



MISTROVSTVÍ ČESKÉ REPUBLIKY V BOWLSU - 2020

KATEGORIE: ČTYŘČLENNÉ TÝMY

FINÁLE

závazné podmínky pro účastníky soutěže

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

Datum a čas konání MČR: 11.10. 2020, od 9,30 hod

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

Účastníci: přihlášení hráči – členi ČABow

Startovné : 200,- Kč á tým – v případě členů ČABow. Poplatek za každého účastníka, který k 30.9.2020 nezaplatil členský poplatek ČABow pro rok 2020 činí 200,- Kč

Ceny: vítěz mistrovství ČR obdrží pohár pro mistra ČR, medaile, drobné ceny

Organizační výbor: Jan Létal, Libor Svatoň

Herní systém: viz. dále **Herní řád**

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



HERNÍ ŘÁD

MISTROVSTVÍ ČR V BOWLSU - ČTYŘČLENNÉ TÝMY 2020

I. SYSTÉM SOUTĚŽE

Mistrovství České republiky čtyřčlenných týmů je jednorázovou soutěží. Jedná se o **otevřenou soutěž, které se mohou zúčastnit muži a 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.

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 2020 SE HRAJÍ TAKTO:

Přihlášené týmy hrají dle přiloženého rozpisu utkání ve skupině systémem každý s každým.

Utkaní se hraje na 10 endů a časový limit pro oba týmy dohromady je 65 minut, po uplynutí této doby se pouze dohrává rozehraný end. Časový limit sleduje rozhodčí soutěže, resp. hráči. Dráhy pro jednotlivá utkání budou naloženy před zahájením turnaje.

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 týme, jemuž se utkání kontumuje, odečítá jeden bod, týmu v jehož prospěch bude utkání kontumováno se přičítají 2 body, 9 koulí a 6 endů. Tým, který bude mít více než dvě kontumace je automaticky ze soutěže vyřazen a jeho zápasy se anulují.

Po odehrání všech zápasů se vytvoří 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. vyšší počet vyhraných endů
5. lepší výsledek ve vzájemném zápase, resp. zápasech
6. hod kapitána týmu na přesnost



Následně se odehrají finálová utkání následujícím systémem:

1. **utkání o první a druhé místo.** Vítěz tohoto utkání bude vyhlášen mistrem České republiky v bowlsu čtyřčlenných týmů pro rok 2020. Poražený tým získá druhé místo na MČR bowlsu čtyřčlenných týmů pro rok 2020. **Utkání se hraje na 12 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. Utkání se hraje na dráze č. 1.

2. **utkání o třetí a čtvrté místo.** Vítěz tohoto utkání získá třetí místo na MČR v bowlsu čtyřčlenných týmů pro rok 2020. **Utkání se hraje na 12 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. Utkání se odehraje na dráze č. 2.

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 (dvojicích) musí zůstat neměnné po celý zápas.
3. Hráč, 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 pak svoji 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 23m od odhozu** (počítáno od předního okraje odhodové podložky). Poté bude v místě dopadu **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), bude jack umístěn na **T-point**. Pokud nastane případ, že jack bude odhozen do kratší vzdálenosti než 23 m nebo bude odhozen až do tzv. ditchu (zadní příkop) či mimo dráhu, získává právo odhozu jacku druhý hráč. Po jeho odhozu bude jack umístěn na dráhu na středovou osu dráhy ve vzdálenosti místa zastavení, resp. na tzv. T-point, **a to v případě, že nesplní požadavky na odhoz jacka uvedené v předcházející větě**. Pořadí odhazujících se nemění.
5. V okamžiku, 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.), resp. end po tzv. slepém endu (viz. bod č. 7), v tomto případě opět začíná tým, který začínal hru v tzv. slepém endu.
7. **Slepý end** – jedná se hru, kdy se jack dostane mimo dráhu, a to **za boční hranice dráhy**. End se ukončí a žádný z týmů nedostane žádný bod.
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 ditchu**. 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 dítky**, hra **pokračuje dál** v souladu s pravidly. **Koule, které v průběhu hry skončí v dítky** (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

Zpracoval: organizační výbor

v Praze, dne 29..září 2020