



Pravidla Kubb Darkovičky 2026

Cíl hry

Proti sobě nastupují dva týmy, každý tým tvoří dva hráči. Jejich úkolem je pomocí házecích kolíků shodit soupeřovy kubby. Tým, kterému se podaří shodit všechny soupeřovy kubby i krále, vyhrává hru.

Hřiště a příprava

Rozměry: 8 metrů (postranní čára) x 5 metrů (základní čára).

Rozestavení: 5 kubbů na každé základní čáře. Dva rohové jsou vzdáleny na délku jednoho kolíku od rohových kolíků hřiště, ostatní tři jsou rovnoměrně rozmístěny mezi nimi. **Kubby musí být uvnitř hřiště a dotýkat se zadní stranou základní čáry.**

Král: Stojí uprostřed hřiště na středové čáře.

Rozhoz na krále a zahájení hry

Dva hráči (jeden z každého týmu) hodí kolík směrem ke králi současně.

Tým, jehož kolík bude blíže králi, vyhrává rozhoz a rozhoduje, zda začne hru, nebo si vybere stranu hřiště – druhý tým si vybere to, co zbude.

Při rozhodování, který kolík je blíže králi, se počítají pouze špičky kolíků neboli jejich čela.

Kolík, který se dotýká krále, je v pořádku, ale pokud král spadne, vítězí soupeř.

Pokud král spadne a není jasné, který tým ho shodil, rozhoz se opakuje.

Právo začít set se střídá mezi týmy ze setu na set. A, B, A, B, A (B, A, B, A, B).

Týmy si po každé hře vymění strany hřiště.

Začínající tým hodí 2 kolíky, poté soupeř hodí 4 kolíky, a v následujícím kole až do konce setu hází každý tým 6 kolíků.

Shazování kubbů

Kubby na základní čáře se nazývají základní kubby, shozené kubby se od dalšího kola stávají kubby v poli.

Nejprve musí tým shodit kubby v poli v soupeřově polovině hřiště, než bude moci shodit základní kubby.

V případě, že by tým shodil nejprve zadní kubb před tím, než všechny kubby v poli jsou shozené, tak zadní kubb postaví před dalším hodem soupeře na své původní místo.

Pokud hráč shodí poslední kubb v poli a současně zadní kubb v rámci jednoho pokusu, jsou oba kubby považované za shozené.

V případě, že kolík trefí kubb (v poli i základní), ten nespadne, ale je posunut mimo prostor hřiště, tak platí, že kubb se nebere jako shozený.

Pokud se kubb dostal mimo hřiště celým svým objemem, tak je bezprostředně posunut zpět do hřiště na své původní místo před dalším hodem.

Pokud se kubb dostal mimo hřiště částečně svým objemem, tak je posunut zpět do hřiště na své původní místo na konci kola.

Základní pravidlo shazování kubbů: „dřevo na dřevo“ – pokud kubb spadne, aniž by byl dotčen jiným kubbem nebo kolíkem, jeho pád se nepočítá, postaví se zpět.

Pokud kubb nespadne úplně, protože leží (je opřen) na jiném shozeném kubbu nebo kolíku, odstraňuje se ležící kubb nebo kolík šetrně, aby případný pád nebyl způsobem touto manipulací. Pokud kubb padá, je kubb shozený, pokud kubb nespadne, je kubb stojící.

Pokud je kubb opřený o stojící kubb, je stále ve hře a shozený není, pokud nerotoval kolem své osy (nepřevrátil se na svoji dlouhou stranu a následně zpátky na krátkou).

Kubby, které nejprve spadnou a následně se postaví sami po otočení o 180 stupňů nebo více, se počítají jako shozené.

Pokud tým v jednom kole neshodí všechny soupeřovy kubby v poli, získává soupeř pro příští kolo výhodu: může házet kolíky z nové odhodové čáry, která je určena nejbližším kubbem v poli směrem k půlící čáře (tím, který zůstal stát). Linii odhodové čáry udává nejbližší bod kubbu směrem k soupeři. **Vhazování kubbů do pole a shazování krále však stále probíhá zezadu od základní čáry.**

Pokud ve svém tahu neshodí tým všechny polní kubby, které stojí na soupeřově polovině, nikam se neodstraňují. **Zůstávají stát na hřišti i do dalších kol.**

Házení kolíků

Povoleny jsou pouze hody spodním obloukem.

Vertikální rotace kolíku je povolena.

Horizontální rotace kolíku (tzv. "helicopter throw") je zakázána (povolený úhel je 30 stupňů od vertikální osy). Každý hod by měl být co nejpřímější – **hrajte fair play!**

Neplatné hody nelze opakovat, spadlé kubby se postaví na původní místo. Kubby staví poškozený (tým proti kterému bylo házeno).

Pokud se týmy nemohou dohodnout, zda je hod platný nebo ne, mohou se poradit s organizátorem turnaje – možné přidělení neutrálního rozhodčího (viz Fair play).

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, v opačném případě se jedná o přešlap).

Házející tým musí počkat, dokud soupeřův tým nepostaví všechny kubby v poli a neopustí hřiště.

Hráč smí hodit svůj druhý kolík hned po prvním (hráči se nemusí střídat s házením kolíků). Kolíky musí být rovnoměrně rozděleny mezi všechny hráče.

Stavění a nahazování kubbů

Vhoz kubbů probíhá ve dvou kolech: všechny kubby jsou nahazovány postupně během prvního kola.

Kubby jsou nahazovány ze základní čáry do soupeřovy poloviny hřiště.

Kubb, který nelze po prvním kole postavit dle pravidel, **musí být vhozen znovu v druhém kole.**

Vhozený kubb je platný, pokud ho lze postavit na krátkou hranu a plně do vnitřku soupeřovy poloviny hřiště (aniž by stál na provázku nebo čáře).

Platný kubb musí být postaven tam, kde spadl. Při stavění kubbu se s ním nesmí rotovat (ani jinak nedovoleně manipulovat) a to ani v případě, že kubb padá. Pokud padá je možné ho podložit přírodním materiálem (listí, tráva, hlína, větve). Pokud kubb i tak padá, může požádat soupeřící tým o svolení kubb zvednout a zatlouci do země či se domluvit jinak na jeho stabilizaci).

Tým soupeře rozhoduje, přes kterou hranu se kubb postaví, a to, dokud kubb leží na zemi. Není dovoleno postavit kubb, položit ho a postavit ho přes jinou hranu. Tzn. jakmile hráč začne zvedat kubb přes libovolnou hranu, už ho tak musí postavit. Jedinou výjimkou je, když je kubb posouzen jako outový – v tomto případě může hráč kubb znovu položit a postavit na druhou stranu.

Kubb musí být vždy postaven, pokud má kontaktní plochu uvnitř hřiště.

Kubb může být vždy postaven v obou směrech, pokud má kontaktní plochu uvnitř hřiště na obou stranách.

Kubb může být postaven těsně vedle jiného kubbu i v případě, že svým otočením na kratší hranu by dva kubby stáli na stejné místo.

Stojící polní kubby, které nebyly shozeny v posledním kole, podléhají stejným pravidlům jako nově vhozené kubby: pokud je zasáhne nahozený kubb, budou postaveny na nové pozici, kde leží. **Pokud opustí hřiště po zásahu nahozeným kubbem v prvním kole, budou nahozeny znovu spolu s ostatními kubby v kole druhém.**

Všechny kubby, které nelze správně postavit po druhém kole nahození, musí být postaveny **kdekoli v soupeřově polovině hřiště soupeřem (tzv. penalizační kubby).**

Penalizační kubby musí být vzdáleny **alespoň jednu délku kolíku od krále.**

Penalizační kubby musí být vzdáleny alespoň jednu délku kolíku od základní čáry.

Penalizační kubby nemohou být postaveny na základní čáře a nemohou se znovu stát základními kubby.

Neexistuje žádný limit pro umístění od postranní čáry.

Polní kubby se nestaví na sebe.

Shrnutí

Stavění: Kubb se staví tam, kde leží. Nesmí se posouvat ani zvedat. Soupeř (který kubb staví) se rozhoduje, přes kterou hranu ho postaví.

Kubb může být postaven tak, aby se dotýkal jiného.

Dva pokusy: Pokud se kubb nepodaří platně vhodit na první pokus, hází se znovu. Pokud hráč neuspěje ani napodruhé, stává se z něj penalizační kubb. Pokud při druhém pokusu hráč trefil svým kubbem jiný kubb (který při prvním pokusu byl uvnitř hřiště) a vyhodil jej mimo hřiště, pak je takový kubb **považován za penalizační (bez nároku na další opakování hodu).**

Král

Král může být shozen, pokud všechny kubby na soupeřově polovině hřiště jsou shozeny.

První tým, který shodí krále, vyhrává hru.

Hod na krále se provádí vpřed se všemi zbývajícími kolíky.

Tým automaticky prohrává hru, pokud shodí krále dříve, než zasáhne všechny soupeřovy kubby, a to jakýmkoliv způsobem (kubbem při nahazování, kolíkem při shozu).

Základní pravidlo „dřevo na dřevo“ platí i zde: král musí být znovu postaven, pokud spadne kvůli provázku atd.

Hody ve stylu "helicopter throw" jsou zakázány.

Tým smí shodit krále pouze ve svém tahu.