# Výklad pravidel ke hře kubb

1. Hřiště je vytyčeno tak, aby bylo viditelné. Rohové kolíčky by měly být v linii se středovými kolíčky. Středové kolíčky by měly být pevné a stejně vysoké na obou stranách.
2. Středové kolíčky jsou součástí hřiště a v případě, že překáží při stavění kubbů a kvůli nim nelze kubb vztyčit do hřiště, je tento kubb neplatný.
3. Organizátor turnaje by měl mít připraven provázek pro posouzení sporných situací pro případ, že tak není možné určit pouhým okem.
4. Rozhoz - jeden hráč z každého týmu hází současně jedním kolíkem od základní čáry ke králi. Vyhrává ten hráč/tým, jehož čelo (základna) kolíku je blíže ke králi. Rozhoz se většinou startuje tak, že někdo z týmů odpočítává (např. tři, dva, jedna, teď)
5. Rozhozem začíná jednotlivý zápas.U série zápasů je rozhoz u prvního a pak u každého lichého zápasu. (1. zápas - rozhoz, 2. zápas - otočení situace, 3. zápas rozhoz atd.)
6. Hráč/tým, který vyhrál rozhoz, si jako první zvolí možnost začínat hru nebo stranu na které chce hrát. Druhý tým si vybírá dle zbylé možnosti. Tým, který začíná hru, hází 2 kolíky (nesmí házet jeden hráč), soupeř hází 4 kolíky (musí hodit každý hráč týmu. Pokud jsou v týmu více jak 3 hráči, určí si mezi sebou kdo bude toto kolo házet). Tým, který začínal zápas pokračuje ve hře již se 6 kolíky (opět platí pravidlo, že hodů se musí zúčastnit všichni členové týmu. Když má tým 3 hráče, musí každý hodit dvakrát). Dále pokračuje hra se 6 kolíky na obou stranách.
7. Hráč musí vrhat kolík tak, aby směřoval kolmo k zemi a rovně ve směru hodu (nikoli obloukem).
8. Hráč musí mít při hodu kolíkem obě chodidla za linií hodu. Je povoleno se předklonit, hodit kolík a opět se narovnat. Pokud hráč přešlápne odhodovou linii dříve, než je vrhaný kolík v naprostém klidu je tento hod braný jako neplatný. V takovém případě se kubby staví na místě, kde skončily (kubby mimo hřiště umísťuje soupeř dle pravidel), kolík je brán jako spotřebovaný a hod se neopakuje. V případě hodu na krále se král staví znovu a hod je taktéž neplatný.
9. Hráč by měl házet kolík tak, aby nepřešlapoval aktuální linii hodu. Soupeř má možnost upozornit na přešlap do doby odhození kolíku. V případě, že hráč v rychlém sledu přešlápne a vykoná hod s přešlapem je přivolán rozhodčí. Je-li hod opakovaně a úmyslně vykonán s přešlapem, může rozhodčí uznat hod za neplatný a postupuje se dle odst.č.7.
10. Hod se počítá za platný, pokud zůstane více jak 1/2 kolíku za linií hodu. V případě, že během házení vyklouzne/upadne kolík z ruky tak, že více jak jedna polovina kolíku je za linií hodu, je kolík brán jako spotřebovaný.
11. Hod kolíkem je brán jako neplatný v případě, že se otočí horizontálně o více jak 90° než se dotkne čehokoli. V případě zásahu polaře se polař staví na místě, na kterém zůstal po shození, kubb základní se vztyčuje na základní čáře. Pokud se kolík točí vertikálně, je brán jako platný bez ohledu na to, jak dopadne.
12. Tým musí mít minimální počet hráčů dle pravidel turnaje. V případě většího počtu hráčů nesmí jeden hráč házet více hodů, než kolik hází jednotlivec v minimálním počtu hráčů.
13. Tým, který nehází a stojí za hřištěm, by měl být alespoň 2 metry za základní čárou.
14. Při shození více než jednoho kubbu ze základní čáry jedním kolíkem platí pouze první shozený. Jedním hodem může dojít ke shození více jak jednoho kubbu ze základní čáry a to zejména útočnou hrou přes polaře.
15. Kubb, který byl nahozen s přešlapem, není platný, přestože ho lze vztyčit do hřiště. Kubb je možné opravit, jako kdyby byl špatně nahozen.
16. Kubb se při nahazování může nejdříve dotknout země i mimo hřiště.
17. Postranní linii pro určování sporné polohy polaře vymezuje kolík středový a rohový. Pro posouzení hraniční situace polaře na středové linii je možné dočasně odstranit krále. Krále může dočasně odstranit rozhodčí nebo po dohodě obou týmů kdokoli.
18. Pokud nejdou dva nahozené kubby vztyčit, protože si navzájem překáží a nejdou postavit na druhou stranu. Jeden z těchto kubbů je neplatný. Po prvním nahazování si neplatný kubb zvolí nahazující tým, pokud k této situaci dojde po opravném nahazování, neplatný kubb vybírá soupeř, který kubby staví.
19. Kubb v poli, který byl při nahazování vyražen nebo posunut mimo hřiště tak, že nejde vztyčit minimálně polovinou základny do hřiště, se znovu nahazuje v opravném nahazování. Kubb ze základní čáry, který byl při nahazování vyražen nebo posunut mimo hřiště, se znovu staví na základní čáru. Vyražený/posunutý kubb mimo hřiště v opravném nahazování, který nelze vztyčit více jak polovinou základny do hřiště, je neplatný. V tomto případě si soupeř staví kubb na libovolně na svojí polovinu, ale musí to být na vzdálenost vrhacího kolíku od krále, vytyčovacího kolíku a základní čáry.
20. Při sporné poloze nahozeného polaře rozhoduje o jeho pozici primárně rozhodčí. Bez něj je nutné se se soupeřem dohodnout na jeho pozici. Až po shodě, že polař je mimo, může kubb být sebrán a hra může pokračovat. Je-li sebrán před domluvou a vznikne spor, je sankcionován ten tým, který kubb sebral. Pokud kubb předčasně sebral tým, který kubby nahazoval, soupeř kubb umísťuje kamkoli do pole dle pravidel. Pokud předčasně kubb sebral tým, který má kubby stavět, kubb se opětovně nenahazuje a po vztyčení všech nahazovaných kubbů si jej tým který shazuje, umísťuje, kamkoli do hřiště soupeře.
21. Při stavění kubbů v poli se kubb vztyčuje přes jednu z kratších hran, na které leží. S kubbem se nemanévruje a nekroutí. Kubb, který je opticky na půli středové nebo boční linie, je platný.
22. Polaři, kteří při stavění překáží, se staví jako první na druhou stranu, pokud to jde. Pokud to nejde, staví se tzv. "skluzem" a to tak že stojící kubb se přidrží a vztyčovaný kubb se při stavění sklouzne po zemi.
23. Zustane-li kubb na kubbu/kubech po nahazování polařů, vrchní se sejme, spodní se postaví tak, aby byl/byly platné. Vrchní nahozený kubb si vezme tým, který nahazoval a po postavení kubbů soupeřem si může tento kubb postavit kamkoli na soupeřovu polovinu, tzn. i těsně ke králi, vytyčovacímu kolíku a na základní čáru.V případě, že jeden ze spodních kubbů nelze postavit do pole a pro opravný nához nelze odejmout, aniž by se vrchní kubb pohnul, je i vrchní kubb opravován jako neplatný.
24. Pokud při náhozu dojde k tomu, ze kubb zůstane ležet na kubbu/kubbech, které není možné postavit do hřiště, není tento kubb platný, přestože by se po vztyčení spodního kubbu do hřiště umístit mohl.
25. Dojde-li k samovolnému pádu nedůsledně postaveného polaře do prvního soupeřova hodu kolíkem, je možné polaře znovu postavit. Po pádu polaře po hodu soupeře tento polař platí za shozeného. Kubby lze po celé sérii 6 odhozených kolíků opětovně přimáčknout.
26. Shození základního kubbu mimo hru skopnutím nebo shozením kolíkem není sankciováno a lze ho opětovně narovnat na základní čáru. Při shození polaře mimo hru skopnutím nebo shozením kolíkem je tento kubb umístěn mimo hřiště a brán jako shozený až do nejbližšího nahazování týmu, který shození zavinil. Během této situace může jakýkoli z týmů ukončit hru standartním způsobem a shozením krále. Při nejbližším nahazování tým, který kubb shodil, nahazuje jako by byl shozen řádně soupeřem.
27. Při závěrečném hodu na krále může být shozen jakýkoliv jiný kubb soupeře. V případě že by byl shozen pouze tento kubb a král nikoli, postupuje se dle předchozího bodu jako by byl kubb shozen skopnutím nebo shozením kolíkem.
28. Pokud je nahozený kubb v průběhu shazování posunut mimo hřiště, postupuje se takto: přivolaný rozhodčí natáhne provázek mezi středovým a rohovým kolíkem. Když se posunutý kubb dotýká provázku, je tento kubb stále ve hře. Pokud se nedotýká, je považován jako shozený a dává se mimo, tak aby nemohl ovlivnit další průběh hry. Posunutý kubb na základní čáře se vrací na původní místo.
29. Je kubb shozen nebo ne? Když se soupeřící strany nemohou dohodnout,zdali je kubb shozen nebo nikoli, je povolán rozhodčí a ten opatrně odstraní překážku (vytyčovací kolík, kubb, vrhací kolík, král). Pokud po odstranění překážky kubb spadne, je brán jako shozený, překážka se dá zpět a hra pokračuje. Toto odstranění probíhá ihned po jednotlivém hodu a nikoli po odházení celé série vrhacích hodů.

***Pravidla sestavuje a doplňuje Kubb Klub Česká republika o. s. ve spolupráci s nejzkušenějšími hráči a kubbovými organizacemi v ČR a na základě pravidel užívaných na mezinárodních soutěžích. Tato pravidla jsou dílem více autorů a jsou určena výhradně pro nekomerční použití.***