

## MISTROVSTVÍ ČESKÉ REPUBLIKY V BOWLSU - 2026

### KATEGORIE: ČTYŘČLENNÉ TÝMY

#### FINÁLOVÝ TURNAJ

*závazné podmínky pro účastníky soutěže*

---

**Pořadatel:** ČESKÁ ASOCIACE BOWLSU, Z.S. (ČABow)

**Datum a čas konání MČR:** neděle 26. dubna 2026, od 9,00 hod.

**Místo konání:** areál TJ Sokol Liboc, Ruzyňská 156/55, Praha 6

**Účastníci:** přihlášení hráči – členi ČABow

**Startovné:** v rámci členských ČABow poplatků

**Ceny:** putovní pohár pro vítězný tým, medaile pro týmy na prvním až třetím místě

**Organizační výbor:** Jan Létal, Jaroslav Novák, Libor Svatoň

**Herní systém:** viz. dále **Herní řád**

**Informace o pravidlech:** MČR se hraje dle základních pravidel outdoor bowlsu – viz. dále **Herní řád** soutěže – oddíl II.

## HERNÍ ŘÁD

### MISTROVSTVÍ ČR V BOWLSU - ČTYŘČLENNÝCH TÝMŮ 2026

#### I. SYSTÉM SOUTĚŽE

Mistrovství České republiky čtyřčlenných týmů je jednorázovou soutěží. Jedná se o **otevřenou soutěž, které se mohou zúčastnit muži i ženy bez rozdílu věku**. Herní řád je plně v řízení ČABow za dodržení pravidel daných pro soutěže v outdoor bowlsu.

ČABow určuje nasazení a rozlosování týmů a následně pomáhá při koordinaci jednotlivých zápasů. Rozhodčí budou zajištěni v rámci možností ČABow, v případě jejich absence bude řízení zápasu v kompetenci jednotlivých účastníků, o utkání bude vždy pořízen zápis s podpisy zástupců obou týmů. Po odevzdání podepsaného zápisu již žádné protesty proti průběhu či výsledku utkání nejsou možné.

ČABow zajišťuje pro zápasy potřebné sady koulí, na rozhodnutí ČABow je systém jejich přidělování. Toto neplatí pro případ, kdy hráči používají na hru vlastní sportovní vybavení (koule). V případě, že se hráči nedohodnou při výběru koulí, patřících TJ Sokol Liboc – rozhodne los.

Průběh MČR se řídí překladem **platných pravidel outdoor bowls IFBS** (International Federation for the Sport of Bowls) - dále jen pravidla OB.

Veškeré stížnosti, termínové záležitosti, či jiné předem nepředpokládané situace jsou v kompetenci organizačního výboru.

#### UTKÁNÍ MČR ČTYŘČLENNÝCH TÝMŮ 2026 SE HRAJÍ TAKTO:

Přihlášené týmy hrají dle přiloženého rozpisu utkání ve dvou skupinách systémem každý s každým. **Utkaní se hraje na 10 endů, časový limit pro oba týmy dohromady je 75 minut. Po vypršení limitu se dohrává rozehraný end.** Časový limit sleduje rozhodčí soutěže, resp. kapitáni obou týmů.

Soupiska jednotlivých týmů může obsahovat až pět hráčů, v jednotlivém zápase však nastoupí vždy jen čtyři hráči, přičemž střídání v průběhu zápasu není dovoleno.

Utkaní se hraje na vítězství, remízu či prohru. Za vítězství se počítají dva body do celkové tabulky, za remízu jeden bod, za prohru žádný bod. V případě kontumace se týmu, jemuž se utkání kontumuje, odečítá jeden bod, týmu, v jehož prospěch bude utkání kontumováno, se přičítají 2 body, 11 koulí a 7 endů. Tým, který bude mít dvě kontumace je automaticky ze soutěže vyřazen a jeho zápasy se anulují. V prvním endu se do výsledku započítává pouze jeden bod (tzn. jen vítězná koule pokud existuje).

**Po odehrání všech zápasů ve skupině, se vytvoří pořadí týmů v dané skupině na základě následujících kritérií:**

1. vyšší počet získaných bodů
2. vyšší rozdíl mezi počtem vyhraných a prohraných koulí
3. lepší výsledek ve vzájemném zápase
4. vyšší počet vyhraných koulí
5. jeden hod kapitána týmu na přesnost

Týmy na **1. místě ve skupině postupují do semifinále.**

Týmy, které skončily ve skupinách na 2. a 3. místě, postupují do play-off, ve kterém se střetne druhý tým ze skupiny A se třetím ze skupiny B (zápas č. 7) a třetí tým ze skupiny A s druhým týmem ze skupiny B (zápas č. 8).

Dále se bude hrát semifinále – vítěz skupiny A s vítězem zápasu č. 8 (zápas č. 10) a vítěz skupiny B s vítězem zápasu č.7 (zápas č. 9).

Poté se odehrají **finálová utkání**:

**1. Utkání o třetí a čtvrté místo.**

Týmy, které prohráli svá semifinálová utkání odehrají utkání o 3. místo.

Vítěz tohoto utkání získá třetí místo **na MČR bowlsu čtveřic pro rok 2026**.

**2. Utkání o první a druhé místo.**

Týmy, které vyhráli svá semifinálová utkání odehrají utkání o 1. místo.

Vítěz tohoto utkání bude vyhlášen **mistrem České republiky čtveřic pro rok 2026**. Poražený tým získá **druhé místo na MČR bowlsu čtveřic pro rok 2026**.

**Všechna utkání play – off, semifinále a finálová utkání se hrají na 10 endů, bez časového limitu.**

Utkání se hraje pouze na vítězství a prohru. V případě, že utkání skončí nerozhodně, o vítězství se rozhodne v dodatečném endu – tzv. extraendu. Také v těchto zápasech se v prvním endu do výsledku započítává pouze jeden bod (tzn. jen vítězná koule, pokud existuje).

### **Nasazení na dráhy**

**Skupiny:** Všechna **utkání ve skupině se odehrají na stejné dráze (č. 1 nebo č. 2)**. Dráha pro danou skupinu **bude naložena** před zahájením turnaje.

**Play-off, semifinále, finále:**

Dráhy pro utkání play-off a semifinále budou vždy **naloženy před zahájením utkání**, finále se hraje na dráze č. 1, utkání o 3. místo na dráze č.2.

### **Trénink - zkušební hody**

Týmy mají **možnost tréninku pouze v play-off, semifinále a finále, a to pouze tehdy, pokud na konkrétní dráze ještě nehráli**. Každý hráč týmu má **povoleny dva odhozy na obě strany** té dráhy, na které odehraje své první utkání v turnaji.

## **II. PRAVIDLA HRY V KATEGORII ČTYŘČLENNÝCH TÝMŮ**

- 1.** Před zápasem si týmy vylosují možnost volby poslední koule v prvním endu, resp. možnost odhodu jacka v prvním endu. Tým, který odhazuje jacka jako první - také v prvním endu začíná.
- 2.** V každém endu odhodí hráči celkem šestnáct koulí, přičemž **každý hráč odhodí celkem dvě koule**, jednotlivé týmy se v odhozech **střídají**. Pořadí hráčů při odhodu v jednotlivých týmech (čtveřicích) musí zůstat neměnné po celý zápas.
- 3.** Hráč z týmu, **který v endu začíná, nejdříve umístí odhodovou podložku** (tzv. mat) na dráhu (min. 2 metry od zadního okraje dráhy, nejvýše pak 8,50 metrů na středovou osu dráhy). Poté odhodí jacka, a poté svou první kouli. Následně odhazuje kouli protihráč.

V případě, že hráč neumístí jacka dle pravidel (bod 4.), rozhoduje o umístění odhodové podložky druhý hráč. Pokud ani druhý hráč nesplní podmínky dle bodu 4., jack je umístěn na **T-point** a mat může umístit první hráč dle svého uvážení.

- 4. Jack musí být odhozen alespoň do vzdálenosti 23 m od odhozu** (počítáno od předního okraje odhodové podložky). Poté bude **umístěn na středovou osu dráhy ve vzdálenosti místa zastavení**. V případě, že jack bude odhozen do prostoru mezi tzv. T-pointem (bod na středové ose dráhy, vzdálený 2 m od konce dráhy) a **ditchem** (zadním příkopem), **bude jack umístěn na T-point**. Pokud nastane případ, že **jack bude odhozen do kratší vzdálenosti než 23 m** nebo bude odhozen až do ditche (zadní příkop) či mimo dráhu, získává právo odhozu jacka hráč druhého týmu. Ten si může změnit umístění odhodové podložky a poté odhodit jacka. Pokud opět nastane případ, že **jack bude odhozen do kratší vzdálenosti než 23 m nebo bude odhozen až do ditche** (zadní příkop) či mimo dráhu, bude Jack umístěn na T-point a hráč prvního týmu má opět možnost změnit umístění odhodové podložky. V případě odhozu jacka, který bude odhozen do vymezeného území bude jack umístěn na středovou osu dráhy ve vzdálenosti zastavení, nebo na T-point. Pořadí odhazujících se nemění.
- 5.** Poté, kdy jsou všechny koule odhozeny, **tým získá bod za každou z koulí, která je blíže jacku**, než je nejbližší koule soupeřícího týmu. Tím end končí, a následně se pokračuje dalším endem (vyjma konce zápasu).
- 6. End vždy začíná tým, který vyhrál předcházející end.** Výjimku tvoří první end (viz bod č. 1.)
- 7. V případě, že se v průběhu hry dostane jack mimo dráhu, a to za boční hranice dráhy, jack se umístí na T-point.** Hra dále pokračuje odhodem dalšího hráče v pořadí
- 8. Dotyk jacku** – koule, která se **po odhodu dotkne jacku**, je označena, a **je ve hře i pokud se v průběhu další hry dostane do ditche**. Koule může být označena (smyvatelná barva). Pokud se octne v ditchi, je její **poloha v ditchi viditelně označena** nad ditchem.
- 9.** V případě, že se **jack dostane v průběhu endu do ditche, hra pokračuje dál** v souladu s pravidly. **Koule, které v průběhu hry skončí v ditchi** (bez předchozího doteku s jackem) **nebo opustí dráhu (dotkne se bočního okraje dráhy) nebo skončí ve vzdálenosti kratší než 14 metrů od odhodové podložky jsou vyřazeny ze hry. V případě nejasnosti o vyřazení koule ze hry rozhoduje rozhodčí.**
- 10.** V případě, že není zřejmé, která z koulí je blíže jacku, **rozhoduje o pořadí koulí rozhodčí** či jeho zástupce z řad hráčů, a to nejprve vizuálně, v případě pochybností pak pomocí měřících prostředků. V případě, že nastane situace, kdy nelze ani měřením zjistit pořadí koulí, započítávají se pouze ty koule, které jsou označeny jako bližší.
- 11. Pozice hráčů**
  - a) Na začátku endu stojí dva hráči z obou týmů v prostorách odhodu tak, **aby nepřekáželi odhazujícímu hráči**, v přiměřené vzdálenosti od odhazujícího hráče. Teprve **po odhodu všech koulí** těchto čtyř hráčů přecházejí tito hráči na druhou – cílovou stranu. V tento moment přechází hráč číslo tři do prostoru odhodu.
  - b) Hráči **neodhazujícího týmu nesmí odhazujícího hráče žádným způsobem vyrušovat ani mu jakkoli překážet v odhozu**. Pokud něco takového nastane, má tento hráč možnost **přerušit hru nebo odhodit kouli znovu** (pokud byl vyrušen přímo při vlastním odhozu).
  - c) Hráči v cílových prostorech stojí při odhodu soupeře na kraji dráhy nebo vně dráhy. Při **odhodu soupeře se na dráze ani v zorném poli odhazujícího hráče nesmí pohybovat**, aby nenarušili koncentraci soupeře.

- d) Hráči, kteří přecházejí v průběhu hry na druhou stranu ať již do cílových prostor či do prostor pro odhod, přecházejí mimo dráhu (tedy vždy v prostorách mezi drahami č. 1 č. 2) nebo po dráze **tak, aby při přecházení nerušili hráče při odhodu a neporušili postavení koulí.**
- e) **Skip** (tedy čtvrtý odhazující hráč) se **může jít podívat na situaci v cílovém prostoru před odhodem své poslední koule.** V průběhu endu je to jediná situace, kdy se může jít hráč podívat na situaci do cílových kruhů.
- f) Při určování skóre po poslední odhozené kouli **toto řeší za každý tým pouze jeden hráč, a to viceskip** (třetí odhazující hráč). **Teprve pokud se tito dva hráči nedohodnou, přivolají k rozhodnutí rozhodčího.**

## **12. Přerušení hry**

Přerušení hry (např. pro tmu, silný déšť, bouřku, apod.) je možné pouze na základě pokynu Organizačního výboru. Jeho prioritou je bezpečnost diváků a hráčů a zajištění férových podmínek pro hru. Přerušení uprostřed rozehraného endu se řídí ustanovením **sekce 6, bod 6 Jednotných bowlsových pravidel (JBP)**. O **ukončení přerušení, případně o odložení či úplném zrušení zápasu/ů** rozhoduje Organizační výbor na základě aktuální situace či předvídatelného vývoje herních podmínek.

Zpracoval: Organizační výbor

V Praze, dne 21. dubna 2026