

## MASTERS INDOOR - 2026

### KATEGORIE: INDOOR - JEDNOTLIVCI

#### ZÁKLADNÍ SKUPINA, FINÁLE

*závazné podmínky pro účastníky soutěže*

---

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

**Datum a čas konání MČR:** 21. března 2026, od 8,30 hod.

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

**Účastníci:** pozvaní hráči – pouze členi ČABow

**Startovné:** zdarma

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

**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

### MASTERS V INDOOR BOWLSU - JEDNOTLIVCI

#### I. SYSTÉM SOUTĚŽE

**Masters** je jednorázovou **nemistrovskou** turnajem s finálovým utkáním. Jedná se o **uzavřenou soutěž**, které se mohou zúčastnit pouze hráči či hráčky, pozvaní ČABOW. Ta zve hráče či hráčky především na základě výsledků v mistrovských indoor soutěžích v předchozím období, ale i po zhodnocení celkové indoor výkonnosti.

Herní řád je plně v řízení ČABow za dodržení pravidel daných pro soutěže v indoor bowls.

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 MASTERS JEDNOTLIVCŮ V INDOOR BOWLSU 2026 SE HRAJÍ TAKTO:

Všichni hráči odehrají utkání ve dvou skupinách po čtyřech hráčích systémem každý s každým.

**Utkání v základní skupině se hrají na 10 endů, časový limit pro oba hráče dohromady je 35 minut**, po uplynutí této doby se pouze dohrává rozehraný end. Časový limit sleduje rozhodčí soutěže, resp. hráči.

**Tréninky:** nejsou povoleny.

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

Po odehrání všech zápasů ve skupině se vytvoří pořadí hráčů 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

Hráči na **1. místě a 2. místě ve skupině postupují do semifinále**. V prvním semifinále hraje vítěz skupiny A s hráčem, který skončil na 2. místě ve skupině B, v druhém semifinále hraje vítěz skupiny B s hráčem, který skončil na 2. místě ve skupině A.

**Utkání se hrají na 12 endů, časový limit pro oba hráče dohromady je 40 minut.** Hraje se pouze na vítězství a prohru. V případě, že utkání skončí nerozhodně, o vítězství se rozhodne v dodatečném endu – tzv. extraendu. (v něm již časový limit neplatí). Pokud nastane situace, že průběžný stav je již takový, že prohrávající hráč nemůže ani teoreticky dostat utkání minimálně do remízového stavu, utkání končí.

Následně se odehraje **finále - utkání o první a druhé místo.**

Hráči, kteří vyhráli svá semifinálová utkání odehrají utkání o **první místo**, a tedy o vítěze soutěže **Masters pro rok 2026. 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. Pokud nastane situace, že průběžný stav je již takový, že prohrávající hráč nemůže ani teoreticky dostat utkání minimálně do remízového stavu, utkání končí.

Utkání o třetí místo se již nehraje, oba poražení semifinalisté obsadí společně **třetí místo.**

## II. PRAVIDLA HRY V KATEGORII JEDNOTLIVCŮ

1. Před zápasem si hráči vylosují možnost volby poslední koule v prvním endu, resp. možnost odhodu jacka v prvním endu. Hráč, který odhazuje jacka jako první také v prvním endu začíná.
2. V každém endu odhodí hráči celkem osm koulí, přičemž **každý hráč odhodí celkem čtyři koule**, jednotliví hráči se v odhozech **střídají**. Odhodová podložka (mat) je umístěna tak, aby zadní část matu lícovale se zadním okrajem koberce.
3. Hráč, 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 ditchu či do postranních okrajů, bude jacka odhazovat soupeř. Pokud bude jack i podruhé odhozen před přední hrací čáru, do ditchu 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 ditchu, bude umístěn na **zadní kříž**. Pořadí odhazujících se nemění.
5. V okamžiku, kdy jsou všechny koule odhozeny, hráč získá **bod za každou z koulí, která je blíže jacku**, než je nejbližší koule soupeřícího hráče. Tím end končí a následně se pokračuje dalším endem (vyjma konce zápasu).
6. End **vždy začíná hráč, 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 ditchu**. Koule může být označena (smyvatelná barva). Pokud se octne v ditchu, je její **poloha v ditchu 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 ditchu**, hra **pokračuje dál** v souladu s pravidly. Jack bude v ditchu umístěn na místo, na které dopadl ihned po příslušném odrazu. **Koule, které v průběhu hry skončí v ditchu** (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 nejistoty 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 zadní kříž.
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 odhozená koule 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 15. března 2026