**KUBB**

Kubb je hra, ve které se utkávají dva týmy. Kubb spočívá v přesném házení kolíků na soupelovy kubby ve ve snaze shaz je shodit a získat tak nad soupeřem výhodu Hraci pole: šířka: 5 metrů, délka: do dalších herních situací. 8 metrů. Rozměr hřiště či počet figur můžete libovolně měnit podle zkušenosti hráčů či časových možností.

**Rozestavení**: Na každé základní čáře (kratší strana hřiště) je pravidelně rozmístěno pët kubbů. Král stojí uprostřed hracího pole na pomyslné půlící čáře, která rozděluje hraci pole na dvě poloviny. Každému týmu přísluši jedna polovina hracího pole.

**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 hodi. Koho kolík skončil bliže u krále (aniž jej porazil), má na výběr: Buď začít jako první házet, nebo vybrat stranu. Pokud si vitez rozhozu zvolil první hody, druhy 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.

**Hraci kolo**: Tym A A, který zahajuje hrací kolo, má všech šest kolíků. Šesti pokusy hodu kolikem se snaží shodit kubby stojící na polovině soupeře (týmu B) a to v pořadí ne- jprve všechny kubby v poli a teprve potom kubby na základní čáře. Hráč při hodu kolíkem nesmi stát blíže k soupeřově polovině, než stojí nejbližší kubb na jeho vlastní polovinė. Tento kubb určuje pomyslnou tzv. "odhodovou linii". Při zahájení hry tedy hráči týmu A házejí ze své základní čáry na kubby na základní čáře týmu B. Pokud týmu Á stále ještě zbývají nějaké pokusy hodu kolíkem, ale na soupeřové polovině nestojí již žádný kubb, mohou je použit na shození krále, ale pouze ze své základní čáry. Po odházení šesti kolíků tým B sesbírá shozené kubby a ze ze své základní čáry je nahází na polovinu týmu A. Tým A je vztyčí na místě, kam dopadly, a tým B si vezme všech šest kolíků a je tak připraven na zahájení dalšího kola, tentokrát s prohozenými rolemi týmů.

**Princip hry:** Týmy se střídají v tom, kdo zahajuje hrací kolo a kubby se se tak přelévají z jedné poloviny hřiště é na druhou. druhou. Vznikají výhodné situace i sporné momenty. Hra konči v okamžiku, kdy se se jednomu z týmů úmyslně nebo omylem podaří shodit krále. Tento tým pak vítězí, pokud na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, a tento tým prohrává, pokud na soupeřové polovině nějaké kubby stále stoji.

**Technika hry**: Hod koliku musí být proveden spodním kyvadlovým způsobem. Hody tzv. Helikoptérou (kdy kolik rotuje od opuštění ruky v horizontální revině) nebo kdy je kolík hozen z ruky na plocho jsou zakázány a brány jako nepovolené. Při nahazování kubbů se mohou a nebo nemusí hráči libovolně střídat. Kubby může nahazovat neustále i jeden tentýž hráč. Je to jen na týmu. V okamžiku nahazování kubbů musí stát hráč nahazující kubby oběma nohama za základní čarou. Při hodu kolíky musí mít házející hráč v době opouštění kolíku z ruky kontakt alespoň jedné nohy se zemí ve vzdálenosti za odhodovou linií. Po opuštění kolíku ruky lze tuto linii přešlápnout. Zároveň Je nutné stát mezi bočními čarami hracího pole prodlouženými do nekonečna. I ty vyme- zují prostor, kde je nutné při odhodu stát. Při přešlápnutí této hranice je hod považován za neplatný.

Kubb Ize vztyčit pouze do jedné ze dvou pozic, jak je znázorněno na obrázku. Pokud leží nahozený kubb tak, že by se při vtyčení ocitla jeho základna v autu, musí být v tomto případě vztyčen vždy směrem do hřiště. Zároveň si musí hráči stavící kubby už předem rozmyslet, na kterou stranu chtějí daný kubb postavit. Nelze ho potom už obracet zpět na druhou stranu. S kubbem se také nesmí žádným způsobem kroutit, otáčet, stavět přes roh. Kubb se nesmí ani zvedat. Musí mít neustálý kontakt ze zemi.

**Neplatné situace, auty a postihy:**

1. 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.

2. Pokud je hodem kolíku shozen kubb na základní čáře mimo pořadí, je tento kubb ihned vztyčen na svém původním místě. Kubb se nachází v autu tehdy, pokud jej nelze postavit tak, aby nejméně polovina jeho základny stála v příslušné polovině hracího pole.

3. Po odházení všech kubbů v daném hracím kole je určeno, které kubby se nacháze- jí v autu a každý z nich Ize jednou opravit (je možné jej zvednout z autu a zopako- vat hod). Po opravném pokusu je znovu vyhodnoceno, které kubby se nacházejí v autu. Tyto kubby jsou pak umístěny a vztyčeny soupeřem na jakémkoliv místě příslušné poloviny hracího pole, avšak musí být zachována vzdálenost nejméně jedné délky vrhacího kolíku od krále a rohového kůlu.

4. Pokud je kubb stojící v poli shozen jiným vhozeným kubbem, je postaven na místě, kam dopadl. Pokud je vhozeným kubbem svržen kubb na základní čáře, je znovu postaven na své původní místo.

Závěr: Dosud uvedená pravidla jsou ve shodě s oficiálními pravidly Kubb klubu Česká republika o. s. ([www.kubb.cz)](http://www.kubb.cz)/) a s mezinárodními pravidly používanými při Mistrovství světa ve Švédsku k datu 2011. V těchto pravidlech je minimalizovaná možnost výskytu sporných situací.

Úpravy a možnosti rozšíření pravidel: Pokud se týmu podaří shodit všechny soupeřovy kubby, je povinen v daném kole shodit také krále, jinak prohrává. Tedy pokud vám zbývá shodit poslední soupeřův kubb a máte na to již jen jeden pokus, neni radno se o to pokoušet, neboť v případě úspěchu by vám nezbyl žádný pokus na shození krále a prohráli byste. Velmi zábavné je pravidlo stavění vícenásobných kubbů. Při házení kubbů na soupeřovu polovinu se snažte shodit nějaký již stojíd kubb. Tento kubb, pokud budete úspěšní, bude vztyčen na své původní pozici a na něj bude postaven vhozený kubb. Pro vás je pak snazší jedním hodem shodit dva kubby, Timto postupem lze vytvářet i věže ze tří a více kubbů. Další se týká pořadí shazování kubbů. Shazujte kubby v pořadí od nejbližšího k nejvzdálenějšímu. (ZDRO), KUB K Česká republika, [www.kubb.cz)](http://www.kubb.cz)/)