

Basket - výběr z pravidel

- zdroj Česká Basketbalová Federace

Basketbalové utkání

Basketbal hrají 2 družstva o 5 hráčích.

Hřiště

Rozměry jsou 28 m na délku a 15 m na šířku.

Hrací doba

Utkání se skládá ze 4 čtvrtin po 10 minutách. Přestávky trvají 2 minuty mezi první a druhou (první poločas), třetí a čtvrtou čtvrtinou (druhý poločas) a před každým prodloužením. Přestávka mezi poločasy utkání trvá 15 minut.

Koš - jeho hodnota

Koš vhozen při trestném hodů se počítá za 1 bod.

Koš vhozen z dvoubodového území se počítá za 2 body.

Koš vhozen z třibodového území se počítá za 3 body.

Když se míč dotkne obroučky po posledním trestném hodů a když je poté dovoleně udeřen obráncem nebo útočníkem předtím, než padne do koše, pak platí za 2 body.

Vhazování

Hráč, který vhazuje, nesmí:

Vyčerpat více než 5 vteřin k odhození míče.

Vstoupit do hřiště, dokud drží míč ve své ruce (rukou).

Vhodit míč tak, že se po vhazování dotkne zámezí.

Dotknout se míče na hřišti dříve, než se jej dotkl jiný hráč.

Hodit míč přímo do koše.

Pohnout se z místa určeného k vhazování za hraničními čarami podélně v jednom nebo obou směrech v celkové délce větší než 1 metr před vhozením míče. Nicméně je dovoleno ustoupit od hřiště kolmo k čáře tak daleko, jak okolnosti dovolí.

Během vhazování ostatní hráči nesmí:

Mít jakoukoli část svého těla přes hraniční čaru předtím, než míč je vhozen přes čaru.

Být méně než 1 metr k hráči vhazujícímu ze zámezí, když prostor bez překážek za hraničními čarami v místě vhazování je menší než 2 metry.

Driblink začíná, když hráč mající živý míč pod kontrolou na hřišti hází, odráží, kutálí nebo dribluje míč po podlaze a dotkne se jej opět dříve, než se ho dotkne jiný hráč.

Driblink končí, když se hráč dotkne míče současně oběma rukama nebo nechá míč spočinout v jedné nebo obou rukou. Během driblinku může být míč hozen do vzduchu za předpokladu, že se míč dotkne podlahy nebo jiného hráče předtím, než se jej hráč, který míč hodil, znovu dotkne rukou.

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

Střely na koš z pole.

Vyražení míče soupeřem.

Přihrávky nebo náhodného vypadnutí míče z rukou, po které(m) se míče dotkl jiný hráč.

Kroky jsou nedovolený pohyb jedné nohy nebo obou nohou v jakémkoliv směru nad omezení vyjmenovaná v tomto článku, zatímco hráč drží živý míč na hřišti.

Obrátka je dovolený pohyb, při kterém hráč, který drží živý míč na hřišti, jednou nebo vícekrát vykročí stejnou nohou v kterémkoli směru, zatímco druhá noha, zvaná obrátková, zůstává ve styku s podlahou na stále stejném místě.

Stanovení obrátkové nohy hráče, který chytí živý míč na hřišti:

Hráč, který chytí míč, zatímco stojí oběma nohama na podlaze:

V okamžiku, kdy zvedne jednu nohu, se druhá noha stává obrátkovou.

Při zahájení driblinku nesmí být obrátková noha zvednuta dříve, než míč opustil ruku (ruce).

Při přihrávce nebo střele na koš může hráč z obrátkové nohy vyskočit, ale žádná noha se nesmí vrátit na podlahu předtím, než míč opustil ruku (ruce).

Hráč, který chytí míč, zatímco se pohybuje, nebo po ukončení driblinku může před zastavením se, přihráním míče, nebo vystřelením udělat dva kroky:

Při přebírání míče musí hráč zahájit driblink před tím, než udělá druhý krok.

První krok nastane, když se jedna noha nebo obě nohy dotknou podlahy poté, kdy hráč získá kontrolu míče.

Druhý krok nastane, když se po prvním kroku druhá noha nebo obě nohy současně dotknou podlahy.

Jestliže hráč při svém prvním kroku zastaví a má obě nohy na podlaze, nebo při prvním kroku dopadl současně na obě nohy, může použít kteroukoli nohu jako obrátkovou. Jestliže poté vyskočí z obou nohou, žádná noha se nesmí vrátit na podlahu před tím, než míč opustí ruku (ruce).

Jestliže hráč dopadne pouze na jednu nohu, může použít jako obrátkovou pouze tuto nohu.

Jestliže hráč vyskočí z jedné nohy v prvním kroku, může ve druhém kroku dopadnout na obě nohy současně. V této situaci nemůže hráč použít žádnou nohu jako obrátkovou. Jestliže poté jedna nebo obě nohy opustí podlahu, žádná noha se nesmí vrátit na podlahu před tím, než míč opustí ruku (ruce).

Jestliže má hráč obě nohy ve vzduchu a dopadne na obě nohy současně, v okamžiku, kdy zvedne jednu nohu, se druhá noha stává obrátkovou.

Hráč se nesmí dotknout podlahy stejnou nohou nebo oběma nohama následně po sobě poté, co ukončil driblink nebo získal kontrolu míče.

Hráč, který padá, leží nebo sedí na podlaze:

Je dovoleno, když hráč spadne a klouže se po podlaze, zatímco drží míč, nebo když ležící nebo sedící hráč na podlaze získá kontrolu míče.

Je přestupkem, když se poté hráč válí po podlaze nebo když se pokusí vstát, zatímco drží míč.

3 vteřiny

Hráč nesmí zůstat déle než 3 po sobě jdoucí vteřiny v soupeřově vymezeném území, jestliže má jeho družstvo živý míč pod kontrolou v přední části hřiště a hodiny hry běží.

Ohled musí být brán na hráče, který:

Se snaží opustit vymezené území.

Je ve vymezeném území v okamžiku, kdy on nebo jeho spoluhráč je v hodů na koš z pole a míč opouští nebo právě opustil ruku (ruce).

Dribluje ve vymezeném území s úmyslem hodit na koš poté, co byl ve vymezeném území méně než tři (3) po sobě jdoucí vteřiny.

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

Těsně bráněný hráč

Hráč, který drží živý míč na hřišti, je těsně bráněn, když je soupeř v aktivním dovoleném obranném postavení ve vzdálenosti menší než 1 metr od něho. Těsně bráněný hráč musí přihrát, vystřelit na koš nebo driblovat do 5 vteřin.

24 vteřin

Kdykoli:

Hráč získá kontrolu živého míče na hřišti.

Při vhazování ze zámezí se míč dotkne nebo je dovoleně tečován jakýmkoli hráčem na hřišti a družstvo vhazujícího hráče bude pokračovat v kontrole míče, musí jeho družstvo během 24 vteřin vystřelit na koš z pole.

K vystřelení na koš z pole během 24 vteřin musí být splněny následující podmínky:

Míč musí opustit ruku (ruce) střílejícího před zazněním signálu hodin hodů na koš a

Poté, co míč opustil ruce házejícího, se míč musí dotknout obroučky nebo padnout do koše.

Chyby

Obrázek - Princip válce



Diagram 5 Cylinder principle

Princip válce

Princip válce je definován jako prostor uvnitř pomyslného válce obsazený hráčem na podlaze. Velikost válce a vzdálenost mezi nohama hráče je úměrná výšce a velikosti hráče.

Zahrnuje prostor nad hráčem a u bránícího hráče nebo útočícího hráče bez míče je ohraničen následovně:

Vpředu dlaněmi rukou.

Vzadu vnější stranou zadní části těla.

Z boku vnější hranou paží a nohou.

Paže a ruce mohou být nataženy před trupem ne dále, než je postavení nohou a kolen, s pažemi ohnutými v loktech tak, že předloktí a ruce jsou zvednuty v dovoleném obranném postavení.

Bránící hráč nesmí vstoupit do válce útočícího hráče s míčem a způsobit nedovolený kontakt, když útočící hráč uvnitř svého válce hraje normální basketbalovou akci.

Válec útočícího hráče s míčem je ohraničen následovně:

Vpředu chodidly, ohnutými koleny a rukama, držícíma míč nad boky.

Vzadu vnější stranou zadní části těla.

Z boku vnější hranou loktů a nohou.

Útočícímu hráči s míčem musí být poskytnut dostatek prostoru pro normální basketbalovou hru uvnitř jeho válce. Normální basketbalová hra zahrnuje zahájení driblinku, pivotování, střelbu a přihrávání.

Útočící hráč nesmí roztahovat své nohy a ruce mimo svůj válec a způsobit tak nedovolený kontakt s bránícím hráčem ve snaze získat prostor navíc.

Prorážení

Prorážení je nedovolený kontakt, který nastane, když hráč s míčem nebo bez míče strká nebo se pohybuje směrem do soupeřova trupu.

Blokování

Blokování je nedovolený kontakt, který brání v pohybu soupeři s míčem nebo bez míče. Hráč, který se pokouší clonit, blokuje, jestliže způsobí kontakt v pohybu, přičemž soupeř je v klidu nebo od clonícího hráče ustupuje.

Kontakt se soupeřem rukou (rukama) a/nebo paží (pažemi)

Dotýkat se soupeře rukou (rukama) nemusí být samo o sobě chybou. Rozhodčí musí posoudit, zda hráč, který způsobil kontakt, získal výhodu. Jestliže kontakt způsobený hráčem jakkoli omezí svobodu pohybu soupeře, pak je to chyba.

Nedovolené použití ruky (rukou) nebo natažené paže (paží) nastane, když obránce, který je v obranném postavení, má ruku (ruce) nebo paži (paže) položeny na soupeři a tyto zůstanou v kontaktu se soupeřem s míčem nebo bez míče tak, že brání jeho postupu.

Chyby

Opakovaný kontakt soupeře nebo "rýpnutí" do soupeře s míčem nebo bez míče je také považován za chybu, protože to může vést k surové hře.

Chyba útočníka s míčem je:

"Hákování" nebo ovinutí paže nebo lokte kolem obránce k získání výhody.

"Odstrčení" k zabránění obránci hrát nebo při pokusu o zahrání míče nebo pokusu vytvořit si více prostoru.

Použití nataženého předloktí nebo ruky při driblinku k zabránění získání kontroly míče soupeřem.

Chyba útočníka bez míče je "odstrčení", aby:

Se uvolnil pro získání míče.

Zabránil obránci hrát míčem nebo jeho snaze získat míč.

Si pro sebe vytvořil více prostoru.

Nedovolené bránění zezadu

Nedovolené bránění zezadu je kontakt se soupeřem způsobený obráncem, který je za soupeřem. Pouhá skutečnost, že se obránce pokouší hrát míčem, ho neopravňuje ke kontaktu se soupeřem zezadu.

Držení

Držení je nedovolený kontakt se soupeřem, jímž je mu bráněno ve volném pohybu po hřišti. Tento kontakt (držení) může být prováděn jakoukoli částí těla.

Strkání

Strkání je kontakt jakoukoli částí těla, který nastává, když hráč násilně pohybuje nebo se pokouší pohnout soupeřem, který má nebo nemá míč pod kontrolou.

Předstírání faulu

Předstírání faulu je jakákoli akce hráče, kdy se pokouší vytvořit dojem, že byl faulován, nebo dělá teatrální přehnané pohyby k vytvoření dojmu, že byl faulován, a tím získat výhodu.

Osobní chyba

Osobní chyba je hráčův nedovolený kontakt se soupeřem, když je míč živý nebo mrtvý. Hráč nesmí soupeře blokovat, strkat, držet, prorážet, nastavit mu nohu, bránit mu v pohybu roztažením paží, rameny, bokem, nohou nebo kolenem

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

Trest

Osobní chyba bude zapsána provinivšímu se hráči.

Dopustí-li se chyby na hráče, který není v hodu na koš:

Hra bude znovu zahájena vhazováním ze zámezí nejbližší místu chyby družstvem, které se neprovinilo.

Je-li chybující družstvo v trestu za počet chyb družstva, pak se aplikuje Čl. 41 - pravidla basketu (Chyby družstva - Trest).

Dopustí-li se chyby na hráče, který je v hodu na koš, házejícímu hráči bude přiznán počet trestných hodů následovně:

Jestliže je hozeno na koš z pole a hod je úspěšný, koš platí a navíc je přiznán 1 trestný hod.

Jestliže je hozeno na koš z dvoubodového území a hod je neúspěšný, jsou přiznány 2 trestné hody.

Jestliže je hozeno na koš z třibodového území a hod je neúspěšný, jsou přiznány 3 trestné hody.

Jestliže je hráč faulován před nebo současně se signálem hodin hry pro konec čtvrtiny nebo prodloužení nebo signálem hodin hodu na koš, zatímco míč je stále v ruce (rukou) hráče a hod na koš je úspěšný, pak koš neplatí. Budou přiznány 2 nebo 3 trestné hody.

5 chyb hráče

Hráč, který se dopustil pěti chyb, bude rozhodčími informován a musí ihned odstoupit z utkání. Musí být vystřídán během 30 vteřin.

Trestné hody

Trestný hod je příležitost daná hráči k dosažení 1 bodu nerušenou střelou na koš z místa za čarou trestného hodu a uvnitř půlkruhu.