

KUBB

pravidla

zpracoval:
Petr Kolář

OBSAH

KAPITOLA I. HŘIŠTĚ	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
KAPITOLA II. NÁČINÍ	5
1. Král	5
2. Kostky	5
3. Házecí kolíky	5
4. Vytyčovací kolíky	5
KAPITOLA III. HRA KOLÍKEM	5
1. Postavení hráče	5
2. Hod	6
KAPITOLA IV. HRA KOSTKOU	6
1. Postavení hráče	6
2. Hod kostkou	6
3. Stavění kostek	6
3.1. Stavění jednotlivých kostek	6
3.2. Stavění špatně hozené kostky	7
3.3. Stavění věže nebo „T“	7
KAPITOLA V. HRA	7
1. Obecné principy	7
2. Typ hry	7
3. Délka hry	8
4. Postup při hře	8
4.1. Začátek hry	8
4.2. Zahájení hry	8
4.3. Průběh hry	8
4.4. Ukončení hry	9
4.4.1. Klasické ukončení	9
4.4.2. Ukončení - sražení krále kolíkem	9
4.4.3. Ukončení - sražení krále kostkou	9
KAPITOLA VI. KRITERIA HODNOCENÍ	9
1. Hodnocení	9
2. Určení pořadí	9
3. Rozstřel	9

KUBB

TRADIČNÍ ŠVÉDSKÁ HRA PRO VŠECHNY

Kubb je tradiční švédská hra, zrodila se na ostrově Gotland, největším ostrově v Baltickém moři, který leží jižně pod Švédskem.

Starodávny tisíciletý původ kubb je ztracen v mlhách času, jisté je, že pochází z dob statečných Vikingů, kdy každá rodina měla za domkem místo na zpracování dřeva. Několik upravených polínek, oválných klacků a kapka představivosti daly možnost tomu, aby vznikla nová hra, která přetrvávala staletí bojů, bídy i blahobytu až do dnešních dnů. Hra se rozšířila do celé Evropy a následně do celého světa.

Městečko Rone na Gotlandu je od roku 1995 tradičním pořadatelem mistrovství světa v této zábavné hře. V roce 2008 se zúčastnilo bojů o titul mistra světa v kubb 166 šestičlenných družstev z deseti zemí. Zástupci České republiky (komise RS ČASPV) se zúčastnili jako pozorovatelé. Více jak 350 utkání se odehrávalo po dva dny na 62 hřištích vyznačených na fotbalovém travnatém hřišti. Celé mistrovství bylo odehráno bez rozdílu kategorií. Složení družstev bylo věkem i pohlavím velice různorodé. Věk hráčů se pohyboval od 15 do 80 let, některá družstva tvořila jen ženy, část družstev byla naopak tvořena pouze muži, ale nejvíce družstev bylo koedukovaných (smíšených).

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!

KAPITOLA 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 alespoň 1m široký pás.

2. Hrací pole

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

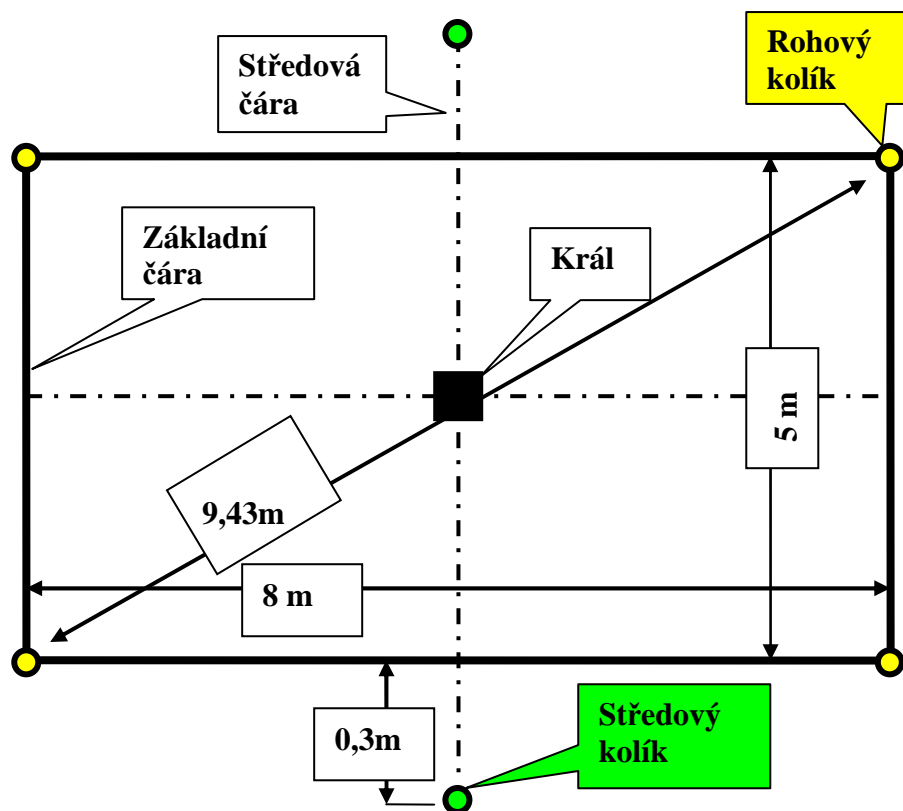
2.1. Středová čára

Příčná osa hracího pole je středová čára. Je vyznačena dvěma středovými kolíky. Uprostřed středové čáry je místo pro krále. Středové kolíky jsou zatlučené v zemi ve vzdálenosti délky házecího kolíku (30cm) od podélných stran 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.



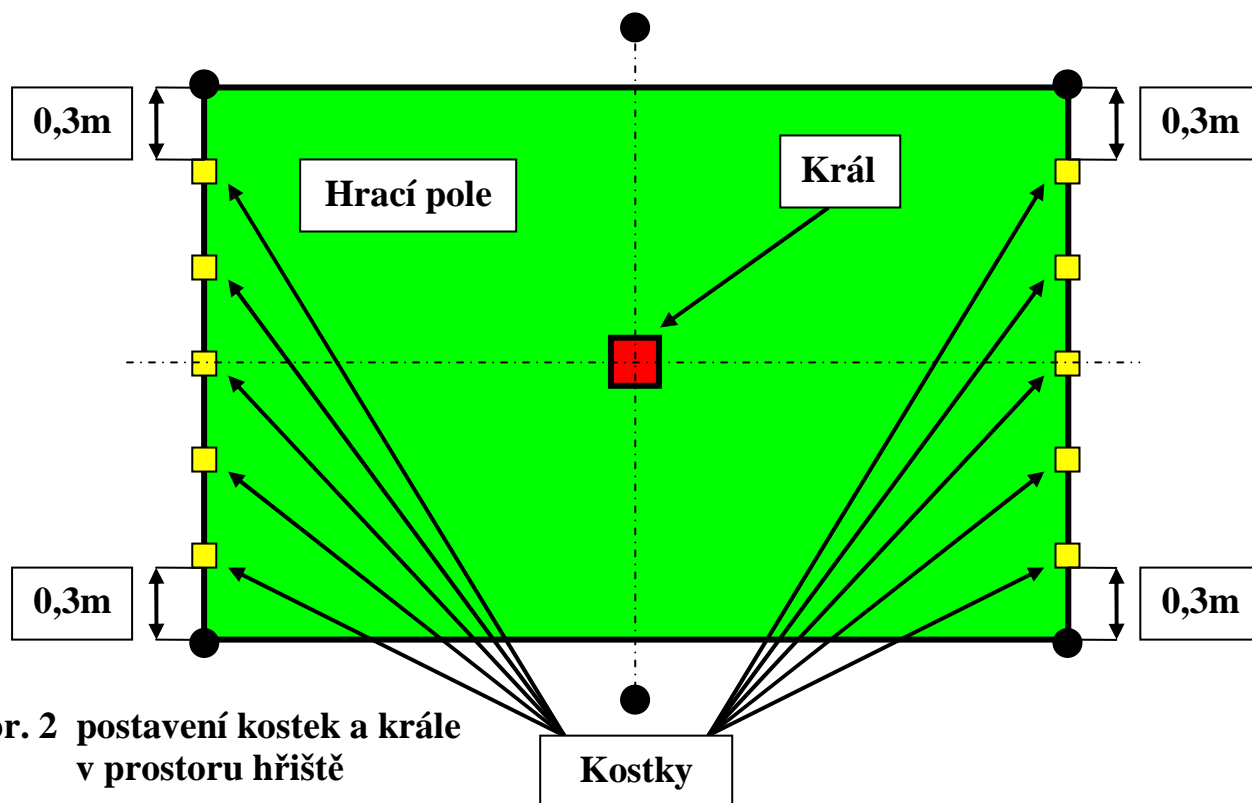
obr. 1 hrací pole

3. Postavení krále

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

4. Postavení kostek

Kostky se staví na základní čáry. Na obou základních čarách je rozestavěno vždy 5 kostek (kubb). Krajní kostky se staví na jednu délku házecího 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 postavení kostek a krále
v prostoru hřiště

KAPITOLA 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 vyrobeny ze dřeva. Počet kostek je 10 ks. Jejich rozměry **7 x 7 x 15 cm**. Mohou být barevně upraveny.

3. Házecí kolíky

Počet házecích kolíků je šest. Jsou vyrobeny ze dřeva o **průměru 4,4 cm a délce 30 cm**.

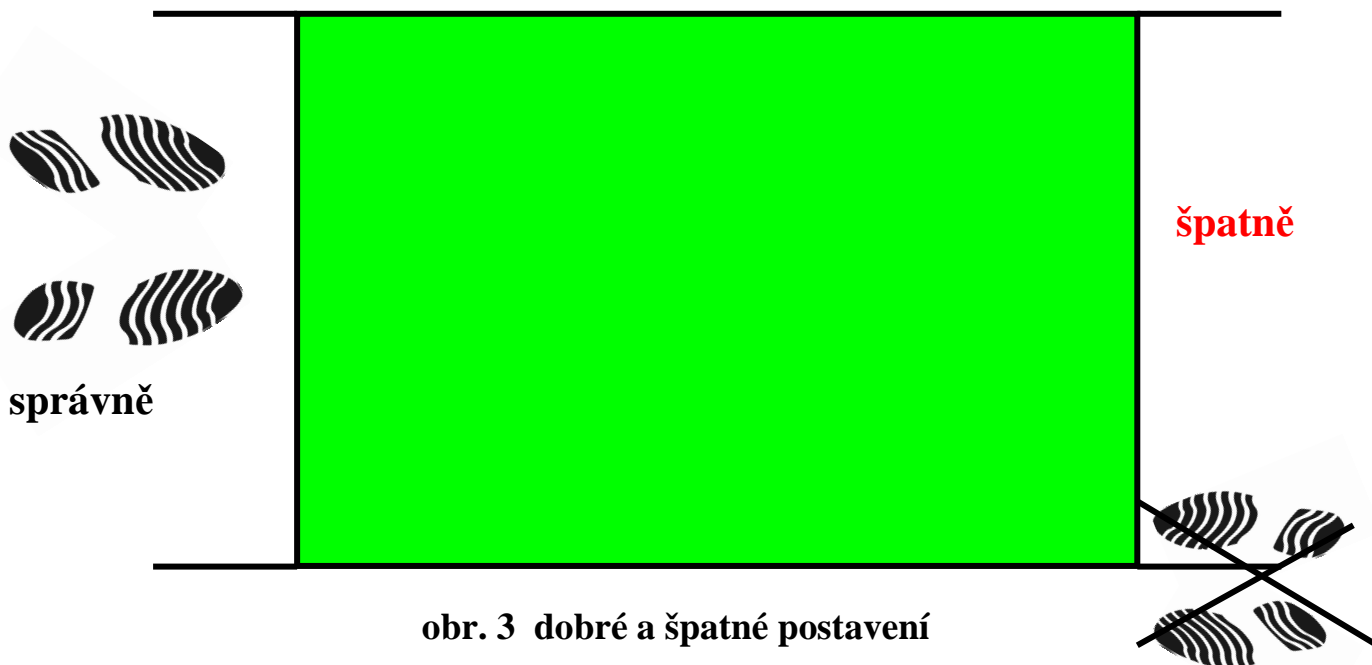
4. Vytyčovací kolíky

Celkem je šest vytyčovacích kolíků. Čtyři kolíky jsou rohové a dva středové. Vytyčovací kolíky jsou 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 je barevně upravena.

KAPITOLA III. HRA KOLÍKEM

1. Postavení hráče

Hráč při hodu kolíkem ze základní čáry musí být oběma chodidly za základní čarou a mezi oběma prodlouženými postranními čarami vymezujícími hrací pole viz. **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

Hráč drží kolík na konci, kolík musí být odhozen spodním obloukem ve vertikální ose. Kolík se před dotykem kostky nebo země nesmí vychýlit z podélné osy o 45° (stupňů) a více. V případě většího vychýlení kolíku při hodu je tento hod nazýván „helikoptéra“, hod je neplatný a provinivšímu se družstvu je kolík na další část hry odebrán, viz. **Obr. 4**. Družstvo hází zbývající část hry jen s pěti kolíky. Po odhodu kolíku musí hráč zůstat ve stabilní rovnovážné poloze a nesmí přešlápnout do území hřiště.



obr. 4 správný a špatný hod kolíkem

KAPITOLA 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

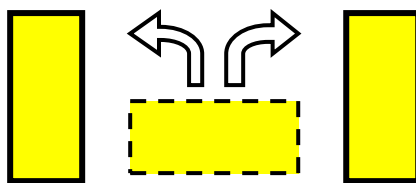
Držení kostky a vlastní hod není blíže určen, kostka může být hozena i s rotací. Hod kostkou může provést libovolný hráč, pořadí hráčů při házení kostek není nijak určeno. Hráč v jedné sérii může házet i několik kostek. Kostka musí být vždy hozena do soupeřova pole. V případě, že je kostka celá mimo pole soupeře má hráč povolenou jednu opravu. Nepovede-li se hráči ani při druhém hodu umístit kostku do soupeřova pole, pak tuto špatně hozenou kostku staví soupeř kamkoli do soupeřova pole podle pravidla 3.2.

3. Stavění kostek

Rozhodujícím místem pro stavění kostky je místo kam kostka dopadla a zůstala již v klidu ležet. Na tomto místě se kostka postaví.

3.1. Stavění jednotlivých kostek

Kostka může být postavena do jedné ze dvou poloh uvedených na obrázku č. 5. V situaci, kdy je jedna část ležící kostky v autu, musí soupeř postavit kostku tak, aby postavená kostka byla větší polovinou základny (7 x 7cm) v poli.



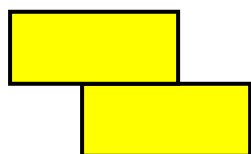
obr. 5 stavění kostek

3.2. Stavění špatně hozené kostky

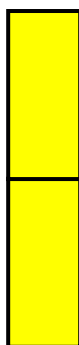
Hodí-li hráč i opravným hodem kostku mimo polovinu soupeře, pak tuto špatně hozenou kostku staví soupeř kamkoliv do soupeřova pole. Nelze stavět kostky přímo za krále nebo těsně k rohovým kolíkům. Minimální vzdálenost stavěné kostky od krále nebo od rohových kolíků je jedna délka házecího kolíku.

3.3. Stavění věže nebo „T“

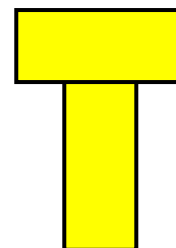
Hodí-li soupeř kostky, které zůstanou ležet na sobě a horní kostka se nedotýká země (**obr. 7**) staví se tak zvaná „věž“ – (**obr. 8**) nebo „T“ – (**obr. 9**). Kostka ležící na zemi se staví jak je uvedeno v kapitole IV.3.1., na ní se následně staví další kostky do tvaru „věže“ nebo „T“. O postavení „věže“ nebo „T“ si rozhodne družstvo stavící kostky.



obr. 7



obr. 8



obr. 9

KAPITOLA V. HRA

1. Obecné principy

Utkání probíhá mezi dvěma soupeři (družstva, jednotlivci). Soupeři se střídají v házení série šesti kolíků s cílem srazit soupeři co nejdříve kostky na základní čáře. V průběhu hry sráží kostky nejdříve v soupeřově poli a následně kostky na základní čáře.

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.
- b) Dvojice - double

Týmy

- c) Trojice.
- d) Šestice.

Ve 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 setů. Set je ukončen sražením krále, případně je ukončena celá hra. Po ukončení každého setu si družstva (jednotlivci) mění strany. Za každý vítězný set získá družstvo jeden bod. Počet setů 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 setů.

4. Postup při hře

4.1. Začátek hry

Před vlastní hrou je určeno družstvo (jednotlivec), které zahájí hru. Určení družstva pro zahájení hry se provádí losováním nebo tak zvaným „rozhozem“. Pro rozhoz se postaví kapitáni družstev na základní čáru a házejí po jednom kolíku co nejbližší ke králi. Hru zahajuje družstvo jehož kapitán hodil kolík blíže ke králi. V případě, že kapitán při rozhozu shodí krále, hru zahajuje soupeř. V rozhozu „poražené“ družstvo si vybírá stranu.

Poznámka: Dalším typem „rozhozu“ je srážení kostek na základní čáře soupeře. Družstvo, které srazí v jedné hosené sérii více kostek na základní čáře soupeře zahajuje hru. V případě stejného počtu sražených kostek po první sérii, je házeno střídavě pouze jedním kolíkem, tým který první nesrazí kostku soupeře prohrál rozhoz a hru začíná soupeř.

4.2. Zahájení hry

Hru zahajuje hodem kolíku na kostky soupeře stojící na základní čáře první hráč týmu „A“. Pořadí hráčů při házení kolíků není stanoveno pravidly, pořadí je tedy libovolné.

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

4.3. Průběh hry

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

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

- Hráči družstva „B“ hází kolíky a musí s nimi nejdříve srazit „**kostky v poli**“. Je-li sražena některá kostka na „**základní čáře**“ a ještě stojí některá „**kostka v poli**“. Kostku na základní čáře je nutné ihned postavit na její původní místo. Po odházení všech kolíků pokračuje ve hře družstvo „A“.

- Nejdříve je nutné hodit všechny kostky, které byly srazeny v poli a na základní čáře na polovinu soupeře „B“. Nepodaří-li se družstvu „B“ srazit v předchozí sérii hodů některou z kostek v poli, hráči družstva „A“ házejí své kolíky na kostky soupeře z úrovně nejbližší stojící kostky k družstvu „B“. To znamená že házejí z kratší výhodnější pozice, tj. z hracího pole.

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

4.4. 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

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

KAPITOLA VI. KRITERIA HODNOCENÍ

1. Hodnocení

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

- a) vítězné utkání 3 body
- b) nerozhodné utkání 1 bod
- c) prohrané utkání 0 bodů

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. rozdíl setů ze vzájemných utkání
4. podíl setů ze vzájemných utkání
5. počet vítězných setů
5. 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. Družstva – hráči se střídají v hodu na kostky. Vítězí družstvo, které shodilo po sérii šesti hodů házecím kolíkem na soupeřově základní čáře více kostek. Pokud po tomto rozstřelu není vítěz, opět začíná hody na kostky na základní čáře do rozhodnutí. Při druhém rozstřelu již nemusí družstva házet celou sérii šesti hodů. Rozstřel končí, když při stejném počtu hodů obou družstev, jedno družstvo srazilo více kostek než soupeř, toto družstvo se stává vítězem.