

# MISTROVSTVÍ ČESKÉ REPUBLIKY V BOWLSU - 2023

## KATEGORIE: DVOJICE

### FINÁLOVÝ TURNAJ

*závazné podmínky pro účastníky soutěže*

---

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

**Datum a čas konání MČR:** 14. – 15. října 2023, od 9,00 hod.

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

**Účastníci:** přihlášení hráči – členi ČABow

**Startovné:** členi ČABow se zaplaceným příspěvkem – zdarma

**Ceny:** pohár pro vítězný tým, medaile pro týmy na druhém až třetím místě, všichni pak drobné věcné ceny

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

**Pořadatel soutěže:** Česká asociace bowlsu (ČABow)

**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 DVOJICE – ROK 2023

#### I. SYSTÉM SOUTĚŽE

**Mistrovství České republiky dvojic** je jednorázovou soutěží. Jedná se o **otevřenou soutěž, které se mohou zúčastnit muži i ženy bez rozdílu věku**. Herní řád je v pravomoci ČABow při dodržení obecných pravidel daných pro soutěže v bowlsu. ČABow zodpovídá za nasazení a rozlosování týmů a koordinaci jednotlivých zápasů. Rozhodčí jsou zajišťováni v rámci možností ČABow, o utkání je vždy pořízen zápis.

ČABow zabezpečuje pro zápasy potřebné sady koulí, ČABow také určuje systém jejich přidělování. (Toto neplatí pro případ, kdy hráči používají na hru koule vlastní). ČABow zodpovídá za připravenost drah a potřebného vybavení (maty, měřicí nástroje, podložky pod koule, score-karty, apod.).

Pravidla pro hru na MČR se řídí **platnými pravidly pro outdoor bowls IFBS** (International Federation for the Sport of Bowls) - dále jen pravidla WB).

Veškeré stížnosti či řešení předem nepředpokládaných situací jsou v kompetenci organizačního výboru.

#### UTKÁNÍ MČR 2023 V KATEGORII DVOJICE SE HRAJÍ TAKTO:

##### A. ZÁKLADNÍ SKUPINY

Přihlášené týmy hrají dle přiloženého rozpisu utkání ve dvou **základních skupinách (A, B)**. V základní skupině se hraje systémem každý s každým

Utkání základních skupinách se hrají na **8 endů, časový limit pro oba týmy dohromady je 55 minut. Po vypršení limitu se dohrává rozehraný end**. Časový limit sleduje rozhodčí soutěže, resp. samotní hráči.

Utkání **v základní skupině se hrají 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, jehož utkání se kontumuje, odečítá jeden bod. Týmu, v jehož prospěch bude utkání kontumováno, se přičítají 2 body a 9 koulí. 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. lepší výsledek ve vzájemném zápase
5. los

## B. SEMIFINÁLOVÁ SKUPINA

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

### 1. kolo

Týmy, které skončí v základních skupinách na **2. a 3. místě** postupují do **play-off**, ve kterém se střetne **2. tým ze skupiny A s 3. týmem ze skupiny B (zápas č.21)**, a **3. tým ze skupiny A s 2. týmem ze skupiny B (zápas č.22)**.

### 2. kolo

**Vítěz skupiny A s vítězem zápasu č 22 (zápas č. 23) a vítěz skupiny B s vítězem zápasu č. 21 (zápas č. 24).**

**Utkání semifinále se hraje 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.

## C. ZÁPASY O KONEČNÉ UMÍSTĚNÍ

Zápasy o konečné umístění se odehrají následujícím systémem:

**Utkání o 3. místo: poražený ze zápasu č. 23 a poražený ze zápasu č. 24**

**Utkání o 1. místo: vítěz ze zápasu č. 23 a vítěz ze zápasu č. 24**

**Utkání o třetí místo se hraje na 10 endů, zápas o 1. místo 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.

## D. NASAZENÍ DO SKUPIN A DO DRAH, TRÉNINKY PŘED ZÁPASY

1. Organizační výbor soutěže provede nasazení (dva týmy), a následně zabezpečí veřejné rozlosování zbývajících týmů do **základních skupin**.
2. Utkání v **základní skupině** proběhnou **dle předem připraveného časového rozpisu a rozpisu určených drah**.
3. Zápasy v **semifinále** se odehrají na vylosovaných drahách. Losování proběhne vždy před daným kolem.
4. Zápas o **3. místo** se odehraje na dráze č. **2**, zápas o **1. místo** na dráze č.**1**.
5. **Trénink v hrací dny před zahájením soutěží není povolen.** Nebude umožněn ani **žádný tréninkový odhoz před utkáním.**

## II. PRAVIDLA HRY V KATEGORII DVOJICE

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, 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 měřicích 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 a pohyb 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 dvou hráčů přecházejí tito hráči na druhou – cílovou stranu. V tento moment přechází hráč skip) do prostoru odhodu.
- 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 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 skip** (druhý odhazující hráč). **Teprve pokud se tyto dva hráči nedohodnou, přivolají k rozhodnutí rozhodčího**.

Zpracoval: organizační výbor

V Praze, dne 6. října 2023