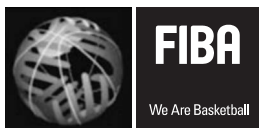


PRAVIDLA BASKETBALU

Platná od 1. 9. 2004



Česká basketbalová federace Praha

Z anglického originálu Official Basketball Rules, schváleného 12. 6. 2004 v Paříži.
© Copyright FIBA

Překlad: Dr. Zdeněk Procházka
Lektoři: Ing. Miloš Pražák
Ing. Ivo Dolinek
© ČBF s.r.o. Praha
Zátopkova 100/2
116 17 Praha 6

OBSAH

Strana:

Pravidlo jedna. UTKÁNÍ	6
Čl. 1. Definice	6
Pravidlo dvě. HŘIŠTĚ A VYBAVENÍ	6
Čl. 2. Hřiště	6
Čl. 3. Vybavení	11
Pravidlo tři. DRUŽSTVA	11
Čl. 4. Družstva	11
Čl. 5. Hráči: zranění	14
Čl. 6. Kapitán: povinnosti a práva	14
Čl. 7. Trenéři: povinnosti a práva	15
Pravidlo čtyři. PŘEDPISY HRY	16
Čl. 8. Hrací doba, nerozhodný výsledek a prodloužení utkání	16
Čl. 9. Začátek a konec období nebo utkání	17
Čl. 10. Stav míče	17
Čl. 11. Postavení hráče a rozhodčího	18
Čl. 12. Rozskok a alternativní držení	19
Čl. 13. Jak se hraje míčem	21
Čl. 14. Kontrola míče	21
Čl. 15. Hráč při hodů na koš	22
Čl. 16. Koš - kdy je dosaženo a jeho hodnota	22
Čl. 17. Vhazování	23
Čl. 18. Započitatelný oddechový čas	25
Čl. 19. Střídání	27
Čl. 20. Zrušení utkání	29
Čl. 21. Nedohraní utkání	29

Pravidlo pět. PŘESTUPKY	30
Čl. 22. Přestupky	30
Čl. 23. Hráč v zámezí, míč v zámezí	30
Čl. 24. Dribling	30
Čl. 25. Kroky	31
Čl. 26. Tři vteřiny	33
Čl. 27. Těsně bráněný hráč	33
Čl. 28. Osm vteřin	33
Čl. 29. Dvacet čtyři vteřin	34
Čl. 30. Zahrání míče do zadní části hřiště	35
Čl. 31. Ovlivnění směřování míče ke koši a srážení míče	36
Pravidlo šest. CHYBY	38
Čl. 32. Chyby	38
Čl. 33. Dotyk: obecné principy	38
Čl. 34. Osobní chyba	43
Čl. 35. Oboustranná chyba	44
Čl. 36. Nesportovní chyba	45
Čl. 37. Diskvalifikující chyba	45
Čl. 38. Technická chyba	47
Čl. 39. Šarvátky	49
Pravidlo sedm. OBECNÁ USTANOVENÍ	50
Čl. 40. Pět chyb hráče	50
Čl. 41. Chyby družstva - trest	50
Čl. 42. Zvláštní situace	51
Čl. 43. Trestné hody	52
Čl. 44. Opravitelné omyly	54
Pravidlo osm. ROZHODČÍ, ROZHODČÍ U STOLKU, KOMISAŘ A JEJICH POVINNOSTI	56
Čl. 45. Rozhodčí, rozhodčí u stolku a komisař	56
Čl. 46. První rozhodčí: povinnosti a práva	57
Čl. 47. Rozhodčí: povinnosti a práva	57
Čl. 48. Zapisovatel a asistent zapisovatele: povinnosti	58

Čl. 49. Časoměřič: povinnosti	60
Čl. 50. Měřič 24 vteřin: povinnosti	61
A. ZNAMENÍ ROZHODČÍCH	62
B. ZÁPIS	68
C. POSTUP PŘI PROTESTU	81
D. KLASIFIKACE DRUŽSTEV	82
E. TELEVIZNÍ ODDECHOVÉ ČASY	85
REJSTRÁK	87
Seznam obrázků:	
Obr. 1. Rozměry hřiště	7
Obr. 2. Vymezené území	9
Obr. 3. Dvoubodové a tříbodové území	9
Obr. 4. Zapisovatelský stůl a židle pro náhradníky	10
Obr. 5. Princip válce	38
Obr. 6. Postavení hráčů během trestných hodů	53
Obr. 7. Znamení rozhodčích	62
Obr. 8. Zápis	68
Obr. 9. Záhlaví zápisu	70
Obr. 10. Družstva v zápisu	71
Obr. 11. Průběžný stav	75
Obr. 12. Konečný stav	76
Obr. 13. Dolní část zápisu	76
Obr. 14. Záhlaví českého zápisu	77
Obr. 15. Družstva v českém zápisu	78
Obr. 16. Dolní část v českém zápisu	80

PŘÍLOHA: Basketbalové vybavení

V těchto pravidlech jsou všechny citace o trenérech, hráčích, rozhodčích atd. mužského rodu. Vše je také samozřejmě aplikováno na ženy. Je tomu tak pouze z praktických důvodů.

PRAVIDLO JEDNA

UTKÁNÍ

Čl. 1 Definice

1.1 Basketbalové utkání

Basketbal hrají dvě družstva o pěti hráčích. Cílem každého družstva je hodit míč do soupeřova koše a zabránit soupeři, aby dosáhl koše.

Basketbal je řízen rozhodčími, rozhodčími u stolku a komisařem.

1.2 Koš: vlastní a soupeřův

Koš, na který družstvo útočí, je koš soupeře a koš, který družstvo brání, je koš vlastní.

1.3 Vítěz utkání

Vítězem utkání je to družstvo, které docílilo větší počet bodů na konci hrací doby.

PRAVIDLO DVĚ

HŘIŠTĚ A VYBAVENÍ

Čl. 2 Hřiště

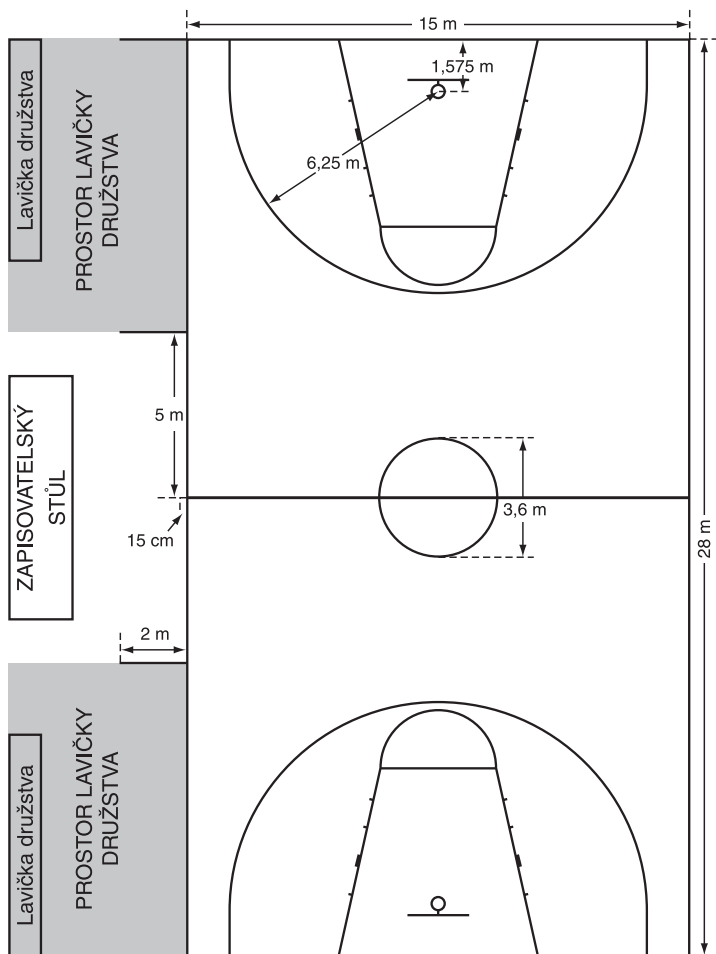
2.1 Hřiště

Hřiště má obdélníkový tvar, rovný, tvrdý povrch a nesmí na něm být žádné překážky (Obr. 1).

Rozměry jsou 28 m na délku a 15 m na šířku, měřeno od vnitřního okraje hraničních čar.

Národní federace mají právo schválit stávající hřiště s rozměry minimálně 26 m na délku a 14 m na šířku.

Obr. 1 ROZMĚRY HRŠTĚ



2.2 Čáry

Všechny čáry musí být nakresleny stejnou barvou (přednostně bílou), šířky 5 cm a jasně viditelné.

2.2.1 Koncové a postranní čáry

Hrací plocha je plocha omezená oběma koncovými čarami (na krátkých stranách) a postranními čarami (na dlouhých stranách). Tyto čáry nejsou částí hrací plochy. Hrací plocha je nejméně 2 m vzdálena od jakékoli překážky včetně sedadel lavičky družstva.

2.2.2 Středová čára, středový kruh a polokruhy

Středová čára je rovnoběžná s koncovými čarami, prochází body vyznačenými uprostřed postranních čar a přesahuje tyto čáry o 15 cm na každou stranu.

Středový kruh je vyznačen ve středu hřiště a má poloměr 1,8 m měřen k vnějšímu okraji kružnice. Je-li vnitřek kruhu vybarven, musí být stejné barvy jako vymezená území

Polokruhy jsou vyznačeny na hřišti s poloměrem 1,80 m měřeno k vnějšímu okraji obvodu a se středy ve středech čar trestných hodů (Obr. 2).

2.2.3 Čáry trestného hodu, vymezená území

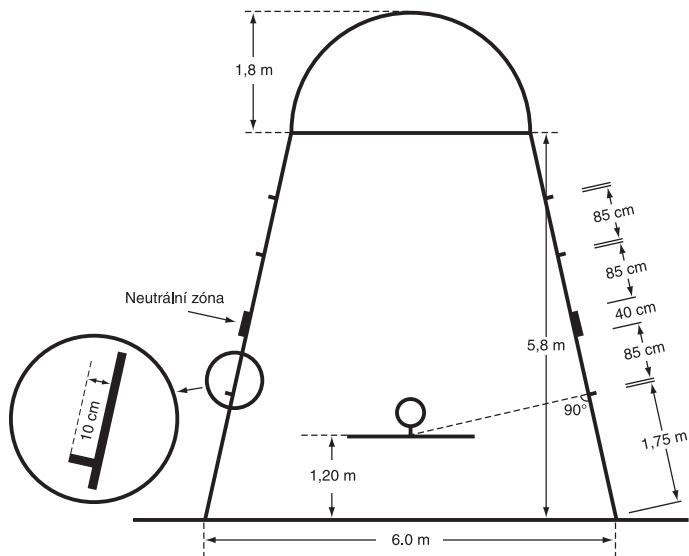
Čára trestného hodu je rovnoběžná s koncovou čarou. Její vzdálenější okraj je 5,8 m od vnitřního okraje koncové čáry a je dlouhá 3,6 m. Její střed leží na pomyslné spojnici středů obou koncových čar.

Vymezená území jsou plochy hřiště omezené koncovými čarami, čarami trestného hodu a čarami vycházejícími z koncových čar, vnější hrany jsou 3 m vzdálené od středu koncových čar a končí na vnější hraně čar trestného hodu. Tyto čáry s výjimkou koncových jsou částmi vymezeného území.

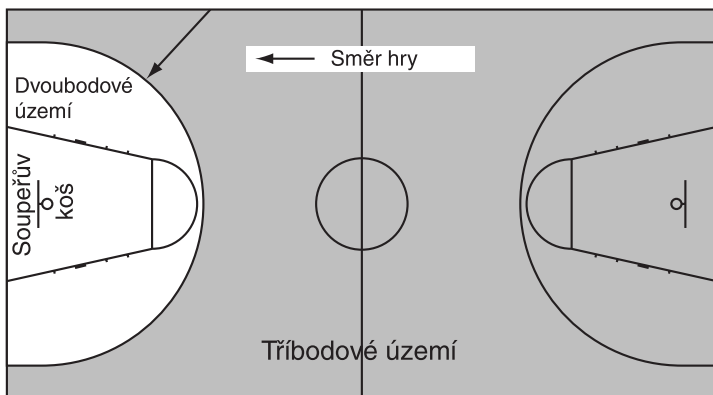
Vnitřní části mohou být vybarveny, ale musí být stejné barvy jako středový kruh.

Prostory podél vymezeného území, které používají hráči během trestných hodů, jsou vyznačeny v Obr. 2.

Obr. 2 VYMEZENÉ ÚZEMÍ



Obr. 3 DVOUBODOVÉ A TŘÍBODOVÉ ÚZEMÍ



2.2.4 Tříbodové území (Obr.1 a 3)

Tříbodové území družstva je celá plocha hřiště s **výjmkou** plochy poblíž soupeřova koše, která je omezena a zahrnuje:

- Dvě rovnoběžné úsečky vycházející z koncové čáry vnějším okrajem vzdálené 6,25 m od bodu na podlaze, který leží na kolmici ze středu soupeřova kruhu koše. Vzdálenost tohoto bodu od vnitřního okraje koncové čáry je 1,575 m.
- Půlkruh poloměru 6,25 m měřeno k vnějšímu okraji kružnice, který má střed ve stejném bodě, výše definovaném, a který se dotýká rovnoběžných čar.

2.2.5 Území lavičky družstva (Obr. 1)

Území lavičky družstva je označeno vně hřiště na stejné straně jako stůl zapisovatele a lavičky družstva takto:

Každé území je omezeno čarou nejméně 2 m dlouhou, která je prodloužením koncové čáry a jinou čarou nejméně 2 m dlouhou, která je vyznačena 5 m od středové čáry a kolmá k postranní čáře.

Musí zde být 14 sedadel pro trenéry, náhradníky a osoby doprovázející. Jakékoli jiná osoba musí být nejméně 2 m za lavičkou.

Obr. 4 ZAPISOVATELSKÝ STŮL A ŽIDLE PRO NÁHRADNÍKY

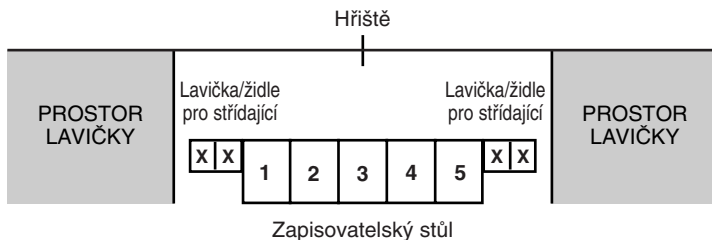
1. Měřič 24 vteřin

2. Časoměřič

3. Komisař

4. Zapisovatel

5. Asistent zapisovatele



Poznámka: Stůl zapisovatele musí být umístěn na podiu. Hlasatel a statistik (pokud jsou přítomni) mohou sedět po stranách nebo za stolem.

Čl. 3 Vybavení

Je požadováno následující vybavení:

- Konstrukce košů sestávající z:
 - desky
 - koše s obroučkami (pružnými) a sítkami
 - dolní konstrukce včetně pokrytí
- Míče
- Hodiny hry
- Ukazatel stavu
- Zařízení 24 vteřin
- Stopky nebo vhodné (viditelné) zařízení (ne hodiny hry) pro měření oddechových časů
- Dva oddělené, různé a hlasité zvukové signály
- Zápis
- Ukazatelé chyb hráčů
- Ukazatelé chyb družstva
- Indikátor alternativního držení
- Hrací plocha
- Hřiště
- Odpovídající osvětlení.

Podrobnější popis basketbalového vybavení je uveden v Příloze těchto pravidel.

PRAVIDLO TŘI

DRUŽSTVA

Čl. 4 Družstva

4.1 Definice

- 4.1.1 Člen družstva má **možnost hrát**, pokud obdržel povolení ke hře za družstvo jak je stanoveno v předpisech organizačního orgánu soutěže. Toto také zahrnuje věkový limit.
- 4.1.2 Člen družstva **je oprávněn hrát**, když je zapsán do zápisu před začátkem utkání a není diskvalifikován a nedopustil se pěti chyb.
- 4.1.3 Během hry je člen družstva:
- Hráč, který je oprávněn hrát a je na hřišti.
 - Náhradník, který není na hřišti, ale je oprávněn hrát.
 - Vyloučený hráč, který se dopustil pěti chyb a není oprávněn hrát.

4.1.4 Během přestávky v utkání všichni členové družstva, kteří jsou oprávněni hrát, jsou považováni za hráče.

4.2 Pravidlo

4.2.1 **Každé družstvo** se skládá:

- Z ne více než 12 členů družstva, oprávněných hrát, včetně kapitána.
- Z trenéra a přeje-li si to družstvo, z asistenta trenéra.
- Z nejvíce pěti doprovázejících osob, kteří mohou sedět na lavičce družstva, se speciální odpovědností. např. manažer, lékař, fyzioterapeut, statistik, tlumočnick atd.

4.2.2 Pět hráčů každého družstva musí být na hřišti během hrací doby a může být střídáno.

4.2.3 **Náhradník se stane hráčem** a hráč náhradníkem, když:

- Rozhodčí dovolí náhradníkovi vstoupit do hřiště.
- Během oddechového času nebo přestávky žádá náhradník o střídání zapisovatele.

4.3 Dresy

4.3.1 Dres hráčů se skládá z:

- **Triček** jednotné dominantní barvy, stejné vpředu a vzadu. Všichni hráči (**hráči i hráčky**) musí založit trička dovnitř trenýrek během hry. Dresy vcelku jsou povoleny.
- **Podvlékacích triček** s krátkými rukávy jakéhokoli střihu, která mohou být pod dresy, ale musí být stejné dominantní barvy jako trička. Lékař musí k tomu dát písemné povolení.
- **Trenýrek** jednotné dominantní barvy, stejné vpředu i vzadu, které nemusí být stejné barvy jako trička.
- **Podvleků**, které vyčnívají zpod trenýrek a které mohou být nošeny za předpokladu jednotné a stejné barvy jako trenýrky.

4.3.2 Každý hráč je číslován na přední a zadní straně triček jasnými čísly stejné barvy kontrastující s barvou triček.

Čísla musí být jasně viditelná a

- Na zádech musí být nejméně 20 cm vysoká.
- Na přední straně musí být nejméně 10 cm vysoká.
- Musí být nejméně 2 cm široká.

- Družstva musí užívat čísel od 4 do 15. Národní federace mohou schválit pro své soutěže jiná maximálně dvojciferná čísla.
- Hráči jednoho družstva nemohou mít stejná čísla.
- Reklamy nebo logo musí být nejméně 5 cm od čísel.

4.3.3 Družstva musí mít minimálně dvě sady triček a:

- Družstvo, uvedené první v zápise (domácí družstvo), musí mít světlá trička (přednostně bílá).
- Družstvo, uvedené druhé v zápise (hosté), musí mít tmavě zbarvená trička.
- Jestliže však souhlasí obě družstva, mohou si vyměnit barvy triček.

4.4 Ostatní výbava

4.4.1 Všechna výbava užitá hráči musí odpovídat basketbalu. Jakákoli výbava, která je určena ke zvýšení hráčovy výšky, nebo dává jakkoli nesportovní výhodu, není dovolena.

4.4.2 Hráč nesmí nosit výbavu, která může způsobit zranění ostatním hráčům.

Není povoleno následující:

- Ochranná zařízení, kryty nebo vyztužovací podpěry prstů, ruky, zápěstí, lokte nebo předloktí zhotovené z kůže, umělé hmoty, pružné (měkké) umělé hmoty, kovu nebo jiné tvrdé substance, dokonce i když jsou pokryty měkkým polštářem.
- Výstroj, která by mohla říznout, nebo odřít (nehty musí být krátce ostříhány).
- Ozdoby hlavy, pokrývky hlavy a šperky.

Povoleno je následující:

- Ochranná výbava ramen, horní části paže, stehen nebo dolní části nohy, je-li materiál pokryt tak, že to není nebezpečné ostatním hráčům.
- Nákolenky, jsou-li náležitě kryty.
- Chránič zlomeného nosu, i když je vyroben z tvrdého materiálu.
- Brýle, nejsou-li nebezpečné pro ostatní hráče.
- Čelenky, maximálně 5 cm široké, vyrobené z neodírající jednobarevné látky, pružné umělé hmoty nebo gumy.

4.4.3 Jakákoli jiná výbava nevyjmenovaná v tomto článku musí být nejdříve schválena Světovou technickou komisí FIBA.

Čl. 5 Hráči: zranění

- 5.1 Rozhodčí mohou zastavit hru při zranění hráčů.
- 5.2 Jestliže je hráč zraněn a míč je živý, počkají rozhodčí se zapískáním, dokud družstvo, které má míč pod kontrolou, nehodí na koš, neztratí kontrolu nad míčem, nevezme míč ze hry nebo dokud se míč nestane mrtvým.
V zájmu ochrany zraněného hráče však mohou rozhodčí hru přerušit hru okamžitě.
- 5.3 Jestliže zraněný hráč nemůže ihned pokračovat ve hře (přibližně 15 vteřin) nebo dostane-li ošetření, musí být vystřídán nebo družstvo musí pokračovat s méně než 5 hráči.
- 5.4 Trenéři, asistenti, náhradníci a osoby doprovázející mohou vstoupit do hřiště s povolením rozhodčího, aby ošetřili zraněného hráče předtím, než bude vystřídán.
- 5.5 Lékař může vstoupit do hřiště bez povolení rozhodčího, když podle jeho mínění zraněný hráč potřebuje okamžité lékařské ošetření.
- 5.6 Během hry jakýkoli hráč, který krvácí nebo má otevřenou ránu, musí být vystřídán. Tento hráč se může vrátit na hřiště **pouze** poté, co bylo krvácení zastaveno, zraněná část ošetřena a otevřená rána úplně a spolehlivě zakryta.
Jestliže zraněný hráč nebo krvácející hráč je ošetřen během oddechového času kteréhokoli družstva ve stejném úseku hry, ve kterém stály hodiny hry, může zůstat ve hře.
- 5.7 Má-li zraněný hráč provádět trestné hody, musí je provést jeho náhradník. Náhradník za zraněného hráče nemůže být vystřídán dokud nehrál v následujícím čase.
- 5.8 Hráči, kteří byli trenérem označeni k zahájení hry, mohou být nahrazeni v případě zranění. V tomto případě je soupeř také oprávněn k vystřídání stejného počtu hráčů, pokud si to přeje.

Čl. 6 Kapitán: povinnosti a práva

- 6.1 Kapitán je hráč, který je představitelem družstva na hřišti. Může komunikovat s rozhodčími během hry a žádat informaci. Toto musí být provedeno zdvořilou formou a **pouze** tehdy, když je míč mrtvý a hodiny hry stojí.

- 6.2 Kapitán může jednat jako trenér.
- 6.3 Kapitán musí ihned po skončení utkání informovat prvního rozhodčího v případě, že jeho družstvo protestuje proti výsledku utkání tím, že podepíše zápis v příslušné části, označené „Podpis kapitána v případě protestu“.

Čl. 7 Trenéři: povinnosti a práva

- 7.1 **Nejméně 20 minut před plánovaným začátkem utkání** předají trenéři nebo jejich zástupci zapisovateli seznam jmen a čísel členů družstva, kteří mohou hrát, a současně jméno kapitána, trenéra a asistenta trenéra. Náhradníci, kteří se dostaví k utkání pozdě, mohou hrát za předpokladu, že je trenér zapsal do zápisu.
- 7.2 **Nejméně 10 minut před začátkem utkání** ověří trenéři jména a čísla svých členů družstva a podepíše zápis, zároveň označí pět hráčů, kteří zahájí utkání. Trenér družstva A dává tuto informaci jako první.
- 7.3 Trenéři a asistenti (stejně jako náhradníci a osoby doprovázející) jsou jedinými osobami, kterým je dovoleno setrvávat uvnitř prostoru lavičky jejich družstva, pokud není stanoveno jinak pravidly.
- 7.4 Trenér a jeho asistent mohou jít ke stolku během hry k získání statistických informací a to pouze když je míč mrtvý a hodiny hry stojí.
- 7.5 Pouze trenér může stát během hry. Může oslovovat hráče během hry za předpokladu, že zůstává uvnitř prostoru lavičky.
- 7.6 Je-li přítomen asistent trenéra, musí být jeho jméno uvedeno v zápise před začátkem utkání (podpis není nutný). Přejímá všechny povinnosti a práva trenéra, jestliže ten není schopen z jakýchkoli důvodů pokračovat ve své funkci.
- 7.7 Když kapitán opouští hřiště, trenér musí oznámit rozhodčímu číslo hráče, který bude kapitánem na hřišti.
- 7.8 Kapitán družstva může jednat jako trenér, jestliže trenér není přítomen nebo nemůže pokračovat a není-li přítomen asistent trenéra zapsaný v zápise (nebo je neschopen pokračovat ve hře). Musí-li kapitán opustit hřiště z jakéhokoli důvodu, může zůstat ve funkci

trénéra. Musí-li však opustit hřiště pro diskvalifikující chybu nebo nemůže-li působit jako trenér pro zranění, jeho náhradník ve funkci kapitána jej zastoupí i ve funkci trenéra.

- 7.9 Trenér určí hráče k provedení trestného hodu ve všech případech, kdy házející není určen pravidly.

PRAVIDLO ČTYŘI

PŘEDPISY HRY

Čl. 8 Hrací doba, nerozhodný výsledek a prodloužení

- 8.1 Utkání se skládá ze 4 období po 10 minutách.
- 8.2 Přestávky trvají 2 minuty mezi prvním a druhým (první poločas), třetím a čtvrtým obdobím (druhý poločas) a před každým prodloužením.
- 8.3 Přestávka mezi poločasy utkání je 15 minut.
- 8.4 Přestávka v utkání je také 20 minut před plánovaným začátkem utkání.
- 8.5 Přestávka začíná:
- 20 minut před plánovaným začátkem utkání.
 - Když zazní signál konce období.
- 8.6 Přestávka končí:
- Na začátku prvního období, když se míče dovoleně dotkne skákající hráč při rozeskoku.
 - Na začátku všech ostatních období, když se míče dotkne hráč na hřišti po vzhazování.
- 8.7 Je-li stav utkání na konci hrací doby čtvrtého období nerozhodný, utkání bude pokračovat tolika prodlouženími po 5 minutách, kolik je potřebné k rozhodnutí utkání.
- 8.8 Dojde-li k chybě těsně před nebo když zazní signál konce hrací doby, eventuální trestný hod bude proveden po konci hrací doby.
- 8.9 Je-li potřebné prodloužení jako výsledek těchto trestných hodů,

pak všechny chyby, ke kterým došlo po konci hrací doby, budou považovány za chyby v přestávce a trestné hody za tyto chyby budou provedeny před začátkem prodloužení.

Čl. 9 Začátek a konec období nebo utkání

- 9.1 První období začíná, když je míč dovoleně udeřen skákajícím hráčem na roszkoku.
- 9.2 Všechna ostatní období začínají, když se dovoleně míče dotkne hráč na hřišti po vhašování.
- 9.3 Utkání **nemůže** začít, jestliže jedno z družstev nemá na hřišti 5 hráčů připravených ke hře.
- 9.4 Ve všech utkáních první družstvo jmenované v programu (domá-cí) bude mít lavičku a vlastní koš po levé straně stolku, čelem do hřiště. Když se družstva dohodnou, mohou si lavičky a koše vyměnit.
- 9.5 Před prvním a třetím obdobím mají družstva právo se rozcvičovat na té polovině hřiště, kde je umístěn soupeřův koš.
- 9.6 Družstva si vymění koše před druhým poločasem.
- 9.7 Ve všech prodlouženích pokračují družstva ve hře na stejný koš jako ve čtvrtém období.
- 9.8 Období, prodloužení nebo utkání končí, když zazní signál konce hrací doby.

Čl. 10 Stav míče

- 10.1 Míč může být buď **živý nebo mrtvý**.
- 10.2 Míč se stane **živým** když:
 - Během roszkoku je míč dovoleně udeřen skákajícím.
 - Během trestného hodu je míč předán hráči k provedení.
 - Při vhašování je míč předán vhašovajícímu hráči.
- 10.3 Míč se stane **mrtvým** když:
 - Je dosaženo koše ze hry nebo z trestného hodu.
 - Zazní signál rozhodčích, zatímco je míč živý.

- Je zřejmé, že míč nepadne do koše při trestném hodu, po kterém následuje:
 - další trestný hod
 - další trest (trestné hody nebo vhažování)
- Zazní signál končící období.
- Zazní signál měřiče 24 vteřin, zatímco je míč pod kontrolou družstva.
- Míč je již v letu na koš po hodu z pole a dotkl se ho hráč kteréhokoli družstva poté co:
 - rozhodčí zapíská
 - zazní signál hodin hry ukončující období
 - zazní signál 24 vteřin

10.4 **Míč se nestává mrtvým** a body, jsou-li dosaženy, platí když:

- Míč je v letu na koš při hodu na koš z pole a
 - rozhodčí zapíská
 - zazní signál 24 vteřin
 - zazní signál konce období
- Míč je v letu na koš z trestného hodu a rozhodčí zapíská jakékoli porušení pravidel jiné než přestupek házejícího hráče.
- Když se hráč dopustí chyby na jakéhokoli protihráče, zatímco míč je pod kontrolou hráče, který hází na koš a dokončí pokus hodu plynulým pohybem, který začal dříve, než se soupeř dopustil chyby. Toto ustanovení neplatí a koš se nepočítá, když po zapískání rozhodčího:
 - Zazní signál konce období.
 - Zazní signál 24 vteřin.
 - Je učiněn zcela nový pokus o hod.

Čl. 11 Postavení hráče a rozhodčího

- 11.1 Postavení **hráče** určuje místo, kde se hráč dotýká podlahy. Je-li hráč při výskoku ve vzduchu, určuje jeho postavení místo, kde se naposled dotýkal podlahy vzhledem k hraničním čarám, středové čáře, čáře tří bodů, čáře trestného hodu a čarám vymežujícím území trestného hodu.

- 11.2 **Postavení rozhodčího** je určeno stejným způsobem jako postavení hráče. Dotkne-li se míč rozhodčího, posuzuje se, jako by se dotkl podlahy v místě postavení rozhodčího.

Čl. 12 Rozskok a alternativní držení

12.1 Definice

- 12.1.1 Rozskok nastane, když rozhodčí vhodí míč ve středovém kruhu mezi dva protihráče na začátku prvního období.
- 12.1.2 **Držený míč** nastává, když jeden nebo více hráčů obou družstev má jednu nebo obě ruce pevně na míči tak, že žádný z nich nemůže míč získat bez nežádoucí hrubosti.

12.2 Postup

- 12.2.1 Během rozskoku se oba skákající hráči postaví oběma nohama dovnitř té poloviny středového kruhu, která je blíže jejich vlastnímu koši s jednou nohou blízko středové čáry.
- 12.2.2 Spoluhráči se nesmí postavit vedle sebe na obvod kruhu, požádá-li soupeř o místo mezi nimi
- 12.2.3 Rozhodčí potom vyhodí míč vzhůru (vertikálně) mezi skákající a to výše, než mohou oba skákající při výskoku dosáhnout.
- 12.2.4 Míč musí být dovoleně udeřen jedním nebo oběma skákajícími hráči **poté** co míč dosáhl nejvyššího bodu.
- 12.2.5 Žádný ze skákajících nemůže opustit své místo dokud není míč dovoleně udeřen.
- 12.2.6 Žádný ze skákajících nemůže míč chytit nebo se ho dotknout více než dvakrát dokud se nedotkne jednoho z neskákajících hráčů nebo podlahy.
- 12.2.7 Jestliže není míč udeřen aspoň jedním ze skákajících, rozskok se opakuje.
- 12.2.8 Ostatní hráči, dokud nebyl míč udeřen, nesmějí mít jakoukoli část těla na nebo nad středovým kruhem (válcem).

Porušení podmínek v Čl. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 a 12.2.8 je přestupek.

12.3 Situace rozskoku

Tato situace nastane když:

- Dojde k držení míče.
- Míč padne do zámezí a rozhodčí jsou na pochybách, kdo se poslední dotkl míče nebo se rozhodčí neshodnou.
- Dojde k přestupku obou družstev během neúspěšného posledního nebo jediného trestného hodu.
- Živý míč uvízne na koši (s výjimkou mezi trestnými hody).
- Míč se stane mrtvým, když žádné družstvo nemá míč pod kontrolou nebo není k míči oprávněno.
- Ve zvláštních situacích: když po zrušení stejných trestů nezbyvají k provedení žádné tresty ani žádné družstvo nemá míč pod kontrolou ani není oprávněno k míči před první chybou nebo přestupkem.
- Na začátku všech období vyjma prvního.

12.4 Alternativní držení

- 12.4.1 Alternativního držení je metoda, jak se míč stane živým vzhazováním místo rozskoku.
- 12.4.2 Ve všech situacích rozskoku se družstva střídají v držení míče k vzhazování ze zámezí z místa nejbližšího, kde k situaci rozskoku došlo.
- 12.4.3 Družstvo, které nezískalo kontrolu míče po zahajovacím rozskoku na začátku utkání, zahájí alternativní proces držení.
- 12.4.4 Družstvo, které je oprávněno k příštímú alternativnímu držení na konci každého období, zahájí následující období vzhazováním na prodloužené středové čáře proti stolku.
- 12.4.5 Proces alternativního držení **začíná**, když rozhodčí dá k dispozici míč hráči ke vzhazování a **končí**, když se vhozený míč dotkne hráče na hřišti nebo když se vhadující družstvo dopustí přestupku nebo živý míč uvízne na koši během vhadování.
- 12.4.6 Družstvo dostane míč ke vhadování při alternativním procesu podle šipky alternativního procesu, která ukazuje k soupeřově koši. Směr šipky se mění okamžitě po skončení procesu alternativního držení.
- 12.4.7 **Přestupek** družstva během vhadování při alternativním držení způsobí, že družstvo ztratí alternativní vhadování. Šipka bude změněna na znamení toho, že soupeř vhadujícího družstva bude

oprávněn k alternativnímu vhazování v příští situaci rozskoku. Hra bude zahájena přiznáním míče soupeři ke vhazování jako po normálním přestupku (tj. ne alternativním držení ke vhazování).

12.4.8 Chyba kteréhokoli družstva

- Před začátkem období s výjimkou prvního, nebo
- Během alternativního držení ke vhazování, nemá za následek ztrátu alternativního vhazování.

Nastane-li taková chyba během vhazování na začátku období poté co je míč k dispozici vhazujícímu, ale před tím, než se míče dotkl hráče na hřišti, pak je to jako by se to stalo během hrací doby a je příslušně potrestána.

Čl. 13 Jak se hraje míčem

13.1 Definice

Během hry se hraje míčem pouze rukou (rukama) a může být přihrán, hozen, tečován, kutálen nebo driblován v libovolném směru s omezeními uvedenými v těchto pravidlech.

13.2 Pravidlo

- 13.2.1 Běžet s míčem, **úmyslně jej kopat** nebo blokovat kteroukoli částí nohy nebo jej udeřit pěstí je **přestupek**. Ale **náhodný** dotek míče kteroukoli částí nohy není **přestupkem**.
- 13.2.2 Prostrčit ruku košem zespodu a dotknout se míče při přihrávce nebo doskakování je **přestupek**.

Čl. 14 Kontrola míče

- 14.1 Kontrola míče družstvem **začíná**, má-li hráč tohoto družstva živý míč pod kontrolou tím, že jej drží nebo s ním dribluje nebo má živý míč k dispozici.
- 14.2 Kontrola míče družstvem **trvá**, když:
- Hráč tohoto družstva má živý míč pod kontrolou.
 - Hráči tohoto družstva si míč přihrávají.

- 14.3 Kontrola **končí**, když:
- Soupeř získá kontrolu míče.
 - Míč se stane mrtvým.
 - Míč opustil ruce házejícího při hodu na koš z pole nebo při trestném hodu.

Čl. 15 Hráč při hodu na koš

- 15.1 **Hod na koš** z pole nebo trestný hod nastane, když hráč drží míč v ruce (rukou) a pak jej hodí vzduchem směrem k soupeřově koši.

Dorážení: udeřit míč rukou nebo rukama směrem ke koši **soupeře**.

Zasunutí: zasunout nebo se pokoušet zasunout míč shora do koše **soupeře** jednou nebo oběma rukama.

Dorážení a zasunutí jsou také považovány za hody na koš z pole.

- 15.2 **Hod na koš:**

– **Začíná**, když hráč začíná spojitý pohyb obvykle předcházející vypuštění míče a když podle posouzení rozhodčího začíná s pokusem o dosažení bodů hozením, zasouváním nebo dorážením směrem ke koši soupeře.

– **Končí**, když míč opustí ruku (ruce) házejícího a v případě hodu ve výskoku dokud se obě nohy házejícího nevrátí na podlahu.

Hráč při pokusu může mít ruce drženy soupeřem a tím je mu bráněno v hodu, i když je rozhodčím považován za házejícího. V tomto případě není podstatné zda míč opustil ruce házejícího.

Není **vazba** mezi počtem dovolených kroků a hodem.

- 15.3 **Spojitý pohyb:**

– Začne, když míč spočine v ruce (rukou) hráče a pohyb při hodu, obvykle vzhůru, začal.

– Může zahrnovat pohyby rukou nebo těla hráče při pokusu o hod na koš z pole.

– Končí, je-li učiněn úplně nový pokus o hod na koš.

Čl. 16 Koš – kdy je dosaženo a jeho hodnota

- 16.1 **Definice**

- 16.1.1 **Koš** je dosaženo, když živý míč padne shora do koše a zůstane v něm nebo jím propadne.

16.1.2 Míč je považován **za míč v koši**, když dokonce nejmenší část jeho objemu je uvnitř obroučky a pod úrovní roviny obroučky.

16.2 Pravidlo

16.2.1 Koš se započítává družstvu útočícímu na koš, do kterého je míč vhozen, takto:

- Koš z trestného hodu se počítá za jeden bod.
- Koš z dvoubodového území se počítá za dva body.
- Koš z třibodového území se počítá za tři body.
- Když se míč dotkne obroučky po posledním nebo jediném trestném hodu a je dovoLENě udeřen obráncem nebo útočником a poté padne do koše, pak platí za dva body.

16.2.2 Jestliže hráč vhodí míč **náhodně** do **vlastního** koše svého družstva, body budou zaznamenány kapitánovi soupeřova družstva.

16.2.3 Jestliže hráč **úmyslně** vhodí míč do svého **vlastního** koše, je to přestupek a koš se nepočítá.

16.2.4 Jestliže hráč způsobí, že míč padne **projde košem zespodu**, je to přestupek.

Čl. 17 Vhazování

17.1 Definice

17.1.1 Vhazování nastane, když je míč přihrán do hřiště hráčem v zámezí.

17.2 Postup

17.2.1 Rozhodčí musí míč přímo podat, přihrát nebo jej dát k dispozici hráči, provádějícímu vhazování. Může také hodit nebo přihrát o zem míč hráči provádějícímu vhazování za předpokladu že:

- Rozhodčí není více než 4 metry od vhazujícího hráče.
- Vhazující hráč je na správném místě určeném rozhodčím.

17.2.2 Hráč vhodí míč ze zámezí z místa určeném rozhodčím, nejbližší místu porušení pravidel nebo kde hra byla zastavena, s **výjimkou prostoru přímo za košem**.

17.2.3 Na začátku všech období, vyjma prvního, nebo po trestných hodech (hodu) za technickou, nespportovní nebo diskvalifikující chybu, následující vhazování bude provedeno ve středu hřiště, proti stolku zapisovatele bez ohledu na to, zda byl poslední trestný hod úspěšný či nikoli. Vhazující hráč stojí každou nohou po jedné straně prodloužené středové čáry a může přihrát míč hráči na kterémli místo na hřišti.

- 17.2.4 Po osobní chybě hráče družstva, které má živý míč pod kontrolou, nebo družstva, které je oprávněno k vhazování ze zámezí, následné vhazování ze zámezí bude provedeno soupeřem z místa nejbližšího místu provinění
- 17.2.5 Kdykoli míč padne do koše, ale koš z pole nebo z trestného hodu neplatí, následné vhazování se provede z místa prodloužené čáry trestného hodu.
- 17.2.6 **Po úspěšném koši ze hry nebo po úspěšném posledním trestném hodu:**
- Kterýkoli hráč družstva, které dostalo koš, může vhodit míč z kteréhokoli místa za koncovou čarou hřiště, kde padl koš.
 - Toto se také uplatňuje v případě, že rozhodčí podá míč hráči nebo jej dá k dispozici po oddechovém čase nebo po jakémkoli zastavení hry po koši.
 - Vhazující hráč se může pohnout do strany nebo zpět a míč může být přihrán spoluhráči na nebo za koncovou čarou, ale pět vteřin se počítá od okamžiku, kdy je míč k dispozici prvnímu hráči v zámezí.

17.3 Pravidlo

17.3.1 Hráč, který má vhazovat, **nesmí:**

- Vyčerpat více než 5 vteřin k odhození míče.
- Vstoupit do hřiště pokud má míč v ruce.
- Během vhazování hodit tak, že se míč dotkne zámezí dříve než se míč dotkl hráče uvnitř hřiště.
- Se dotknout míče na hřišti dříve než se jej dotkl jiný hráč.
- Hodit míč přímo do koše.
- Se pohnout více než jeden metr podélně a ve více než v jednom směru z místa určeného rozhodčím před nebo během vhození míče. Nicméně je dovoleno ustoupit od hřiště kolmo k čáře tak daleko jak okolnosti dovolí.

17.3.2 Kterýkoli jiný hráč **nesmí:**

- Mít jakoukoli část svého těla přes hraniční čáru před tím než míč je vhozen přes čáru.
- Být méně než jeden metr k hráči vhazujícímu ze zámezí, když prostor vně hraniční čáry bez překážek je menší než dva metry.

Porušení Čl. 17.3 je přestupek.

17.4 Trest

Míč je přiznán soupeři ke vhozování v bodě původního vhozování.

Čl. 18 Započitatelný oddechový čas

18.1 Definice

Započitatelný oddechový čas je přerušení hry vyžádané trenérem nebo jeho asistentem.

18.2 Pravidlo

18.2.1 Všechny započitatelné oddechové časy trvají jednu minutu.

18.2.2 Možnost vyžádání **začíná**, když:

- Míč se stane mrtvým a hodiny stojí a rozhodčí ukončil komunikaci se stolkem při signalizaci.
- Je dosaženo koše ze hry soupeřem družstva, které požaduje oddechový čas.

18.2.3 Možnost vyžádání **končí**, když

- Míč je k dispozici hráči k provedení prvního nebo jediného trestného hodu.
- Míč je k dispozici hráči k vhozování.

18.2.4 Dva oddechové časy mohou být přiděleny každému družstvu během prvního poločasu a tři oddechové časy kdykoliv během druhého poločasu a jeden během každého prodloužení.

18.2.5 Nevyužitá oddechová časy nemohou být převedeny do dalšího poločasu nebo prodloužení.

18.2.6 Oddechový čas se započítá trenérovi, který o něj požádá první, kromě případu, kdy se poskytne po soupeřově koši ze hry a nebyla odpískána chyba.

18.3 Postup

18.3.1 Trenér nebo asistent má právo žádat o započitatelný oddechový čas. Dojde osobně k zapisovateli nebo naváže vizuální kontakt se zapisovatelem a vyžádá si jej jasně použitím smlouveného znamení rukou.

- 18.3.2 Žádost o započítatelný oddechový čas může být odvolána před tím, než zazní signál zapisovatele, oznamující tuto žádost.
- 18.3.3 Oddechový čas:
- **Začne**, když rozhodčí zapíská a dá znamení.
 - **Končí**, když rozhodčí zapíská a pokyne družstvům k návratu do hřiště.
- 18.3.4 Jakmile nastane možnost vyžádání zapisovatel oznámí rozhodčím svým signálem, že byl vyžádán oddechový čas. Je-li dosaženo koše proti družstvu, které si vyžádalo oddechový čas, časoměřič okamžitě zastaví čas a nechá zaznít jeho signál.
- 18.3.5 Během oddechového času (a během přestávky mezi začátkem druhého, čtvrtého období nebo každého prodloužení) je hráčům dovoleno opustit hřiště a sedět na lavičce družstva a osobám, kterým je dovoleno být v prostoru lavičky družstva, vstoupit do hřiště za předpokladu, že zůstanou v blízkosti prostoru lavičky.

18.4 Omezení

- 18.4.1 **Započítatelný oddechový čas není povolen** mezi nebo po trestných hodech za jednu chybu až do nového mrtvého míče po fázi hry, kdy běžel čas.

Výjimky:

- Když je odpískána chyba mezi trestnými hody. V tomto případě budou trestné hody dokončeny a oddechový čas bude udělen před provedením nových trestů za chybu.
- Když je odpískána chyba před tím, než je míč živý po posledním trestném hodu. V tomto případě je oddechový čas udělen před provedením nových trestů za chybu.
- Když je odpískán přestupek, před tím, než je míč živý po posledním trestném hodu. V tomto případě je oddechový čas udělen před vzhazováním.

V případě posloupnosti trestných hodů, nebo oprávnění ke vzhazování, vyvolaných více než jedním trestem za chybu, každá posloupnost bude posuzována zvlášť.

- 18.4.2 **Započítatelný oddechový čas není poskytnut** družstvu, které dosáhlo koše, když čas stojí po koši ze hry v posledních 2 minutách čtvrtého období nebo jakéhokoli prodloužení, pokud rozhodčí nepřeručí hru.

Čl. 19 Střídání

19.1 Definice

Střídání je přerušení hry vyžádané náhradníkem.

19.2 Pravidlo

19.2.1 Družstvo může střídat hráče během příležitosti ke střídání.

19.2.2 Příležitost ke střídání **začíná** když:

- Míč se stane mrtvým a hodiny hry stojí a rozhodčí ukončil komunikaci se stolkem.
- Je dosaženo koše ze hry v posledních dvou minutách čtvrtého období nebo jakéhokoli prodloužení proti družstvu, které žádalo střídání.

19.2.3 Příležitost ke střídání **končí** když:

- Hráč má k dispozici míč k prvnímu nebo jedinému trestnému hodů.
- Hráč má k dispozici míč ke vhažování.

19.2.4 Hráč, který byl právě vystřídán a náhradník, který se právě stal hráčem, se nemohou vrátit do hry nebo nemohou opustit hru dokud se míč znovu nestane mrtvým poté co znovu běžel čas.

Výjimky:

- Má-li družstvo méně než 5 hráčů na hřišti.
- Hráč, který má provést opravu omylu, je na lavici družstva poté co byl dovoleně vystřídán.
- Zraněný nebo krvácející hráč, ošetřený během oddechového času.

19.3 Postup

19.3.1 Pouze střídající hráč má právo vyžadovat střídání. On (ne trenér nebo asistent) přijde k zapisovateli a požádá jasně o střídání pomocí užívaného znamení rukama nebo musí sedět na židli pro střídání. Musí být okamžitě připraven hrát.

19.3.2 Žádost o střídání může být zrušena pouze před zazněním signálu zapisovatele, oznamující tuto žádost.

19.3.3 Zapisovatel oznámí svým signálem rozhodčím žádost o střídání jakmile nastane příležitost ke střídání.

- 19.3.4 Střídající hráč musí zůstat za hraniční čarou, dokud mu rozhodčí nedá znamení ke střídání.
- 19.3.5 Hráč, který je střídán, se nemusí hlásit ani rozhodčímu ani zapisovateli. Může jít přímo k lavici družstva.
- 19.3.6 Střídání musí být dokončeno co nejrychleji. Hráč, který se dopustil své 5. chyby nebo byl diskvalifikován, musí být vystřídán co nejrychleji (přibližně do 30 vteřin). Jestliže podle názoru rozhodčího nastane neodůvodněné zdržení, bude nařízen oddechový čas družstvu, které se provinilo. Nemá-li družstvo již oddechový čas, může být nařízena technická chyba trenérovci („B“).
- 19.3.7 Je-li střídání vyžádáno během oddechového času nebo o přestávce, střídající se musí hlásit zapisovateli před vstupem na hřiště.
- 19.3.8 Hráč, provádějící trestný hod, může být vystřídán za předpokladu, že míč se stane mrtvým po posledním nebo jediném trestném hodu.
V tomto případě soupeř může také střídat jednoho hráče za předpokladu, že žádost byla podána před tím než se míč stal živým pro poslední nebo jediný trestný hod.
- 19.3.9 Hráč, který provádí trestné hody, musí být vystřídán když:
- Je zraněn.
 - Dopustil se své páté chyby.
 - Je diskvalifikován.

19.4 Omezení

- 19.4.1 Střídání není dovoleno mezi nebo po trestném hodu (hodech) za jediný trest dokud se míč nestane opět mrtvým poté co běžel čas.

Výjimky:

- Došlo k chybě mezi trestnými hody. V tomto případě budou trestné hody dokončeny a střídání bude provedeno před nařízením nových trestů za chybu.
- Došlo k chybě před tím než se míč stal živým po posledním trestném hodu. V tomto případě bude střídání provedeno před nařízením nových trestů.
- Došlo k přestupku, před tím než se míč stal živým po posledním trestném hodu. Střídání bude povoleno před vzhazováním.

V případě, že jde o posloupnost trestných hodů, které jsou výsledkem více než jednoho trestu, každá posloupnost musí být posuzována zvláště.

- 19.4.2 **Střídání není dovoleno družstvu**, které dalo koš během posledních 2 minut čtvrtého období a jakéhokoli prodloužení kdy stojí čas, pokud rozhodčí nepřerušil hru nebo pokud družstvo, které dostalo koš, nestřídá.

Čl. 20 Zrušení utkání (skreč)

20.1 Pravidlo

Družstvo ztrácí utkání zrušením jestliže:

- Patnáct minut po stanoveném začátku utkání není přítomno nebo není schopno hry pět hráčů.
- Odmítne hrát po vyzvání prvním rozhodčím.
- Svými činy zabrání pokračování hry.

20.2 Trest

- 20.2.1 Vítězství je přiznáno soupeři a stav bude 20:0. Dále družstvo, které prohraje, nedostane žádný bod do klasifikace.
- 20.2.2 Pro sérii dvou zápasů (doma a venku) na celkový počet bodů a pro Play-Off (lepší ze tří – na dvě vítězství), družstvo, které prohrálo zrušením utkání v prvním, druhém nebo třetím utkání, ztratí celou sérii nebo Play-Off „zrušením“. Toto se neaplikuje na Play-Off (lepší z pěti – na tři vítězství).

Čl. 21 Nedohrání utkání

21.1 Pravidlo

Družstvo prohraje jestliže během hry počet jeho hráčů schopných hry na hřišti je menší než dva.

21.2 Trest

- 21.2.1 Jestliže družstvo, v jehož prospěch je utkání zrušeno vede, stav utkání zůstane. Jestliže družstvo, v jehož prospěch je utkání zrušeno nevede, bude konečný stav 2:0 pro něj. Dále poražené družstvo dostane jeden bod do klasifikace.
- 21.2.2 V sérii dvou zápasů (doma a venku) družstvo, které prohrálo tímto způsobem buď v prvním nebo druhém utkání, ztratí sérii „nedohráním“.

Čl. 22 Přestupky

22.1 Definice

Přestupek je porušení pravidel.

22.2 Trest

Míč je přiznán soupeři ke vzhazování ze zámezí v nejbližším bodu přestupku s výjimkou prostoru přímo za deskou pokud není stanoveno pravidly jinak.

Čl. 23 Hráč v zámezí – míč v zámezí

23.1 Definice

23.1.1 **Hráč** je v zámezí, když se dotýká kteroukoli částí svého těla podlahy nebo jakéhokoli jiného předmětu kromě hráče na, nad nebo vně hraničních čar.

23.1.2 Míč je v zámezí, když se dotýká:

- Hráče nebo jiné osoby v zámezí.
- Podlahy nebo jiného předmětu na, nad nebo vně hraničních čar.
- Konstrukce nebo zadní strany desek nebo jakéhokoli předmětu nad hřištěm.

23.2 Pravidlo

23.2.1 Míč jde do zámezí vinou hráče, který se jej dotkl poslední dřívě než se dostal do zámezí, dokonce i v případě, že se dotkne něčeho jiného než hráče.

23.2.2 Je-li míč v zámezí, protože se dotkl nebo byl tečován hráčem který je na nebo za hraniční čarou, pak tento hráč zavinil to, že je míč v zámezí.

23.2.3 Jestliže se hráč **při drženém míči** dotkne zámezí nebo zadní poloviny, pak nastane situace rozskoku.

Čl. 24 Dribling

24.1 Definice

24.1.1 Dribling **začíná**, když hráč mající živý míč pod kontrolou na hřišti, hází, odráží, kutálí nebo dribluje míč na podlaze a dotkne se jej opět dřívě než se ho dotkne jiný hráč.

Dribling **končí** v okamžiku kdy se hráč dotkne míče současně oběma rukama nebo nechá míč spočinout v jedné nebo obou rukou.

Během driblingu může být míč hosen do vzduchu za předpokladu, že se míč dotkne podlahy nebo jiného hráče před tím, než se jej hráč opět dotkne rukou.

Počet kroků hráče není omezen, jestliže míč není v dotyku s jeho rukou.

24.1.2 Hráč, který náhodně ztratí a pak opět získá kontrolu živého míče na hřišti, je považován za hráče, kterému náhodně vypadl míč.

24.1.3 Následující **není** driblingem:

- Následné pokusy hodu na koš z pole.
- Náhodné vypadnutí míče na začátku nebo na konci driblingu.
- Pokusy získat kontrolu míče vypíchnutím z blízkosti jiných hráčů.
- Vyrazení míče z kontroly jiného hráče.
- Zachycení přihrávky a znovuzískání míče.
- Přehazování míče z ruky do ruky a zachycení před tím, než se dotkne podlahy za předpokladu, že neporuší pravidlo o krocích.

24.2 Pravidlo

Hráč nesmí driblovat podruhé, co byl ukončen jeho první dribling, pokud to není po tom, co ztratil kontrolu živého míče na hřišti v důsledku:

- Hodu na koš z pole.
- Vyrazení míče soupeřem.
- Přihrávky nebo náhodného vypadnutí míče z rukou poté, co se míče dotkl jiný hráč.

Čl. 25 Kroky

25.1 Definice

25.1.1 **Kroky** jsou nedovolený pohyb jedné nebo obou nohou, mimo omezení vymezená v tomto článku, v jakémkoli směru zatímco hráč drží živý míč na hřišti.

25.1.2 **Obrátka** (pivot) je dovolený pohyb, který vzniká, když hráč, který má v držení živý míč na hřišti, jednou nebo vícekrát vykročí stejnou nohou v kterémkoli směru, zatímco druhá noha, zvaná obrátková, zůstává na témž místě ve styku s podlahou.

25.2 Pravidlo

25.2.1 Stanovení obrátkové nohy hráče, který chytne živý míč na hřišti:

- Hráč, stojící **oběma nohama na podlaze**:
 - V okamžiku, kdy zvedne jednu nohu, se **druhá** stává obrátkovou.
- Hráč, který chytí míč v **pohybu** nebo **driblingu**:
 - Když se jedna noha dotýká podlahy, pak tato noha se stává obrátkovou.
 - **Když se žádná noha nedotýká podlahy** a hráč **dopadne současně** oběma nohama, pak v okamžiku, kdy zvedne jednu nohu, se druhá stává obrátkovou.
 - **Když se žádná noha nedotýká podlahy** a hráč dopadne na jednu nohu, pak se tato stává obrátkovou. Jestliže z této nohy vyskočí a dopadne na obě nohy současně, pak žádná noha není obrátková.

25.2.2. Postup s míčem hráče, který zvolil obrátkovou nohu, zatímco má živý míč na hřišti pod kontrolou:

- Zatímco stojí oběma nohama na podlaze:
 - Při zahájení driblingu **nesmí** být obrátková noha zvednuta **dříve** než míč opustí ruce.
 - Při přihrávce nebo pokusu hodů na koš, může hráč z obrátkové nohy vyskočit, ale žádná noha se nesmí vrátit na podlahu před tím, než míč opustí ruku (ruce).
- V pohybu nebo driblingu:
 - Při zahájení driblingu **nesmí** být obrátková noha zvednuta **dříve** než míč opustí ruce.
 - Při přihrávce nebo pokusu hodů na koš, může hráč z obrátkové nohy vyskočit a dopadnout na jednu nohu nebo obě současně, ale pak se žádná noha nesmí vrátit na podlahu před tím, než míč opustí ruku (ruce).
- Po zastavení, když **žádná noha není** obrátková:
 - Při zahájení driblingu, **žádná** noha nesmí být zvednuta dříve než míč opustí ruce.
 - Při přihrávce nebo pokusu hodů na koš, jedna nebo obě nohy mohou být zvednuty, ale nesmí se vrátit na podlahu před tím, než míč opustí ruku (ruce).

25.2.3 Hráč na podlaze.

- **Je dovoleno**, když hráč, držící míč spadne na podlahu, nebo ležící nebo sedící na podlaze získá míč pod kontrolu.
- **Ale je přestupkem**, když potom hráč klouže, válí se nebo se pokusí vstát zatímco drží míč.

Čl. 26 Tři vteřiny

26.1 Pravidlo

26.1.1 Hráč nesmí zůstat déle než tři za sebou jdoucí vteřiny v soupeřově vymezeném území, má-li jeho družstvo živý míč pod kontrolou v přední části hřiště a čas běží.

26.1.2 Ohled musí být brán na hráče, který:

- činí pokus opustit vymezené území,
- je ve vymezeném území v okamžiku, kdy on nebo jeho spoluhráč hází na koš a míč opouští nebo právě opustil ruku (ruce),
- byl v území méně než tři vteřiny a dribluje v něm s úmyslem hodit na koš.

26.1.3 Aby se hráč dostal **mimo** vymezené území, musí se **oběma nohama** dotknout podlahy vně vymezeného území.

Čl. 27 Těsně bráněný hráč

27.1 Definice

Hráč, který drží živý míč na hřišti, **je těsně bráněn**, když soupeř je v aktivním obranném postavení ve vzdálenosti méně než jeden metr od něho.

27.2 Pravidlo

Těsně bráněný hráč musí přihrát, hodit míč nebo driblovat do pěti vteřin.

Čl. 28 Osm vteřin

28.1 Definice

28.1.1 **Zadní část hřiště** družstva zahrnuje vlastní koš, přední část desky a tu část hřiště, která je omezena koncovou čarou za vlastním košem, postranními čarami a středovou čarou.

- 28.1.2 **Přední část hřiště** zahrnuje soupeřův koš, přední část desky a tu část hřiště ohraničenou koncovou čarou za soupeřovým košem, postranními čarami a hranou středové čáry bližší soupeřově koši.
- 28.1.3 Míč se **dostane do přední části hřiště** družstva, když se dotkne přední části hřiště nebo se dotkne hráče nebo rozhodčího, který se dotýká částí těla přední části hřiště.

28.2 Pravidlo

- 28.2.1 Získá-li hráč kontrolu **živého** míče v **zadní** části hřiště, musí jeho družstvo během 8 vteřin zahrát míč do své přední části hřiště.
- 28.2.2 Období 8 vteřin pokračuje ve zbývajícím čase, když družstvo, které mělo před tím míč pod kontrolou, je oprávněno vhadzovat v zadní části jako výsledek:
- Míče v zámezí.
 - Zraněného hráče stejného družstva.
 - Situace rozskoku.
 - Oboustranné chyby.
 - Zrušení stejných trestů obou družstev.

Čl. 29 Dvacet čtyři vteřin

29.1 Pravidlo

- 29.1.1 Získá-li hráč kontrolu živého míče na hřišti, musí se jeho družstvo pokusit hodit na koš z pole do **dvaceti čtyř** vteřin.
K provedení hodu na koš z pole musí být splněny následující podmínky:
- Míč musí opustit ruku (ruce) házejícího při hodu z pole před zazněním signálu 24 vteřin.
 - Poté co míč opustil ruce házejícího při hodu na koš z pole, se míč musí dotknout obroučky nebo padnout do koše.
- 29.1.2 **Když je hozeno na koš těsně před koncem období 24 vteřin** a signál zazní zatímco míč letí na koš poté co opustil ruce házejícího:
- Padne-li míč do koše, není přestupek, koš se počítá.
 - Dotkne-li se míč obroučky, ale nepadne do koše, nedojde k přestupku, signál bude zanedbán a hra pokračuje bez přerušení.

- Dotkne-li se míč pouze desky (ne obroučky) nebo obroučku mine, dojde k přestupku, pokud soupeř nezíská okamžitou a jasnou kontrolu míče, v tom případě bude přestupek zanedbán a hra pokračuje.

Všechna ustanovení o srážení míče a směřování ke koši jsou aplikována.

29.2 Postup

29.2.1 Když zařízení 24 vteřin bylo **omylem vynulováno**, může rozhodčí zastavit hru, jakmile to zjistil, pokud tým nevystaví některé družstvo do nevýhody. Čas na zařízení bude opraven a držení míče bude vráceno družstvu, které mělo míč předtím pod kontrolou.

29.2.2 Je-li hra zastavena rozhodčím pro nějaký důvod bez spojení s některým družstvem, nových 24 vteřin a držení míče bude přiznáno družstvu, které mělo míč pod kontrolou.

Ale když podle mínění rozhodčího by soupeř byl postaven do nevýhody, pak bude pokračováno v měření 24 vteřin od doby zastavení.

29.2.3 Když **signál zazní omylem**, zatímco má družstvo míč pod kontrolou nebo žádné družstvo nemá míč pod kontrolou, signál bude zanedbán a hra pokračuje.

Ale když podle mínění rozhodčího bylo družstvo, mající míč pod kontrolou, postaveno zazněním signálu do nevýhody, musí být hra zastavena. Zařízení bude opraveno a držení míče bude přiznáno družstvu, které mělo míč pod kontrolou v okamžiku signálu.

Čl. 30 Zahrání míče do zadní části hřiště

30.1 Definice

30.1.1 Míč se **dostane do zadní části** hřiště družstva, když:

- Se dotkne zadní části hřiště.
- Se dotkne hráče nebo rozhodčího, který má část svého těla v dotyku se zadní částí hřiště.

30.1.2 Míč se považuje za nedovoleně vrácený do zadní části, když hráč družstva mající živý míč pod kontrolou, je:

- **Poslední**, který se míče dotkl před přechodem do zadní části a některý hráč téhož družstva se **první** dotkne míče v zadní části.

- **Poslední**, který se míče dotkl v zadní části, následně se míč dotkl přední části a pak tento hráč nebo některý hráč téhož družstva, který je v zadní části, se **první** dotkne míče.

Toto omezení platí pro **všechny** situace v přední části hřiště včetně vhazování ze zámezí.

30.2 Pravidlo

Hráč který má živý míč pod kontrolou v přední části hřiště, nesmí nedovoleně zahrát míč do zadní části.

Čl. 31 Ovlivnění směřování míče ke koši a srážení míče

31.1 Definice

31.1.1 Hod na koš z pole nebo trestný hod:

- **začíná**, když míč opustí hráčovu ruku (ruce) házejícího.
- **končí**, když míč:
 - Padne do koše přímo shora a zůstane v něm nebo propadne.
 - Nemá dále možnost padnout do koše.
 - Dotkne se obroučky.
 - Dotkne se podlahy.
 - Stane se mrtvým.

31.2 Pravidlo

31.2.1 Ovlivnění směřování míče ke koši během hodu na koš z pole nastává, když se hráč dotkne míče, který je zcela nad rovinou obroučky:

- A je na sestupné dráze letu.
- Poté co se dotkl desky.

31.2.2 Ovlivnění směřování **během trestného hodu** nastává, když se hráč dotkne míče, který letí ke koši, před dotekem obroučky.

31.2.3 Toto omezení je aplikováno pouze do toho okamžiku, kdy míč nemá možnost padnout do koše přímo nebo když se dotkl obroučky.

31.2.4 **Srážení míče** nastává **během hodu na koš z pole**, když:

- Hráč se dotkne **koše nebo desky** zatímco je míč v doteku s obroučkou.
- Hráč prostrčí ruku košem zespodu a dotkne se míče.

- Obránce se dotkne **míče nebo koše** zatímco je míč v koši a zabrání míči projít košem.
- Obránce způsobí vibrace desky nebo obroučky tak, že podle mínění rozhodčího to zabrání míči padnout do koše.
- Útočník způsobí vibrace desky nebo obroučky tak, že podle mínění rozhodčího to ovlivnilo pád míče do koše.

31.2.5 Srážení míče **během trestného hodu** nastává, když:

- Hráč se dotkne míče, koše, nebo desky zatímco má míč možnost padnout do koše během trestného hodu, po kterém následuje další hod.
- Hráč prostrčí ruku košem zespođu a dotkne se míče.
- Obránce během posledního nebo jediného trestného hodu, když má míč možnost padnout do koše po dotyku obroučky, rozvibruje desku nebo obroučku tak, že podle mínění rozhodčího to zabrání pádu míče do koše.
- Útočník během posledního nebo jediného trestného hodu, když má míč možnost padnout do koše po dotyku obroučky, rozvibruje desku nebo obroučku tak, že podle mínění rozhodčího to způsobilo pád míče do koše.

31.2.6 Je-li míč v letu na koš z pole a poté:

- Když rozhodčí zapískne.
- Když zazní signál konce období,

pak žádný hráč se nesmí dotknout míče, který se odrazil od obroučky a má možnost padnout do koše.

Všechna omezení o směřování a srážení míče budou aplikována.

31.3 Trest

31.3.1 Dopustí-li se tohoto přestupku **útočník**, nemohou být přiznány žádné body. Hra bude znovu zahájena vhažováním soupeřem ze zámezi za prodlouženou čarou trestného hodu, pokud není stanoveno pravidly jinak.

31.3.2 Dopustí-li se tohoto přestupku **obránce**, útočícímu družstvu jsou přiznány:

- Jeden bod při trestném hodu.
- Dva body, je-li hozeno z dvoubodového území.
- Tři body, je-li hozeno z třibodového území.

Přiznání bodů a následující postup je stejný jako kdyby body vplynuly z padnutí míče do koše.

Čl. 32 Chyby

32.1 Definice

- 32.1.1 V utkání, ve kterém se pohybuje v rychlosti deset hráčů v omezeném prostoru, se nedá vyhnout tělesnému dotyku.
- 32.1.2 **Chyba** je porušení pravidel zahrnující osobní dotyk hráče se soupeřem anebo nespornovní chování.
- 32.1.3 Družstvu může být odpískán jakýkoli počet chyb. Bez ohledu na trest je chyba zapsána viníkovi do zápisu a příslušně potrestána.

Čl. 33 Dotyk: obecné principy

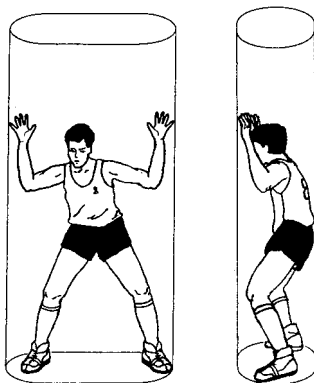
33.1 Princip válce

Princip válce je definován jako prostor uvnitř pomyslného válce obsazený hráčem na podlaze. Obsahuje prostor nad hráčem a je ohraničen následovně:

- **Vpředu** dlaněmi rukou.
- **Vzadu** vnější stranou zadní části těla.
- **Z boku** vnější hranou paží a nohou.

Paže a ruce mohou být nataženy před trupem ne dále než je postavení nohou s pažemi ohnutými v loktech tak, že předloktí a ruce jsou vertikálně. Vzdálenost nohou je úměrná hráčově výšce.

Obr. 5 PRINCIP VÁLCE



33.2 Princip vertikality

Během utkání má každý hráč právo zaujmout pozici na podlaze (válec), která není již obsazena soupeřem.

Tento princip chrání prostor na podlaze a vzdušný prostor nad ním, když vertikálně vyskočí uvnitř tohoto prostoru.

Jakmile však hráč opustí svoji vertikální pozici (válec) a dojde k dotyku se soupeřem, který již zaujal svoji vertikální pozici (válec), pak hráč, který opustil svoji vertikální pozici (válec) je odpovědný za dotyk.

Bránící hráč nesmí **být trestán** za opuštění podlahy vertikálně (uvnitř svého válce) nebo za to, že má nad sebe ve válci vztyčeny paže a ruce.

Útočící hráč, ať na podlaze nebo ve vzduchu, **nesmí způsobit** dotyk s bránícím hráčem v dovoleném obranném postavení tím, že:

- Užije svých paží k vytvoření dostatečného prostoru pro sebe (vyčištění),
- Roztáhne nohy a způsobí dotyk během nebo bezprostředně po hodu na koš z pole.

33.3 Dovolené obranné postavení

Bránící hráč zaujal počáteční dovolené obranné postavení, když:

- Je čelem obrácen k soupeři.
- Obě nohy má na podlaze.

Dovolené obranné postavení se vztahuje i na prostor vertikálně nad hráčem (válec) od podlahy až do stropu. Hráč může zvednout paže a ruce nad hlavu nebo vyskočit, ale musí zůstat ve vertikální poloze uvnitř pomyslného válce.

33.4 Střežení hráče, který má míč pod kontrolou

Při střežení hráče, který má míč pod kontrolou (drží míč nebo dribluje) **se prvky prostoru a času neberou v úvahu**.

Hráč s míčem musí očekávat, že bude střežen, proto musí být připraven zastavit se nebo změnit směr ihned jakmile soupeř zaujme normální obranné postavení před ním, dokonce i tehdy, stane-li se tak ve zlomku vteřiny.

Bránící hráč musí zaujmout dovolené obranné postavení bez osobního dotyku před zaujetím svého postavení.

Jakmile bránící hráč zaujme dovolené obranné postavení, může se pohnout, aby bránil soupeře, ale nemůže roztahovat paže a vysunovat ramena, boky nebo nohy tak, aby bránil driblujícímu hráči projít kolem něj.

Při posuzování situace blokování/prorážení hráče s míčem musí rozhodčí užít následujících principů:

- Bránící hráč musí zaujmout počáteční dovolené obranné postavení čelem k hráči s míčem a s oběma nohama na podlaze.
- Bránící hráč může zůstat na místě, vertikálně vyskočit, nebo se pohnout stranou nebo zpět tak, aby zůstal v počátečním dovoleném obranném postavení.
- Při pohybu k zachování počátečního dovoleného obranného postavení jedna nebo obě nohy mohou být na okamžik zvednuty z podlahy, ale pohyb musí být boční nebo zpětný, **nikoli směrem** ke hráči s míčem.
- Dotyk musí jít na trup, v tomto případě může být obránce považován za hráče, který je na místě dotyku první.
- Obránce, který postavil dovolené obranné postavení, se může otočit **uvnitř** svého válce, aby přijal úder nebo aby zabránil zranění.

Působí-li některý ze shora zmíněných bodů, pak je chyba způsobena hráčem s míčem.

33.5 Střežení hráče, který nemá míč pod kontrolou

Hráč, který nemá míč pod kontrolou, má právo volně se pohybovat po hřišti a zaujmout jakékoli místo, které není obsazeno jiným hráčem.

Při bránění hráče, který nemá míč pod kontrolou, **musí být aplikovány prvky prostoru a času**. Bránící hráč nemůže zaujmout postavení tak rychle a tak blízko soupeři v pohybu, že tento nemá dostatek času nebo vzdálenosti buď k zastavení nebo ke změně směru.

Vzdálenost je přímo úměrná rychlosti soupeře, ne méně než jeden ani více než dva normální kroky.

Jestliže hráč nebere v úvahu prvky času a vzdálenosti při zaujímání svého počátečního dovoleného obranného postavení a dojde k dotyku se soupeřem, je odpovědný za dotyk.

Jestliže bránící hráč již zaujal počáteční dovolené obranné postavení, může se pohnout, aby bránil soupeře. Nemůže mu zabránit

projít kolem něj vysunutím ramene, paže, boku nebo nohy. Může se ovšem stočit nebo umístit paže před a blízko těla uvnitř svého válce tak, aby zabránil zranění.

33.6 Hráč, který je ve vzduchu

Hráč, který vyskočil do vzduchu z kteréhokoli místa na hřišti, má právo dopadnout opět na to samé místo.

Může také dopadnout na jiné místo za předpokladu, že přímá dráha mezi odrazem a dopadem a samotné místo dopadu nebylo obsazeno soupeřem v okamžiku odrazu.

Jestliže hráč vyskočil a jeho setrvačný pohyb vedl k dotyku se soupeřem, který zaujal dovolené obranné postavení v blízkosti místa dopadu, pak je za dotyk odpovědný skákající hráč.

Hráč nesmí vstoupit do cesty soupeři poté, co se soupeř odrazil k výskoku.

Pohyb pod hráče, který je ve vzduchu, je obvykle nespportovní chyba, dojde-li k dotyku, a za jistých okolností může být i diskvalifikující chybou.

33.7 Clonění – dovolené a nedovolené

Clonění nastává, když se hráč pokouší zadržet nebo zabránit soupeři, který nemá míč pod kontrolou, zaujmout zamýšlené místo na hřišti.

Dovolené clonění nastává, když hráč, který cloní soupeře:

- Je v **klidu** (uvnitř svého válce), když nastal dotyk.
- Má obě nohy na podlaze, když nastal dotyk.

Nedovolené clonění nastává, když hráč, který cloní soupeře:

- **Se pohyboval**, když nastal dotyk.
- Nedal dostatečnou vzdálenost při clonění mimo zorné pole **stojícího soupeře**, když nastal dotyk.
- Nerespektoval prvky času a vzdálenosti na **pohybujícího** se soupeře, když nastal dotyk.

Je-li clona postavena **uvnitř zorného pole v klidu stojícího soupeře** (čelně nebo bočně), hráč může postavit clonu tak blízko jak chce, ovšem bez dotyku. Je-li clona **mimo zorné pole v klidu stojícího soupeře**, clonící hráč musí dovolit soupeři udělat jeden normální krok směrem ke cloně bez dotyku.

Je-li soupeř v **pohybu**, prvky času a vzdálenosti musí být aplikovány. Clonící hráč mu musí ponechat dostatek prostoru k tomu, aby se cloněný hráč mohl cloně vyhnout zastavením nebo změnou směru.

Požadovaná vzdálenost není nikdy menší než jeden a nikdy větší než dva normální kroky.

Hráč, který je dovoleně cloněn, je odpověden za jakýkoli dotyk s hráčem, který postavil clonu.

33.8 **Prorážení** je nedovolený osobní dotyk, který nastane, když hráč s míčem nebo bez míče strká nebo se pohybuje do soupeřova trupu.

33.9 **Blokování** je nedovolený osobní dotyk, který brání v pohybu soupeři s míčem nebo bez míče.

Hráč, který se pokouší clonit, blokuje, jestliže způsobí dotyk v pohybu, při čemž soupeř je v klidu nebo od clonícího hráče ustupuje.

Jestliže hráč nesleduje míč, je obrácen čelem k soupeři a mění své postavení zároveň se soupeřem, je odpovědný za jakýkoli dotyk, který následuje, pokud nepůsobí jiné faktory.

Výraz „pokud nepůsobí jiné faktory“ se vztahuje na úmyslné strkání, prorážení nebo držení hráčem, který je cloněn.

Hráči je dovoleno roztáhnout paže nebo lokty mimo jeho válec zaujímá-li postavení na podlaze, ale musí se pohybovat uvnitř válce, když se soupeř pokouší projít kolem něho.

Když hráč roztáhne jeho ruce nebo lokty mimo válec a dojde k dotyku, pak dochází k blokování nebo k držení.

33.10 **Dotyk soupeře pažemi anebo rukama**

Dotýkat se soupeře rukou nebo rukama nemusí být samo o sobě porušením pravidel. Rozhodčí musí posoudit, zda hráč, který způsobil dotyk, získal neoprávněnou výhodu. Jestliže dotyk, způsobený hráčem, jakkoli omezí svobodu pohybu soupeře, pak je to chyba.

Nedovolené použití ruky (rukou) nebo natažené paže (paží) se vyskytne, když obránce je v obranném postavení a má ruku (ruce) položeny na soupeře a tyto zůstanou v dotyku se soupeřem **s míčem nebo bez** a omezí ho v pohybu.

Opakovaný dotyk nebo „rýpnutí“ soupeře s nebo bez míče je také považováno za chybu, protože to může vést k eskalaci hrubosti.

Chyba **útočníka s míčem** je:

- „Hákování“ nebo ovinutí paže nebo lokte kolem obránce k získání výhody.
- „Odstrčení“ k zabránění obránci zahrát nebo pokusu zahrát míč nebo k vytvoření více prostoru mezi ním a obráncem
- Driblující hráč nesmí použít nataženého předloktí nebo ruky k zabránění soupeři zmocnit se míče.

Chyba **útočníka bez míče** je „odstrčení“, aby:

- Se uvolnil před chycením míče.
- Zabránil obránci hrát míčem nebo jeho snaze získat míč.
- Vytvořil větší prostor mezi ním a obráncem.

33.11 **Hra posta**

Princip vertikality se aplikuje i na hru posta. Hráč v postavení posta a soupeř, který jej střeží, musí vzájemně respektovat právo na vertikální prostor (válec).

Je to chyba útočníka nebo obránce na pozici posta vytlačovat nebo vystrkovat soupeře z jeho postavení nebo omezovat soupeřovu svobodu pohybu užitím roztažených loktů, paží, kolen nebo jiných částí těla.

33.12 **Nedovolené bránění zezadu** je osobní dotyk se soupeřem obránce, který je za soupeřem. Pouhá skutečnost, že se obránce pokouší hrát míčem, ho neopravňuje k dotyku se soupeřem zezadu.

33.13 **Držení** je osobní dotyk se soupeřem, jímž je mu bráněno ve volném pohybu po hřišti. Tento dotyk (držení) se může dít jakoukoli částí těla.

33.14 **Strkání** je osobní dotyk s jakoukoli částí těla, který nastává, když hráč násilně pohybuje nebo se pokouší pohnout soupeřem, který má nebo nemá míč pod kontrolou.

Čl. 34 **Osobní chyba**

34.1 **Definice**

34.1.1 **Osobní chyba** je chyba hráče, která znamená nedovolený dotyk se soupeřem, ať už je míč živý nebo mrtvý.

Hráč nesmí soupeře blokovat, strkat, držet, prorážet, nastavit mu nohu, bránit mu v pohybu roztažením paží, ramený, bokem, nohou

nebo kolenem nebo ohýbáním těla do nenormální polohy (mimo jeho válec), ani užívat jakkoli hrubé nebo násilné hry.

34.2 Trest

Osobní chyba se zapíše provinivšímu se hráči ve všech případech. Navíc:

34.2.1 Dopustí-li se chyby na hráče, který nehází na koš,

- Hra bude znovu zahájena vhašováním ze zámezí nejbližší místu chyby družstvem, které se neprovinilo.
- Je-li chybující družstvo v trestu za počet chyb, pak se aplikuje Čl. 41 (Chyby družstva - Trest).

34.2.2 Dopustí-li se chyby na hráče, který právě hází na koš,

- A hod z pole je úspěšný, koš platí a je přiznán jeden trestný hod.
- A hod za dva body je neúspěšný, jsou přiznány dva trestné hody.
- A hod za tři body je neúspěšný, jsou přiznány tři trestné hody.
- A hráč je faulován před nebo současně se signálem konce období nebo prodloužení nebo signálem 24 vteřin, zatímco míč je stále na ruce (rukou) hráče, a hod na koš je úspěšný, pak neplatí. Budou přiznány dva nebo tři trestné hody.

Čl. 35 Oboustranná chyba

35.1 Definice

Oboustranná chyba je situace, v níž se dva soupeři dopustí chyby vůči sobě navzájem přibližně ve stejné době.

35.2 Trest

35.2.1 Osobní chyba se zaznamená každému hráči. **Nebudou** nařízeny žádné trestné hody.

35.2.2 Hra bude znovu zahájena následovně:

- Je-li dosaženo koše ve stejném okamžiku, míč bude přiznán soupeři družstva, které dosáhlo koše, ke vhašování ze zámezí za koncovou čarou.
- Má-li družstvo míč pod kontrolou nebo je oprávněno k míči, bude míč přiznán tomuto družstvu ke vhašování ze zámezí na nejbližším místě provinění.
- Nemá-li žádné družstvo míč pod kontrolou ani není nikomu přiznán, nastává situace rozskoku.

Čl. 36 Nesportovní chyba

36.1 Definice

- 36.1.1 **Nesportovní chyba** je osobní chyba hráče, která podle mínění rozhodčího není dovoleným pokusem hrát přímo na míč v rámci ducha a smyslu pravidel.
- 36.1.2 Nesportovní chyba musí být interpretována stejným způsobem během celého utkání.
- 36.1.3 Rozhodčí musí posoudit pouze akci.
- 36.1.4 K posouzení, zda chyba je nesportovní, by měl rozhodčí užít následujících principů:
- Jestliže hráč nemá snahu hrát na míč a dojde k dotyku, je to nesportovní chyba.
 - Jestliže ve snaze hrát míčem hráč zavíná nadměrný dotyk (hrubý foul), pak tento dotyk musí být posouzen jako nesportovní.
 - Jestliže se hráč dopustí chyby při normálním pokusu hrát míčem (normální basketbalová hra), **není to** nesportovní chyba.

36.2 Trest

- 36.2.1 Hráči, který se provinil, se zapíše nesportovní chyba.
- 36.2.2 Soupeři se přiznají trestné hody a:
- Vhazování ve středu hřiště proti stolku zapisovatele.
 - Rozskok na začátku utkání.
- Počet trestných hodů se určí takto:
- Jde-li o chybu na hráče, který neházel na koš, dva trestné hody.
 - Jde-li o chybu na hráče, který házel úspěšně na koš, koš se uzná a navíc je mu přiznán jeden trestný hod.
 - Jde-li o chybu na hráče, který házel neúspěšně na koš, přiznají se mu dva nebo tři trestné hody podle místa, odkud házel.

Čl. 37 Diskvalifikující chyba

37.1 Definice

- 37.1.1 Výrazně nesportovní chování hráče, náhradníka, trenéra, asistenta nebo osoby doprovázející je **diskvalifikující chyba**.

- 37.1.2 Hráč bude diskvalifikován, když se dopustí dvou nesportovních chyb jako výsledek jeho osobního nesportovního chování.
- 37.1.3 Trenér bude také diskvalifikován, když:
- Se dopustí 2 technických chyb („C“) za své osobní nesportovní chování.
 - Je potrestán 3 technickými chybami jako výsledek nesportovního chování svého asistenta, náhradníka nebo osob doprovázejících družstvo na lavičce („B“), nebo kombinací tří technických chyb, z nichž jedna je jeho osobně nesportovní („C“).
- 37.1.4 Je-li hráč nebo trenér diskvalifikován podle 37.1.2. nebo 37.1.3, pak bude potrestána pouze nesportovní nebo technická chyba a žádný další trest za diskvalifikaci nebude nařízen.
- 37.1.5 Trenér, který byl diskvalifikován, bude nahrazen asistentem, zapsaným v zápise. Není-li asistent zapsán v zápise, bude nahrazen kapitánem.

37.2 Trest

- 37.2.1 Tomu, kdo se dopustil této chyby, bude zapsána diskvalifikující chyba.
- 37.2.2 Bude vyloučen a odejde do šatny, kde zůstane do konce utkání nebo, bude-li si to přát, opustí budovu.
- 37.2.3 Trestné hody budou přiznány:
- Kterémukoli soupeři v případě nekontaktní chyby.
 - Faulovanému hráči v případě kontaktní chyby.
- Následovat bude:
- Vhazování na prodloužené středové čáře proti stolku zapisovatele.
 - Rozskok na začátku utkání.
- 37.2.4 Počet trestných hodů je následující:
- Jde-li o chybu na hráče, který nehází na koš nebo o technickou chybu:
 - Dva trestné hody.
 - Jde-li o chybu na hráče házejícího na koš, který dá koš:
 - Koš se počítá a navíc jeden trestný hod.
 - Jde-li o chybu na házejícího hráče, který nedá koš:
 - Dva nebo tři trestné hody.

Čl. 38 Technická chyba

38.1 Pravidla chování

- 38.1.1 Správné vedení utkání vyžaduje plnou a loajální spolupráci všech členů obou družstev (hráčů, náhradníků, trenérů, asistentů a osob doprovázejících) s rozhodčími, s rozhodčími u stolku a komisařem.
- 38.1.2 Obě družstva jsou oprávněna učinit vše k dosažení vítězství, ale pouze ve sportovním duchu a ve smyslu fair play.
- 38.1.3 Jakékoli úmyslné nebo opakované porušení této spolupráce nebo sportovního ducha těchto pravidel se považuje za technickou chybu.
- 38.1.4 Rozhodčí může zabránit technickým chybám varováním členům družstev nebo dokonce přehlédnutím malých technických porušení administrativního charakteru, které jsou jasně neúmyslné a nemají přímý vliv na hru, pokud ovšem se stejné provinění neopakuje po varování.
- 38.1.5 Jestliže technické provinění je objeveno až poté co se míč stal živý, hra bude zastavena a bude udělena technická chyba. Trest bude proveden jakoby se chyba stala v okamžiku, kdy k ní došlo. Cokoli se stane mezi technickým proviněním a zastavením hry, zůstává v platnosti.

38.2 Násilí

- 38.2.1 Násilné činy se mohou vyskytnout během utkání v rozporu se sportovním duchem a fair play. Musí být okamžitě zastaveny rozhodčími a je-li to nutné, silami odpovědnými za udržování veřejného pořádku.
- 38.2.2 Kdykoli se vyskytnou akty násilí mezi hráči, náhradníky, trenéry a osobami doprovázející družstvo, na hřišti nebo v jeho okolí, rozhodčí musí učinit nezbytná opatření k jejich zastavení.
- 38.2.3 Členové družstva, kteří se dopustí hrubých agresivních činů vůči soupeři nebo rozhodčím, musí být okamžitě ze hry diskvalifikováni a rozhodčí musí hlásit incident orgánům za soutěž odpovědným.
- 38.2.4 Orgány veřejného pořádku mohou vstoupit na hřiště pouze na požádání rozhodčích. Jestliže však diváci vstoupí do hřiště se zjevnou snahou dopustit se násilných činů, orgány veřejného pořádku musí okamžitě zasáhnout k ochraně družstev a rozhodčích.

38.2.5 Všechny ostatní prostory včetně přístupových cest, šaten atd. jsou pod pravomocí pořadatelů a orgánů odpovědných za dodržování veřejného pořádku.

38.2.6 Fyzické činy hráčů, náhradníků, trenérů, asistentů a osob doprovázejících, které mohou vést ke škodám na vybavení utkání, nesmí být rozhodčími dovoleny.

Kdykoli je chování tohoto druhu rozhodčími zpozorováno, musí být okamžitě varován trenér tohoto družstva.

Kdyby se tyto akce opakovaly, bude nařízena technická chyba proti osobě (osobám), která se provinila.

Rozhodnutí rozhodčích jsou konečná, nelze proti nim protestovat a nemohou být ignorována.

38.3 Definice

38.3. 1 Technická chyba hráče je chyba hráče, která není způsobena dotykem se soupeřem a zahrnuje hlavně následující chování:

- Nedbat varování rozhodčích.
- Dotýkat se rozhodčích, komisaře, rozhodčích u stolku nebo doprovázejících osob.
- Nezdvořile oslovovat rozhodčí, komisaře, rozhodčí u stolku nebo soupeře.
- Mluvit nebo gestikulovat urážlivě tak, že uráží nebo dráždí diváky.
- Dráždit soupeře nebo mu překážet ve výhledu máváním rukama blízko jeho očí.
- Zdržovat hru úmyslným dotekem míče po koši.
- Zdržovat hru zabraňováním okamžitému vzhazování míče do hry.
- Padnout na zem po předstíraném faulu.
- Pevně uchopit obroučku koše tak, že jeho hmotnost nese obroučka. Při zasouvání do koše může hráč uchopit obroučku koše na okamžik a náhodně, nebo může uchopit pevně obroučku koše, jestliže podle názoru rozhodčího se snaží zabránit svému zranění nebo zranění jiného hráče.
- Ovlivnění směřování ke koši nebo srážení míče obráncem během posledního nebo jediného trestného hodů. Jeden bod bude zaznamenán házejícímu a následuje technická chyba obránce.

38.3.2 **Technická chyba trenérů, náhradníků nebo osob doprovázejících** družstvo, je chyba, zaviněná nezdvořilou komunikací nebo

dotekem s rozhodčími, komisaři, rozhodčími u stolku nebo soupeři nebo porušením pravidel administrativního charakteru.

38.4 Trest

38.4.1 Jde-li o technickou chybu

- Hráče, pak je chyba zapsána hráči a počítá se do chyb družstva.
- Trenéra („C“), asistenta trenéra („B“), náhradníka („B“), nebo osoby doprovázející („B“), pak je zapsána trenérovi a nepočítá se do chyb družstva.

38.4.2 Soupeři jsou přiznány dva trestné hody následované:

- Vhazováním ze středu hřiště proti stolku.
- Rozskokem ve středu hřiště na začátku utkání.

Čl. 39 Šarvátky

39.1 Definice

Šarvátka je fyzické napadení mezi dvěma nebo více osobami (hráči, náhradníky, trenéry, asistenty trenéra, nebo osobami doprovázejícími).

Tento článek se týká pouze náhradníků, trenérů, asistentů a osob doprovázejících, kteří opustí prostor lavičky družstva během šarvátky nebo situace, která může vést k šarvátce.

39.2 Pravidlo

39.2.1 Náhradníci nebo osoby doprovázející, kteří opustí prostor lavičky družstva během šarvátky nebo během situace, která může vést k šarvátce, musí být diskvalifikováni.

39.2.2 Pouze trenér a asistent mohou opustit hranice prostoru družstva při šarvátce nebo při jakékoli situaci, která k ní může vést proto, aby pomohl rozhodčímu udržet nebo obnovit pořádek. Za této situace trenér nebo asistent nebudou diskvalifikováni.

39.2.3 Jestliže trenér nebo asistent opustí hranice prostoru družstva a nepomohou nebo se nepokusí pomoci rozhodčím udržet nebo obnovit pořádek, budou diskvalifikováni.

39.3 Trest

39.3.1 Bez ohledu na počet trenérů, náhradníků nebo osob doprovázejících, diskvalifikovaných za opuštění prostoru lavičky, pouze jedna technická chyba bude nařízena proti trenérovi („B“).

- 39.3.2 V případě, že členové obou družstev byli diskvalifikováni v rámci tohoto článku a nejsou další tresty, bude hra zahájena takto:
- Padl-li koš v přibližně stejné době, bude hra zahájena vzhazováním ze zámezí za koncovou čarou družstvem, které dostalo koš.
 - Mělo-li družstvo míč pod kontrolou nebo bylo oprávněno k míči, bude míč přiznán ke vzhazování na prodloužené středové čáře proti stolku.
 - Nemělo-li žádné družstvo míč pod kontrolou ani oprávněno k míči, nastává situace rozskoku.
- 39.3.3 Každá diskvalifikující chyba bude zapsána jak popsáno v B.8.3. a nepočítá se do chyb družstva.
- 39.3.4 Všechny tresty za chyby, ke kterým došlo před tím než náhradníci a osoby doprovázející opustili prostor lavičky, budou provedeny ve shodě s Čl. 42 (Zvláštní situace).

PRAVIDLO SEDM

OBECNÁ USTANOVENÍ

Čl. 40 Pět chyb hráče

- 40.1 Hráč, který se dopustil pěti chyb, buď osobních nebo technických, bude o tom rozhodčím informován a musí ihned odstoupit z utkání. Musí být vystřídán během 30 vteřin.
- 40.2 Chyba hráče, který se před tím dopustil své páté chyby, je považována za chybu vyloučeného hráče, započítá se trenérovi a do zápisu je označena „B“.

Čl. 41 Chyby družstva – trest

41.1 Definice

- 41.1.1 **Družstvo je v situaci trestu za chyby**, dopustí-li se čtyř chyb družstva v jednom období.
- 41.1.2 Všechny chyby družstva, ke kterým došlo během jakékoli přestávky utkání, jsou považovány za součást následujícího období nebo prodloužení.
- 41.1.3 Všechny chyby družstva, ke kterým došlo v prodloužení, jsou považovány za chyby čtvrtého období.

41.2 Pravidlo

- 41.2.1 Je-li družstvo v situaci trestu za chyby, všechny následující osobní chyby hráčů, kterých se dopustili na hráče, který neházel na koš, budou trestány dvěma trestnými hody namísto držení míče ke vhazování.
- 41.2.2 V případě, že se osobní chyby dopustil hráč, jehož družstvo má živý míč pod kontrolou, nebo jeho družstvo má míč ke vhazování ze zámezí, pak tato osobní chyba nebude trestána dvěma trestnými hody.

Čl. 42 Zvláštní situace

42.1 Definice

Situace, kdy může dojít k dalším chybám ve stejném časovém úseku, kdy čas stojí a který následuje po chybě nebo přestupku.

42.2 Postup

- 42.2.1 Všechny chyby budou zapsány a všechny tresty stanoveny.
- 42.2.2 Bude určeno pořadí ve kterém k chybám došlo.
- 42.2.3 Stejně tresty proti oběma družstvům a všechny tresty za oboustranné chyby se ruší. Byl-li trest jednou zrušen, je považován za takový, který nikdy nenastal.
- 42.2.4 Právo držení míče jako část posledního trestu, který má být vykonán, zruší jakákoli předcházející práva držení.
- 42.2.5 Jakmile míč se stal živým při provádění prvního nebo jediného trestného hodu nebo při vhazování, pak tento trest již nemůže být použit ke zrušení jiného trestu.
- 42.2.6 Všechny zbývající tresty budou vykonány v pořadí, v jakém vznikly.
- 42.2.7 Jestliže po zrušení všech stejných trestů proti oběma družstvům již nezůstávají žádné tresty k provedení, hra bude hra zahájena následovně:
- Je-li dosaženo koše ve stejném okamžiku, míč bude přiznán soupeři družstva, které dosáhlo koše, ke vhazování ze zámezí za koncovou čarou.
 - Má-li družstvo míč pod kontrolou nebo je oprávněno k míči, bude míč přiznán tomuto družstvu ke vhazování ze zámezí na nejbližším místě provinění.
 - Nemá-li žádné družstvo míč pod kontrolou ani není nikomu přiznán, nastává situace rozskoku.

Čl. 43 Trestné hody

43.1 Definice

- 43.1.1 Trestný hod je příležitost daná hráči k dosažení jednoho bodu nerušeným hodem na koš z místa za čarou trestného hodu a uvnitř polokruhu.
- 43.1.2 Množina trestných hodů je definována jako všechny hody anebo následné držení míče plynoucí z jednoho trestu za chybu.

43.2 Pravidlo

- 43.2.1 Je-li odpískána osobní chyba, po které následuje trestný hod (hody):

- Hráč, postižený soupeřovou chybou, musí provést trestný hod (hody).
- Jestliže hráč, vůči kterému se soupeř dopustil chyby, má být vystřídán, musí provést trestné hody před vystřídáním.
- Jestliže hráč, označený k provedení trestného hodu (hodů) musí opustit hru pro zranění, pátou chybu nebo diskvalifikaci, hody musí provést jeho náhradník. Není-li náhradník k dispozici, trestný hod (hody) budou provedeny kterýmkoli hráčem.

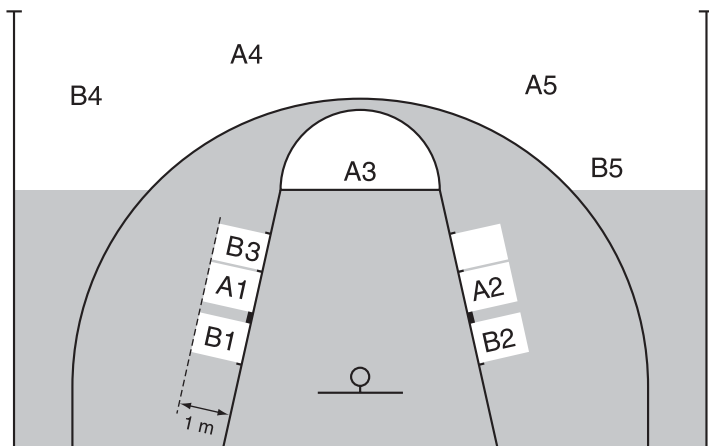
- 43.2.2 Při udělení **technické chyby** provádí trestné hody kterýkoli hráč soupeřova družstva.

43.2.3 Hráč provádějící trestné hody:

- Se postaví za čaru trestného hodu a dovnitř polokruhu.
- Může použít libovolný způsob hodu tak, že míč padne do koše shora nebo se dotkne obroučky.
- Odhodí míč během pěti vteřin od okamžiku kdy dostal míč k dispozici od jednoho z rozhodčích.
- Nedotkne se čáry trestného hodu nebo podlahy za čarou trestného hodu dokud míč nepadne do koše nebo se míč nedotkne obroučky.
- Nebude hod naznačovat (předstírat).

- 43.2.4 Hráči podél vymezeného území mají právo na střídavé postavení v prostorách, které se uvažují jeden metr hluboké.

Obr. 6 POSTAVENÍ HRÁČŮ BĚHEM TRESTNÝCH HODŮ



Tito hráči nesmí:

- Obsadit ty prostory, na něž nemají právo.
- Vstoupit do vymezeného území, do neutrální zóny nebo opustit prostory, dokud míč neopustí ruku házejícího.
- Rušit házejícího svými akcemi.

43.2.5 Hráči, kteří nestojí podél vymezeného území, musí být za prodlouženou čarou trestného hodu a za tříbodovou čarou, dokud se míč nedotkne obroučky nebo trestný hod neskončí.

43.2.6 Během trestného hodu (hodů) za nimiž mají následovat další posloupnosti trestných hodů nebo vhazování, všichni hráči musí být za prodlouženou čarou trestného hodu a za tříbodovou čarou.

Porušení Čl. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 nebo 43.2.6. je přestupek.

43.3 Trest

43.3.1 Dopustí-li se přestupku hráč házející trestný hod, pak:

- Dosažený bod neplatí.
- Bude zanedbán kterýkoli jiný přestupek, kterého se dopustí jiný hráč těsně před, ve stejné době nebo bezprostředně poté.

Míč je přiznán soupeři ke vhazování ze zámezí na prodloužené čáře trestného hodu pokud nenásledují další trestné hody.

43.3.2 **Je-li trestný hod úspěšný** a přestupku se dopustil kterýkoli hráč, který neházel, pak:

- Dosažené body platí.
- Přestupek (přestupky) bude zanedbán.

V případě posledního nebo jediného trestného hodu bude míč přiznán soupeři házejícího ke vyhazování za koncovou čarou.

43.3.3 **Není-li trestný hod úspěšný** a přestupku se dopustí:

- **Spoluhráč házejícího** při posledním nebo jediném trestném hodu, bude míč přiznán soupeři ke vyhazování na prodloužené čáře trestného hodu, pokud toto družstvo není oprávněno k dalšímu držení.
- **Protihráč házejícího**, dodatečný trestný hod je přiznán házejícímu.
- **Obě družstva** při posledním nebo jediném trestném hodu, pak nastane situace rozskoku.

Čl. 44 Opravitelné omyly

44.1 Definice

Rozhodčí mohou opravit omyl, když je nedopatřením porušeno některé pravidlo a výsledkem jsou **pouze** následující situace:

- Přiznání neoprávněného trestného hodu (hodů).
- Povolení nesprávnému hráči házet trestný hod (hody).
- Nepřiznání oprávněného trestného hodu (hodů).
- Rozhodčí omylem započítají nebo zruší body.

44.2 Postup

44.2.1 Mají-li být opraveny shora uvedené omyly, musí být rozhodčím zjištěny nebo na ně musí být rozhodčí upozorněn dříve, než se míč stane živým po prvním mrtvém míči poté, co běžel po omylu čas.

To je:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| Nastane omyl | – všechny omyly nastanou během mrtvého míče. |
| Míč živý | – omyl je opravitelný. |
| Hodiny jsou spuštěny nebo pokračují | – omyl je opravitelný. |
| Mrtvý míč | – omyl je opravitelný. |
| Míč živý | – omyl již není dále opravitelný . |

- 44.2.2 Rozhodčí může přerušit hru ihned v okamžiku odhalení omylu pokud to nebude mít za následek nevýhodu pro některé družstvo. Je-li omyl zjištěn během hry, zapisovatel musí počkat na první mrtvý míč se svým signálem a upozorněním rozhodčích, aby zastavili hru.
- 44.2.3 Všechny chyby, dosažené body, spotřebovaný čas a vše, co se událo po tom, kdy nastal omyl a před objevením omylu, se neruší.
- 44.2.4 Po opravě omylu bude hra znovu zahájena v bodě, kde byla přerušena k opravě omylu. Míč bude přiznán tomu družstvu, které mělo míč v okamžiku objevení omylu.
- 44.2.5 Dojde-li k omylům „Neoprávněné trestné hody“, „Nesprávný hráč házel trestné hody“, provedené trestné hody jako výsledek omylu se ruší a hra pokračuje následovně:
- Jestliže hodiny hry nebyly spuštěny po omylu, míč bude přiznán ke vhažování družstvu, jehož hody byly zrušeny.
 - Jestliže hodiny hry byly po omylu spuštěny, a
 - družstvo, které má míč pod kontrolou (nebo je k míči oprávněno) v době odhalení omylu **je stejné** jako družstvo mající míč pod kontrolou v době, kdy nastal omyl nebo
 - žádné družstvo nemá míč pod kontrolou v době objevení omylu
 pak bude míč přiznán ke vhažování družstvu, které bylo oprávněno ke vhažování v době omylu.
 - Jestliže hodiny hry byly po omylu spuštěny a v době objevení omylu družstvo, které má míč pod kontrolou (nebo je oprávněno k míči) **je jiné** než to, které mělo míč v okamžiku omylu, nastane situace rozskoku.
 - Jestliže hodiny byly po omylu spuštěny a v okamžiku objevení omylu byly nařízeny trestné hody, budou tyto provedeny a míč bude přiznán ke vhažování družstvu, které mělo míč pod kontrolou v době, kdy nastal omyl.
- 44.2.6 Jde-li o nepřiznání trestného hodu (hodů),
- A poté, co se stal omyl, nedošlo ke změně držení míče, hra pokračuje po opravě omylu jako po normálním trestném hodu.
 - Omyl bude zanedbán, když to družstvo, které dostalo omylem držení míče, dosáhlo koše.
- 44.2.7 Poté, co byl omyl zjištěn a je ještě opravitelný:
- Je-li hráč, zúčastněný na opravě omylu, na lavičce po vystřídání (ne po diskvalifikující nebo páté chybě), musí znovu **přijít** na hřiště a zúčastnit se opravy omylu (v tomto okamžiku se stane hráčem).

Po dokončení opravy může zůstat na hřišti pokud není požádáno o povolení střídání, v tom případě může hráč opustit hru.

– Byl-li hráč vystřídán pro pátou nebo diskvalifikující chybu, jeho náhradník se musí podílet na opravě omylu.

44.2.8 Opravitelný omyl **nemůže** být opraven poté co první rozhodčí podepsal zápis.

44.2.9 Omyly nebo nedostatky ve vyplňování zápisu zapisovatelem, nebo měření času časoměřičem, týkající se stavu, počtu chyb, počtu oddechových časů nebo spotřebovaného nebo chybějícího času, mohou být opraveny rozhodčími kdykoliv před závěrečným podpisem zápisu prvním rozhodčím.

PRAVIDLO OSM

ROZHODČÍ, ROZHODČÍ U STOLKU, KOMISAŘ: JEJICH PRÁVA A POVINNOSTI

Čl. 45 Rozhodčí, rozhodčí u stolku, komisař

45.1 **Rozhodčí** jsou první a druhý rozhodčí, případně dva druzí, kterým asistují rozhodčí u stolku a komisař.

45.2 **Rozhodčí u stolku** jsou zapisovatel, asistent zapisovatele, časoměřič a měřič 24 vteřin.

45.3 **Komisař** sedí mezi zapisovatelem a časoměřičem. Jeho povinností během utkání je především dohlížet na práci rozhodčích u stolku a asistovat rozhodčím k hladkému průběhu utkání.

45.4 Budiž zdůrazněno, že žádný z rozhodčích nesmí být v jakémkoli vztahu se žádným družstvem.

45.5 **Rozhodčí, rozhodčí u stolku nebo komisař musí vést utkání ve shodě s těmito pravidly a nemají právo měnit pravidla.**

45.6 Oblečením rozhodčích je oficiální košile, dlouhé černé kalhoty, černé ponožky a černá basketbalová obuv.

45.7 Rozhodčí a rozhodčí u stolku musí být jednotně oblečeni.

Čl. 46 První rozhodčí: povinnosti a práva

První rozhodčí:

- 46.1 Přezkouší a schválí všechna zařízení, používaná během utkání.
- 46.2 Určí oficiální hodiny hry, zařízení k měření 24 vteřin, stopky a seznámí se s rozhodčími u stolku.
- 46.3 Vybere hrací míč z nejméně dvou (ne úplně nových) poskytnutých domácím družstvem. Kdyby nevyhovoval žádný z nich, vybere nejlepší z dosažitelných.
- 46.4 Nepřipustí, aby některý z hráčů měl na sobě předměty, které mohou způsobit zranění.
- 46.5 Vyhazuje míč při rozskoku ve středovém kruhu při zahájení utkání a podává míč na začátku období.
- 46.6 Má právo zastavit hru, jestliže podmínky k tomu směřují.
- 46.7 Má právo rozhodnout také o tom, že družstvo prohraje zrušením utkání.
- 46.8 Na konci hrací doby, nebo kdykoli to považuje za užitečné, pečlivě zkontroluje zápis.
- 46.9 Na konci hrací doby schválí a podepíše zápis, tak ukončí činnost rozhodčích a spojení s utkáním. **Právo rozhodčích začíná** když přijdou na hřiště 20 minut před plánovaným začátkem utkání a **končí** na konci hrací doby po jejím schválení.
- 46.10 Zaznamená na zadní stranu zápisu, před jeho podpisem, jakékoliv výstřelky nebo nesportovní chování hráčů, trenérů, asistentů trenérů nebo osob doprovázejících, které se vyskytlo v období 20 minut před začátkem až do podpisu zápisu. V takovém případě první rozhodčí a komisař (je-li přítomen) musí poslat podrobnou zprávu organizačnímu orgánu soutěže.
- 46.11 Učiní konečné rozhodnutí, kdykoli je to nutné nebo když se rozhodčí neshodnou. Může konzultovat s druhým rozhodčím, komisařem nebo s rozhodčími u stolku.
- 46.12 **Má právo rozhodnout o všem, co není výslovně uvedeno v těchto pravidlech.**

Čl. 47 Rozhodčí: povinnosti a práva

- 47.1 Rozhodčí mají právo rozhodnout o porušení pravidel, ke kterým došlo uvnitř nebo vně hraničních čar včetně stolku zapisovatele, prostoru laviček družstva a prostorů bezprostředně za čarami.

- 47.2 Rozhodčí zapískají, když dojde k porušení pravidel, na konci období nebo když je třeba přerušit hru. Nepískají po úspěšném koši z pole, úspěšném trestném hodů nebo když se míč stane živým.
- 47.3 Při rozhodování o osobním dotyku nebo přestupku musí rozhodčí ve všech případech vzít v úvahu a vyvážit následující základní principy:
- Duch a záměr pravidel a potřeba dodržet celistvost hry.
 - Konsistence při uplatňování koncepce „výhoda/nevýhoda“, kdy rozhodčí by neměli zbytečně přerušovat tok hry proto, aby potrestali osobní dotyk, který je náhodný a který nedává zúčastněnému hráči výhodu ani jeho soupeře nestaví do nevýhody.
 - Konsistence při aplikaci obecného smyslu každého utkání, be-roucí v úvahu schopnosti hráčů, jejich chování a přístup ke hře.
 - Konsistence v zachovávání rovnováhy mezi řízením hry a to-kem hry, mající „cit“ pro to, o co se účastníci snaží a rozhodovat to co je správné pro hru.
- 47.4 Podá-li některé družstvo protest, komisař, (je-li přítomen) nebo první rozhodčí podá během jedné hodiny od ukončení utkání zprávu o incidentu řídicímu orgánu.
- 47.5 Je-li rozhodčí zraněn nebo z jiných důvodů nemůže vykonávat své povinnosti během 5 minut, hra pokračuje. Zbývající rozhodčí rozhoduje sám do konce, pokud není možnost nahradit zraněného rozhodčího kvalifikovaným náhradním rozhodčím. Zbývající rozhodčí po konzultaci s komisařem rozhodne o náhradě.
- 47.6 Ve všech mezinárodních utkáních, je-li třeba ústní vysvětlení k rozhodnutí, musí být toto vysloveno anglicky.
- 47.7 **Každý rozhodčí má právo učinit rozhodnutí v rámci svých povinností, ale nemá právo zpochybňovat nebo zrušit rozhodnutí druhého rozhodčího.**

Čl. 48 Zapisovatel a asistent zapisovatele: Povinnosti

- 48.1 **Zapisovatel** používá oficiálního formuláře a zapisuje:
- U družstev jména a čísla hráčů, kteří mají zahájit utkání, a všech náhradníků, kteří nastoupí v utkání. Jsou-li porušena pravidla o zapisování 5 hráčů, majících nastoupit k utkání, střídání nebo číslování hráčů, upozorní nejbližšího rozhodčího co možná nejdříve poté, co byla závada objevena.

- Postupně běžný součet dosažených bodů a všechny body dosažené z pole a všechny úspěšné trestné hody.
- Chyby jednotlivých hráčů a ihned oznamuje rozhodčímu, když se některý hráč dopustil páté chyby. Podobně zapisuje technické chyby trenérů a ihned oznamuje rozhodčímu, když je trenér diskvalifikován a musí opustit utkání. Podobně musí rozhodčím ihned oznámit, že se hráč dopustil dvou nesportovních chyb a že musí být diskvalifikován.
- Oddechové časy. Oznámí rozhodčím při nejbližší příležitosti, že si družstvo vyžádalo oddechový čas, zapisuje tyto oddechové časy a oznámí prostřednictvím rozhodčího trenérovi, že již nemá oddechový čas v probíhajícím poločase nebo prodloužení.
- Sleduje alternativní proces držení a obsluhuje indikátor. Změní směr šipky ihned po skončení prvního poločasu, protože družstva změni koš ve druhém poločase.

48.2 Zapisovatel také:

- Ohlašuje počet chyb, kterých se dopustil hráč, zvednutím tabulky s odpovídajícím číslem tak, aby to bylo viditelné oběma trenérům.
- Zajistí, aby ukazatel chyb družstva byl umístěn na konci stolku, bližším lavičce družstva, které se dopustilo své čtvrté chyby hráčů v období a to v okamžiku, kdy se míč stane živým po této chybě.
- Provádí střídání.
- Dává svůj signál **pouze** v době, kdy je míč mrtvý a před tím než se míč stane opět živým. Zvuk zapisovatelova signálu **nezastavuje** čas nebo hru a ani nezpůsobí, že se míč stane mrtvým.

48.3 Asistent zapisovatele obsluhuje ukazatel skóre a asistuje zapisovateli.

V případě jakékoli neshody mezi ukazatelem a oficiálním zápisem, která nemůže být vyřešena, má přednost oficiální zápis a ukazatel bude příslušně upraven.

48.4 Je-li omyl zapisovatele objeven během hry, musí zapisovatel počkat se svým znamením na první mrtvý míč.

Je-li tento omyl objeven po signálu konce utkání během závěrečného ověřování zápisu prvním rozhodčím, ale ještě před podpisem, první rozhodčí omyl opraví i když tato oprava ovlivní konečný stav utkání.

Je-li tento omyl objeven poté, co byl zápis rozhodčími podepsán, pak již nemůže být opraven. První rozhodčí musí poslat zprávu řídicímu orgánu.

Čl. 49 Časoměřič: povinnosti

- 49.1 Časoměřič má k dispozici hodiny hry a stopky a:
- Měří hrací dobu, oddechové časy a přestávky.
 - Zajistí, aby signál konce období nebo prodloužení zazněl velmi hlasitě a automaticky.
 - Selže-li jeho signál nebo není-li slyšet, časoměřič použije jakéhokoliv jiného možného prostředku k tomu, aby to ihned oznámil rozhodčím.
 - Nejméně 3 minuty před začátkem třetího období upozorní družstva a rozhodčí.
- 49.2 Časoměřič měří hrací dobu následovně:
Hodiny hry se **spustí** když:
- Při rozskoku je míč dovoleně udeřen prvním hráčem.
 - Po neúspěšném trestném hodu, po němž má být míč nadále živý, se míče dotkne hráč na hřišti.
 - Po zahájení hry vzhazováním ze zámezí se míč dotkne hráče na hřišti.
- Hodiny hry se **zastaví** když:
- Uplyne čas hry na konci každého období nebo prodloužení.
 - Rozhodčí zapíská zatímco je míč živý.
 - Je dosaženo koše proti družstvu, které si vyžádalo oddechový čas.
 - Je dosaženo koše v posledních dvou minutách čtvrtého období a v posledních dvou minutách každého prodloužení.
 - Zazní signál 24 vteřin zatímco má družstvo míč pod kontrolou.
- 49.3 Časoměřič měří také **oddechový čas** takto:
- Spustí měření ihned jakmile dá rozhodčí znamení oddechového času.
 - Signalizuje uplynutí 50 vteřin.
 - Signalizuje konec oddechového času.
- 49.4 Časoměřič měří **přestávky** takto:
- Spustí měření ihned po konci předešlého období.
 - Signalizuje před začátkem prvního a třetího období tři minuty a dále minutu a třicet vteřin před začátkem.
 - Signalizuje 30 vteřin před začátkem druhého a čtvrtého období a před každým prodloužením.

Čl. 50 Měřič 24 vteřin: povinnosti




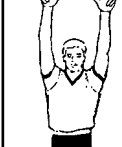

Zařízení pro měření 24 vteřin je ovládáno měřičem 24 vteřin takto:

- 50.1 **Začne** měřit nebo **pokračuje** v měření jakmile hráč získá kontrolu živého míče na hřišti.
- 50.2 **Zastaví se a nastaví se** na nových 24 vteřin, na displeji nebude nic vidět, jakmile:
- Rozhodčí zapíská chybu nebo přestupek.
 - Míč po hodu na koš z pole nebo po přihrávce padne do koše.
 - Míč po hodu na koš z pole se dotkne obroučky.
 - Hra je zastavena pro akci soupeře družstva nemajícího míč pod kontrolou.
 - Je hra zastavena pro akci, která nemá spojitost se žádným družstvem, pokud by soupeř nebyl postaven do nevýhody.
- 50.3 Je **nastaveno zpět** k měření 24 vteřin a **znovu spuštěno** v okamžiku, kdy soupeř získá živý míč pod kontrolu na hřišti. Pouhý dotek míče soupeřem neznamená začátek nového období 24 vteřin, zůstane-li míč pod kontrolou stejného družstva.
- 50.4 Zařízení se **zastaví**, ale **nebude nastaveno** na nových 24 vteřin, když to družstvo, které mělo míč pod kontrolou, má míč k vhazování ze zámezí jako následek:
- Míče v zámezí.
 - Zranění hráče stejného družstva.
 - Situace rozskoku.
 - Oboustranné chyby.
 - Zrušení stejných trestů.
- 50.5 Zařízení se **zastaví a na displeji nebude nic vidět**, získá-li družstvo míč pod kontrolu a je-li méně než 24 vteřin do konce jakéhokoliv období hry nebo prodloužení. Signál 24 vteřin nezastavuje hodiny hry ani hru ani nezpůsobí míč mrtvým, vyjma situace, kdy má družstvo míč pod kontrolou.


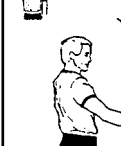
A.**ZNAMENÍ ROZHODČÍCH**

- A.1 Znamení rukama znázorněná v těchto pravidlech jsou jediné oficiální. Musí být používána všemi rozhodčími ve všech utkáních.
- A.2 Je důležité, aby také rozhodčí u stolku znali tato znamení.

Obr. 7 ZNAMENÍ ROZHODČÍCH**I. DOSAŽENÍ BODŮ**

<p>1 JEDEN BOD</p>  <p>„Prapor“ z pěsti</p>	<p>2 DVA BODY</p>  <p>„Prapor“ z pěsti</p>	<p>3 TŘÍBODOVÝ POKUS</p>  <p>Tři prsty vztyčeny</p>	<p>4 ÚSPĚŠNÝ TŘÍBODOVÝ POKUS</p>  <p>Tři prsty vztyčeny</p>	<p>5 ZRUŠENÍ BODŮ NEBO HRY</p>  <p>„Nůžky“ pažemi jedenkrát před hrudi</p>
--	---	--	--	---



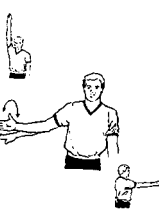
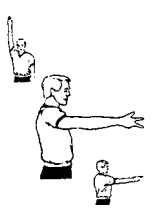


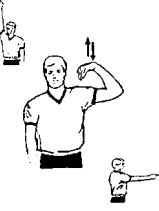
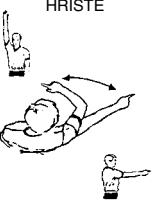
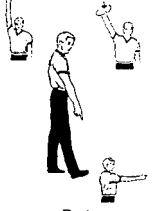
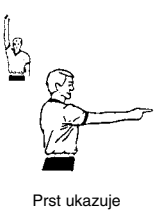

II. UKAZOVÁNÍ ČASU

<p>6 ZASTAV ČAS (současné s hvízdem) NEBO NESPOUŠTĚT ČAS</p>  <p>Otevřená dlaň</p>	<p>7 ZASTAV ČAS PRO CHYBU (současné s hvízdem)</p>  <p>Zaťatá pěst – dlaň na střed těla</p>	<p>8 ČAS BĚŽÍ</p>  <p>Seknutí dlaní</p>	<p>9 NOVÝCH 24 VTERIN</p>  <p>Kroužení rukou</p>
---	--	--	---

III. ADMINISTRATIVA













<p>10 STŘÍDÁNÍ (současné s hvízdem)</p>  <p>Skrřížit předloktí</p>	<p>11 VSTUP NA HRÍŠTĚ</p>  <p>Otevřená dlaň směrem k tělu</p>	<p>12 ODDECHOVÝ ČAS (současné s hvízdem)</p>  <p>Utvořit T pomocí prstu</p>	<p>13 KOMUNIKACE MEZI ROZHODČÍMI A ROZHODČÍMI U STOLKU</p>  <p>Palec nahoru</p>
---	--	--	--

IV. PŘESTUPKY

<p>14 KROKY</p>  <p>Kroužit pěstmi</p>	<p>15 NEDOVOLENÝ NEBO DVOJITÝ DRIBLING</p>  <p>Střídavý pohyb</p>	<p>16 NESENÝ MÍČ</p>  <p>Poloviční rotace dopředu</p>	<p>17 3 VTEŘINY</p>  <p>Natažená ruka ukáže 3 prsty</p>
<p>18 5 VTEŘIN</p>  <p>Ukázat pět prstů</p>	<p>19 8 VTEŘIN</p>  <p>Ukázat osm prstů</p>	<p>20 24 VTEŘIN</p>  <p>Prsty se dotýkají ramene</p>	<p>21 MÍČ ZAHŘANÝ DO ZADNÍ ČÁSTI HŘIŠTĚ</p>  <p>Prst natažen</p>
<p>22 ÚMYSLNÁ NOHA</p>  <p>Prst ukazuje na nohu</p>	<p>23 VHAZOVÁNÍ A SMĚR HRY</p>  <p>Prst ukazuje rovnoběžně s postranní čarou</p>	<p>24 SITUACE ROZSKOKU</p>  <p>Palce vzhůru následně prst ukazuje směr šípky</p>	

V. UKAZOVÁNÍ CHYBY ZAPISOVATELSKÉMU STOLKU (3 kroky)




Krok 1 – ČÍSLO HRÁČE

25 Čís. 4 	26 Čís. 5 	27 Čís. 6 	28 Čís. 7 
29 Čís. 8 	30 Čís. 9 	31 Čís. 10 	32 Čís. 11 
33 Čís. 12 	34 Čís. 13 	35 Čís. 14 	36 Čís. 15 

Krok 2 – TYP CHYBY

<p>37 NEDOVOLENÉ POUŽITÍ RUKOU</p>  <p>Úder zápěstí</p>	<p>38 BLOKOVÁNÍ (Obrana nebo útok)</p>  <p>Obě ruce na bocích</p>	<p>39 NADMÉRNÉ POUŽITÍ LOKTŮ</p>  <p>Pohyb loktem dozadu</p>	<p>40 DRŽENÍ</p>  <p>Uchopit zápěstí</p>
<p>41 STRKÁNÍ NEBO PRORÁŽENÍ BEZ MÍČE</p>  <p>Naznačit strkání</p>	<p>42 PRORÁŽENÍ S MÍČEM</p>  <p>Sevřená pěst udeří otevřenou dlaň</p>	<p>43 CHYBA DRUŽSTVA MAJÍCÍHO MÍČ POD KONTROLOU</p>  <p>Sevřená pěst směrem ke koši chybujičho družstva</p>	<p>44 OBOUSTRANNÁ CHYBA</p>  <p>Mávání sevřenými pěstmi</p>
<p>45 TECHNICKÁ CHYBA</p>  <p>Utvořit „T“ dlaněmi</p>	<p>46 NESPORTOVNÍ CHYBA</p>  <p>Uchopit zápěstí</p>	<p>47 DISKVALIFIKUJÍCÍ CHYBA</p>  <p>Sevřené pěstí</p>	

Krok 3 – POČET PŘIZNANÝCH TRESTNÝCH HODŮ

<p>48</p> <p>JEDEN TRESTNÝ HOD</p>  <p>Jeden prst</p>	<p>49</p> <p>DVA TRESTNÉ HODY</p>  <p>Dva prsty</p>	<p>50</p> <p>TŘI TRESTNÉ HODY</p>  <p>Tři prsty</p>
--	--	--

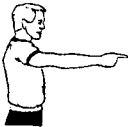
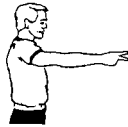
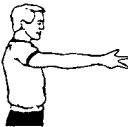
NEBO

SMĚR HRY




<p>51</p>  <p>Ukazovák rovnoběžně s postranní čarou</p>	<p>52</p> <p>PO CHYBĚ DRUŽSTVA MAJÍCÍ MÍČ POD KONTROLOU</p>  <p>Zatátá pěst rovnoběžně s postranní čarou</p>
--	---

VI. PROVÁDĚNÍ TRESTNÝCH HODŮ (2 kroky)

Krok 1 – VE VYMEZENÉM ÚZEMÍ

<p>53</p> <p>JEDEN TRESTNÝ HOD</p>  <p>Jeden prst horizontálně</p>	<p>54</p> <p>DVA TRESTNÉ HODY</p>  <p>Dva prsty horizontálně</p>	<p>55</p> <p>TŘI TRESTNÉ HODY</p>  <p>Tři prsty horizontálně</p>
---	---	---

Krok 2 – MIMO VYMEZENÉ ÚZEMÍ

<p>56</p> <p>JEDEN TRESTNÝ HOD</p>  <p>Jeden prst</p>	<p>57</p> <p>DVA TRESTNÉ HODY</p>  <p>Prsty pohromadě</p>	<p>58</p> <p>TŘI TRESTNÉ HODY</p>  <p>Tři prsty</p>
--	--	--

Obr. 8a ZÁPIS FIBA



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____		Team B _____	
Competition _____	Date _____	Time _____	Referee _____
Game No. _____	Place _____	Umpire 1 _____	Umpire 2 _____

Team A		Team fouls	
Time-outs □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Period ① <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	② <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Period ③ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	④ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Extra periods		
License no.	Players	No.	Fouls
		in	1 2 3 4 5
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
Coach _____			
Assistant Coach _____			

Team B		Team fouls	
Time-outs □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Period ① <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	② <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Period ③ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	④ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	Extra periods		
License no.	Players	No.	Fouls
		in	1 2 3 4 5
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
Coach _____			
Assistant Coach _____			

RUNNING SCORE							
A		B		A		B	
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1		41	41		81	81
2	2		42	42		82	82
3	3		43	43		83	83
4	4		44	44		84	84
5	5		45	45		85	85
6	6		46	46		86	86
7	7		47	47		87	87
8	8		48	48		88	88
9	9		49	49		89	89
10	10		50	50		90	90
11	11		51	51		91	91
12	12		52	52		92	92
13	13		53	53		93	93
14	14		54	54		94	94
15	15		55	55		95	95
16	16		56	56		96	96
17	17		57	57		97	97
18	18		58	58		98	98
19	19		59	59		99	99
20	20		60	60		100	100
21	21		61	61		101	101
22	22		62	62		102	102
23	23		63	63		103	103
24	24		64	64		104	104
25	25		65	65		105	105
26	26		66	66		106	106
27	27		67	67		107	107
28	28		68	68		108	108
29	29		69	69		109	109
30	30		70	70		110	110
31	31		71	71		111	111
32	32		72	72		112	112
33	33		73	73		113	113
34	34		74	74		114	114
35	35		75	75		115	115
36	36		76	76		116	116
37	37		77	77		117	117
38	38		78	78		118	118
39	39		79	79		119	119
40	40		80	80		120	120

Scorekeeper _____	Scores Period ① A _____ B _____
Assistant scorekeeper _____	Period ② A _____ B _____
Timekeeper _____	Period ③ A _____ B _____
24 th operator _____	Period ④ A _____ B _____
	Extra periods A _____ B _____

Referee _____	Final Score Team A _____ Team B _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____	Name of winning team _____
Captain's signature in case of protest _____	

- B.1 Příložený oficiální zápis je schválen Technickou komisí FIBA
- B.2 Skládá se z jednoho originálu a tří kopií rozdílných barev. Originál na bílém papíře je pro FIBA. **První kopie** na modrém papíře je pro organizátory soutěže, **druhá kopie** na růžovém papíře je pro vítězné družstvo a **poslední kopie** na žlutém papíře pro poražené družstvo.
- Poznámka.1. Doporučuje se, aby zapisovatel užíval dvou per různých barev, jedno pro první a třetí období, druhé pro druhé a čtvrté období.
2. Zápis může být připraven a dokončen elektronicky.
- B.3 **Nejméně 20 minut před začátkem utkání** připraví zapisovatel zápis takto:
- B.3.1 Napíše názvy obou družstev do příslušných rubrik v horní části zápisu. První družstvo je vždy družstvo domácí.
- Při turnajích nebo zápasech na neutrální půdě je první to družstvo, které je uvedeno jako první v programu.
- První družstvo je označeno „A“, druhé je označeno „B“.
- B.3.2 Potom vyplní:
- Jméno soutěže.
 - Číslo utkání.
 - Datum, čas, místo utkání.
 - Jména prvního a druhého rozhodčího (rozhodčích).

Obr. 9 ZÁHLAVÍ ZÁPISU

Team A	HOOPERS	Team B	POINTERS				
Competition	WQM	Date	20. 11. 2004	Time	20:00	Referee	WALTON, M.
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y.	Umpire 2	

- B.3.3 Potom zapisovatel zapíše jména hráčů obou družstev na základě seznamu hráčů, které mu předá trenér nebo jeho zástupce. Družstvo A do horní části a družstvo B do dolní části.
- B.3.3.1 Do prvního sloupce zapíše číslo licence (poslední 3 číslice). V turnajích bude číslo licence zapsáno pouze v prvním utkání.
- B.3.3.2 Do druhého sloupce zapíše hůlkovým písmem jména hráčů se zkratkou křestních jmen vedle odpovídajících čísel hráčů. Kapitán družstva je označen zkratkou „CAP“ bezprostředně za jménem.
- B.3.3.3 Má-li družstvo méně jak 12 hráčů, zapisovatel nakreslí čáru do prostorů pro čísla licenci, jména atd. těch hráčů, kteří nenastoupí.

- B.3.4 V dolní části prostoru družstev zapíše zapisovatel (tiskacím písmem) jména trenéra a asistenta trenéra.
- B.4 **Nejméně 10 minut před utkáním** trenéři:
- B.4.1 Potvrdí svůj souhlas se jmény a odpovídajícími čísly svých hráčů.
- B.4.2 Potvrdí jméno trenéra a asistenta.
- B.4.3 Označí 5 hráčů, kteří nastoupí do utkání, vepsáním malého x do kolonky pro střídání vedle čísla hráčů.
- B.4.4 Podepíše zápis.
Trenér družstva A dává tuto informaci jako první.
- B.5 Na začátku utkání zapisovatel potom zakroužkuje x těch hráčů, kteří mají nastoupit do začátku utkání.
- B.6 Opakuje toto označení kdykoli náhradník vstoupí do hry poprvé zakreslením malého „x“ (bez kroužku) vedle čísla hráče.

Obr. 10 DRUŽSTVA V ZÁPISU

Team B <u>HOOPERS</u>								
Time-outs		Team fouls						
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods						
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	<input checked="" type="checkbox"/> P ₂					
002	JONES, M.	5	<input checked="" type="checkbox"/> P	P	P	P ₂		
003	SMITH, E	6	<input checked="" type="checkbox"/> P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	7	<input checked="" type="checkbox"/> T ₂	P ₂				
010	NANCE, L	8	<input checked="" type="checkbox"/> P	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	9	<input checked="" type="checkbox"/> P ₁	P				
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	<input checked="" type="checkbox"/> P ₃	P ₂				
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	<input checked="" type="checkbox"/> P ₂	P	P ₂	T _C		
022	SANCHES, N.	14	<input checked="" type="checkbox"/> P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂	
024	MANOS, K.	15	<input checked="" type="checkbox"/> P ₂	D ₂				
Coach	LOOR, A. <i>Lovz</i>				C ₂	B ₂		
Assitant Coach	MONTA, B.							

B.7 **Započítatelný oddechový čas**

- B.7.1 Započítatelné oddechové časy se zaznamenávají zapsáním velkého „X“ do příslušného čtverečku pod jménem družstva..
- B.7.2 Na konci každého poločasu a prodloužení se proškrtnou nevyužité čtverečky dvěma rovnoběžnými čarami.

B.8 **Chyby**

- B.8.1 Chyby hráčů mohou být osobní, technické, nesportovní nebo diskvalifikující a jsou připisovány hráčům.
- B.8.2 Chyby trenérů, asistentů, náhradníků a osob doprovázejících mohou být technické nebo diskvalifikující a jsou připisovány trenérovi.
- B.8.3 Záznam všech chyb se provádí takto:
 - B.8.3.1 Osobní chyba se označuje „P“.
 - B.8.3.2 Technická chyba hráče se označuje „T“.
 - B.8.3.3 Technická chyba trenéra za jeho osobní nesportovní chování se označí „C“ . Druhá podobná chyba bude také „C“, následovaná „D“.
 - B.8.3.4 Technická chyba, kterou je potrestán trenér z jakéhokoli jiného důvodu, se označí „B“.
 - B.8.3.5 Nesportovní chyba se označuje „U“. Druhá také „U“ následovaná „D“ ve zbývajícím čtverečku.
 - B.8.3.6 Diskvalifikující se označuje „D“.
 - B.8.3.7 Jakákoli chyba, za kterou následují trestný hod nebo hody, se označí přidáním odpovídajícího počtu trestných hodů (1, 2, 3) vedle P, T, C, B, U nebo D.
 - B.8.3.8 Všechny chyby proti oběma družstvům, následované tresty stejné závažnosti a zrušené podle Čl. 42 (Zvláštní situace) jsou označeny přidáním „c“ vedle P, T, C, B, U nebo D.
 - B.8.3.9 Na konci každého období zapisovatel nakreslí silnou čáru mezi použité a dosud nepoužité čtverečky.
Na konci utkání zapisovatel proškrtne zbývajících čtverečky silnou vodorovnou čarou.
- B.8.3.10 **Příklady diskvalifikujících chyb:**
Diskvalifikující chyby proti trenérům, asistentům, náhradníkům a osobám doprovázejícím, nařízené pro opuštění prostoru lavičky družstva (Čl. 39 Šarvátky) budou zaznamenány takto:

Je-li diskvalifikován pouze trenér:

Trenér:	LOOR, A.	D ₂	F	F
Asistent:	MONTA, B.			

Je-li diskvalifikován asistent:

Trenér:	LOOR, A.	B ₂		
Asistent:	MONTA, B.	F	F	F

Jsou-li diskvalifikováni trenér a asistent:

Trenér:	LOOR, A.	D ₂	F	F
Asistent:	MONTA, B.	F	F	F

Má-li náhradník méně než 4 chyby, pak bude „F“ vepsáno do všech zbývajících kolonek:

003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Je-li to náhradníkova pátá chyba, pak bude „F“ vepsáno do poslední kolonky:

003	JONES, M.	6	⊗	P ₂	P ₂	P	P	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Dopustil-li se náhradník již pěti chyb (je-li vyfaulován), pak se zapíše F do prostoru za poslední chybu:

003	RUSH, M.	6	⊗	P ₂	P ₂	P	P	P	F
-----	----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---	---

Navíc ke všem shora uvedeným chybám hráčů, nebo je-li diskvalifikována osoba doprovázející, zapíše se technická chyba:

Trenér:	LOOR, A.	B ₂		
Asistent:	MONTA, B.			

Poznámka. Všechny technické nebo diskvalifikující chyby podle Čl. 39 nebudou počítány jako chyby družstva.

B.8.3.11 Diskvalifikující chyba náhradníka (ne následkem Čl. 39 Šarvátky) bude zaznamenána následovně:

001	MAZER, F.	6	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

a

Trenér:	LOOR, A.	B ₂		
Asistent:	MONTA, B.			

B.8.3.12 Diskvalifikující chyba asistenta trenéra (ne následkem Čl. 39 Šarvátky) bude zaznamenána následovně:

Trenér:	LOOR, A.	B ₂		
Asistent:	MONTA, B.	D		

B.8.3.13 Diskvalifikující chyba hráče po jeho páté chybě (ne následkem Čl. 39 Šarvátky) bude zaznamenána takto:

003	RUSH, M.	6	⊗	P ₂	P ₂	P	P	P	D
-----	----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---	---

a

Trenér:	LOOR, A.	B ₂		
Asistent:	MONTA, B.			

B.9 Chyby družstva

B.9.1 Pro každé období jsou vyhrazeny 4 čtverečky (bezprostředně pod jménem družstva a nad jmény hráčů) k zápisu chyb družstva.

B.9.2 Kdykoliv se hráč dopustí chyby ať osobní, nesportovní, diskvalifikující nebo technické, zapisovatel ji také zapíše velkým X do příslušné kolonky družstva hráče, který se chyby dopustil.

B.10 Průběžný stav

B.10.1 Zapisovatel zapisuje průběžně součet bodů dosažený každým družstvem.

B.10.2 V zápise jsou 4 sloupce pro průběžný stav utkání.

B.10.3 Každý sloupec obsahuje 4 vertikální kolonky.

Dvě kolonky vlevo jsou určeny pro družstvo A a dvě kolonky vpravo pro družstvo B

Ve dvou středních kolonkách je předtištěn průběžný stav (160 bodů) pro každé družstvo.

Zapisovatel:

– **Nejdříve** nakreslí úhlopříčnou čáru „/“ pro dosažený koš ze hry a plný kruh „●“ pro dosažený bod z trestného hodu.

Toto bude nakresleno přes **nový** celkový počet bodů právě dosažený družstvem.

– **Pak** do prázdného místa na stejné straně nového celkového počtu bodů (vedle „/“ nebo „●“) zapisovatel zapíše číslo hráče, který zaznamenal koš ze hry nebo z trestného hodu.

- B.11 Průběžný stav – Dodatečné instrukce**
- B.11.1 Třibodový koš dosažený hráčem bude zaznamenán zakreslením kruhu **kolem čísla hráče** v příslušném sloupci.
- B.11.2 Koš ze hry dosažený náhodně družstvem do vlastního koše se zaznamená kapitánovi soupeřova družstva.
- B.11.3 Dosažené body v případě, že míč nepadne do koše (Čl. 31 Srážení míče) se zaznamenají hráči, který hodil na koš.
- B.11.4 Na konci každého období zapisovatel nakreslí souvislou kružnici kolem posledního součtu bodů obou družstev a silnou souvislou horizontální čáru pod tyto body stejně jako pod čísla hráčů, kteří docílili tyto poslední body.
- B.11.5 Na začátku každého období a eventuálně prodloužení zapisovatel pokračuje zápis od bodu přerušení.
- B.11.6 Kdykoli je to možné zapisovatel by měl zkontrolovat průběžný stav utkání s viditelným ukazatelem stavu. Je-li zde rozdíl a jeho stav je správný, okamžitě učiní kroky k opravě stavu na ukazateli. Je-li na pochybách, nebo jedno z družstev vzneslo námitky proti stavu, informuje prvního rozhodčího jakmile je míč mrtvý a hodiny hry stojí.
- B.12 Průběžný stav – Konečný součet**
- B.12.1 Na konci utkání zapisovatel nakreslí dvě souvislé horizontální čáry pod konečný počet bodů každého družstva a pod čísla hráčů, kteří docílili poslední body.
- Dále nakreslí diagonální čáry k dolním okrajům sloupce každého družstva, aby vyškrtl zbývající čísla průběžného stavu.
- B.12.2 Na konci každého období zapíše zapisovatel stav dosažený oběma družstvy na příslušné místo ve spodní části zápisu.

**Obr. 11
PRŮBĚŽNÝ
STAV**

	A	B	
	1	●	6
	2	●	6
(6)	3	3	
	4	4	
11	5	5	(5)
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	(10)
	10	10	
(10)	11	11	
	12	12	(7)
4	13	●	7
5	●	14	
5	●	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	(6)
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
(11)	22	22	9
	23	●	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	●	7
(5)	27	27	
	28	(28)	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	●	5
4	(●)	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
(10)	39	39	12
10	●	●	12

B.12.3 Na konci utkání zapisovatel zaznamená konečný stav spolu se jménem vítězného družstva.

B.12.4 Zapisovatel pak zapíše tiskacím písmem své jméno a jména časoměřiče, asistenta zapisovatele, měřiče 24 vteřin.

B.12.5 Pak podepíše druhý (druzí) rozhodčí. První rozhodčí schválí zápis a podepíše zápis jako poslední a tento akt ukončí administrativně utkání a spojení s ním.

Poznámka: Jestliže jeden z kapitánů podepíše zápis na znamení protestu (do kolonky „Podpis kapitánů v případě protestu“) zapisovatel, časoměřič, měřič 24 vteřin a druhý (druzí) rozhodčí musí zůstat k dispozici prvnímu rozhodčímu tak dlouho dokud jim nedovolí odejít.

Obr. 12 KONEČNÝ STAV

7	■	■	6
7	■	71	
7	■	(72)	8
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	(76)	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Obr. 13 DOLNÍ ČÁST ZÁPISU

Scorekeeper	<u>N. MAJER</u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>	
Assistant scorekeeper	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>	
Timekeeper	<u>R. LEBLANC</u>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>	
24" operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>	
			Extra periods	A <u>/</u>	B <u>/</u>	
Referee	<u>M. Oest</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>
Umpire 1	<u>Y. Gady</u>					
	Umpire 2 <u>A. Hly</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>			
Captain's signature in case of protest						

Rozdíly ve vyplňování českého zápisu

K záznamu průběžného stavu utkání se používá **Zápis o utkání v basketbalu schválený Českou basketbalovou federací**, který se v několika věcech liší od oficiálního zápisu FIBA (viz Obr. 8b). Jsou to následující body:

1. Skládá se z jednoho originálu a dvou kopií rozdílných barev. Originál, černý tisk je pro ČBF. První kopie, zelený tisk, je pro družstvo hostů, poslední červený připadá domácímu týmu.

2. Vyplní se:
 - Jméno soutěže.
 - Číslo utkání.
 - Kategorie.
 - Skupina bude vyplněna pouze v případě, že soutěž se hraje na skupiny.
 - Datum, čas a místo utkání.
 - Jméno hlavního pořadatele .
 - Jména prvního a druhého rozhodčího. Jméno komisaře.
- Pozn.: 1. Kategorie mohou být označeny zkratkami: muži, ženy, dci = dorostenci, dky = dorostenky, žci = žáci, žky = žačky, mini d = mini dívky, mini ch = mini chlapci. Věkové kategorie se označují st. = starší, ml. = mladší.
2. V případě, že některé kolonky nebudou vyplněny (např. nepřítomnost komisaře) budou proškrtnuty.

Obr. 14 ZÁHLAVÍ ČESKÉHO ZÁPISU



ČESKÁ BASKETBALOVÁ FEDERACE ZÁPIS O UTKÁNÍ V BASKETBALU

DRUŽSTVO A		DRUŽSTVO B			
SOUTĚŽ	KATEGORIE	MÍSTO DATUM	HODINA	PRVNÍ ROZHODČÍ
SKUPINA	ČÍSLO UTKÁNÍ	HLAVNÍ POŘADATEL	KOMISAŘ	DRUHÝ ROZHODČÍ

3. Do prvního sloupce se zapíše na prvním místě hráčovo příjmení a dále jeho jméno. Minimálně bude uvedeno prvé písmeno jména.
4. Kapitán družstva bude označen „C“. Všichni hráči pendlující do družstva musí být označeni za jménem hráče velkým „P“, všichni hráči hostující do družstva musí být v téže rubrice označeni velkým „H“ (hostování do stejné věkové kategorie). Za označení odpovídá trenér družstva.
5. Do druhého sloupce se zapíše čísla hráčů, která budou po dobu utkání používat.
Má-li družstvo méně jak 12 hráčů, zapisovatel po podpisu trenéra družstva zbylé kolonky proškrtně vodorovnou čárou.
V dolní části prostoru družstev zapíše zapisovatel jména trenéra a jeho asistenta. V případě, že asistent nebude přítomen, kolonka bude proškrtnuta.
6. Trenér označí 5 hráčů, kteří nastoupí do utkání vepsáním malého „x“ do kolonky ve sloupci N vedle čísel hráčů.

Obr. 15 DRUŽSTVA V ČESKÉM ZÁPISU

DRUŽSTVO A SK Žabovřesky.....								
ODDECHOVÝ ČAS		CHYBY DRUŽSTVA						
7 =	OBDOBÍ ①	1 1 1 2	② 3 5 5 8					
3 2 9	OBDOBÍ ③	2 4 6 9	④ 1 1 6 9					
= = =	PRODLOUŽENÍ							
PŘÍJMENÍ A JMÉNO		ČÍSLO HRÁČE	N	CHYBY				
				1	2	3	4	5
Navrátil Daniel		4	⊗	1 ₂ ^U	2	8 ₂ ^U		
Emilovský Adam		6	X	6				
Carda Vladimír		7	⊗	6	8	9	9 _c	10 10 _c
Karel Ivan		8	X	5 ^T				
Absolon Dušan		9	⊗	1	3	1 ₂		
Rusický Martin		10	⊗	1 ₂ ^D				
Fajt Jaroslav		12	X	1 ₁				
Němý Antonín		13	⊗	5	6	9 ₃		
Maňas Norbert		14						
TRENER Daleký Josef							4 ₂	6 ₂ ^U
ASISTENT Opravil Oto								

7. Započitatelné oddechové časy se zaznamenávají zapsáním minuty, kdy si oddechový čas trenér vybral.
8. Na konci každé poloviny utkání a prodloužení budou nevybrané oddechové časy proškrtnuty dvěma vodorovnými rovnoběžnými čarami.
9. Záznam všech **chyb** se provádí takto:
 - Osobní chyba bude zaznamenána číslem minuty v níž se hráč chyby dopustil.
 - Jakákoli chyba, za kterou následuje trestný hod nebo hody, se značí přidáním odpovídajícího počtu trestných hodů (1, 2, 3) pravým dolním indexem.
 - Technická chyba bude vyznačena minutou s horním pravým indexem „T“.
 - Technická chyba proti trenérovi bude vyznačena minutou s horním pravým indexem „C“.

- Technická chyba, kterou je potrestán trenér z jakéhokoli jiného důvodu (chyba asistenta, náhradníků), se označí minutou s horním pravým indexem „B“.
 - Nesportovní chyba bude vyznačena minutou s horním pravým indexem „U“. Další obdobné provinění hráče bude zapsáno „U“ a považováno jako diskvalifikující chyba dle čl. 37.1.2 bez dalšího trestu.
 - Diskvalifikující chyba bude vyznačena minutou s horním pravým indexem „D“.
 - Všechny chyby proti oběma družstvům, následované tresty stejné váhy a zrušené podle Čl. 42 (Zvláštní situace), jsou označeny přidáním malého „c“ za minutu.
 - Pro každé období jsou vyhrazeny čtyři kolonky (pod jménem družstva a nad jmény hráčů) k zápisu chyb družstva.
 - Kdykoliv se hráč dopustí chyby ať osobní, technické, nesportovní nebo diskvalifikující (vyjma Čl. 39 Šarvátky), zapisovatel ji zapíše vyznačením minuty do příslušné kolonky družstva hráče, který se chyby dopustil.
10. Zapisovatel zapisuje průběžně **součet bodů** dosažený každým družstvem.

V zápise jsou sloupce pro průběžný stav utkání.

Každý sloupec obsahuje 5 vertikálních kolonek.

Nad dvě kolonky vlevo nadepíše A, jsou určeny pro družstvo A, nad dvě kolonky vpravo nadepíše B, ty jsou pro družstvo B. Prostřední je určený pro zapisování minuty změny stavu utkání. Ta bude vyplněna pouze, když bude dosaženo prvního koše v minutě. Do první kolonky zapisuje čísla hráčů u družstev A (B).

Do druhé kolonky zapisuje body, kterých družstva dosáhla.

A	M	B		
9	(3)	2		
12	5			
			14	(1)
				(-)
8	7	3		
	(8)			
15	10	4		
			9	(4)
		7	10	6
8	(11)	10		
	(12)			
12		:	6	
		1	6	8
4	(13)			
	(14)	3		
	(15)			
		4	6	10
			4	(13)
		7		(14)
15	17	9		
17		:	14	
B			A	
= 14			= 17	
14	16	2		

Zapisovatel:

- **Připočte body za koš dosažený ze hry** a přičte je k předchozímu stavu. Zapsán bude **nový** celkový součet bodů právě dosažený družstvem.
- **Pak** do prázdného místa na stejné straně nového celkového počtu bodů zapisovatel zapíše číslo hráče, který zaznamenal koš ze hry nebo z trestného hodu.
- **Každý záznam** bude uváděn na novém řádku.
- **Trestné hody** budou vyznačeny číslem hráče, který je prováděl a budou zleva ohraničeny závorkou.
- **Třibodový koš** dosažený hráčem bude zaznamenán zakreslením kruhu kolem nového součtu bodů v příslušném sloupci.
- V poločase dojde k otočení sloupců. Pod stav 2. období zapisovatel zapíše přes dva řádky písmeno B do současného sloupce A. Analogicky dojde k zaměnění sloupce B za A. Pod písmena zapíše stav družstev.
Na začátku 2. a 4. období a eventuálně prodloužení zapisovatel pokračuje zápis od bodu přerušení.
- Na konci utkání zapisovatel nakreslí přes celý řádek souvislou horizontální čáru pod poslední součet bodů a pod ni zapíše do určitých sloupců (A, B) konečný stav jednotlivých družstev přes dva řádky. Tento součet podtrhne dvěma souvislými čarami. Dále nakreslí diagonální čáry k dolním okrajům sloupce každého družstva, aby vyškrtl zbývající prostor k záznamu průběžného stavu.
- Na konci každého období zapíše zapisovatel počet bodů dosažený oběma družstvy za toto období na příslušné místo ve spodní části zápisu.
- Na konci utkání zapisovatel zaznamená konečný stav spolu se jménem vítězného družstva.

Obr. 16 DOLNÍ ČÁST ČESKÉHO ZÁPISU

Zapisovatel	<u>CÍGLER</u>	Stav	období ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Asistent zapisovatele	<u>NECKÁŘ</u>		období ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Časoměřič	<u>VEČEŘA</u>		období ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Měřič 24"	<u>SOLAR</u>		období ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
		Stav všech prodloužení	A	<u>-</u>	B <u>-</u>
První rozhodčí	<u>Škvař</u>	Konečný výsledek Družstvo A <u>26</u> Družstvo B <u>22</u>			
Druhý rozhodčí	<u>Balabýl</u>	Druhý rozhodčí <u>Švař</u>			
Podpis kapitána v případě protestu		Jméno vítězného družstva <u>BRNO</u>			

Je-li družstvo během oficiálních utkání FIBA přesvědčeno, že jeho zájmy byly poškozeny buď rozhodnutím rozhodčího (prvního nebo druhého) nebo jakoukoli událostí, která se stala během utkání, musí postupovat takto:

- C.1 Kapitán musí okamžitě po skončení utkání informovat prvního rozhodčího, že jeho družstvo protestuje proti výsledku utkání.

Potom podepíše zápis v rubrice označené „Podpis kapitána v případě protestu“.

Aby bylo toto prohlášení platné, je nutné, aby oficiální zástupce klubu nebo federace potvrdil tento protest tím, že do dvaceti minut od ukončení utkání napíše sdělení bez detailního vysvětlení: „Národní federace X nebo klub X protestuje proti výsledku utkání mezi družstvy X a Y“ a jako záruku složí částku odpovídající 250 USD u zástupce FIBA nebo technické komise.

Národní federace protestujícího družstva nebo klub musí předložit reprezentantovi FIBA nebo prezidentovi technické komise text protestu do 1 hodiny po ukončení utkání. Jestliže je protest přijat, záruka bude vrácena.

- C.2 Je-li protest podán jedním z družstev, komisař nebo první rozhodčí během jedné hodiny po konci utkání musí incident ohlásit zástupci FIBA nebo prezidentovi Technické komise.

- C.3 Jestliže národní federace protestujícího nebo družstva soupeře nebude souhlasit s rozhodnutím technické komise, může poslat odvolání Odvolací komisi za předpokladu, že to učiní během 20 minut po obdržení rozhodnutí Technické komise, a že složí záruku v částce odpovídající 500 USD. Odvolací komise posoudí protest v poslední instanci a její rozhodnutí je konečné.

- C.4 Videozáznamy, filmy, obrázky nebo jakákoli forma vizuálního, elektronického, digitálního aj. zařízení **nemohou** být užity k určení nebo ke změně výsledku utkání. Užití shora jmenovaného zařízení je možné **pouze** k určení odpovědnosti v případech disciplinárních nebo k výchovným (školícím) účelům po skončení utkání.

D.1 Postup

Družstva se v každé skupině soutěže klasifikují body: 2 body za každé vítězné utkání, 1 bod za každou prohru (včetně bodu za nedohraní utkání) a 0 bodů za zrušené utkání.

D.1.1 Jestliže mají dvě družstva stejný počet klasifikačních bodů, o umístění rozhodují jejich vzájemná utkání.

D.1.2 Jestliže celkový počet bodů zaznamenaných a obdržených je stejný v utkáních mezi oběma družstvy, umístění bude určeno poměrem bodů ze všech utkání obou družstev se všemi družstvy ve skupině.

D.1.3 Jestliže více než dvě družstva mají stejné umístění, nastupuje druhá klasifikace, při níž se berou pouze utkání mezi těmito družstvy.

D.1.4 Jestliže i po druhé klasifikaci jsou družstva stejně umístěna, pak se vezme v úvahu poměr bodů z utkání mezi těmito družstvy.

D.1.5 Je-li ještě nerozhodnuto, o umístění rozhodne poměr bodů ze všech utkání těchto družstev ve skupině.

D.1.6 Jestliže v jakémkoliv stádiu podle shora uvedených kritérií zůstanou nerozhodnuta umístění dvou družstev, postup podle D.1.1.a D.1.2. bude opakován.

D.1.7 Je-li to redukováno na více než dvě družstva, postup podle D.1.3. bude dále opakován.

D.1.8 **Poměr bodů je vždy počítán dělením.**

D.2 Výjimka:

Zúčastní-li se soutěže pouze tři družstva a situace nemůže být řešena podle shora uvedených kroků (poměr bodů dělením je stejný) pak dosažené body určí pořadí.

Příklad pro výjimku:

Výsledky mezi A, B, C: A:B 82:75
 A:C 64:71
 B:C 91:84

Družstvo	Počet utkání	Vít.	Prohry	Body	Rozdíl	Poměr
A	2	1	1	3	146:146	1,0
B	2	1	1	3	166:166	1,0
C	2	1	1	3	155:155	1,0

Konečné umístění:

1. B 166 dosažených bodů
2. C 155 dosažených bodů
3. A 146 dosažených bodů

V případě, že družstva jsou stále stejně umístěna přes všechny užití postupy, bude užit los pro konečnou klasifikaci. Vlastní metodu losování určí komisař, je-li přítomen nebo kompetentní místní orgány.

D.3 Další příklady klasifikačních pravidel:

D.3.1 Dvě družstva – stejný počet bodů a jediné vzájemné utkání.

Družstvo	Počet utkání	Vít.	Prohry	Body
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Vítěz utkání mezi A a B bude první a vítěz utkání D a E bude čtvrtý.

D.3.2 Dvě družstva v jedné skupině – stejný počet bodů a dvě utkání hraná mezi nimi.

Družstvo	Počet utkání	Vítězství	Prohry	Body
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Možné výsledky jsou:

D.3.2.1 A vyhrálo obě utkání, proto A je první, B druhé.

D.3.2.2 Každé družstvo vyhrálo jedno utkání s výsledky:

	A:B	90:82
	A:B	62:69
Rozdíl bodů:	A	152:151
	B	151:152
Podíl bodů:	A	1,0066
	B	0,9934
Proto:	A první, B druhé	

D.3.2.3 Každé družstvo vyhrálo jedno utkání:

A:B	90:82
B:A	70:62

Obě družstva mají stejný rozdíl a stejný poměr dělením (1,000). Umístění bude určeno podílem bodů z výsledků všech zápasů ve skupině.

D.3.3 Více než dvě družstva jsou stejně umístěna:

Družstvo	Počet utkání	Vítězství	Prohry	Body
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Výsledky mezi A, B, C: A:B 82:75
 A:C 77:80
 B:C 88:77

Konečné umístění:

Družstvo	Utkání	Vít.	Prohry	Body	Rozdíl	Poměr
A	2	1	1	3	159:155	1,0258
B	2	1	1	3	163:159	1,0251
C	2	1	1	3	157:165	0,9515

Jestliže je dále rovnost mezi 3 družstvy v poměru bodů, pak je konečné umístění určeno z výsledků všech zápasů hraných ve skupině.

D.3.4 Více družstev má stejně bodů:

Družstvo	Utkání	Vítězství	Prohry	Body
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Umístění bude určeno pouze z utkání 4 družstev navzájem.

Jsou dvě možnosti:

I.			II.		
	výhry	prohry		výhry	prohry
A	3	0	A	2	1
B	1	2	B	2	1
C	1	2	C	1	2
D	1	2	D	1	2

V případě I. je A první, pořadí B, C, D bude určeno jako v D.3.3.

V případě II. pořadí mezi A, B a C, D bude určeno jako v D.3.2.

Družstvo, které se bez vážných důvodů nedostaví k plánovanému utkání, nebo odejde ze hřiště před koncem utkání, prohraje utkání zrušením a dostane nula bodů do klasifikace.

Navíc Technická komise může umístit toto družstvo na poslední místo v pořadí. Toto se stane automaticky, když nastane opakovaný přestupek stejného družstva.

Výsledky sehraných utkání tohoto družstva však zůstanou v platnosti pro účely obecné klasifikace soutěže.

E TELEVIZNÍ ODDECHOVÉ ČASY

E.1 Definice

Každý organizační orgán soutěže může rozhodnout zda a jaké délky budou televizní oddechové časy (60, 75, 90, nebo 100 vteřin).

E.2 **Pravidlo**

E.2.1 Jeden oddechový čas v každém období je možný (navíc k normálním oddechovým časům). V prodloužení nejsou TV časy možné.

E.2.2 První oddechové časy (družstva nebo TV) v každém období budou trvat 60, 75, 90 nebo 100 vteřin.

E.2.3 Délka všech ostatních oddechových časů v období bude 60 vteřin.

E.2.4 Obě družstva mají právo na dva oddechové časy během prvního poločasu a na tři oddechové časy během druhého poločasu.

Tyto oddechové časy mohou být vyžádány kdykoliv v průběhu hry a mohou trvat:

- 60, 75, 90 nebo 100 vteřin, jsou-li považovány za TV oddechové časy, tj. jsou-li první v období nebo
- 60 vteřin, nejsou-li považovány za TV oddechové časy, tj. jsou vyžadovány některým z družstev poté, co již byly TV oddechové časy poskytnuty.

E.3 **Postup**

E.3.1 Ideálně by měl být udělen TV oddechový čas v páté minutě období.

Nicméně není záruka, že to tak musí být.

E.3.2 Jestliže žádné z družstev si nevyžádalo oddechový čas před prvním plánovaným TV časem (5 minut zbývá do konce období), pak TV čas se poskytne při první příležitosti, když míč je mrtvý a hodiny hry stojí. Tento oddechový čas nebude připsán žádnému družstvu.

E.3.3 Jestliže si některé z družstev vyžádá oddechový čas během prvních 5 minut, pak tento bude užít jako jeden TV. Tento oddechový čas se započítá družstvu, které si jej vyžádalo a také jako TV čas.

E.3.4 Podle tohoto procesu může být minimálně jeden oddechový čas v každém období a maximálně šest oddechových časů v prvním poločase a maximálně osm oddechových časů ve druhém poločase.

KONEC PRAVIDEL A POSTUPŮ PŘI UTKÁNÍ.

REJSTŘÍK

(Číslice v rejstříku značí jednotlivé články pravidel)

- Alternativní proces 12
- Asistent trenéra 7
- Asistent zapisovatele 48
- Barva dresů 4
- Blokování 34
- Bránění soupeři v rozhledu 34
- Bránění zezadu 34
- Clonění 34
- Čára
 - hraniční 2
 - středová 2
 - trestného hodu 2
- Čas se opět počítá 9
- Časoměřič 49
- Číslo hráče 4
- Čtvrtiny 8
- Čtyři chyby družstva 41
- Desky 3
- Diskvalifikovaný hráč 37, 39
- Diváci 3
- Dotyk osobní 33, 34
- Dotyk
 - míče v koši 31, 43
 - míče ve vzduchu 31, 43
 - soupeřova koše 31, 43
 - vlastního koše 31
- Dovolené obranné postavení 34
- Dresy 4
- Dribling dvojitý 24
- Držení 34
- Držený míč 12
- Družstvo má míč pod kontrolou 14
- Dvacet čtyři vteřin 29
- Dvouminutová přestávka 8
- Hlavní soutěže FIBA 3, E
- Hod na koš 15
- Hodiny hry 3
- Hodnota dosaženého koše 16
- Hra
 - míčem 13
 - pěstí 13
 - pivota 33, 34
 - rozhodnutí 8
 - ukončení 9
 - začátek 9
 - zdržování 38
 - zrušení 20, 12
- Hráči
 - číslování 4
 - diskvalifikovaní 37, 38, 39
 - družstva 4
 - jako trenér 7
 - opouštějící hřiště 19
 - těsně bránění 18
 - v zámezí 23
- Hřiště 2
- Chování nesportovní 38
- Chyba
 - čtvrtá družstva 41
 - diskvalifikující 37
 - družstva majícího míč pod kontrolou 34, 41
 - náhradníka 38
 - nesportovní 36
 - oboustranná 35
 - osobní 34

- pátá 40, 41
- postup po odpískání 43
- před začátkem utkání 38
- při hodu na koš 15, 34
- technická 38
- trenéra 38
- ve zvláštních situacích 42
- v přestávce 38
- Kapitán
 - jako trenér 7
 - práva 6
- Klasifikace D
- Komisař 4
- Koncová čára 2
- Konec utkání 8
- Konstrukce koše 3
- Kontrola míče 14
- Kopání do míče 13
- Koš
 - dotyk 31
 - platnost 16
 - rozměry 3
 - soupeře 1
 - volba 9
 - vlastní 16
 - změna ve třetím období 9
- Kroky 25
- Kruh středový 2
- Lavička družstva 9
- Měřič 24 vteřin 50
- Míč
 - do vlastního koše 16
 - do zadní části hřiště 30
 - držený 12
 - kontrola 14
 - kopání 13
 - materiál, rozměry 3
 - mrtvý 10
 - postup s míčem 25
 - směřování ke koši 31
 - srážení 31
 - stav 10
 - v koši 31
 - v zámezi 23
 - výběr pro utkání 3
 - zesponu do koše 16
 - živý 10
- Mluvení 38
- Množiny trestných hodů 43
- Mrtvý míč 10
- Náhodné vypadnutí míče 24
- Náhradník 4
- Nedohraní utkání 21
- Nerozhodný výsledek 8
- Neshoda rozhodčích 46
- Nesportovní chování 38
- Nesportovní chyba 36
- Neutrální zóny 2
- Období hry 8
- Oboustranná chyba 35
- Obrátka 25
- Oddechový čas
 - postup při vyžádání 18
 - při zranění 5
 - rozhodčích 18
 - televizní při utkáních FIBA E.1.
 - zápis 48
 - započitatelný 18
- Odmítnutí hry 20
- Oficiální soutěže FIBA 3, E
- Opravitelný omyl 44
- Osoba doprovázející 4
- Osm vteřin 28
- Osobní dotyk 33

- Osobní chyba 32, 34
- zápis 48
- zvedání ruky 38
- Osvětlení 2
- Pět hráčů na začátku utkání 7
- Pět vteřin 17, 18, 43
- Pět chyb hráče 40
- Pivot 25
- Podvleky 4
- Poločas 8, 9
- Pokrytí 3
- Porušení pravidel 47
- Poslední 2 minuty 49
- Postup s míčem 25
- Pravidlo
- dvacet čtyř vteřin 29
- chování 37
- osmi vteřin 28
- pěti vteřin 17, 18, 43
- tří vteřin 26
- Prodloužení 8
- Prorážení 34
- Prostor lavičky družstva 2, 39
- Protest C
- Přední část hřiště 28
- Překážení
- v rozhledu 38
- ve vhadzování ze zámezí 17
- Přestávka 8, 38
- Přestupky 22
- dvojitý dribling 24
- kroky 25
- při dotyku koše 31
- při provádění trestného hodu 43
- při rozskoku 12
- při srážení míče 31
- při vhadzování ze zámezí 17
- při zahrání do zadní části 30
- Reklama na dresech 4
- Rozhodčí 45
- neshoda 46
- oblečení 45
- označení chyb A
- podávání míče 17, 43
- povinnosti a práva 45, 46
- systém 3 rozhodčích 45
- u stolku 45
- změny místa 47
- znamení A
- zranění 47
- Rozskok 12, 35, 42
- Ruce – dotyk, užití 23
- Sítky 3
- Situace rozskoku 12
- Směřování ke koši 31
- Soupeřův koš 1
- Spojitý pohyb 15
- Srážení míče 31
- Stolek zapisovatele 45
- Stopky 3
- Strkání 33
- Středová čára 2
- Středový kruh 2
- Střídání 19
- diskvalifikovaného hráče 37
- hráče provádějícího trestný hod 37
- technická chyba při střídání 38
- zraněného hráče 5, 47
- Šarvátky 39
- Technická chyba 38
- při střídání 38
- trenéra 38
- v přestávce utkání 38

- vhažování míče po 38
- za nesportovní chování 38
- za nezvednutí ruky 38
- za uchopení obroučky koše 38
- za zdržování hry 38
- zápis B
- Těsně bráněný hráč 18
- Trenér 7
 - asistent 7
 - diskvalifikace 37
 - technická chyba 38
- Trestné hody 43
 - území a čáry 2
- Tresty
 - chyby hráčů 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42
 - chyby náhradníků 38
 - chyby trenérů 38
 - za přestupky 22
- Tři minuty 49
- Tři vteřiny 26
- Tříbodové území 2, 16
- Uchopení obroučky koše 49
- Ukazatel
 - stavu 3
 - chyb družstva 3
- Utírání podlahy 3
- Utkání 1
 - konec 8
 - výsledek 8
 - začátek 9
 - zrušení 20
- Válec 34
- Vhazování do hry ze zámezí 17
 - po úspěšném trestném hodu 43
- Vertikalita 34
- Video C
- Volba koše a lavičky družstva 9
- Vybavení 3
- Výhoda/ nevýhoda – pojetí 47
- Vymezené území 2, 26
- Výsledek
 - nerozhodný 8
 - schválení 47
- Vysoušeč podlahy 3
- Výška stropu 2
- Vztahy mezi družstvy 38
- Začátek utkání 9
- Zadní část hřiště 30
- Zápis B
- Zapískání 47
- Zapisovatel 48
- Započitatelný oddechový čas 18
- Zařízení 24 vteřin 29, 50
- Zasouvání do koše 31
- Zdržování hry 38
- Změna koše ve třetím období 9
- Znamení rozhodčích B
- Zranění
 - hráčů 5
 - rozhodčích 4
- Zrušení utkání 20, 21
- Živý míč 10

Vybavení pro basketbal

Příloha k Pravidlům basketbalu

Září 2004

Obsah:	Strana
Úvod	92
1. Konstrukce koše	93
2. Deska	93
3. Obroučka koše	95
4. Sítky koše	98
5. Spodní konstrukce koše	98
6. Pokrytí	99
7. Míče	100
8. Hodiny hry	101
9. Ukazatel	101
10. Zařízení 24 vteřin	103
11. Signály	104
12. Ukazatele chyb hráčů	105
13. Ukazatele chyb družstva	105
14. Indikátor alternativního držení	105
15. Hrací plocha	106
16. Hřiště	106
17. Osvětlení	106
18. Reklamní panely	108
19. Pomocné prostory	109
20. Hlediště	110
21. Literatura	111

Jakákoli zmínka o časoměřiči, zapisovateli, měřiči 24 vteřin atd. je v této příloze mužského rodu, vše ovšem se také vztahuje na ženský rod. Rozumějte tomu tak, že je to pouze z praktických důvodů.

Úvod

Tato příloha oficiálních pravidel popisuje veškeré vybavení, které je požadováno pro utkání. Odkaz na soutěže nejvyšší soutěže znamená, že toto vybavení je povinné pro tuto úroveň a také doporučeno pro střední úroveň a ostatní soutěže. Odkaz na soutěže střední úrovně indikuje, že je toto vybavení povinné pro tuto úroveň a doporučené pro všechny ostatní soutěže.

Tato příloha musí být používána výrobcí vybavení, místními organizátory, ke schvalování vybavení zástupci FIBA a ke stanovení mezinárodních a národních norem.

Soutěže jsou rozděleny do tří úrovní:

Vysoká úroveň (Úroveň 1):

Hlavní oficiální soutěže FIBA, jak jsou definovány v Čl.1.1.1. Vnitřních řádů FIBA. .

Zařízení a vybavení požadovaná pro následující hlavní oficiální soutěže FIBA podléhají schválení zástupců FIBA (Úroveň 1 a 2) a musí mít logo FIBA na schváleném místě:

OH a MS pro muže, ženy, U-21 a U-19, kontinentální mistrovství mužů, žen a U-20.

Střední úroveň (Úroveň 2):

Všechny ostatní oficiální soutěže FIBA, jak jsou definovány v Čl.1.1.2 a 1.1.3 Vnitřních řádů FIBA a nejvyšší národní soutěže.

Ostatní soutěže (Úroveň 3):

Všechny ostatní soutěže shora neuvedené.

Poznámky:

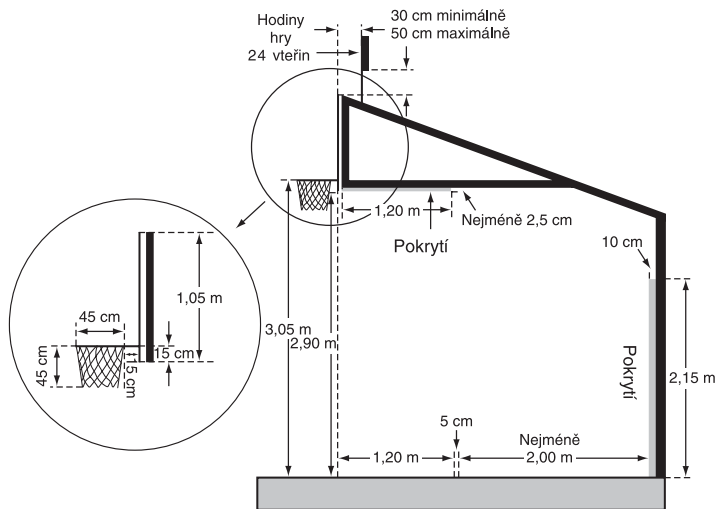
1. Tolerance v mírách se řídí normou DIN ISO Standard 286 (viz /1/) s těmi výjimkami, které jsou explicitně uvedeny.
2. Odkazy jsou také směřovány na publikace FIBA “Guide to Basketball Facilities for High-Level Competitions” a “Guide to Small Basketball Facilities”.

1. Konstrukce koše

Jsou dvě konstrukce košů, každá je umístěna na konci hřiště a skládá se z následujících dílů:

- jedna deska,
- jedna obroučka s upevňovacím rámem,
- jedna síťka,
- spodní konstrukce koše,
- pokrytí.

Obr. 1 KONSTRUKCE KOŠE



2. Deska

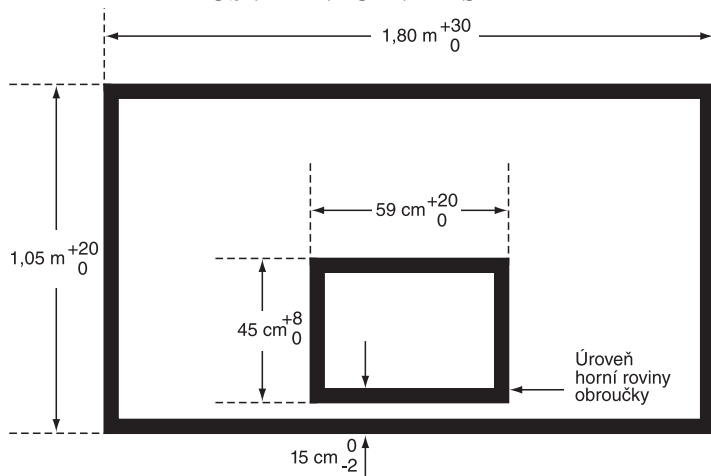
2.1. Deska je zhotovena ze vhodného průhledného materiálu (pro Úroveň 1 a 2 z temperovaného bezpečnostního skla), z jednoho kusu a nesmí být reflexní:

- Skleněné desky mají ochranný rám kolem vnější hrany.
- Skleněné desky musí být vyrobeny tak, že se kusy skla nerozlomí.

2.2. Pro ostatní soutěže mohou být desky vyrobeny z jiného průhledného nebo neprůhledného materiálu, ale musí splňovat uvedené specifikace. Neprůhledné desky musí být bíle natřeny.

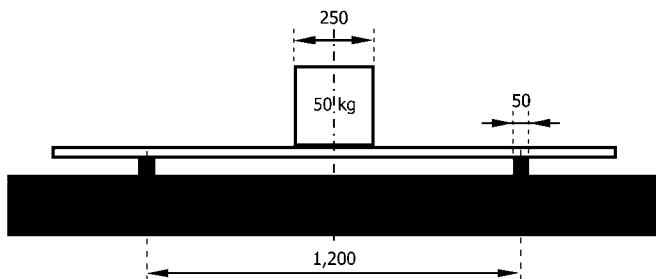
- 2.3. Desky mají rozměry 1800 mm (tolerance +30 mm) horizontálně a 1050 mm (+20 mm) vertikálně.
- 2.4. Všechny čáry na deskách jsou nakresleny následovně:
 – Bílou barvou, jsou-li průhledné.
 – Černou barvou, jsou-li neprůhledné.
 – Široké 50 mm.
- 2.5. Okraje desek jsou označeny čarou (viz Obr. 2) a dodatečný obdélník je nakreslen za obroučkou následovně:
 – vnější rozměry 590 mm (+20 mm) horizontálně a 450 mm (+8 mm) vertikálně,
 – horní hrana základny obdélníka je v úrovni s horní hranou obroučky a 150 mm (–2 mm) nad dolní hranou desky.
- 2.6. Pro Úroveň 1 bude každá deska vybavena světlem okolo obvodu, umístěným na vnitřím okraji a které se rozsvítí červeně, když zazní signál konce období.
- 2.7. Desky budou pevně vztyčeny na každém konci hřiště v pravém úhlu k podlaze a rovnoběžně s koncovými čarami (Obr. 1). Střední vertikální přímka na jejich předním povrchu, prodloužena směrem dolů, protne bod na podlaze, který leží 1200 mm od středu vnitřního okraje koncové čáry na pomyslné kolmici k této koncové čáře.

Obr. 2 ZNAČENÍ DESKY



- 2.8. Test pevnosti skla desky:
- Když se čtvercové závaží hmotnosti 50 kg (250 mm široké a vysoké a dlouhé 1100 mm) položí na střed desky (bez rámu), která je položena vodorovně na dvě rovnoběžné dřevěné tyče ve vzdálenosti 1200 mm od sebe (viz Obr. 3), pak maximální vertikální deformace bude 3 mm.
 - Je-li míč spuštěn na desku, musí se odrazit minimálně do 50 % původní výšky.

Obr. 3 PEVNOST SKLENĚNÉ DESKY



3. Obroučka koše

- 3.1. Obroučka koše je vyrobena z pevné oceli a má:
- Vnitřní průměr obroučky je minimálně 450 mm a maximálně 457 mm.
 - Obroučka je natřena oranžovou barvou v následujícím NCS spektru (viz Lit/21).
0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R.
 - Kov obroučky má minimálně průměr 16 mm a maximálně 20 mm.
- 3.2. Síťka by měla být připevněna ve 12 různých bodech. Zařízení pro uchycení sítěk nesmí:
- Mít žádnou ostrou hranu.
 - Otvory nesmí být větší než 8 mm, aby se zabránilo vstupu prstů.
 - Pro soutěže Úrovně 1 a 2 nebudou užity háčky k upevnění sítěk.

- Je-li pružný mechanismus uvolněn, obroučka se nevychýlí více než o 30 stupňů a ne méně než 10 stupňů pod horizontální polohu.
- Po uvolnění zátěže se musí obroučka automaticky okamžitě vrátit do původní polohy. Žádná puklina nebo permanentní deformace obroučky nesmí být pozorována.
- Obě obroučky musí mít stejné odrazové charakteristiky.

- 3.8. Pro Úroveň 1 mohou být pro měření výšky a odrazové pružnosti použity pouze FIBA schválená testovací zařízení. Odrazová pružnost obroučky a upevňovacího systému by měla být mezi 35 % až 50 % rozmezí pohlcované energie a 5% rozdíl mezi koši na stejném hřišti. Pro Úrovně 2 a 3 by měla být testovací zařízení užita pravidelně nejméně dvakrát ročně.

4. Sítky koše

- 4.1. Sítky jsou z bílého kordu zavěšené na obroučkách tak, aby propadající míč na okamžik zadržely. Jsou nejméně 400 mm a nejvíce 450 mm dlouhé. Mají 12 poutek pro upevnění na obroučku.
- 4.2. Horní část je polotuhá k zamezení:
- Zvednutí vzhůru přes obroučku a možnému zapletení.
 - Odrazu míče zpět ze sítky nebo jeho uvíznutí.

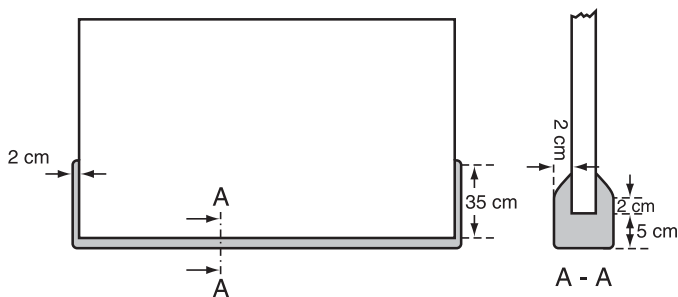
5. Spodní konstrukce koše

- 5.1. Pro FIBA soutěže Úrovně 1 musí být použity pouze mobilní nebo na podlaze upevněné konstrukce koše.
- Pro soutěže Úrovně 2 a 3 mohou být také použity konstrukce upevněné na stropě nebo na stěně. Ke stropu upevněné konstrukce nesmí být použity v halách s výškou stropu přesahující 10 m.
- 5.2. Konstrukce koše musí být:
- Přední strana spodní konstrukce včetně pokrytí musí být nejméně 2000 mm vzdálena od vnější hrany koncové čáry (Obr. 1).
 - Natřena jasnou barvou kontrastující s pozadím tak, aby byla jasně viditelná hráčům.
 - Připevněna k podlaze tak, aby se zabránilo jakémukoli pohybu.
 - Po připevnění konstrukce tak, že horní hrana obroučky je ve výšce 3050 mm od podlahy hřiště se nesmí tato výška změnit.
- 5.3. Tuhost konstrukce s obroučkou musí splňovat požadavky EN 1270.
- 5.4. Viditelná vibrace konstrukce musí skončit nejpozději do 4 vteřin po hodů na koš zasunutím.

6. Pokrytí

- 6.1. Deska a konstrukce koše musí být pokryty.
- 6.2. Pokrytí desky s minimální tloušťkou 20 mm (Obr. 7) :
- Dolní hrana přední a zadní plochy desky musí být pokryta minimálně do výšky 20 mm od dolní hrany desky (viz Obr. 7).
 - Vertikální hrany na každé straně desky jsou pokryty do minimální výše 350 mm od dolní hrany desky.
- 6.3. Pokrytí spodní konstrukce musí pokrývat:
- Vertikální strany konstrukce na každé straně do minimální výše 2150 mm od podlahy a minimální tloušťka pokrytí je 100 mm (viz Obr.1).
 - Spodní a postranní plochy podpůrných ramen konstrukce jsou pokryty od zadní strany desky do délky 1200 mm podél ramen. Minimální tloušťka pokrytí je 25 mm (Obr. 1).
- 6.4. Vlastnosti:
- Všechna pokrytí budou konstruována tak, že nedovolí zachycení rukou nebo nohou.
 - Musí mít maximální faktor stlačitelnosti 50 %, tzn., že když je náhle aplikována síla, stlačení pokrytí nepřesáhne 50 % své původní tloušťky.
 - Všechna pokrytí musí být testováno podle EN 913, část C (viz Lit. /3/).
 - Pro soutěže Úrovně 1 bude použita modrá barva pokrytí podle NCS 0090-B10G.

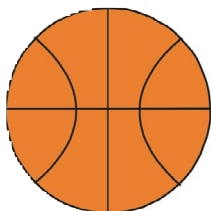
Obr. 7 POKRYTÍ DESKY



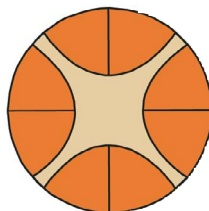
7. Míče

- 7.1. Pro soutěže Úrovně 1 a 2 je vnější povrch míče vyroben z pravé kůže nebo umělé syntetické kůže. Pro Úroveň 3 může být povrch z gumového materiálu.
- 7.2. Povrch míče nesmí obsahovat toxické materiály ani nic co by mohlo způsobit alergické reakce. Míč nesmí obsahovat těžké kovy (EN 71) a AZO barvy.

Obr 8. MÍČE



nebo



- 7.3. Míč musí:
- Být kulatý s černými zářezy buď celý oranžový nebo FIBA schválené kombinace oranžové a světle hnědé (Obr. 8).
 - Mít 8 nebo 12 zářezů, na šířku nepřesahujících 6,35 mm.
 - Míč je nahuštěn vzduchem tak, aby při spuštění z výšky kolem 1800 mm měřené od spodního okraje míče odskočil do výšky 1200 mm až 1400 mm měřeno k hornímu okraji.
 - Být označen příslušným číslem velikosti.
- 7.4. Pro všechny mužské kategorie obvod míče nesmí být menší než 749 mm a větší než 780 mm (velikost 7). Musí vážit mezi 567 g až 650 g.
- 7.5. Pro všechny kategorie žen obvod míče nesmí být menší než 724 mm a ne větší než 737 mm (velikost 6) a musí vážit mezi 510 g až 567 g.
- 7.6. Navíc k ověření shora uvedených specifikací musí být provedeny následující testy:
- Únavová pevnost.
 - Tepelný test.
 - Propouštěcí test ventilu.
 - Treninkový test.
 - Pro soutěže Úrovně 1 a 2, kategorie 1 „černého“ testu míče.

- 7.7. V Úrovních 1 a 2 poskytnou organizátoři nejméně 12 míčů stejných vlastností pro treninky a rozcvičování.

8. Hodiny hry

- 8.1. Pro Úroveň 1 a 2 hlavní hodiny hry musí (Obr. 9):
- Být umístěny tak, že jsou jasně viditelné každému účastníkovi utkání včetně diváků.
 - Být digitálního typu s odečítáním času a s automatickým signálem znějícím na konci každého období nebo prodloužení. Signál zazní jakmile displej ukazuje nuly (0:00).
 - Být synchronizovány a ukazovat zbývající hrací dobu v minutách a vteřinách. Nejméně během posledních 60 vteřin každého období nebo prodloužení je zbývající čas ukazován v desetínách vteřin.
- 8.2. Jsou-li hlavní hodiny umístěny nad středem hrací plochy, musí být synchronizovány a zdvojeny na každém konci hřiště dostatečně vysoko tak, aby byly viditelné všem účastníkům včetně diváků. Každé z nich musí ukazovat jak stav tak zbývající čas.
- 8.3. Systém měření času řízený hvizdem rozhodčích může být užít pro Úroveň 1 a 2 za předpokladu, že je užíván ve všech utkáních dané soutěže. Rozhodčí na hřišti také spouští hodiny, ale je to také spuštěno časoměřičem. Všechny hodiny schválené FIBA umožňují spojení s hvizdem rozhodčího.

9. Ukazatel

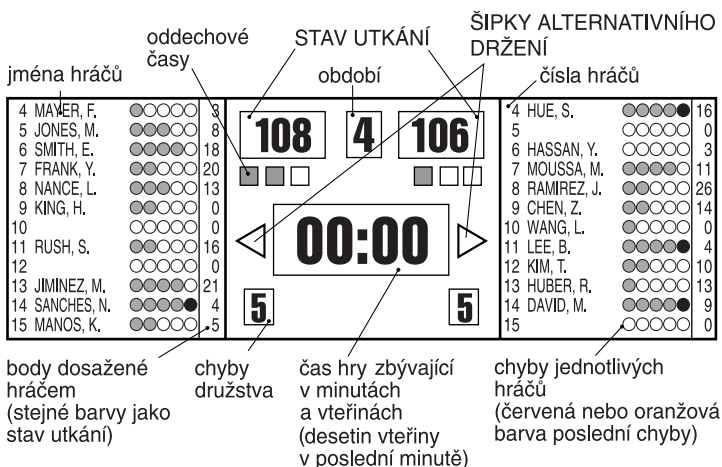
- 9.1. Ukazatel musí být jasně viditelný každému účastníkovi včetně diváků. Pro soutěže Úrovně 1 a 2 jsou nutné dva velké ukazatele, každý na jednom konci hřiště a navíc je možný jeden nad středem hřiště. Ukazatel nad středem hřiště nevyklučuje nutnost dvou shora popsaných.
- 9.2. Řídicí panel hodin hry má časoměřič a zvláštní řídicí panel ukazatele stavu je určen pro asistenta zapisovatele. Řídicí panel nemůže být klávesnice počítače. Každý panel musí umožňovat snadnou korekci chyb a musí mít paměť uchovávající data minimálně 30 minut.
- 9.3. Ukazatel obsahuje a ukazuje:
- Digitální hodiny hry s odečítáním času.
 - Body dosažené každým družstvem a pro Úroveň 1 a 2 body dosažené kumulativně každým hráčem.
 - Číslo každého hráče a pro Úroveň 1 také příjmení.
 - Jméno družstva.

- Počet chyb jednotlivých hráčů od 1 do 5. Pátá chyba je označena červeně nebo oranžově. Počet může být označen 5 indikátory nebo čísly s minimální výškou 135 mm. Navíc může být pátá chyba indikována s pomalu blikajícím signálem (1 Hz) po dobu 5 vteřin.
- Počet chyb družstva od 1 do 5 při zastavení na 5.
- Počet období od 1 do 4 a E pro prodloužení.
- Počet oddechových časů za poločas od 0 do 3.
- Označení družstva pro vhažování při příštím alternativním procesu.
- Hodiny pro měření oddechových časů (doporučené). Hodiny hry nemohou být užity k tomuto účelu.

9.4. Pro Úrovně 1 a 2:

- Displej ukazatele má jasné kontrastní barvy
- Pozadí se nesmí lesknout.
- Čísla na displeji ukazující čas a stav musí být minimálně 300 mm na výšku a 150 mm na šířku.
- Čísla ukazující chyby družstva a číslo období musí být minimálně 250 mm na výšku a 125 mm na šířku.
- Hodiny hry, stav a zařízení 24 vteřin by měly mít minimální zorný úhel 130°.

Obr. 9 UKAZATEL STAVU PRO SOUTĚŽE ÚROVNĚ 1



- 9.5. Ukazatel:
- Nesmí mít ostré hrany nebo výstupky.
 - Musí být odolný proti nárazu míče.
 - Musí být bezpečně zavěšen.
 - Elektromagnetická kompatibilita ukazatele musí být ve shodě s předpisy příslušné země.
 - Je-li to nutné, musí mít speciální ochranu, která neovlivní čitelnost.

10. Zařízení 24 vteřin

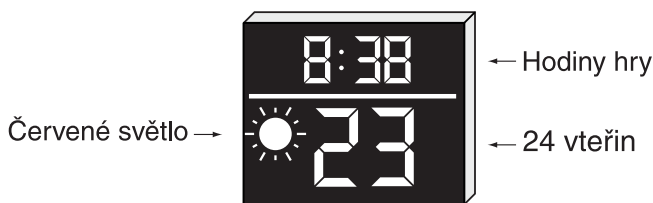
- 10.1. Zařízení 24 vteřin je vybaveno:
- Zvláštní řídicí jednotkou pro měřiče 24 vteřin s velmi hlasitým signálem konce období 24 vteřin v okamžiku, kdy displej ukazuje „0“.
 - Digitální odečítání času ve vteřinách.
- 10.2. Vlastnosti:
- Schopnost startu od 24 vteřin.
 - Schopnost zastavení a na displeji jsou indikovány zbývající vteřiny.
 - Schopnost pokračovat v měření od zastaveného času.
 - Displej musí být schopna neukazovat žádné vteřiny.
- 10.3. Zařízení 24 vteřin budou spojena s hlavními hodinami hry takto:
- Zastaví-li se hlavní hodiny, zařízení se také zastaví.
 - Pokračují-li hlavní hodiny v měření, je možné nastartovat zařízení 24 vteřin manuálně.
 - Zastaví-li se zařízení a zazní signál, hodiny hry pokračují v měření a mohou být zastaveny manuálně.
- 10.4. Displeje 24 vteřin (Obr. 10) spolu s hodinami hry a červeným světlem:
- Jsou umístěny na každé konstrukci koše minimálně 300 mm nad košem a za deskou (Obr. 1) nebo pověšeny ze stropu.
 - Mají odlišné barvy čísel hodin hry a 24 vteřin.
 - Čísla displeje 24 mají minimálně 230 mm na výšku a jsou větší než čísla hodin hry.
 - Pro Úroveň 1 mají tři plochy na jednotce, aby byly jasně pro všechny viditelné.
 - Celková váha nepřesahuje 80 kg.

- Jsou testovány proti poškození míčem ve shodě s DIN 18032-3 (viz Lit./8/).
- Elektromagnetická kompatibilita musí odpovídat předpisům příslušné země.

10.5. Elektrické světlo na displeji nad košem je:

- Jasně červené.
- Synchronizované s hodinami hry tak, že zasvítí v okamžiku signálu konce hrací doby každého období nebo prodloužení.
- Synchronizované se zařízením 24 vteřin tak, že zasvítí zároveň se signálem 24 vteřin.

Obr. 10 HODINY HRY A DISPLEJ 24 VTEŘIN S ČERVENÝM SVĚTLEM



11. Signály

- 11.1. Musí být zařízení pro aspoň dva různé signály s jasně rozlišitelným a velmi hlasitým zvukem:
- Jeden pro časoměřiče a zapisovatele. Automaticky zazní na konci hracího času každého období a utkání. Zapisovatel a časoměřič musí být schopni použít signál manuálně pro upozorňování rozhodčích.
 - Jeden pro měřiče 24 vteřin, který zazní automaticky na konci období 24 vteřin.
- 11.2. Oba signály musí být dostatečně hlasité tak, aby byly slyšitelné i při velmi hlučných podmínkách. Rozsah zvuku musí být nastaven na maximální úroveň 120 dBA měřeno ve vzdálenosti 1 m od zdroje, podle rozměrů haly a hlučnosti diváků. Je doporučeno spojení se systémem ozvučení haly.

12. Ukazatele chyb hráčů

Ukazatele chyb hráčů jsou tabulky bílé barvy s čísly minimálních rozměrů 200 mm na délku a 100 mm na šířku a jsou číslovány od 1 do 5 (1–4 barvy černé, 5 barvy červené). Jsou k dispozici zapisovateli.

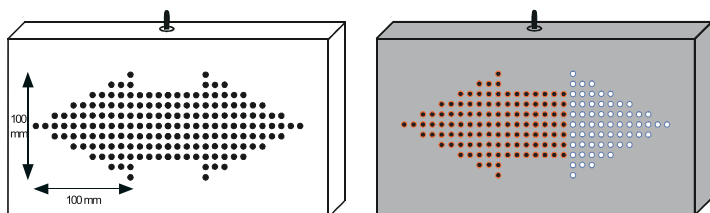
13. Ukazatele chyb družstva

- 13.1. Dva ukazatele chyb družstva jsou červené barvy a minimálně 200 mm na šířku a 350 mm na výšku a jsou konstruovány tak, že umístěny na stolek zapisovatele budou jasně viditelné všem účastníkům včetně diváků. Jsou užity pro počet chyb družstva od pěti a ukazují, že družstvo dosáhlo počet chyb.
- 13.2. Elektronická zařízení mohou být použita, ale musí splňovat specifikace shora uvedené.

14. Indikátor alternativního držení míče

- 14.1. Indikátor alternativního držení („šipka“) (Obr. 11) je k dispozici zapisovateli:
 - Má šipku minimální délky 100 mm a výšky 100 mm.
 - Je to displej na přední straně se šipkou, osvětlenou jasně červenou barvou, ukazující směr alternativního držení.
 - Je umístěn ve středu stolku a musí být jasně viditelná všem účastníkům.
- 14.2. Pro Úroveň 1 ukazatel stavu také zahrnuje indikátor držení (Obr. 9).

Obr. 11 UKAZATEL ALTERNATIVNÍHO DRŽENÍ



15. Hrací plocha

- 15.1. Hrací plocha je zhotovena z:
- Permanentní dřevěné podlahy (Úroveň 1 a 2).
 - Mobilní dřevěné podlahy (Úroveň 1 a 2).
 - Permanentní syntetické podlahy (Úroveň 2 a 3).
 - Mobilní syntetické podlahy (Úroveň 2 a 3).
- 15.2. Hrací plocha:
- Má následující rozměry: minimální délka 32 000 mm, minimální šířka 19 000 mm
 - Má matný povrch.
 - Pro Úroveň 1 permanentní dřevěná podlaha – ve shodě s DIN 18032-3 (viz Lit. /9/).
- 15.3. Výrobce spolu se společností, která instaluje plochu, jsou povinni:
- Mít program zajišťující kvalitu ve shodě s ISO 9001 a 9002 (viz Lit. /9/).
 - Poskytnout výrobní dokumentaci pro každého zákazníka obsahující minimálně následující: výsledky testu prototypu, popis instalace, výsledky inspekce a schválení stávající instalace provedené schválenými pověřenými osobami.
- 15.4. Výška stropu nebo nejnižší překážka nad plochou musí být nejméně 7 m.

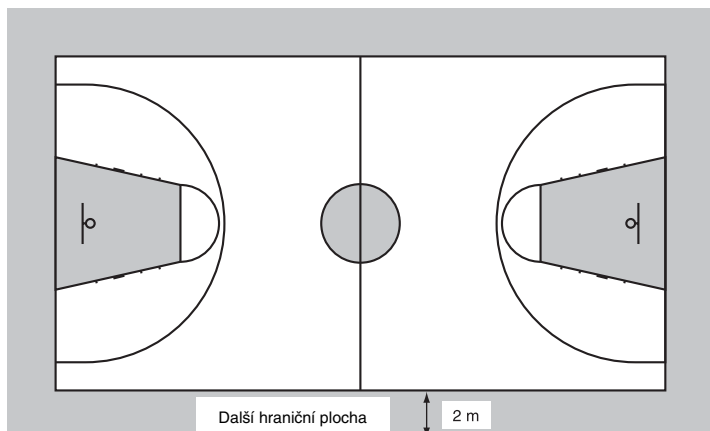
16. Hřiště

- 16.1. Hřiště bude označeno :
- 50 mm širokými čarami jak je definováno v Pravidlech.
 - Další hraniční plochou (Obr. 12) vybarvenou ostře kontrastní barvou a nejméně 2 m širokou. Barva této plochy je stejná jako barva středového kruhu a vymezených území.
- 16.2. Stolek pro zapisovatele je minimálně 6 m dlouhý a 80 cm vysoký, musí být umístěn na podstavci minimálně 200 mm vysokém.
- 16.3. Všichni diváci musí sedět ve vzdálenosti nejméně 5 m od vnějších hran hraničních čar.

17. Osvětlení

- 17.1. Hřiště musí být stejnoměrně a přiměřeně osvětleno. Světla musí být umístěna tak, aby nepřekážela vidění hráčů a rozhodčích.
- 17.2. Příložená tabulka definuje úrovně osvětlení pro FIBA televizní utkání. Tyto úrovně budou měřeny 1500 mm nad úrovní hřiště.

Obr. 12 HŘIŠTĚ



Soutěž	Světelnost			Jednotnost		Lampy/barvy	
	Popis	E _{eave}	U.G %/2 m	U1 E _{min} /E _{max}	U2 E _{min} /E _{eave}	Colour ³ Temperature T _c	Colour Rendering CRI / Ra
Úroveň 1	Slo-mo ¹ E _{cam.FOV}	1 800	5	0,5	0,7	3 000 ≤ 6 000	≥ 90
	SDTV ² E _{cam.FOV}	1 400	5	0,5	0,7		
	HORI- ZONTAL	1 500-3 000	5	0,6	0,7		
Úroveň 2	SDTV ² E _{cam.FOV}	1 400	5	0,5	0,7	3 000 ≤ 6 000	≥ 90
	HORI- ZONTAL	1 500-2 500	5	0,6	0,7		
Úroveň 3	E _{cam.FOV}	1 000	10	0,5	0,6	3 000 ≤ 6 000	≥ 80
	HORI- ZONTAL	1 000-2 000	10	0,6	0,7		

Poznámky:

1. Slo-mo odkazuje na trojnásobný poměr pomalu se pohybující kamery.
2. STDV odkazuje na Standardní definice televizní kamery.
3. Fotografové užívající film budou preferovat zdroje světla mající barvy mezi 5500 K a 6000 K (DIN EN 12193 viz Lit./6/)

Vysvětlení:

- Ecam Světlo ve směru specifického umístění kamery.
- FOV Příští pole pohledu kamery.
- Eave Průměr osvětlení buď horizontální nebo směrem kamery
- UG Jednotný gradient, procentuální diference osvětlení mezi sousedními grid body.

Grid Základní situace měření a výpočtu pro FIBA utkání.

17.3. Všechna osvětlovací zařízení musí:

- Redukovat lesk a stíny správným umístěním.
- Splňovat národní bezpečnostní předpisy.
- Pro případný výpadek elektrické energie zajistit podmínky Úrovně 3 (viz tabulka).

17.4. Pro všechny soutěže Úrovně 1 stroboskopický osvětlovací systém musí mít:

- Drátový rozvod pro instalaci 4 linek, jedna v každém rohu hřiště.
- Každá linka má sadu 4 světel.
- Každá sada má synchronizované kabely a je přístupná fotografům prostřednictvím vypínače umístěného v sousedství konstrukce koše.
- Každá sada je umístěna ve vzdálenosti nejméně 5 m od hraničních čar a v doporučené výšce 15 m (je-li to možné).
- 4 zásuvky pro světla umístěná 2 m od blesků. Každá zásuvka musí být zvláště chráněna proti interferenci.
- Rozvod bude bezpečně instalován a mimo dosah diváků.
- Lamy budou zabezpečeny před pádem.

17.5. Individuální bleskové aparáty nejsou povoleny.

18. Reklamní panely

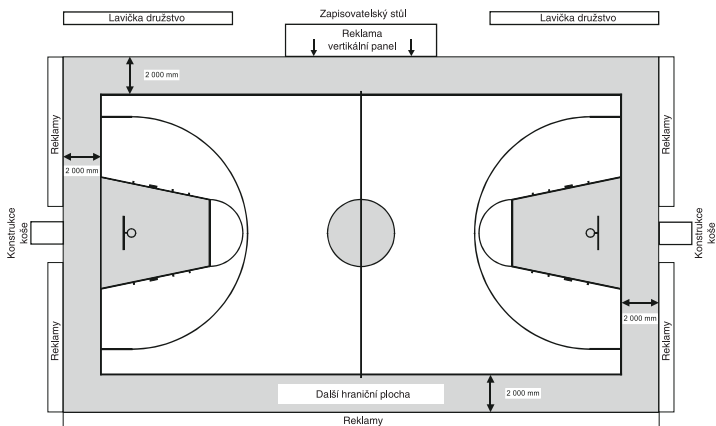
18.1. Volně stojící reklamní panely mohou být instalovány kolem hřiště ze následujících předpokladů:

Jsou umístěny (Obr.13):

- V minimální vzdálenosti 2 m od koncových a postranních čar.
- Podél koncových čar. Musí tam být ovšem mezera nejméně 900 mm na obě strany od konstrukce košů proto, aby utěrači podlah a mobilní kamery mohli v případě potřeby projít.

- 18.2. Reklamní panely před stolkem zapisovatelů jsou povoleny za předpokladu, že jsou umístěny přímo před stolkem a zároveň s ním.
- 18.3. Volně stojící panely:
- Nepřesahují výšku 1000 mm od podlahy.
 - Mají horní hranu pokrytu s minimální tloušťkou 20 mm.
 - Nemají výstupky a všechny hrany jsou zaobleny.
 - Jsou ve shodě s národními bezpečnostními předpisy pro elektrickou výbavu.
 - Mají mechanickou ochranu pro všechny motorické části.
 - Nejsou hořlavé.
- 18.4. Pro všechny soutěže Úrovně 1 jsou povoleny pouze motoricky rotační panely.

Obr. 13 REKLAMA V PROSTORU HŘIŠTĚ



19. Pomocné prostory

- 19.1. Tyto prostory obsahují všechny prostory, kde se provádějí všechny podstatné činnosti pro utkání a jsou plně přístupné příslušným osobám.

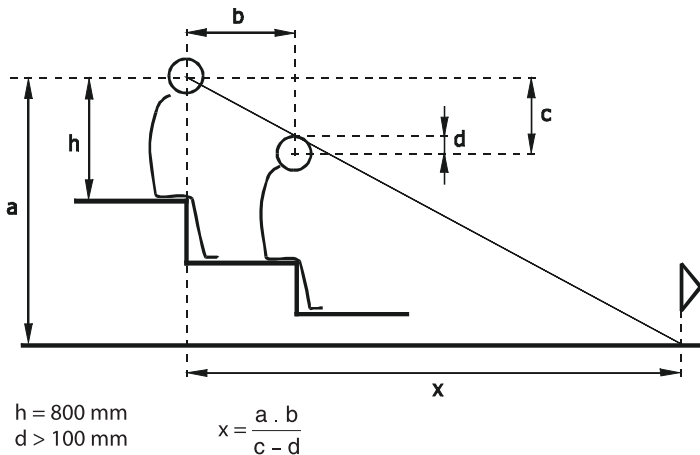
- 19.2. Požadované prostory jsou:
- Šatny sportovců.
 - Šatny rozhodčích a rozhodčích u stolku.
 - Prostory pro komisaře a představitele FIBA.
 - Stanice dopingové kontroly.
 - První pomoc pro hráče.
 - Šatna pro štáb.
 - Skladovací prostor.
 - Administrativní místnost.
 - Prostor pro media.
 - VIP prostor.

20. Hlediště

20.1. Prostory pro diváky:

- Mají dovolit volný pohyb obecnstva včetně postižených osob a umožňují pohodlný výhled na dění.
- Vizuální přímka pro diváky by měla být podle Obr. 14, pokud neexistuje jiná lokální norma.

Obr. 14 DIVÁCKÁ PŘÍMKA VIDITELNOSTI



20.2. Definice kapacity:

Celková kapacita ve sportovní hale je součet jak sedadel, tak míst ke stání.

Počet míst k sedění je celkový počet sedadel nebo celková délka lavic dělena 480 mm.

Počet míst ke stání je celková určená plocha se 35 diváky na 10 m².

Lokální standardy dovolují odchylky.

Specifikace v tomto článku jsou pouze doporučeními.

21. Literatura

- /1/ DIN ISO 286, 1990: ISO system of limits and fits, bases of tolerances, deviations and fits
- /2/ National Color System of Standardiseringkommisionen i Sverige (SIS), Doc.No. SS019102
- /3/ EN 913, Annex C, 1996: Determination of shock absorption of padding
- /4/ EN 71-3, 1995: Safety of toys. Specification for migration of certain elements
- /5/ EN 1270, 1998: Playing field equipment - Basketball equipment Functional and safety requirements, test methods
- /6/ DIN EN 12193, 1999: Lighting application, Sport lighting
- /7/ DIN 18032-2, 1991: Sports hall surfaces, requirements, testing, maintenance
- /8/ DIN 18032-3, 1997: Sport halls: halls for gymnastic and games: testing of safety against ball throwing
- /9/ ISO 9002,1994: Quality assurance management

ISO standardy se prodávají generálním sekretariátem v Ženevě:

ISO Sales

Case Postale 56

1211 Genève 20

SUISSE

KONEC PŘÍLOHY

Seznam obrázků

- Obr. 1. Konstrukce koše
- Obr. 2. Značení desky
- Obr. 3. Pevnost skleněné desky
- Obr. 4. Obroučka koše
- Obr. 5. Upevňovací plát obroučky
- Obr. 6. Upevňovací plát obroučky na stávající koše
- Obr. 7. Pokrytí desky
- Obr. 8. Míče
- Obr. 9. Ukazatel pro FIBA soutěže úrovně 1 (příklad)
- Obr. 10. Hodiny hry, zařízení 24 vteřin s červeným světlem pro FIBA soutěže úrovně 1 a 2 (příklad)
- Obr. 11. Ukazatel alternativního držení
- Obr. 12. Hřiště
- Obr. 13. Reklama v prostoru hřiště
- Obr. 14. Divácká přímka viditelnosti



tuta®

BASKETBALL

WWW.TUTA-BASKET.CZ

Vše pro basketbal!!!

Oficiální zástupce firmy TUTA pro ČR
Největší distributor s největším výběrem
basketbalového zboží firmy AND1 v ČR



+420 602 231 299



WWW.TUTA-BASKET.CZ

POZNÁMKY

POZNÁMKY

PRAVIDLA BASKETBALU
Platná od 1. 9. 2004

Zpracoval: Dr. Zdeněk Procházka

Lektoroval: Ing. Miloš Pražák

Ing. Ivo Dolinek

Vydal: ČBF s. r. o., Zátopkova 100/2, 160 17 Praha 6

Odpovědný redaktor: Dr. Zdeněk Procházka

Technický redaktor: Arnošt Sáňka

Návrh obálky: Arnošt Sáňka

Sazba: Miloslav Vymazal

Tisk: TISKÁRNA ČSCH

Vydání: první

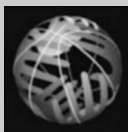
Náklad: 1500 výtisků





PRAVIDLA BASKETBALU

PLATNÁ OD 1. 9. 2004



FIBA

We Are Basketball



ČESKÁ BASKETBALOVÁ FEDERACE PRAHA