Oficiálne pravidlá basketbalu 2026

Schválené

FIBA Central Board

Berlin, Nemecko, 23. apríla 2026

Platné od 1. októbra 2026

Verzia 1.1

Spracoval: Ing. Petr Sudek

OBSAH

OBSAH **2**
ZOZNAM OBRÁZKOV **3**
PRAVIDLO I. – HRA **4**
Čl. 1 Definície 4
PRAVIDLO II. - IHRISKO A ZARIADENIA **5**
Čl. 2 Ihrisko 5
Čl. 3 Zariadenia 12
PRAVIDLO III. – DRUŽSTVÁ **13**
Čl. 4 Družstvá 13
Čl. 5 Hráči: zranenie a pomoc 15
Čl. 6 Kapitán: Povinnosti a práva 16
Čl. 7 Tréneri: Povinnosti a práva 16
PRAVIDLO IV. – PRAVIDLÁ HRY **18**
Čl. 8 Hrací čas, nerozhodný stav a predĺženia 18
Čl. 9 Začiatok a koniec štvrtiny, predĺženia alebo stretnutia 18
Čl. 10 Stav lopty 19
Čl. 11 Postavenie hráča a rozhodcu 20
Čl. 12 Rozskok a striedavé držanie lopty 20
Čl. 13 Ako sa hrá loptou 22
Čl. 14 Kontrola lopty 22
Čl. 15 Hráč hádže na kôš 23
Čl. 16 Dosiahnutie koša a jeho hodnota 25
Čl. 17 Vhadzovanie 25
Čl. 18 Započítavaný oddychový čas 28
Čl. 19 Striedanie 29
Čl. 20 Zrušenie stretnutia 31
Čl. 21 Nedohranie stretnutia 32
PRAVIDLO V. – PRIESTUPKY **33**
Čl. 22 Priestupky 33
Čl. 23 Hráč v zázemí a lopta v zázemí 33
Čl. 24 Dribling 33
Čl. 25 Kroky 34
Čl. 26 3 sekundy 35
Čl. 27 Tesne bránený hráč 36
Čl. 28 8 sekúnd 36
Čl. 29 24 sekúnd 37
Čl. 30 Lopta zahraná späť do zadnej polovice ihriska 39
Čl. 31 Zrážanie hodu na kôš a bránenie hodu na kôš 40
PRAVIDLO VI.– CHYBY **42**
Čl. 32 Chyby 42
Čl. 33 Dotyk: Základné princípy 42
Čl. 34 Osobná chyba 48
Čl. 35 Obojstranná chyba 49
Čl. 36 Technická chyba 50

Čl. 37 Disruptivna chyba (Taktický faul) 52
Čl. 38 Flagrantná chyba (Hrubý faul) 53
Čl. 39 Diskvalifikačná chyba 54
Čl. 40 Šarvátka 56

PRAVIDLO VII. - VŠEOBECNÉ USTANOVENIA 58
Čl. 41 Obmedzenia chýb hráča a diskvalifikácia v hre (GD) 58
Čl. 42 Chyby družstva: trest 58
Čl. 43 Zvláštne situácie 58
Čl. 44 Trestné hody 59
Čl. 45 Opraviteľné omyly 62

PRAVIDLO VIII. – ROZHODCOVIA, ROZHODCOVIA PRI STOLÍKU, KOMISÁR: POVINNOSTI A PRÁVA 66
Čl. 46 Rozhodcovia, rozhodcovia pri stolíku a komisár 66
Čl. 47 Prvý rozhodca: Povinnosti a práva 66
Čl. 48 Rozhodcovia: povinnosti a práva 67
Čl. 49 Zapisovateľ a pomocník zapisovateľa: Povinnosti 68
Čl. 50 Časomerač: Povinnosti 69
Čl. 51 Operátor hodín hodu na kôš: Povinnosti 70

A – SIGNÁLY ROZHODCOV 72

B – ZÁPIS O STRETNUTÍ 83

C – POSTUP PRI PROTESTE 94

D – KLASIFIKÁCIA DRUŽSTIEV 96

E – MEDIÁLNE ODDYCHOVÉ ČASY 112

F – INSTANT REPLAY SYSTEM 113

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok č. 1 – Rozmery ihriska 8
Obrázok č. 2 – Ihrisko a podlaha 9
Obrázok č. 3 – Vymedzené územie 10
Obrázok č. 4 – 2-bodové / 3-bodové územie 11
Obrázok č. 5 – Zapisovateľský stolík a stoličky náhradníkov 11
Obrázok č. 6 – Princíp valca 43
Obrázok č. 7 – Postavenie hráčov počas trestného hodu 61
Obrázok č. 8 – Zápis o stretnutí 83
Obrázok č. 9 – Záhlavie zápisu 84
Obrázok č. 10 – Družstvá v zápise (pred stretnutím) 85
Obrázok č. 11 – Družstvá v zápise (po stretnutí) 86
Obrázok č. 12 – Priebežný stav 92
Obrázok č. 13 – Konečný stav 93
Obrázok č. 14 – Spodná časť zápisu 93

Text Oficiálnych pravidiel basketbalu sa aplikuje rovnako na všetky pohlavia a tak bude aj chápaný.

PRAVIDLO I. – HRA

ČI. 1 Definície

1.1. Basketbalové stretnutie

Basketbal hrajú 2 družstvá po 5 hráčoch. Úlohou každého družstva je vhodiť loptu do súperovho koša a zabrániť súperovi, aby dosiahol kôš.

Basketbal riadia rozhodcovia, pomocní rozhodcovia a komisár, ak je prítomný.

Kedykoľvek sa uvádza rola „komisára“, vzťahuje sa to aj na rolu „technického delegáta“.

1.2. Povinnosti účastníkov stretnutia

Všetci účastníci stretnutia, asistenti rozhodcu pri stolíku, technický delegát/komisár, ak je prítomný, všetci členovia družstva oprávnení hrať, hlavní tréneri a iné osoby sprevádzajúce družstvo musia zohrať pozitívnu rolu pri hladkom priebehu stretnutia a očakáva sa, že vždy ukážu etické správanie. Ak sú si vedomí nepresností (opraviteľné omyly) pri zapisovaní zápisu o stretnutí zahrňajúce skóre, chyby, oddychové časy a rovnako pri obsluhe hodín hry a hodín hodu na kôš, očakáva sa, že okamžite upozornia rozhodcov a že budú nápomocní pri oprave omylu v súlade s týmito pravidlami.

1.3. Kôš: súperov/vlastný

Kôš, na ktorý družstvo útočí, je súperov kôš. Kôš, ktorý družstvo bráni, je jeho vlastný kôš.

1.4. Víťaz stretnutia

Družstvo, ktoré dosiahlo vyšší počet bodov na konci hracieho času, sa stáva víťazom stretnutia.

PRAVIDLO II. - IHRISKO A ZARIADENIA

Čl. 2 Ihrisko

2.1. Hracia plocha

Hracia plocha má tvar obdĺžnika s rovným tvrdým povrchom bez prekážok (Obrázok 1). Musí mať dĺžku 28 m a šírku 15 m, meranú od vnútorného okraja hraničnej čiary.

2.2. Podlaha

Podlaha má obsahovať ihrisko, ktoré je oddelené ďalšími hraničnými čiaram a tieto oddelujú ihrisko od najbližšej prekážky o minimálne 2 metre (Obrázok 2). Preto musí mať podlaha rozmery minimálne 32 metrov dĺžka a minimálne 19 metrov šírka.

2.3. Zadná polovica

Zadnú polovicu družstva tvorí kôš družstva, predná časť dosky a časť ihriska ohraničená koncovou čiarou za jeho košom, postrannými čiarami a stredovou čiarou.

2.4. Predná polovica

Prednú polovicu ihriska tvorí súperov kôš, predná časť dosky a časť ihriska ohraničená koncovou čiarou za súperovým košom, postrannými čiarami a vnútorným okrajom stredovej čiary.

2.5. Čiary

Všetky čiary musia mať jednotnú farbu, šírku 5 cm, musia byť jasne viditeľné a vo vysokom kontraste s farbou (farbami) hracej plochy a ďalšieho hraničného pásma.

Farby hraničných čiar a označenia ihriska, prípadne samotné označenia ihriska sa môžu líšiť, musia však platiť nasledujúce zásady:

- Všetky hraničné čiary vrátane postranných čiar, koncových čiar, čiar na vhadzovanie a čiar zóny striedačiek musia mať rovnakú farbu.
- Farba každého páru označení ihriska sa musí na oboch poloviciach ihriska zhodovať. To zahŕňa:
  - vymedzené územie vrátane miest pre doskakujúcich hráčov počas trestných hodov,
  - polkruhy trestných hodov,
  - čiary trestných hodov,
  - čiary 3-bodového územia
  - polkruhy bez prerážania.

Stredová čiara a stredový kruh môžu mať odlišnú farbu ako hraničné čiary a ostatné označenia ihriska. Stredová čiara a stredový kruh môžu mať navzájom rovnakú farbu alebo odlišné farby.

2.5.1. Hraničná čiara

Hracia plocha je ohraničená hraničnou čiarou. Hraničná čiara pozostáva z koncových čiar a postranných čiar. Tieto čiary nie sú súčasťou hracej plochy.

Akékoľvek prekážky vrátane sedadiel trénera, prvého asistenta trénera, náhradníkov, vylúčených hráčov a osôb sprevádzajúcich družstvo musia byť vzdialené najmenej 2 m od ihriska.

2.5.2. Stredová čiara, stredový kruh a polkruhy

Stredová čiara je čiara vyznačená rovnobežne s koncovými čiarami, prechádza bodmi uprostred postranných čiar a presahuje tieto čiary o 0,15 m na každej strane. Stredová čiara je súčasťou zadnej polovice ihriska.

Stredový kruh má polomer 1,80 m a je vyznačený v strede ihriska. Polomer sa meria od vonkajšieho okraja kružnice.

Polkruhy trestných hodov vyznačené na hracej ploche majú polomer 1,80 m, meraný po vonkajší okraj kružnice. Stredy majú uprostred čiar trestného hodu (Obrázok 3).

2.5.3. Čiary trestného hodu a vymedzené územia

Čiara trestného hodu je rovnobežná s obidvomi koncovými čiarami. Jej vzdialenejší okraj je 5,80 m od vnútorného okraja koncovej čiary. Má dĺžku 3,60 m. Jej stred leží na pomyslenej spojnici stredov 2 koncových čiar.

Vymedzené územia sú obdĺžnikové plochy vyznačené na hracej ploche. Sú ohraničené koncovými čiarami, čiarami trestného hodu a čiarami vychádzajúcimi z koncových čiar a končiacimi na vonkajšom okraji čiar trestného hodu, pričom vonkajšie okraje ich počiatkov sú 2,45 m od stredov koncových čiar. Tieto čiary, okrem koncovej sú súčasťou vymedzeného územia. Vnútorná plocha vymedzeného územia musí byť farebne (vymaľovaná) odlíšená, od ostatnej plochy ihriska.

Vyznačenie miest na doskakovanie pozdĺž vymedzených území, používané hráčmi pri trestných hodoch, pozri Obrázok 3.

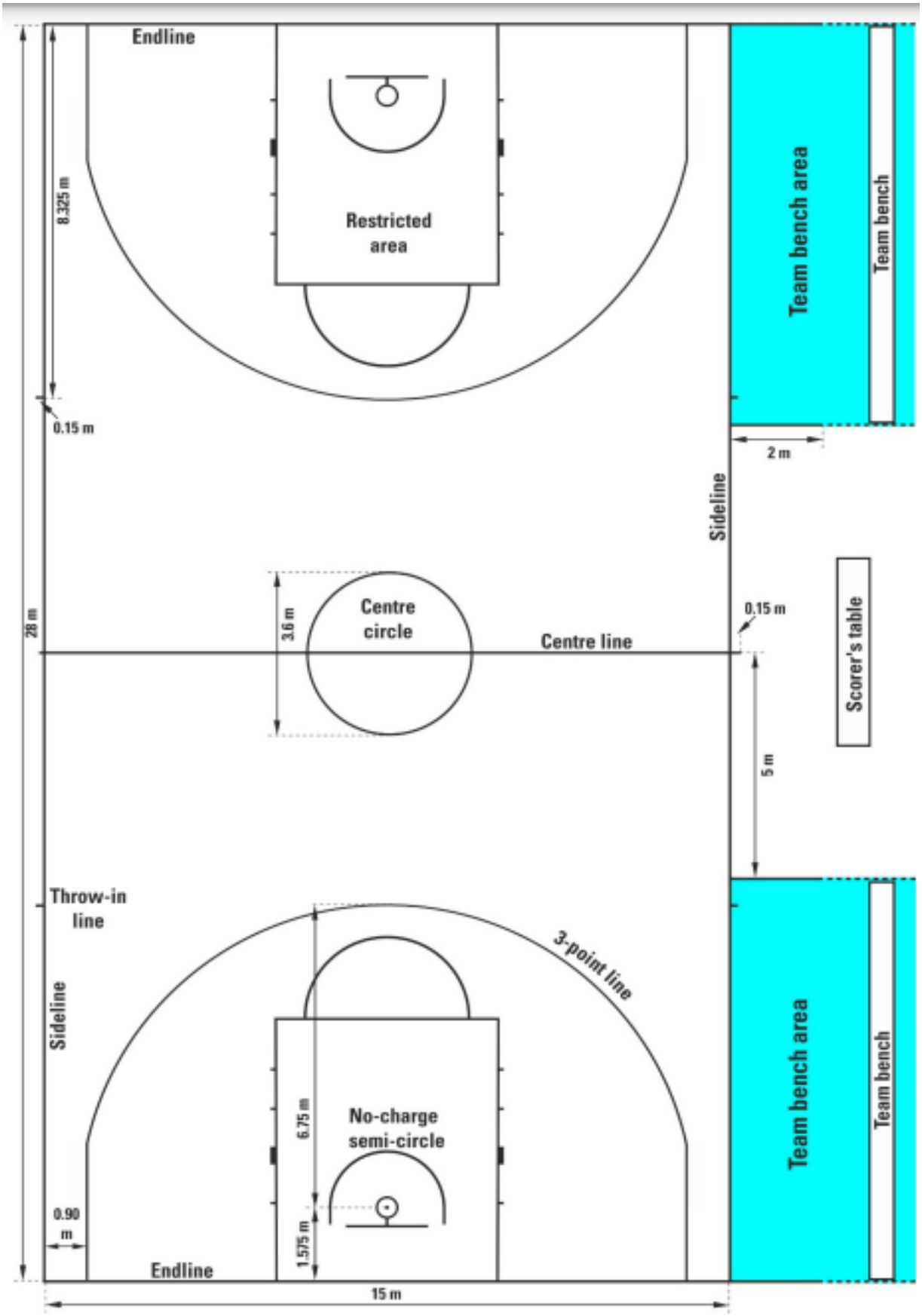
2.5.4. 3-bodové územie

3-bodové územie družstva (Obrázok 1 a Obrázok 4) je celá hracia plocha, okrem územia v blízkosti súperovho koša ohraničeného nasledujúcimi a do neho patriacimi:

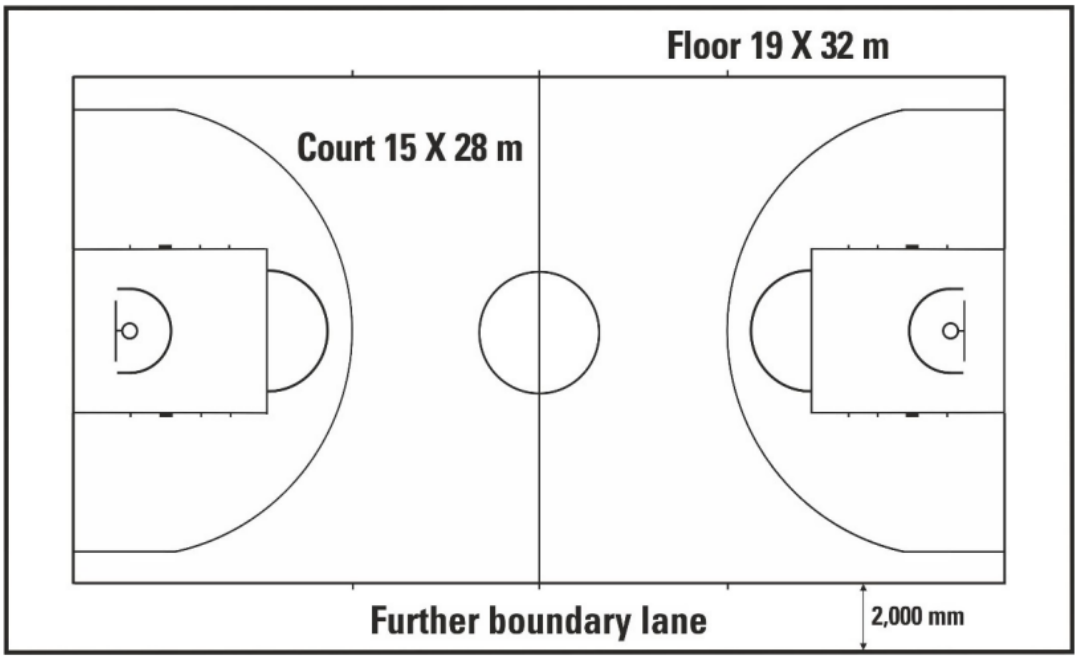
- 2 rovnobežnými čiarami vychádzajúcimi z koncovej čiary, kolmýmina koncovú čiaru, pričom vzdialenosť vonkajšej hrany čiary od vnútorného okraja postrannej čiary je 0,90 m.

- Stred koša je vo vzdialenosti 1,575m od vnútorného okraja koncovej čiary. Zároveň je stred koša stredom polkruhu s polomerom 6,75 m, meranom k vnútornému okraju čiary ohraničujúcej trojbodové územia. Polkruh je plynule spojený s dvomi paralelnými čiarami zadefinovanými v predošlom odseku.

Čiara 3-bodového územia nie je jeho súčasťou.



Obrázok č. 1 – Rozmery ihriska



Obrázok č. 2 – Ihrisko a podlaha

2.5.5. Územie lavičky družstva

Územia lavičiek družstiev sú vyznačené z vonkajšej strany ihriska a sú ohraničené dvomi čiarami, tak ako to je znázornené na Obrázku 1.

V území lavičky družstva musí byť 16 miest na sedenie pre trénera, asistentov trénera, náhradníkov, hráčov, ktorí nie sú oprávnení hrať a osoby sprevádzajúce družstvo.

Všetky ostatné osoby musia byť najmenej 2 m za lavičkou družstva.

2.5.6. Čiary na vhadzovanie

4 čiary na vhadzovanie, 2 z nich na každej postrannej čiare, dĺžky 0,15 m, znázornené z vonkajšieho okraja čiar, 8,325 m od vnútorného okraja bližšej koncovej čiary.

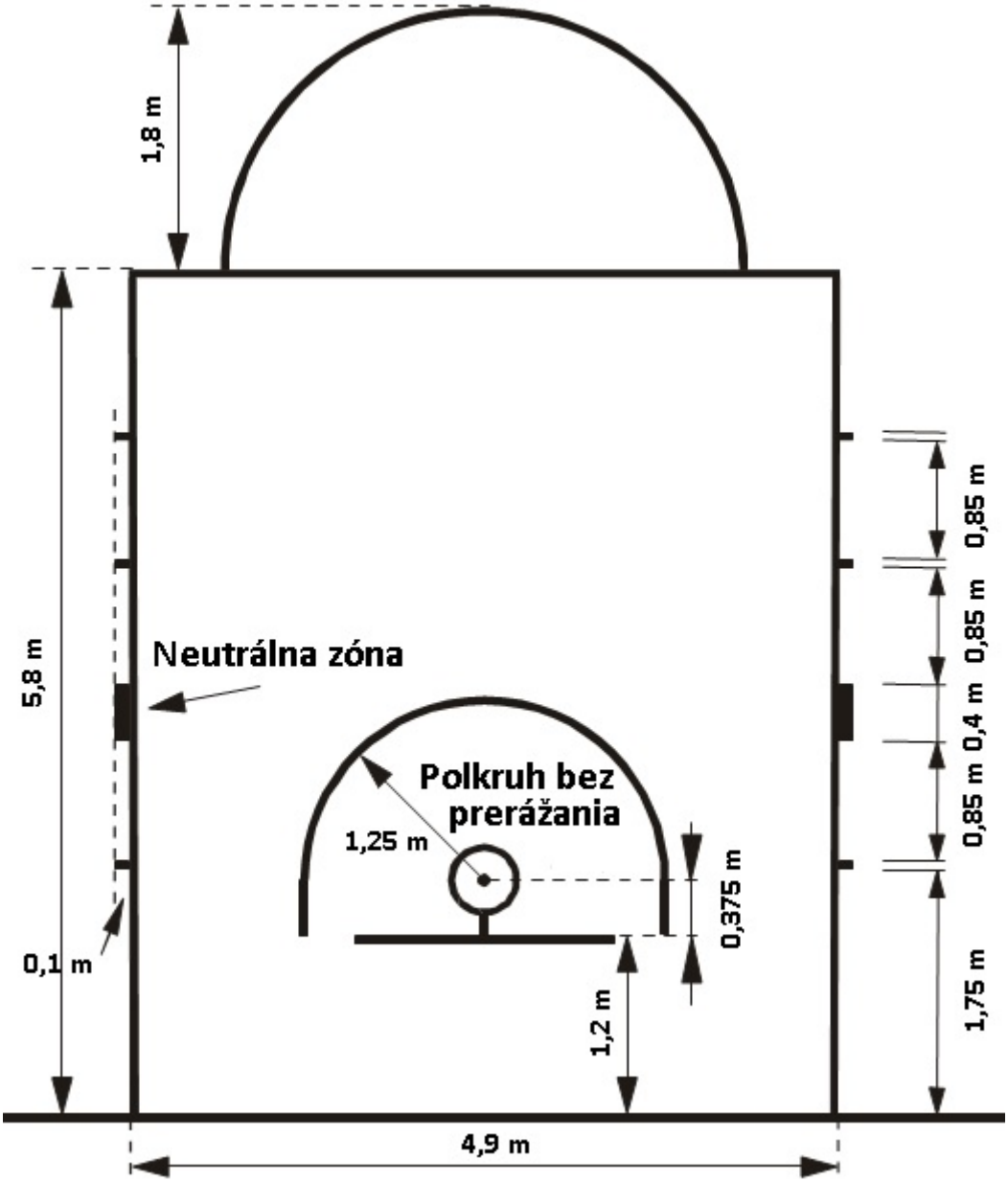
2.5.7. Polkruh bez prerážania

Na ihrisku musia byť vyznačené čiary polkruhov bez prerážania nasledovne:

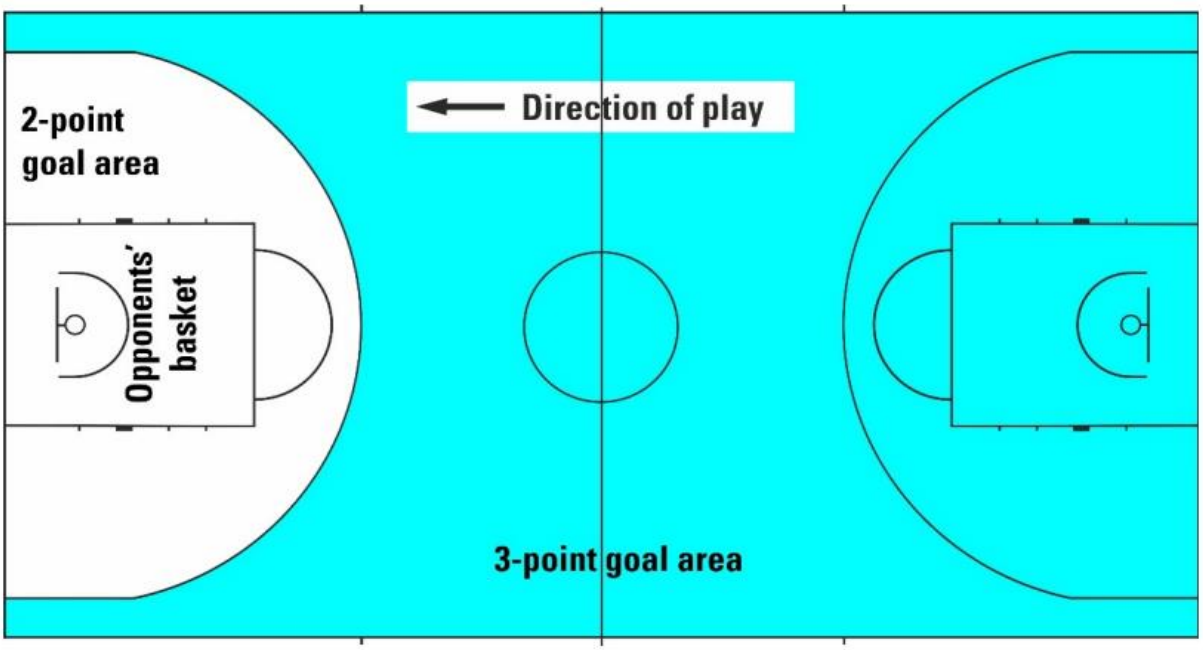
- Polkruhom s polomerom 1,25 m meranom od stredu koša, premietnutom na podlahu, ohraničenom vnútorným okrajom čiary, ktorá ohraničuje polkruh. Polkruh sa napája na:
- 2 rovnobežné čiary kolmé ku koncovej čiare s vnútorným okrajom 1,25 od bodu na podlahe pod stredom koša a dĺžkou 0,375 m, končiace 1,20 m od vnútorného okraja koncovej čiary.

Územie polkruhu je ukončené pomyselnou čiarou, ktorá spája paralelné čiary s predným okrajom dosky.

Čiary ohraničujúce územie polkruhu bez prerážania sú jeho súčasťou.



Obrázok č. 3 – Vymedzené územie



Obrázok č. 4 – 2-bodové / 3-bodové územie

2.6. Umiestnenie zapisovateľského stolíka a stoličiek pre náhradníkov

1 = Operátor hodín hodu na kôš

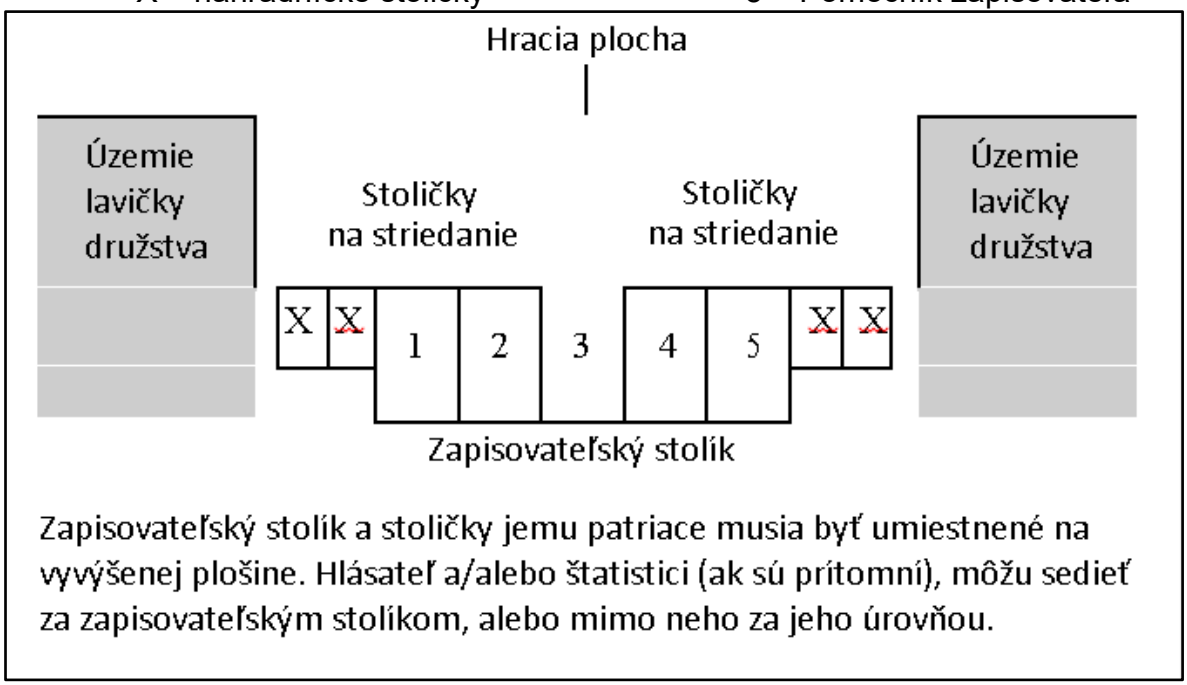
2 = Časomerač

X = náhradnícke stoličky

3 = Komisár, ak je prítomný

4 = Zapisovateľ

5 = Pomocník zapisovateľa



Zapisovateľský stolík a stoličky jemu patriace musia byť umiestnené na vyvýšenej plošine. Hlásateľ a/alebo štatistici (ak sú prítomní), môžu sedieť za zapisovateľským stolíkom, alebo mimo neho za jeho úrovňou.

Obrázok č. 5 – Zapisovateľský stolík a stoličky náhradníkov

Čl. 3 Zariadenia

Vyžaduje sa nasledovné vybavenie:

- koncové zariadenia, pozostávajúce z:
  - dosiek
  - košov pozostávajúcich z (pružných) obručí a sieťok
- konštrukcií na upevnenie dosiek vrátane pokrytia.
- basketbalové lopty
- hodiny hry
- svetelná oznamovacia tabuľa
- hodiny hodu na kôš
- stopky, alebo iné vhodné (viditeľné) zariadenie (nie hodiny hry) na meranie oddychových časov
- 2 oddelené, jasne odlíšiteľné a hlasné zvukové signály, každý jeden pre:
  - operátora hodín hodu na kôš,
  - časomerača.
- zápis o stretnutí
- tabuľky chýb hráča / hlavného trénera
- značky chýb družstva
- ukazovateľ striedavého držania lopty
- palubovka
- hracia plocha
- vhodné osvetlenie.

Podrobný popis basketbalových zariadení sa nachádza v prílohe “Technické zariadenia pre basketbal”.

PRAVIDLO III. – DRUŽSTVÁ

Čl. 4 Družstvá

4.1. Definícia

4.1.1. Člen družstva je spôsobilý hrať, ak má podľa predpisov, vrátane vekových obmedzení, vydaných riadiacim orgánom súťaže, právo hrať za družstvo.

4.1.2. Člen družstva je oprávnený hrať, ak je pred začiatkom stretnutia uvedený vzápise o stretnutí a ak nebol zo stretnutia vylúčený alebo sa nedopusti 5 chýb.

4.1.3. Počas hracieho času člen družstva je:

- hráč, ak je na hracej ploche a je oprávnený hrať.
- náhradník, ak nie je na hracej ploche, ale je oprávnený hrať.
- hráč, ktorý nie je oprávnený hrať, ak sa dopustil 5 osobných chýb.

4.1.4. Počas prestávky stretnutia sa všetci členovia družstva oprávnení hrať považujú za hráčov.

4.2. Pravidlo

4.2.1. Každé družstvo pozostáva z:

- Nie viac ako 12 členov družstva oprávnených hrať, vrátane kapitána.
- Trénera.
- Maximálne 8 osôb sprevádzajúcich družstvo vrátane asistentov trénera, ktorí môžu sedieť na lavičke družstva. V prípade, že má družstvo asistentov trénera, prvý asistent trénera musí byť uvedený v zápise o stretnutí.

4.2.2. Počas hracieho času môže byť na ihrisku 5 hráčov každého družstva a môžu byť vystriedaní.

4.2.3. Náhradník sa stáva hráčom a hráč sa stáva náhradníkom, ak:

- Rozhodca dá pokyn náhradníkovi vstúpiť na hraciu plochu.
- Počas započítavaného oddychového času alebo počas prestávky stretnutia si náhradník vyžiada striedanie u časomerača.

4.3. Dresy

4.3.1. Dresy všetkých členov družstva pozostávajú z:

- Tričiek rovnakej prevládajúcej farby na prednej i zadnej strane ako trenírky. Ak majú dresy rukávy, musia končiť nad lakťami. Dlhé rukávy nie sú povolené.
- Počas stretnutia musia mať všetci hráči tričká zasunuté v trenírkach. Dresy z jedného celku (all-in-ones) sú dovolené.
- Trenírok rovnakej prevládajúcej farby na prednej i zadnej strane ako tričká. Trenírky musia končiť nad kolenami.
- Dominantná farba ponožiek musí byť rovnaká u všetkých hráčov družstva.

4.3.2. Každý člen družstva musí mať tričko očíslované na prednej i zadnej strane zreteľnými číslami stálej farby, odlišnými od farby trička.

Čísla musia byť jasne viditeľné a:

- Na zadnej strane musia byť najmenej 16 cm vysoké.
- Na prednej strane musia byť najmenej 8 cm vysoké.
- Musia byť najmenej 2 cm široké.
- Družstvá môžu používať čísla 0 a 00 a od 1 do 99.
- Spoluhráči nesmú mať rovnaké čísla.
- Umiestnenie reklamy alebo loga musí byť najmenej 4 cm od čísiel.

4.3.3. Družstvá musia mať najmenej 2 sady jednotného oblečenia a:

- Družstvo uvedené v programe na prvom mieste (domáce družstvo) másvetlé tričká (odporúčajú sa biele).
- Družstvo uvedené v programe na druhom mieste (hosťujúce družstvo) má tmavé tričká.
- Napriek tomu, ak sa 2 zúčastnené družstvá dohodnú, môžu si farby tričiek vymeniť.

4.4. Ostatná výstroj

4.4.1. Všetky pomôcky (výstroj) používané hráčmi musia byť pre hru primerané. Akákoľvek pomôcka, ktorá je určená na zväčšenie výšky alebo dosahu hráča alebo akýmkoľvek spôsobom prináša nešportovú výhodu, nie je dovolená.

4.4.2. Hráči nemôžu nosiť výbavu (predmety), ktoré môžu spôsobiť iným hráčom zranenie.

- Nie je dovolené mať:
  - Ochrany prstov, rúk, zápästí, lakťov alebo predlaktí, vo forme odliatku alebo podpier, vyrobené z kože, plastov, pružných (mäkkých) plastov, kovu alebo akéhokoľvek tvrdého materiálu, aj keď je pokrytý mäkkým materiálom.
  - Predmety, ktoré by mohli porezať alebo spôsobiť odreniny (nechty musia byť nakrátko ostrihané).
  - Vlasové doplnky a šperky.

- Je dovolené mať:
  - Výstroj na ochranu pliec, nadlaktí, stehien alebo holení za predpokladu, že materiál je dostatočne pokrytý.
  - Pokrytie rúk a nôh, vrátane spodných tričiek alebo spodných nohavíc, vyrobené z priliehavého materiálu.
  - Pokrývku hlavy. Pokrývka hlavy nesmie celkom ani čiastočne zakrývať žiadnu časť tváre (oči, nos, pery atď.) a nesmie byť nebezpečná pre

samotného hráča a/alebo pre ostatných hráčov. Pokrývka hlavy nesmie mať otváracie/zatváracie prvky okolo tváre a/alebo krku a nesmú mať žiadne časti vytŕčajúce z povrchu.

- Ochranu kolien (ortézy).
- Ochranu zlomeného nosa (masku), aj keď je zhotovená z tvrdého materiálu.
- Bezfarebný, priesvitný chránič zubov.
- Okuliare, ak nepredstavujú nebezpečenstvo pre ostatných hráčov.
- Čelenky a potítka, maximálne 10 cm široké, vyrobené z textilnej látky.
- Tejpovanie ramien, rúk, nôh a pod.
- Opory členkov.

Všetci hráči družstva musia mať pokrytie rúk a nôh, vrátane spodných tričiek alebo spodných nohavíc, pokrývky hlavy, potítka, čelenky a tejpy rovnakej farby.

4.4.3. Počas stretnutia môže mať hráč tenisky akejkoľvek farebnej kombinácie. Nie sú povolené žiadne blikajúce svetlá, reflexné materiály alebo iné ozdoby.

4.4.4. Počas stretnutia nesmie hráč zobrazovať žiadne reklamné, propagačné alebo charitatívne meno, značku, logo alebo iné označenie na svojom tele, vo vlasoch alebo inak.

4.4.5. Akákoľvek výstroj, ktorá nie je výslovne uvedená v týchto pravidlách, musí byť schválená Svetovou technickou komisiou FIBA.

Čl. 5 Hráči: zranenie a pomoc

5.1. Ak sa hráč (hráči) zraní, rozhodcovia môžu zastaviť stretnutie.

5.2. Ak je hráč zranený a lopta je živá, rozhodca počká so zapískaním, kým družstvo, ktoré má loptu pod kontrolou, ju nehodí na kôš z hry, nestratí kontrolu nad loptou, nedostane loptu z hry alebo kým sa lopta nestane mŕtvou, bez toho, aby bolo niektoré družstvo vystavené do nevýhody. Rozhodcovia môžu prerušiť hru okamžite, ak je to potrebné vzhľadom na ochranu zraneného hráča.

5.3. Ak zranený hráč nemôže okamžite pokračovať v hre (približne do 15 sekúnd) alebo je ošetrovaný alebo dostane akúkoľvek pomoc od jeho vlastného trénera, asistentov trénera, náhradníkov, hráčov, ktorí nie sú oprávnení hrať a/alebo osôb sprevádzajúcich družstvo, musí byť vystriedaný s výnimkou, ak by jeho družstvo muselo pokračovať s menej ako 5 hráčmi.

5.4. Tréner, asistenti trénera, náhradníci, hráči, ktorí nie sú oprávnení hrať alebo osoby sprevádzajúce družstvo môžu vstúpiť na hraciu plochu iba s dovolením rozhodcu, aby ošetrili zraneného hráča pred tým, ako je striedaný.

5.5. Lekár môže vstúpiť na hraciu plochu bez dovolenia rozhodcu, ak, podľa rozhodnutia lekára, zranený hráč potrebuje okamžité ošetrenie.

5.6. Počas stretnutia každý hráč, ktorý krváca alebo má otvorenú ranu, musí byť vystriedaný. Hráč sa môže vrátiť na ihrisko iba potom, keď krvácanie bolo zastavené a otvorená rana alebo postihnuté miesto úplne a bezpečne zakryté.

5.7. Ak zranený hráč alebo hráč, ktorý krváca alebo má otvorenú ranu, je ošetrený počas oddychového času, započítanému ktorémukoľvek družstvu, predtým ako zaznel signál časomerača pre striedanie, takýto hráč môže po skončení oddychového času, pokračovať v hre.

5.8. Hráčov, ktorých tréner určil, aby začali stretnutie alebo ktorí boli ošetrovaní medzi trestnými hodmi, možno striedať v prípade zranenia. V tomto prípade môže súper, ak si to želá, vystriedať rovnaký počet hráčov.

Čl. 6 Kapitán: Povinnosti a práva

6.1. Kapitán (CAP) je hráč označený trénerom družstva ako zástupca družstva na ihrisku. Ak chce získať informáciu, môže počas stretnutia zdvorilým spôsobom osloviť rozhodcov, ale iba v situácii, keď je lopta mŕtva a hodiny hry stoja.

6.2. Kapitán musí informovať prvého rozhodcu nie neskôr ako 15 minút po skončení stretnutia, ak jeho družstvo podáva protest proti výsledku stretnutia a podpíše zápis o stretnutí v priestore vyhradenom pre 'Podpis kapitána v prípade protestu'.

Čl. 7 Tréneri: Povinnosti a práva

7.1. Najneskôr 40 minút pred plánovaným začiatkom stretnutia dá každý tréner alebo jeho zástupca zapisovateľovi zoznam mien a zodpovedajúcich čísiel členov družstva, ktorí sú spôsobilí v stretnutí hrať, a súčasne meno kapitána družstva, trénera a prvého asistenta trénera. Všetci členovia družstva, ktorých mená sú uvedené v zápise o stretnutí, sú oprávnení hrať, aj keď sa dostavia po začiatku stretnutia.

7.2. Najneskôr 10 minút pred stanoveným začiatkom stretnutia každý tréner svojím podpisom zápisu potvrdí súhlas s menami a zodpovedajúcimi číslami členov družstva a s menami trénera a prvého asistenta trénera uvedenými v zápise. Súčasne tréner družstva označí 5 hráčov, ktorí začnú stretnutie. Ako prvý toto vykoná tréner družstva "A".

7.3. Tréneri, asistenti trénerov, náhradníci, hráči, ktorí nie sú oprávnení hrať a osoby sprevádzajúce družstvo sú jedinými osobami, ktorým je dovolené sedieť na lavičke družstva a zdržiavať sa v území lavičky družstva. Počas hracej doby musia všetci náhradníci, hráči, ktorí nie sú oprávnení hrať a osoby sprevádzajúce družstvo sedieť na lavičke družstva.

7.4. Tréner alebo prvý asistent trénera môže počas stretnutia prísť k zapisovateľskému stolíku a požiadať o informácie štatistickej povahy v čase, len keď je lopta mŕtva a hodiny hry stoja.

7.5. Tréner môže počas stretnutia zdvorilou formou komunikovať s rozhodcami za účelom získania informácií, len ak je lopta mŕtva a hodiny hry stoja.

7.6. Počas hry môže stáť buď tréner alebo prvý asistent trénera, ale iba jeden z nich v danom čase. Počas hry môžu ústne oslovovať hráčov za predpokladu, že zostanú v území lavičky družstva. Prvý asistent trénera nesmie komunikovať s rozhodcami.

7.7. Ak je prítomný prvý asistent trénera, musí byť jeho meno uvedené v zápise pred začiatkom stretnutia (jeho podpis nie je potrebný). Preberá povinnosti a **práva** trénera, ak tento z akýchkoľvek dôvodov nemôže pokračovať vo vedení družstva.

7.8. Ak kapitán odchádza z hracej plochy, tréner oznámi rozhodcovi číslo hráča, ktorý bude zastupovať kapitána na ihrisku.

7.9. Kapitán môže konať ako hrajúci tréner družstva v prípade, ak družstvo nemá trénera alebo ak tento nemôže pokračovať vo vedení družstva a v zápise nie je uvedený prvý asistent trénera (alebo asistent nemôže pokračovať vo vedení družstva). Ak kapitán musí opustiť hraciu plochu, môže naďalej zostať vo funkcii hrajúceho trénera. Ak však musí odísť pre diskvalifikačnú chybu alebo ak nemôže pôsobiť ako tréner pre zranenie, nahradí ho vo funkcii kapitána jeho zástupca ako hrajúci tréner.

7.10. Tréner určí hráča k vykonaniu trestných hodov svojho družstva vo všetkých prípadoch, kedy hádžuci hráč nie je určený pravidlami.

PRAVIDLO IV. – PRAVIDLÁ HRY

ČI. 8 Hrací čas, nerozhodný stav a predĺženia

8.1. Stretnutie pozostáva zo 4 štvrtín, každá po 10 minút.

8.2. 20 minút pred stanoveným začiatkom stretnutia sa považuje za prestávku v stretnutí.

8.3. Medzi prvou a druhou štvrtinou (prvý polčas), medzi treťou a štvrtou štvrtinou (druhý polčas) a pred každým predĺžením, je prestávka 2 minúty.

8.4. Polčasová prestávka trvá 15 minút.

8.5. Prestávka stretnutia začína:

- 20 minút pred plánovaným začiatkom stretnutia.
- Keď zaznie signál hodín hry, ukončujúci štvrtinu alebo predĺženie.

8.6. Prestávka stretnutia končí:

- Na začiatku prvej štvrtiny počas rozskoku, keď lopta opustí ruku(y) prvého rozhodcu pri vyhodení lopty na rozskok.
- Na začiatku ostatných štvrtín alebo predĺžení, keď vhadzujúci hráč dostane loptu k dispozícii na vhadzovanie.

8.7. Ak je stav stretnutia po uplynutí štvrtej štvrtiny nerozhodný, v stretnutí sa pokračuje toľkými 5 minútovými predĺženiami, koľko je potrebných, aby padlo rozhodnutie.

Ak je celkový stav oboch zápasov v prípade série hranej na 2 stretnutia nerozhodný, v stretnutí sa pokračuje toľkými 5 minútovými predĺženiami, koľko je potrebných, aby padlo rozhodnutie.

8.8. Ak je chyba odpískaná pred koncom štvrtiny alebo predĺženia, rozhodca určí zostávajúci hrací čas. Minimálne 0,1 bude zobrazené na hodinách hry.

8.9. V prípade, že došlo k chybe počas prestávky stretnutia, každý príslušný trestný hod (hody) sa vykonajú pred začiatkom nasledujúcej štvrtiny alebo predĺženia.

ČI. 9 Začiatok a koniec štvrtiny, predĺženia alebo stretnutia

9.1. Prvá štvrtina začína, keď lopta opustí ruku(y) prvého rozhodcu pri vyhodení lopty na rozskok v stredovom kruhu.

9.2. Ostatné štvrtiny alebo predĺženia sa začínajú, keď vhadzujúci hráč dostane loptu k dispozícii na vhadzovanie.

9.3. Stretnutie sa nemôže začať, ak jedno z družstiev nemá na ihrisku 5 hráčov pripravených hrať.

9.4. Vo všetkých stretnutiach má družstvo uvedené na prvom mieste v zápise o stretnutí (domáce družstvo), pri pohľade do ihriska zo zapisovateľského stolíka.

- lavičku družstva a svoj vlastný kôš po ľavej strane zapisovateľského stolíka,
- rozcvičku pred zápasom na polovici ihriska pred svojou lavičkou.

Avšak, ak sa obe zúčastnené družstvá dohodnú, môžu si vymeniť lavičky a/alebo polovice ihriska na rozcvičku pred prvým polčasom.

9.5. Družstvá si môžu vymeniť polovice ihriska na rozcvičku a koše pre druhý polčas.

9.6. Vo všetkých predĺženiach hrajú družstvá na rovnaké koše, ako hrali vo štvrtej štvrtine.

9.7. Štvrtina, predĺženie alebo stretnutie končí zaznením signálu hodín hry oznamujúcim koniec štvrtiny alebo predĺženia. Ak je doska vybavená po celom obvode červeným svetlom, toto má prednosť pred zvukovým signálom.

Čl. 10 Stav lopty

10.1. Lopta môže byť živá alebo mŕtva.

10.2. Lopta sa stáva **živou**, ak:

- Počas rozskoku, keď opustí ruku(y) prvého rozhodcu.
- Pri trestnom hode je k dispozícii hráčovi hádžucemu trestný hod.
- Pri vhadzovaní je k dispozícii hráčovi na vhadzovanie.

10.3. Lopta sa stáva **mŕtvou**, ak:

- Dosiahol sa kôš z hry alebo z trestného hodu.
- Rozhodca zapíska, pričom lopta bola v tom okamihu živá.
- Je zrejmé, že lopta nepadne do koša pri trestnom hode, po ktorom nasleduje:
  - Ďalší trestný hod (trestné hody).
  - Nasledovný trest (trestný hod (hody) a/alebo vhadzovanie zo zázemia).
- Zaznie signál hodín hry ukončujúci štvrtinu alebo predĺženie.
- Zaznie signál hodín hodu na kôš, pokiaľ je lopta pod kontrolou družstva.
- Lopty vo vzduchu pri hode na kôš z hry sa dotkne hráč ktoréhokoľvek družstva potom ako:
  - Rozhodca zapíska.
  - Zaznie signál hodín hry ukončujúci štvrtinu alebo predĺženie.
  - Zaznie signál hodín hodu na kôš.

10.4. Lopta sa **nestáva mŕtvou** a dosiahnuté body platia, ak:

- Lopta je vo vzduchu pri hode na kôš z hry a:
  - Rozhodca zapíska.
  - Zaznie signál hodín hry ukončujúci štvrtinu alebo predĺženie.
  - Zaznie signál hodín hodu na kôš.
- Lopta je vo vzduchu pri trestnom hode a rozhodca zapíska akékoľvek porušenie pravidiel, ktorého sa nedopustil hráč hádžuci trestný hod.
- Lopta je pod kontrolou hráča, ktorý hádže na kôš z hry a ktorý dokončí pokus o hod na kôš plynulým pohybom, ktorý začal predtým, než sa ktorýkoľvek hráč súpera alebo osoba oprávnená sedieť na lavičke súpera dopustili chyby.

Toto ustanovenie neplatí a dosiahnuté body sa nezapočítavajú, ak rozhodca zapískal a hráč začal nový pokus o hod na kôš.

Čl. 11 Postavenie hráča a rozhodcu

11.1. Postaveniehráčaje určené miestom, kde sa hráč dotýka podlahy.

Ak je hráč počas výskoku vo vzduchu, posudzuje sa jeho postavenie podľa toho, kde sa naposledy dotkol podlahy. Zahrňuje to hraničnú čiaru, stredovú čiaru, čiaru 3-bodového územia, čiaru trestného hodu a čiary označujúce vymedzené územie a čiary označujúce polkruh bez prerážania.

11.2. Postavenie rozhodcu sa určuje podľa tých istých okolností ako u hráčov. Aksa lopta dotkne rozhodcu, je to to isté akoby sa dotkla podlahy na mieste, kde rozhodca stojí.

Čl. 12 Rozskok a striedavé držanie lopty

12.1. Definícia

12.1.1. **Rozskok** nastáva, keď na začiatku prvej štvrtiny rozhodca vyhodí loptu v stredovom kruhu medzi ktorýchkoľvek 2 súperov.

12.1.2. Držaná lopta nastáva, keď jeden alebo viacerí hráči zo súperiacich družstiev majú jednu alebo obe ruky pevne na lopte tak, že žiadny z nich ju nemôže získať bez použitia neodôvodnenej hrubosti.

12.2. Postup pri rozskoku

12.2.1. Každý skáčuci hráč sa postaví nohami dovnútra tej polovice stredového kruhu, ktorá je bližšie k jeho vlastnému košu a to tak, aby jednou nohou bol blízko stredovej čiary.

12.2.2. Spoluhráči sa nesmú postaviť na miesta vedľa seba po obvode kruhu, ak súper chce obsadiť jedno z týchto miest.

12.2.3. Potom rozhodca medzi nich vyhodí loptu kolmo dohora vyššie, ako môžu obidvaja skáčuci hráči dosiahnuť pri výskoku.

12.2.4. Lopty sa musí dotknúť jeden alebo obidvaja skáčuci hráči rukou (rukami) až potom, keď začala klesať.

12.2.5. Žiadny skáčuci hráč nesmie opustiť svoje miesto dovtedy, kým sa niekto zo skáčucich hráčov dovolene nedotkne lopty.

12.2.6. Žiadny skáčuci hráč nesmie loptu chytiť alebo sa jej dotknúť viac ako dvakrát dovtedy, kým sa lopta nedotkne jedného z neskáčucich hráčov alebo podlahy.

12.2.7. Ak sa lopty nedotkne žiadny zo skáčucich hráčov, rozskok sa opakuje.

12.2.8. Neskáčuci hráči nesmú mať akúkoľvek časť tela na alebo za čiarou kruhu (valec) pred tým, ako sa niektorý zo skáčucich hráčov dotkne lopty.

Porušenia článkov 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, a 12.2.8 jepriestupok.

12.3. Trest

Lopta bude priznaná súperovi na vhadzovanie z miesta najbližšiemu k miestu, kde došlo k prerušeniu, okrem miesta priamo za doskou

12.4. Situácie vedúce k rozskoku

Situácia vedúca k rozskoku nastáva, keď:

- Je odpískaná držaná lopta.
- Lopta sa dostane do zázemia a rozhodcovia sú na pochybách alebo sa nezhodnú, ktorý zo súperov sa lopty dotkol ako posledný.
- Dôjde k priestupku oboch družstiev počas neúspešného posledného trestného hodu
- Živá lopta uviazne na konštrukcii koša s výnimkou:
  - medzi trestnými hodmi,
  - po poslednom trestnom hode, po ktorom nasleduje vhadzovanie na čiare pre vhadzovanie v prednej polovici.
- Lopta sa stane mŕtvou, keď žiadne z družstiev nemalo kontrolu nad loptou, ani na ňu nemalo právo.
- Po zrušení rovnakých trestov pre obe družstvá, ak nezostanú žiadne iné tresty na vykonanie a žiadne družstvo nemalo loptu pod kontrolou, ani nemalo na loptu právo pred prvou chybou alebo prvým priestupkom.
- Na začiatku všetkých štvrtín okrem prvej a v každom predĺžení.

12.5. Striedavé držanie lopty – definícia

Proces striedavého držania lopty je spôsob, ktorým sa lopta stáva živou počas vhadzovania namiesto rozskoku.

12.6. Striedavé držanie lopty – postup

12.6.1. Pri všetkých situáciách vedúcich k rozskoku družstvá budú mať striedavo loptu k dispozícii na vhadzovanie najbližšie k miestu kde k situácii prišlo, okrem miesta priamo za doskou.

12.6.2. Družstvo, ktoré nezískalo prvú kontrolu nad živou loptou po rozskoku, má právo na prvé vhadzovanie podľa striedavého držania lopty.

12.6.3. Družstvo, ktoré má právo na vhadzovanie podľa striedavého držania lopty na konci ktorejkoľvek štvrtiny alebo predĺženia, bude mať toto právo na vhadzovanie na stredovej čiare oproti stolíku, na začiatku ďalšej štvrtiny alebo predĺženia, pokiaľ netreba vykonať trestné hody a vhadzovanie lopty ako trestu.

12.6.4. Družstvo s právom na vhadzovanie je označené šípkou striedavého držania lopty smerujúcou k súperovmu košu. Smer šípky sa zmení na opačný ihneď ako sa skončí vhadzovanie podľa pravidla o striedavom držaní lopty.

12.6.5. Ak sa družstvo oprávnené na vhadzovanie, počas vhadzovania na základe striedavého držania lopty dopustí priestupku, stráca striedavé držanie lopty. Šípka

striedavého držania lopty sa okamžite otočí na opačnú stranu. V stretnutí sa bude pokračovať vhadzovaním lopty na pôvodnom mieste družstvom, ktoré sa nedopustilo priestupku.

12.6.6. Chyba ktoréhokoľvek družstva

- pred začiatkom štvrtiny alebo predĺženia okrem prvej štvrtiny alebo
- počas vhadzovania na základe striedavého držania lopty nespôsobí, že družstvo, ktoré má vhadzovať loptu zo zázemia, stratí dané striedavé držanie lopty.

Čl. 13 Ako sa hrá loptou

13.1. Definícia

Počas stretnutia sa loptou hrá rukou (-ami). Lopta sa smie prihrávať, hádzať, odrážať, kotúľať alebo ňou možno driblovať v ľubovoľnom smere. Obmedzenia sú uvedené v príslušných článkoch pravidiel.

13.2 Pravidlo

Hráč držiaci loptu v rukách s ňou nesmie bežať, nesmie do nej úmyselne kopať alebo úmyselne ju blokovať ktoroukoľvek časťou nohy, nesmie do nej udierať päsťou.

Akýkoľvek náhodný dotyk lopty akoukoľvek časťou nohy nie je priestupok.

Porušenia článku 13.2 sú priestupok.

13.2. Trest

Lopta bude priznaná súperovi na vhadzovanie z miesta najbližšiemu k miestu, kde došlo k prerušeniu, okrem miesta priamo za doskou.

Čl. 14 Kontrola lopty

14.1. Definícia

14.1.1. Kontrola lopty družstvom **začína**, keď hráč tohto družstva má živú loptu podkontrolou, t.j. drží loptu, dribluje s loptou alebo má živú loptu k dispozícii.

14.1.2. Kontrola lopty družstvom **pokračuje**, ak:

- Hráč tohto družstva má živú loptu pod kontrolou.
- Spoluhráči si loptu prihrávajú.

14.1.3. Kontrola lopty družstvom **končí**, ak:

- Súper získa loptu pod kontrolu.
- Lopta sa stane mŕtvou.

- Pri hode na kôš z hry alebo pri trestnom hode lopta opustí ruku (y) hádžuceho hráča.

Čl. 15 Hráč hádže na kôš

15.1. Definícia

15.1.1. Hod na kôš z hry alebo trestný hod nastáva, keď hráč drží loptu v ruke (-ách) a potom ju hodí vzduchom smerom na súperov kôš

Dopichovanie lopty nastáva, ak je lopta odrazená rukou alebo rukami smerom na súperov kôš.

Zasmečovanie lopty nastáva ak je lopta vrazená nadol do súperovho koša rukou (-ami).

Súvislý pohyb smerom na kôš alebo iný pokus o hod na kôš v pohybe je akcia hráča, ktorý chytí loptu počas driblingu alebo po ukončení driblingu a potom pokračuje streľbou, väčšinou smerom nahor.

15.1.2. Hod na kôš:

- Začína, keď hráč zaháji, podľa rozhodnutia rozhodcu, pohyb lopty nahor, smerom na súperov kôš.
- Končí, keď lopta opustila ruku (-y) strieľajúceho hráča alebo začne úplne nový pokus o hod na kôš a v prípade hodu na kôš z výskoku sa obe nohy vrátili na podlahu.

Počas jeho pokusu o hod na kôš môže byť jeho ruka (-y) držaná obrancom, čím mu je bránené v hode na kôš. V tomto prípade nie je podstatné, či lopta opustila ruku (-y) strieľajúceho hráča.

Ak je hráč pri pokuse o hod na kôš faulovaný a následne prihrá loptu, už sa ďalej nepovažuje za strieľajúceho hráča.

Medzi dovoleným počtom krokov a hodom na kôš nie je žiadny vzťah.

15.1.3. Pokus o hod na kôš súvislým pohybom alebo iný pokus o hod na kôš v pohybe:

- Začína vtedy, keď lopta spočinie na ruke (rukách) hráča počas driblingu alebo po ukončení driblingu alebo chytí loptu vo vzduchu a začne sa, podľa rozhodnutia rozhodcu, pohyb predchádzajúci vypusteniu lopty smerom na kôš.
- Končí sa v okamihu keď lopta opustí ruku (ruky) hráča alebo sa začne úplne nový pokus o hod na kôš a v prípade hodu na kôš z výskoku sa obe nohy dotkli podlahy.

15.1.4. Na pokus o hod na kôš nemá vplyv počet povolene urobených krokov.

15.1.5. Počas pokusu o hod na kôš môže mať hráč ruku (ruky) držané protihráčom, ktorý mu bráni v dosiahnutí koša. V tomto prípade nie je podstatné, aby lopta opustila hráčovu ruku (ruky).

15.1.6. Ak je hráč pri pokuse o hod na kôš a potom, ako bol faulovaný, loptu prihrá, nie je viac považovaný za hráča pri pokuse o hod na kôš.

15.1.7. Hod na kôš z výskoku alebo iný spôsob hodu na kôš v pohybe:

- Začína, keď hráč zaháji, pohyb ramien a lopty nahor, smerom na súperov kôš.
- Končí, keď lopta opustila ruku (-y) strieľajúceho hráča alebo začne úplne nový pokus o hod na kôš a v prípade hodu na kôš z výskoku sa obe nohy vrátili na podlahu.

15.1.8. Pokus o hod na kôš súvislým pohybom pohybe pri vniknutí smerom do koša

- Začína sa, keď hráč uchopí loptu (gathered), a tá mu spočinie v ruke (rukách), po ukončení driblingu alebo po chytení lopty vo vzduchu, pričom hráč pokračuje v streleckom pohybe, ktorý predchádza odhodeniu lopty na kôš.
- Končí sa, keď lopta opustí ruku (ruky) hráča, alebo ak dôjde k úplne novej akcii streľby, a v prípade strelca vo výskoku, keď sa obe nohy vrátia na palubovku.

Plynulý pohyb v akcii streľby pri vniknutí smerom do koša je činnosť hráča v prednej polovici ihriska svojho tímu, ktorá zvyčajne začína medzi útočnou trojkovou čiarou a košom, pri ktorej hráč uchopí loptu po ukončení driblingu alebo chytí loptu v pohybe vpred a následne pokračuje v streleckom pohybe smerom ku košu, zvyčajne smerom nahor.

15.1.9. Aby bol hráč v akcii streľby, musí sa nachádzať na prednej polovici ihriska. Výnimka, že hráč sa môže nachádzať kdekoľvek na ihrisku, platí len pre poslednú akciu pred uplynutím hracieho času na konci štvrtiny alebo predĺženia, alebo pred uplynutím limitu na útok (shot clock) kedykoľvek v zápase. V takýchto prípadoch sa akcia streľby začína vtedy, keď hráč uchopí loptu (gather) a tá mu spočinie v ruke (rukách).

15.1.10. Na pokus o hod na kôš nemá vplyv počet povolene urobených krokov.

15.1.11. Počas pokusu o hod na kôš môže mať hráč ruku (ruky) držané protihráčom, ktorý mu bráni v dosiahnutí koša. V tomto prípade nie je podstatné, aby lopta opustila hráčovu ruku (ruky).

15.1.12. Ak je hráč v akcii streľby pri streľbe z výskoku alebo pri iných strelách v pohybe a po tom, ako bol faulovaný:

- prihrá loptu; alebo
- ak sa lopta pohybuje smerom nahor v smere od koša; alebo
- ak hráč nie je otočený tvárou ku košu, keď sa lopta pohybuje smerom nahor,

tento hráč sa už nepovažuje za hráča v akcii streľby.

15.1.13. Ak je hráč v akcii streľby pri vniknutí smerom do koša a po tom, ako bol faulovaný, odohrá (prihrá) loptu, tento hráč sa už nepovažuje za hráča v pokuse o hod na kôš.

Čl. 16 Dosiahnutie koša a jeho hodnota

16.1. Definícia

16.1.1. Kôš sa dosiahne, keď živá lopta padne do koša zhora a zostane v ňom alebo ním prepadne.

16.1.2. Lopta je v koši, ak je jej minimálna časť v koši a pod úrovňou obruče.

16.2. Pravidlo

16.2.1. 16.2.1Kôš sa započítava družstvu útočiacemu na súperov kôš, do ktorého lopta padla nasledovne:

- Kôš vhodený z trestného hodu sa počíta za 1 bod.
- Kôš vhodený z 2-bodového územia sa počíta za 2 body.
- Kôš vhodený z 3-bodového územia sa počíta za 3 body.
- Potom ako sa lopta dotkla obruče pri poslednom trestnom hode a dovolene sa jej dotkne akýkoľvek hráč predtým, ako padne do koša, kôš sa počíta za 2 body.

16.2.2. Ak hráč zaznamená kôš z hry do **vlastného koša náhodou**, kôš sa počítaza 2 body a zapíše sa do zápisu kapitánovi súpera na hracej ploche.

16.2.3. Ak hráč dosiahne kôš z hry do **vlastného koša úmyselne**, dopúšťa sa priestupku a kôš sa nezapočíta.

16.2.4. Ak hráč vhodí loptu do koša zospodu a lopta celá preletí obručou, dopúšťa sa priestupku**.**

16.2.5. Hodiny hry musia ukazovať 0,3 (3 desatiny sekundy) alebo viac, keď hráč získa loptu pod kontrolu po vhadzovaní alebo doskočení po trestnom hode, aby sa mohol pokúsiť o hod na kôš z hry. Ak hodiny hry ukazujú 0,2 alebo 0,1, kôš je možné dosiahnuť iba dopichnutím alebo priamym zasmečovaním lopty do koša pod podmienkou, že ruka (-y) hráča sa nedotýkajú lopty, keď hodiny hry alebo hodiny hodu na kôš ukazujú 0,0.

Čl. 17 Vhadzovanie

17.1. Definícia

17.1.1. Vhadzovanie nastáva, keď je lopta prihraná do ihriska hráčom zo zázemia, ktorý ju má k dispozícii na vhadzovanie.

17.1.2. Vhadzovanie:

- **Začína,** keď je lopta k dipozícii vhadzujúcemu hráčovi.
- **Končí,** keď:
  - sa lopta dotkne hráča alebo sa jej dovolene dotkne ktorýkoľvek hráč na ihrisku,
  - družstvo, ktoré vhadzuje sa dopustí priestupku,
  - živá lopta sa zasekne medzi obruč a dosku počas vhadzovania.

17.2. Postup

17.2.1. Rozhodca musí podať alebo dať loptu k dispozícii vhadzujúcemu hráčovi.

Loptu môže hodiť alebo prihrať o zem za predpokladu, že:

- Rozhodca nie je viac ako 4 metre od vhadzujúceho hráča.
- Vhadzujúci hráč je na správnom mieste určenom rozhodcom.

17.2.2. Hráč vhadzuje loptu z miesta, ktoré je najbližšie k miestu, kde nastalo porušenie pravidiel alebo kde došlo k prerušeniu hry rozhodcom, okrem miesta priamo za doskou.

17.2.3. Na začiatku všetkých štvrtín okrem prvej a každého predĺženia bude vhadzovanie vykonané z predĺženej stredovej čiary oproti zapisovateľskému stolíku.

Vhadzujúci hráč musí mať jednu nohu na každej strane predĺženej stredovej čiary oproti zapisovateľskému stolíku a má právo prihrať loptu spoluhráčovi na ktoromkoľvek mieste na ihrisku.

17.2.4. Keď hodiny hry ukazujú 2:00 minúty alebo menej vo štvrtej štvrtine alebo predĺžení, má tréner družstva, ktoré je oprávnené na vhadzovanie vo svojej zadnej polovici a ktoré si vyžiadalo oddychový čas, možnosť určiť, či sa v hre bude pokračovať vhadzovaním z čiary pre vhadzovanie v jeho prednej polovici ihriska alebo v jeho zadnej polovici ihriska v mieste najbližšiemu tomu, kde bola hra prerušená.

Ak sa hlavný tréner rozhodne pokračovať v hre vhadzovaním v prednej polovici a pôvodné vhadzovanie bolo v zadnej polovici z

- koncovej čiary po úspešnom koši z hry alebo po úspešnom poslednom trestnom hode, hlavný tréner sa musí rozhodnúť, či sa vhadzovanie vykoná z čiary na vhadzovanie na strane stolíka alebo na opačnej strane.
- postrannej čiary alebo koncovej čiary po chybe alebo priestupku, vhadzovanie sa vykoná v prednej polovici z čiary na vhadzovanie na tej istej strane ihriska (strana stolíka alebo opačná strana) ako pôvodné vhadzovanie.

17.2.5. Po osobnej chybe, ktorej sa dopustil hráč družstva majúceho živú loptu pod kontrolou, nasledujúce vhadzovanie sa vykoná najbližšie k miestu, kde prišlo k porušeniu pravidiel.

17.2.6. Po technickej chybe sa v hre bude pokračovať vhadzovaním z miesta najbližšie tomu, kde sa lopta nachádzala v momente, kedy bola udelená technická chyba, pokiaľ to nie je v týchto pravidlách uvedené inak.

17.2.7. Po disruptívnej, flagrantnej alebo diskvalifikačnej chybe sa v hre bude pokračovať vhadzovaním z miesta pre vhadzovanie v prednej polovici družstva oproti zapisovateľskému stolíku, pokiaľ to nie je v týchto pravidlách uvedené inak.

17.2.8. Po šarvátke sa v hre bude pokračovať, ako je uvedené v článku 39.

17.2.9. Kedykoľvek lopta spadne do koša a kôš z hry alebo trestný hod neplatí, vhadzovanie sa vykoná na predĺženej čiare trestných hodov.

17.2.10. Po úspešnom hode na kôš z hry alebo po úspešnom poslednom trestnom hode:

- Ktorýkoľvek hráč družstva, ktoré dostalo kôš, vhadzuje loptu na ktoromkoľvek mieste na koncovej čiare, kde bol kôš dosiahnutý. Toto sa taktiež uplatňuje ak

rozhodca podáva (hodí) loptu vhadzujúcemu hráčovi po oddychovom čase alebo po akomkoľvek prerušení hry rozhodcami po dosiahnutom koši z hry alebo po úspešnom poslednom trestnom hode.

- Vhadzujúci hráč sa môže pohybovať do strán a/alebo dozadu a loptu si môžu spoluhráči medzi sebou prihrávať na alebo za koncovou čiarou, ale od okamihu, keď loptu dostane k dispozícii prvý hráč v zázemí, sa začína počítať 5 sekúnd.

17.3. Pravidlo

17.3.1. Hráč vhadzujúci loptu zo zázemia nesmie:

- Vhodiť loptu po čase dlhšom ako 5 sekúnd.
- Vstúpiť na ihrisko, pokiaľ má loptu v ruke (-ách).
- Vhodiť loptu do ihriska tak, aby sa po vhodení dotkla zázemia.
- Dotknúť sa lopty na ihrisku skôr, než sa jej dotkne iný hráč.
- Vhodiť loptu priamo do koša.
- Pohnúť sa z miesta určeného na vhadzovanie pozdĺž čiary v jednom alebo obidvoch smeroch celkovo o viac ako o 1 meter pred vyhodením lopty. Je dovolené pohybovať sa dozadu a kolmo na čiaru tak ďaleko, ako mu to okolnosti umožňujú.

17.3.2. Počas vhadzovania ostatní hráči nesmú:

- Ktoroukoľvek časťou tela presahovať hraničnú čiaru, pokiaľ vhodená lopta ňou neprejde.
- Byť bližšie ako 1 m od hráča vhadzujúceho loptu, ak je vzdialenosť k najbližšej prekážke v zázemí menšia ako 2 m.

17.3.3. Keď hodiny hry ukazujú 2:00 minúty alebo menej na konci štvrtej štvrtiny a každého predĺženia, rozhodca použije signál nedovoleného prekročenia hraničnej čiary ako varovanie počas vhadzovania.

Ak obranca:

- Dostane akúkoľvek časť svojho tela cez hraničnú čiaru, aby zabránil vhadzovaniu alebo
- Je bližšie ako 1 m ku vhadzujúcemu hráčovi a priestor na vhadzovanie je menší ako 2 m

ide o priestupok a obrancovi bude udelená technická chyba.

Porušenie Čl. 17.3 je priestupok.

17.4. Trest

Lopta je priznaná súperovi na vhadzovanie na mieste pôvodného vhadzovania.

Čl. 18 Započítavaný oddychový čas

18.1. Definícia

Započítavaný oddychový čas je prerušenie stretnutia, o ktoré požiadal tréner alebo asistent trénera.

18.2. Pravidlo

18.2.1. Každý oddychový čas trvá 1 minútu.

18.2.2. Oddychový čas môže byť udelený, ak nastala príležitosť na udelenie oddychového času.

18.2.3. Príležitosť na udelenie oddychového času začne:

- Pre obe družstvá, keď sa lopta stane mŕtvou, hodiny hry stoja a rozhodcovia ukončili komunikáciu so stolíkom zapisovateľov.
- Pre obe družstvá, keď sa lopta stane mŕtva po úspešnom poslednom trestnom hode.
- Pre družstvo, ktoré dostalo kôš z hry.

18.2.4. Príležitosť na udelenie oddychového času končí, ak má vhadzujúci hráč loptu k dispozícii na vhadzovanie alebo na vykonanie prvého trestného hodu.

18.2.5. Každé družstvo môže dostať oddychové časy takto:

- 2 oddychové časy v prvom polčase,
- 3 oddychové časy počas druhého polčasu, z toho maximálne 2 z týchto oddychových časov keď hodiny hry ukazujú 2:00 minút alebo menej vo štvrtej štvrtine.
- 1 oddychový čas v každom predĺžení.

18.2.6. Nevyužité oddychové časy nemožno presunúť do ďalšieho polčasu alebo predĺženia.

18.2.7. Oddychový čas sa započíta družstvu, ktorého tréner prvý požiadal o oddychový čas okrem prípadu, keď sa oddychový čas udelí po súperovom koši z hry a nebola odpískaná chyba.

18.2.8. Oddychový čas nebude udelený družstvu, ktoré dosiahlo kôš a hodiny hry ukazujú 2:00 minúty alebo menej v štvrtej štvrtine a v každom predĺžení po úspešnom koši, pokiaľ rozhodca neprerušil hru.

18.3. Postup

18.3.1. Právo požiadať o započítavaný oddychový čas má iba tréner alebo prvý asistent trénera. Musí nadviazať vizuálny styk so stolíkom zapisovateľov alebo osobne prísť k zapisovateľskému stolíku a zreteľným spôsobom požiadať o oddychový čas obvyklým znamením rukami.

18.3.2. Žiadosť o započítavaný oddychový čas možno zrušiť iba predtým, než ju časomerač oznámi svojím signálom.

18.3.3. Oddychový čas:

- Začína, keď rozhodca zapíska a ukáže znamenie oddychového času.
- Končí, keď rozhodca zapíska a dá pokyn družstvám, vrátiť sa na hraciu plochu.

18.3.4. Ak nastala príležitosť na udelenie oddychového času, časomerač svojím signálom oznámi rozhodcom, že družstvo požiadalo o oddychový čas.

Ak družstvo, ktoré žiadalo o započítavaný oddychový čas dostalo kôš z hry, časomerač okamžite zastaví hodiny hry a nechá zaznieť svoj signál.

18.3.5. Počas oddychového času a počas prestávky stretnutia pred začiatkom druhej a štvrtej štvrtiny alebo každého predĺženia, môžu hráči opustiť ihrisko a sadnúť si na lavičku družstva a osoby, ktoré môžu byť v území lavičky družstva, môžu vstúpiť do ihriska za predpokladu, že ostávajú v blízkosti územia ich lavičky družstva

18.3.6. Ak o oddychový čas požiadalo akékoľvek družstvo potom, ako má hráč hádžuci trestný hod loptu k dispozícii pre prvý trestný hod, oddychový čas bude udelený ak:

- Posledný trestný hod je úspešný.
- Po poslednom trestnom hode ak nebol úspešný, nasleduje vhadzovanie.
- Medzi trestnými hodmi je odpískaná chyba. V tomto prípade sa dokončí pôvodná séria trestných hodov a oddychový čas sa udelí pred vykonaním nového trestu za chybu, pokiaľ nie je v týchto pravidlách stanovené inak.
- Chyba je odpískaná predtým, ako sa lopta stane živou po poslednom trestnom hode. V tomto prípade bude oddychový čas udelený pred vykonaním nového trestu za chybu.
- Je odpískaný priestupok predtým, ako sa lopta stane živou po poslednom trestnom hode. V tomto prípade bude oddychový čas udelený predtým, ako sa vykoná vhadzovanie.

V prípade po sebe idúcich sérií trestných hodov a/alebo držania lopty, ktoré sú výsledkom viac ako 1 trestu za chyby, sa s každou sériou bude zaobchádzať osobitne.

Čl. 19 Striedanie

19.1. Definícia

Striedanie je prerušenie stretnutia, o ktoré požiada náhradník, aby sa stal hráčom.

19.2. Pravidlo

19.2.1. Družstvo môže striedať hráča (-ov) počas príležitosti na striedanie.

19.2.2. Príležitosť na striedanie začína, keď:

- Pre obe družstvá, lopta sa stane mŕtvou, hodiny hry sa zastavia a rozhodca ukončil komunikáciu so zapisovateľským stolíkom.
- Pre obe družstvá, lopta sa stane mŕtvou po úspešnom poslednom trestnom hode.
- Pre družstvo, ktoré dostalo kôš, v okamihu ako bol dosiahnutý kôš z hry a hodiny hry ukazujú 2:00 minúty alebo menej v štvrtej štvrtine a v každom predĺžení.

19.2.3. Príležitosť na striedanie končí, ak má hráč loptu k dispozícii na vhadzovanie alebo na vykonanie prvého trestného hodu.

19.2.4. Hráč, ktorý sa stal náhradníkom a náhradník, ktorý sa stal hráčom, nemôže znovu vstúpiť do hry alebo opustiť hru, až kým sa lopta opäť nestane mŕtvou potom, ako boli spustené hodiny, okrem toho, že by:

- Družstvo by muselo mať na ihrisku menej ako 5 hráčov.
- Hráč, ktorý má vykonať trestné hody ako následok opraviteľného omylu, je na lavičke po tom, ako bol dovolene vystriedaný.

19.2.5. Striedanie nebude umožnené družstvu, ktoré dosiahlo kôš z hry a hodiny hry boli zastavené po úspešnom hode z hry ak hodiny hry ukazujú 2:00 minút alebo menej vo štvrtej štvrtine a v každom predĺžení stretnutia, pokiaľ rozhodca neprerušil hru.

19.2.6. Ak je hráč ošetrovaný alebo mu bola poskytnutá pomoc, musí byť vystriedaný s výnimkou, ak by jeho družstvo muselo pokračovať s menej ako 5 hráčmi na ihrisku.

19.3. Postup

19.3.1. O striedanie má právo žiadať iba náhradník. Musí osobne prísť ku stolíku zapisovateľov (nie tréner alebo prvý asistent trénera) a zreteľným spôsobom požiadať o striedanie obvyklým znamením rukami alebo si sadnúť na stoličku pre striedajúceho náhradníka. Musí byť pripravený okamžite hrať.

19.3.2. Žiadosť o striedanie možno odvolať iba pred zaznením signálu časomerača, ktorým oznamuje žiadosť o striedanie.

19.3.3. Ihneď ako nastane príležitosť na striedanie, časomerač svojím signálom oznámi rozhodcom žiadosť o striedanie.

19.3.4. Náhradník musí čakať mimo ihriska za hraničnou čiarou, až kým rozhodca nezapíska a nedá mu pokyn, aby vstúpil na ihrisko.

19.3.5. Hráč, ktorý bol vystriedaný, môže ísť priamo na lavičku družstva bez toho, aby to oznámil časomeračovi alebo rozhodcovi.

19.3.6. Striedania musia byť ukončené čo najskôr. Hráč, ktorý sa dopustil svojej 5 chyby alebo bol vylúčený zo stretnutia, musí byť vystriedaný okamžite (nie viac ako 30 sekúnd). Ak, podľa rozhodnutia rozhodcu, dochádza k neodôvodnenému zdržovaniu, započítava sa družstvu, ktoré sa previní, oddychový čas. Ak družstvo nemá oddychový čas, trénerovi sa môže udeliť technická chyba, zapíše sa ako ‘B’.

19.3.7. Ak sa o striedanie požiada počas oddychového času alebo počas prestávky inej než polčasovej, musí sa striedajúci hráč ohlásiť časomeračovi pred vstupom do hry.

19.3.8. Ak musí byť vystriedaný hráč, ktorý má hádzať trestné hody, pretože

- Je zranený alebo
- Sa dopustil svojej piatej osobnej chyby alebo
- Je vylúčený zo stretnutia,

trestné hody musí vykonať jeho náhradník, ktorý nesmie byť spätne vystriedaný, pokiaľ nehral počas nasledujúceho obdobia hry, v ktorom boli spustené hodiny hry.

19.3.9. Ak o striedanie požiadali obe družstvá potom, ako má loptu k dispozícii hráč hádžuci trestné hody pred prvým trestným hodom, striedanie sa povolí ak:

- Posledný trestný hod je úspešný.
- Po poslednom trestnom hode, ak nie je úspešný, nasleduje vhadzovanie na predĺženej stredovej čiare oproti zapisovateľskému stolíku.
- Medzi trestnými hodmi je odpískaná chyba. V tomto prípade sa dokončí (-ia) trestný (-é) hod (-y) a striedanie bude povolené pred vykonaním nových trestov za chybu, pokiaľ to nie je uvedené inak v týchto pravidlách.
- Chyba je odpískaná predtým, ako sa lopta stane živou po poslednom trestnom hode. V tomto prípade bude striedanie povolené pred vykonaním nového trestu za chybu.
- Je odpískaný priestupok predtým, ako sa lopta stane živou po poslednom trestnom hode. V tomto prípade bude striedanie povolené skôr, ako sa vykoná vhadzovanie.

V prípade po sebe idúcich sérií trestných hodov a/alebo držania lopty, ktoré sú výsledkom viac ako 1 trestu za chyby, sa s každou sériou bude zaobchádzať osobitne.

Čl. 20 Zrušenie stretnutia

20.1. Pravidlo

Družstvo prehráva zrušením stretnutia, ak:

- Družstvo nie je prítomné alebo schopné postaviť 5 hráčov pripravených hrať 15 minút po stanovenom začiatku stretnutia.
- Svojím konaním bráni v odohraní stretnutia.
- Odmietne hrať aj po vyzvaní prvým rozhodcom.

20.2. Trest

20.2.1. Stretnutie vyhráva súper 20 ku 0. Naviac družstvo, ktoré prehralo zrušením stretnutia, dostane 0 bodov do klasifikácie.

20.2.2. Pri 2-stretnutiach (doma a vonku), v ktorých o postupe rozhoduje celkový súčet dvoch výsledkov a v stretnutiach Play-Offs (lepší z 3) družstvo, ktoré prehrá prvé, druhé alebo tretie stretnutie zrušením, prehráva celú sériu alebo Play-Offs "zrušením". Toto neplatí pre Play-Offs (lepší z 5 a lepší zo 7).

20.2.3. Ak počas turnaja družstvo prehrá zrušením stretnutia, toto družstvo bude vylúčené z turnaja a všetky jeho výsledky v turnaji budú zrušené.

Čl. 21 Nedohranie stretnutia

21.1. Pravidlo

Ak sa počas stretnutia na ihrisku zníži počet hráčov družstva na menej ako 2, družstvo prehráva nedohraním stretnutia.

21.2. Trest

21.2.1. Ak družstvo, ktoré týmto spôsobom stretnutie vyhralo, v okamihu predčasného ukončenia stretnutia vyhrávalo, stav pri ukončení stretnutia ostáva v platnosti. Ak toto družstvo nevyhrávalo, zapíše sa stav 2:0 v jeho prospech. Porazené družstvo dostane 1 bod do klasifikácie.

21.2.2. Pri 2-stretnutiach (doma a vonku), v ktorých o postupe rozhodujú celkové skóre príslušných dvoch výsledkov, družstvo, ktoré prehrá prvé alebo druhé stretnutie nedohraním, prehráva celú sériu "nedohraním".

PRAVIDLO V. – PRIESTUPKY

ČI. 22 Priestupky

22.1. Definícia

Priestupok je porušenie pravidiel.

22.2. Trest

Lopta sa prizná súperovi na vhadzovanie z miesta čo najbližšie k miestu porušenia pravidiel, okrem miesta priamo za doskou, ak nie je inak uvedené v pravidlách.

ČI. 23 Hráč v zázemí a lopta v zázemí

23.1. Definícia

23.1.1. **Hráč** je v zázemí, ak sa akákoľvek časť jeho tela dotýka podlahy alebo predmetu iného ako hráča na, nad alebo za hraničnou čiarou.

23.1.2. **Lopta** je v zázemí, ak sa dotýka:

- Hráča alebo akejkoľvek osoby v zázemí.
- Podlahy alebo akéhokoľvek predmetu na, nad alebo za hraničnou čiarou.
- Konštrukcie na upevnenie dosiek, zadnej plochy dosky alebo akéhokoľvek predmetu nad hracou plochou.

23.2. Pravidlo

23.2.1. Lopta sa dostane do zázemia vinou posledného hráča, ktorý sa jej dotkol alebo ktorého sa dotkla lopta pred tým, než sa dostala do zázemia a to dokonca aj vtedy, keď sa dostane do zázemia tak, že sa ako posledného dotkne niečoho iného než hráča.

23.2.2. Ak sa lopta dostane do zázemia tak, že sa dotkne hráča, ktorý je na alebo za hraničnou čiarou alebo sa jej tento hráč dotkne, loptu do zázemia zahral uvedený hráč.

23.2.3. Ak sa hráč dostane do zázemia alebo do svojej zadnej polovice **počas** držanej lopty, nastáva situácia vedúca k rozskoku.

ČI. 24 Dribling

24.1. Definícia

24.1.1. Dribling je pohyb živej lopty spôsobený hráčom majúcim loptu pod kontrolou, ktorý ju hádže, odráža, kotúľa alebo dribluje po podlahe.

24.1.2. **Dribling začína,** keď hráč získa na ihrisku živú loptu a túto hádže, odráža, kotúľa alebo dribluje po a dotkne sa jej opäť predtým ako sa jej dotkne iný hráč.

Počas driblingu nemôže dať hráč akúkoľvek časť ruky pod loptu a preniesť ju jedného miesta na druhé alebo si ju nechať na ruke spočinúť a potom pokračovať v driblingu.

Počas driblingu môže byť lopta vyhodená do vzduchu za predpokladu, že sa lopta dotkne podlahy alebo iného hráča predtým, ako sa jej hráč, ktorý ju vyhodil, dotkne znovu rukou.

Počet krokov hráča, keď lopta nie je v dotyku s jeho rukou, je neobmedzený.

Dribling končí v tom okamihu, keď sa hráč dotkne lopty oboma rukami súčasne alebo keď si nechá loptu spočinúť na jednej alebo oboch rukách.

24.1.3. Hráč, ktorý náhodne stratí a znovu získa kontrolu nad živou loptou na ihrisku, je považovaný za hráča, ktorému lopta neúmyselne vypadla z rúk.

24.1.4. Nasledujúce situácie nie sú dribling:

- Opakované pokusy o hod na kôš z hry.
- Neúmyselné vypadnutie lopty z rúk na začiatku alebo na konci driblingu.
- Pokusy získať loptu pod kontrolu odrazením z blízkosti iných hráčov.
- Vypichnutie lopty spod kontroly iného hráča.
- Zrazenie prihrávky a získanie lopty pod kontrolu.
- Prehadzovanie lopty z ruky do ruky s tým, že lopta spočinie na ruke alebo oboch rukách skôr, než sa dotkne podlahy za predpokladu, že sa neporuší pravidlo o krokoch.
- Hodenie lopty do dosky a následné znovuzískanie kontroly nad loptou.

24.2. Pravidlo.

Hráč nesmie driblovať druhýkrát po tom, čo bol jeho prvý dribling ukončený, ibaže by medzitým stratil kontrolu nad živou loptou na ihrisku z jedného z nasledujúcich dôvodov:

- Pokus o hod na kôš.
- Dotyk lopty súperom.
- Prihrávky alebo neúmyselnej straty lopty (fumble), pri ktorej sa lopty dotkol alebo bol ňou dotknutý iný hráč.

Čl. 25 Kroky

25.1. Definícia

25.1.1. **Kroky** sú nedovolený pohyb jednou alebo obidvomi nohami ľubovoľným smerom, keď hráč, ktorý drží živú loptu na ihrisku, poruší obmedzenia uvedené v tomto článku.

25.1.2. **Obrátka** je dovolený pohyb, keď hráč, držiaci živú loptu na ihrisku, vykročí raz alebo viackrát v ľubovoľnom smere tou istou nohou, zatiaľ čo druhá noha, nazývaná obrátková noha, zostáva na jednom mieste v styku s podlahou

25.2. Pravidlo

25.2.1. Výber obrátkovej nohy hráčom, ktorý chytil živú loptu na ihrisku:

- Hráč, ktorý chytí loptu keď stojí obidvomi nohami na podlahe:
  - V okamihu, ako zdvihne jednu nohu, druhá noha sa stáva obrátkovou.
  - Pri začatí driblingu nesmie byť obrátková noha zdvihnutá skôr, ako lopta opustila ruku (-y).
  - Pri prihrávke alebo pokuse o hod na kôš môže hráč z obrátkovej nohy vyskočiť, ale žiadna noha sa nesmie vrátiť na podlahu predtým, ako lopta opustila jeho ruku (-y)
- Hráč, ktorý chytí loptu počas toho, ako je v pohybe alebo po dokončení driblingu, môže urobiť dva kroky pri zastavení, prihrávke alebo vystrelení lopty.
  - Po získaní lopty musí hráč zahájiť dribling predtým než urobí druhý krok.
  - Prvý krok nastane, keď sa jedna alebo obe nohy dotknú podlahy po získaní lopty pod kontrolu.
  - Druhý krok nastane po prvom kroku, keď sa ďalšia noha dotkne podlahy alebo sa podlahy dotknú obe nohy súčasne.
  - Ak sa hráč pri svojom prvom kroku zastaví oboma nohami na podlahe alebo pri prvom kroku dopadol súčasne na obe nohy, môže použiť ktorúkoľvek nohu ako obrátkovú. Ak následne vyskočí oboma nohami, žiadna noha sa nesmie vrátiť na podlahu predtým, než lopta opustí ruku (-y).
  - Ak hráč dopadne na jednu nohu, stáva sa iba táto noha obrátkovou.
  - Ak hráč vyskočí z jednej nohy počas pri prvom kroku, môže v druhom kroku pristáť na obe nohy súčasne. V tejto situácii nemôže hráč použiť žiadnu nohu ako obrátkovú. Ak následne opustí podlahu jedna alebo obe nohy, žiadna noha sa nesmie vrátiť na podlahu predtým, ako lopta opustí ruku (-y).
  - Ak sa žiadna noha nedotýka podlahy a hráč dopadne súčasne na obidve nohy v okamihu, ako pohne jednou nohou, druhá sa stáva obrátkovou.
  - Hráč sa nesmie dotknúť podlahy rovnakou nohou alebo oboma nohami po sebe potom, ako ukončil dribling alebo získal loptu pod kontrolu

25.2.2. Hráč, ktorý spadol, leží alebo sedí na podlahe:

- Je dovolené, ak hráč spadne a šmýka sa na podlahe, zatiaľ čo drží loptu alebo ležiac alebo sediac na podlahe získa loptu pod kontrolu.
- Priestupok nastáva**,** ak sa potom hráč kotúľa alebo sa pokúša vstať, držiac loptu.

Čl. 26 3 sekundy

26.1. Pravidlo

26.1.1. Hráč **nesmie** zostať dlhšie než 3 po sebe idúce sekundy v súperovom vymedzenom území, pokiaľ má jeho družstvo živú loptu pod kontrolou v prednej polovici ihriska a sú spustené hodiny hry.

26.1.2. Dlhšie sa zdržiavať vo vymedzenom území môže hráč, ktorý:

- Snaží sa opustiť vymedzené územie.
- Je vo vymedzenom území, keď buď on alebo jeho spoluhráč hádže na kôš a lopta opúšťa alebo práve opustila ruku (-y) hráča pri hode na kôš z hry.
- Bol vo vymedzenom území menej ako 3 po sebe idúce sekundy a dribluje v ňom s úmyslom hodiť loptu na kôš z hry.

26.1.3. Hráč je mimo vymedzeného územia, ak má obidve nohy na podlahe mimo vymedzeného územia.

Čl. 27 Tesne bránený hráč

27.1. Definícia

Hráč držiaci živú loptu na ihrisku je tesne bránený, ak je súper v aktívnom dovolenom obrannom postavení vo vzdialenosti menšej ako jeden 1 m.

27.2. Pravidlo

Tesne bránený hráč musí loptu prihrať, hodiť na kôš alebo driblovať do 5 sekúnd.

Čl. 28 8 sekúnd

28.1. Definícia

28.1.1. Kedykoľvek:

- Hráč vo svojej zadnej polovici získa živú loptu pod kontrolu alebo
- Počas vhadzovania sa lopta dotkne ktoréhokoľvek hráča alebo sa lopty dovolene dotkne hráč v zadnej polovici a družstvo vhadzujúceho hráčazostáva pri kontrole lopty v ich zadnej polovici,

toto družstvo musí prejsť s loptou do prednej polovice do 8 sekúnd.

28.1.2. Družstvo dostalo loptu do prednej polovice kedykoľvek:

- Lopta sa bez toho, aby ju mal ktorýkoľvek hráč pod kontrolou dotkne prednej polovice.
- Lopta sa dotkne alebo sa lopty dotkne útočiaci hráč, ktorý má obe nohy v kontakte s prednou polovicou.
- Lopta sa dotkne alebo sa lopty dotkne brániaci hráč, ktorý sa akoukoľvek časťou tela dotýka svojej zadnej polovice.
- Lopta sa dotkne rozhodcu, ktorý sa akoukoľvek časťou svojho tela dotýka prednej polovice družstva majúceho loptu pod kontrolou.
- Počas driblingu zo zadnej do prednej polovice sa lopta a obe nohy driblujúceho hráča dotýkajú prednej polovice.

28.1.3. Obdobie 8 sekúnd pokračuje akýmkoľvek zostávajúcim časovým úsekom, ak je rovnakému družstvu, ktoré malo predtým loptu pod kontrolou, priznaná lopta na vhadzovanie v zadnej polovici ako následok:

- Lopta spadla do zázemia.
- Zranil sa hráč toho istého družstva.

- Technická chyba udelená tomuto družstvu.
- Nastala situácia vedúca k rozskoku.
- Došlo k obojstrannej chybe.
- Boli zrušené rovnaké tresty oboch družstiev.

Čl. 29 24 sekúnd

29.1. Pravidlo

29.1.1. Kedykoľvek

- Hráč získa **živú** loptu pod kontrolu na **ihrisku**,
- Počas vhadzovania sa lopta dotkne ktoréhokoľvek hráča alebo ktorýkoľvek hráč na hracej ploche sa dovolene dotkne lopty a družstvo vhadzujúceho hráča zostáva pri kontrole lopty,

toto družstvo sa musí pokúsiť o hod na kôš z hry v limite 24 sekúnd.

Aby bol limit 24 sekúnd dodržaný:

- Lopta musí opustiť ruku (-y) hráča predtým, ako zaznie signál hodín hodu na kôš a
- Potom ako lopta opustila ruku (-y) hráča, musí sa lopta dotknúť obruče alebo spadnúť do koša.

29.1.2. Ak sa pokus o hod na kôš z hry uskutoční pri konci obdobia 24-sekúnd a zaznie signál hodín hodu na kôš, kým je lopta vo vzduchu:

- Ak lopta spadne do koša, priestupok nenastal, signál sa neberie do úvahy a body sa započítajú.
- Ak sa lopta dotkne obruče, ale nespadne do koša, priestupok nenastal, signál sa neberie do úvahy a v stretnutí sa pokračuje.
- Ak lopta minie obruč, nastáva priestupok. Ak ale súper získa okamžite a jasne loptu pod kontrolu, signál sa nebude brať do úvahy a hra bude pokračovať.

Ak je horný okraj dosky vybavený žltou svetelnou signalizáciou, potom má táto prednosť pred zvukovým signálom.

Všetky ustanovenia týkajúce sa zrážania hodu na kôš a bránenia hodu na kôš zostávajú v **platnosti**.

29.2. Postup

29.2.1. Po situácií vedúcej k rozskoku alebo po vhadzovaní zo stredovej čiary na začiatku štvrtiny, okrem prvej štvrtiny alebo predĺženia, ak hráč získa kontrolu nad živou loptou na ihrisku bez ohľadu, či v prednej alebo zadnej polovici ihriska, zariadenie hodín hodu na kôš bude spustené s 24 sekundami.

29.2.2. Hodiny hodu na kôš budú znova nastavené, keď je hra zastavená rozhodcom:

- Pre chybu alebo priestupok (okrem lopty vypichnutej do zázemia) družstva, ktoré nemalo loptu pod kontrolou,

- Z akéhokoľvek dôvodu spôsobenom družstvom, ktoré nemalo loptu pod kontrolou,
- Z akéhokoľvek dôvodu nesúvisiaceho s ktorýmkoľvek družstvom.

V týchto situáciách bude lopta priznaná tomu družstvu, ktoré malo loptu predtým pod kontrolou. Ak bude následné vhadzovanie družstvom vykonané v jeho:

- V zadnej polovici ihriska, hodiny hodu na kôš sa nastavia na 24 sekúnd.
- V prednej polovici ihriska, hodiny hodu na kôš sa nastavia nasledovne:
  - Ak je na hodinách hodu na kôš zobrazených 14 alebo viac sekúnd v čase, keď bola hra prerušená, zariadenie sa nenastaví, bude sa pokračovať od času,ktorý bol zobrazený pred prerušením.
  - Ak je na hodinách hodu na kôš zobrazených 13 alebo menej sekúnd v čase, keď bola hra prerušená, na hodinách hodu na kôš sa nastaví 14 sekúnd.

Ak však je hra prerušená rozhodcom pre akýkoľvek oprávnený dôvod bez spojitosti s ktorýmkoľvek družstvom a podľa posúdenia rozhodcu by znovu nastavenie hodín hodu na kôš vystavilo súpera do nevýhody, hodiny hodu na kôš budú pokračovať od okamihu prerušenia.

29.2.3. Hodiny hodu na kôš budú znovu nastavené na 24 sekúnd, kedykoľvek je súperovi priznaná lopta na vhadzovanie potom, ako je hra prerušená rozhodcom pre chybu, alebo priestupok **družstva majúceho loptu pod kontrolou**.

Hodiny hodu na kôš budú tiež znovu nastavené, aj je družstvu priznaná nová kontrola lopty podľa pravidla o striedavom vhadzovaní.

Keď bude následné vhadzovanie vykonané v jeho:

- Zadnej polovici, hodiny hodu na kôš sa nastavia na nových 24 sekúnd.
- Prednej polovici, hodiny hodu na kôš sa nastavia na 14 sekúnd.

29.2.4. Kedykoľvek je hra prerušená rozhodcom pre udelenie technickej chyby družstvu majúcemu loptu pod kontrolou, hra bude pokračovať vhadzovaním z najbližšieho miesta, kde bola hra prerušená. Hodiny hodu na kôš nebudú znovu nastavené, ale budú pokračovať v čase z okamihu prerušenia.

29.2.5. Ak hodiny hry ukazujú 2:00 minút alebo menej na konci štvrtej štvrtiny alebo predĺženia po oddychovom čase družstva, ktoré má nárok na vhadzovanie lopty vo svojej zadnej polovici, tréner tohto družstva má právo rozhodnúť, či hra bude pokračovať vhadzovaním z čiary na vhadzovanie v prednej polovici ihriska alebo zo zadnej polovice ihriska najbližšie k miestu, kde bola hra prerušená.

Po oddychovom čase sa vhadzovanie vykoná nasledovne:

- Ak ide o vhadzovanie po lopte zahranej do zázemia a ak vhadzovanie bude vykonané v jeho:
  - Zadnej polovici, hodiny hodu na kôš budú pokračovať v meraní od okamihu prerušenia.

- Prednej polovici: Ak je na hodinách hodu na kôš 13 sekúnd alebo menej, budú pokračovať v meraní od okamihu prerušenia. Ak hodiny hodu na kôš ukazujú 14 sekúnd alebo viac, budú nastavené na 14 sekúnd.

• Ak ide o vhadzovanie po chybe alebo priestupku (nie po lopte zahranej do zázemia) a vhadzovanie bude vykonané v:
  - Zadnej polovici, hodiny hodu na kôš sa nastavia na 24 sekúnd.
  - Prednej polovici, hodiny hodu na kôš sa nastavia na 14 sekúnd.
• Ak je oddychový čas udelený družstvu, ktoré bude mať novú kontrolu lopty a vhadzovanie bude vykonané v jeho:
  - Zadnej polovici, hodiny hodu na kôš sa nastavia na 24 sekúnd.
  - Prednej polovici, hodiny hodu na kôš sa nastavia na 14 sekúnd.

29.2.6. Ak bude družstvu priznané vhadzovanie na čiare pre vhadzovanie v prednej polovici ihriska ako súčasť trestu za disruptívnu, flagrantnú alebo diskvalifikačnú chybu, hodiny hodu na kôš sa nastavia na 14 sekúnd.

29.2.7. Po tom, ako sa lopta dotkla obruče súperovho koša, hodiny hodu na kôš budú nastavené:

• Na 24 sekúnd, pokiaľ súper získa loptu pod kontrolu.
• Na 14 sekúnd, pokiaľ družstvo, ktoré získa loptu pod kontrolu je to isté, ktoré malo loptu pod kontrolou predtým, ako sa lopta dotkla obruče.

29.2.8. Ak signál hodín hodu na kôš **zaznie omylom**, pokiaľ má družstvo loptu pod kontrolou alebo žiadne družstvo nemá loptu pod kontrolou, signál sa neberie do úvahy a hra pokračuje.

Ak však podľa názoru rozhodcu by bolo družstvo majúce loptu pod kontrolou vystavené do nevýhody, musí byť hra prerušená. Údaj na hodinách hodu na kôš bude opravený a lopta bude priznaná na vhadzovanie družstvu, ktoré malo loptu pod kontrolou v okamihu, keď zaznel signál.

Čl. 30 Lopta zahraná späť do zadnej polovice ihriska

30.1. Definícia

30.1.1. Družstvo má živú loptu pod kontrolou vo svojej prednej polovici ihriska, keď:

• Hráč družstva sa dotýka prednej polovice ihriska obidvoma nohami, zatiaľ čo drží, chytá alebo dribluje s loptou v prednej polovici ihriska alebo
• Hráči družstva si prihrávajú loptu vo svojej prednej polovici ihriska.

30.1.2. Družstvo majúce živú loptu pod kontrolou v prednej polovici ihriska spôsobí nedovolené zahratie lopty do zadnej polovice ihriska, ak hráč tohto družstva je posledný, kto sa dotkol lopty vo svojej prednej polovici ihriska a lopty sa potom ako prvý dotkne hráč rovnakého družstva:

• Ktorý má časť svojho tela v kontakte so svojou zadnou polovicou ihriska alebo
• Potom, ako sa lopta dotkne zadnej polovice ihriska tohto družstva.

Toto obmedzenie platí pre všetky situácie v prednej polovici ihriska, vrátane vhadzovania zo zázemia, ale nevzťahuje sa na hráča, ktorý sa odrazí zo svojej prednej polovice ihriska, získa novú kontrolu nad loptou pre družstvo, zatiaľ čo je stále vo vzduchu a dopadne s loptou do svojej zadnej polovice ihriska.

30.2. Pravidlo

Družstvo, ktoré má živú loptu pod kontrolou, nesmie nedovolene zahrať loptu do svojej zadnej polovice ihriska.

30.3. Trest

Lopta je priznaná na vhadzovanie súperovi zo zázemia v jeho prednej polovici ihriska na mieste najbližšie k miestu, kde prišlo k priestupku s výnimkou okrem miesta priamo za doskou.

Čl. 31 Zrážanie hodu na kôš a bránenie hodu na kôš

31.1. Definícia

31.1.1. Hod na kôš z hry alebo trestný hod:

- **Začína**, keď lopta opustí ruku (-y) hráča pri pokuse o hod na kôš.
- **Končí**, keď lopta:
  - Spadne priamo zhora do koša a zostane v koši alebo ním prepadne.
  - Nemá možnosť spadnúť do koša.
  - Dotkne sa obruče.
  - Dotkne sa podlahy.
  - Stane sa mŕtvou.

31.2. Pravidlo

31.2.1. **Zrážanie hodu na kôš** pri **hode na kôš z hry** nastáva, keď sa hráč dotkne lopty, ktorá je úplne nad rovinou obruče a:

- je v klesajúcej fáze letu na kôš alebo
- sa už dotkla dosky.

31.2.2. **Zrážanie hodu na kôš** pri **trestnom hode** nastáva, keď sa hráč dotkne lopty, ktorá letí do koša pred tým, ako sa dotkne obruče.

31.2.3. Ustanovenia o zrážaní hodu na kôš platia dovtedy pokiaľ lopta:

- nemá možnosť spadnúť do koša.
- sa dotkla obruče.

31.2.4. Bránenie hodu na kôš nastáva, keď:

- Po pokuse o hod na kôš z hry alebo po poslednom trestnom hode sa hráč dotkne koša alebo dosky počas toho, ako je lopta v kontakte s obručou.
- Po trestnom hode po ktorom nasleduje ďalší trestný hod (-y) sa hráč dotkne lopty, koša alebo dosky pokiaľ má lopta stále možnosť spadnúť do koša.

- Hráč prestrčí zospodu ruku cez kôš a dotkne sa lopty.
- Brániaci hráč sa dotkne lopty alebo koša pokiaľ je lopta v koši a tým zabráni tomu, aby lopta prepadla košom.
- Hráč spôsobí vibráciu koša alebo sa na kôš zavesí (obruč a/alebo sieťka) spôsobom, že lopta neprirodzene odskočí alebo zmení smer a tým zabránil, aby spadla do koša alebo spôsobil, že spadla do koša.
- Hráč sa zavesí na kôš a hrá s loptou.

31.2.5. Keď,

- Rozhodca zapíska, pokiaľ:
  - Lopta bola v rukách hráča pri pokuse o hod na kôš alebo
  - Lopta bola vo vzduchu pri pokuse o hod na kôš z hry alebo poslednom trestnom hode
- Zaznel signál hodín hry oznamujúci koniec štvrtiny alebo predĺženia,

Žiaden hráč sa nesmie dotknúť lopty po tom, ako sa lopta dotkla obruče a stále má možnosť spadnúť do koša.

Všetky ustanovenia týkajúce sa zrážania hodu na kôš a bránenia hodu na kôš **platia**.

31.3. Trest

31.3.1. Ak sa priestupku dopustí **útočiaci hráč**, neprizná sa žiadny bod. Loptu dostane súper na vhadzovanie na úrovni predĺženej čiary trestného hodu, ak nie je v pravidlách uvedené inak.

31.3.2. Ak sa priestupku dopustí **brániaci hráč**, útočiacemu družstvu sa priznajú:

- 1 bod, ak lopta opustila ruky hráča pri trestnom hode.
- 2 body, ak lopta opustila ruky hráča z 2-bodového územia.
- 3 body, ak lopta opustila ruky hráča z 3-bodového územia.

Body sa priznávajú rovnako, akoby lopta spadla do koša.

31.3.3. Ak sa priestupku dopustí **brániaci hráč** počas posledného alebo jediného trestného hodu, útočiacemu družstvu sa prizná 1 bod a následne bude udelená technická chyba brániacemu hráčovi.

PRAVIDLO VI.– CHYBY

Čl. 32 Chyby

32.1. Definícia

32.1.1. Chyba je porušenie pravidiel, pri ktorom dôjde k osobnému dotyku so súperom a/alebo k nešportovému správaniu.

32.1.2. Každému družstvu možno odpískať ľubovoľný počet chýb. Bez ohľadu na trest, každá chyba sa započíta, zapíše do zápisu o stretnutí hráčovi, ktorý sa dopustil chyby a potrestá sa podľa pravidiel.

32.1.3. Ak je chyba odpískaná po tom, ako sa lopta stala mŕtvou, keď

- zaznie signál na konci štvrtiny alebo predĺžení,
- došlo k prerušeniu stretnutia,

táto sa nebude brať do úvahy, iba ak by sa jednalo o technickú, nešportovú alebo diskvalifikačnú chybu.

Čl. 33 Dotyk: Základné princípy

33.1. Princíp valca

Princíp valca definuje priestor v zdanlivom valci obsadenom hráčom na podlahe. Jeho rozmery a vzdialenosti medzi nohami sa môžu odlišovať v závislosti od výšky a váhy hráča. Súčasťou valca je priestor nad hráčom a je definovaný hranicou valca obrancu alebo útočníka bez lopty:

- spredu dlaňami rúk,
- zozadu zadnou časťou bedier a
- zboku vonkajším okrajom paží a nôh.

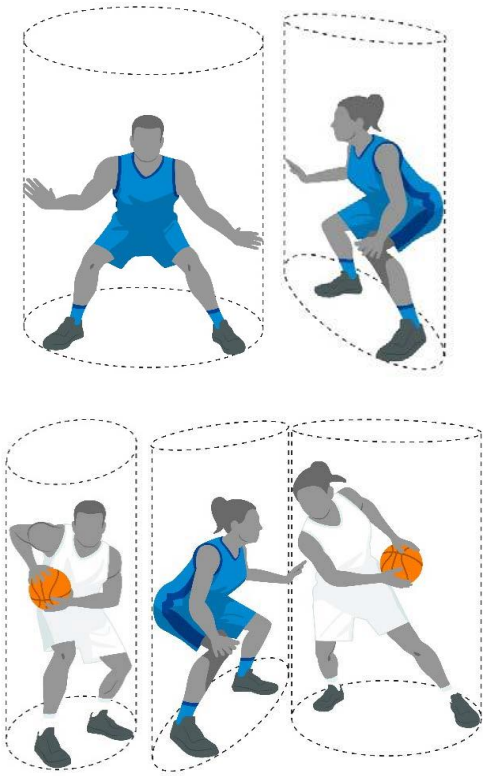
Ruky a paže môžu byť pred trupom vystreté nie ďalej, ako je poloha chodidiel a kolien, pričom paže môžu byť v lakťoch ohnuté a predlaktia a ruky vztýčené v dovolenom obrannom postavení.

Obranca nemôže vstúpiť do valca útočníka s loptou a spôsobiť nedovolený kontakt, pokiaľ sa útočník pokúša o bežnú basketbalovú akciu vo svojom valci. Hranice valca útočníka s loptou sú:

- spredu nohami, ohnutými kolenami a pažami, držiac loptu nad hranicou bedier.
- zozadu zadnou časťou bedier a
- zboku vonkajším okrajom paží a nôh.

Útočníkovi s loptou musí byť daný priestor na bežnú basketbalovú akciu v jeho valci. Bežná basketbalová akcia zahŕňa začiatok driblingu, pivotovanie, streľbu a prihrávanie.

Útočník nesmie vystrčiť jeho nohy alebo paže mimo svoj valec a spôsobiť nedovolený kontakt s obrancom v snahe získať nedovolený priestor.



Obrázok č. 6 – Princíp valca

33.2. Princíp vertikality

Počas stretnutia má každý hráč právo zaujať postavenie (valec) na ktoromkoľvek mieste ihriska neobsadenom súperom.

Tento princíp chráni miesto na ihrisku, na ktorom stojí a vzdušný priestor nad ním, ak kolmo vyskočí vo svojom valci.

Len čo hráč opustí svoje vertikálne postavenie (valec) a dôjde k telesnému dotyku so súperom, ktorý zaujal svoje vertikálne postavenie (valec), za dotyk je zodpovedný hráč, ktorý opustil svoje vertikálne postavenie (valec).

Obranca nesmie byť potrestaný za to, že kolmo vyskočí (vo svojom valci) alebo ak má ruky a paže vystreté nad sebou vo svojom valci.

Útočiaci hráč, nachádzajúci sa na podlahe alebo vo vzduchu pri výskoku, sa nesmie dotknúť brániaceho hráča stojaceho v dovolenom obrannom postavení:

- Pomocou rúk si vytvoriť ďalší priestor (odstrčenie).

- Roztiahnutím nôh alebo paží spôsobiť dotyk počas hodu na kôš z hry alebo bezprostredne po ňom.

33.3. Dovolené obranné postavenie

Brániaci hráč zaujal počiatočné dovolené obranné postavenie, ak:

- Je obrátený k súperovi tvárou a
- Obidve chodidlá má na podlahe.

K dovolenému obrannému postaveniu patrí navyše aj vertikálny priestor nad hráčom (valec) od podlahy k stropu. Môže teda zdvihnúť paže a ruky nad hlavu alebo kolmo vyskočiť, ale musia zostať vo zvislej polohe vnútri pomysleného valca.

33.4. Bránenie hráča, ktorý má loptu pod kontrolou

Pri bránení hráča, ktorý má loptu pod kontrolou (drží ju alebo dribluje), sa **prvky času a priestoru neberú do úvahy.**

Hráč s loptou musí očakávať, že ho budú brániť a preto musí byť pripravený zastaviť sa alebo zmeniť smer, ak súper zaujme počiatočné dovolené obranné postavenie pred ním a to dokonca aj vtedy, keď sa tak stane v zlomku sekundy.

Brániaci hráč musí zaujať počiatočné dovolené obranné postavenie bez toho, aby pred tým, ako ho zaujme, spôsobil dotyk.

Len čo brániaci hráč zaujal počiatočné dovolené obranné postavenie, môže sa pri bránení súpera pohybovať, ale nesmie vysunúť ruky, ramená, boky alebo nohy a tak dotykom zabrániť driblujúcemu hráčovi, aby ho obišiel.

Pri posudzovaní situácie blokovanie/prerážanie hráča s loptou, sa rozhodca riadi nasledujúcimi zásadami:

- Brániaci hráč musí zaujať počiatočné dovolené obranné postavenie tvárou k hráčovi s loptou a musí mať obidve chodidlá na podlahe.
- Pri udržiavaní počiatočného dovoleného obranného postavenia brániaci hráč môže zostať stáť, kolmo vyskočiť alebo sa môže pohybovať dostrany alebo dozadu.
- Ak sa hráč v snahe udržiavať počiatočné dovolené obranné postavenie pohybuje, môže na okamih jednu alebo obe chodidlá zodvihnúť, ak tento pohyb je do strany alebo dozadu, ale nie dopredu k hráčovi s loptou.
- Ak dôjde k dotyku s trupom, potom sa brániaci hráč považuje za hráča, ktorý bol na mieste dotyku prvý.
- Obranca stojaci v dovolenom obrannom postavení sa môže **vo** svojom valci otočiť, ak tým tlmí náraz alebo bráni zraneniu.

Ak sú splnené horeuvedené podmienky, potom sa chyby dopustil hráč s loptou.

33.5. Bránenie hráča, ktorý nemá loptu pod kontrolou

Hráč, ktorý nemá loptu pod kontrolou, má právo sa voľne pohybovať po ihrisku a zaujať akékoľvek miesto neobsadené iným hráčom.

Pri bránení hráča, ktorý nemá loptu pod kontrolou, **sa berú do úvahy prvky času a vzdialenosti**. To znamená, že brániaci hráč nemôže zaujať postavenie priveľmi blízko a/alebo priveľmi rýchlo do cesty pohybujúcemu sa súperovi tak, že tento nemá dostatok času alebo vzdialenosti na zastavenie alebo zmenu smeru.

Vzdialenosť je priamo úmerná rýchlosti súpera, ale nikdy nie menej ako 1 normálny krok.

Ak brániaci hráč pri zaujímaní svojho počiatočného dovoleného obranného postavenia neberie do úvahy prvky času a vzdialenosti, je zodpovedný za prípadný dotyk so súperom.

Ak brániaci hráč už zaujal počiatočné dovolené obranné postavenie, môže sa pri bránení súpera pohybovať. Nemôže dotykom roztiahnutých alebo vychýlených paží, ramien, bokov alebo nôh do súperovej cesty brániť súperovi prejsť okolo neho. Môže sa vo svojom valci obrátiť, aby predišiel zraneniu.

33.6. Hráč, ktorý je vo vzduchu

Hráč, ktorý vyskočil do vzduchu z niektorého miesta na ihrisku, má právo dopadnúť späť na to isté miesto.

Má právo dopadnúť na iné miesto na ihrisku za predpokladu, že miesto dopadu a priama cesta medzi miestom odrazu a miestom dopadu nie je v momente výskoku obsadená súperom (-mi).

Ak hráč vyskočil a dopadol a jeho moment zotrvačnosti spôsobil dotyk so súperom, ktorý za miestom dopadu zaujal dovolené obranné postavenie, potom za dotyk je zodpovedný skáčuci hráč.

Súper nesmie vstúpiť do cesty hráčovi po tom, ako tento hráč vyskočil do vzduchu.

Pohyb pod hráča, ktorý je vo vzduchu a tým spôsobený dotyk, je obyčajne nešportová chyba a v určitých prípadoch môže byť diskvalifikujúcou chybou.

33.7. Clonenie: dovolené a nedovolené

Clona je pokusom hráča zabrániť alebo sťažiť dosiahnuť zamýšľané miesto na ihrisku súperovi, ktorý nemá loptu.

K **dovolenému** cloneniu dochádza vtedy, keď hráč cloniaci súpera:

- V okamihu dotyku nehybne stojí (vo vnútri valca).
- V okamihu dotyku má obidve chodidlá na podlahe.

K **nedovolenému** cloneniu dochádza vtedy, keď hráč cloniaci súpera:

- Sa v okamihu dotyku pohyboval.
- Pri stavaní clony mimo zorného poľa nehybne stojaceho súpera nedodržal dostatočnú vzdialenosť a nastal dotyk.
- Nerešpektoval prvky času a vzdialenosti pri clonení súpera **v pohybe** a nastal dotyk.

Ak je clona postavená **v zornom poli** stojaceho súpera (spredu alebo zboku), cloniaci hráč môže postaviť clonu pri ňom tak blízko, ako si želá za predpokladu, že nedôjde k dotyku.

Ak je clona postavená **mimo zorného poľa** stojaceho súpera, cloniaci hráč musí umožniť súperovi urobiť 1 normálny krok ku clone bez dotyku.

Ak súper **je v pohybe**, platia prvky času a vzdialenosti. Cloniaci hráč musí nechať súperovi dostatok miesta, aby sa clonený hráč mohol zastavením alebo zmenou smeru vyhnúť clone.

Požadovaná vzdialenosť nie je nikdy menej ako jeden 1 a nikdy viac ako 2 normálne kroky.

Dovolene clonený hráč je zodpovedný za akýkoľvek dotyk s cloniacim hráčom.

33.8. Prerážanie

Prerážanie je taký nedovolený osobný dotyk hráča s loptou alebo bez nej, kde nastane strkanie alebo pohyb do trupu súpera.

33.9. Blokovanie

Blokovanie je nedovolený osobný dotyk, ktorý obmedzuje pohyb súpera s loptou alebo bez lopty.

Hráč, ktorý sa pokúša cloniť, sa dopustí chyby - blokovania, ak dôjde k dotyku, keď je v pohybe a súper buď nehybne stojí alebo od neho ustupuje.

Ak hráč nesleduje loptu, je obrátený tvárou k súperovi a mení svoje postavenie podľa pohybu súpera, potom je tento hráč primárne zodpovedný za akýkoľvek dotyk, ktorý nastane, ak však nepôsobia iné faktory.

Výraz "ak nepôsobia iné faktory" znamená úmyselné strkanie, prerážanie alebo držanie hráčom, ktorý je clonený.

Pri zaujatí postavenia na podlahe sa hráčovi dovoľuje roztiahnuť pažu (-e) alebo lakeť (-e) mimo jeho valca, ale musí ich stiahnuť do svojho valca, keď sa súper pokúša prejsť okolo. Ak paža (-e) alebo lakeť (-e) hráča sú mimo jeho valca a dôjde k dotyku, ide o blokovanie alebo držanie.

33.10. Polkruhy bez prerážania

Plochy polkruhov bez prerážania sú vyznačené na hracej ploche za účelom ohraničenia a definovania špeciálnej plochy pre posúdenie prerážania/blokovania pod košom.

Pri každom prieniku ku košu smerom do územia polkruhu bez prerážania nebude žiadny kontakt útočníka s obrancom vnútri polkruhu bez prerážania posúdený ako útočná chyba, pokiaľ útočník nedovolene nepoužije ruky, ramená, nohy alebo inú časť tela.Toto pravidlo sa uplatní, keď:

- Útočiaci hráč má loptu pod kontrolou, je vo vzduchu a
- Útočník sa pokúsi o hod na kôšalebo o prihrávku a
- Obranca má **jednu alebo obidve nohy v kontakte s** územím polkruhu bez prerážania.

33.11. Dotýkanie sa súpera rukou (-ami) a/alebo pažou (-ami)

Dotýkať sa súpera rukou (-ami) nemusí byť bezpodmienečne chyba.

Rozhodcovia musia rozhodnúť, či hráč, ktorý spôsobil dotyk, získal nešportovú výhodu. Ak dotyk spôsobený hráčom akýmkoľvek spôsobom obmedzuje voľnosť pohybu súpera, potom je tento dotyk chybou.

K nedovolenému používaniu ruky (rúk) alebo roztiahnutej paže (paží) dochádza vtedy, keď brániaci hráč v obrannom postavení položí ruku (-y) na súpera **s** loptou alebo **bez** lopty, nechá ju (ich) na ňom spočinutú a spomalí tak jeho pohyb.

Opakovaný dotyk alebo "pichnutie" súpera s loptou alebo bez lopty je chyba, nakoľko môže spôsobiť stupňovanie hrubosti.

Útočiaci hráč s loptou sa dopustí chyby, ak:

- „Hákuje“, či drží ruku alebo lakeť okolo brániaceho hráča, čím získal výhodu.
- „Odstrčí“ brániaceho hráča a tým mu zabráni hrať loptou alebo sa snažiť ňou hrať alebo odstrčením chce získať viac priestoru medzi sebou a brániacim hráčom.
- Používa vysunutú ruku alebo pažu počas driblingu, aby zabránil obrancovi získať loptu pod kontrolu.

Útočiaci hráč bez lopty sa dopúšťa chyby, ak „odstrkuje“ za účelom:

- Uvoľniť sa a získať loptu.

- Zabrániť obrancovi hrať alebo pokúšať sa hrať loptou.
- Vytvoriť viac priestoru pre seba.

33.12. Hra v postavení podkošového hráča

Pre hru v postavení podkošového hráča platí princíp vertikality (valca).

Útočiaci hráč v postavení podkošového hráča i brániaci hráč, ktorý ho bráni, musia rešpektovať vzájomné vertikálne práva (valec).

Ak útočiaci alebo brániaci hráč v postavení podkošového hráča ramenom alebo bokom vytláča svojho súpera z jeho postavenia alebo súperovi bráni vo voľnosti pohybu roztiahnutými lakťami, pažami, bokmi, kolenami alebo inou časťou tela, dopúšťa sa chyby.

33.13. Nedovolené bránenie zozadu

Nedovolené bránenie zozadu je osobný dotyk so súperom, ktorý spôsobí obranca nachádzajúci sa za súperom. Skutočnosť, že sa obranca pokúša hrať loptou, ho neoprávňuje na osobný dotyk so súperom zozadu.

33.14. Držanie

Držanie je nedovolený osobný dotyk so súperom, ktorý obmedzuje voľnosť jeho pohybu. Môže ísť o dotyk (držanie) s ktoroukoľvek časťou tela.

33.15. Strkanie

Strkanie je neodvolený osobný dotyk s ľubovoľnou časťou tela, pri ktorom hráč násilne pohybuje alebo sa pokúša pohybovať súperom, ktorý má alebo nemá loptu pod kontrolou.

33.16. Filmovanie faulu

Filmovanie je akákoľvek akcia hráča, ktorou predstiera, že bol faulovaný alebo robí teatrálne prehnané pohyby v snahe vzbudiť dojem, že bol faulovaný a tým získať výhodu.

Čl. 34 Osobná chyba

34.1. Definícia

34.1.1. Osobná chybaje chyba hráča, ktorá je spôsobená nedovoleným dotykom so súperom bez ohľadu na to, či je lopta živá alebo mŕtva.

Hráč nesmie súpera držať, blokovať, sácať, prerážať, podrážať, ani mu brániť v pohybe vystretou rukou, pažou, lakťom, ramenom, bokom, nohou, kolenom alebo chodidlom, ani ohýbať telo do "abnormálnej" polohy (mimo jeho valec), ani nesmie hrať hrubo alebo násilne.

34.1.2. Chyba pri vhadzovaní je osobná chyba, ktorej sa dopustí brániaci hráč na súpera na ihrisku, keď hodiny hry ukazujú 2:00 alebo menej vo štvrtej štvrtine alebo v každom predĺžení a keď je lopta v zázemí na vhadzovanie a je stále v rukách rozhodcu alebo vhadzujúceho hráča.

34.2. Trest

Hráčovi, ktorý sa previnil sa zapíše osobná chyba.

34.2.1. Ak sa dopustí chyby na hráča, ktorý nehádže na kôš:

- V hre bude pokračovať družstvo, ktoré sa neprevinilo, vhadzovaním zmiesta najbližšieho k miestu porušenia pravidiel.
- Ak družstvo, ktoré sa previnilo, má dostatočný počet chýb družstva, platí Čl. 41.

34.2.2. Ak sa dopustí chyby na hráča, ktorý hádže na kôš z hry, tomuto hráčovi sa prizná nasledovný počet trestných hodov :

- Ak je hod na kôš z hry úspešný, kôš platí a priznáva sa 1 trestný hod.
- Ak je hod na kôš z hry z 2-bodového územia neúspešný, priznávajú sa 2 trestné hody.
- Ak je hod na kôš z hry z 3-bodového územia neúspešný, priznávajú sa 3 trestné hody.

34.2.3. Ak je chyba posúdená ako chyba pri vhadzovaní:

- Hráč, ktorý bol faulovaný bude hádzať 1 trestný hod, bez ohľadu na to, aký má družstvo, ktoré sa dopustilo chyby počet faulov v štvrtine a následne bude priznané vhadzovanie družstvu, ktoré sa nedopustilo chyby na mieste najbližšiemu k miestu, kde došlo k prerušeniu.

Čl. 35 Obojstranná chyba

35.1. Definícia

35.1.1. Obojstranná chyba nastane vtedy, keď sa 2 súperi vzájomne dopustia osobnej alebo nešportovej/diskvalifikačnej chyby v približne rovnakom čase.

35.1.2. Aby mohli byť 2 chyby považované za obojstrannú chybu, musia byť splnené nasledovné podmienky:

- Obe chyby sú chyby hráčov.
- Obe chyby zahŕňajú fyzický kontakt.
- Obe chyby nastali práve medzi 2 súpermi, ktorí sa dopustili chyby.
- Obe chyby sú buď 2 osobné chyby alebo akákoľvek kombinácia disruptívnej, flagrntnej a diskvalifikačnej chyby.

35.2. Trest

Každému hráčovi, ktorý sa previnil, sa zapíše osobná alebo nešportová/diskvalifikačná chyba. Nepriznajú sa žiadne trestné hody a v stretnutí sa pokračuje nasledovne:

Ak v približne rovnakom čase, keď došlo k obojstrannej chybe

- Sa dosiahol kôš z hry alebo z posledného trestného hodu, lopta bude priznaná súperovi družstva, ktoré dosiahlo kôš, na vhadzovanie zo zázemia na akomkoľvek mieste za koncovou čiarou.
- Má družstvo loptu pod kontrolou alebo má nárok na loptu, bude lopta priznaná tomuto družstvu na vhadzovanie zo zázemia v mieste najbližšie k miestu prerušenia.
- Nemá žiadne družstvo loptu pod kontrolou, ani nemalo na ňu právo, nastáva situácia vedúca k rozskoku.

Čl. 36 Technická chyba

36.1. Pravidlá vedenia stretnutia

36.1.1. Vlastné vedenie stretnutia vyžaduje od hráčov, trénerov, asistentov trénerov, náhradníkov, hráčov, ktorí nie sú oprávnení hrať a osôb sprevádzajúcich družstvo úzku spoluprácu s rozhodcami, rozhodcami pri stolíku a komisárom, ak je prítomný.

36.1.2. Každé družstvo je oprávnené urobiť všetko pre dosiahnutie víťazstva, musí to však byť v športovom duchu a v rámci fair-play.

36.1.3. Akékoľvek úmyselné alebo opakované porušenie tejto spolupráce alebo ducha tohto pravidla sa považuje za technickú chybu.

36.1.4. Rozhodca môže zabrániť technickým chybám napomenutiami alebo dokonca prehliadnutím nepodstatných technických priestupkov administratívneho charakteru, zreteľne neúmyselných a nemajúcich priamy vplyv na hru, ak len nejde o opakovaný priestupok po predošlom varovaní.

36.1.5. Ak sa technické porušenie pravidiel zistí až po tom, čo je lopta opäť živá, stretnutie sa zastaví a udelí sa technická chyba. Trest sa vykoná, ako keby k chybe došlo v čase, keď bola udelená. Všetko, čo sa odohralo v čase medzi technickým porušením pravidiel a zastavením stretnutia, ostáva v platnosti.

36.2. Definícia

36.2.1. Technické chyby sa delia do dvoch kategórií podľa ich povahy a miery závažnosti.

Technické chyby kategórie 1 sa započítavajú do diskvalifikácie zo zápasu, technické chyby kategórie 2 sa do diskvalifikácie zo zápasu nezapočítavajú.

Technické chyby kategórie 1 spôsobené hráčom môžu byť bezkontaktné alebo kontaktné chyby behaviorálnej povahy (týkajúce sa správania), okrem iného vrátane:

- Necitlivého/neúctivého správania a/alebo komunikácie s rozhodcami, komisárom (ak je prítomný), pomocnými rozhodcami (zapisovateľmi), súpermi alebo osobami, ktoré majú povolené sedieť na striedačke tímu.
- Používania slov alebo gest s cieľom uraziť alebo podnecovať divákov.
- Doberania si, posmievania sa alebo provokovania súpera, vrátane kontaktu rukami, pažami, telom alebo loptou, ktorý nedosahuje úroveň flagrantnej alebo diskvalifikačnej chyby.
- Bránenia vo výhľade súperovi mávaním/umiestnením ruky (rúk) blízko očí súpera.
- Nadmerného oháňania sa lakťami, bez kontaktu.
- Predstierania faulu (tzv. flopping)

Technické chyby kategórie 2 spôsobené hráčom môžu byť bezkontaktné chyby behaviorálneho alebo administratívneho charakteru, okrem iného vrátane

- Zdržiavať priebeh stretnutia zrážaním lopty po dosiahnutí koša alebo bránením vhadzovaniu lopty zo zázemia alebo zdržiavať vykonanie trestného hodu.
- Pevne uchopiť a zavesiť sa plnou váhou na obruč okrem prípadu, keď hráč po zasmečovaní do koša na chvíľu pevne uchopí obruč alebo, podľa rozhodnutia rozhodcu, sa hráč pokúša zabrániť zraneniu seba samého alebo iného hráča.
- Zrážanie hodu na kôš brániacim hráčom pri poslednom alebo jedinom trestnom hode. Útočiacemu družstvu sa prizná 1 bod a naviac sa udelí brániacemu hráčovi technická chyba.

36.2.2. Technická chyba kohokoľvek, komu je dovolené sedieť na lavičke družstva je chyba kategórie 1 , za nezdvorilú komunikáciu alebo za dotýkanie sa rozhodcov, komisára, rozhodcov pri stolíku alebo súperov alebo za porušenie pravidiel procedurálnej alebo administratívnej povahy.

36.2.3. Hráč bude vylúčený do konca stretnutia (GD) ak je potrestaný:

- 2 TCH kategórie 1,alebo
- 2 Flagrantné chyby, alebo
- 1 TCH kategórie 1 a 1 Flagrantná chyba

36.2.4. Tréner družstva bude vylúčený do konca stretnutia (GD) ak je potrestaný:

- 2 TCH kategórie 1 („C“) za svoje nešportové správanie
- 3 TCH kategórie 1 , buď všetkými („B“ alebo „BD“), alebo jednou z nich („C“), ako výsledok nešportového správania sa osôb, oprávnených sedieť na lavičke družstva.

36.2.5. Ak je hráč alebo hlavný tréner diskvalifikovaný podľa článkov 36.2.3 alebo 36.2.4, táto technická chyba bude jedinou chybou, ktorá sa potrestá, a za diskvalifikáciu zo stretnutia sa neudelí žiadny dodatočný trest.

36.3. Trest

36.3.1. Ak dôjde k technickej chybe:

- Hráčom: technická chyba, bez ohľadu na kategóriu, sa zapíše ako chyba hráča a počíta sa ako jedna z chýb družstva.
- Akoukoľvek osobou oprávnenou sedieť na lavičke družstva, táto technická chyba kategórie 1 sa zapíše hlavnému trénerovi a nezapočíta sa ako jedna z chýb družstva.

36.3.2. Súperovi bude priznaný 1 trestný hod. V stretnutí sa bude pokračovať nasledovne

- Trestný hod sa vykoná okamžite. Po vykonaní trestného hodu, loptu na vhadzovanie dostane družstvo, ktoré malo loptu pod kontrolou alebo bolo oprávnenné na vhadzovanie, z miesta najbližšie k miestu, kde sa nachádzala lopta v momente prerušenia hry.
- Trestný hod sa musí vykonať okamžite, bez ohľadu na to, či bolo určené poradie akýchkoľvek iných možných trestov za iné chyby alebo či sa už s vykonávaním týchto trestov začalo. Po trestnom hode za technickú chybu hra pokračuje vhadzovaním družstva, ktoré malo loptu pod kontrolou alebo malo na loptu nárok v momente, keď bola technická chyba odpískaná, a to z miesta, kde bola hra kvôli trestu za technickú chybu prerušená.
- Ak bol dosiahnutý kôš z hry alebo posledný trestný hod bol úspešný, stretnutie bude pokračovať vhadzovaním z ktoréhokoľvek miesta za koncovou čiarou.
- Ak nebolo žiadne družstvo nemá nárok na kontrolu lopty, nastáva situácia vedúca k rozskoku.
- Na začiatku prvej štvrtiny, rozskokom v stredovom kruhu.

Čl. 37 Disruptivna chyba (Taktický faul)

37.1. Definícia

37.1.1. Disruptívna chyba/taktická chyba (faul)/ je nedovolený kontakt hráča so súperom, ktorý nedosahuje úroveň hrubej chyby/faulu (flagrantný faul), ale narúša plynulosť hry a znevýhodňuje súpera. Kritériá pre narušujúcu chybu/taktickú chybu/faul sú nasledovné:

- Nenásilný, no zbytočný kontakt spôsobený brániacim hráčom bez legitímnej snahy priamo hrať s loptou s cieľom zastaviť postup útočiaceho tímu v prechode do útoku. Toto kritérium platí dovtedy, kým útočiaci hráč nezačne **s pokusom o hod na kôš.**
- Zbytočný kontakt spôsobený brániacim hráčom kdekoľvek na ihrisku bez legitímnej snahy priamo hrať s loptou s cieľom zastaviť hrací čas (hodiny hry), alebo časový limit na útok (shot clock) na konci štvrtiny alebo predĺženia.
- Nedovolený kontakt spôsobený hráčom zozadu alebo zboku na súpera, ktorý postupuje smerom k súperovmu košu, pričom medzi postupujúcim hráčom a košom sa nenachádzajú žiadni iní súperi, a zároveň platí jedna z podmienok:

- Postupujúci hráč má loptu pod kontrolou.
- Postupujúci hráč sa snaží získať loptu pod kontrolu.
- Lopta už bola prihratá smerom na postupujúceho hráča. Toto kritériu platí dovtedy, kým útočiaci hráč nezačne s pokusom o hod na kôš.

37.1.2. Rozhodcovia musia posudzovať disruptívne chyby (taktické chyby/fauly) konzistentne počas celej hry a hodnotiť iba samotný zákrok.

37.2. Trest:

37.2.1. Disruptívna chyba/taktická chyba/faul sa zapíše previnivšiemu sa hráčovi a započítava sa do počtu chýb družstva.

37.2.2. Hráčovi, ktorý bol chybou znevýhodnený sa prizná (priznajú) trestný hod (hody), po ktorom nasleduje:

- Vhadzovanie z čiary pre vhadzovanie na útočnej polovici tímu, oproti stolíku zapisovateľa.

Počet trestných hodov sa priznáva nasledovne:

- Ak ide o chybu na hráča, ktorý nehádže na kôš z hry: 2 trestné hody.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádže na kôš z hry: kôš, ak bol dosiahnutý, platí a navyše sa prizná 1 trestný hod.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádže na kôš z hry a hod bol neúspešný, priznajú sa 2 alebo 3 trestné hody

Čl. 38 Flagrantná chyba (Hrubý faul)

38.1. Definícia

38.1.1. Flagrantná chyba (hrubý faul) je nedovolený kontakt hráča so súperom, ktorý porušuje ducha športového správania a fair play, a svojou povahou a/alebo úrovňou závažnosti prekračuje hranice osobného alebo disruptívnej (taktickej) chyby. Kritériá pre flagrantné chyby(hrubé fauly), sú nasledovné:

- Nelegitímny spôsob hry proti súperovi, či už s loptou, alebo bez lopty
- Bezohľadný, násilný alebo nebezpečný kontakt, ktorý spôsobí alebo môže spôsobiť zranenie súpera.
- Nadmerný, tvrdý kontakt v snahe hrať s loptou alebo proti súperovi.

38.1.2. Interpretácia: Rozhodca musí posudzovať flagrantné chyby konzistentne počas celého stretnutia a posudzovať iba samotný zákrok.

38.2. Trest

38.2.1. Flagrantná chyba sa zapíše previnivšiemu sa hráčovi a započítava sa do počtu faulov tímu.

38.2.2. Hráčovi, ktorý bol chybou znevýhodnený sa prizná (priznajú) trestný hod (hody), po ktorom nasleduje:

- Vhadzovanie z čiary vhadzovania na útočnej polovici tímu, oproti stolíku zapisovateľa.
- Rozskok v stredovom kruhu na začiatku prvej štvrtiny.

Počet trestných hodov sa priznáva nasledovne:

- Ak ide o chybu na hráča, ktorý nehádže na kôš z hry: 2 trestné hody.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádže na kôš z hry: kôš, ak bol dosiahnutý, platí a navyše sa prizná 1 trestný hod.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádže na kôš z hry a hod bol neúspešný: priznajú sa 2 alebo 3 trestné hody

38.2.3. Hráč musí byť diskvalifikovaný do konca zápasu (diskvalifikácia zo zápasu / GD), ak dostane:

- 2 hrubé chyby (2 flagrantné fauly),
- 2 technické fauly 1. kategórie
- 1 technický faul 1. kategórie a 1 hrubá chyba (flagrantný faul)

38.2.4. Ak je hráč vylúčený zo stretnutia (diskvalifikovaný) podľa článku 38.2.3, trestá sa iba táto samotná hrubá chyba (flagrantný faul) a za následnú diskvalifikáciu sa už neudeľuje žiadny dodatočný trest.

Čl. 39 Diskvalifikačná chyba

39.1. Definícia

39.1.1. Výrazné nešportové správanie hráča, náhradníka, trénera, asistenta trénera, hráča,ktorý nie je oprávnený hrať alebo osoby sprevádzajúcej družstvo je diskvalifikačná chyba.

39.1.2. Vylúčeného trénera vo funkcii nahradí prvý asistent trénera uvedený v zápise o stretnutí. Ak asistent nie je v zápise o stretnutí uvedený, trénera nahradí kapitán (CAP).

39.2. Násilné správanie

39.2.1. Počas stretnutia sa môžu vyskytnúť prejavy násilného správania v rozpore so športovým duchom a fair-play. Rozhodcovia, v prípade potreby orgány zodpovedné za udržanie verejného poriadku, ich musia okamžite zastaviť.

39.2.2. Ak sa vyskytnú prejavy násilného správania medzi hráčmi na hracej ploche alebo v jej blízkosti, rozhodcovia musia vykonať nevyhnutné opatrenia na ich zastavenie.

39.2.3. Ak sa akákoľvek vyššie uvedená osoba dopustí hrubých agresívnych činov voči súperom alebo rozhodcom, musí byť okamžite vylúčená. Prvý rozhodca musí incident oznámia riadiacemu orgánu súťaže.

39.2.4. Orgány zodpovedné za udržanie verejného poriadku môžu vstúpiť na ihrisko iba v prípade, ak ich rozhodcovia o to požiadajú. Ak však na ihrisko vstúpia diváci so zjavným úmyslom dopustiť sa násilných činov, orgány zodpovedné za udržanie verejného poriadku musia v záujme ochrany družstiev a rozhodcov okamžite zasiahnuť.

39.2.5. Všetky ostatné priestory, navyše k hracej ploche a jej okolia, vrátane vchodov, východov, chodieb v objekte, šatní atď., sú pod právomocou riadiaceho orgánu súťaže a orgánov zodpovedných za udržanie verejného poriadku.

39.2.6. Fyzické činy hráčov alebo ktorejkoľvek osoby, ktorej je dovolené sedieť na lavičke družstva, ktoré by mohli viesť ku škodám na zariadení potrebných pre priebeh stretnutia, nesmú rozhodcovia tolerovať.

Ak rozhodcovia spozorujú takéto správanie, musia okamžite upozorniť trénera príslušného družstva.

Ak sa takýto čin (-y) zopakuje, vinníkovi (-om) sa okamžite udelí technická chyba alebo dokonca diskvalifikačná chyba.

39.3. Trest

39.3.1. Vinníkovi bude udelená diskvalifikačná chyba.

39.3.2. Kedykoľvek je vinník vylúčený podľa príslušného článku týchto pravidiel, musí odísť a ostať v šatni družstva počas celého stretnutia alebo, ak si želá, môže opustiť budovu.

39.3.3. Trestný hod (-y) sa priznajú:

- Ak išlo o chybu, ktorá nebola spôsobená dotykom, ktorémukoľvek súperovi, ktorého určí tréner družstva.
- Ak išlo o chybu, ktorá bola spôsobená dotykom, hráčovi, ktorý bol chybou znevýhodnený.

Po nich nasleduje:

- Vhadzovanie na čiare pre vhadzovanie v prednej polovici družstva.
- Na začiatku prvej štvrtiny rozskok v stredovom kruhu

39.3.4. Počet trestných hodov je nasledujúci:

- Ak ide o chybu bez fyzického kontaktu: 2 trestné hody.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý nehádže na kôš z hry: 2 trestné hody.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádže na kôš z hry: kôš, ak bol dosiahnutý, platí a navyše sa prizná 1 trestný hod.
- Ak ide o chybu na hráča ktorý hádže na kôš z hry a hod bol neúspešný: priznajú sa 2 alebo 3 trestné hody.
- Ak je chyba vylúčením trénera družstva: 2 trestné hody.
- Ak je chyba vylúčením prvého asistenta trénera, náhradníka, hráča, ktorý nie je oprávnený hrať alebo osoby sprevádzajúcej družstvo, táto chyba sa udelí trénerovi ako technická chyba: 2 trestné hody.
- Ak je chyba vylúčením prvého asistenta trénera, náhradníka, hráča, ktorý nie je oprávnený hrať alebo osoby sprevádzajúcej družstvo, táto chyba sa udelí trénerovi ako technická chyba: 2 trestné hody.
- Naviac, ak ide o vylúčenie prvého asistenta trénera, náhradníka, hráča, ktorý nie je oprávnený hrať alebo osoby sprevádzajúcej družstvo, za opustenie lavičky družstva a ich aktívneho zapojenia sa do šarvátky:
  - Za každú jednu diskvalifikačnú chybu prvého asistenta trénera, náhradníka, hráča, ktorý nie je oprávnený hrať: 2 trestné hody. Každému vinníkovi bude udelená diskvalifikačná chyba.
  - Za každú jednu diskvalifikačnú chybu osoby sprevádzajúcej družstvo: 2 trestné hody. Všetky diskvalifikačné chyby budú udelené trénerovi.
- Všetky trestné hody budú vykonané. Ak sú rovnaké tresty oboch družstiev, tieto budú vzájomne zrušené.

Čl. 40 Šarvátka

40.1. Definícia

Šarvátka je vzájomný fyzický kontakt medzi najmenej 2 osobami (hráči, náhradníci, tréneri, asistenti trénerov, hráči, ktorí nie sú oprávnení hrať a osoby sprevádzajúce družstvo).

Tento článok sa dotýka iba náhradníkov, trénerov, asistentov trénerov, hráčov, ktorí nie sú oprávnení hrať a osôb sprevádzajúcich družstvo, ktorí opustia územie lavičky družstva počas šarvátky alebo akejkoľvek situácie, ktorá by mohla šarvátku spôsobiť.

40.2. Pravidlo

40.2.1. Náhradníci, hráči, ktoí nie sú oprávnení hrať alebo osoby sprevádzajúce družstvo, ktorí opustia územie lavičky družstva počas šarvátky alebo akejkoľvek situácie, ktorá by mohla šarvátku spôsobiť, musia byť vylúčení zo stretnutia.

40.2.2. Iba tréner a/alebo prvý asistent trénera môžu počas šarvátky alebo akejkoľvek situácie, ktorá môže šarvátku spôsobiť, opustiť územie lavičky družstva, ak tým pomáhajú rozhodcom udržať alebo obnoviť poriadok. V takom prípade nebudú vylúčení zo stretnutia.

40.2.3. Ak tréner a/alebo asistent trénera opustia územie lavičky družstva a nepomáhajú alebo sa nepokúšajú pomáhať rozhodcom udržať alebo obnoviť poriadok, budú zo stretnutia vylúčení.

40.3. Trest

40.3.1. Bez ohľadu na to, koľko osôb bolo pre opustenie územia lavičky družstva vylúčených zo stretnutia, trénerovi sa udelí jedna technická chyba ('B').

40.3.2. Ak na základe tohto článku boli zo stretnutia vylúčení členovia obidvoch družstiev a neboli udelené tresty za iné chyby, v stretnutí sa bude pokračovať:

Ak sa v približne rovnakom čase, keď bola hra prerušená pre šarvátku:

- Dosiahol platný kôš z hry alebo posledný trestný hod, loptu dostane k dispozícii na vhadzovanie z ktoréhokoľvek miesta za koncovou čiarou družstvo, ktoré nedosiahlo kôš.
- Družstvo malo loptu pod kontrolou alebo malo na ňu právo, bude mu priznané vhadzovanie na mieste najbližšie k miestu, kde sa lopta nachádzala v momente začatia šarvátky.
- Žiadne družstvo nemalo loptu pod kontrolou, ani nemalo na ňu právo, nastáva situácia vedúca k rozskoku.

40.3.3. Všetky diskvalifikujúce chyby sa zapíšu ako je uvedené v B.8.6 a nezapočítajú sa do chýb družstva.

40.3.4. Všetky tresty udelené za chyby hráčom na hracej ploche, ktorí sa zapojili do šarvátky alebo do akejkoľvek situácie, ktorá by mohli viesť k šarvátke, sa riešia podľa čl.43.

40.3.5. Všetky diskvalifikačné chyby prvého asistenta trénera, náhradníkov, hráčov, ktorí nie sú oprávnení hrať a osôb sprevádzajúcich družstvo, ktorí sa zapojili do šarvátky alebo do akejkoľvek situácie, ktorá by mohli viesť k šarvátke sa riešia podľa čl.38.3.4, šiesta odrážka.

PRAVIDLO VII. - VŠEOBECNÉ USTANOVENIA

Čl. 41 Obmedzenia chýb hráča a diskvalifikácia v hre (GD)

41.1. Ak sa hráč dopustí 5 chýb, musí byť o tejto skutočnosti oboznámený rozhodcom a ihneď opustiť stretnutie. Musí byť vystriedaný do 30 sekúnd.

41.2. Hrajúci hlavný tréner, ktorý sa dopustil 5 chýb ako hráč je považovaný za hráča, ktorý nie je oprávnený hrať, ale môže pokračovať ako hlavný tréner.

41.3. Chyba hráča, ktorý sa predtým dopustil 5 chýb, sa považuje za chybu hráča, ktorý nie je oprávnený hrať a udelí sa trénerovi a do zápisu sa uvedie 'B'.

41.4. Hráč, ktorý sa dopustil 2 technických chýb alebo 2 nešportových chýb alebo 1 nešportovej a 1 technickej chyby, musí byť infromovaný časomeračom, že je diskvalifikovaný v hre, ktorý musí zdvihnúť tabuľku diskvalifikácia v hre (GD).

41.5. Hlavný tréner, ktorý sa dopustil 2 technických chýb („C“) za jeho osobné nešportové správanie alebo 3 technických chýb, buď všetky z nich („B“) alebo jedna z nich („C“), musí byť infromovaný časomeračom, že je diskvalifikovaný v hre, ktorý musí zdvihnúť tabuľku diskvalifikácia v hre (GD).

41.6. Akýkoľvek diskvalifikovaný hráč, náhradník, hlavný tréner, asistent trénera, hráč, ktorý nie je oprávnený hrať alebo osoba sprevádzajúca družstvo, musí opustiť stretnutie okamžite (nie viac ako 30 sekúnd) a musí odísť do šatne družstva a zostať tam počas trvania stretnutia alebo musí opustiť budovu.

Čl. 42 Chyby družstva: trest

42.1. Definícia

42.1.1. Chyba družstva je osobná, technická, nešportová, alebo diskvalifikujúca chyba hráča. Družstvo je v situácii, keď sa každá chyba trestá trestnými hodmi, ak sa dopustilo 4 chýb v štvrtine.

42.1.2. Všetky chyby družstva, ku ktorým došlo počas prestávky stretnutia sa považujú za súčasť tej štvrtiny alebo predĺženia, ktoré nasleduje po prestávke stretnutia.

42.1.3. Všetky chyby družstva, ktorých sa družstvo dopustí v ľubovoľnom predĺžení, sa považujú za chyby udelené vo štvrtej štvrtine.

42.2. Pravidlo

42.2.1. Ak je družstvo je v situácii, keď sa každá chyba trestá trestnými hodmi, všetky nasledujúce osobné chyby, ktorých sa dopustil hráč družstva na hráča súpera, ktorý nehádzal na kôš, budú potrestané miesto vhadzovaním 2 trestnými hodmi. Hráč na ktorého bola odpískaná chyba bude hádzať trestné hody.

42.2.2. Ak sa chyby dopustí hráč družstva majúceho živú loptu pod kontrolou alebo ak má toto družstvo nárok loptu, chyba sa trestá priznaním lopty na vhadzovanie pre súpera.

Čl. 43 Zvláštne situácie

43.1. Definícia

Ak počas toho istého časového úseku, keď hodiny hry stoja po prerušení hry, nastanú alebo už nastali ďalšie chyby, vznikajú zvláštne situácie.

43.2. Postup

43.2.1. Za každé previnenie sa zapíšu chyby a stanovia sa tresty.

43.2.2. Určí sa poradie, v akom chyby nastali.

43.2.3. Rovnaké tresty proti družstvám a všetky tresty za obojstranné chyby sa zrušia v poradí v akom nastali. Akonáhle sú tresty zapísané v zápise o stretnutí a zrušené, sú považované akoby sa nikdy nevyskytli.

43.2.4. Ak je odpískaná technická chyba, trest za ňu bude vykonaný ako prvý, bez ohľadu na určené poradie trestov alebo či už vykonanie trestov začalo.

Ak je technická chyba odpískaná trénerovi za diskvalifikačnú chybu prvého asistenta trénera, náhradníka, hráča, ktorý nie je oprávnený hrať alebo osoby sprevádzajúcej družstvo, trest za ňu nebude vykonaný ako prvý. Bude vykonaný v poradí, v ktorom nastali všetky ostatné chyby alebo priestupky, ak neboli vzájomne zrušené.

43.2.5. Právo na držanie lopty ako súčasť posledného trestu, ktorý sa má vykonať, zruší všetky predošlé práva na držanie lopty.

43.2.6. Ak sa lopta stala živou na prvý alebo jediný trestný hod alebo pri vhadzovaní, tento trest sa nemôže použiť na vzájomné zrušenie s iným trestom.

43.2.7. Všetky ostávajúce tresty sa vykonajú v poradí, v akom došlo k chybám.

43.2.8. Ak po zrušení trestov rovnakej závažnosti proti obidvom družstvám už nezostali iné tresty, v stretnutí sa bude pokračovať:

Ak v približne rovnakom čase nastali nasledovné situácie:

- Platný kôš z hry alebo posledný trestný hod, loptu dostane k dispozícii na vhadzovanie z akéhokoľvek miesta za koncovou čiarou družstvo, ktoré nedosiahlo kôš.
- Družstvo, ktoré malo loptu pod kontrolou alebo malo na ňu právo, bude vhadzovať najbližšie k miestu prerušenia.
- Žiadne družstvo nemalo loptu pod kontrolou, ani nemalo na ňu právo, nastáva situácia vedúca k rozskoku.

Čl. 44 Trestné hody

44.1. Definícia

44.1.1. Trestný hod umožňuje hráčovi nerušene dosiahnuť 1 bod z miesta za čiarou trestného hodu a vnútri polkruhu.

44.1.2. Séria trestných hodov pozostáva zo všetkých trestných hodov a/alebo nasledujúcej lopty na vhadzovanie, ktoré sú výsledkom trestu za jednu chybu.

44.2. Pravidlo

44.2.1. Ak je udelená osobná, nešportová alebo diskvalifikačná chyba, trestné hody budú pridelené nasledovne:

- Hráč znevýhodnený chybou, bude hádzať trestný hod (-y).
- Ak tento hráč má byť vystriedaný, vykoná trestný hod (-y) pred opustením ihriska.
- Ak musí ihrisko opustiť pre zranenie, 5 chýb alebo vylúčenie, trestný hod (-y) musí hádzať jeho náhradník. Ak družstvo už nemá náhradníka, hádže trestný hod (-y) ktorýkoľvek hráč družstva, ktorého určí tréner.

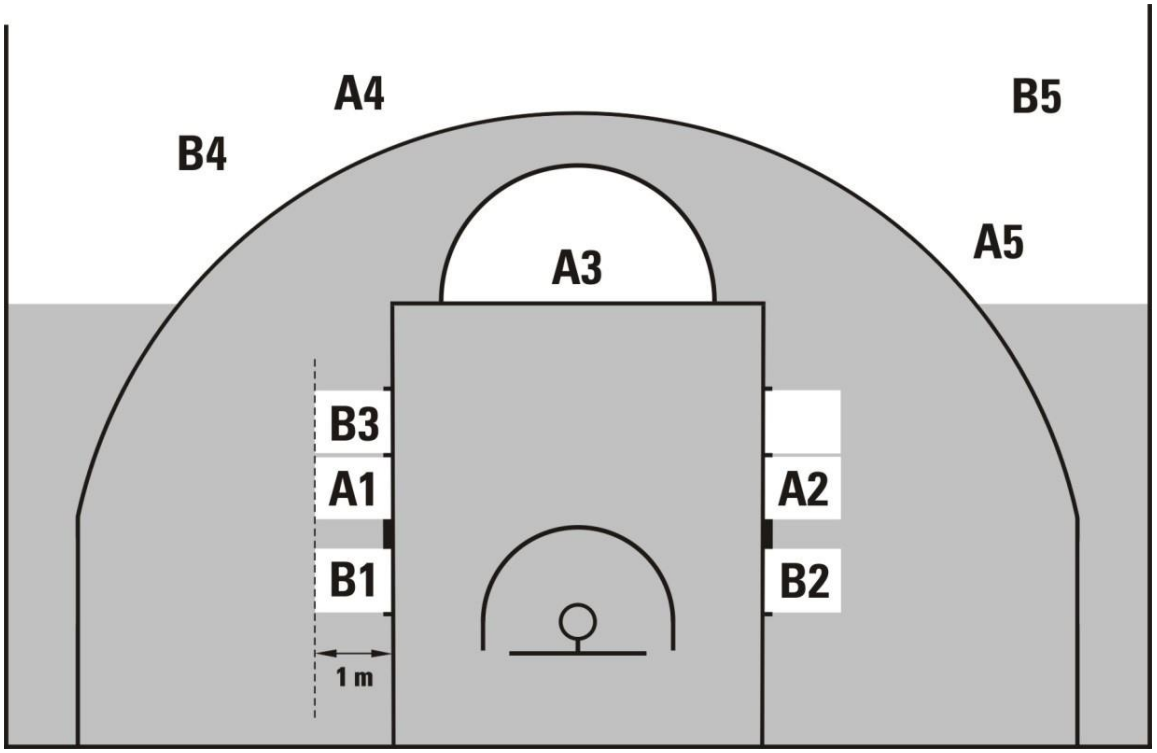
44.2.2. Ak je udelená technická alebo nekontaktná diskvalifikačná chyba, trestný hod (-y) hádže ktorýkoľvek člen súperovho družstva, ktorého určí tréner.

44.2.3. Hráč hádžuci trestné hody:

- Zaujme postavenie za čiarou trestného hodu a vnútri polkruhu.
- Môže použiť ľubovoľný spôsob výkonu trestného hodu, ale taký, aby lopta spadla do koša zhora alebo sa dotkla obruče.
- Musí hodiť loptu na kôš do 5 sekúnd od okamihu, keď mu ju rozhodca dal k dispozícii.
- Do okamihu, kým lopta nespadne do koša alebo sa nedotkne obruče, nesmie sa dotknúť čiary trestného hodu, ani vstúpiť do vymedzeného územia.
- Nesmie naznačovať trestný hod.

44.2.4. Hráči na miestach na doskakovanie pozdĺž územia trestného hodu majú právo tieto miesta obsadzovať striedavo. Tieto miesta sa považujú za hlboké 1 meter (Obrázok 7).Títo hráči nesmú:

- Obsadiť miesto, na ktoré nemajú právo.
- Vstúpiť do vymedzeného územia, neutrálnej zóny alebo opustiť miesto na doskakovanie, pokiaľ lopta neopustí ruku (-y) hráča hádžuceho trestný hod.
- Súperi nesmú vyrušovať hráča hádžuceho trestný hod.



Obrázok č. 7 – Postavenie hráčov počas trestného hodu

44.2.5. Hráči, ktorí nie sú na miestach na doskakovanie, musia ostať za predĺženou čiarou trestného hodu a za čiarou 3-bodového územia dovtedy, kým sa lopta nedotkne obruče alebo kým sa neskončí trestný hod.

44.2.6. Počas trestného (-ch) hodu (-ov) po ktorých nasleduje ďalšia séria (-e) trestných hodov alebo vhadzovanie, všetci hráči musia stáť za predĺženou čiarou trestného hodu a za čiarou 3-bodového územia.

Porušenie Čl. 44.2.3, 44.2.4, 44.2.5, alebo 44.2.6 je priestupok.

44.3. Trest

44.3.1. Ak je **trestný hod úspešný** a priestupku sa dopustil hráč hádžuci trestný hod, dosiahnutý bod sa nezapočíta.

Lopta sa prizná na vhadzovanie súperovi a na predĺženej čiare trestných hodov, ak však po neuznanom trestnom hode nenasledujú ďalší trestný (-é) hod (-y) alebo vhadzovanie ako súčasť ďalšieho trestu, ktorý treba vykonať.

44.3.2. Ak je **trestný hod úspešný** a priestupku (priestupkov) sa dopustil akýkoľvek iný hráč (hráči) okrem hráča hádžuceho trestný hod:

- Dosiahnutý bod (body) sa započítajú.
- Priestupok (priestupky) sa neberie do úvahy.

V prípade posledného alebo jediného trestného hodu sa lopta prizná súperovi na vhadzovanie z akéhokoľvek miesta za koncovou čiarou.

44.3.3. Ak je **trestný hod neúspešný** a priestupku sa dopustil:

- **Hráč hádžuci trestný hod** alebo jeho **spoluhráč** pri poslednom trestnom hode, lopta sa prizná súperovi na vhadzovanie na predĺženej čiare trestného hodu, okrem prípadu, že družstvo hádžuce trestné hody má právo na loptu.
- **Súper** hráča hádžuceho trestný hod, hráčovi hádžucemu trestný hod sa prizná náhradný trestný hod.
- **Obidve** družstvá pri poslednom trestnom hode, nastáva situácia vedúca k rozskoku.

Čl. 45 Opraviteľné omyly

45.1. Opraviteľné omyly – základné princípy

45.1.1. Rozhodca môže hneď po zistení opraviteľného omylu zastaviť stretnutie, ak tým neznevýhodní žiadne družstvo.

45.1.2. Akékoľvek spôsobené chyby, odohraný čas a všetko, čo sa mohlo udiať potom, ako omyl nastal a pred jeho objavením, musí zostať v platnosti.

45.1.3. Po oprave omylu sa v stretnutí bude pokračovať na mieste najbližšiemu k miestu, kde stretnutie bolo pre opravu omylu prerušené. Lopta sa prizná družstvu, ktoré malo nárok na loptu v čase zistenia omylu.

45.2. Opraviteľné omyly kategória 1 - definícia

- Priznanie neoprávneného trestného hodu (-ov).
- Nepriznanie oprávneného trestného hodu (-ov).
- Dovolenie nesprávnemu hráčovi hádzať trestný hod (-y).
- Nariadiť nesprávnemu hráčovi hádžať trestný hod (-y).
- Omylom započítanie alebo nezapočítanie bodu (-ov).
- Prisúdenie chyby nesprávnemu hráčovi, hlavnému trénerovi alebo družstvu.
- Omyly pri zapisovaní vrátane:
  - nezapísanie alebo nesprávne zapísanie bodov.
  - nezapísanie alebo zapísanie chyby nesprávnemu hráčovi, hlavnému trénerovi alebo družstvu.
  - nezapísanie alebo nesprávne zapísanie oddychového času nesprávnemu družstvu.
- Omyly hodín hry, vrátane zlyhania, správneho spustenia alebo zastavenia alebo nastavenia správneho času hodín hry.

45.3. Opraviteľné omyly kategória 1 – základný postup

45.3.1. Aby boli omyly opraviteľné, musia byť zistené rozhodcami, komisárom, ak je prítomný alebo asistentami rozhodcov nasledovne:

- Ak došlo k omylu predtým, ako hodiny hry ukazovali 2:00 alebo menej v štvrtej štvrtine, omyl musí byť opravený predtým, ako zostáva 2:00 alebo menej na hodinách hry.
- Ak došlo k omylu predtým, ako hodiny hry ukazovali 2:00 alebo menej v štvrtej štvrtine, ale rozhodcovia zastavili stretnutie prvýkrát, keď zostávalo menej ako 2:00 na hodinách hry, omyl musí byť opravený predtým, ako sa lopta stane opäť živou.
- Ak došlo k omylu potom, ako hodiny hry ukazovali menej ako 2:00 v štvrtej štvrtine alebo v predĺžení, omyl musí byť opravený predtým, ako sa lopta stane živou potom, ako rozhodcovia prvýkrát po omyle z akéhokoľvek dôvodu zastavili stretnutie.

45.3.2. Tieto omyly nie sú viac opraviteľné potom, ako sa lopta stala mŕtvou, keď zaznel signál hodín hry na konci stretnutia okrem omylov, ktoré nastali potom, ako rozhodcovia naposledy zastavili stretnutie z akéhokoľvek dôvodu predtým, ako zaznel signál hodín hry na konci stretnutia. V takomto prípade musí byť omyl opravený okamžite po konci stretnutia a družstvá musia zostať na ihrisku alebo v území lavičky ich družstva.

45.3.3. Ak je omyl, ktorý je stále opraviteľný, zistený a:

- Člen družstva, ktorý sa má zúčastniť na oprave omylu, je po dovolenom vystriedaní na lavičke družstva, musí znovu vstúpiť na ihrisko, aby sa mohol zúčastniť opravy omylu a súčasne sa člen družstva stáva hráčom. Po ukončení opravy omylu môže ostať v hre alebo na základe opätovnej žiadosti o striedanie môže ihrisko opustiť.
- Po ukončení opravy, môže hráč zostať na ihrisku, ale ak by bolo znovu riadne požiadané o stredanie, v tomto prípade môže hráč opustiť ihrisko.
- Ak je člen družstva neoprávnený hrať, diskvalifikovaný, neschopný hrať pre zranenie alebo nemôže byť identifikovaný, hlavný tréner určí člena družstva, ktorý sa zúčastní na oprave omylu.

45.4. Opraviteľné omyly kategória 1 – špeciálny postup

45.4.1. Priznanie neoprávneného trestného hodu (-ov).

Odhádzané trestné hody ako výsledok omylu sa musia zrušiť a v stretnutí sa bude pokračovať nasledovne:

- Ak neboli spustené hodiny hry po omyle, lopta bude priznaná na vhadzovanie na predĺženej čiare trestných hodov družstvu, ktorého trestné hody boli zrušené.
- Ak hodiny hry boli spustené po omyle, v hre sa bude pokračovať z miesta najbližšiemu k miestu, kde bolo stretnutie prerušené na opravu omylu.

45.4.2. Nepriznanie oprávneného trestného hodu (-ov).

- Ak neprišlo k zmene držania lopty, odkedy prišlo k omylu, po jeho oprave sa v hre bude pokračovať ako po normálnom poslednom trestnom hode.

- Ak to isté družstvo, ktorému bola omylom priznaná lopta na vhadzovanie, dosiahne body, omyl sa neberie do úvahy.
- Ak boli hodiny hry už spustené a došlo k zmene držania lopty po oprave omylu, v hre sa bude pokračovať z miesta najbližšiemu k miestu, kde bolo stretnutie zastavené na opravu omylu.

45.4.3. Dovolenie nesprávnemu hráčovi hádzať trestný hod (-y).

Trestný hod (-y) a lopta na vhadzovanie, ak je súčasť trestu, budú zrušené. Lopta bude priznaná na vhadzovanie súperovi na predĺženej čiare trestných hodov. Pokiaľ hra pokračovala a bola prerušená na opravu omylu, v tomto prípade bude hra pokračovať z miesta, kde bola hra prerušená na opravu omylu.

45.4.4. Nariadenie nesprávnemu hráčovi hádžať trestný hod (-y).

Vykonané trestný hod (-y) musia byť zrušené a správny hráč vykoná náhradný trestný hod (-y). V hre sa bude pokračovať ako po akomkoľvek poslednom trestnom hode. Pokiaľ hra pokračovala a bola prerušená na opravu omylu, v tomto prípade sa bude v hre pokračovať z miesta najbližšiemu k miestu, kde bola prerušená na opravu omylu.

45.4.5. Omylom započítanie alebo nezapočítanie bodu (-ov).

Body sa musia zapísať alebo zrušiť. Zápis musí byť opravený.

V hre sa bude pokračovať z miesta najbližšiemu k miestu, kde bola hra prerušená na opravu omylu.

45.4.6. Prisúdenie chyby nesprávnemu hráčovi, hlavnému trénerovi alebo družstvu.

Zápis musí byť opravený. Akýkoľvek hráč, ktorý sa omylom stal hráčom neoprávneným hrať alebo diskvalifikovaným hráčom alebo hlavným trénerom sa musí vrátiť do hry. Akýkoľvek hráč, ktorý sa mal stať hráčom neoprávneným hrať alebo diskvalifikovaným hráčom, sa musí stať hráčom neoprávneným hrať alebo diskvalifikovaným hráčom.

45.4.7. Omyly pri zapisovaní.

- nezapísanie alebo nesprávne zapísanie bodov.
- nezapísanie alebo zapísanie chyby nesprávnemu hráčovi, hlavnému trénerovi alebo družstvu.
- nezapísanie alebo nesprávne zapísanie oddychového času nesprávnemu družstvu.

Zápis musí byť opravený a čokoľvek z toho plynúce, ako spôsobenie, že hráč sa stane neoprávneným hrať alebo sa vráti do hry bude aplikované.

45.4.8. Omyly hodín hry, vrátane zlyhania, správneho spustenia alebo zastavenia alebo omyly pri nastavení správneho času hodín hry.

Hodiny hry budú opravené pridaním alebo odobratím potrebného času na opravu omylu.

45.5. Opraviteľné omyly kategória 2 – definícia

Nasledujúce omyly kategórie 2 môžu byť opravené rozhodcami, ak sa boli nesprávne aplikované pravidlá: Omyly hodín hodu na kôš, vrátane zlyhania, správneho spustenia alebo zastavenia alebo omyly pri nastavení správneho času hodín hodu na kôš.

45.6. Opraviteľné omyly kategória 2 – základný postup

45.6.1. Aby bol omyl opraviteľný, musí byť zistený rozhodcami, komisárom, ak je prítomný alebo asistentami rozhodcu

- keď je lopta živá okamžite po omyle a rozhodcovia zastavia hru na opravu omylu alebo
- keď rozhodcovia zastavili hru prvýkrát z akéhokoľvek dôvodu a družstvo, ktoré malo kontrolu nad loptou v momente omylu, zostáva družstvom, ktoré má kontrolu nad loptou alebo má právo na loptu, keď je hra zastavená.

Hodiny hry budú opravené na správny čas.

45.6.2. Omyly hodín hodu na kôš nie sú viac opraviteľné potom, ako

- sa zmenilo držanie živej lopty po omyle.
- družstvo, ktoré malo kontrolu nad loptou, dosiahlo platný kôš z hry.
- lopta sa stala mŕtvou, keď zaznel signál hodín hry na konci stretnutia.

PRAVIDLO VIII. – ROZHODCOVIA, ROZHODCOVIA PRI STOLÍKU, KOMISÁR: POVINNOSTI A PRÁVA

Čl. 46 Rozhodcovia, rozhodcovia pri stolíku a komisár

46.1. **Rozhodcami** sú prvý, druhý a prípadne tretí rozhodca, ktorým pomáhajú rozhodcovia pri stolíku a komisár, ak je prítomný.

46.2. **Rozhodcami pri stolíku** sú zapisovateľ, pomocník zapisovateľa, časomerač a merač hodín hodu na kôš.

46.3. **Komisár** sedí medzi zapisovateľom a časomeračom. Jeho prvotnou povinnosťou je kontrolovať prácu rozhodcov pri stolíku a pomáhať prvému a druhému, prípadne tretiemu rozhodcovi, aby malo stretnutie hladký priebeh.

46.4. Rozhodcovia daného stretnutia nesmú mať nijaký vzťah k niektorému z hrajúcich družstiev.

46.5. Rozhodcovia, rozhodcovia pri stolíku a komisár majú riadiť stretnutie v zhode s pravidlami. Nemajú právo pravidlá meniť.

46.6. Oblečenie rozhodcov pozostáva z rozhodcovského trička, dlhých čiernych nohavíc, čiernych ponožiek a čiernej basketbalovej obuvi.

46.7. Rozhodcovia pri stolíku musia byť jednotne oblečení.

Čl. 47 Prvý rozhodca: Povinnosti a práva

Prvý rozhodca:

47.1. Kontroluje a schvaľuje zariadenia, ktoré sa majú v stretnutí použiť.

47.2. Určuje oficiálne hodiny hry, hodiny hodu na kôš, stopky a schvaľuje rozhodcov pri stolíku.

47.3. Vyberie hraciu loptu z najmenej 2 použitých lôpt, ktoré zabezpečí domáce družstvo. Ak žiadna z týchto lôpt nie je ako hracia lopta vyhovujúca, má právo vybrať najkvalitnejšiu loptu, ktorá je k dispozícii.

47.4. Zabezpečí, aby žiadny hráč nemal na sebe predmety, ktoré môžu spôsobiť zranenie.

47.5. Na začiatku prvej štvrtiny vyhadzuje loptu pri rozskoku, na začiatku ostatných štvrtín a predĺžení podáva loptu na vhadzovanie.

47.6. Má právo, ak si to okolnosti vyžadujú, zastaviť stretnutie.

47.7. Má právo rozhodnúť, že družstvo prehráva zrušením stretnutia.

47.8. Po uplynutí hracieho času alebo kedykoľvek, keď to považuje za potrebné, starostlivo skontroluje zápis.

47.9. Na konci stretnutia schváli a podpíše zápis o stretnutí, ukončí riadenie stretnutia a spojenie rozhodcov so stretnutím. Právomoci rozhodcov začínajú ich príchodom na ihrisko 20 minút pred plánovaným začiatkom stretnutia a končia uplynutím hracieho času schváleného rozhodcami.

47.10. V šatni rozhodcov zaznamená na zadnú stranu zápisu pred jeho podpisom:

- zrušenie stretnutia alebo akékoľvek diskvalifikačné chyby,
- nešportové správanie členov družstva, trénerov, asistentov trénerova osôb sprevádzajúcich družstvo, ktoré nastalo skôr, ako 20 minút pred plánovaným začiatkom stretnutia alebo po uplynutí hracieho času a pred podpísaním zápisu.

V takom prípade prvý rozhodca (alebo komisár, ak je prítomný), musí poslať riadiacemu orgánu súťaže podrobné vyjadrenie.

47.10.1. Pri rozdielnosti názoru rozhodcov alebo kedykoľvek je to nevyhnutné, rozhoduje s konečnou platnosťou. Pri tom sa poradí s druhým, resp. tretím rozhodcom, komisárom a/alebo s rozhodcami pri stolíku.

47.10.2. Pri stretnutiach, v ktorých sa používa Instant Replay System, pokračujte na prílohu F.

47.10.3. Zapíska potom, ako je upozornený časomeračom, keď zostávajú 3 minúty a 1:30 minúty do začiatku prvej a tretej štvrtiny. Zapíska tiež, keď zostáva 30 sekúnd do začiatku druhej a štvrtej štvrtiny a každého predĺženia.

47.11. Má právo rozhodnúť o všetkom, čo nie je výslovne uvedené v týchto pravidlách.

Čl. 48 Rozhodcovia: povinnosti a práva

48.1. Rozhodcovia majú právomoc rozhodovať o každom porušení pravidiel na hracej ploche alebo mimo nej, vrátane zapisovateľského stolíka, lavičiek družstiev a územia bezprostredne za čiarami.

48.2. Pri porušení pravidiel, na konci štvrtiny alebo predĺženia alebo ak treba prerušiť hru, rozhodcovia zapískajú. Rozhodcovia nepískajú po úspešnom koši z hry, ani po úspešnom trestnom hode, ani keď sa lopta stane živou.

48.3. Pred rozhodnutím, či dotyk alebo priestupok trestať alebo nie, rozhodcovia musia mať vždy na zreteli a zvažovať nasledujúce základné zásady:

- Duch a zámer pravidiel a z nich vyplývajúca plynulosť stretnutia.
- Vyrovnanosť pri uplatňovaní "výhody/nevýhody". Rozhodcovia nesmú prerušovať hru bez závažného dôvodu tým, že budú trestať náhodný dotyk, ktorý nezvýhodní hráča zodpovedného za dotyk, ani neznevýhodní jeho súpera.
- Vyrovnanosť pri uplatňovaní zdravého rozumu v každom stretnutí, majúc na pamäti schopnosti hráčov, ich postoj a správanie sa v stretnutí.
- Vyrovnanosť pri udržiavaní rovnováhy medzi riadením a plynulosťou stretnutia, vycítiť, o čo sa účastníci snažia a získať to, čo je pre stretnutie správne.

48.4. Ak niektoré z družstiev podá protest, prvý rozhodca (alebo komisár, ak je prítomný) po obdržaní dôvodov protestu podá písomnú správu riadiacemu orgánu súťaže.

48.5. Ak je rozhodca zranený alebo pre akúkoľvek inú príčinu nemôže pokračovať vo výkone svojej funkcie do 5 minút, v stretnutí sa pokračuje. Zostávajúci rozhodca (-ovia) rozhoduje (-ú) do konca stretnutia sám (-i) okrem prípadu, ak je možnosť

výmeny zraneného rozhodcu kvalifikovaným náhradným rozhodcom. O výmene rozhoduje zostávajúci rozhodca (-ovia) po porade s komisárom, ak je prítomný.

48.6. Ak je potrebné objasniť rozhodnutie slovne, musí sa pri všetkých medzinárodných stretnutiach hovoriť po anglicky.

48.7. **Každý rozhodca má právo urobiť rozhodnutie v rámci jeho právomocí, ale nemá právo nerešpektovať alebo spochybňovať rozhodnutia iného rozhodcu.**

48.8. **Aplikácia a výklad Pravidiel basketbalu rozhodcami je, bez ohľadu na to, či bolo alebo nebolo spravené jednoznačné rozhodnutie, konečné a nemôže byť spochybňovaná alebo odmietaná s výnimkou, keď je možné podať protest (viď príloha C).**

Čl. 49 Zapisovateľ a pomocník zapisovateľa: Povinnosti

49.1. **Zapisovateľ** používa oficiálny zápis o stretnutí a zapisuje:

- Mená a čísla hráčov družstiev, ktorí majú nastúpiť na začiatok stretnutia, ako aj všetkých náhradníkov, ktorí nastúpia počas stretnutia. Ak zistí porušenie pravidiel týkajúce sa 5 hráčov, ktorí majú začať stretnutie, striedaní alebo číslovaní hráčov, okamžite upozorní najbližšieho rozhodcu.
- Bežný súčet dosiahnutých bodov, všetky body dosiahnuté z hry a všetky úspešné trestné hody.
- Chyby, ktorých sa dopustil každý hráč. Zapisovateľ zaznamenáva chyby každého trénera a ak je tréner vylúčený a musí opustiť stretnutie, okamžite to oznamuje rozhodcovi. Podobne zapisovateľ oznámi rozhodcovi, že hráč sa dopustil 2 technických chýb kategórie 1, alebo 2 flagrantných chýb alebo 1 technickej chyby kategórie 1 a 1 flagrantnej chyby a má byť vylúčený zostretnutia.
- Oddychové časy. Zapisovateľ prostredníctvom rozhodcu upozorní trénera, ak tréner v danom polčase alebo predĺžení nemá už viac oddychových časov.
- Obsluhuje ukazovateľ striedavého držania lopty. Po skončení prvého polčasu, keď družstvá menia koše, prispôsobí smer ukazovateľa striedavého držania lopty.
- Rozhodcami potvrdenú výzvu hlavného trénera. Zapisovateľ informuje rozhodcov, že tréner omylom žiada o druhú výzvu hlavného trénera.

49.2. **Pomocník zapisovateľa** obsluhuje ukazovateľ stavu a pomáha zapisovateľovi a časomeračovi.

V prípade nezhody medzi ukazovateľom stavu a zápisom, ktorá sa nedá vyriešiť, rozhodujúci je zápis a ukazovateľ stavu musí byť upravený podľa neho.

49.3. Ak je odhalený omyl vo vedení zápisu:

- Počas stretnutia musí časomerač počkať na prvú mŕtvu loptu a až potom nechá zaznieť svoj signál.
- Zapisovateľ musí odkonzultovať s prvým rozhodcom a opraviť omyly v zápise, keď je omyl zistený, s obmedzeniami uvedenými v Čl. 45 (Opraviteľné omyly).

- Ak omyl nie je zistený vrámci obmedzení uvedenými v Čl. 45 (Opraviteľné omyly), omyl sa už nemôže opraviť. Prvý rozhodca alebo komisár, ak je prítomný, musí poslať podrobnú správu riadiacemu orgánu súťaže.

Čl. 50 Časomerač: Povinnosti

50.1. **Časomerač** má k dispozícii hodiny hry a stopky a:

- Meria hrací čas, oddychové časy a prestávky.
- Uplynutie hracieho času v každej štvrtine alebo predĺžení, oznámi časomerač veľmi hlasným automatickým signálom.
- Ak signál časomerača zlyhá alebo ak ho nepočuť, zapisovateľ použije každý prostriedok, ktorý má k dispozícii, aby okamžite upozornil rozhodcov.
- Oznamuje počet chýb, ktorých sa hráč dopustil zdvihnutím tabuľky chýb hráča spôsobom, aby bola viditeľná obom hlavným trénerom.
- Oznamuje, že hráč alebo hlavný tréner bol diskvalifikovaný v hre zdihnutím tabuľky GD.
- Rozhodcovi okamžite oznámi, že sa hráč dopustil piatej chyby.
- Obsluhuje tabuľku chýb družstva, kde každá je umiestnená na strane zapisovateľského stolíka najbližšie k lavičke družstva. Tabuľka chýb družstva musí ukazovať aktuálny počet chýb družstva a musí byť červená bez číslic potom, ako sa lopta opäť stane živou po štvrtej chybe družstva v štvrtine.
- Vykonáva stredania.
- Vykonáva oddychové časy. Časomerač upozorní rozhodcov na družstvom vyžiadaný započítavaný oddychový čas pri najbližšej príležitosti na udelenie oddychového času.
- Použije svoj signál iba pri mŕtvej lopte a zároveň skôr, než sa lopta stane opäť živou. Zvuk signálu časomerača nezastavuje hodiny hry alebo stretnutie, ani nespôsobí, že sa lopta stane mŕtvou.

50.2. Časomerač meria **hrací čas** nasledovne:

- Spustí hodiny hry:
  - Ak sa počas rozskoku lopty dovolene dotkne skáčuci hráč.
  - Po poslednom neúspešnom trestnom hode lopta zostáva živá a lopta sa dotkne hráča na ihrisku alebo sa jej dotkne hráč na ihrisku.
  - Lopta sa počas vhadzovania dotkne hráča na ihrisku alebo sa jej dotkne hráč na ihrisku.
- Zastaví hodiny hry, ak:
  - Na konci štvrtiny alebo predĺženia uplynie čas, ak sa hodiny nezastavia automaticky, urobí tak ručne.
  - Rozhodca zapíska v okamihu, keď je lopta živá.
  - Družstvo, ktoré dostalo kôš z hry, požiadalo o oddychový čas.
  - Je dosiahnutý kôš z hry, keď hodiny hry ukazujú 2:00 minúty alebo menej v štvrtej štvrtine a v každom predĺžení.

- Zaznie signál hodín hodu na kôš v okamihu, keď má niektoré družstvo loptu pod kontrolou.

50.3. Časomerač meria **započítavané oddychové časy**:

- Meracie zariadenie spustí okamžite, ako rozhodca dá znamenie započítavaného oddychového času.
- Svojím signálom oznamuje uplynutie 50 sekúnd od začiatku oddychového času.
- Svojím signálom oznamuje koniec započítavaného oddychového času.

50.4. Časomerač meria **prestávky stretnutia**:

- Meracie zariadenie spustí okamžite, ako skončila predošlá štvrtina alebo predĺženie.
- 3 minúty a 1,5 minúty pred začiatkom prvej a tretej štvrtiny nechá zaznieť svoj signál.
- 30 sekúnd pred začiatkom druhej a štvrtej štvrtiny a predkaždým predĺžením nechá zaznieť svoj signál.
- Keď skončí prestávka súčasne so zastavením meracieho zariadenia, nechá zaznieť svoj signál oznamujúc, že sa skončila prestávka.

Čl. 51 Operátor hodín hodu na kôš: Povinnosti

Operátor hodín hodu na kôš má k dispozícii hodiny hodu na kôš a obsluhuje ich nasledovne:

51.1. **Spustí** ich keď:

- Družstvo získa na hracej ploche živú loptu. Potom náhodný dotyk súpera nie je dôvodom na nové obdobie hodín hodu na kôš, ak družstvo pokračuje v kontrole lopty.
- Lopta sa pri vhadzovaní dotkne ktoréhokoľvek hráča alebo ktorýkoľvek hráč sa dovolene dotkne lopty na hracej ploche.

51.2. **Zastaví ich, ale nenastaví nanovo,** ak rovnaké družstvo, ktoré malo loptu pod kontrolou, má nárok na vhadzovanie ako dôsledok:

- Lopty v zázemí.
- Zranenia hráča rovnakého družstva.
- Technickej chyby tohto družstva.
- Situácie vedúcej k rozskoku (nie v situácii, keď sa lopta zasekne medzi obruč a dosku).
- Obojstrannej chyby.
- Zrušenia rovnakých trestov proti obidvom družstvám.

Zastaví ich, ale nenastaví na nové obdobie a zostávajúci čas zostane zobrazený, ak je rovnakému družstvu, ktoré malo pred tým loptu pod kontrolou, priznané vhadzovanie v prednej polovici ihriska po chybe alebo priestupku a 14 alebo viacej sekúnd je zobrazených na hodinách hodu na kôš.

51.3. **Zastaví ich a nastaví na nových 24 sekúnd** bez zobrazenia ak:

- Lopta spadne dovolene do koša.
- Lopta sa dotkne obruče súperovho koša a loptu získa pod kontrolu družstvo, ktoré ju nemalo pod kontrolou pred dotykom s obručou.
- Družstvu sa prizná lopta na vhadzovanie v zadnej polovici ihriska:
  - Po chybe alebo priestupku (nie po lopte zahranej do zázemia).
  - Po situácii vedúcej k rozskoku, keď družstvo predtým nemalo loptu pod kontrolou.
  - Po prerušení hry v situácii, ktorá nemá spojitosť s družstvom majúcim loptu pod kontrolou.
  - Po prerušení hry v situácii, ktorá nemá spojitosť so žiadnym družstvom, iba ak by bol súper vystavený do nevýhody.
- Družstvu sú priznané trestný hod (-y).

51.4. Zastaví a nastaví ich na 14 sekúnd,14 sekúnd bude zobrazených, ak:

- Rovnaké družstvo, ktoré malo predtým loptu pod kontrolou, má nárok na vhadzovanie v prednej polovici ihriska a 13 alebo menej sekúnd je zobrazených na hodinách hodu na kôš:
  - Po chybe alebo priestupku (nie po lopte zahranej do zázemia).
  - Po prerušení hry v situácii, ktorá nemá spojitosť s družstvom majúcim loptu pod kontrolou.
  - Po prerušení hry v situácii, ktorá nemá spojitosť so žiadnym družstvom, iba ak by bol súper vystavený do nevýhody.
- Družstvu, ktoré nemalo predtým loptu pod kontrolou, je priznané vhadzovanie v jeho prednej polovici, ako výsledok:
  - Osobnej chyby alebo priestupku (vrátane lopty zahranej do zázemia).
  - Situácie vedúcej k rozskoku.
- Družstvu je priznané vhadzovanie na čiare na vhadzovanie v prednej polovici ihriska po nešportovej alebo diskvalifikačnej chybe.
- Potom ako sa lopta dotkla obruče pri neúspešnom hode na kôš z hry (vrátane situácie, keď sa lopta zasekne medzi obruč a dosku), poslednom trestnom hode alebo pri prihrávke a pokiaľ družstvo, ktoré získa loptu pod kontrolu je to isté ako to, ktoré malo loptu pod kontrolou pred dotykom s obručou.
- Po oddychovom čase družstva, ktoré je oprávnené vhadzovať v zadnej polovici ihriska, keď hodiny hry ukazujú 2:00 a menej na konci štvrtej štvrtiny alebo každého predĺženia a tréner tohto družstva rozhodne, že hra bude zahájená vhadzovaním jeho družstva na čiare na vhadzovanie v prednej polovici družstva a keď je na hodinách hodu na kôš v okamihu prerušenia hry zobrazené 14 sekúnd alebo menej.

51.5. Vypne ich potom, ako sa lopta stane mŕtvou a hodiny hry stoja v ktorejkoľvek štvrtine alebo predĺžení, keď niektoré z družstiev získa novú kontrolu nad loptou a na hodinách hry je menej ako 14 sekúnd.

Signál hodín hodu na kôš nezastavuje hodiny hry alebo hru, ani nespôsobí, že sa lopta stane mŕtvou, iba ak má družstvo loptu pod kontrolou.

A – SIGNÁLY ROZHODCOV

A.1. Jediné oficiálne signály rozhodcov sú vyobrazené v týchto pravidlách.

A.2. Pri signalizácii smerom k stolíku zapisovateľov sa dôrazne odporúča signalizáciu doplniť verbálne (v medzinárodných stretnutiach v anglickom jazyku).

A.3. Je dôležité, aby asistenti rozhodcov poznali tieto signály.

Signály hodín hry

Zastavenie hodín hry

Otvorená dlaň

Zastavenie hodín pri chybe

Zovretá päsť

Spustenie hodín hry

Pohyb rukou nadol

Dosiahnutie bodov

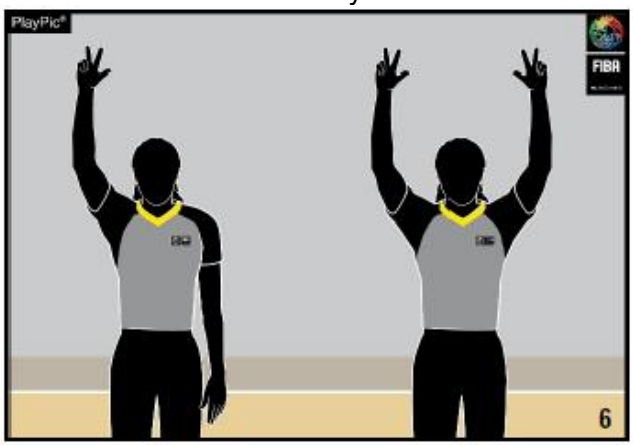
1 bod

1 prst, sklopené zápästie

2 body

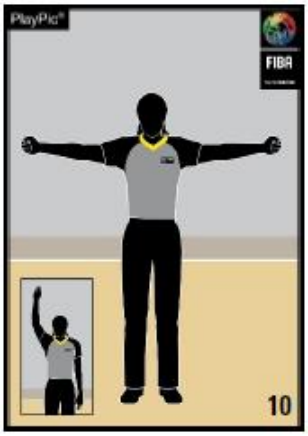
2 prsty, sklopené zápästie

3 body

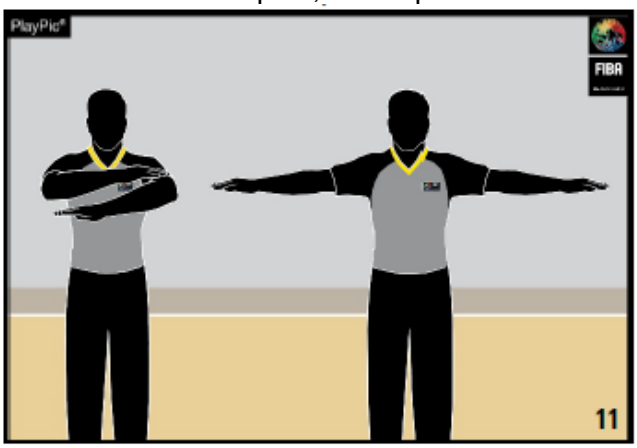
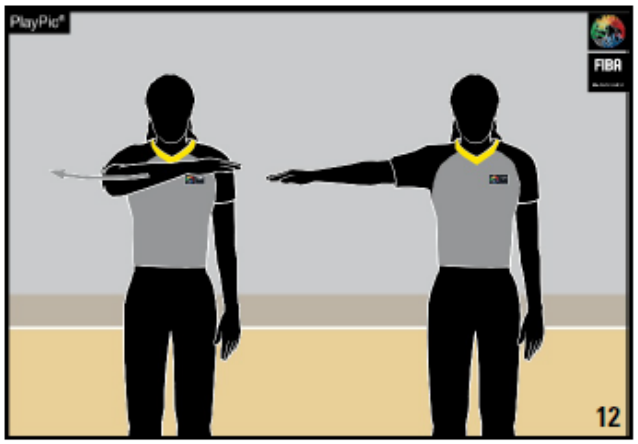


3 prsty, jedna ruka: pokus; dve ruky: úspešný

Striedanie a oddychový čas

Striedanie	Pokyn na striedanie	Oddychový čas	Televízny oddychový čas
			
Skrížené predlaktia	Pohyb otvorenou dlaňou smerom k telu	Vytvoriť znak „T“ s ukazovákom a dlaňou	Roztiahnuté ruky so zovretými päsťami

Administratíva

Hra neplatí, kôš neplatí	Viditeľné počítanie
	
Rozpaženie rúk v úrovni hrudníka	Naznačenie počítania pohybom dlane

Komunikácia

Vztýčený palec

Nastavenie hodín hodu na kôš

Krúženie ruky so zdvihnutým ukazovákom

Lopta v zázemí a / alebo smer hry

Ukázať smer hry rovnobežne s postrannou čiarou

Držaná lopta/Situácia vedúca k rozskoku

Vztýčené palce, následne ukázať smer hry podľa ukazovateľa striedavého držania

Priestupky

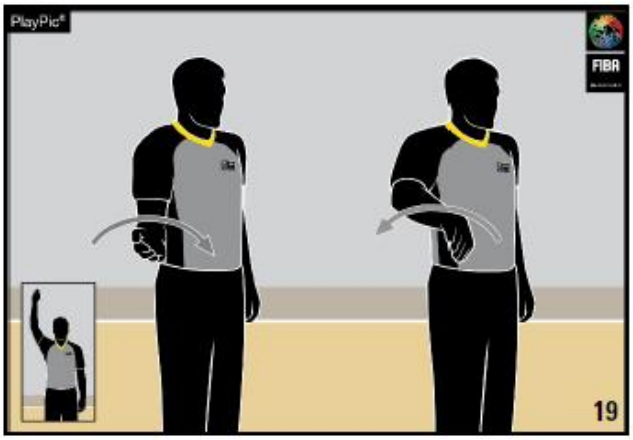
Kroky

Krúženie päsťami

Nepovolený dribling: dvojitý dribling

Striedavý pohyb dlaňami

Nepovolený dribling: prenášanie lopty



Polovičná rotácia dlaňou

3 sekundy

Vystretá ruka ukazuje 3 prsty

5 sekúnd

Ukázať 5 prstov

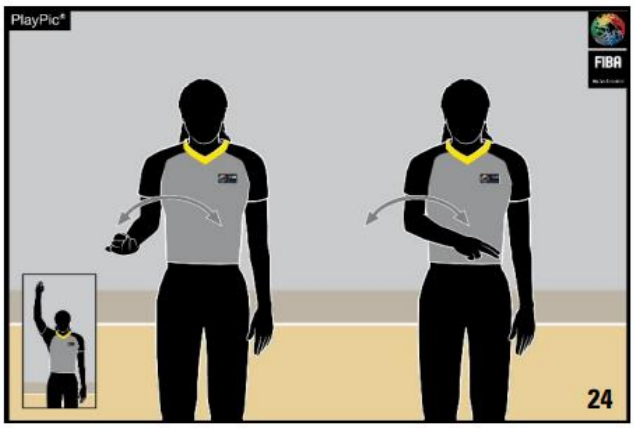
8 sekúnd

Ukázať 8 prstov

14/24 sekúnd

Prstami sa dotknúť ramena

Lopta v zadnej polovici ihriska



Pohyb ruky s dvoma vystretými prstami pred telom

Úmyselná hra nohou

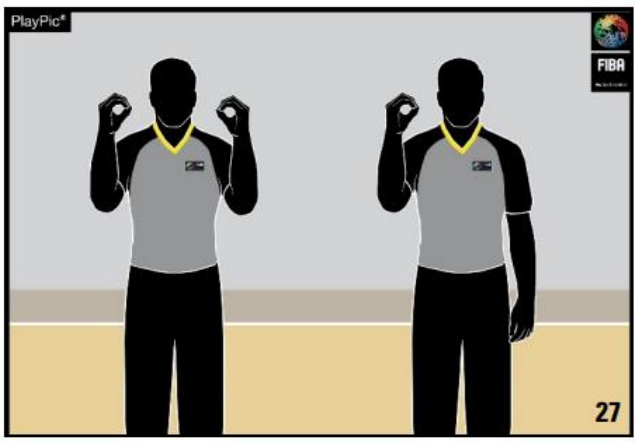
Ukázať na nohu

Zrážanie hodu na kôš/ bránenie hodu na kôš

Prstom nakresli kruh okolo druhej ruky

Čísla hráčov

Čísla 0 a 00



Obe ruky ukazujú 0 pravá ruka ukazuje 0

Čísla 1-5

Pravá ruka ukazuje 1 až 5

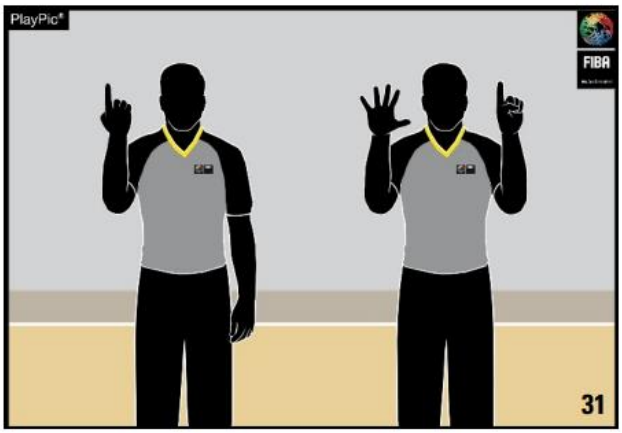
Čísla 6-10

Pravá ruka ukazuje 5, ľavá 1 až 5

Čísla 11-15

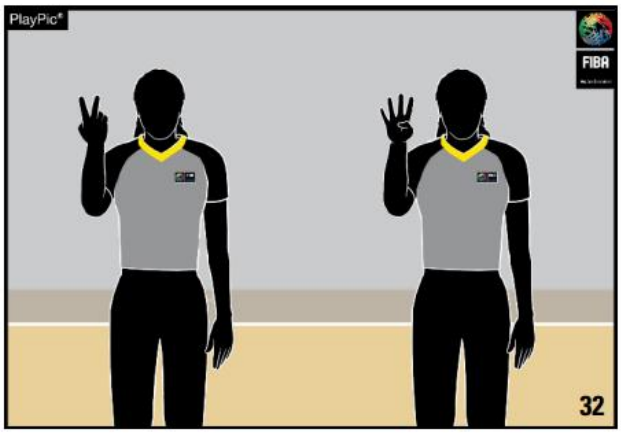
Pravá ruka ukazuje zovretú päsť, ľavá 1 až 5

Číslo 16



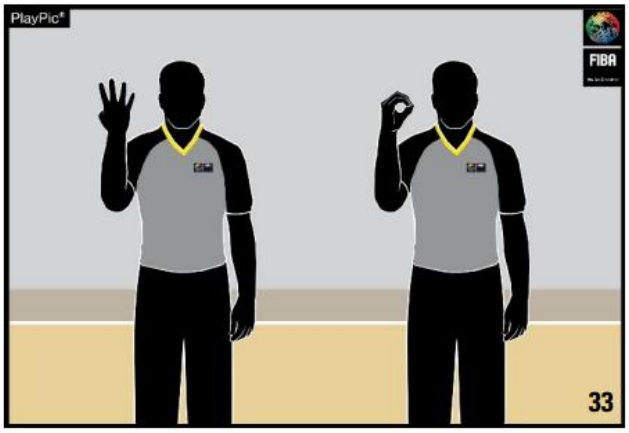
Najskôr ukázať pravou dlaňou k sebe 1 pre číslo 10, potom dlaňami od seba číslo 6

Číslo 24



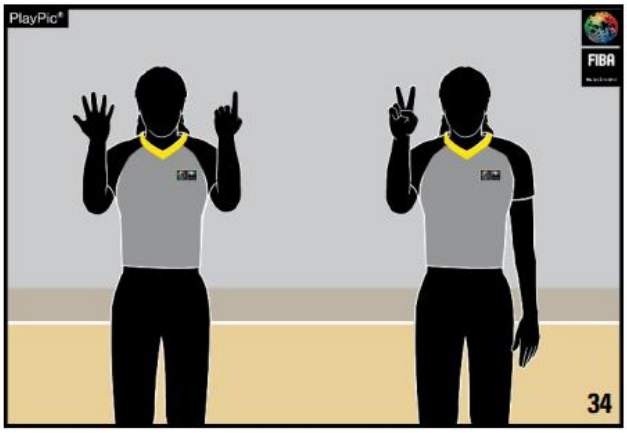
Najskôr ukázať pravou dlaňou k sebe 2, potom dlaňou od seba číslo 4

Číslo 40



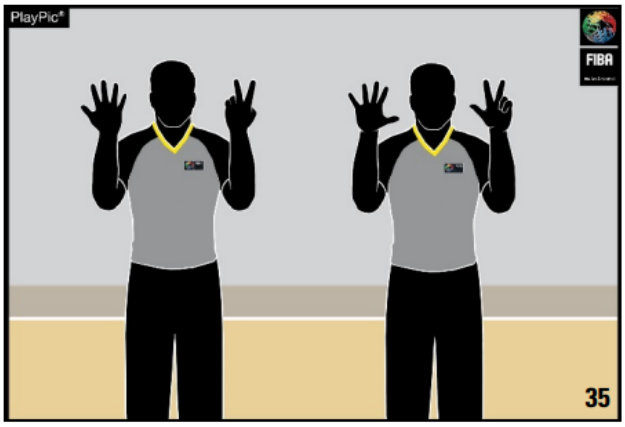
Najskôr ukázať pravou dlaňou k sebe 4 pre číslo 40, potom dlaňou od seba číslo 0

Číslo 62



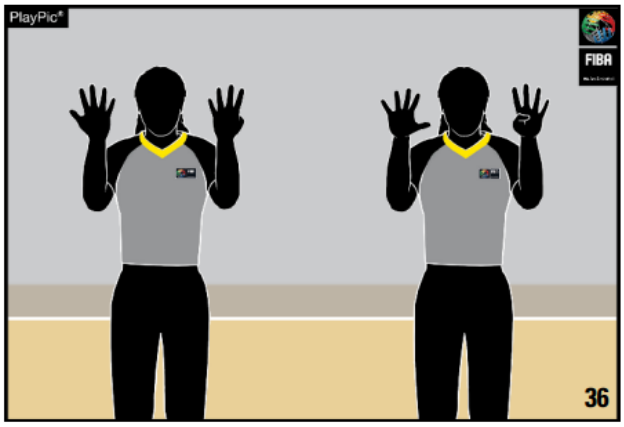
Najskôr ukázať dlaňami k sebe 6 pre číslo 60, potom pravou dlaňou od seba číslo 2

Číslo 78



Najskôr ukázať dlaňami k sebe 7 pre číslo 70, potom dlaňami od seba číslo 8

Číslo 99



Najskôr ukázať dlaňami k sebe 9 pre číslo 90, potom dlaňami od seba číslo 9

Chyby

Držanie

Uchopiť zápästie zhora

Blokovanie (obrana)
Nedovolená clona (útok)

Obe ruky na bokoch

Strkanie alebo prerážanie bez lopty

Naznačiť strkanie

Handchecking

Uchopiť dlaň a naznačiť s ňou pohyb dopredu

Nedovolené použitie rúk

Úder na zápästie

Prerážanie s loptou

Úder zovretou päsťou do otvorenej dlane

Nedovolený kontakt na ruku

Pohyb dlaňou proti druhému predlaktiu

Hákovanie

Pohyb predlaktím dozadu

Nedovolený valec

Pohyb oboma rukami s otvorenou dlaňou dole a hore

Nadmerné použitie lakťa

Pohyb lakťom dozadu

Úder do hlavy

Znázornenie úderu dlaňou na hlavu

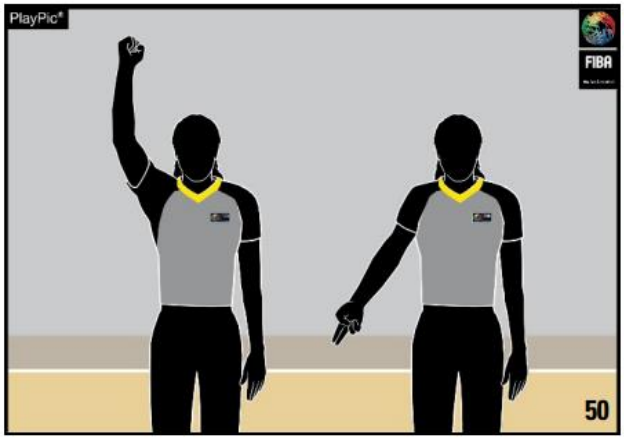
Chyba družstva majúceho loptu pod kontrolou

Zovretá päsť ukazuje smerom na kôš útočiaceho družstva

Chyba pri súvislom pohybe na kôš

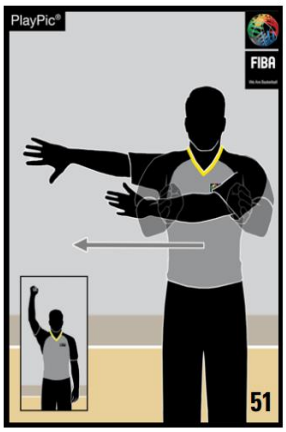
Vystretá ruka so zovretou päsťou, nasleduje zobrazenie počtu trestných hodov

Chyba mimo súvislého pohybu na kôš



Vystretá ruka so zovretou päsťou, nasleduje ukázanie na podlahu

Prihrávka po chybe



Pohyb oboma rukami s otvorenými dlaňami do strany.

Špeciálne chyby

Obojstranná chyba

Mávanie zovretými zápästiami nad hlavou

Diskvalifikačná chyba

Technická chyba

Dlane zobrazujú „T“ pred telom

Filmovanie

Disruptívna chyba

Chyba a následne signál 2 TH

Zdržiavanie hry

Flagrantná chyba

Uchopiť zápästie nad hlavou

Nedovolené presiahnutie postrannej čiary pri vhadzovaní

Zdvihnuté ruky so zovretými päsťami

Zdvihnutie predlaktia dvakrát

Dvakrát horizontálne mávnite predlaktím

Mávanie rukou rovnobežne s postrannoučiarou (posledné 2 min.4/4 a každého predĺženia)

Instant replay system

Preskúmanie IRS

Rotácia ruky s vystretým ukazovákom

Trénerska výzva - HCC

Potvrdenie výzvy rozhodcom

Administrácia trestu za chybu – signalizácia ku stolíku zapisovateľov

Po chybe bez trestných hodov

Ukázať smer hry rovnobežne s postrannou čiarou

Po chybe družstva majúceho loptu pod kontrolou

Zovretá päsť rovnobežne s postrannou čiarou

1 trestný hod

Vztýčený 1 prst

2 trestné hody

Vztýčené 2 prsty

3 trestné hody

Vztýčené 3 prsty

Administrácia trestných hodov – aktívny rozhodca (predný)

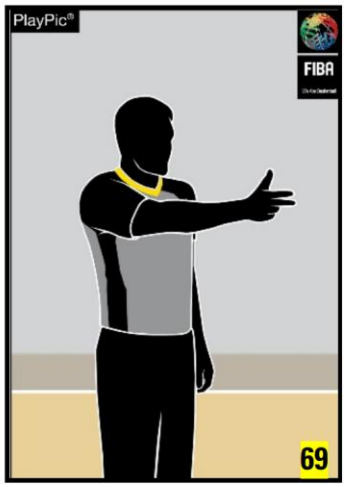
1 trestný hod

1 prst vodorovne

2 trestné hody

2 prsty vodorovne

3 trestné hody



3 prsty vodorovne

Administrácia trestných hodov – neaktívny rozhodca (zadný v 2PO a center v 3PO)

1 trestný hod

Vztýčený ukazovák

2 trestné hody

Vztýčené dlane oboch rúk

3 trestné hody

Vztýčené 3 prsty na oboch rukách

B – ZÁPIS O STRETNUTÍ

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____
Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐ — Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1 2 3 4 5
Head coach				
First assistant coach				

Team B _____
Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐ — Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1 2 3 4 5
Head coach				
First assistant coach				

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores: Quarter ① A ____ B ____; Quarter ② A ____ B ____; Quarter ③ A ____ B ____; Quarter ④ A ____ B ____; Overtimes A ____ B ____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____
Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Obrázok č. 8 – Zápis o stretnutí

B.1. Oficiálny zápis o stretnutí (Obr. 9) je jediný schválený Technickou komisiou FIBA.

B.2. Skladá sa z jedného originálu a troch kópii rozdielnych farieb. Originál na bielom papieri je pre FIBA. Prvá kópia na modrom papieri je pre organizátorov súťaže, druhá kópia na ružovom papieri je pre víťazné družstvo a posledná kópia na žltom papieri pre porazené družstvo.

Poznámka:

1. Zapisovateľ musí použiť dve perá rôznych farieb, ČERVENÉ pre prvú a tretiu štvrtinu a MODRÉ alebo ČIERNE pre druhú alebo štvrtú štvrtinu. Pre všetky predĺženia použije rovnakú farbu ako v štvrtej štvrtine.

2. Zápis môže byť pripravený a dokončený elektronicky.

B.3. **Minimálne 40 minút pred plánovaným začiatkom stretnutia** pripraví zapisovateľ zápis nasledovne:

B.3.1. Napíše názvy oboch družstiev do príslušných riadkov v hornej časti zápisu. **Družstvo A** je vždy domáce družstvo. Pri turnajoch alebo zápasoch na neutrálnej pôde je prvé to družstvo, ktoré je uvedené ako prvé v programe. Druhé družstvo je **Družstvo B**.

B.3.2. **Potom vyplní:**

- Názov súťaže.
- Číslo stretnutia.
- Dátum, čas a miesto stretnutia.
- Mená prvého a druhého, resp. tretieho rozhodcu a ich národnosť (medzinárodný kód).

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition WCM Date 22. 11. 2017 Time 20:00 Crew chief WALTON, M. (USA)
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)

Obrázok č. 9 – Záhlavie zápisu

B.3.3. Družstvo A je v hornej časti a družstvo B v dolnej časti zápisu.

B.3.3.1. Do prvého stĺpca číslo licencie hráča, trénera a asistenta trénera (posledné 3 číslice). Počas turnajov bude číslo licencie zapísané iba v prvom stretnutí družstva.

B.3.3.2. Do druhého stĺpca zapíše PALIČKOVÝM PÍSMOM, na základe zoznamu členov družstva poskytnutého trénerom družstva alebo jeho zástupcom, mená hráčov s prvým písmenom krstného mena v poradí podľa čísiel dresov. Kapitán družstva je označený skratkou (CAP) hneď za menom.

B.3.3.3. Ak má družstvo menej ako 12 hráčov, zapisovateľ nakreslí čiaru do priestoru pre čísla licencii, mená, čísla, „striedanie“, v riadku pod posledným hráčom. Ak má

družstvo menej ako 11 hráčov, bude táto čiara pokračovať diagonálne dole od priestoru na zaznamenávanie chýb.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach	788	LOOR, A.							
First assistant coach	555	MONTA, B.							

Obrázok č. 10 – Družstvá v zápise (pred stretnutím)

B.3.4. V spodnej časti priestoru družstva zapíše zapisovateľ (PALIČKOVÝM PÍSMOM) mená trénera a prvého asistenta trénera.

B.3.5. V spodnej časti zápisu zapíše zapisovateľ (PALIČKOVÝM PÍSMOM) mená zapisovateľa, asistenta zapisovateľa, časomerača a merača hodín hodu na kôš.

B.4. Najneskôr 10 minút pred plánovaným začiatkom stretnutia musia obaja tréneri:

B.4.1. Potvrdiť svoj súhlas s menami a príslušnými číslami svojich hráčov.

B.4.2. Potvrdiť mená trénera a prvého asistenta trénera. Ak družstvo nemá trénera a ani asistenta trénera, kapitán bude vystupovať ako hrajúci tréner a bude tak zapísaný v zápise s označením (CAP) za svojím menom.

Head coach	607	KING, H. (CAP)			
First assistant coach					

B.4.3. Označiť 5 hráčov, ktorí začnú stretnutie, vpísaním malého „x“ do kolónky „striedanie“.

B.4.4. Podpísať zápis.

Tréner družstva A musí poskytnúť tieto informácie ako prvý.

B.5. Na začiatku stretnutia zapisovateľ zakrúžkuje malé „x“ do kolónky „striedanie“ piatim hráčom každého družstva, ktorí nastúpia na začiatku stretnutia.

B.6. Počas stretnutia zapisovateľ označí náhradníka, ktorý nastúpi do stretnutia po prvýkrát zapísaním malého „x“ (bez krúžku) do kolónky „striedanie“.

B.7. Oddychové časy

B.7.1. Oddychové časy sa zaznamenajú zapísaním minúty príslušnej štvrtiny alebo predĺženia do príslušného štvorčeka pod názvom družstva. K H1 pre prvý polčas, k H2 pre druhý polčas k OT pre až 3 predĺženia.

B.7.2. Na konci každého polčasu a predĺženia sa preškrtnú nevyužité štvorčeky dvoma rovnobežnými čiarami. Ak družstvu nie je udelený oddychový čas v druhom polčase pred tým, ako hodiny hry ukazujú 2:00 a menej, zapisovateľ preškrtne prvý štvorček dvoma rovnobežnými čiarami.

Time-outs

H1: 7 | =

H2: = | 9 | 10

OT: = | = | =

Team fouls

Q1: X | 2 | 3 | 4 — Q2: X | X | 3 | X

Q3: X | 2 | 3 | 4 — Q4: X | X | 3 | X

HCC: Q4 | 9

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P_2				
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P_2			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P_2	U_2	P	P_1	
004	FRANK,	Y.	12	×	T_1	U_2	GD		
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	U_1			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P_1				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	×	P_3	P_2			
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T_1	P	P_2	T_1	GD
022	SANCHES,	N.	42	×	P_2	P_2	U_2	P	U_2 GD
024	MANOS,	K.	55	×	P_2	D_2			
Head coach	788	LOOR, A.					C_1	B_1	
First assistant coach	555	MONTA, B.							

Obrázok č. 11 – Družstvá v zápise (po stretnutí)

B.8. Chyby

B.8.1. Chyby hráčov môžu byť osobné, technické, disruptívne, flagrantné, diskvalifikačné a zapisujú sa hráčom.

B.8.2. Chyby trénerov, asistentov trénerov, náhradníkov, hráčov, ktorí nie sú oprávnení hrať a osôb sprevádzajúcich družstvo môžu byť technické alebo diskvalifikačné a sú zapisované trénerovi.

B.8.3. Akákoľvek chyby, ktorá sa započítava do vylúčenia zo stretnutia (GD) sa označí krúžkom.

B.8.4. Akákoľvek chyba, za ktorou nasleduje trestný hod (-y), sa označí pridaním príslušného počtu trestných hodov (1, 2, 3)vedľa „P“, „T“, „C“, „B“, „BD“, „DI“, „FL“ alebo „D“.

B.8.5. Všetky chyby proti obom družstvám, zahŕňajúce tresty rovnakej závažnosti a zrušené podľa Čl. 42 (Zvláštne situácie), sú označené pridaním malého „c“ vedľa „P“, „T“, „C“, „B“, „BD“, „DI“, „FL“ alebo „D“.

B.8.6. Chyby sa zapisujú nasledovne:

B.8.6.1. Osobná chyba sa označuje „P“.

B.8.6.2. Technická chyba kategórie 1 sa zapíše ako Ⓣ.

B.8.6.3. Technická chyba kategórie 2 sa zapíše ako T.

B.8.6.4. Druhá technická chyba kategórie 1 sa tiež zapíše ako Ⓣ, a do nasledujúcej kolónky sa zapíše GD.

B.8.6.5. Technická chyba kategórie 1 trénera za jeho osobné nešportové správanie sa označí Ⓒ. Druhá podobná technická chyba bude tiež Ⓒ nasledovaná zapísaním „GD“.

B.8.6.6. Technická chyba kategórie 1, ktorou je potrestaný tréner z akéhokoľvek iného dôvodu, sa označí Ⓑ alebo (BD). Tretia technická chyba (jedna z nich môže byť Ⓒ) sa označí Ⓑ, (BD) alebo Ⓒ je nasledovaná zapísaním „GD“.

B.8.6.7. Disruptívna chyba hráča sa zapíše ako DI.

B.8.6.8. Flagrantná chyba hráča sa zapíše ako (FL).

B.8.6.9. Druhá flagrantná chyba sa zapíše (FL), a do nasledujúceho štvorčeka sa zapíše GD.

B.8.6.10. Technická chyba kategórie 1 hráča, ktorému bola predtým udelená flagrantná chyba alebo flagrantná chyba hráča, ktorému bola pretým udelená technická chyba kategórie 1, bude tiež označená ako (FL) alebo Ⓣ nasledovaná zapísaním „GD“ do nasledujúceho štvorčeka.

B.8.6.11. Hrajúci tréner bude vylúčený zo stretnutia ak mu bude udelená:

- Technická chyba kategórie 1 ako trénerovi zapísaná ako Ⓒ a flagrantná chyba alebo technická chyba kategórie 1 ako hráčovi, alebo
- Technická chyba trénerovi zapísaná ako Ⓑ alebo (BD) a technická chyba trénera zapísaná ako Ⓒ a flagrantná chyba alebo technická chyba kategórie 1 ako hráčovi, alebo
- Dve technické chyby trénera zapísané ako Ⓑ alebo (BD) a flagrantná chyba alebo technická chyba kategórie 1 hráč.
- Po poslednej technickej chybe alebo flagrantnej chybe, ktorá bola zapísaná, nasleduje zápis „GD“ do nasledujúceho štvorčeka.

Po poslednej technickej chybe alebo flagrantnej chybe, ktorá bola zapísaná, nasleduje zápis „GD“ do nasledujúceho štvorčeka.

B.8.6.12. Diskvalifikačná chyba sa zapíše ako „D“.

B.8.6.13. Diskvalifikačná chyba prvého asistenta trénera, náhradníka alebo hráča, ktorý nie je oprávnený hrať sa zapíše trénerovi ako technická chyba trénerovi Ⓑ.

B.8.6.14. Diskvalifikačná chyba udelená doprevádzajúcej osobe sa zapíše ako technická chyba trénerovi a zapíše sa (BD).

B.8.6.15. Diskvalifikačná chyba udelená prvému asistentovi trénera, náhradníkovi alebo hráčovi, ktorý nie je oprávnený hrať za opustenie územia lavičky družstva počas šarvátky sa zapíše ako technická chyba trénerovi a zapíše sa ako Ⓑ.

B.8.6.16. Diskvalifikačná chyba udelená doprevádzajúcej osobe za opustenie územia lavičky družstva počas šarvátky sa zapíše ako technická chyba trénerovi ako Ⓑ po ktorom nasleduje zápis „BD“. „BD“ sa nezapočítava do počtu 3 technických chýb pre diskvalifikáciu trénera.

B.8.6.17. Diskvalifikačná chyba udelená doprevádzajúcej osobe za aktívne zapojenie sa do šarvátky sa zapíše ako technická chyba trénerovi ako Ⓑ po ktorom nasleduje zápis „BD“. „BD“ sa nezapočítava do počtu 3 technických chýb pre diskvalifikáciu trénera.

B.8.6.18. V prípade šarvátky a diskvalifikácii trénera, asistenta trénera, náhradníka alebo hráča, ktorý nie je oprávnený hrať bude po zapísaní „D2“ alebo „D“ vpísané „F“ do všetkých zostávajúcich štvorčekov previnivšieho sa.

B.8.6.19. Príklady diskvalifikačných chýb hlavného trénera, asistenta trénera, náhradníka, vyfaulovaného hráča alebo osoby sprevádzajúcej družstvo:

Diskvalifikačná chyba trénera bude zapísaná nasledovne:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Diskvalifikačná chyba prvého asistenta trénera bude zapísaná nasledovne:

Head coach	788	LOOR, A.	(B_2)		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

Diskvalifikačná chyba náhradníka bude zapísaná nasledovne:

001	MAYER, F.	5	⊗	D					

a

Head coach	788	LOOR, A.	(B_2)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Diskvalifikačná chyba vyfaulovaného hráča po jeho piatej chybe bude zapísaná nasledovne:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D

a

Head coach	788	LOOR, A.	(B_2)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Diskvalifikačná chyba osoby sprevádzajúcej družstvo bude zapísaná nasledovne:

Head coach	788	LOOR, A.	BD_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.6.20. Príklady diskvalifikačných chýb trénera, asistenta trénera, náhradníka, vyfaulovaného hráča alebo osoby sprevádzajúcej družstvo za opustenie lavičky družstva počas šarvátky:

Bez ohľadu na počet diskvalifikovaných osôb za opustenie lavičky družstva počas šarvátky, bude trénerovi udelená jedna technická chyba „B_2“ alebo „D_2“.

Diskvalifikačná chyba **trénera** a **prvého asistenta trénera** bude zapísaná nasledovne:

Ak je diskvalifikovaný iba tréner:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ak je diskvalifikovaný iba asistent trénera:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Ak je diskvalifikovaný tréner a aj asistent trénera:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Diskvalifikačná chyba **náhradníka** bude zapísaná nasledovne:

Ak má náhradník menej ako 4 chyby, potom bude zapísané „D“ nasledované „F“ vo všetkých zostávajúcich štvorčekoch pre fauly:

003	SMITH, E.	9	⊗	P_2	P_2	D	F	F	

a

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ak je to piata chyba náhradníka D sa vpíše do poslednej kolónky,

a následne sa na koniec zapíše F.

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D		F

a

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Diskvalifikačná chyba **vyfaulovaného hráča** bude zapísaná nasledovne:

Ak vyfaulovaný hráč nemá voľné štvorčeky pre fauly, potom bude zapísané „D“ nasledované „F“. Obe budú zapísané za posledný štvorček pre fauly.

015	RUSH, S.	25	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_F	

a

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Diskvalifikačná chyba **osoby sprevádzajúcej družstvo** bude zapísaná trénerovi nasledovne:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	BD	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.6.21. Príklady diskvalifikačných chýb trénera, asistenta trénera, náhradníka, vyfaulovaného hráča alebo osoby sprevádzajúcej družstvo za aktívnu účasť družstva počas šarvátky:

Bez ohľadu na počet diskvalifikovaných osôb za opustenie lavičky družstva počas šarvátky, bude trénerovi udelená jedna technická chyba „B_2“ alebo „D_2“.

Ak sa tréner aktívne zapojí do šarvátky, bude mu udelená iba jedna chyba „D_2“.

Diskvalifikačná chyba **trénera** a **prvého asistenta trénera** bude zapísaná nasledovne:

Ak je diskvalifikovaný iba tréner:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ak je diskvalifikovaný iba asistent trénera:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Ak je diskvalifikovaný tréner a aj asistent trénera:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	D_2	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Diskvalifikačná chyba **náhradníka** bude zapísaná nasledovne:

Ak má náhradník menej ako 4 chyby, potom bude zapísané „D2“ nasledované „F“ vo všetkých zostávajúcich štvorčekoch pre fauly:

001	MAYER, F.	5	⊗	P_2	P_2	D_2	F	F	

a

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Ak je to náhradníkova piata chyba, potom bude zapísané „D2“ nasledované „F“ zapísané za posledný štvorček pre fauly:

002	JONES,	M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D	F

a

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Diskvalifikačná chyba **vyfaulovaného hráča** bude zapísaná nasledovne:

Ak vyfaulovaný hráč nemá voľné štvorčeky pre fauly, potom bude zapísané „D2“ nasledované „F“. Obe budú zapísané za posledný štvorček pre fauly.

015	RUSH,	S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2 F

a

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Diskvalifikačná chyba **osoby sprevádzajúcej družstvo** bude zapísaná trénerovi nasledovne:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	BD_2	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Diskvalifikačné chyby dvoch doprevádzajúcich osôb budú zapísané trénerovi nasledovne:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	BD_2	BD_2
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Poznámka: Technické alebo diskvalifikačné chyby sa v súlade s článkom 40 nezapočítavajú do chýb družstva

B.8.7. **Na konci druhej štvrtiny a na konci stretnutia zapisovateľ zaznačí hrubú čiaru medzi vyplnenými a nevyplnenými štvorčekmi pri chybách.**

Na konci stretnutia zapisovateľ preškrtne vodorovnou čiarou nepoužité štvorčeky pri chybách.

B.9. Chyby družstva

B.9.1. Pre každú štvrtinu (Q1, Q2, Q3 a Q4) sú vyhradené 4 štvorčeky (hneď pod názvom družstva a nad menami hráčov) na zapísanie chýb družstva.

B.9.2. Kedykoľvek je hráčovi odpískaná osobná, technická, nešportová alebo diskvalifikačná chyba, zapisovateľ ju tiež zapíše veľkým „X“ do príslušného štvorčeka chýb družstva, ktorého hráč sa dopustil chyby.

B.9.3. Na konci každej štvrtiny zapisovateľ preškrtne nepoužité štvorčeky dvoma vodorovnými čiarami.

B.10. Priebežný stav

B.10.1. Zapisovateľ zapisuje priebežne súčet bodov dosiahnutých každým družstvom.

B.10.2. V zápise sú 4 stĺpce pre priebežný stav stretnutia.

B.10.3. Hlavný stĺpec pre zápis stavu stretnutia je rozdelený na 4 stĺpce. 2 na ľavej strane pre družstvo A a 2 na pravej strane pre družstvo B. V dvoch stredných stĺpcoch je predtlačený priebežný stav (160 bodov) pre každé družstvo.

Zapisovateľ:

- **Najskôr** nakreslí uhlopriečnu čiaru (praváci „/“, ľaváci „\“) pre dosiahnutý kôš z hry a plný kruh (● pre dosiahnutý bod z trestného hodu. Toto bude zaznamenané cez **nový celkový** počet bodov práve dosiahnutým družstvom.
- **Potom** do prázdneho miesta na rovnakej strane nového celkového počtu bodov (vedľa „/“ alebo „\“ alebo) zapíše číslo hráča, ktorý zaznamenal kôš z hry alebo z trestného hodu.

B.11. Priebežný stav: ďalšie pokyny

B.11.1. Kôš za 3 body dosiahnutý hráčom bude zapísaný zakrúžkovaním čísla hráča v príslušnom stĺpci.

B.11.2. Kôš z hry dosiahnutý náhodne družstvom do vlastného koša sa zapíše kapitánovi súperovho družstva, ktorý je na ihrisku.

B.11.3. Dosiahnuté body v prípade, že lopta nespadne do koša (Čl. 31 Zrážanie hodu na kôš a bránenie hodu na kôš) sa zapíšu hráčovi, ktorý sa pokúšal kôš dosiahnuť.

B.11.4. Na konci každej štvrtiny alebo každého predĺženia zapisovateľ silnou čiarou zakrúžkuje (O)posledný súčet bodov oboch družstiev ako aj pod číslami hráčov, ktorí tieto body dosiahli.

B.11.5. Na začiatku každej štvrtiny alebo každého predĺženia zapisovateľ pokračuje v priebežnom stave od bodu prerušenia zápisu.

B.11.6. Kedykoľvek je to možné, zapisovateľ by mal skontrolovať priebežný stav stretnutia s viditeľným ukazovateľom stavu stretnutia. Ak je tam ale rozdiel a jeho stav je správny, okamžite vykoná kroky k oprave na ukazovateli stavu stretnutia. Ak je na pochybách alebo jedno z družstiev vznesie námietku, musí informovať prvé rozhodcu hneď, ako sa lopta stane mŕtvou a hodiny hry sa zastavia.

B.11.7. Rozhodcovia môžu v rámci pravidiel opraviť akúkoľvek chybu v zápise vrátane stavu, počtu chýb alebo počtu oddychových časov. Prvý rozhodca musí tieto opravy podpísať. Rozsiahlejšie opravy musia byť zapísané na zadnú stranu zápisu.

Obrázok č. 12 – Priebežný stav

B.12. Priebežný stav: konečný stav

B.12.1. Na konci každej štvrtiny a posledného predĺženia zapíše zapisovateľ stav dosiahnutý oboma družstvami v danej štvrtine a všetkých predĺžení na príslušné miesto v spodnej časti zápisu.

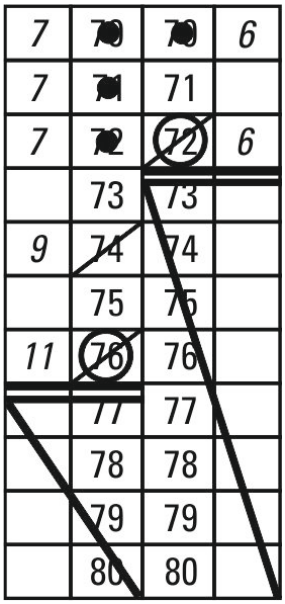
B.12.2. Ihneď po skončení stretnutia zapíše zapisovateľ čas do kolónky „Koniec stretnutia (hh:mm).

B.12.3. Na konci stretnutia zapisovateľ vyznačí 2 rovnobežné vodorovné čiary pod konečný stav bodov každého družstva a pod čísla hráčov, ktorí posledné body dosiahli. Ďalej vyznačí diagonálne čiary k dolným okrajom stĺpcov každého družstva, aby vyškrtol zostávajúce čísla priebežného stavu.

B.12.4. Na konci stretnutia zapisovateľ zapíše konečný stav spolu s názvom víťazného družstva.

B.12.5. Všetci rozhodcovia pri stolíku potom podpíšu zápis vedľa svojich mien.

B.12.6. Po podpísaní zápisu druhým, prípadne tretím rozhodcom, prvý rozhodca schváli a podpíše zápis. Tento akt ukončuje riadenie a spojenie rozhodcov so stretnutím.



Obrázok č. 13 – Konečný stav

Poznámka: Ak kapitán (CAP) podpíše zápis v prípade protestu (použitím kolónky „Podpis kapitána v prípade protestu“), potom rozhodcovia pri stolíku a druhý, prípadne tretí rozhodca, musia zostať k dispozícii prvému rozhodcovi, pokiaľ im nedovolí odísť.

Scorer	MAIER, N. NM	**Scores**	**Quarter** ①	**A** 15	**B** 18
Assistant scorer	SABAY, O. OS		**Quarter** ②	**A** 19	**B** 10
Timer	LEBLANC, R. RL		**Quarter** ③	**A** 26	**B** 19
Shot clock operator	AUSTIN, K. KA		**Quarter** ④	**A** 16	**B** 25
			Overtimes	**A** /	**B** /
Crew chief	M. Walton	**Final Score**	**Team A** 76	**Team B** 72	
Umpire 1	Y. Chang **Umpire 2** K. Bartok	**Name of winning team**	HOOPERS		
Captain's signature in case of protest		**Game ended at (hh:mm)**	21:50		

Obrázok č. 14 – Spodná časť zápisu

B.13. Výzva hlavného trénera

B.13.1. Pre stretnutia, kde sa používa Instant Replay System, môže mať každé družstvo 1 výzvu hlavného trénera (HCC). Ak bola výzva hlavného trénera povolená, zaznamená sa do zápisu o stretnutí pod menom družstva do kolonky k HCC. Do prvej sa zaznamená štvrtina alebo predĺženie (Q1, Q2, Q3, Q4 alebo OT) a do druhej minúta hracieho času v danej štvrtine alebo predĺžení.

B.13.2. Na konci stretnutia, zapisovateľ vyplní nevyužité kolonky HCC 2 vodorovnými rovnobežnými čiarami.

C – POSTUP PRI PROTESTE

C.1. **Družstvo môže podať protest, ak boli jeho záujmy nepriaznivo ovplyvnené z dôvodov:**

a) Chyba v zápise o stretnutí, v meraní času alebo meraní času hodu na kôš, ktoré boli rozhodcovia oprávnení opraviť podľa pravidiel a mali prístup k dôkazom, ktoré mohli použiť v čase rozhodnutia na opravu omylu podľa Čl. 44 (Opraviteľné omyly), ale neurobili tak.

b) Rozhodnutie o zrušení stretnutia, nedohraní, odložení, nepokračovaní alebo neodohraní stretnutia.

c) Porušenie pravidiel o oprávnenosti nastúpenia hráča na dané stretnutie.

C.2 Aby bol protest prijatý musí spĺňať tieto náležitosti:

a) Kapitán (CAP) toho družstva musí informovať prvého rozhodcu najneskôr do 15 minút po skončení stretnutia o tom, že jeho tím podáva protest proti výsledku stretnutia a podpíše zápis o stretnutí do kolónky „Podpis kapitána v prípade protestu“.

b) Družstvo musí prvému rozhodcovi písomne uviesť dôvody protestu najneskôr do 1 hodiny po skončení stretnutia.

c) Za každý protest sa účtuje poplatok 1500 CHF, ktorý prepadne v prípade zamietnutia protestu.

C.2. **Prvý rozhodca (alebo komisár, ak je prítomný)** po prijatí písomných dôvodov k protestu podá písomnú správu o udalosti, ktorá viedla k protestu, zástupcovi FIBA alebo príslušnému riadiacemu orgánu súťaže. Pri obdržaní dokumentu zdôvodnenia protestu rozhodca **(alebo komisár, ak je prítomný) zaznačí na dokument čas, kedy bol protest prijatý.**

C.3. Príslušný orgán uplatní všetky procedurálne žiadosti, ktoré považuje za vhodné a rozhodne o proteste čo najskôr, v každom prípade najneskôr do 24 hodín po skončení stretnutia. Príslušný orgán použije akýkoľvek spoľahlivý dôkaz a môže prijať akékoľvek vhodné rozhodnutie vrátane, okrem iného, čiastočného alebo úplného opakovania stretnutia. Príslušný orgán sa nemôže rozhodnúť zmeniť výsledok stretnutia, pokiaľ neexistujú jasné a presvedčivé dôkazy o tom, že ak by nedošlo k chybe ktorá viedla k protestu, dosiahnutý výsledok by bol iný**.**

C.4. Rozhodnutie príslušného orgánu sa tiež považuje za rozhodnutie o pravidlách hry a nepodlieha ďalšiemu preskúmaniu alebo odvolaniu. Vo výnimočných prípadoch sa proti rozhodnutiam o oprávnenosti štartu hráča v danom stretnutí sa možno odvolať podľa ustanovení platných nariadení.

C.5. Osobitné pravidlá pre súťaže FIBA alebo súťaže, ktoré vo vlastných predpisoch neustanovujú inak**:**

a) Ak je súťaž vo formáte turnaja, kompetentným orgánom pre všetky protesty je Technická Komisia (viď Vnútorné predpisy FIBA, Kniha 2).

b) V prípade systému doma-vonku je príslušným orgánom pre protesty týkajúce sa otázok oprávnenosti štartu hráča v danom stretnutí Disciplinárna Komisia FIBA. V prípade všetkých ostatných otázok, ktoré viedli k protestu, je príslušným orgánom FIBA konajúca prostredníctvom jednej alebo viacerých osôb s odbornými znalosťami v oblasti vykonávania a interpretácie Oficiálnych pravidiel basketbalu (viď Vnútorné predpisy FIBA, Kniha 2).

D – KLASIFIKÁCIA DRUŽSTIEV

D.1. Postup

D.1.1. Družstvá sa klasifikujú podľa počtu víťazstiev a porážok nasledovne: 2 klasifikačné body za každé víťazstvo, 1 klasifikačný bod za každú prehru (vrátane klasifikačného bodu za nedohraté stretnutie) a 0 klasifikačných bodov za zrušené stretnutie.

D.1.2. Postup bude aplikovaný pre všetky súťaže hrané systémom „každý s každým“.

D.1.3. Ak má 2 alebo viac družstiev rovnaký pomer víťazstiev a porážok zo všetkých stretnutí v skupine, rozhodnú o poradí vzájomné stretnutia medzi týmito družstvami. Ak má 2 alebo viac družstiev rovnaký pomer víťazstiev a porážok zo všetkých stretnutí medzi týmito družstvami, budú použité ďalšie kritéria v nasledovnom poradí:

- Vyšší bodový rozdiel zo stretnutí medzi týmito družstvami.
- Vyšší počet dosiahnutých bodov zo stretnutí medzi týmito družstvami.
- Vyšší bodový rozdiel zo všetkých stretnutí v skupine.
- Vyšší počet dosiahnutých bodov zo všetkých stretnutí v skupine.

Ak podľa týchto kritérii nedôjde ku konečnému rozhodnutiu na uzavretie poradia v skupine, konečné poradie v stretnutiach národných družstiev určuje príslušný rebríček FIBA. Vo všetkých ostatných súťažiach, kde neexistuje rebríček FIBA, sa konečné poradie určí losom.

Pokiaľ tieto kritéria nerozhodnú pred tým, ako sú odohraté všetky stretnutia, budú družstvá s rovnakým pomerom víťazstiev a porážok zdieľať rovnaké poradie. Pokiaľ ani tieto kritéria nerozhodnú na konci skupinovej fázy, bude konečné poradie určené príslušným rebríčkom FIBA.

D.1.4. Ak je v priebehu použitia týchto kritérií možné určiť poradie jedného alebo viacerých družstiev, postup podľa D.1.3 bude použitý od začiatku pre všetky zostávajúce družstvá, ktorých poradie zatiaľ nebolo určené.

D.2. Príklady

D.2.1. Príklad 1

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 95
A vs. C	90 – 85	B vs. D	80 – 75
A vs. D	75 – 80	C vs. D	60 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Preto: 1. A – víťaz proti B
2. B
3. C – víťaz proti D
4. D

D.2.2. Príklad 2

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Preto 1. A

Klasifikácia stretnutí medzi družstvami B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Preto: 2. B, 3. C – víťaz proti D, 4. D

D.2.3. Príklad 3

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 95
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Preto 4. A

Klasifikácia stretnutí medzi družstvami B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Preto: 1. C, 2. D, 3. B

D.2.4. **Príklad 4**

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 90
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Preto 4. A

Klasifikácia stretnutí medzi družstvami B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Preto: 1. B, 2. C, 3. D

D.2.5. **Príklad 5**

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Preto: 5.E, 6 F,

Klasifikácia stretnutí medzi družstvami A, B, C, D:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Preto: 1. A – víťaz proti B
2. B
3. D – víťaz proti C
4. C

D.2.6. **Príklad 6**

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Preto: 6. F,

Klasifikácia stretnutí medzi družstvami A, B, C, D, E:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Preto: 1. C, 2. A

Klasifikácia stretnutí medzi družstvami B, D, E:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Preto: 3. B, 4. E, 5. D

D.2.7. **Príklad 7**

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Preto: 6. F,

Klasifikácia stretnutí medzi družstvami A, B, C, D, E:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Preto: 1. C, 5. A

Klasifikácia stretnutí medzi družstvami B, D, E:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Preto: 2. B, 3. D – víťaz proti E 4. E

D.3. Zrušenie stretnutia

D.3.1. Družstvo, ktoré sa bez vážnych dôvodov nedostaví k plánovanému stretnutiu alebo odíde z ihriska pred koncom stretnutia, prehrá stretnutie zrušením a dostane 0 klasifikačných bodov do klasifikácie.

D.3.2. Ak družstvo prehrá druhé stretnutie zrušením, výsledky všetkých stretnutí tohto družstva budú anulované.

D.3.3. Ak družstvo prehrá druhé stretnutie zrušením v súťaži hranej skupinovým spôsobom, kde sa najlepšie umiestnené družstvá z každej skupiny kvalifikujú do ďalšej fázy súťaže, výsledky všetkých stretnutí posledného družstva v celej skupine budú tiež anulované**.**

Príklad:

Družstvo 4A v skupine A prehralo dvakrát zrušením, preto budú všetky jeho výsledky anulované.

Konečné poradie:

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	4	0	8
Team 2A	2	2	6
Team 3A	0	4	4
Team 4A			

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	6	0	12
Team 2B	4	2	10
Team 3B	1	5	7
Team 4B	1	5	7

Výsledky stretnutí medzi 3B a 4B:

3B vs 4B 88 – 71
Preto: 3. 3B,

4B vs 3B 76 – 75
4. 4B,

Upravené poradie v Skupine B:

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	4	0	8
Team 2B	2	2	6
Team 3B	0	4	4

D.4. Klasifikácia medzi skupinami

D.4.1. Na určenie klasifikácie družstiev medzi skupinami (napr. na určenie najlepšieho druhého alebo tretieho družstva), sa aplikujú nasledovné kritéria. Ak všetky družstvá vo všetkých skupinách odohrali rovnaký počet stretnutí, družstvá na rovnakej pozícii v každej skupine vytvoria jednu skupinu a nasledujúce kritéria sa aplikujú v následnom poradí

- Lepší pomer víťazstiev, ako prehier zo všetkých stretnutí hraných v upravenej skupine.
- Vyšší celkový rozdiel v bodoch zo všetkých stretnutí hraných v upravenej skupine.
- Vyšší počet dosiahnutých bodov zo všetkých stretnutí hraných v upravenej skupine.
- Ak tieto kritéria stále nie sú rozhodujúce, o konečnom umiestnení rozhodne príslušný rebríček FIBA.

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	8	0	16
Team 2A	6	2	14
Team 3A	4	4	12
Team 4A	2	6	10
Team 5A	0	8	8

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	8	0	16
Team 2B	6	2	14
Team 3B	4	4	12
Team 4B	2	6	10
Team 5B	0	8	8

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	8	0	16
Team 2C	6	2	14
Team 3C	3	5	11
Team 4C	3	5	11
Team 5C	0	8	8

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	7	1	15
Team 2D	7	1	15
Team 3D	4	4	12
Team 4D	2	6	10
Team 5D	0	8	8

Na určenie druhého najlepšieho družstva:

Group X	Wins	Losses	Game points	Classification points	Game points difference
Team 2D	7	1	628 – 521	15	
Team 2B	6	2	551 – 488	14	+ 63
Team 2A	6	2	531 – 506	14	+ 25
Team 2C	6	2	525 – 500	14	+ 25

D.4.2. Ak po zlúčení družstiev na rovnakých pozíciách v pôvodných skupinách, družstvá odohrali rozdielny počet stretnutí v pôvodných skupinách, potom stretnutia s posledným družstvom v skupine alebo skupinách budú družstvám s väčším počtom stretnutí anulované. Tento postup sa zopakuje vo všetkých skupinách, pokiaľ nebude počet stretnutí vo všetkých skupinách rovnaký. Nasledujúce kritéria budú uplatnené:

- Lepší pomer víťazstiev, ako prehier zo všetkých stretnutí hraných v upravenej skupine.
- Vyšší celkový rozdiel v bodoch zo všetkých stretnutí hraných v upravenej skupine.

- Vyšší počet dosiahnutých bodov zo všetkých stretnutí hraných v upravenej skupine.
- Ak tieto kritéria stále nie sú rozhodujúce, o konečnom umiestnení rozhodne príslušný rebríček FIBA.

Poznámka: Na vyhnutie sa pochybností, anulovanie stretnutí, spomínaných vyššie, z dôvodu klasifikácie medzi skupinami nesmie zmeniť pôvodné postavenie družstiev v jednotlivých skupinách.

Príklad:

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	5	0	10
Team 2A	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 4A	2	3	7
Team 5A	1	4	6
Team 6A	0	5	5

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	4	1	9
Team 2B	4	1	9
Team 3B	4	1	9
Team 4B	2	3	7
Team 5B	1	4	6
Team 6B	0	5	5

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	4	0	8
Team 2C	3	1	7
Team 3C	2	2	6
Team 4C	1	3	5
Team 5C	0	4	4

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	3	1	7
Team 2D	3	1	7
Team 3D	2	2	6
Team 4D	2	2	6
Team 5D	0	4	4

Na určenie tretieho najlepšieho družstva, všetky družstvá z tretích miest budú zlúčené v jednej skupine:

Group X	Wins	Losses	Classification points
Team 3B	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 3D	2	2	6
Team 3C	2	2	6

Avšak družstvá 3B a 3A odohrali 5 stretnutí, zatiaľ čo družstvá 3D a 3C odohralo štyri. Stretnutia s posledným družstvom v skupinách A a B sa musia anulovať, aby bol počet stretnutí štyri pre všetky družstvá na tretích miestach vytvorí sa nová tabuľka.

Stretnutia družstiev skupín A a B skončia nasledovne:

Skupina A

Away / Home	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	85 – 80
2A		80 – 75	90 – 84	98 – 79	87 – 85
3A			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4A				78 – 54	87 – 81
5A					84 – 65

Skupina B

Away / Home	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	85 – 69
2B		90 – 85	96 – 79	81 – 73	87 – 85
3B			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4B				78 – 54	87 – 81
5B					84 – 65

Po anulovaní stretnutí družstiev 6A a 6B sa upraví poradie v skupine a určí sa najlepšie tretie družstvo nasledovne:

Group X	Wins	Losses	Game points	Classification points	Game points difference
Team 3B	3	1	359 – 323	7	
Team 3A	2	2	348 – 309	6	+ 39
Team 3D	2	2	363 – 359	6	+ 4
Team 3C	2	2	302 – 298	6	+ 4

D.5. Klasifikácia družstiev počas turnajov hraných vo fázach

D.5.1. Počas turnajov, kde nie každé družstvo odohrá stretnutia na určenie konečného poradia, družstvá budú klasifikované nasledovne: Vo všetkých stretnutiach (ak také sú), ktoré sa odohrali ako klasifikačné stretnutie (t.j. stretnutie, ktoré určuje konkrétne poradie, napríklad stretnutie o zlatú medajlu, ktoré určuje 1. a 2. miesto), klasifikácia družstiev bude určená na základe výsledku stretnutia. Všetky družstvá, ktoré nehrali klasifikačné stretnutie, budú pridelené do skupín na základe toho, v ktorej fáze turnaja boli vyradené. Konečné poradie družstva bude určené na

základe poradia v danej skupine a nasledujúce kritéria kritéria budú použité v poradí:

- Lepšie konečné umiestnenie v danej skupine
- Lepší pomer víťazstiev, ako prehier zo všetkých stretnutí hraných v danej skupine.
- Vyšší celkový rozdiel v bodoch zo všetkých stretnutí hraných v danej skupine
- Vyšší počet dosiahnutých bodov zo všetkých stretnutí hraných v danej skupine.
- Ak tieto kritéria stále nie sú rozhodujúce, o konečnom umiestnení rozhodne príslušný rebríček FIBA.

Príklad 1.kolo

2 skupiny po 4 družstvá každá, hrané systémom doma, vonku nasledovne:

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	6	0	12
Team 2A	4	2	10
Team 3A	2	4	8
Team 4A	0	6	6

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	5	1	11
Team 2B	4	2	10
Team 3B	2	4	8
Team 4B	1	5	7

Group A

Away / Home	1A	2A	3A	4A
1A		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2A	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3A	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4A	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Group B

Away / Home	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	81 – 76		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 92	98 – 79		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

2. kolo

Prvé tri družstvá zo skupín A a B vytvoria skupinu C, prenášajú si výsledky a tabuľkové body.

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1A	6	0	12	506 – 461	+ 45
Team 1B	5	1	11	503 – 462	+ 41
Team 2A	4	2	10	500 – 480	+ 20
Team 2B	4	2	10	495 – 489	+ 6
Team 3A	2	4	8	492 – 490	+ 2
Team 3B	2	4	8	490 – 490	0

Družstvá hrajú doma a vonku proti družstvám, ktoré neboli v ich pôvodných skupinách s nasledovnými výsledkami

Away / Home	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		87 – 86		88 – 84
----2B	65 – 76		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Keďže družstvo 2B dvakrát prehralo zrušením stretnutia, jeho výsledky z oboch kôl sa zrušia nasledovne.

Away / Home	1B	2B	3B	4B
1B		~~71 – 65~~	86 – 85	101 – 76
2B	~~81 – 76~~		~~80 – 75~~	~~90 – 84~~
3B	80 – 92	~~98 – 79~~		87 – 67
4B	75 – 77	~~85 – 100~~	86 – 65	

2. kolo po zrevidovaní výsledkov

Away / Home	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		~~100 – 89~~		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		~~87 – 86~~		88 – 84
2B	~~65 – 76~~		~~FORFEIT~~		~~FORFEIT~~	
3A		87 – 97		~~69 – 73~~		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Konečné poradie:

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1B	10	0	20	916 – 801	+ 115
Team 1A	8	2	18	857 – 788	+ 69
Team 2A	5	5	15	815 – 785	+ 30
Team 3A	4	6	14	825 – 837	- 12
Team 3B	3	7	13	780 – 841	- 61

D.5.2. Tímy vyradené v rovnakej fáze (napr. 4 tímy vypadnuté po skupinovej fáze, 4 tímy vypadnuté v osemfinále/kvalifikácii o štvrťfinále alebo 4 tímy vypadnuté vo štvrťfinále) sa pomyselne spoja do jednej štvorčlennej skupiny. O ich presnom umiestnení (napr. o 9. až 12. mieste) rozhodujú nasledujúce kritériá v tomto presnom poradí:

- Umiestnenie v skupine: Vyššie miesto, ktoré tím dosiahol vo svojej základnej skupine (napr. tretí tím v skupine bude vždy umiestnený vyššie ako štvrtý tím z inej skupiny).
- Bilancia výhier a prehier: Lepší pomer víťazstiev a prehier zo všetkých zápasov odohraných v základnej skupine.
- Rozdiel skóre: Vyšší (lepší) rozdiel nastrieľaných a inkasovaných bodov zo všetkých zápasov v skupine.
- Nastrieľané body: Vyšší celkový počet strelených bodov vo všetkých zápasoch v skupine.

Ak sú všetky predchádzajúce ukazovatele zhodné, o finálnom poradí rozhodne aktuálny oficiálny rebríček FIBA.

PRÍKLADY

Konečné poradie 16 tímov, ktoré boli pre skupinovú fázu rozdelené do 4 skupín po 4 tímy, je nasledujúce.

Group A	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team A1	3	0	6	300 – 223	+ 77
Team A2	2	1	5	255 – 266	- 11
Team A3	1	2	4	250 – 270	- 20
Team A4	0	3	3	245 – 291	- 46

Group B	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team B1	3	0	6	237 – 165	+ 72
Team B2	2	1	5	271 – 209	+ 62
Team B3	1	2	4	197 – 252	- 55
Team B4	0	3	3	184 – 263	- 79

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team C1	3	0	6	283 – 225	+ 58
Team C2	2	1	5	249 – 225	+ 24
Team C3	1	2	4	232 – 251	- 19
Team C4	0	3	3	212 – 275	- 63

Group D	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team D1	3	0	6	312 – 242	+ 70
Team D2	2	1	5	260 – 265	- 5
Team D3	1	2	4	239 – 246	- 7
Team D4	0	3	3	195 – 253	- 58

Konečné poradie 4 tímov (13. – 16. miesto) eliminovaných po skupinovej fáze.

Tímy umiestnené v každej skupine skupinovej fázy priamo postupujú do štvrťfinále. Tímy umiestnené v každej skupine v skupinové fáze sú eliminované. Konečné poradie tímov je nasledujúce:

Final classification	Classification points	Game points	Game points difference
13th Team A4	3	245 – 291	- 46
14th Team D4	3	195 – 253	- 58
15th Team C4	3	212 – 275	- 63
16th Team B4	3	184 – 263	- 79

Konečné poradie 4 tímov (9. – 12. miesto) eliminovaných po kvalifikácii o štvrťfinále.

Tímy umiestnené na 2. a 3. mieste v každej skupine skupinovej fázy odohrajú jeden vyraďovací zápas nasledovne: A2 proti B3, B2 proti A3, C2 proti D3, D2 proti C3. Víťazné tímy (príklad: A2, A3, D3, D2) postupujú do štvrťfinále. Porazené tímy (príklad: B3, B2, C2, C3) sú eliminované. Konečné poradie tímov je nasledujúce

Final classification	Classification points	Game points	Game points difference
9th Team B2	5	271 – 209	+ 62
10th Team C2	5	249 – 225	+ 24
11th Team C3	4	232 – 251	- 19
12th Team B3	4	197 – 252	- 55

Konečné poradie 4 tímov (5. – 8. miesto) eliminovaných po štvrťfinále.

Štyri víťazné tímy zo zápasov o postup do štvrťfinále odohrajú jeden vyraďovací zápas o postup do semifinále nasledujúcim spôsobom: A1 proti D3, B1 proti D2, C1 proti A2, D1 proti A3. Víťazné tímy (napríklad A1, B1, C1, D1) postupujú do semifinále. Porazené tímy (napríklad: D3, D2, A2, A3) sú vyradené. Konečné poradie tímov je nasledujúce:

Final classification	Classification points	Game points	Game points difference
5th Team D2	5	260 – 265	- 5
6th Team A2	5	255 – 266	- 11
7th Team D3	4	239 – 246	- 7
8th Team A3	4	250 – 270	- 20

D.6. Séria hraná na 2 stretnutia (celkové skóre)

D.6.1. V sérii hranej na 2 stretnutia (celkové skóre), budú tieto 2 stretnutia považované za jedno stretnutie s dĺžkou 80 minút.

D.6.2. Ak je skóre vyrovnané na konci prvého stretnutia, nebude nasledovať predĺženie.

D.6.3. Ak je celkové skóre oboch zápasov vyrovnané, bude druhé stretnutie pokračovať toľkými 5 minútovými predĺženiami, koľko je ich potrebných k rozhodnutiu.

D.6.4. Víťazom série bude družstvo, ktoré:

- Zvíťazí v oboch stretnutiach
- Dosiahne vyšší počet bodov na konci druhého stretnutia, ak obe družstvá vyhrali 1 stretnutie

D.7. Príklady

D.7.1. Príklad 1

A vs B 80 – 75
B vs A 72 – 73
Družstvo A je víťazom série (víťaz oboch stretnutí)

D.7.2. Príklad 2
A vs B 80 – 75
B vs A 73 – 72
Družstvo A je víťazom série (celkové skóre A152 – B 148)

D.7.3. Príklad 3
A vs B 80 – 80
B vs A 92 – 85
Družstvo B je víťazom série (celkové skóre A 165 – B 172). Prvé stretnutie sa nebude predlžovať.

D.7.4. Príklad 4
A vs B 80 – 85
B vs A 75 – 75
Družstvo B je víťazom série (celkové skóre A 155 – B 160). Druhé stretnutie sa nebude predlžovať.

D.7.5. Príklad 5
A vs B 83 – 81
B vs A 79 – 77
Celkové skóre A 160 – B 160. Po predĺžení (-iach) druhého stretnutia:
B vs A 95 – 88
Družstvo B je víťazom série (celkové skóre A 171 – B 176).

D.7.6. Príklad 6
A vs B 76 – 76
B vs A 84 – 84
Celkové skóre A 160 – B 160. Po predĺžení (-iach) druhého stretnutia:
B vs A 94 – 91
Družstvo B je víťazom série (celkové skóre A 167 – B 170).

E – MEDIÁLNE ODDYCHOVÉ ČASY

E.1. Definícia

Každý usporiadateľ súťaže sa môže sám rozhodnúť, či využije mediálne oddychové časy a ak áno, koľko budú trvať (60, 75, 90 alebo 100 sekúnd).

E.2. Pravidlo

E.2.1. V každej štvrtine je povolený 1 Televízny oddychový čas okrem štandardných oddychových časov. Televízne oddychové časy v predĺžení nie sú povolené.

E.2.2. Prvý oddychový čas v každej štvrtine (družstva alebo Televízny) musí trvať 60, 75, 90 alebo100 sekúnd.

E.2.3. Všetky ostatné oddychové časy v štvrtine musia trvať 60 sekúnd.

E.2.4. Oba tímy majú nárok na 2 oddychové časy v prvej polovici a 3 oddychové časy v druhej polovici stretnutia.

O tieto oddychové časy je možné požiadať kedykoľvek počas hry a ich trvanie môže byť:

- Ak sa považujú za Televízny oddychový 60, 75, 90 alebo 100 sekúnd, tzn. prvý v štvrtine alebo
- Ak sa nepovažuje za Televízny oddychový čas 60 sekúnd, tzn. ak je vyžiadaný niektorým z družstiev potom, čo bol Televízny oddychový čas poskytnutý.

E.3. Postup

E.3.1. V ideálnom prípade by sa Televízny oddychový čas mal vybrať skôr ako 5:00 minút pred koncom štvrtiny. Neexistuje však žiadna záruka, že tomu tak bude.

E.3.2. Ak ani jeden tím nepožiadal o oddychový čas do 5:00 minút pred koncom štvrtiny, Televízny oddychový čas sa udelí pri prvej príležitosti, keď je lopta mŕtva a hodiny hry sa zastavia. Tento oddychový čas sa nepripíše žiadnemu družstvu.

E.3.3. Ak niektorému z družstiev bude udelený oddychový čas pred uplynutím 5:00 minút v danej štvrtine, tento oddychový čas sa použije ako Televízny oddychový čas.

Tento oddychový čas sa družstvo, ktoré o to požiada, sa bude počítať ako Televízny oddychový čas a oddychový čas pre družstvo.

E.3.4. Podľa tohto postupu bude v každej štvrtine udelený minimálne 1 oddychový čas a maximálne 6 oddychových časov v prvej polovici a maximálne 8 oddychových časov v druhej polovici stretnutia.

E.3.5.

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1. Definícia

Preskúmanie pomocou Instant Replay System (IRS) je pracovná metóda používaná rozhodcami na overenie ich rozhodnutí sledovaním zápasových situácii na obrazovke schválenej video technológie.

F.2. Postup

F.2.1. Rozhodcovia sú oprávnení použiť IRS až do momentu podpisu zápisu o stretnutí prvým rozhodcom, s obmedzeniami uvedenými v tejto prílohe.

F.2.2. Preskúmanie situácie pomocou IRS musí byť vykonané hneď, ako rozhodcovia zastavia hru z akéhokoľvek dôvodu, ktorý nastal po situácii, ktorá bude preskúmaná pomocou IRS.

F.2.3. Pre použitie IRS budú použité nasledovné postupy:

- Prvý rozhodca pred stretnutím schváli zariadenie IRS, ak je dostupné.
- Prvý rozhodca rozhodne, či bude IRS použité alebo nie.
- Ak je rozhodnutie rozhodcov možné preskúmať IRS, toto musí byť iniciované a príslušne odsignalizované rozhodcami na ihrisku.
- Po zhromaždení informácií od ostatných rozhodcov, rozhodcov pri stolíku, komisára, preskúmanie musí začať čo najrýchlejšie.
- Prvý rozhodca a minimálne 1 z rozhodcov (ten, ktorý spravil rozhodnutie) budú realizovať preskúmanie. Ak prvý rozhodca spravil rozhodnutie na ihrisku, môže si vybrať jedného z ostatných rozhodcov, aby s ním preskúmal rozhodnutie.
- Počas preskúmavania rozhodnutia musí prvý rozhodca zabezpečiť, aby neoprávnené osoby nemali prístup k monitoru IRS.
- Preskúmanie bude vykonané pred oddychovými časmi, striedaniami a pred začatím prestávky v strenutí alebo pred znovu začatím hry.
- Ak už začal oddychový čas alebo nastalo striedanie, keď rozhodcovia zistili, že budú potrebovať použiť preskúmanie pomocou IRS, oddychový čas a všetky striedania budú zrušené, pokiaľ nebude odkomunikované konečné rozhodnutie.
- Hlavný tréner môže zrušiť žiadosť o oddychový čas, keď je konečné rozhodnutie odkomunikované alebo obaja hlavní tréneri môžu požiadať o oddychový čas alebo obe družstvá môžu požiadať o striedanie.
- Po preskúmaní rozhodca (-ovia), ktorý spravil pôvodné rozhodnutie, ohlási konečné rozhodnutie a v hre sa bude podľa toho pokračovať.
- Pôvodné rozhodnutie rozhodcu (-ov) môže byť upravené, iba ak IRS poskytne rozhodcom presvedčivý vizuálny dôkaz na jeho úpravu.

F.3. Pravidlo

Nasledujúce herné situácie môžu byť preskúmané:

F.3.1. Na konci štvrtiny alebo predĺženia:

- Či bola strela na kôš vypustená predtým, ako zaznel signál časomerača oznamujúci koniec štvrtiny alebo predĺženia.
- Či a koľko času zostáva na časomere hry, ak pred koncom štvrtiny alebo predĺženia:
  - došlo k autu strieľajúceho hráča.
  - došlo k porušeniu pravidla o limite na útok (24/14 sekúnd).
  - došlo k porušeniu pravidla 8 sekúnd.
  - bol odpískaná chyba.

F.3.2. Keď hodiny hry ukazujú 2:00 minúty alebo menej vo štvrtej štvrtine a v každom predĺžení:

- Či pri hode na kôš z hry bolo vystrelené pred zaznením signálu hodín hodu na kôš.
  - Rozhodcovia sú oprávnení okamžite prerušiť hru, aby preskúmali, či bola lopta pri úspešnom koši vystrelená pred tým ako zaznel signálu času na streľbu.
  - Rozhodcovia musia určiť potrebu tohto preskúmania, ktoré sa musí uskutočniť po dosiahnutí koša, hneď ako rozhodcovia prerušili hru prvýkrát z akéhokoľvek dôvodu.
- Keď bol odpískaná chyba (faul) mimo situácie hodu na kôš (streľby):
  - Či uplynul hrací čas alebo čas na streľbu.
  - Či sa už začal pokus o hod na kôš, keď bola odpískaná chyba (faul), protihráčovi strieľajúceho hráča.
- Či mal vhadzujúci hráč loptu stále v ruke (rukách), keď bola brániacemu sa družstvu odpískaná chyba počas situácie vhadzovania.
- Či bolo porušenie pravidiel o nedovolenom zrážaní lopty nad košom (goaltending) alebo bránenia hodu na kôš (interference) odpískané správne.
- Ak sa pri preskúmaní zistí, že nedovolené zrážanie lopty alebo bránenie hodu na kôš nebolo odpískané správne, v hre sa bude pokračovať nasledovne, ak po zapískaní:
  - Lopta dovolene spadla do koša, kôš platí a brániaci tím má právo na vhadzovanie zo zadnej čiary.
  - Hráč jedného alebo druhého družstva získal okamžitú a jasnú kontrolu nad loptou, toto družstvo má právo na vhadzovanie z miesta najbližšie k tomu, kde sa lopta nachádzala v momente odpískania.
  - Žiadne z družstiev nezískalo okamžitú a jasnú kontrolu nad loptou, nastáva situácia vedúca k rozskoku.
- Na identifikáciu hráča, ktorý spôsobil, že lopta spadla do autu.

F.3.3. Kedykoľvek počas stretnutia:

- Či úspešný hod na kôš z hry bol vystrelený z 2 alebo 3 bodového územia.

  - Rozhodcovia sú opravnení zastaviť hru okamžite, aby preskúmali, či úspešný hod na kôš bol vystrelený z 2 alebo 3 bodového územia.
  - Preskúmanie musí byť vykonané, keď rozhodcovia prvýkrát zastavia hru z akéhokoľvek dôvodu
- Či majú byť prisúdené 2 alebo 3 trestné hody po tom, ako bola odpískaná chyba (faul) na hráča pri neúspešnom pokuse o hod na kôš.
- Či po odpískaní chyby (faulu) prišlo k porušeniu pravidiel o nedovolenom zrážaní lopty nad košom (goaltending) alebo k bráneniu hodu na kôš (interference) a či bolo akékoľvek takéto porušenie odpískané správne.
- Či odpískaná osobná, disruptivna, flagrantná alebo diskvalifikačná chyba spĺňa kritéria pre takúto chybu alebo má byť sprísnená (upgrade) alebo zmiernená (downgrade) alebo sa má byť posúdená ako technická chyba.
- Či technická chyba bude považovaná za disruptívnu, flagrantnú alebo diskvalifikačnú chybu.
- Či nastal jeden z opraviteľných omylov kategórie 1 a či je stále opraviteľný podľa obmedzení definovaných v Čl.44 (Opraviteľné omyly). Ak áno:
  - Rozhodcovia sú oprávnení okamžite zastaviť hru a preskúmať či nastala situácia opraviteľné omyly kategórie 1
  - Omyl môže byť opravený iba spôsobom, ako je uvedené v Čl. 44 (Opraviteľné omyly)
- Či nastal jeden z opraviteľných omylov kategórie 2 a či je stále opraviteľný podľa obmedzení definovaných v Čl.44 (Opraviteľné omyly). Ak áno, omyl môže byť opravený iba spôsobom ako je uvedené v Čl.44 (Opraviteľné omyly).
- Na aký časový údaj majú byť upravené hodiny po tom, čo došlo k poruche herných hodín alebo hodín 24/14 sekúnd (shot clock).
- Na identifikáciu správneho hráča, ktorý má vykonať trestné hody.
- Na identifikáciu zapojenia sa hráčov a osôb oprávnených sedieť na lavičkách družstiev počas akéhokoľvek prejavu násilného činu alebo potencionálneho násilného činu.
  - Rozhodcovia sú oprávnení okamžite prerušiť hru, aby preskúmali akýkoľvek násilný čin alebo potenciálny násilný čin.
  - Preskúmanie (videoanalýza) sa musí uskutočniť predtým, ako sa lopta stane živou po tom, čo rozhodcovia po prvýkrát z akéhokoľvek dôvodu prerušili hru po danom násilnom čine alebo potenciálnom násilnom čine.
  -

F.4. Výzva hlavného trénera

F.4.1. V stretnutiach, kde sa používa Instant Replay System (IRS), môže hlavný tréner požiadať o výzvu hlavného trénera (HCC), t.j. požiadať najbližšieho rozhodcu, aby preveril ich rozhodnutie preskúmaním situácie pomocou IRS.

F.4.2. Pre výzvu hlavného trénera (HCC) sa bude používať nasledovný postup:

- Hlavný tréner môže požiadať iba o jednu výzvu hlavného trénera (HCC) počas stretnutia, bez ohľadu na to, či je výzva úspešná alebo nie.
- Preskúmané môžu byť iba situácie uvedené v prílohe F.3.
- Časové obmedzenia z článku F 3.1, F.3.2 a F3.3 sa nebudú aplikovať. O výzvu hlavného trénera (HCC) môže byť požiadané kedykoľvek počas stretnutia.
- Hlavný tréner, pri požiadavke o výzvu, nadviaže vizuálny kontakt s najbližším rozhodcom a jasne požiada o výzvu hlavného trénera (HCC). Hlavný tréner musí povedať nahlas a po anglicky „challenge“ a v rovnakom čase ukázať signál výzvy hlavného trénera (HCC) (nakreslením obdĺžnika rukami). Táto žiadosť je konečná a nemenná.
- Požiadavka hlavného trénera o výzvu hlavného trénera (HCC) môže byť zrušená, pokiaľ rozhodca neudelí výzvu hlavného trénera signálom (HCC) .
- Hlavný tréner musí požiadať o (HCC) a preskúmanie pomocou IRS musí byť vykonané najneskôr, keď rozhodcovia prvý krát zastavia hru po rozhodnutí, pokiaľ nie je v pravidlách uvedené inak.
- Ak stretnutie pokračuje bez prerušenia, rozhodcovia sú oprávnení zastaviť stretnutie okamžite, keď zistia, že je požadovaná výzva hlavného trénera (HCC), ale tak, aby žiadne družstvo nevystavili do nevýhody.
- Hlavný tréner najbližšiemu rozhodcovi naznačí, ktorá situácia bude preskúmaná.
- Rozhodca oznámi zapisovateľovi použitím signálu č. 59, že výzva hlavného trénera (HCC) bola udelená.
- Počas presúmavania situácie pomocou IRS musia zostať hráči na ihrisku.
- Ak preskúmanie situácie pomoc IRS ukáže, že rozhodnutie má byť v prospech žiadajúceho družstva, potom bude pôvodné rozhodnutie zmenené.
- Ak preskúmanie situácie pomoc IRS ukáže, že rozhodnutie nemá byť v prospech žiadajúceho družstva, potom zostane pôvodné rozhodnutie v platnosti.
- Rozhodcovia použijú ten istý postup, ako pri pravidle o IRS.
- Potom, ako rozhodca odkomunikoval konečné rozhodnutie po použití IRS, v hre sa bude pokračovať ako po akomkoľvek inom preskúmavaní pomocou IRS.

KONIEC PRAVIDIEL A HERNÝCH POSTUPOV