutý kubb mimo hřiště v opravném nahazování, který nelze vztyčit více jak polovinou základny do hřiště, je neplatný.
15. Při sporné poloze nahozeného polaře, pokud se soupeři nedohodnou, rozhoduje o jeho pozici primárně rozhodčí. S kubbem se do rozhodnutí nemanipuluje.
16. Při stavění kubbů v poli se kubb vztyčuje přes jednu z kratších hran, na které leží. S kubbem se nemanévruje a nekrouť. Kubb, který je opticky na půli středové nebo boční linie, je platný.

17. Pokud při náhozu dojde k tomu, že kubb zůstane ležet na kubbu/kubbech, které není možné postavit do hřiště, není tento kubb platný, přestože by se po vztyčení spodního kubbu do hřiště umístit mohl.
18. Dojde-li k samovolnému pádu nedůsledně postaveného polaře do prvního soupeřova hodu kolíkem, je možné polaře znovu postavit. Kubby lze po celé sérii 6 odhozených kolíků opětovně přimáčknout.
19. Shoení základního kubbu mimo hru skopnutím nebo shoením kolíkem není sankcionováno a lze ho opětovně narovnat na základní čáru. Při shoení polaře mimo hru skopnutím nebo shoením kolíkem je tento kubb umístěn mimo hřiště a brán jako shoený až do nejbližšího nahazování týmu, který shoení zavinil. Během této situace může jakýkoli z týmů ukončit hru standartním způsobem a shoením krále. Při nejbližším nahazování tým, který kubb shodil, nahazuje jako by byl shoen řádně soupeřem.
20. Při závěrečném hodu na krále může být shoen jakýkoliv jiný kubb soupeře. V případě, že by byl shoen pouze tento kubb a král nikoli, postupuje se dle předchozího bodu jako by byl kubb shoen skopnutím nebo shoením kolíkem.

Poznámka : „Kubb“ - kostka
„Polař „ - kubb umístěný v poli