


TURNAJ PRO VEŘEJNOST – 13.3.2026

ZÁKLADNÍ INFO

 Časové vymezení:

Turnaj se uskuteční 13.3. od 16:00 do 21:30 hod.


Prezence, rozlosování 1. rundy 16:00 – 16:10

- **1. runda – 1. část** 16:10 – 17:10
- 1. runda – 2. část 17:15 – 18:15
- 2. runda – 1. část 17:20 – 18:20
- 2. runda – 2. část 17:25 – 18:25

NADSTAVBA

- nadstavba 1 20:30 – 21:00
- nadstavba 22. runda – 2. část 21:00 – 21:30
- **FINÁLE** 20:30 – 21:30

Vyhlášení vítěze, relaxace po turnaji 21:30 – 22:00

 Týmy a startovné:

Turnaje se účastní 8 týmů

Tým je složen ze 3-4 hráčů, přičemž **v průběhu každého endu se nesmí měnit pořadí odhazujících hráčů a jejich funkce** (skip, vice-skip).

Cena za tým: 2000,- (platba bude probíhat přes QR kód nebo převodem)



PODROBNOSTI K HERNÍMU SYSTÉMU

Délka utkání:

Všechna utkání se hrají na 4 endy s časový limitem 60 minut. Pokud po ukončení časového limitu byl poslední zahráný kámen ve hře kamenem týmu s výhodou, hra končí, v opačném případě tým s výhodou odehraje poslední kámen.

Herní systém:

Turnaj probíhá systémem Schenkel, tj. po každém kole se sestaví žebříček všech 8 týmů a následně hrají „dvojice srovnatelných kvalit“ (1. vs 2., 3. vs 4., atd.). Před 1. rundou se dvojice určují losem.

Žebříček je sestavován podle pravidla **body-endy-kameny**.

Bez možnosti remízy (při remíze odhození 1 kamene do kruhů s měřením vzdálenosti)

Výhra 2 b., prohra 0 b.

Výhodu v prvním endu má vždy tým s lepším aktuálním postavením v tabulce (1. runda dle losu).

Vítěz a pořadí je stanoveno na základě tabulky celého turnaje.

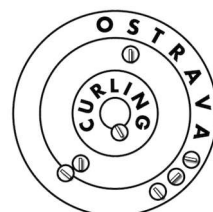
Penalizace:

Pozdní příchod je penalizován následovně:

- *do 5 minut* – první end se započítává jako prohraný s 1 kamenem a ztrátou výhody
- *do 10 minut* – první end se započítává jako prohraný s 1 kamenem, 2 end se započítává jako prohraný se 2 kameny a ztrátou výhody
- *Více než 10 minut* – viz do 10 minut + třetí end je prohraný se 3 kameny. Bez ztráty výhody.

Turnajová pravidla:

Turnaj se hraje podle platných pravidel WCF, **bez uplatnění pravidla „No-tick rule“**.



Obecná a týmová doporučení:

- Snažte se mířit na koště skipa (vice-skipa), natočte se již v hacku
- Využívejte rotaci kamene (2-5 otáček hog-hog)
- **Spolupráce v týmu**
 - Před odhodem kamene jednoznačně domluvit společný cíl pro daný kámen (*guard, kruhy, take-out, ...*)
 - Doporučujeme sjednotit si v týmu pokyn pro metení a nemetení např.:
 - MEĚ – NIC
 - YEP – WOW
 - SWEEP – UP
 - Metařům je doporučeno jít s kamenem po celou dobu jeho jízdy (od hacků), pro lepší odhad rychlosti kamene

Vybraná shrnutí z pravidel:

- **Free-guard zone (FGZ)**
 - prostor mezi tee-line a hog-line vyjma kruhu v cílovém poli,
 - kámen, který zastaví v prostoru FGZ, nesmí být až do pátého kamene odstraněn ze hry, ale může být libovolně posouván.
- **Metení**
 - metení je povoleno **pouze těsně před jedoucím kamenem**
 - **za tee-line** – vždy smí mést pouze jeden hráč každého týmu (skip nebo vice-skip), přednost má neodhazující tým
- **Zapálení svého kamene** – ovlivnění koštětem/nohou/pádem/apod
 - před cílovou hog-line → kámen je odstraněn ze hry
 - za cílovou hog-line → soupeř rozhodne
 - kámen je odstraněn ze hry + uvedení kamenů do původní pozice
 - ponechání situace
 - umístit kameny tak, jak by pravděpodobně skončily
- **Zapálení soupeřova kamene**
 - kameny se umístí tak, jak by pravděpodobně skončily
- **Pozice na dráze** – respekt k soupeři a bezpečnost
 - Neodhazující tým:
 - Hráči neodhazujícího týmu nesmějí zaujmout takové postavení, kterým by odhazujícímu týmu překáželi nebo ho vyrušovali. *Následující body jsou výjimkou:*
 - Skip a/nebo vice-skip mohou stát za back-line cílového pole, ale nesmí výběrem místa žádným způsobem omezovat skipa nebo vice-skipa odhazujícího týmu.
 - Hráč, jenž má odhazovat po hráči v hacku, může stát na straně dráhy za hackem na odhodové straně.
 - Odhazující tým:
 - Skip, popřípadě vice-skip, pokud je na skipovi řada s odhozem nebo není-li zrovna na ledě, jsou hráči odpovědní za cílové kruhy (*hlídají take-outy*)

