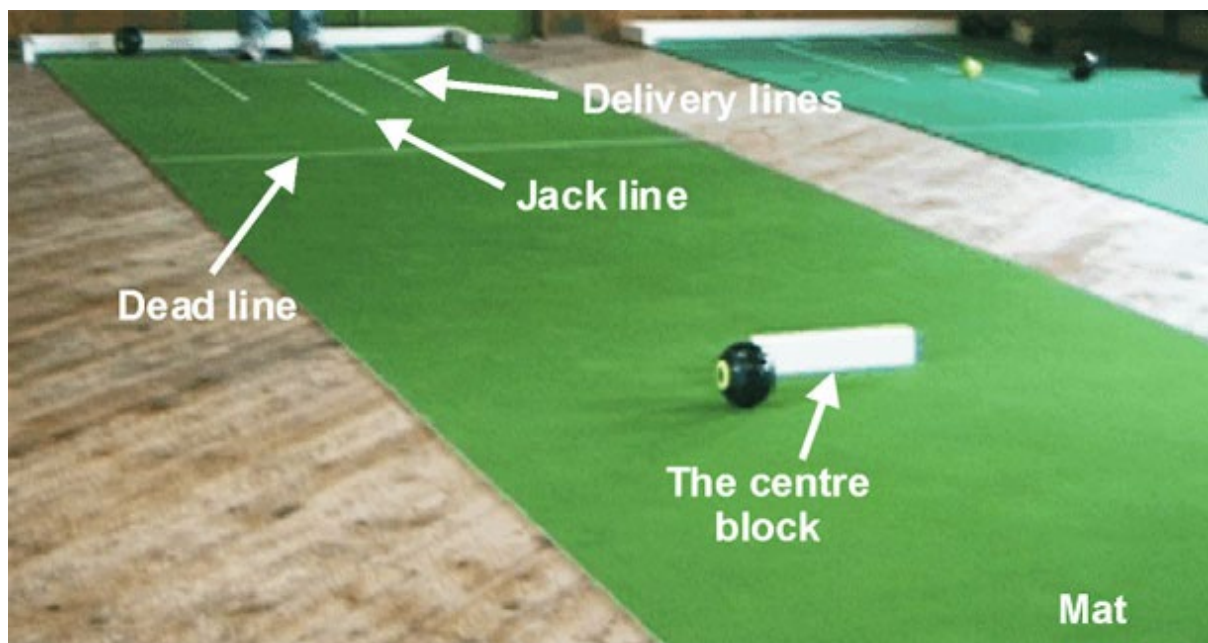




Rozložení hřiště pro bowling na „Short Mat“

## ZJEDNODUŠENÁ PRAVIDLA PRO SHORT MAT BOWLS

Short mat bowls je založen na venkovní verzi hry, takže většina pravidel je stejná nebo je upravena. Následující text popisuje hlavní rozdíly a měl by být užitečný pro nové (i staré!) hráče této hry.

1. Předznačený koberec je široký 1,8 metru a dlouhý mezi 12 a 14 metrů. Na čáře vedoucí středem koberce je umístěn bílý dřevěný blok. Na každém konci koberce je dřevěné hrazení, které vymezuje hranice prostoru ditchu a poskytuje hráčům (a ostatním přítomným) určitou ochranu před silně nadhozenými koulemi. Na začátku každého endu se do předem označené střední polohy na konci koberce, ze kterého se má hrát end, umístí gumový mat pro odhoz a Jack se umístí na středovou čáru „Jack line“ na opačném konci koberce.
2. Tým, který v daném endu nadhazuje jako první, rozhodne, kam na středové čáře na přední straně endu bude Jack umístěn (z „krátkého“ Jacku na začátku čáry na „dlouhého“ Jacka nejdále od nadhazovačů).
3. Při odhodu musí mít hráč jednu nohu zcela uvnitř nebo nad hranicemi matu pro odhoz. Druhá noha musí být uvnitř bočních čar odhozu a nesmí se jich dotýkat. Pokud není splněna některá z podmínek, dojde k chybě nohy a odhozená koule je odstraněna z hrací plochy.
4. Jakákoliv odhozená koule, která se dotkne středového bloku, je považován za „mrtvou“. Nadhoz by měl být zastaven předtím, než vstoupí do zadní části koberce, a středový blok musí být vrácen na místo. Pokud se nefunkční nadhoz nezastaví a poté posune jakoukoliv kouli nebo Jack v zadní části koberce, tým nebo hráč, který neprovedl nefunkční odhoz, vrátí posunutou kouli a/nebo Jacka na jejich původní místo.
5. Jakákoli koule, která nepřekročí „Dead line“, je považována za mrtvou a musí být odstraněna z hrací plochy. Aby koule překročila čáru, musí být celá za zadním okrajem čáry a nesmí se jí dotýkat ani přes ni přecházet.

6. Jakákoli koule, která překročí čáru „Ditche“, aniž by se nejprve dotkla Jacka, je považována za mrtvou a je okamžitě odstraněna. V tomto případě koule překročí čáru, pokud se jakákoli její část dotýká nebo přesahuje čáru „Ditche“.
7. Jakákoli koule, která opustí okraj podložky, je mrtvá.
8. Pokud je Jack vyražen mimo koberec, je end prohlášen za mrtvý. V 10ti-endové hře jsou povoleny maximálně dvě vyražení, při třetím vyražení tým, který způsobil tento hod, automaticky prohrává end a inkasuje 2 shots do score.
9. Pokud se zahraje koule, která se dotkne Jacku předtím, než se zastaví, je prohlášena za „Toucher“ a je označena křídovým sprejem.
10. „Toucher“ nebo Jack zůstává ve hře, když i překročí čáru „Ditche“. Pokud je „Toucher“ nebo Jack zcela nad čárou „Ditche“, může s ním pohnout pouze jiný „Toucher“ nebo Jack. „Toucher“ nebo Jack ležící na čáře „Ditche“ je stále „živý“ a může být pohnut jakoukoliv koulí. „Toucher“ nebo Jack, který zcela překročil čáru „Ditche“, má svou pozici označenou značkami na koberci, aby mohl být vrácen na svou pozici, pokud je nelegálně posunut jiným hodem.
11. Při hře jednotlivců má každý hráč k dispozici 4 koule, při dvojicích má každý hráč k dispozici 2 koule (může být i varianta se třemi). Hráči se s protihráči střídají v hodech po každé odhozené kouli. Hráči se smějí dojit podívat na rozestavení koulí po druhém hodu. End začíná hrát vždy hráč z týmu, který v předchozím endu bodoval. Začátek v prvním endu se řeší losem.
12. Při posunutí koule během hry platí rozdílná pravidla v návaznosti na příčinu – posun koulí, která není „toucher“ / při chybné hře (chyba nohou, dotek středového bloku atd.) / posun hráčem nebo osobou mimo hru – zjednodušeně platí, že vše musí být vráceno co nejblíže původní pozici protihráčem, který řídí hru u Jacka, a end se dokončí
13. Pravidla určují i postup pro varianty posunutí Jacka – zjednodušeně platí, že Jack bude navrácen co nejblíže původní pozici
14. Forma a délka - hra v bowls se hraje na jednom nebo více hracích kobercích. Skládá se z určeného počtu bodů nebo endů, případně se hraje po dobu předem stanoveného času. Hrají se varianty jednotlivci / dvojice / trojice nebo čtveřice.
15. Bodování - ve všech variantách kromě hry jednotlivců musí každý skip určit jednoho ze svých hráčů, nebo sebe, jako zapisovatele. Povinností určených zapisovatelů je zajistit, aby skóre dohodnuté na konci každého endu bylo zapsáno spolu s celkovým součtem pro i proti.
16. Výsledek endu - bod nebo body se přiznávají kouli nebo koulím, které jsou blíže Jacka než nejbližší koule soupeře. Jack ani koule nesmí být posunuty, dokud se obě strany neshodnou na výsledku, s výjimkou případu, kdy je nutné kouli nebo koule odstranit kvůli měření jiné koule. Měření není dovoleno, dokud se poslední koule nezastaví.
17. Měření - veškeré měření musí být prováděno schváleným vybavením. Měření rukou, nohou, podložkou nebo jiným způsobem není dovoleno. Veškeré měření se provádí k nejbližšímu bodu obou objektů.

Je třeba poznamenat, že žádný soubor pravidel nemůže řídit každou situaci a mohou nastat nepředvídatelné okolnosti.

Pokud nastane událost, kterou nebylo možné rozumně předvídat, očekává se, že v nepřítomnosti jasných pravidel převáží dobrý sportovní duch a zdravý rozum.