



Oficiálne pravidlá basketbalu 2020

Schválené

FIBA CentralBoard

Mies, Švajčiarsko, 25. marca 2022

Platné od 1. októbra 2022

Verzia 1.0

Spracovali: Ing. Boris Gabara, Ing. Petr Sudek, Ing. Peter Ženiš, Bc. Pavel Fuska

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	11
PRAVIDLO III. - DRUŽSTVÁ	12
Čl. 4 Družstvá	12
Čl. 5 Hráči: zranenie a pomoc.....	14
Čl. 6 Kapitán: Povinnosti a práva	15
Čl. 7 Tréneri: Povinnosti a práva	15
PRAVIDLO IV. – PRAVIDLÁ HRY	17
Čl. 8 Hrací čas, nerozhodný stav a predĺženia	17
Čl. 9 Začiatok a koniec štvrtiny, predĺženia, alebo stretnutia	17
Čl. 10 Stav lopty	18
Čl. 11 Postavenie hráča a rozhodcu	19
Čl. 12 Rozskok a striedavé držanie lopty	19
Čl. 13 Ako sa hrá loptou	21
Čl. 14 Kontrola lopty	22
Čl. 15 Hráč hádže na kôš	22
Čl. 16 Dosiahnutie koša a jeho hodnota	23
Čl. 17 Vhadzovanie	24
Čl. 18 Započítavaný oddychový čas	26
Čl. 19 Striedanie	28
Čl. 20 Zrušenie stretnutia	30
Čl. 21 Nedohranie stretnutia	30
PRAVIDLO V. - PRIESTUPKY	32
Čl. 22 Priestupky	32
Čl. 23 Hráč v zázemí – lopta v zázemí	32
Čl. 24 Dribling	32
Čl. 25 Kroky	33
Čl. 26 3 sekundy	35
Čl. 27 Tesne bránený hráč	35
Čl. 28 8 sekúnd	35
Čl. 29 24 sekúnd	36
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	49
Čl. 35	Obojstranná chyba	50
Čl. 36	Technická chyba.....	51
Čl. 37	Nešportová chyba.....	54
Čl. 38	Diskvalifikujúca chyba.....	56
Čl. 39	Šarvátka	59
PRÁVIDLO VII. - VŠEOBECNÉ USTANOVENIA		61
Čl. 40	5 chýb hráča	61
Čl. 41	Chyby družstva: trest	61
Čl. 42	Zvláštne situácie	61
Čl. 43	Trestné hody	62
Čl. 44	Opravitelné omyly	65
PRÁVIDLO VIII. – ROZHODCOVIA, ROZHODCOVIA PRI STOLÍKU, KOMISÁR:		
POVINNOSTI A PRÁVA		68
Čl. 45	Rozhodcovia, rozhodcovia pri stolíku a komisár	68
Čl. 46	Prvý rozhodca: Povinnosti a práva	68
Čl. 47	Rozhodcovia: povinnosti a práva	69
Čl. 48	Zapisovateľ a pomocník zapisovateľa: Povinnosti	70
Čl. 49	Časomerač: Povinnosti	71
Čl. 50	Operátor hodín hodu na kôš: Povinnosti	73
A - SIGNÁLY ROZHODCOV		76
B - ZÁPIS O STRETNUTÍ		88
C - POSTUP PRI PROTESTE		101
D - KLASIFIKÁCIA DRUŽSTIEV		103
E - MEDIÁLNE ODDYCHOVÉ ČASY		119
F – INSTANT REPLAY SYSTEM		120

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1	Rozmery ihriska	7
Obrázok 2	Ihrisko a podlaha.....	8
Obrázok 3	Vymedzené územie	9
Obrázok 4	2-bodové / 3-bodové územie	10
Obrázok 5	Zapisovateľský stolík a stoličky náhradníkov	10
Obrázok 6	Princíp valca	43
Obrázok 7	Postavenie hráčov počas trestného hodu	64
Obrázok 8	Signály rozhodcov	76 - 87
Obrázok 9	Zápis o stretnutí	88
Obrázok 10	Záhlavie zápisu o stretnutí	89
Obrázok 11	Družstvá v zápise (pred stretnutím).....	90
Obrázok 12	Družstvá v zápise (po stretnutí).....	91
Obrázok 13	Priebežný stav	98
Obrázok 14	Ukončenie zápisu	99
Obrázok 15	Dolná časť zápisu o stretnutí	100

Ak je v "Oficiálnych pravidlách basketbalu" akákoľvek zmienka o trénerovi, hráčovi, rozhodcovi a podobne iba v mužskom rode, samozrejme platí aj pre ženský rod. Ide iba o praktický prístup.

PRAVIDLO I. – HRA

Čl. 1 Definície

1.1 Basketbalové stretnutie

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

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

1.2 Kôš: súperov/vlastný

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

1.3 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 čiarami 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 hraničená 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 byť vyznačené rovnakou bielou farbou alebo inou kontrastnou farbou, široké 5 cm a jasne viditeľné.

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) odlišená, od ostatnej plochy ihriska.

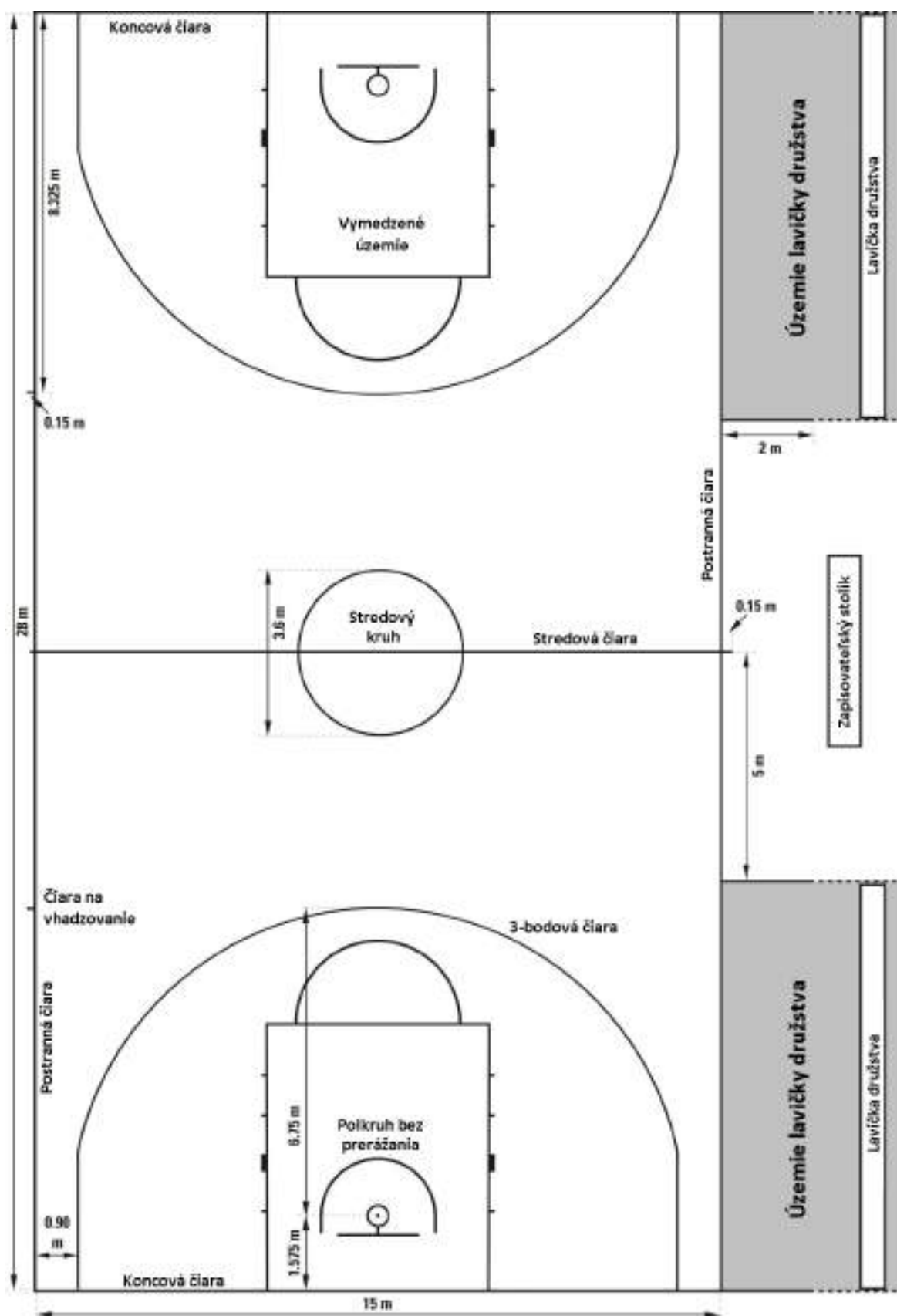
Vyznačenie miest na doskakovanie pozdĺž vymedzených území, používané hráčmi pri trestných hodoch pozri Obrázok 3.

2.5.4 3-bodové územie

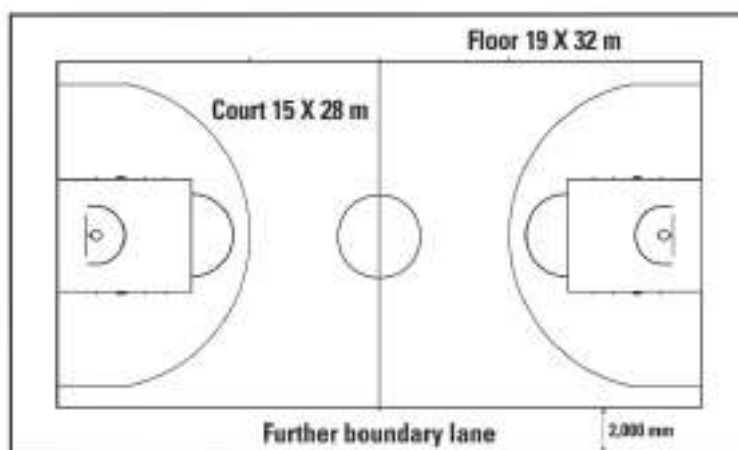
3-bodové územie družstva (Obrázok 1 a Obrázok 4) je celá hracia plocha, okrem územia v blízkosti súperovho koša ohraničeného nasledujúcimi a do neho patriacimi:

- 2 rovnobežnými čiarami vychádzajúcimi z koncovej čiary, kolmými na 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, vylúčených hráčov a osoby sprevádzajúce družstvo.

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

2.5.6 Čiary na vhadzovanie

Na postrannej čiare oproti stolíku zapisovateľa z jej vonkajšej strany sú 2 čiary dĺžky 0,15 m. Vzďialenosť vonkajšieho okraja čiar je 8,325 m od vnútorného okraja bližšej koncovej čiar.

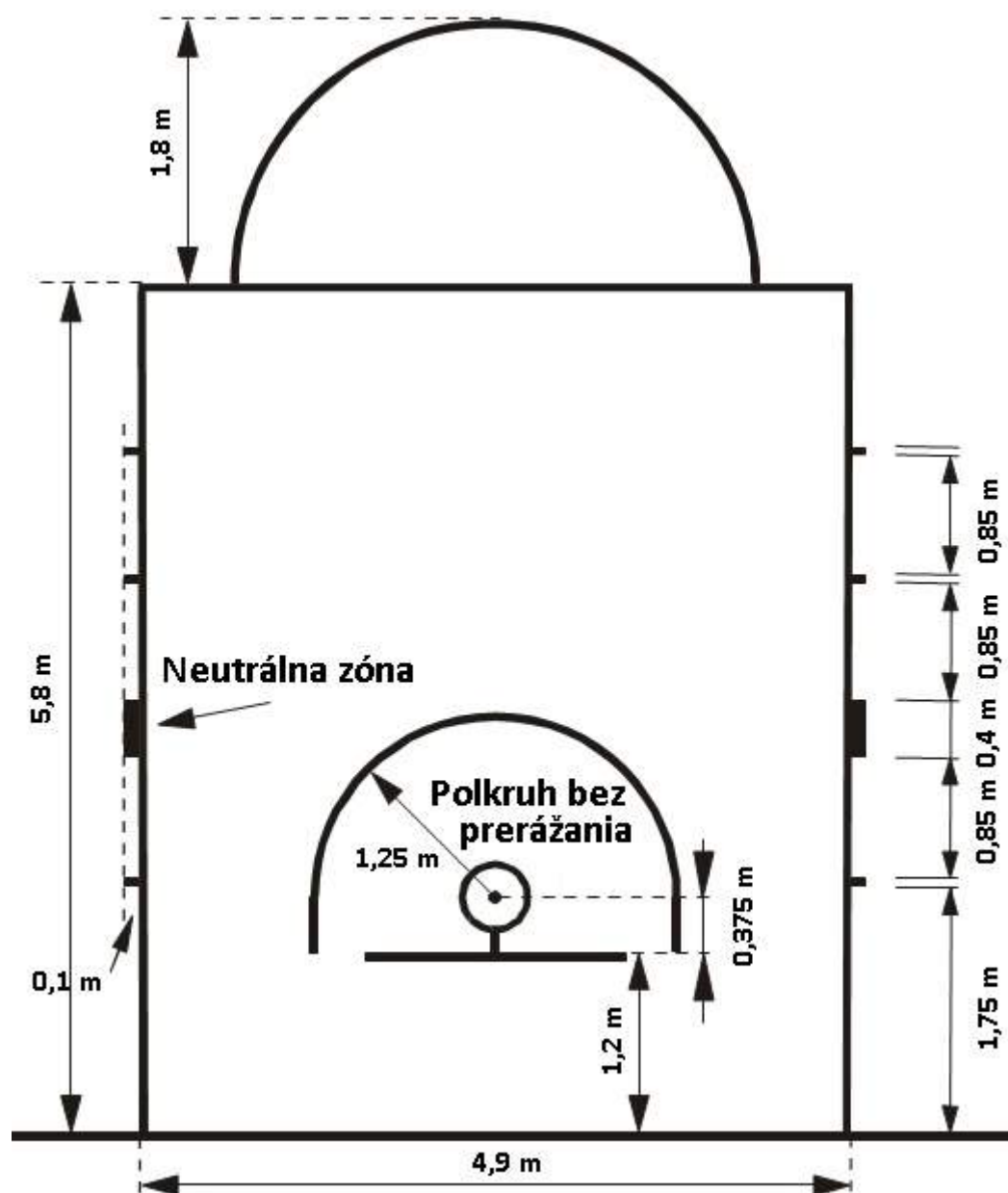
2.5.7 Polkruh bez prerážania

Na ihrisku musia byť vyznačené čiary polkruhov bez prerážania nasledovne:

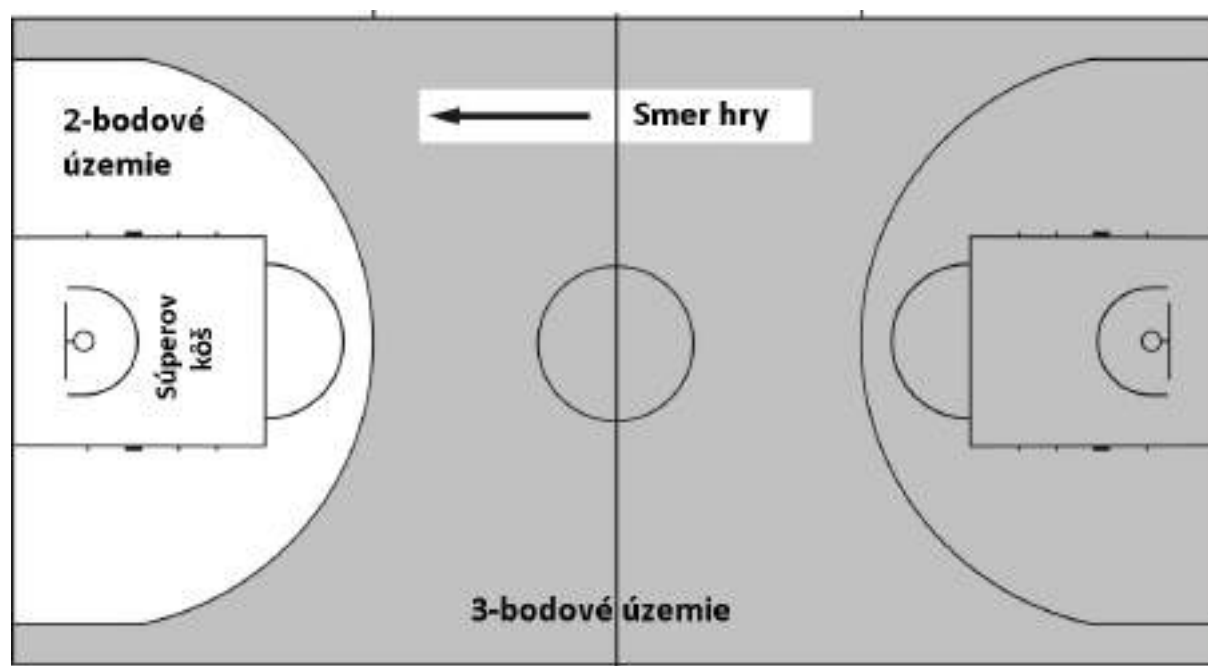
- Polkruhom s polomerom 1,25 m meranom od stredu koša, premietnutom na podlahu, ohraničenom vnútorným okrajom čiar, ktorá ohraničuje polkruh. Polkruh sa napája na:
- 2 rovnobežné čiary kolmé ku koncovej čiare s vnútorným okrajom 1,25 m od bodu na podlahe pod stredom koša a dĺžkou 0,375 m, končiace 1,20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

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 (Obrázok č. 5)

1 = Operátor hodín hodu na kôš

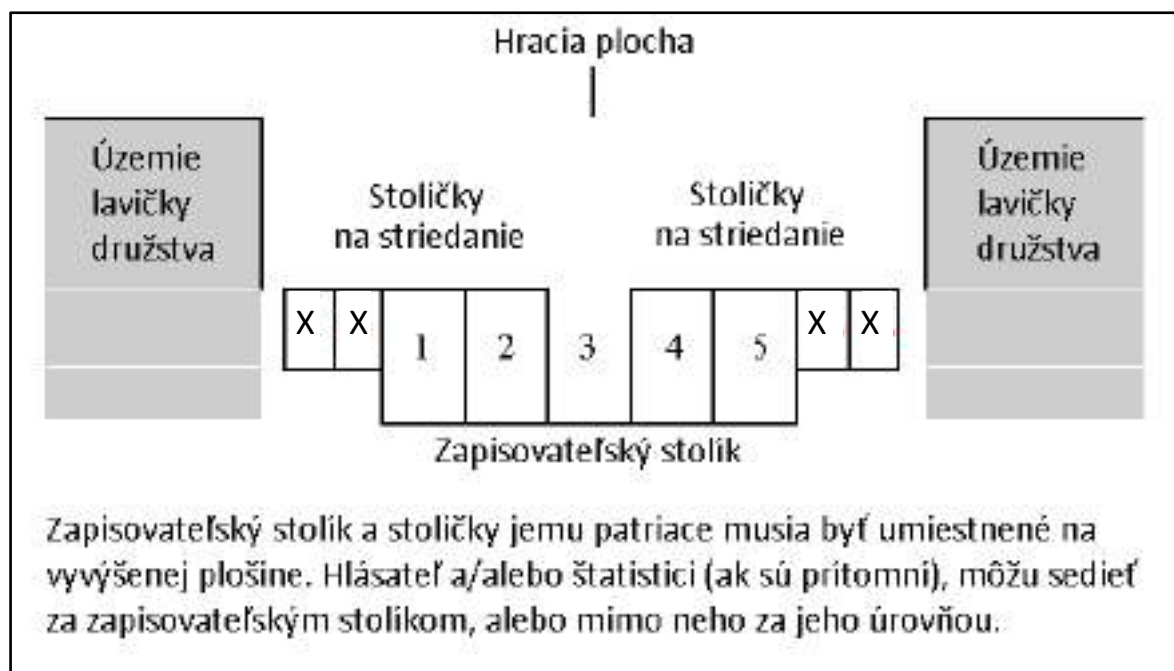
2 = Časomerač

X = náhradné stoličky

3 = Komisár

4 = Zapisovateľ

5 = Pomocník zapisovateľa



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 hodů na kôš
- stopky, alebo iné vhodné (viditeľné) zariadenie (nie hodiny hry) nameranie oddychových časov
- 2 oddelené, jasne odlíšiteľné a hlasné zvukové signály, každý jeden pre:
 - operátora hodín hodů na kôš,
 - časomerača.
- zápis o stretnutí
- tabuľky chýb hráča
- 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 v zápise o stretnutí a ak nebol zo stretnutia vylúčený, alebo sa nedopustí 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.
 - vylúčený hráč, ak sa dopustil 5 osobných chýb a nie je ďalej oprávnený hrať.
- 4.1.4 Počas prestávky stretnutia všetci členovia družstva oprávnení hrať sa 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 maximálne 2 asistentmi 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.
 - Spodné tričká, bez ohľadu na strih, nie je povolené mať oblečené pod tričkom

- 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. Ponožky musia byť viditeľné.

4.3.2 Každý člen družstva musí mať tričko očíslované na prednej i zadnej strane zreteľnými číslami stálej farby, výrazne 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) má svetlé tričká (odporúčajú sa biele).
- Družstvo uvedené v programe na druhom mieste (hostujúce 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.
- Kompresné rukávy alebo kompresné návleky

- 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 vytrčajúce 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.

Všetci hráči družstva musia mať všetky kompresné návleky na ruky a nohy, pokrývky hlavy, potítka, čelenky a tejp rovnej farby.

- 4.4.3 Počas stretnutia môže mať hráč tenisky akejkoľvek farebnej kombinácie, ale pravá a ľavá sa musia zhodovať. 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. 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, členov družstva 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, vylúčení hráči 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 ošetrovanie.

- 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 ošetrovaný počas oddychového času, započítanému ktorémukoľvek družstvu, predtým ako zaznel signál časomerača, 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, vylúčení hráči 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, vylúčení hráči 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 oblasti svojho tímu. 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 tréner družstva, prípadne, 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 trénera. Ak však musí odísť pre diskvalifikujúcu chybu, alebo ak nemôže pôsobiť ako tréner pre zranenie, nahradí ho i vo funkcii trénera jeho zástupca vo funkcii kapitána.
- 7.10 Tréner určí hráča k vykonaniu trestného hodu (hodov) svojho družstva vo všetkých prípadoch, kedy hádzuci hráč nie je určený pravidlami.

PRAVIDLO IV. – PRAVIDLÁ HRY

Čl. 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.

Čl. 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.

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 družstvá hrajú na rovnaké koše, ako hrali vo štvrtnej 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 hádzucemu 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 ktoromnasleduje:
 - 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, pričom lopta bola v tom okamihu pod kontrolou niektorého družstva.
- Lopta 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 hádzuci trestný hod.
- Lopta je pod kontrolou hráča, ktorý hádza 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 zapísal a hráč začal nový pokus o hod na kôš.

Čl. 11 Postavenie hráča a rozhodcu

11.1 Postavenie hráča je 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. Ak sa 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 obidve 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 Loptu sa musí dotknúť jeden alebo obidvaja skáčuci hráči rukou (rukami) až **potom**, keď po vyhodení dosiahla najvyšší bod.

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 je priestupok.

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 časti ihriska.
- 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 pravidiel 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 (rukami). 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 kopáť alebo úmyselne ju blokovať ktoroukoľvek časťou nohy, nesmie do nej udierať päťou.

Akýkoľvek náhodný dotyk lopty, akoukoľvek časťou nohy nie je priestupok.

Porušenia článku 13.2 sú priestupok.

13.3 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 pod kontrolou, 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 hádza na kôš

15.1 Definícia

- 15.1.1 **Hod** na kôš z hry alebo trestný hod nastáva, keď hráč drží loptu v jednej alebo v oboch rukách 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 jednou alebo oboma rukami.

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 strelbou, 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 (ruky) strieľajúceho hráča alebo začne úplne nový pokus o hod na kôš a v prípade hodu na kôš z výskoku sa obe nohy sa dotkli podlahy.

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

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 sebemenšia časť v koši a pod úrovňou obruče.

16.2 Pravidlo

- 16.2.1 Kôš 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 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 počíta za 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 (ruky) 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 dispozícii 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.

- 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 nešportovej alebo diskvalifikujúcej chybe sa v hre bude pokračovať vhadzovaním z miesta pre vhadzovanie v prednej polovici družstva, 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 alebo jedinom 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 tak 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 (rukách).
 - Vhodiť loptu do ihriska tak, aby sa po vhození 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 oboch 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 vhozená 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, lopta sa stane mŕtvou, hodiny hry stoja a rozhodcovia ukončili komunikáciu so stolíkom zapisovateľov.
 - Pre obe družstvá, ak 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 alebo jediného 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 na hodiny hry ukazujú 2:00 minút alebo menej vo štvrtej štvrtine.
 - 1 oddychový čas v každom predĺžení.
- 18.2.6 Nevyužitý oddychový čas 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 odpísaná 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 hádzuci 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 pôvodný trestný hod (hody) 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 chybu, sa s každou sériou bude zaobchádzať osobitne.

Čl. 19 Striedanie

19.1 Definícia

Striedanie je prerušenie stretnutia, o ktoré požiadajú náhradníci, aby sa stal hráčom.

19.2 Pravidlo

19.2.1 Družstvo môže striedať hráča (hráčov) 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 pokiaľ:
- 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.

19.3 Postup

- 19.3.1 O striedanie má právo žiadať iba náhradník. Musí osobne prísť ku stolíku zapisovateľov (nie tréner ani 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 hraciu plochu.
- 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 (približne 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
 - Dopustil sa svojej 5. 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, po tom ako má loptu k dispozícii hráč hádzuci trestné hody pred prvým alebo jediným trestným hodom, striedanie sa povolí ak:

- Posledný alebo jediný trestný hod je úspešný.
- Po poslednom alebo jedinom trestnom hode nasleduje vhadzovanie na predĺženej stredovej čiare oproti zapisovateľskému stolíku.
- Medzi trestnými hodmi je odpískaná chyba. V tomto prípade sa dokončia pôvodné trestné hody 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 chybu, 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

Čl. 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.

Čl. 23 Hráč v zázemí – 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 zahrál uvedený hráč.

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

Čl. 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.

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

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.

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 "vypichnutím" 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 spočívne na ruke (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 začať druhý dribling po tom, čo ukončil prvý dribling, okrem prípadu, že medzi 2 driblingami stratil kontrolu nad živou loptou na ihrisku v dôsledku:

- Hodu na kôš z hry.
- Dotyku lopty súperom.
- Prihrávky alebo neúmyselného vypadnutia lopty z rúk po ktorom sa lopta dotkla iného hráča alebo sa jej dotkol 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 dovoľený pohyb, keď hráč, držiaci živú loptu na ihrisku, vykročí raz alebo viackrát v ľubovoľnom smere tou istou nohou, zatiaľ čo druhá noha, zvaná 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 chytil 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(ruky).
 - 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 (ruky)
- Hráč, ktorý chytil 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 (ruky).
 - 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 (ruky).
 - 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.ñ

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 (ruky) 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 hráča má loptu pod kontrolou
- 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 polovice do prednej 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 hracej ploche,
- Počas vhadzovania sa lopta dotkne ktoréhokoľvek hráča alebo ktorýkoľvek hráč na hracej ploche sa dovolene dotkne lopty a družstvo vhadzujúceho hráča má loptu pod kontrolou,

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

Aby bol tento limit dodržaný:

- Lopta musí opustiť ruku(-y) hráča predtým ako zaznie signál hodín hodů 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 hodů na kôš kým je lopta vo vzduchu:

- Ak lopta padne do koša, priestupok nenastal, signál sa neberie do úvahy a body sa započítajú.
- Ak sa lopta dotkne obruče, ale nepadne do koša priestupok nenastal, signál sa neberie do úvahy a v stretnutí sa pokračuje.
- Ak lopta minie obruč, nastáva priestupok. Ak však 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 ostávajú 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) a 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 prevedené v jeho:

- V zadnej polovici ihriska, hodiny hodu na kôš sa nastaví na 24 sekúnd.
- V prednej polovici ihriska, hodiny hodu na kôš sa nastaví nasledovne:
 - Ak je na hodinách hodu na kôš zobrazených 14 alebo viac sekúnd v čase, keď bola hra prerušená, zariadenie sa nenastaví, dohrá sa zobrazený počet sekúnd.
 - 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 znova 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 znovu nastaví na nových 24 sekúnd.
- Prednej polovici, hodiny hodu na kôš sa znovu nastaví na nových 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 nastaví na 24 sekúnd.
 - Prednej polovici, hodiny hodu na kôš sa nastaví 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 nastaví na 24 sekúnd.
 - Prednej polovici, hodiny hodu na kôš sa nastaví na 14 sekúnd.

- 29.2.6 Ak bude družstvu priznané vhadzovanie na čiare pre vhadzovanie v prednej polovici ihriska ako súčasť trestu za nešportovú alebo diskvalifikujúcu chybu, hodiny hodů na kôš sa nastaví na 14 sekúnd.
- 29.2.7 Po tom, ako sa lopta dotkla obruče súperovho koša, hodiny hodů na kôš budú znovunastavené:
- Na 24 sekúnd, pokiaľ súper získá loptu pod kontrolu.
 - Na 14 sekúnd, pokiaľ družstvo, ktoré získá loptu pod kontrolu je to isté, ktoré malo loptu pod kontrolou predtým ako sa lopta dotkla obruče.
- 29.2.8 Ak signál hodín hodů na kôš **zaznie omylom**, pokiaľ má družstvo loptu pod kontrolou, alebo keď 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 hodů 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 lopta 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 vhadzovanie zo zázemia, ale nevzťahuje sa na hráča, ktorý sa odrazí zo svojej prednej polovice ihriska, získá 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 nedovolené 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 k priestupku prišlo s výnimkou priestoru priamo pod 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**, ak lopta opustí ruku (ruky) hráča pri pokuse o hod na kôš.
- **Končí**, ak lopta:
 - Padne priamo zhora do koša a ostane v koši alebo ním prepadne.
 - Nemá možnosť padnúť 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, ak sa hráč dotknelopty, 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, ak sa hráč dotknelopty, ktorá letí do koša pred tým, ako sa dotkne obruče.

31.2.3 Ustanovenia o zrážaní hodu na kôš neplatia, ak:

- Lopta počas hodu nemá možnosť padnúť do koša.
- Lopta sa dotkla obruče.

31.2.4 Bránenie hodu na kôš nastáva, ak:

- 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 (hody) 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 spôsobom, ktorý podľa názoru rozhodcu zabránil lopte, 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 je možnosť, že lopta spadne 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 inak uvedené v pravidlách.
- 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 padla 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 sosúperom 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 obsadený 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 dľaňami rúk,
- zozadu zadnou časťou bedier a
- zbokuvonkajším okrajom paží a nôh.

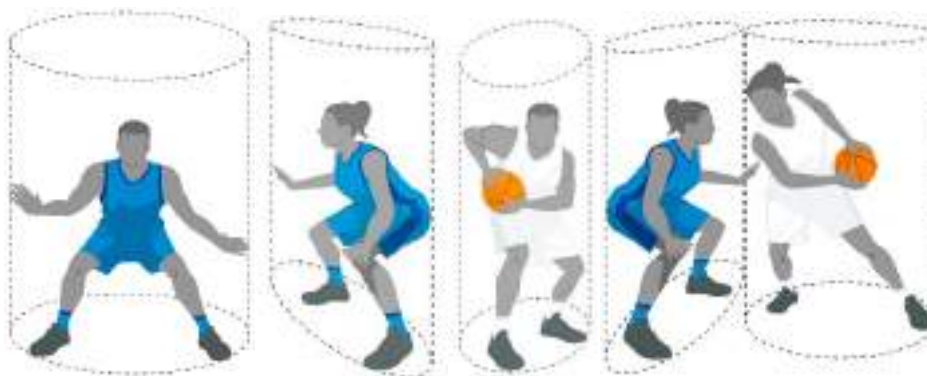
Ruky a paže môžu byť pred trupom vystreté nie ďalej ako je poloha chodidiel a kolien, pričom paže môžu byť v lakťoch ohnuté a predlaktia a ruky vztýčené v dovolenom obrannom postavení.

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, držiak 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), zadotyk 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 (odtlačenie, vystrčenie zpostavenia).
- Roztiahnutím nôh alebo paží spôsobiť dotyk počas hodu na kôš z hry alebo bezprostredne po ňom.

33.3 Dovoľené obranné postavenie

Brániaci hráč zaujal počiatočné dovoľené 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 zdvihnúť, 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** svojomvalci 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 rozťahnutých 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 (súpermi).

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 nedodrжал 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 (spredú 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.

Dovolené 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 – blokuje, 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 roztriahnuť pažu (paže) alebo lakeť (lakte) mimo jeho valca, ale musí ich stiahnuť do svojho valca, keď sa súper

pokúša prejsť okolo. Ak paža (paže) alebo lakeť (lakte) 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 nedovolené 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 kôš alebo o prihrávku, a
- Obranca má **jednu alebo obidve nohy v kontakte s** územím polkruhu bez prerážania.

33.11 Dotýkanie sa súpera rukou (rukami) a/alebo pažou (pažami)

Dotýkať sa súpera rukou alebo rukami 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 (ruky) na súpera **s** loptou alebo **bez** lopty, nechá ju (ich) na ňom spočínutú 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 nešportovú 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 medzi sebou a obrancom.

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 rozťahnutými laktami, 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 neopravňuje 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 teatrálné prehnaté 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, podráždať, ani mu brániť v pohybe vystretou rukou, pažou, lakťom, ramenom, bokom, nohou, kolenom alebo chodidlom, ani ohýbať telo do "nenormálnej" polohy (mimojeho 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 chybanastane vtedy, keď sa 2 súper 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 medzi 2 súpermi, ktorí sa vzájomne faulovali.
- Obe chyby sú buď 2 osobné chyby alebo akákoľvek kombinácia nešportovej a diskvalifikačnej chyby.

35.2 Trest

Každému hráčovi, ktorý sa previnil, sa zapíše osobná alebo nešportová/diskvalifikačná chyba. Nepripisujú 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 jediného, či 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 členov oboch družstiev (hráčov, trénerov, asistentov trénerov, náhradníkov, vyfaulovaných hráčov 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 fairplay.
- 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 prehladnutím 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 Technická chyba hráč je chyba hráča, ktorá nie je spôsobená dotykom, ale správaním, najmä:

- Nevšímať si upozornenia rozhodcov.
- Nezdvorilo jednať a/alebo komunikovať s rozhodcami, komisárom, rozhodcami pri stolíku, súpermi alebo s osobami, ktorým je dovolené sedieť v území lavičky družstva.
- Hovoriť alebo gestikulovať spôsobom, ktorý je urážlivý alebo poburuje divákov.
- Dráždiť alebo znevažovať súpera,
- Prekážať súperovi v rozhlade mávaním rúk alebo priložením ruky (rúk) do blízkosti jeho očí.
- Nadmerne používať lakty (bez kontaktu).
- Zdržiavať priebeh stretnutia zrážaním lopty po dosiahnutí koša alebo bránením vhadzovaniu lopty zo zázemia alebo zdržiavať vykonanie trestného hodu.
- Filmovať chybu.
- Pevne uchopiť a zavesiť sa plnou váhou na obručkou 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 navyše sa udelí brániacemu hráčovi technická chyba.

- 36.2.2 Technická chyba kohokoľvek, komu je dovolené sedieť na lavičke družstva je chyba spôsobená nezdvorilou komunikáciou alebo dotýkaním 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 ak sú mu udelené 2 technické chyby alebo 2 nešportové chyby alebo ak sú mu udelené 1 nešportová a 1 technická chyba.

36.2.4 Tréner družstva bude vylúčený do konca stretnutia ak :

- Je potrestaný 2 technickými chybami ("C") za svoje nešportové správanie
- Je potrestaný 3 technickými chybami, buď všetkými („B“), alebo jednou z nich ("C") ako výsledok nešportového správania členov lavičky družstva.

36.2.5 Ak je hráč alebo tréner vylúčený podľa článku 36.2.3, alebo 36.2.4, bude potrestaná len technická chyba a nebude udelený žiaden ďalší trest za vylúčenie.

36.3 Trest

36.3.1 Ak je technická chyba udelená:

- Hráčovi, zapíše sa mu ako chyba hráča a počíta sa do chýb družstva.
- Ktoejkoľvek osobe, ktorej je dovolené sedieť na lavičke družstva, zapíše sa trénerovi a nepočíta sa do chýb družstva.

36.3.2 Súperovi sa prizná 1 trestný hod. Hra bude pokračovať nasledovne:

- Trestný hod sa vykoná okamžite. Po trestnom hode bude vhadzovanie vykonané družstvom, ktoré malo loptu pod kontrolou alebo malo právo na loptu, keď bola technická chyba odpískaná a to z miesta najbližšiemu k miestu, kde sa lopta nachádzala, keď bola hra prerušená.
- Trestný hod sa vykoná okamžite, bez ohľadu na to či bolo určené poradie trestov za iné chyby alebo už začalo vykonanie iných trestov. Po trestnom hode za technickú chybu bude hra pokračovať družstvom, ktoré malo loptu pod kontrolou alebo malo právo na loptu, keď bola technická chyba odpískaná a to z miesta, kde bola hra prerušená na vykonanie trestu za technickú chybu.
- Ak je dosiahnutý platný kôš z hry alebo po úspešnom poslednom alebo jedinom trestnom hode, hra bude pokračovať vhadzovaním z akéhokoľvek miesta za koncovou čiarou.
- Ak žiadne družstvo nemalo kontrolu nad loptou, ani nemalo právo na loptu, nastáva situácia vedúca k rozskoku.
- Na začiatku prvej štvrtiny rozskokom v stredovom kruhu.

Čl. 37 Nešportová chyba

37.1 Definícia

37.1.1 Nešportová chybajechyba, ktorej sa dopustil dotykom hráča ktorá, podľa rozhodnutia rozhodcu:

- Fyzický kontakt so súperom a nie oprávneným pokusom hrať priamo loptou v duchu a v rámci pravidiel.

- Je nadmerný, tvrdý kontakt spôsobený hráčom pri snahe hrať loptou alebo protihráčom.
- Je zbytočný kontakt spôsobený obrancom, za účelom zastaviť progres útočiaceho družstva pri prechode do útoku. Toto sa aplikuje pokiaľ útočník nezačne pokus o hod na kôš.
- Je nedovolený kontakt obrancu zozadu alebo zboku na útočníka, ktorý postupuje smerom na súperov kôš a medzi postupujúcim útočníkom a košom nie je žiadny ďalší obranca a:

- postupujúci hráč má loptu pod kontrolou alebo

- postupujúci hráč sa pokúša získať kontrolu nad loptou alebo

- lopta bola prihraná na postupujúceho hráča.

Toto sa aplikuje, kým útočiaci hráč nezačne pokus o hod na kôš.

- 37.1.2 Rozhodca musí interpretovať nešportové chyby rovnako počas celého stretnutia a posudzovať len čin (akciu).

37.2 Trest

- 37.2.1 Hráčovi, ktorý sa previnil, sa udelí nešportová chyba.
- 37.2.2 Hráčovi, ktorý bol chybou znevýhodnený, sa prizná trestný(-é) hod(-y), pokiaľ nasleduje:
- Vhadzovanie na čiare pre vhadzovanie v prednej polovici družstva..
 - Na začiatku prvej štvrtiny rozskok v stredovom kruhu.
- Počet trestných hodov sa priznáva nasledovne:
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý nehádza na kôš z hry: 2 trestné hody.
 - Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádza na kôš z hry: kôš, ak bol dosiahnutý, platí a navyše sa prizná 1 trestný hod.
 - Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádza na kôš z hry a hod bol neúspešný: priznajú sa 2, alebo 3 trestné hody.
- 37.2.3 Hráč bude vylúčený do konca stretnutia ak sa dopustí 2 nešportových chýb alebo 2 technických chýb alebo 1 technickej chyby a 1 nešportovej chyby.
- 37.2.4 Ak je hráč vylúčený do konca stretnutia podľa článku 37.2.3, trest sa vykoná len za nešportovú chybu a nebude udelený ďalší trest za vylúčenie.

Čl. 38 Diskvalifikačná chyba

38.1 Definícia

- 38.1.1 Výrazné nešportové správanie hráča, náhradníka, trénera, asistenta trénera, vyfaulovaného hráča alebo osoby sprevádzajúcej družstvo je diskvalifikačná chyba.
- 38.1.2 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).

38.2 Násilné správanie

- 38.2.1 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.
- 38.2.2 Ak sa vyskytnú prejavy násilného správania medzi hráčmi na hracej ploche alebo v jej blízkosti, rozhodcovia musia vykonať nevyhnutné opatrenia na ich zastavenie.
- 38.2.3 Ak sa akákoľvek vyššie uvedená osoba dopustí hrubých agresívnych činov voči súperom alebo rozhodcom, musí byť okamžite vylúčená. Prvý rozhodca musí incident oznámiť riadiacemu orgánu súťaže.
- 38.2.4 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.
- 38.2.5 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.
- 38.2.6 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 (činy) zopakuje, vinníkovi (vinníkom) sa okamžite udelí technická chyba alebo dokonca diskvalifikačná chyba.

38.3 Trest

38.3.1 Vinníkovi bude udelená diskvalifikačná chyba.

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

38.3.3 Trestný hod (trestné hody) 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.

38.3.4 Počet trestných hodov je nasledujúci:

- Ak ide o chybu bez fyzického kontaktu: 2 trestné hody.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý nehádza na kôš z hry: 2 trestné hody.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádza na kôš z hry: kôš, ak bol dosiahnutý, platí a navyše sa prizná 1 trestný hod.
- Ak ide o chybu na hráča, ktorý hádza 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, vyfaulovaného hráča alebo osoby sprevádzajúcej družstvo, táto chyba sa udelí trénerovi ako technická chyba: 2 trestné hody.
- Navyše, ak ide o vylúčenie prvého asistenta trénera, náhradníka, vyfaulovaného hráča alebo osoby sprevádzajúcej družstvo, za opustenie lavičky družstva a ich aktívneho zapojenia sa do šarvátky:
 - Za každú jednu diskvalifikačnú chybu prvého asistenta trénera, náhradníka, vyfaulovaného hráča: 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. 39 Šarvátka

39.1 Definícia

Šarvátka je vzájomný fyzický kontakt medzi najmenej 2 osobami (hráči, náhradníci, tréneri, asistenti trénerov, vyfaulovaní hráči a osoby sprevádzajúce družstvo).

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

39.2 Pravidlo

- 39.2.1 Náhradníci, vyfaulovaní hráči alebo osoby sprevádzajúce družstvo, ktorí opustia územie lavičky družstva počas šarvátky alebo akejkoľvek situácie, ktorá by mohla šarvátku spôsobiť, musia byť vylúčení zo stretnutia.
- 39.2.2 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.
- 39.2.3 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.

39.3 Trest

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

39.3.2 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.

39.3.3 Všetky diskvalifikujúce chyby sa zapíšu ako je uvedené v B.8.3 a nezapočítajú sa do chýb družstva.

39.3.4 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.42.

39.3.5 Všetky diskvalifikačné chyby prvého asistenta trénera, náhradníkov, vyfaulovaných hráčov 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. 40 5 chýb hráča

- 40.1 Ak sa hráč dopustí 5 chýb, musí byť o tejto skutočnosti oboznámený rozhodcom a ihneď opustiť stretnutie. Musí byť vystriedaný do 30 sekúnd.
- 40.2 Chyba hráča, ktorý sa predtým dopustil 5 chýb, sa považuje za chybu vyfaulovaného hráča a udelí sa trénerovi a do zápisu sa uvedie 'B'.

Čl. 41 Chyby družstva: trest

41.1 Definícia

- 41.1.1 Chyba družstva je osobná, technická, nešportová, alebo diskvalifikujúca chyba hráča. Družstvo je v situácii, keď sa každá chyba trestá trestnými hodmi, ak sa dopustilo štyroch 4 chýb v štvrtine.
- 41.1.2 Všetky chyby družstva, ku ktorým došlo počas prestávky stretnutia sa považujú za súčasť tej štvrtiny alebo predĺženia, ktoré nasleduje po prestávke stretnutia.
- 41.1.3 Všetky chyby družstva, ktorých sa družstvo dopustí v ľubovoľnom predĺžení, sa považujú za chyby udelené vo štvrtej štvrtine.

41.2 Pravidlo

- 41.2.1 Ak je družstvo 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 trestný(é) hod(y).
- 41.2.2 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. 42 Zvláštne situácie

42.1 Definícia

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

42.2 Postup

- 42.2.1 Za každé previnenie sa zapíšu chyby a stanovia sa tresty.
- 42.2.2 Určí sa poradie, v akom chyby nastali.

- 42.2.3 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.
- 42.2.4 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, vyfaulovaného hráča 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.
- 42.2.5 Právo na držanie lopty ako súčasť posledného trestu, ktorý sa má vykonať, zruší všetky predošlé práva na držanie lopty.
- 42.2.6 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.
- 42.2.7 Všetky ostávajúce tresty sa vykonajú v poradí, v akom došlo k chybám.
- 42.2.8 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.

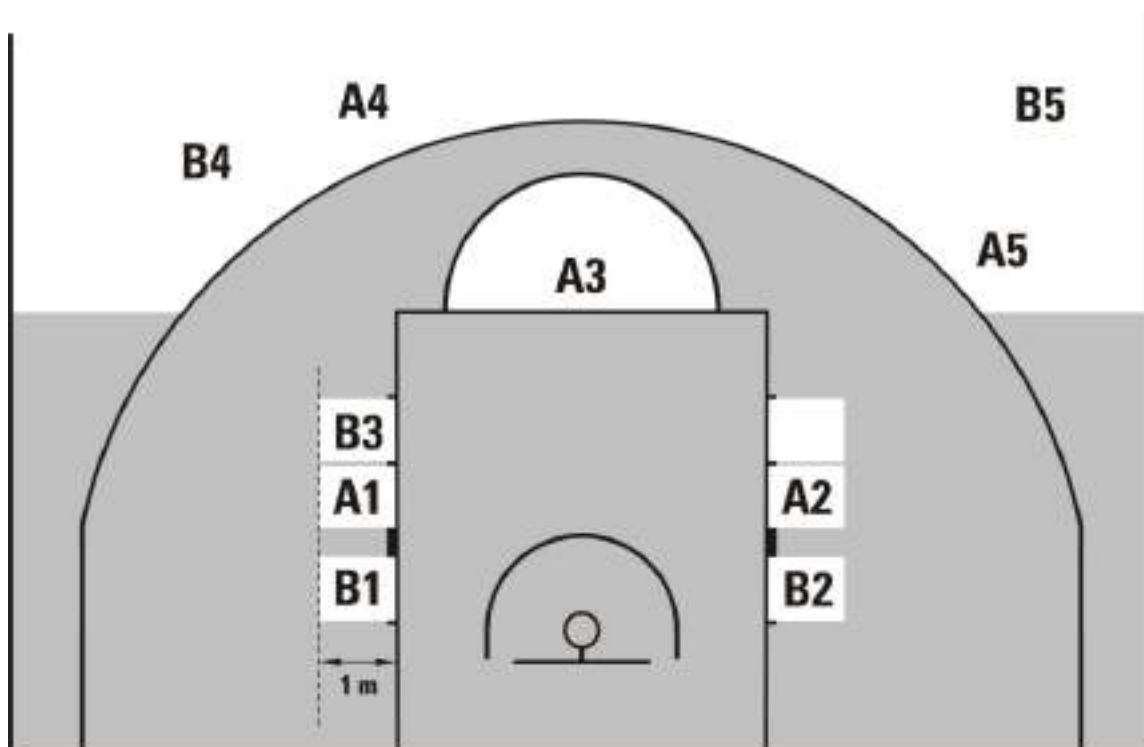
Čl. 43 Trestné hody

43.1 Definícia

- 43.1.1 Trestný hod umožňuje hráčovi nerušene dosiahnuť 1 bod z miesta za čiarou trestného hodu a vnútri polkruhu.
- 43.1.2 Sada trestných hodov pozostáva zo všetkých trestných hodov a/alebo nasledujúcej lopty na vhadzovanie, ktoré sú výsledkom trestu za jednu chybu.

43.2 Pravidlo

- 43.2.1 Ak je udelená osobná, nešportová alebo diskvalifikačná chyba, trestné hody budú pridelené nasledovne:
- Hráč znevýhodnený chybou, bude hádzať trestný hod (hody).
 - Ak tento hráč má byť vystriedaný, vykoná trestný hod (hody) predopustením ihriska.
 - Ak musí ihrisko opustiť pre zranenie, 5 chýb alebo vylúčenie, trestný hod (hody) musí hádzať jeho náhradník. Ak družstvo už nemá náhradníka, hádže trestný hod (hody) ktorýkoľvek hráč družstva, ktorého určí tréner.
- 43.2.2 Ak je udelená technická alebo nekontaktná diskvalifikačná chyba, trestný hod (trestné hody) hádže ktorýkoľvek člen súperovho družstva, ktorého určí tréner.
- 43.2.3 Hráč hádžuci trestné hody:
- Zaujme postavenie za čiarou trestného hodu a vnútri polkruhu.
 - Môže použiť ľubovoľný spôsob výkonu trestného hodu, ale taký, aby lopta padla 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 nepadne do koša alebo sa nedotkne obruče, nesmie sa dotknúť čiar trestného hodu, ani vstúpiť do vymedzeného územia.
 - Nesmie naznačovať trestný hod.
- 43.2.4 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 (ruky) hráča hádžuceho trestný hod.
 - Súperi nesmú vyrušovať hráča hádžuceho trestný hod.



Obrázok č. 7–Postavenie hráčov počas trestného hodu

- 43.2.5 Hráči, ktorí nie sú na miestach na doskakovanie, musia ostať za predĺženou čiarou trestného hodu a za čiarou 3-bodového územia dovtedy, kým sa loptane dotkne obruče alebo kým sa neskončí trestný hod.
- 43.2.6 Počas trestného hodu (trestných hodov), po ktorých nasleduje ďalšia sada(sady) trestných hodov alebo vhadzovanie, všetci hráči musia stáť za predĺženou čiarou trestného hodu a za čiarou 3-bodového územia.

Porušenie Čl. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, alebo 43.2.6 je priestupok.

43.3 Trest

43.3.1 Ak je **trestný hod úspešný** a priestupku sa dopustil hráč hádzuci 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 ďalšie trestné hody alebo vhadzovanie ako súčasť ďalšieho trestu, ktorý treba vykonať.

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

43.3.3 Ak je **trestný hod neúspešný** a priestupkusa dopustil:

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

Čl. 44 Opraviteľné omyly

44.1 Definícia

Rozhodcovia môžu opraviť omyl, ktorým boli pravidlá porušené neúmyselne a výsledkom ktorého sú iba:

- Priznanie neoprávneného trestného hodu (hodov).
- Nepriznanie oprávneného trestného hodu (hodov).

- Rozhodcami omylom započítaný alebo nezapočítaný bod (body).
- Nesprávny hráč hádže trestný hod (hody).

44.2 Všeobecný postup

- 44.2.1 Ak majú byť hore uvedené omyly opraviteľné, musia byť zistené rozhodcami, komisárom, ak je prítomný alebo rozhodcami pri stolíku predtým, ako sa lopta stane živou po prvej mŕtvej lopte po tom, ako sa po omyle spustia hodiny hry.
- 44.2.2 Rozhodca môže hneď po zistení opraviteľného omylu zastaviť stretnutie, akým neznevýhodní niektoré družstvo.
- 44.2.3 Akékoľvek chyby, dosiahnuté body, odohraný čas a všetko, čo sa po tom, ako omyl nastal a pred objavením omylu udialo, zostáva v platnosti.
- 44.2.4 Po oprave omylu, ak to nie je inak uvedené v týchto pravidlách, sa stretnutie bude pokračovať na mieste, kde stretnutie bolo pre opravu omylu prerušené. Lopta sa prizná družstvu, ktoré malo nárok na loptu v čase zistenia omylu.
- 44.2.5 Omyl sa zistil a je stále opraviteľný:
- Ak hráč, ktorý sa má zúčastniť na oprave omylu, je po dovoľenom vystriedaní na lavičke družstva, musí znovu vstúpiť na ihrisko, aby sa mohol zúčastniť opravy omylu a súčasne sa stáva hráčom. Po ukončení opravy omylu môže zostať v hre alebo na základe opätovnej žiadosti o striedanie môže ihrisko opustiť.
 - Ak bol hráč vystriedaný pre zranenia alebo pomoci, 5 chýb alebo pre diskvalifikačnú chybu, opravy omylu sa musí zúčastniť jeho náhradník.
- 44.2.6 Opraviteľné omyly nemôžu byť opravené po podpísaní zápisu o stretnutí prvým rozhodcom.
- 44.2.7 Akékoľvek omyly vo vyplňovaní zápisu, pri meraní času a hodu na kôš zahŕňajúce počet dosiahnutých bodov, počet chýb, počet oddychových časov, hodín hry, hodín hodu na kôš (pridané alebo ubraté), môžu byť rozhodcami opravené kedykoľvek pred tým, ako prvý rozhodca podpíše zápis.

44.3 Špeciálny postup

- 44.3.1 Priznanie neoprávneného trestného hodu (hodov).

Odhádzané trestné hody ako výsledok chyby sa zrušia a v stretnutí sa bude pokračovať nasledovne:

- Ak neboli spustené hodiny hry, lopta bude priznaná na vhadzovanie na predĺženej čiare trestných hodov družstvu, ktorého trestné hody boli zrušené
- Ak hodiny hry boli spustené a:
 - Družstvo, ktoré má loptu pod kontrolou (alebo má právo na loptu) v čase, keď sa chyba zistí, je to isté družstvo, ktoré malo loptu pod kontrolou keď omyl vznikol alebo
 - Žiadne z družstiev nemá loptu pod kontrolou, keď sa chyba zistí.

Lopta bude pridelená družstvu, ktoré na ňu malo právo v čase keď omyl nastal.

- Ak hodiny hry boli spustené a v čase keď sa omyl zistí, družstvo majúce loptu pod kontrolou (alebo má právo na loptu), je opačné družstvo ako družstvo majúce loptu pod kontrolou v čase, keď došlo k omylu, nastáva situácia vedúca k rozhodnutiu.
- Ak hodiny hry boli spustené, a v čase keď sa omyl zistí dôjde ku chybe, ktorá sa trestá trestným hodom (hodmi), trestné hody sa vykonajú a následne loptu na vhadzovanie dostane k dispozícii družstvo, ktoré malo loptu pod kontrolou, v čase keď prišlo k omylu.

44.3.2 Nepriznanie oprávneného trestného hodu (hodov).

- Ak neprišlo k zmene držania lopty, odkedy prišlo k omylu, po jeho oprave sa v hre bude pokračovať ako po normálnom trestnom hode.
- Ak to isté družstvo, ktorému bola omylom priznaná lopta na vhadzovanie, dosiahne body, omyl sa neberie do úvahy.

44.3.3 Nesprávny hráč hádza trestný hod (hody).

Trestné hody a lopta na vhadzovanie, ak je súčasť trestu, ako výsledok omylu sa zrušia a lopta na vhadzovanie bude priznaná súperovi. Vhadzovanie sa vykoná na predĺženej čiare trestných hodov. Pokiaľ hra pokračovala a bola prerušená na opravu omylu a pokiaľ nie je potrebné vykonať ďalšie tresty za následné porušenia pravidiel, hra bude pokračovať z miesta, kde bola hra prerušená na opravu omylu.

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

Čl. 45 Rozhodcovia, rozhodcovia pri stolíku a komisár

- 45.1 **Rozhodcami** sú prvý, druhý a prípadne tretí rozhodca, ktorým pomáhajú rozhodcovia pri stolíku a komisár, ak je prítomný.
- 45.2 **Rozhodcami pri stolíku** sú zapisovateľ, pomocník zapisovateľa, časomerač a merač hodín hodu na kôš.
- 45.3 **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.
- 45.4 Rozhodcovia daného stretnutia nesmú mať nijaký vzťah k niektorému z hrajúcich družstiev.
- 45.5 **Rozhodcovia, rozhodcovia pri stolíku a komisár majú riadiť stretnutie v zhode s pravidlami. Nemajú právo pravidiel meniť.**
- 45.6 Oblečenie rozhodcov pozostáva z rozhodcovského trička, dlhých čiernych nohavíc, čiernych ponožiek a čiernej basketbalovej obuvi.
- 45.7 Rozhodcovia pri stolíku musia byť jednotne oblečení.

Čl. 46 Prvý rozhodca: Povinnosti a práva

Prvý rozhodca:

- 46.1 Kontroluje a schvaľuje zariadenia, ktoré sa majú v stretnutí použiť.
- 46.2 Určuje oficiálne hodiny hry, hodiny hodu na kôš, stopky a schvaľuje rozhodcov pri stolíku.
- 46.3 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.
- 46.4 Zabezpečí, aby žiadny hráč nemal na sebe predmety, ktoré môžu spôsobiť zranenie.
- 46.5 Na začiatku prvej štvrtiny vyhadzuje loptu pri rozskoku, na začiatku ostatných štvrtín a predĺžení podáva loptu na vhadzovanie.
- 46.6 Má právo, ak si to okolnosti vyžadujú, zastaviť stretnutie.

- 46.7 Má právo rozhodnúť, že družstvo prehráva zrušením stretnutia.
- 46.8 Po uplynutí hracieho času alebo kedykoľvek, keď to považuje za potrebné, starostlivo skontroluje zápis.
- 46.9 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.
- 46.10 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.
- 46.11 Pri rozdielnosti názoru rozhodcov alebo kedykoľvek je to nevyhnutné, rozhoduje s konečnou platnosťou. Pri tom sa poradí s druhým (a tretím) rozhodcom, komisárom a/alebo s rozhodcami pri stolíku.
- 46.12 Pri stretnutiach, v ktorých sa používa InstantReplaySystem, pokračujte na prílohu F.
- 46.13 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.

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

Čl. 47 Rozhodcovia: povinnosti a práva

- 47.1 Rozhodcovia majú právomoc rozhodovať o každom porušení pravidiel nahracej ploche alebo mimo nej, vrátane zapisovateľského stolíka, lavičiek družstiev a územia bezprostredne za čiarami.
- 47.2 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.
- 47.3 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.

- Dôslednosť (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.

- Dôslednosť (vyrovnanosť) pri uplatňovaní zdravého rozumu v každom stretnutí, majúci na pamäti schopnosti hráčov, ich postoj a správanie sa v stretnutí.
- Dôslednosť (vyrovnanosť) pri udržiavaní rovnováhy medzi riadením a plynulosťou stretnutia, vycítiť, o čo sa účastníci snažia a písať to, čo je pre stretnutie správne.

- 47.4 Ak niektoré z družstiev podá protest, prvý rozhodca (alebo komisár, ak je prítomný) po obdržaní dôvodov protestu podá písomnú správu riadiacemu orgánu súťaže.
- 47.5 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.
- 47.6 Ak je potrebné objasniť rozhodnutie slovne, musí sa pri všetkých medzinárodných stretnutiach hovoriť po anglicky.
- 47.7 **Každý rozhodca má právo urobiť rozhodnutie v rámci jeho právomocí, ale nemá právo nerešpektovať alebo spochybňovať rozhodnutia iného rozhodcu(-ov).**
- 47.8 **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. 48 Zapisovateľ a pomocník zapisovateľa: Povinnosti

48.1 **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, čo najskôr upozorní najbližšieho rozhodcu.
- Bežný súčet dosiahnutých bodov, všetky body dosiahnuté z hry a všetky úspešné trestné hody.
- Chyby, ktorých sa dopustil každý hráč. Zaznamenáva chyby každého trénera a ak je tréner vylúčený a musí opustiť stretnutie, okamžite to oznamuje

rozhodcovi. Podobne oznámi rozhodcovi, že hráč sa dopustil 2 technických chýb, alebo 2 nešportových chýb alebo 1 technickej a 1 nešportovej chyby a má byť vylúčený z stretnutia.

- Oddychové časy. 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.
- **Pri rozhodcami potvrdenej výzve hlavného trénera. Informuje rozhodcov, že tréner omylom žiada o druhú výzvu hlavného trénera.**

48.2 **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.

48.3 Ak je odhalený omyl vo vedení zápisu:

- Počas stretnutia, časomerač musí počkať na prvú mŕtvu loptu a až potom nechá zaznieť svoj signál.
- Po ukončení hracieho času, ale pred tým, ako prvý rozhodca podpísal zápis, omyl bude opravený, dokonca aj keď oprava ovplyvní konečný výsledok stretnutia.
- Po tom, ako prvý rozhodca podpísal zápis o stretnutí, sa už omyl nemôže opraviť. Prvý rozhodca alebo komisár, ak je prítomný, musí poslať podrobnú správu riadiacemu orgánu súťaže.

Čl. 49 Časomerač: Povinnosti

49.1 Časomerač má k dispozícii hodiny hry a stopky a:

- Meria hrací čas a 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. Vždy, keď sa hráč dopustí chyby, zdvihne tabuľku s číslom zodpovedajúcim počtu chýb príslušného hráča tak, aby na ňu obidvaja tréneri videli.

- Rozhodcovi okamžite oznámi, že sa hráč dopustil piatej chyby.
- Hneď ako sa lopta stane živou po tom, ako sa niektoré družstvo v niektorej štvrtine dopustilo štvrtej chyby hráča, osobnej alebo technickej, umiestni značku chýb družstva na tej strane zapisovateľského stolíka, ktorá je bližšie k lavičke daného družstva.
- Pri striedaní postupuje podľa príslušných ustanovení.
- Vykonáva oddychový čas. 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 jeho signálu nezastavuje hodiny hry alebo stretnutie, ani nespôsobí, že sa lopta stane mŕtvou.

49.2 Časomerač meria **hrací čas** nasledovne:

- Spustí hodiny hry:
 - Ak sa počas rozskoku lopty dovolene dotkne skáčuci hráč.
 - Po poslednom alebo jedinom 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 zapíše 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.

49.3 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.

49.4 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 pred každým predĺžením nechá zaznieť svoj signál.
- Keď skončí prestávka súčasne so zastavením meracieho zariadenia, nechá zaznieť svoj signál oznamujúci, že sa skončila prestávka.

Čl. 50 Operátor hodín hodu na kôš: Povinnosti

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

50.1 Spustí ich keď:

- Družstvo získa na hracej ploche živú loptu. Potom nepodstatný (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.

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

- Loptu 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.

50.3 Zastaví ich a nastaví na nových 24 sekúnd bez zobrazenia ak:

- Lopta spadne dovoľene 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 pre akciu, ktorá nemá spojitosť s družstvom majúcim loptu pod kontrolou.
 - Po prerušení hry pre akciu, ktorá nemá spojitosť so žiadnym družstvom, iba ak by bol súper vystavený do nevýhody.
- Družstvosú priznané trestný hod, trestné hody.

50.4 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 pre akciu, ktorá nemá spojitosť s družstvom majúcim loptu pod kontrolou.
 - Po prerušení hry pre akciu, 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 alebo jedinom 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.

- 50.5 **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 zapisovateľa 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 Zastavenie hodín pri chybe Spustenie hodín hry



Otvorená dlaň



Zovretá päšť



Pohyb rukou nadol

Dosiahnutie bodov

1 bod

2 body

3 body



1 prst, sklopené zápästie



2 prsty, sklopené zápästie



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

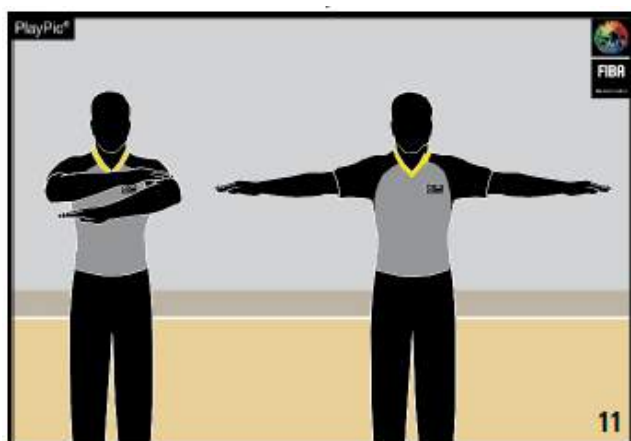


Roztiahnuté ruky
so zovretými
päťami

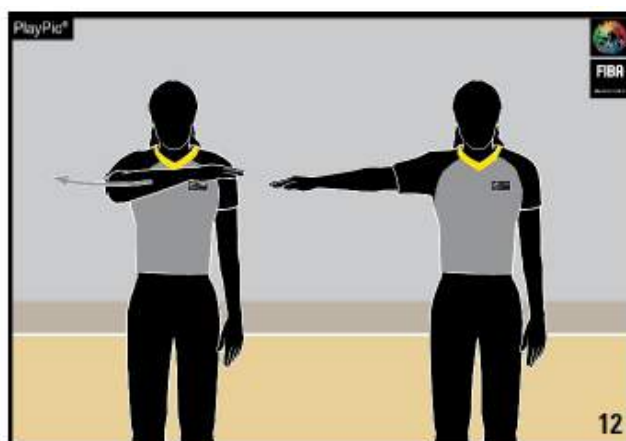
Administratíva

Hra neplatí, kôš neplatí

Viditeľné počítanie



Rozpaženie rúk v úrovni hrudníka



Naznačenie počítania pohybom dlane

Komunikácia

Nastavenie hodín hodu na kôš

Lopta v zázemí a / alebo smer hry

Situácia vedúca k rozskoku



Vztýčený palec



Krúženie ruky so zdvihnutým ukazovákom



Ukázať smer hry rovnobežne s postrannou čiarou



Vztýčené palce, následne ukázať smer hry podľa ukazovateľa striedavého držania

Priestupky

Kroky

Nepovolený dribling:

Dvojitý dribling

Nepovolený dribling:

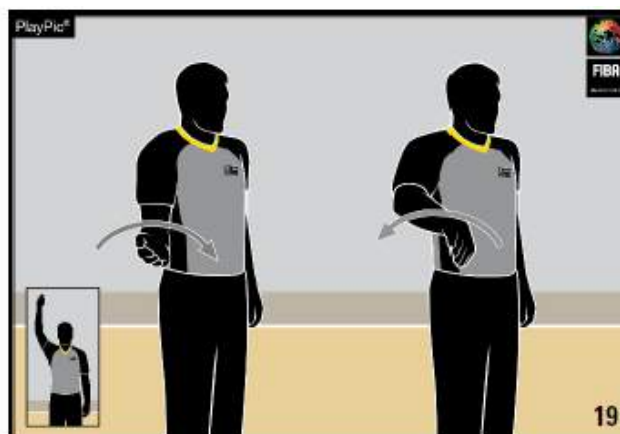
Prenášanie lopty



Krúženie päšťami



Striedavý pohyb dlaňami



Polovičná rotácia dlaňou

3 sekundy

5 sekúnd

8 sekúnd

24 sekúnd



Vystretá ruka
ukazuje 3 prsty



Ukázať 5 prstov



Ukázať 8 prstov

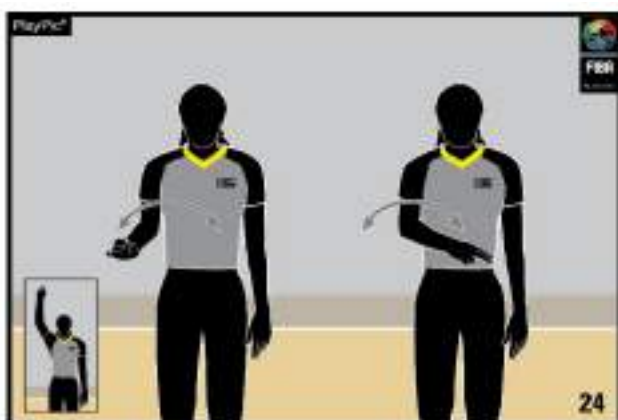


Prstami sa
dotknúť ramena

Lopta v zadnej polovici ihriska

Úmyselná hra
nohou

Zrážanie hodu na
kôš/ bránenie
hodu na kôš



Pohyb ruky s dvoma vystretými
prstami pred telom



Ukázať na nohu



Prstom nakresli
kruh okolo druhej
ruky

Číslo hráčov

Číslo 0 a 00



Obe ruky ukazujú 00 / pravá ruka ukazuje 0

Číslo 1-5



Pravá ruka
ukazuje 1 až 5
prstov

Číslo 6-10



Pravá ruka
ukazuje 5, ľavá 1
až 5 prstov

Číslo 11-15



Pravá ruka
ukazuje zovretú
päšť, ľavá 1 až 5
prstov

Číslo 16



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

Číslo 24



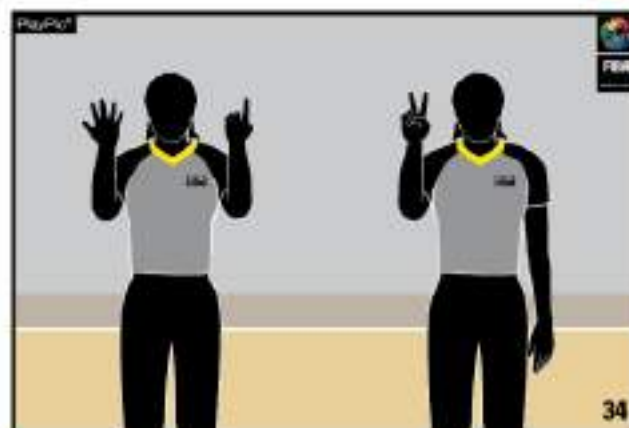
Najskôr ukázať pravou dlaňou k sebe
2 pre číslo 20, potom rovnakou rukou
dlaňou od seba číslo 4

Číslo 40



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

Číslo 62



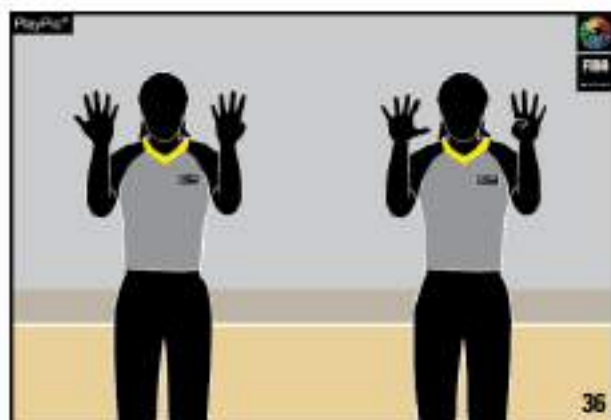
Najskôr ukázať dlaňami k sebe 6 pre
číslo 60, potom pravou dlaňou od
seba číslo 2

Číslo 78

Číslo 99



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



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

Chyby

Držanie

Blokovanie
(obrana)
Nedovolená
clona (útok)

Strkanie, alebo
prerážanie bez
lopty

Handchecking



Uchopiť zápästie
zhora

Obe ruky na
bokoch

Naznačiť
strkanie

Uchopiť dlaň
a naznačiť s ňou
pohyb dopredu

Nedovolené použitie rúk

Prerážanie s loptou

Nedovolený kontakt na ruku

Hákovanie



Úder na zápästie

Úder zovretou päsťou do otvorenej dlane

Pohyb dlaňou proti druhému predlaktiu

Pohyb predlaktím dozadu

Nedovolený valec

Nadmerné použitie lakťa

Úder do hlavy

Chyba družstva majúceho loptu pod kontrolou



Pohyb oboma rukami s otvorenou dlaňou dole a hore

Pohyb lakťom dozadu

Znázornenie úderu dlaňou na hlavu

Zovretá päst' ukazuje smerom na kôš útočiaceho družstva

Chyba pri súvislom pohybe na kôš

Chyba mimo súvislého pohybu na kôš



Vystretá ruka so zovretou päšťou,
nasleduje zobrazenie počtu
trestných hodov



Vystretá ruka so zovretou päšťou,
nasleduje ukázanie na podlahu

Špeciálne chyby

Obojstranná
chyba

Technická chyba

Nešportová
chyba

Diskvalifikačná
chyba



Mávanie
zovretými
zápäťmi nad
hlavou



Dlane zobrazujú
„T“ pred telom



Uchopiť zápästie
nad hlavou



Zdvihnuté ruky
so zavretými
päťami

Filmovanie

Nedovolené
presiahnutie
postrannej čiary pri
vhadzovaní



Zdvihnutie
predlaktia
dvakrát



Mávanie rukou
rovnobežne
s postrannou
čiarou (posledné 2
minúty 4. štvrtiny a
predĺženia

InstantReplaySystem

Pozretie IRS

Výzva hlavného trénera



Rotácia ruky
s vystretým
ukazovákom



Nakresliť do
vzduchu obdĺžnik

Administrácia trestu za chybu – signalizácia ku stolíku zapisovateľov

Po chybe bez
trestných
hodov



Po chybe
družstva
majúceho loptu
pod kontrolou



1 trestný
hod



2 trestné
hody



3 trestné
hody



Ukázať smer
hry
rovnobežne
s postrannou
čiarou

Zovretá päť
rovnobežne
s postrannou
čiarou

Vztýčený 1
prst

Vztýčené 2
prsty

Vztýčené 3
prsty

Administrácia trestných hodov – aktívny rozhodca (predný)

1 trestný hod



2 trestné hody



3 trestné hody



1 prst vodorovne

2 prsty vodorovne

3 prsty vodorovne

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

1 trestný hod

2 trestné hody

3 trestné hody



Vztýčený
ukazovák



Vztýčené dlane
oboch rúk



Vztýčené 3 prsty
na oboch rukách

Obrázok č. 8 – Signály rozhodcov

B.1 Oficiálny zápis o stretnutí (Obr. 8) je schválený Technickou komisiou FIBA.

B.2 Skladá sa z jedného originálu a troch kópií rozdielných 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 (príp. 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. 10– Záhlavie zápisu FIBA

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 licencií, 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. 11–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.8 Chyby

- B.8.1 Chyby hráčov môžu byť osobné, technické, nešportové alebo diskvalifikačné a sú zapisované hráčom.
- B.8.2 Chyby trénerov, asistentov trénerov, náhradníkov, vyfaulovaných hráčov a osôb sprevádzajúcich družstvo môžu byť technické alebo diskvalifikačné a sú zapisované trénerovi.
- B.8.3 Chyby sa zapisujú nasledovne:
- B.8.3.1 Osobná chyba sa označuje „P“.
- B.8.3.2 Technická chyba hráča sa označuje „T“. Druhá technická chyba hráča sa zapíše rovnako ako „T“, nasledovaná zapísaním „GD“ do nasledovného štvorčeka, čo znamená diskvalifikáciu.
- B.8.3.3 Technická chyba trénera za jeho osobné nešportové správanie sa označí „C“. Druhá podobná technická chyba bude tiež „c“ nasledovaná zapísaním „GD“.
- B.8.3.4 Technická chyba, ktorou je potrestaný tréner z akéhokoľvek iného dôvodu, sa označí „B“. Tretia technická chyba (jedna z nich môže byť „C“) sa označí „B“ alebo „C“ nasledovaná zapísaním „GD“.
- B.8.3.5 Nešportová chyba sa označuje „U“. Druhá nešportová chyba tiež „U“ nasledovaná zapísaním „GD“.
- B.8.3.6 Nešportová chyba hráča, ktorému bola predtým udelená technická chyba alebo technická chyba hráča, ktorému bola predtým udelená nešportová chyba, bude tiež označená ako „U“ alebo „T“ nasledovaná zapísaním „GD“.
- B.8.3.7 Diskvalifikačná chyba sa označuje „D“.
- B.8.3.8 Akákoľvek chyba, za ktorou nasleduje trestný hod (hody), sa označí pridaním príslušného počtu trestných hodov (1, 2, 3) vedľa „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ alebo „D“.
- B.8.3.9 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“, „U“ alebo „D“.
- B.8.3.10 Diskvalifikačná chyba asistenta trénera, náhradníka, vyfaulovaného hráča alebo osoby sprevádzajúcej družstvo, vrátane diskvalifikácie za opustenie priestoru lavičky družstva v situácii šarvátky, bude zaznamenaná ako technická chyba trénera „B₂“.

B.8.3.11 V prípade šarvátky a diskvalifikácii trénera, asistenta trénera, náhradníka alebo vyfaulovaného hráča bude po zapísaní „D₂“ alebo „D“ vpísané „F“ do všetkých zostávajúcich štvorčekov previnivšieho.

B.8.3.12 **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 ₂	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.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13 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 „B₂“ alebo „D₂“.

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 náhradníková piata chyba, potom bude zapísané „D“ nasledované „F“ zapísané za posledný štvorček pre fauly:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₂	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	×	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 (B)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Každá diskvalifikácia osoby sprevádzajúcej družstvo bude zapísaná trénerovi ako B v krúžku, ale nebude sa počítať do troch technických chýb na jej diskvalifikáciu.

B.8.3.14 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 „B₂“ alebo „D₂“.

Ak sa tréner aktívne zapojí do šarvátky, bude mu udelená iba jedna chyba „D₂“.

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 náhradníková 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 ₂	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 štvorčky 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	B ₂
First assistant coach	555	MONTA, B.		

Diskvalifikačná chyba dvoch **osôb sprevádzajúc družstvo** bude zapísaná trénerovi nasledovne:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B ₂	B ₂
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Každá diskvalifikácia osoby sprevádzajúcej družstvo bude zapísaná trénerovi ako „B₂“ v krúžku, ale nebude sa počítať do troch technických chýb na jej diskvalifikáciu.

Poznámka: Technické alebo diskvalifikačné chyby podľa Čl. 39 sa nepočítajú do chýb družstva.

B.8.4 Na konci druhej štvrtiny a na konci stretnutia zapisovateľ zaznačí hrubú čiaru medzi vyplnenými a nevyplnenými štvorčkami pri chybách.

Na konci stretnutia zapisovateľ preškrtnie nepoužité štvorčky pri chybách.

B.9 Chyby družstva

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

B.9.2 Kedykoľvek je hráčovi odpísaná 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 preškrtnie nepoužité štvorčky 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 () posledný súčet bodov oboch družstiev nasledované silnou súvislou vodorovnou čiarou pod týmito bodmi, 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.

A	B
1	6
2	6
3	3
4	4
5	5
6	5
7	7
8	8
9	10
10	10
11	11
12	7
13	7
14	
15	6
16	16
17	17
18	6
19	
20	9
21	
22	9
23	9
24	
25	7
26	7
27	
28	6
29	
30	8
31	
32	5
33	5
34	
35	10
36	
37	12
38	
39	12
40	12

Obrázok č. 13 – Priebežný stav

- 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.

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.

7	70	70	6
7	70	71	
7	70	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Obrázok 14 Konečný stav

- 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.

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

Obrázok 15 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.

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 neboli opravené rozhodcami.
- 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 hry 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.3 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.

C.4 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.5 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.6 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 Vnútorne 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 Vnútorne 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.

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

A vs. C 90 – 85

A vs. D 75 – 80

B vs. C 100 – 95

B vs. D 80 – 75

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 3. C – víťaz proti D

2. B

4. D

D.2.2 Príklad 2

A vs. B 100 – 55

A vs. C 90 – 85

A vs. D 120 – 75

B vs. C 100 – 85

B vs. D 75 – 80

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 3. D – víťaz proti C

2. B

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
 A vs. C 85 – 86
 A vs. D 77 – 75
 A vs. E 90 – 96
 A vs. F 85 – 80

B vs. F 95 - 90
 C vs. D 95 - 96
 C vs. E 82 - 75
 C vs. F 105 - 75
 D vs. E 68 - 67

B vs. C 88 – 87
 B vs. D 80 – 79
 B vs. E 79 – 80

D vs. F 80 – 75
 E vs. F 80 – 75

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	Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	4	0	8	Team 1B	6	0	12
Team 2A	2	2	6	Team 2B	4	2	10
Team 3A	0	4	4	Team 3B	1	5	7
Team 4A				Team 4B	1	5	7

Výsledky stretnutí medzi 3B a 4B:

3B vs 4B 88 – 71

4B vs 3B 76 – 75

Preto: 3. 3B, 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 naslednom 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

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	7	1	15
Team 2D	7	1	15
Team 3D	4	4	12

Team 4C	3	5	11
Team 5C	0	8	8

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 prehíer 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 a 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 sa výsledky stretnutí v skupinách prenášajú z jednej fázy turnaja do ďalšej, ale družstvo je odhlásené z turnaja alebo prehrá stretnutie zrušením druhý krát z akéhokoľvek dôvodu, potom výsledky všetkých stretnutí družstva po odhlásení z turnaja alebo prehre zrušením stretnutia budú anulované zo všetkých podstatných fáz turnaja. Nasledujúce kritéria budú použité:

- Lepší pomer víťazstiev, ako prehíer 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.

Príklad

Fáza 1

Dve skupiny so štyrmi družstvami, odohrali stretnutia doma – vonku a postavenie je nasledovné:

Group A	Wins	Losses	Classification points	Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	6	0	12	Team 1B	5	1	11
Team 2A	4	2	10	Team 2B	4	2	10
Team 3A	2	4	8	Team 3B	2	4	8
Team 4A	0	6	6	Team 4B	1	5	7

Skupina 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	

Skupina B

Away Home	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Fáza 2

Najlepšie tri družstvá zo skupín A a B idú do skupiny C a prenášajú si tam výsledky a klasifikačné body. Východiskové postavenie bude nasledovné:

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

Ak družstvá odohrali stretnutia doma – vonku proti družstvám, ktoré nemali pôvodne v ich skupine s nasledujúcimi 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	

Nakoľko družstvo 2B prehralo stretnutie zrušením dvakrát, výsledky všetkých stretnutí družstva 2B (v oboch fázach) budú anulované nasledovne:

Fáza 1 upravené výsledky:

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	

Fáza 2 upravené výsledky:

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.6 Sériá 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:
- Zvítiazi 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 (predĺženiach) 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 (predĺženiach) druhého stretnutia:

B vs A 94 – 91

Družstvo B je víťazom série (celkové skóre A 167 – B 170).

E – TELEVÍZNE 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 alebo 100 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 nepožiadala 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.

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Definícia

Preskúmanie pomocou Instant Replay System (IRS) je pracovná metóda používaná rozhodcami na overenie ich rozhodnutí sledovaním zápasových situácií 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 stretnutí 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, ktorý spravil pôvodné rozhodnutie, ohlásí 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 situácie môžu byť preskúmané:

F.3.1 Na konci štvrtiny alebo predĺženia,

- Či bol úspešný hod na kôš z hry vystrelený pred tým, ako zaznel signál hodín hry pre ukončenie štvrtiny alebo predĺženia.
- Či a koľko času má byť zobrazené na hodinách hry, ak:
 - Došlo k priestupku lopty v zázemí strel'ajúcim hráčom.
 - Došlo k priestupku 24 sekúnd.
 - Došlo k priestupku 8 sekúnd.
 - Bola odpískaná chyba pred koncom štvrtiny alebo predĺženia.

Prestávka v stretnutí nemôže začať, pokiaľ nie je odkomunikované konečné rozhodnutie po použití IRS a akýkoľvek pridaný hrací čas v štvrtine alebo predĺžení neskončí.

F.3.2 Ak hodiny hry ukazujú 2:00 alebo menej na konci štvrtej štvrtiny alebo každého predĺženia:

- Či pri hode na kôš z hry bolo vystrelené pred zaznením signálu hodín hodu na kôš.
 - Rozhodcovia sú oprávnení zastaviť hru okamžite, aby preskúmali či bol úspešný hod na kôš odhodený pred tým, ako zaznel signál hodín hodu na kôš.
 - Rozhodcovia musia zistiť potrebu použiť preskúmanie pomocou IRS a preskúmanie musí byť vykonané po tom, ako rozhodcovia po úspešnom koši z hry prvýkrát z akéhokoľvek dôvodu zastavia hru.
- Keď bola odpískaná chyba mimo strel'by na kôš. V tomto prípade:
 - Či uplynuli hodiny hry,

-Či začal pokus o hod na kôš, keď bola odpísaná chyba súperovi strieľajúceho hráča alebo

-Či bola lopta stále v ruke(-ách) strieľajúceho hráča, keď bola odpísaná chyba spoluhráčovi strieľajúceho hráča.

- Či zrážanie hodů na kôš alebo bránenie hodů na kôš bolo odpísané správne.

Ak preskúmanie odhalí, že zrážanie hodů na kôš alebo bránenie hodů na kôš nebolo odpísané správne, hra bude pokračovať nasledovne, ak po zapískaní:

- Lopta dovoľene skončila v koši, body sa započítajú a brániace družstvo bude vhadzovať zo základnej čiary.

- Hráč ktoréhokoľvek družstva získal jasnú kontrolu nad loptou, potom bude jeho družstvu prisúdené vhadzovanie z miesta najbližšiemu k miestu, kde sa nachádzala lopta, keď došlo k zapískaniu.

- Žiadne družstvo nezískalo jasnú kontrolu nad loptou, potom nastala situácia vedúca k rozskoku.

- Na určenie hráča, ktorý zahral loptu do zázemia.

F.3.3 Kedykoľvek počas stretnutia:

- Či úspešný hod na kôš z hry bol vystrelený z 2 alebo 3 bodového územia.

- Rozhodcovia sú oprávnení zastaviť hru okamžite, aby preskúmali, či úspešný hod na kôš bol vystrelený z 2 alebo 3 bodového územia.

- Rozhodcovia musia zistiť potrebu použiť preskúmanie pomocou IRS a preskúmanie musí byť vykonané po tom, ako rozhodcovia po úspešnom koši z hry prvý krát z akéhokoľvek dôvodu zastavia hru.

- Či majú byť prisúdené 2 alebo 3 trestné hody po tom, ako bola odpísaná chyba na hráča počas neúspešného hodů na kôš.

- Či odpísaná osobná, nešportová alebo diskvalifikačná chyba spĺňa kritéria pre takúto chybu alebo má byť sprísnená alebo zmiernená alebo posúdená ako technická chyba.

- Pri poruche alebo zlyhaní hodín hry alebo hodín hodů na kôš na určenie času, ktorý bude na týchto zariadeniach nastavený.

- Na určenie hráča, ktorý má vykonať trestné hody.

- Na určenie zapojenia sa hráčov a osôb, ktorým je dovoľené sedieť na lavičke družstva, počas akéhokoľvek prejavu násilia alebo potenciálneho prejavu násilia.

- Rozhodcovia sú oprávnení zastaviť hru okamžite, aby preskúmali akt násilia alebo potenciálny akt násilia.

- Rozhodcovia musia zistiť potrebu použiť preskúmanie pomocou IRS a preskúmanie musí byť vykonané po akte násilia alebo potenciálnom akte násilia hneď, ako rozhodcovia prvý krát zastavia hru.

F.4 Výzva hlavného trénera

F.4.1 V stretnutiach, kde sa používa InstantReplaySystem (IRS), môže hlavný tréner požiadať o výzvu hlavného trénera, t.j. požiadať prvého rozhodcu, aby preveril ich rozhodnutie preskúmaním situácie pomocou IRS.

F.4.2 Pre výzvu hlavného trénera sa bude používať nasledovný postup:

- Hlavný tréner môže požiadať iba o jednu výzvu hlavného trénera počas stretnutia, bez ohľadu na to, či je výzva úspešná alebo nie.
- Výzvou hlavného trénera môžu byť preskúmané iba situácie uvedené v prílohe F, článok F.3.
- Časové obmedzenia z článku F.3 sa nebudú aplikovať. O výzvu hlavného trénera môže byť požiadané kedykoľvek počas stretnutia.
- Hlavný tréner, pri požiadavke o výzvu hlavného trénera, nadviaže vizuálny kontakt s najbližším rozhodcom a jasne požiada o jeho výzvu hlavného trénera.
- Hlavný tréner musí povedať hlasne a po anglicky „challenge“ a v rovnakom čase ukázať signál výzvy hlavného trénera (č. 56, nakreslením útvaru televíznej obrazovky). Táto žiadosť je konečná a nemenná.
- Hlavný tréner musí požiadať o výzvu a preskúmanie pomocou IRS musí byť vykonané najneskôr, keď rozhodcovia prvý krát zastavia hru z akéhokoľvek dôvodu.
- Ak stretnutie pokračuje bez prerušenia, rozhodcovia sú oprávnení zastaviť stretnutie okamžite, keď zistia, že je požadovaná výzva hlavného trénera, ale tak, aby žiadne družstvo nevystavili do nevýhody.
- Hlavný tréner najbližšiemu rozhodcovi naznačí, ktorá situácia bude preskúmaná.
- Rozhodca musí potvrdiť, že požiadavku o výzvu prijal.
- Rozhodca oznámi zapisovateľovi, že výzva hlavného trénera bola využitá.
- Počas preskúmania situácie pomocou IRS musia zostať hráči na ihrisku.

- Ak preskúmanie situácie pomocou IRS ukáže, že rozhodnutie má byť v prospech žiadajúceho družstva, potom bude pôvodné rozhodnutie zmenené.
- Ak preskúmanie situácie pomocou 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 preskúmaní pomocou IRS.