

MISTROVSTVÍ ČESKÉ REPUBLIKY V BOWLSU - 2026

KATEGORIE: INDOOR - TROJICE

ZÁKLADNÍ SKUPINA, FINÁLE

závazné podmínky pro účastníky soutěže

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

Datum a čas konání MČR: 31. ledna 2026, od 9,00 hod

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

Účastníci: přihlášení hráči – členi ČABow

Startovné: členi ČABow – 100 Kč/osoba

Ceny: medaile, drobné ceny

Organizační výbor: Jan Létal, Libor Svatoň, Jaroslav Novák

Herní systém: viz. dále **Herní řád**

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

HERNÍ ŘÁD

MISTROVSTVÍ ČR V INDOOR BOWLSU - TROJICE

I. SYSTÉM SOUTĚŽE

Mistrovství České republiky trojic je jednorázovou soutěží s finálovým utkáním. 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 indoor bowls. Do MČR lze přihlásit do jednoho týmu i čtyři hráče, s tím že se v jednotlivých zápasech mohou vystřídat, v průběhu zápasu již střídat nelze.

ČABow určuje nasazení a rozlosování hráčů 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 indoor bowls IFBS** (International Federation for the Sport of Bowls) - dále jen pravidla IFBS.

Veškeré stížnosti, termínové záležitosti, či jiné předem nepředpokládané situace jsou v kompetenci organizačního výboru.

UTKÁNÍ MČR TROJIC V INDOOR BOWLSU 2026 SE HRAJÍ TAKTO:

Všechny přihlášené týmy odehrají utkání v základní skupině systémem každý s každým.

Utkání v základní skupině se hraje na 8 endů, časový limit pro oba týmy dohromady je 40 minut, po uplynutí této doby se pouze dohrává rozehraný end. Časový limit sleduje rozhodčí soutěže. End se považuje za rozehraný až po odhození jacku (již nezáleží na tom, zda byl jack odhozen do vymezených míst pro hru). Možnost tréninku před zápasem není.

Utkání ve skupině 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 týmu, jemuž se utkání kontumuje, odečítá jeden bod, týmu, v jehož prospěch bude utkání kontumováno, se přičítají 2 body, 7 koulí a 5 endů. Tým, který bude mít více než jednu kontumaci je automaticky ze soutěže vyřazen a jeho zápasy se anulují.

Po odehrání všech zápasů ve skupině 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, resp. zápasech
4. vyšší počet vyhraných koulí
5. los

Následně se odehrají finálová utkání následujícím systémem:

1 Utkání o třetí a čtvrté místo.

Týmy, které se v základní skupině umístily na třetím, resp. čtvrtém místě hrají utkání o třetí místo.

Utkání se hraje na 8 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.

Vítěz tohoto utkání získá třetí místo **na MČR bowlsu trojic pro rok 2026.**

2. Utkání o první a druhé místo.

Týmy, které se v základní skupině umístily na prvním, resp. druhém místě hrají utkání o mistra České republiky **v indoor bowlsu trojic pro rok 2026.**

Utkání se hraje na 8 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. Vítěz tohoto utkání bude vyhlášen **mistrem České republiky v indoor bowlsu trojic pro rok 2026.** Poražený tým získá **druhé místo na MČR bowlsu trojic pro rok 2026.**

II. PRAVIDLA HRY V KATEGORII TROJIC

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 dvě koule**, jednotlivé týmy se v odhozech **střídají**. Pořadí hráčů při odhodu v jednotlivých týmech (trojicích) musí zůstat neměnné po celý zápas. Odhodová podložka (mat) je umístěna tak, aby zadní část matu lícovale se zadním okrajem koberce.
3. Hráč z týmu, který v endu **začíná, nejdříve odhodí jacka**, a poté svou první kouli. Následně odhazuje kouli protihráč.
4. Jack **musí být odhozen do míst, které jsou vyznačeny na koberci**. V případě, že bude odhozen před přední hrací čáru, do ditchy či do postranních okrajů, bude jacka odhazovat soupeř. Pokud bude jack i podruhé odhozen před přední hrací čáru, do ditchy či do postranních okrajů bude umístěn na zadní bod hřiště, tzv. **zadní kříž (T – point)**. V případě, že jack se po odhodu zastaví za zadním křížem, ale nespadne do ditchy, bude umístěn na **T-point**. 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.).
7. **Dotyk jacku** – koule, která se po odhodu dotkne jacku, je označena a **je ve hře i pokud se** v průběhu další hry **dostane do ditchy**. Koule může být označena (smyvatelná barva). Pokud se octne v ditchi, je její **poloha v ditchi viditelně označena**. Pokud se koule nedotkla jacka po odhozu, ale až v dalším průběhu hry, počítá se, jako by se jacka nedotkla.
8. V případě, že se **jack dostane** v průběhu endu **do ditchy**, hra **pokračuje dál** v souladu s pravidly. Jack bude v ditchi umístěn na místo, na které dopadl ihned po příslušném odrazu. **Koule, které v průběhu hry skončí v ditchi** (bez předchozího doteku s jackem) **nebo skončí v přední části koberce před čarou, která určuje, zda koule může zůstat ve hře** (tato čára je 1,20m před čarou pro odhod jacku) **nebo jsou odhozeny do stran mimo koberec, jsou vyřazeny ze hry**. V případě nejjasnosti o vyřazení koule ze hry rozhoduje rozhodčí.

9. V případě, že je v průběhu hry **jack odstraněn do strany mimo koberec, bude umístěn na zadní kříž.**
10. V případě, že se v průběhu hry **jack dostane před přední hrací čáru pro odhod jacku, ale za čáru pro odhod koule, zůstává jack pro další průběh hry na tomto místě.** Pokud nastane situace, že se **jack dostane i před přední hrací čáru pro odhod koule,** bude stejně jako v bodě 9 **umístěn na T-point.**
11. V případě, že po odhodu jacku se jack dotýká přední čáry pro odhod jacku, počítá se jako by byl před touto čarou – znamená to tedy, že musí být **za přední čarou pro odhod jacku celým svým objemem.** Toto pravidlo platí i pro odhod koule – **koule musí být celým svým objemem za přední čarou pro odhod koule.**
12. **Pokud nastane situace, že koule, která se dotkla v průběhu hry jacku a poté se dostane do strany mimo koberec, je vyřazena ze hry.**
13. 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 (např. kdy se koule dostala do ditchu) kdy **nelze ani měřením jednoznačně určit pořadí koulí, započítávají se pouze ty koule, které jsou označeny jako bližší.** V případě, že se měří koule, která skončila v ditchi, měří se od předního kraje koberce, kterého se dotýká.
14. V případě, že **první odhozena koule týmu v endu** zasáhne jacka a ten se posune do ditchu, jedná se o **neplatný** hod. Jack se vrací zpět na místo kde byl před odhodem a koule je mrtvá – odstraní se ze hry.

Zpracoval: organizační výbor

v Praze, dne 28. ledna 2026