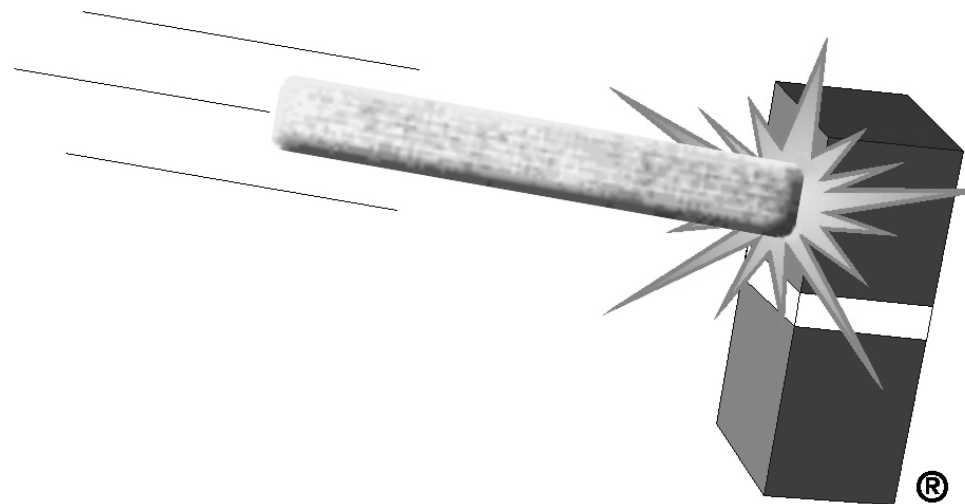


KUBB

HRA PRO VŠECHNY



Pravidla světového šampionátu

KUBB – HRA TRADIC

Kubb je speciální hra pocházející z ostrova Gotland, části Švédska nacházející se uprostřed Baltického moře.

Datum vzniku Kubbu je sice již zaneseno nánosem prachu dějin, ale každopádně hra pochází z doby, kdy každá rodina měla za domem vyskládané rázky dřeva na topení. Stačilo pár vhodných špálků a kulatinek a dobrá představitost, a nová hra byla na světě.

Kubb si může zahrát každý, ať je mladý nebo starý, malý nebo velký, slabý nebo silný. Za pár minut ho pochopíte, a můžete ho hrát téměř kdekoliv - na trávě, na pláži, na sněhu... Ať už je Vás na hru pouze pár nebo jste velká skupina (8 – 16 hráčů je ideální počet) určitě si s přáteli tuto hru báječně užijete.

V první části brožurky najdete základní pravidla, ve druhé pak příklad ukázkové hry. Než začnete kubb hrát, přečtěte si pravidla tak, abyste si byli jisti, že vše dobře chápete a pak si už jen ...

UŽÍVEJTE HRY!

Pravidla v této brožurce byla autorizována jako oficiální pravidla světového šampionátu v kubbu (VM Kubb)

Plné znění pravidel v různých jazycích a další informace o hře naleznete na Internetové adrese: www.vmkubb.com

Originální text je ve švédštině.
Český překlad vznikl překladem anglické verze, přeložil
Jakub Šerých
2006

OBMĚNY PRAVIDEL (nepoužívají se na šampionátu kubbu)

1. Aby se hra urychlila, je možno hřiště zkrátit na 6m. To je vhodné také pokud hrají menší děti.
2. Pokud kubby hozené do hřiště zůstanou ležet tak, že se dotýkají, mohou být postaveny na sebe. Například pokud tým má hodit tři kubby a druhý se bude dotýkat prvního, může být postaven na něj. Pokud pak tým hodem třetího kubbu tuto dvojici srazí, může být třetí kubb postaven na první dva, aby pak tato věž mohla být sražena jediným kolíkem. Limit výšky věže může být stanoven na tři kubby, aby věže byly dostatečně stabilní. Ostatní zúčastněné kubby se v tom případě staví na zem, i když by teoreticky mohly patřit do věže.

VM | KUBB

www.vmkubb.com

Světový šampionát v kubbu je organizován:



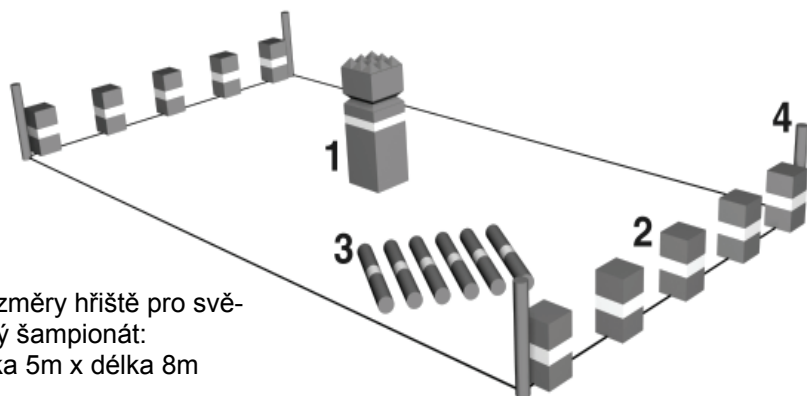
RONE GYMNASTIK
OCH
IDROTTSKLUBB

© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2007

Všechna práva vyhrazena. Tato publikace ani žádná její část nesmí být reprodukována bez souhlasu majitele práv

Základní rozestavení figur na hřišti

①

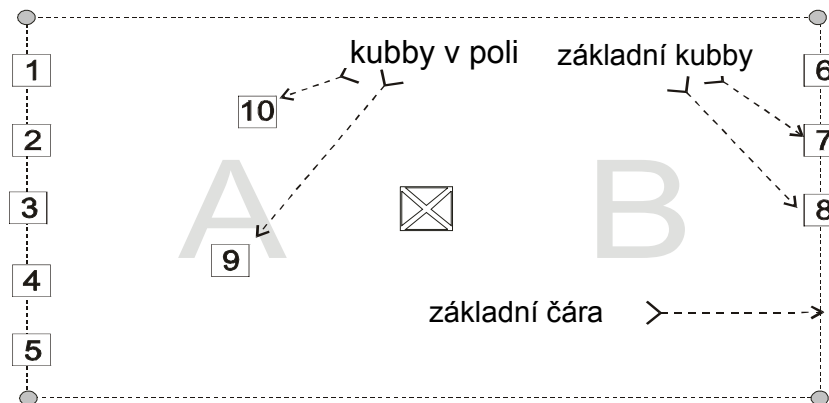


Rozměry hřiště pro světový šampionát:
šířka 5m x délka 8m

- 1: král (9 x 9 x 30cm)
- 2: deset kubbů (7 x 7 x 15cm)
- 3: šest kolíků (délka 30cm; průměr 4,4cm)
- 4: čtyři zašpičatělé rohové kolíky

Srážení a zvedání kubbů

③

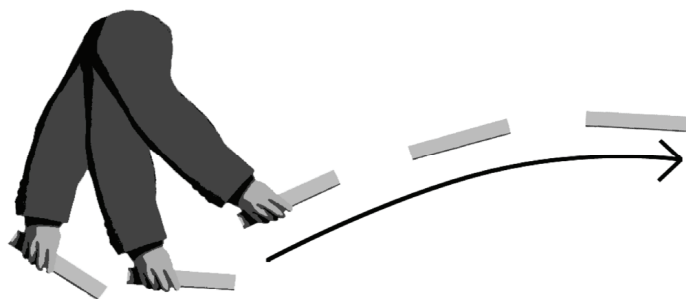


Poté co útočící tým hodí všech šest kolíků na základní čáru protihráčů, všechny kubby protihráče, které se podařilo převrátit se změny z kubbů "základních" na kubby "v poli" a jsou zvednuty z hřiště. Nyní se mění role týmů, takže bude házet opačný tým. Nejprve hodí kubby "v poli" ze své základní čáry na protivníkovu polovinu hřiště (viz kubby 9 a 10 na obrázku). Přitom dává speciálně pozor na to, aby nezasáhl krále.

②

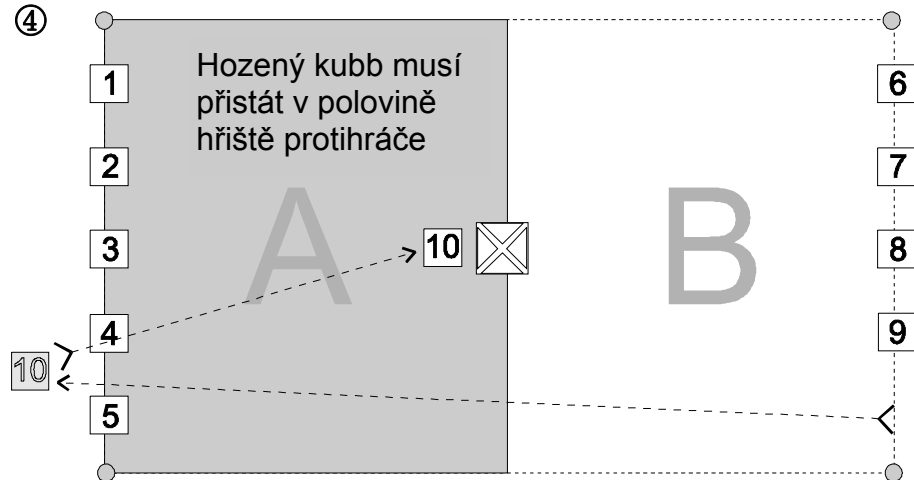
Házení kolíků a kubbů

Hra začíná tím, že jeden z hráčů hodí ze základní čáry svého týmu kolík na kubb stojící na základní čáře protivníků. Kolík musí být hozen spodním hodem tak, že konec kolíku míří ve směru letu. Horizontální rotace kolíku (podobným způsobem jako se točí vrtule vrtulníku) je zakázána.



Kubby mohou být házeny napříč, ale také pouze spodním hodem. Kubby se vždy házejí pouze ze základní čáry.

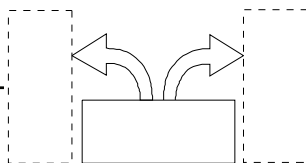
④



Pokud je kubb hozen mimo polovinu hřiště protihráče, je povolen pouze jediný opravný hod. Pokud se ani ten nepovede, umísťuje kubb do pole tým protihráčů, a to položením kamkoliv (od krále nebo rohového kolíku musí v takovém případě zůstat kubb vzdálen minimálně na jednu délku herního kolíku).

UKÁZKOVÁ HRA

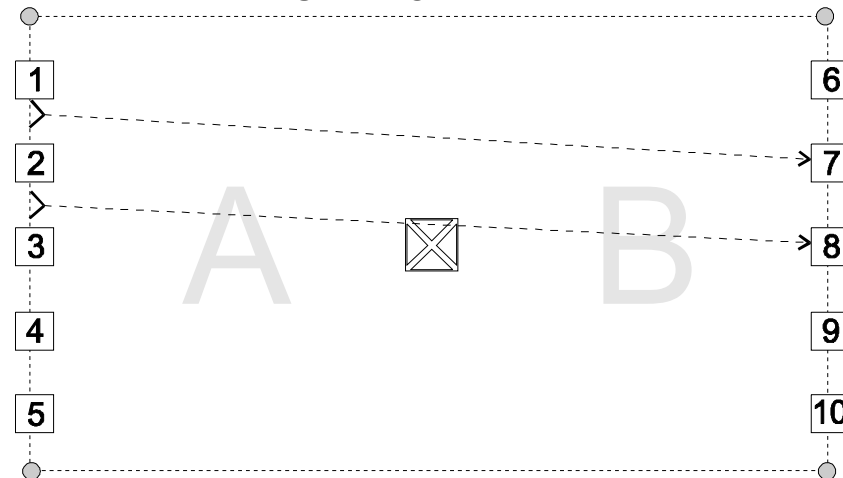
⑤



- A. Kubby v poli jsou postaveny do svislé polohy obranným týmem přesně v místě dopadu pouhým otočením podle hrany jedné z podstav. Kterou podstavu si tým vybere je jeho volba. Přistál-li kubb na hraně hřiště, musí být postaven na tu podstavu, která zajistí, že stojí minimálně svojí polovinou uvnitř hřiště. Pokud to nelze zajistit, je považován za kubb hozený mimo hřiště.
- B. Kubb, který byl převrácen platným způsobem v průběhu hry bude považován za převrácený, přestože se může později stát, že ho útočící tým během některého následného hodu náhodně znovu postaví.
- C. Pokud je základní kubb sražen kolíkem dříve než byly sraženy všechny kubby v poli, je znova postaven na základní čáru a zůstává základním kubbem.
- D. Opravné hody neplatně hozených kubků se hází teprve až nakonec po všech prvních hodech kubků. Tak je možné se pokusit špatně hozený kubb přistrčit zpět do hřiště některým z následujících řádných hodů kubků.

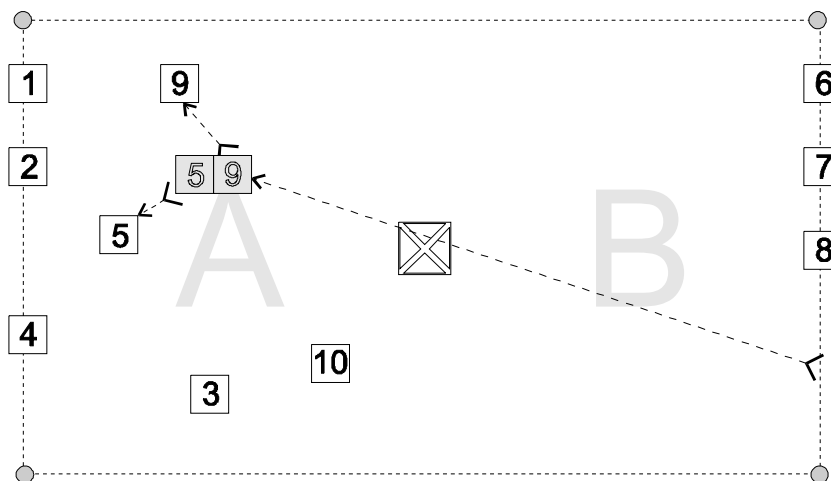
Král smí být převrácen POUZE na úplném konci hry (k získání vítězství). Pokud ho některý z týmů nedopatřením převrátí kolíkem nebo kubbem uprostřed hry, okamžitě prohrává.

⑦



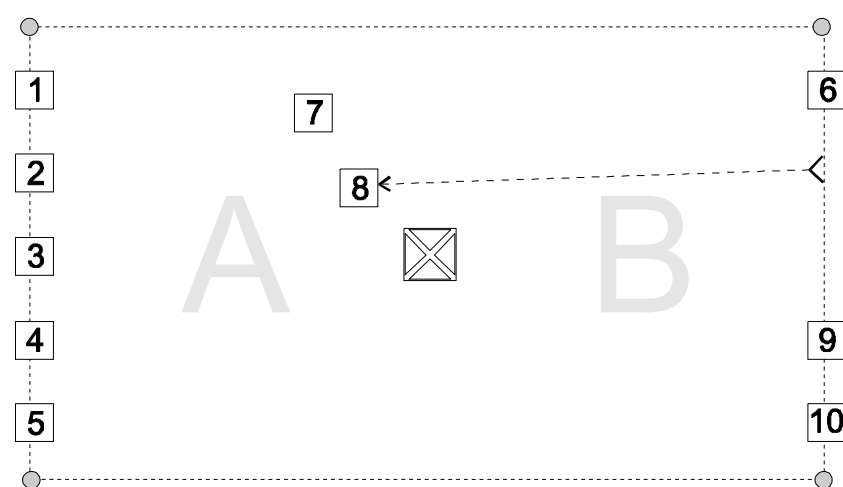
Členové týmu A hází všech šest kolíků. Stojí přitom na základní čáře nebo za ní tak, že obě nohy mají v pruhu vymezeném bočními hranami hřiště. Snaží se srazit kubby protivníka a nakonec krále. Předpokládejme, že se jim podaří srazit kubby 7 a 8.

⑥

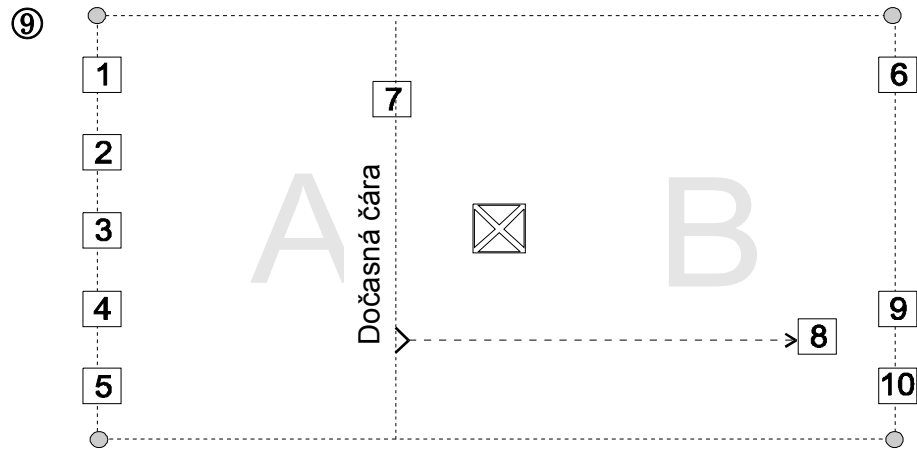


Je-li kubb stojící v poli převrácen hozeným kubbem, je znova postaven na místě, kde se zastavil. Je-li hozeným kubbem převrácen základní kubb, je po odházení všech kubků postaven zpět na základní čáru a zůstává i nadále základním kubbem.

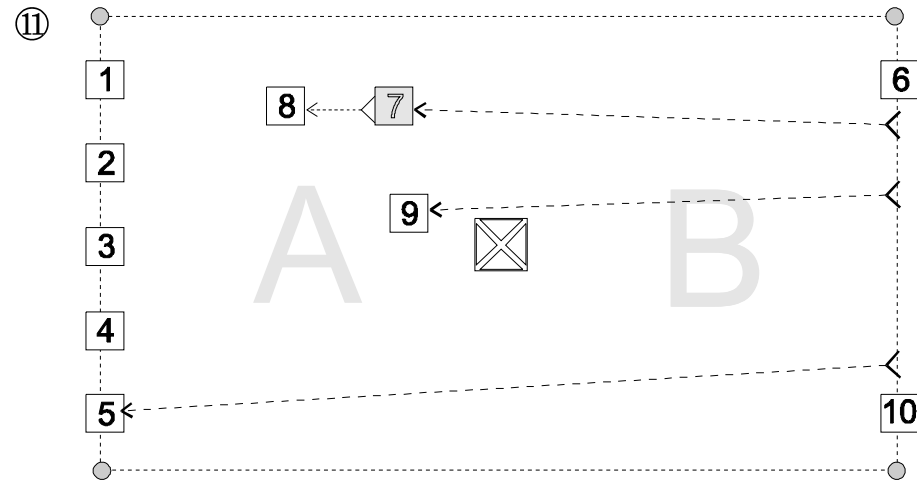
⑧



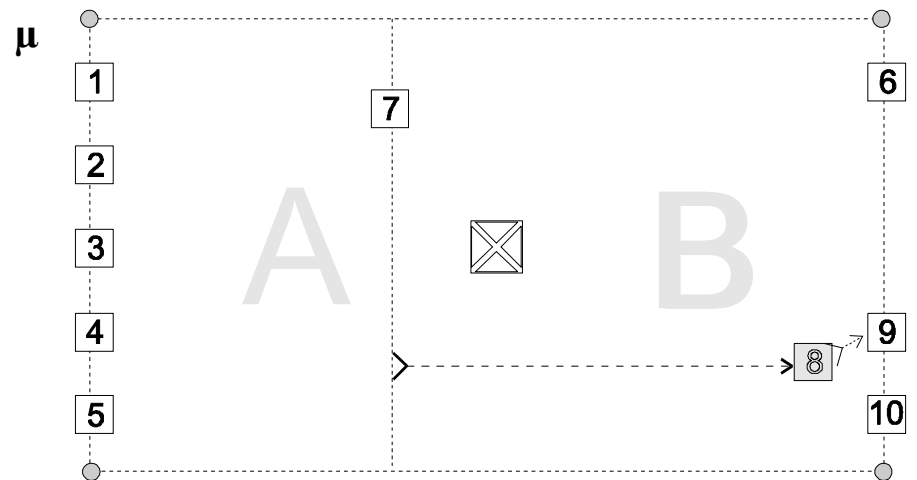
Tým B nejprve hodí kubby 7 a 8 na polovinu hřiště A. Členové týmu A je tam postaví. Tým B pak musí pomocí kolíků nejprve srazit tyto kubby. Teprve až se mu to povede, může se pokoušet srážet základní kubby protivníka. Všechny hody se hází od základní čáry. Předpokládejme, že se týmu B podaří srazit pouze kubb 8.



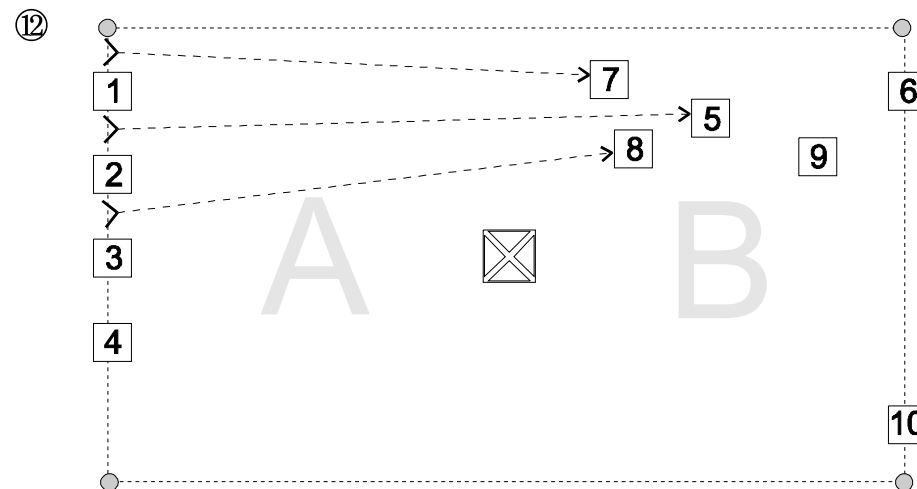
Tým A hodí od své základní čáry sražený kubb 8 na polovinu hřiště týmu B. Protože se týmu B nepodařilo převrátit kubb 7, získává tým A výhodu házení od dočasné čáry. Tou se stává rovnoběžka se základní čarou procházející kubbem 7. Snaží se šesti kolíky srazit kubby protivníka samozřejmě počínaje kubbem v poli 8.



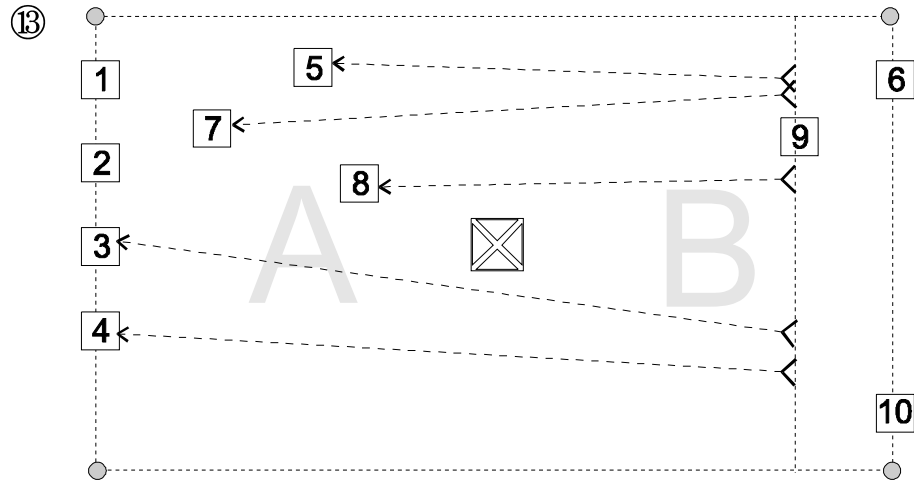
Tým B hodí na polovinu protivníka dva převrácené kubby 8 a 9, které tým A postaví. Tým B pak srazí kubby 7, 8 a 9, přičemž kubb 8 je sražen padajícím kubbem 7. Tím jsou všechny kubby v poli srazeny a tým B sráží základní kubby týmu A. Předpokládejme, že se mu ještě podaří srazit kubb 5.



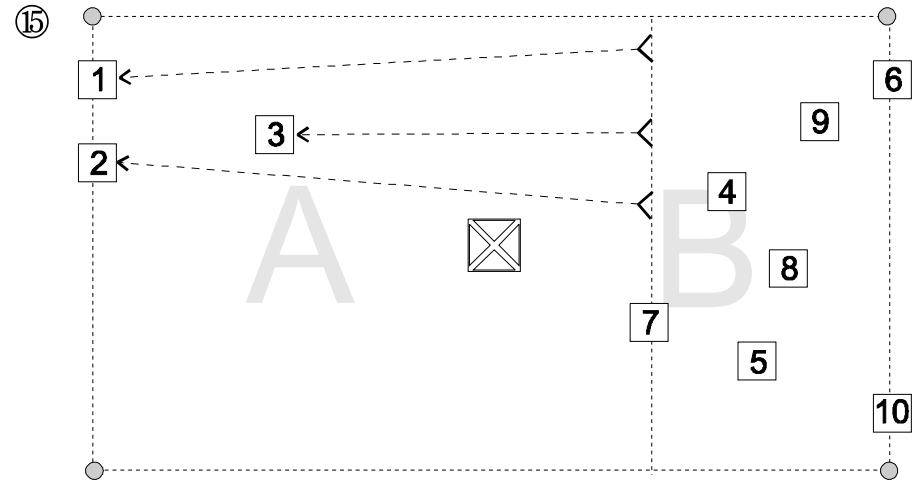
Kubb 8 je převrácen a zároveň srazí i kubb 9. To je platné, protože v poli v tu chvíli už nezůstávají žádné stojící kubby. Předpokládejme, že týmu A se mimo to nepodaří žádné další základní kubby týmu B srazit.



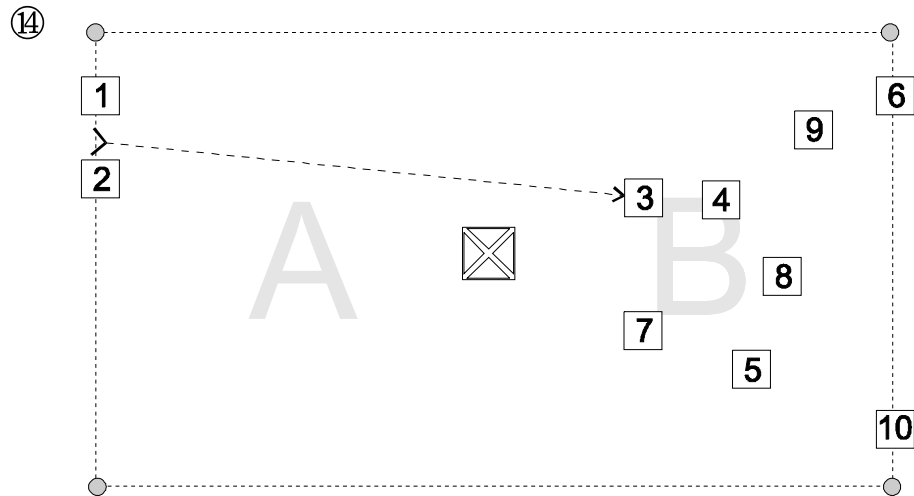
Tým A hodí čtyři sražené kubby na polovinu protivníka a tým B je postaví. Tým A ztratil výhodu dočasné čáry, takže kolíky hází ze základní čáry. Předpokládejme, že týmu A se podaří srazit všechny kubby v poli mimo kubbu 9.



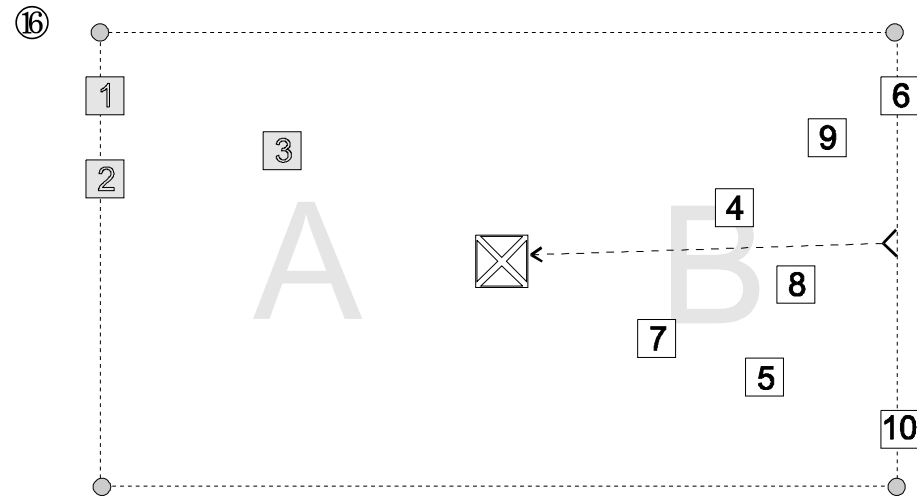
13 Tým B hodí od základní čáry tři sražené kubby na polovinu protivníka, tým A je postaví. Pro házení kolíků získává tým B výhodu dočasné čáry u kubbu 9. Tým B převrátí tři kubby v poli a navíc kubby 3 a 4 ze základní čáry.



15 Tým B hodí sražený kubb 3 na protivníkovu polovinu, a pak přistoupí k dočasné čáře tvořené kubbem 7, protože ten stojí nejbližší k polovině hřiště. Odtud srazí kubb 3 a navíc kubby 1 a 2 ze základní čáry. Protože všechny základní kubby protivníka jsou sražené, vrátí se na základní čáru a snaží se srazit krále.



14 Tým A hodí na polovinu protivníka pět sražených kubbů, ale následně se mu podaří od své základní čáry kolíky srazit pouze kubb 3.



16 Pokud by se týmu B ani jedním zbývajícím kolíkem nepodařilo srazit krále, pokračuje tým A hodem kubbů 1, 2 a 3 na polovinu protivníka a hra pokračuje do té doby, než se některé ze stran nepodaří srazit všechny kubby na polovině protivníka plus krále. Tým, kterému se to nakonec podaří, VYHRÁVÁ!