

Oficjalne Zasady Gry w Kubb – zgodne ze standardem EKC¹

FAIR PLAY

W naszej opinii gra w kubb oznacza: grę fair. Gra tradycyjnie rozpoczyna się od uścisku dłoni i kończy gratulacjami dla zwycięzcy.

Zazwyczaj nie ma sędziów obecnych przy każdym meczu. Dlatego konieczne jest, aby gracze sami oceniali i przyznawali się do swoich błędów. Pomimo obecności szczegółowych zasad, spory mogą się zdarzyć. W takich przypadkach prosimy najpierw spróbować dojść do porozumienia z przeciwnikiem.

Jeśli naprawdę nie można dojść do porozumienia lub jeśli życzą sobie Państwo obecności sędziego w danym meczu lub sytuacji, prosimy o kontakt z organizatorami turnieju, którzy wyznaczą bezstronnego sędziego.

Każdy gracz ma prawo poprosić przeciwnika o zaprzestanie przeszkadzania w postaci rozpraszających słów lub dziwnych zachowań, siedzenia lub stania zbyt blisko linii bocznej lub innych źródeł irytacji. Prosimy o uszanowanie i zaakceptowanie tego, jeśli przeciwnik poprosi o zaprzestanie zakłócania koncentracji.

Masz obowiązek upewnić się, że nie zagrażasz innym graczom lub widzom podczas rzucania kijami/pałkami.

Oszukiwanie i niesportowe zachowanie nie będą tolerowane podczas EKC i mogą prowadzić do dyskwalifikacji graczy i drużyn. Obejmuje to między innymi: nieregularne przemieszczanie kubków, celowe zgłaszanie błędnych wyników, oferowanie przeciwnikowi podziału punktów bez faktycznej gry.

¹ European Kubb Championships



CEL GRY

Dwie drużyny lub gracze grają przeciwko sobie. Starają się przewrócić kubby przeciwnika za pomocą kijów do rzucania. Drużyna, która przewróci wszystkie kubby przeciwnika i króla (na końcu), wygrywa grę.

PRZEBIEG GRY

Na początku drużyny wykonują rzut na króla, aby zdecydować, która z nich zaczyna i po której stronie będzie grać. Gracz który rzuci kij bliżej króla nieprzewracając go wygrywa losowanie i rozpoczyna grę (drużyna A). Otrzymuje kije, ustawia się za linią bazową i próbuje przewrócić kubby na linii bazowej przeciwnika (drużyny B).

Gdy drużyna A rzuci wszystkimi kijami, drużyna B zbiera wszystkie przewrócone kubby i przerzuca je pojedynczo na połowę boiska przeciwnika. Przerzucone kubby nazywamy teraz „kubbami polowymi”². Drużyna A ustawia je tam, gdzie upadły wzdłuż krótkiej krawędzi klocka. Teraz drużyna B musi zbić najpierw kubby polowe, a potem móc zbijać kubby bazowe³.

Następnie drużyna A zbiera wszystkie przewrócone kubby i przerzuca je pojedynczo na połowę boiska przeciwnika. Drużyna B ustawia kubby, a drużyna A próbuje przewrócić najpierw kubby polowe, potem bazowe, a na końcu króla. Drużyna, która jako pierwsza przewróci wszystkie kubby przeciwnika i króla, wygrywa. Jeśli drużynie A się nie uda, gra trwa dalej aż jedna z drużyn wygra.

Drużyna przegrywa mecz, jeśli przewróci króla przed przewróceniem wszystkich kubbów przeciwnika.

Jeśli drużyna nie przewróci wszystkich kubbów polowych w jednej rundzie, przeciwnicy otrzymują przewagę: mogą rzucać z nowej linii rzutów, wyznaczonej przez najbardziej wysunięty do przodu nieprzewrócony kubb polowy. Przerzuty kubbami nadal wykonuje się zza linii bazowej.

² Field kubbs

³ Base kubbs



BOISKO

- 8 metrów (linia boczna) x 5 metrów (linia bazowa), krótko przycięta trawa
- linia środkowa 5 metrów, równoległa do linii bazowej, w połowie długości 8 metrów

PRZYGOTOWANIE

- 5 kubków na linii bazowej, dotykających linii. 2 kubki w rogach w odległości jednej długości kija od rogów pola, pozostałe 3 równomiernie rozmieszczone.
- Król stoi na środku boiska.
- EKA⁴ nie wymaga konkretnego zestawu do kubba, ale zaleca taki jak używany na VM i Kubb (kubki: 7x7x15 cm, kije: 30 cm długości, 44 mm średnicy)

RZUT NA KRÓLA I ROZPOCZĘCIE GRY

- Dwóch graczy (po jednym z każdej drużyny) rzuca kij w stronę króla jednocześnie.
- Drużyna, której kij zatrzyma się bliżej króla, wygrywa rzut i decyduje: czy zaczyna grę, czy wybiera stronę boiska. Druga drużyna podejmuje drugą decyzję.
- Rzut, w którym kij dotknie króla, jest legalny, ale jeśli król upadnie, przeciwnik wygrywa rzut.
- W razie wątpliwości co do tego, która drużyna przewróciła króla, rzut jest powtarzany.
- Prawo do rozpoczęcia seta zmienia się naprzemiennie.
- Drużyny zmieniają strony po każdym secie.
- Drużyna rozpoczynająca rzuca 2 kije, następnie przeciwnik rzuca 4, później każda drużyna po 6 kijów.

PRZEWRAĆCIE KUBKÓW

- Kubki na linii bazowej nazywane są kubkami bazowymi. Przewrócone kubki stają się kubkami polowymi od następnej rundy.
- **Należy najpierw przewrócić wszystkie kubki polowe na połowie przeciwnika, zanim można przewracać kubki bazowe.**
- Podstawowa zasada: „drewno w drewno” – **jeśli kubk upadnie bez kontaktu z kijem lub innym kubkiem, rzut się nie liczy.**
- Jeśli kubk nie upadnie całkowicie, bo leży na innym kubku lub kiju – ocena zależy od jego pozycji po usunięciu przeszkody.
- Kubki, które upadną i same się podniosą po obrocie o co najmniej 180 stopni, uznaje się za przewrócone.
- Kubk bazowy przewrócony zbyt wcześnie zostaje podniesiony i może być trafiony ponownie po trafieniu wszystkich kubków polowych.

⁴ European Kubb Association



- Jeżeli podczas jednego rzutu strącony zostanie ostatni kubb polowy i kubb lub kij zbije przy okazji kubba bazowego, liczą się wszystkie strącenia = zachowana zostaje sekwencja zbijania: najpierw kubby polowe, potem kubby bazowe.

RZUCANIE KIJAMI

- **Dozwolone są tylko proste rzuty dołem wzdłuż uda,**
- Dozwolona jest pionowa rotacja kija.
- **Zabroniona jest pozioma rotacja (rzut helikopterowy);** maksymalne odchylenie od osi pionowej to 30 stopni.
- Nieprawidłowe rzuty nie są powtarzane; przewrócone kubby ustawia się z powrotem na poprzednim miejscu.
- W razie sporu co do ważności rzutu, należy skontaktować się z organizatorami.
- Podczas rzutu nie wolno przekraczać linii bazowej ani dotykać ziemi poza liniami bocznymi.
- **Jeśli przeciwnik nie przewrócił wszystkich kubków polowych, można rzucać z nowej linii wyznaczonej przez najdalszy kubk polowy.**
- Drużyna rzucająca musi poczekać, aż przeciwnicy ustawią wszystkie kubby polowe i opuszczą boisko.
- Gracz może rzucić drugi kij bezpośrednio po pierwszym.
- Kije muszą być podzielone między co najmniej 3 graczy w każdej rundzie.

PRZERZUCANIE I USTAWIANIE KUBBÓW

- W 3vs3 obowiązuje system rotacji: co najmniej trzech graczy rzuca kubby naprzemiennie w kolejnych rundach.
- W 6vs6 i Pucharze Debiutantów EKC nie obowiązuje system rotacji.
- Podczas przerzucania kubków nie wolno przekraczać linii bazowej.
- **Przerzut jest ważny, jeśli kubk można postawić pionowo na krótkiej krawędzi, w całości w połowie przeciwnika.**
- **Przerzuconego kubka nie wolno obracać ani podnosić – ustawia się tam, gdzie upadł.**
- Przeciwnik decyduje, którą krawędzią ustawić kubka – tylko raz.
- Przerzuty odbywają się w dwóch rundach. W drugiej rundzie przerzuca się tylko te kubby, które nie zostały prawidłowo zmieszczone w boisku i są gotowe do ustawienia.
- **Kubby, których nie da się ustawić po dwóch rundach, przeciwnik ustawia jako kubby karne⁵.** Nawet jeżeli kubk po pierwszej rundzie wylądował prawidłowo ale po drugiej rundzie został wypchnięty innym kubbem to nie ma już możliwości poprawki – staje się kubbem karnym.

⁵ penalty kubbs



- Kubby karne muszą być oddalone od króla i linii bazowej o długość kija (30 cm), **nie mogą być ustawiane na linii bazowej**.

- Na koniec fazy przerzutu nagrodowe kubby⁶ mogą być ustawione przez drużynę atakującą w dowolnym miejscu połowy przeciwnika (co najmniej 30 cm od króla). Kubby nagrodowe to takie które po przerzucie wylądują na innym kubbie i z niego nie spadną.

KRÓL

- Króla można przewrócić tylko wtedy, gdy wszystkie kubby na połowie przeciwnika zostały przewrócone w tej rundzie. Drużyna, która tego dokona, wygrywa seta.

- Rzut na króla wykonuje się wszystkimi pozostałymi kijami w danej rundzie

- Drużyna przegrywa, jeśli przewróci króla przed przewróceniem wszystkich kubbów.

- Obowiązuje zasada „drewno w drewno”: jeśli król upadnie z powodu sznurka, ręki itp., należy go ponownie ustawić.

- **Rzuty helikopterowe są zabronione.**

DOGRYWKA

- Organizatorzy turnieju decydują, kiedy rozpoczyna się dogrywka i jak długo trwa.

- Jeśli obie drużyny wygrały po jednym secie, kolejny jest decydujący.

1. Przy rozpoczęciu dogrywki:

1.1. Drużyna rzucająca (drużyna A) kończy turę jak zwykle.

1.2. Wykonywany jest drugi rzut na króla. Zwycięzca otrzymuje przewagę w dogrywce.

1.3. Pierwszy kubb dogrywki usuwa się po ustawieniu inkastowanych kubbów w kolejnej rundzie drużyny A.

1.4. Zawsze usuwa się kubba najbliższej linii bazowej (najpierw bazowe, potem połowe).

1.5. W każdej kolejnej turze usuwa się jeden kubb z połowy przeciwnika po każdej fazie inkastowania.

2. Gdy zaczyna się nowy set podczas dogrywki:

2.1. Jeśli po pierwszym secie dogrywki dalej jest remis, następny set jest decydujący.

2.2. Wykonywany jest trzeci rzut na króla. Zwycięzca wybiera:

a) przewagę w dogrywce

lub

b) kto zaczyna + wybór strony

(druga drużyna dostaje pozostałą opcję)

2.3. Pierwszy kubb dogrywki usuwa się po ustawieniu kubbów po pierwszej rundzie z 6 kijami przez drużynę z przewagą.

2.4. Gra toczy się zgodnie z opisem powyżej.

REGULAMINY EKC – Mistrzostw Europy

Gracze biorący udział w półfinałach i finałach turniejów EKC (1vs1, 3vs3, FMC, 6vs6) nie mogą spożywać alkoholu na arenie w trakcie gry.

Zasada nie dotyczy widzów i graczy niegrających aktualnie w arenie.

⁶ award kubbs

