

ProBowls LIGA DVOJIC - 2026

DLOUHODOBÁ SOUTĚŽ

závazné podmínky pro účastníky soutěže

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

Datum a čas konání: dle termínové listiny

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

Účastníci: přihlášené týmy, složené z členů ČABow, Do Bowlsové ligy dvojic se jednotlivé týmy přihlašují e-mailem na ivo@gcbowls.cz nebo sedlak.marek@seznam.cz do **1. února 2026**. Každý tým si zvolí v přihlášce **unikátní název** pro jednoznačnou identifikaci.

Startovné: 200 Kč za tým.

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

Organizační výbor: Ivo Hadrava, Marek Sedlák.

Herní systém: viz dále Herní řád.

Informace o pravidlech: MČR se hraje dle základních pravidel outdoor bowlsu – viz dále Pravidla hry dvoučlenných týmů – oddíl III.

HERNÍ ŘÁD

PROBOWLS LIGA DVOJIC – 2026

I. SYSTÉM SOUTĚŽE

Bowlsová liga dvojic (dále jen BLD) je **uzavřená soutěž** určena **pro registrované hráče/ky** v České asociaci bowls. Jedná se o soutěž, které se **mohou zúčastnit muži i ženy bez omezení věku**.

BLD je určena pro maximálně 10 týmů. Každý/á hráč/ka může hrát **pouze za jeden tým, hostování ani přestup hráčů/ek BLD do jiného týmu není v průběhu rozehrané soutěže možný**.

Organizační výbor určuje **nasazení a rozlosování týmů** a následně pomáhá při koordinaci jednotlivých zápasů. Rozhodčí budou zajištěni v rámci možností, v případě jejich absence bude řízení zápasu v kompetenci jednotlivých účastníků, **o utkání bude vždy pořízen zápis**. Zápisy budou skončení zápasu nafoceny a odeslány na příslušnou WhatsApp komunitu. **Originál zápisu** bude uložen v klubovně oddílu bowls TJ Sokol Liboc na určeném místě.

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

Není vyžadována certifikace hracích koulí. Hrací koule musí však odpovídat standardům pro Bowls.

Průběh soutěže 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 PROBOWLS LIGY DVOJIC 2026 SE HRAJÍ TAKTO:

Přihlášené týmy hrají dle přiloženého rozpisu utkání ve skupině systémem každý s každým. Zápasy budou rozprostřeny po dobu hrací sezóny s tím, že závazné termíny definuje „**Termínová listina**“.

Utkání se hrají na 10 endů bez časového limitu. Jednotlivá utkání se odehrají na drahách, určených při rozlosování soutěže.

První end bude bodován **jen jedním bodem** bez ohledu na dosažený výsledek.

Soupiska jednotlivých týmů může obsahovat až tři hráče/ky, v jednotlivém zápase však nastoupí vždy jen dva, přičemž střídání v průběhu zápasu není dovoleno.

Utkání se hrají na vítězství, remízu či prohru. Za vítězství se počítají dva body do celkové tabulky, za remízu jeden bod, za prohru žádný bod.

Pokud se tým nedostaví včas k utkání (maximální čekací doba je 15 minut, přičemž při opoždění o 5 minut proviněný tým prohrává 0:1, při opoždění o 10 minut prohrává proviněný tým 0:2), nebo vzdá utkání, bude týmu odečten 1 bod, a zápas bude kontumován výsledkem 0:10 v neprospěch kontumovaného týmu. Vítěz obdrží 2 body a 10 koulí. Tým, který bude mít více než dvě kontumace je automaticky ze soutěže vyřazen a všechny jeho zápasy se anulují.

V případě **nepříznivého počasí**, při kterém nebude možné odehrát některé nebo všechny zápasy daného soutěžního dne, bude Organizačním výborem určen náhradní termín po dohodě s dotčenými týmy. Pokud k dohodě nedojde, termín určí organizační výbor.

Po odehrání všech zápasů se vytvoří konečné pořadí týmů na základě následujících kritérií:

1. Vyšší počet získaných bodů.
2. Vyšší rozdíl mezi počtem vyhraných a prohraných koulí.
3. Vyšší počet vyhraných koulí.
4. Vzájemný zápas.
5. Hod skipa na přesnost.

Trénink - zkušební hody

Před zápasem **nejsou povoleny zkušební hody**. Při případném tréninku v den zápasu je možné trénovat na příslušné dráze maximálně do doby dvou hodin před zahájením zápasu.

II. TERMÍNOVÁ LISTINA

Termíny jednotlivých zápasů stanovuje Organizační výbor takto:

- BLD je rozdělena do 12ti hracích dnů (**úterý/středa v čase 17:00 – 20:00**).
- BLD liga bude rozdělena do měsíců: **květen a červen**.
- V **jednom hracím dnu se utkají 3 nebo 4 týmy**, každý odehraje **dva nebo tři** zápasy.

Pořadí zápasů a hracích dnů určuje termínová listina:

Pozn.: Každý tým má možnost **jedenkrát odložit svá utkání**, a to oznámením minimálně **24 hodin předem oběma soupeřům a organizátorovi BLD**. Tento tým je pak **povinen domluvit s týmy, se kterými měl hrát, náhradní termín**. Náhradní termín bude stanoven po domluvě všech týmů odloženého hracího dne, přičemž **tým, který hrací den odložil, musí do tří dnů navrhnout alespoň tři náhradní termíny v pracovních dnech týdne. Nejzazší náhradní termín je 10.9.2025.**

hrací den	datum	dráha	čas	tým D	tým H
1.	12.05.2026	1	17:00	Friday Storm	Klokani
		2	17:00	KaZu Team	R & M
		1	18:00	Klokani	KaZu Team
		2	18:00	R & M	Friday Storm
		1	19:00	Klokani	R & M
		2	19:00	Friday Storm	KaZu Team
2.	13.05.2026	1	17:00	Démoni	Žabáci z Jinočan
		1	18:00	Démoni	Friday Storm
		1	19:00	Žabáci z Jinočan	Friday Storm
3.	19.05.2026	1	17:00	Démoni	Liboc 1
		1	18:00	R & M	Démoni
		1	19:00	Liboc 1	R & M
4.	20.05.2026	1	17:00	Friday Storm	Pragoještěři
		1	18:00	Pragoještěři	The Lions
		1	19:00	The Lions	Friday Storm
5.	26.05.2026	1	17:00	Klokani	Démoni
		2	17:00	Silent Impact	The Lions
		1	18:00	Klokani	Silent Impact
		2	18:00	Démoni	The Lions
		1	19:00	The Lions	Klokani
		2	19:00	Silent Impact	Démoni
6.	27.05.2026	1	17:00	KaZu Team	Liboc 1
		1	18:00	Liboc 1	The Lions
		1	19:00	The Lions	KaZu Team
7	03.06.2026	1	17:00	Friday Storm	Liboc 1
		1	18:00	Liboc 1	Silent Impact

		1	19:00	Silent Impact	Friday Storm
8	04.06.2026	1	17:00	Silent Impact	Pragoještěři
		1	18:00	Pragoještěři	R & M
		1	19:00	R & M	Silent Impact
9	08.06.2026	1	17:00	Žabáci z Jinočan	The Lions
		1	18:00	R & M	Žabáci z Jinočan
		1	19:00	The Lions	R & M
10	09.06.2026	1	17:00	Klokani	Pragoještěři
		2	17:00	Liboc 1	Žabáci z Jinočan
		1	18:00	Liboc 1	Klokani
		2	18:00	Pragoještěři	Žabáci z Jinočan
		1	19:00	Žabáci z Jinočan	Klokani
		2	19:00	Pragoještěři	Liboc 1
11	10.06.2026	1	17:00	Démoni	Pragoještěři
		1	18:00	KaZu Team	Démoni
		1	19:00	Pragoještěři	KaZu Team
12	16.06.2026	1	17:00	KaZu Team	Žabáci z Jinočan
		1	18:00	Žabáci z Jinočan	Silent Impact
		1	19:00	Silent Impact	KaZu Team

Pozn.: Každý tým má možnost **jedenkrát odložit svá utkání**, a to oznámením minimálně **24 hodin předem oběma soupeřům a organizátorovi BLD**. Tento tým je pak **povinen domluvit s týmy, se kterými měl hrát, náhradní termín**. Náhradní termín bude stanoven po domluvě všech týmů odloženého hracího dne, přičemž **tým, který hrací den odložil, musí do tří dnů navrhnout alespoň tři náhradní termíny v pracovních dnech týdne. Nejjazší náhradní termín je 30.6.2026.**

III. PRAVIDLA HRY V KATEGORII DVOUČLENNÝCH 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 dvanáct koulí, přičemž **každý hráč odhodí celkem tři koule**, jednotlivé týmy se v odhozech **střídají**. Pořadí hráčů při odhodu v jednotlivých týmech (dvojicích) musí zůstat neměnné po celý zápas.
3. Hráč z týmu, **kteřý 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. Koule, která je vyražena **mimo hrací plochu přes boční okraj** dráhy, je **vyražena ze hry** vždy (bez ohledu na to, zda byla označena po dotyku jacka).
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 hráči číslo jedna v prostorách odhodu tak, **aby nepřekáželi odhazujícímu hráči.** Hráči číslo 2 (skipové) stojí na druhé straně dráhy. Teprve **po odhodu všech koulí** přecházejí všichni hráči na druhou stranu.
- b) Hráči **neodhazujícího** týmu **nesmí odhazujícího hráče** žádným způsobem **vyrušovat ani mu jakkoli překážet v odhodu.** Pokud něco takového nastane, má tento hráč možnost **přerušit hru** nebo **odhodit kouli znovu** (pokud byl vyrušen přímo při vlastním odhodu).
- 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 druhý 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 leader** (první odhazující hráč). **Teprve pokud se tito dva hráči nedohodnou, přivolají k rozhodnutí rozhodčího.**
- g) Po skončení utkání jsou **skipové povinni stvrdit svým podpisem konečný výsledek.** Po podpisu obou stran je podepsaný výsledek **platný.** Žádné opravné prostředky již nejsou možné.

Zpracoval: organizační výbor

V Praze, dne 3. května 2026