

MISTROVSTVÍ ČESKÉ REPUBLIKY V BOWLSU - 2024

KATEGORIE: ČTYŘČLENNÉ TÝMY

FINÁLOVÝ TURNAJ

závazné podmínky pro účastníky soutěže

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

Datum a čas konání MČR: sobota 4. května 2024, 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: pohár pro vítězný tým, medaile pro týmy na prvním až třetím místě, 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 – viz. dále **Herní řád** soutěže – oddíl II.

HERNÍ ŘÁD

MISTROVSTVÍ ČR V BOWLSU - ČTYŘČLENNÝCH TÝMŮ 2024

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.

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 2024 SE HRAJÍ TAKTO:

Přihlášené týmy hrají dle přiloženého rozpisu utkání ve skupině systémem každý s každým. **Utkání se hrají na 8 endů, časový limit pro oba týmy dohromady je 65 minut. Po vypršení limitu se dohrává rozehraný end.** Časový limit sleduje rozhodčí soutěže. Jednotlivá **utkání se odehrají na drahách č. 1 a č. 2**, dráhy pro jednotlivá utkání budou nalosovány před zahájením turnaje. Soupiska jednotlivých týmů může obsahovat až pět hráčů, v jednotlivém zápase však nastoupí vždy jen čtyři hráči, 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. 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 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. lepší výsledek ve vzájemném zápase
4. vyšší počet vyhraných koulí
5. hod kapitána týmu na přesnost

Týmy na **1. a 2. místě ve skupině budou hrát zápas o první místo, týmy na 3. a 4. místě pak zápas o třetí místo** (tzv. finálová utkání).

Finálová utkání se odehrají následujícím systémem:

1. **utkání o první a druhé místo.** Vítěz tohoto utkání bude vyhlášen mistrem České republiky v bowlsu čtyřčlenných týmů pro rok 2024. Poražený tým získá druhé místo na MČR bowlsu čtyřčlenných týmů pro rok 2024. **Utkání 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.

2. **utkání o třetí a čtvrté místo.** Vítěz tohoto utkání získá třetí místo na MČR v bowlsu čtyřčlenných týmů pro rok 2024. **Utkání 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.

Trénink - zkušební hody

Týmy mají **možnost tréninku pouze před svým prvním zápasem.** 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 dítche.** Koule může být označena (smyvatelná barva). Pokud se octne v dítchi, je její **poloha v dítchi viditelně označena** nad dítchem.
9. V případě, že se **jack dostane v průběhu endu do dítche, hra pokračuje dál** v souladu s pravidly. **Koule, které v průběhu hry skončí v dítchi (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 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 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.**