**KUBBOVÁ PRAVIDLA 2022 dle EU**

# FAIR PLAY

Podle našeho názoru hrát Kubb znamená: hrát férově. Hra tradičně začíná potřesením rukou a končí gratulací k vítězství.

Obecně nebude pro každý zápas přítomen žádný rozhodčí. Proto je to nutné že hráči posuzují a přiznávají své vlastní chyby. V tomto případě zkuste najít kompromis nejprve se svým protivníkem.

Pokud opravdu nemůžete najít shodu nebo si přejete, aby byl přítomný rozhodčí pro

konkrétní zápas nebo situaci, obraťte se na organizaci turnaje, která zajistí nezaujatého rozhodčího.

Každý hráč má právo požádat svého oponenta, aby přestal mluvit vulgárně, změnil nevhodné chování, nadále ho může upozornit na to, že sedí nebo stojí příliš blízko postranní čáry a na podobné překážky. Respektujte a přijměte to, pokud vás soupeř požádá, abyste přestali. Nenarušujte jeho soustředění.

Jako účastník oficiálního turnaje jste povinni se ujistit, že svými hody neohrožujete ostatní hráče ani diváky. Organizační výbor turnaje má právo diskvalifikovat hráče nerespektujícího pravidla Fair play.

# CÍL HRY

Dva týmy nebo hráči hrají proti sobě. Snaží se svrhnout soupeřovy kubby se svými vrhacími kolíky. Tým, kterému se podařilo všechny svrhnout a srazit krále, vyhrává hru.

# Běh hry

Na začátku týmy hodí rozhoz, aby se rozhodlo, který tým začne a který z nich bude hrát na které straně. Útočící tým (tým A) začíná hru. Dostanou kolíky, umístí se za základní linii a pokusí se svrhnout kubby základní linie soupeře (tým B). Když tým A odhodil všechny kolíky, tým B sbírá všechny padlé kubby a hodí je samostatně na polovinu soupeřova hřiště. Tým A je postaví, kde leží. Nyní má tým B možnost nejprve shodit kubby v poli a poté zkusit shodit kubby na základní linii. Poté tým A sbírá všechny padlé kubby a hodí je samostatně na soupeřovu polovinu hřiště. Tým B staví kubby a tým A se také snaží shodit kubby v poli a poté kubby na základní linii a na konec krále. Tým, který

uspěje ve svržení všech nepřátelských kubbů a krále, vyhrává hru. Pokud tým A neuspěje, hra pokračuje, dokud se týmu nepodaří svrhnout všechny kubby a krále. Tým, který svrhne krále dříve, než shodí všechny nepřátelské kubby automaticky prohrává set v poměru 6:0. Pokud tým nezasáhne všechny soupeřovy kubby v poli v jednom kole, získají soupeřící hráči výhodu pro další kolo: mohou házet kolíky z nově vzniklé lajny, která je definována nejpřednějším kubbem v poli, který nespadl. Vhazování kubbů se děje stále zpoza základní čáry.

# Hřiště

- 8 metrů (postranní čára) x 5 metrů (základní čára)

-krátká sekaná tráva

- středová čára o délce 5 metrů rovnoběžná se základní linií

# PŘÍPRAVA HŘIŠTĚ

- 5 kubbů před (v poli) základní čáry, dotýkající se základní čáry.

- 2 kubby v rozích ve vzdálenosti délky jednoho kolíku od obou rohů a další 3 kubby rovnoměrně rozložené podél základní linie.

- král stojí uprostřed hřiště

# OFICIÁLNÍ ROZMĚRY KUBBOVÉ SADY

Kubby: 7cm \* 7cm \* 15cm,

Kolíky: délka 30 cm, průměr 44 mm

# ZAČÁTEK HRY

- dva hráči (jeden z každého týmu) hodí kolík ve směru krále ve stejnou chvíli

- tým, jehož vzdálenost čela kolíku ke králi je kratší, vyhrává rozhoz a musí rozhodnout, zda zahájí hru nebo vybere stranu hřiště - druhý tým přijímá druhé rozhodnutí

- tým, který vyhrál rozhoz, může donutit soupeře k začátku (soupeř stále může rozhodnout, na které straně chce začínat)

- při rozhodování, který kolík je blíže ke králi, se počítají pouze její čela (špičky)

- kolík, který se dotýká krále, je legální, ale pokud král padne, soupeřící tým vyhrává rozhoz

- pokud král padne a není jisté, který tým přivedl krále k pádu, pak se rozhoz bude opakovat

- týmy mění strany hřiště po každém setu

- startující tým hodí 2 kolíky, poté soupeř hodí 4 kolíky, následující kolo až do konce hází každý tým 6 kolíků

# Shazování kubbů

- kubby na základní linii se nazývají základní kubby, shozené kubby se stávají kubby v poli

- musíte shodit kubby na soupeřově polovině hřiště, než je dovoleno shodit základní kubby

- základní pravidlo zasažení kubbů: „dřevo na dřevo“ - pokud kubb spadne, aniž by byl dotykem jiného kubbu nebo kolíku se pád nepočítá

- pokud kubb nespadne úplně, protože leží na jiném shozeném kubbu nebo kolíku, odstraňuje se ležící kubb nebo kolík. Pokud kubb padá, bere se jako shozený. Pokud je kubb opřený o stojící kubb, je stále ve hře a shozený není, pokud nerotoval kolem své osy. Pokud je kubb opřený o tyčku značící střední čáru, tyčka se oddělává a pokud kubb spadne, je shozený

- kubby, které padnou první a samy se postaví po otočení o 180 stupně nebo více, počítají se jako padlé

- základní kubb, který je svržen příliš brzy, je zvednut hned po hodu a je postaven. Může být zasažen znovu ve stejném kole (poté, co jsou všechny kubby v poli shozeny)

# Vrhání kolíků

- vertikální otáčení kolíku je povoleno

- horizontální otáčení kolíku (hod vrtulníkem/salámem) je zakázáno (limit tolerance: úhel 30 stupňů k vertikální ose), každý hod by měl být co nejpřímější - hrajte fér !!!

- neplatné hody nelze opakovat, padlé kubby se staví přibližně na původní místo před hodem

- pokud se týmy nemohou dohodnout zda je hod platný nebo ne, mohou se poradit s organizátorem turnaje

- žádná fyzická část hráče (např. noha, ruka atd...) se nesmí dotýkat země před základní linií nebo mimo prodlouženou postranní čáru během hodu (dokud se kubby a kolíky nezastaví, tzv.: přešlap)

- vrhající tým musí počkat, dokud nepřátelský tým postaví všechny kubby v poli a o pustí hřiště

- hráč smí hodit svůj druhý kolík hned po prvním (hráči nemusí střídat s házením kolíků)

# Stavění a nahazování kubbů

- u modelu 3vs3-EKC musí být kubby nahazovány rotačním systémem: nejméně tři hráči týmu se střídají z kola na kolo s nahazováním kubbů, každý nový set umožňuje změnu pořadí nahazování.

- rotační systém se nevztahuje na 6vs6-EKC a EKC Freshman's CUP 3vs3: nezáleží na tom, který hráč nahodí kubby

- nahazované kubby musí být nahazovány tak, aby se nohy nedotýkaly země před základní linií nebo mimo prodlouženou postranní čáru během hodu

- krok přes vrhací linii je povolen pouze poté, co se kubb přestal pohybovat

- nahazovaný kubb je platný, pokud je možné jej postavit na kratší stojící hranu minimálně 50% soupeřovy poloviny

- platný kubb musí být postaven tam, kde leží – otočit kubb nebo ho zvednout není povoleno

- soupeřův tým jednou a pouze jednou rozhodne, na kterou hranu postaví – není povoleno stavět kubb, položit ho a postavit ho na druhou stranu

- kubb je platný, pokud je platný z pohledu jeho vlastního. To znamená:

1. kubb lze vždy postavit tak aby měl hranu v mezích 50%

2. kubb lze vždy postavit v obou směrech, pokud má meze minimálně 50% na obou stranách ve stavu postaveném

3. kubb lze postavit hned vedle jiného kubbu, dotknout se ho, smeknout se po něm (slize a tzv. ,,Blokace,,) - slize povolen i bez nucení

4. pokud (po zvednutí blokovacího kubbu) blok kubbů není 50% uvnitř hřiště tak se přesune celý blok kubbů, dokud nejsou všechny kubby alespoň 50% ve hřišti úplně na hřišti (bude vysvětleno při turnaji)

5. pokud se kubb 1 hranou opírá o jiný kubb 2 a jeho ležící hrana je mimo hřiště (ta, co se dotýká země), tak se opatrně bez ovlivněného pohybu ležicí kubb2 staví, kubb 1 se pokládá celoplošně na zem a následovně se staví do hřiště. Pokud by po slize byl kubb mimo hřiště, řídíme se dle pravidla 4. kdy se celý blok obou (nebo více) kubbů posouvá tak, aby byly oba (více) kubby ve hřišti.

- nahazování probíhá ve dvou kolech: první kolo – vhazují se postupně všechny kubby

- ve druhém kole se vhazují kubby autové

- pravidlo pro kubby, které z předchozího kola stojí v poli (kubby neshozené):

Pokud jsou zasaženy vhazovacím kubbem, budou postaveny na nové pozici. Pokud opustí hřiště po zasažení v prvním kole nahazování, budou znovu vhazované ve druhém kole spolu s kubby, které skončili v autu. Pokud jsou zasaženy ve druhém kole nahazování a opustí hřiště, soupeř si kubb staví na libovolnou pozici kdekoli na své polovině hřiště.

- všechny kubby, které po druhém kole nahazování nelze správně postavit, musí být postaveny kdekoli v opačné polovině hřiště u nepřátelského tým (alias AUTY)

- trestné kubby musí být od krále vzdáleny nejméně jednu délku kolíku.

- postavený autový kubb, který se dotýká základní čáry, se stává základním kubbem, nikoli kubbem v poli

- na konci fáze nahazování, všechny kubby, které jsou ležící na kubbech a nedotýkají se země jsou kubby Ocenění. Tento kubb si nahazovač odebírá a po postavení kubbů od soupeře ho vkládá kamkoli na soupeřovu polovinu v rámci mezí 50%

- při shazování nahozených kubbů má tým, který je na tahu možnost si vytáhnout středový kolík, který se po doházení kola vrací na původní pozici

# KRÁL

- král může být shozen, pokud jsou všechny kubby na soupeřově polovině hřiště shozené v tomto kole. První tým, který shodí krále, vyhrává set

- na krále je více pokusů, žádná zlatá střela

- tým ztratí set, pokud svrhne krále dříve, než všechny kubby na soupeřově polovině

- i zde platí základní pravidlo „dřevo na dřevo“: Král musí být shozen kolíkem

- vrhání vrtulníků/salámů je zakázáno

# TIEBREAK

- organizace turnaje rozhodne, kdy a za jak dlouho začne tajbrejk a jak dlouho bude trvat

1. Na začátku tajbrejku musíte pokračovat v následujících krocích:

1.1. hazející tým (tým A) dokončí svůj tah jako obvykle (tah začíná prvním vhozeným kubbem)

1.2. týmy hodí rozhoz, vítěz tohoto rozhozu (tým A) získává výhodu tajbrejku

1.3. první tiebreak kubb se odstraní po nahození kubbů týmu A

1.4. vždy je to kubb nejblíže základní linii, který je odstraněn (pokud zbývají nějaké základní kubby, musí být odstraněny před kubby v poli)

1.5. po tomto tahu se odstraňuje jeden kubb ze soupeřovy poloviny hřiště během každého kola obou týmů

2. pravidla pro tajbrejk se liší, pokud během tajbrejku začne nová sada:

2.1. pokud oba týmy získaly stejný počet setů po prvním tajbrejku, další set bude poslední a rozhodující (jinak zápas končí bez hraní nového setu)

2.2. týmy před začátkem posledního setu si udělají rozhoz

Vítěz tohoto rozhozu si vybere mezi:

a) výhoda tieBreak

nebo

b) rozhodování o tom, který tým začíná + výběr strany

(druhý tým dostane druhou možnost)

2.3. první tiebreak kubb se dostane ven po zvednutí nahozených kubbů z prvního kola se 6 kolíky zvýhodněného týmu tiebreakem

2.4. sada pokračuje, jak je popsáno v 1.4. a 1.5.