

KIN-BALL



foto Jean Paul Remacle



oficiální pravidla

P

VERZE 7

Vydává Český svaz kin-ballu ve spolupráci s ČASPV, překlad z anglického originálu Martina Mlýnková
150905



Oficiální pravidla Kin-ball

září 2015

Všechna práva vyhražena © Mezinárodní Kin-ballová © sportovní federace IKBF



Český svaz Kin-ballu
Vážní 400
Hradec Králové 503 41

tel: 495 215 115
fax: 495 220 618
e-mail: info@kin-ball.cz
www.kin-ball.cz

obsah

Článek 1. Definice, průběh hry	5
Článek 2. Pomůcky a vybavení	5
2.1 Hranice a vymezení hřiště	5
2.2 Uspořádání hrací plochy	5
2.3 Technické vybavení	6
Článek 3. Týmy	6
3.1 Role hlavních trenérů a jejich asistentů a trapeutů	6
3.2 Role a povinnosti kapitána týmu	7
3.3 Role a povinnosti hráče	7
Článek 4. Činovníci	7
4.1 Hlavní rozhodčí	7
4.2 Asistent rozhodčího	8
4.3 Použití rozhodcovských pásek	8
4.4 Počítač skóre	8
4.5 Časoměřič	8
Článek 5. Trvání a průběh hry	9
5.1 Délka hry	9
5.2 Průběh hry	9
Článek 6. Definice	10
6.1 Určení	10
6.2 Podání	10
6.3 Přemístění míče	10
6.4 Přihrávka	10
6.5. Vzdálenost 1,8 metru (6 stop)	10
6.6 Kontakt	10
6.7 Míč v držení	10
6.8 Kontrola míče	10
6.9 Osa těla	10
Článek 7. Pravidla	10
7.1 Chyba určení	10
7.2 Chybějící kontakt	11
7.3 Míč na zemi	12
7.4 Mimo hřiště	12
7.5 Dráha míče dolů	12
7.6 Krátký odpal	14
7.7 Opakování	14
7.8 Neúmyslné bránění	14
7.9 Časová chyba	14
7.10 Kroky	15
7.11 Nedovolené přemístění míče	16
7.12 Držení míče	16

7.13	Stejný hráč odpálil dvakrát	16
7.14	Míč držený za látku nebo za ústí duše	16
7.15	Příliš mnoho hráčů na hřišti	16
7.16	Nedovolený útok	16
7.17	Nedovolená obrana	17
7.18	Napomenutí	17
7.19	Stanovení výsledku	18
	Článek 8. Pravidla pro čas	19
8.1	Oddechový čas	19
	Článek 9. Výklady	19
9.1	Přihrávka	19
9.2	Přemístění míče	19
	Článek 10. Oficiální postupy rozhodování	20
10.1	Postupy rozhodování jednoho rozhodčího	20
10.2	Postupy rozhodování dvou rozhodčích	20
10.3	Postupy rozhodčího při napomenutí	21
10.4.	Postupy rozhodčího při střídání hráčů	21
10.5.	Postupy rozhodčího při oddechovém času	21
	Příloha A	
	Pravidla sportovního chování	22
	Příloha B	
	Signalizace rozhodčího	23
	Příloha C	
	Rozvržení získaných bodů	29
	Příloha D	
	Pravidla pro účast v mezinárodních soutěžích	31
	Příloha E	
	Pravidla pro smíšené týmy (kategorie mix)	31
	Příloha F	
	Uznané systémy hry	32

Článek 1. Definice, průběh hry

Kin-ball je sportovní hra, v níž mezi sebou soupeří tři týmy, z nichž každý má na hřišti současně čtyři hráče. Týmy jsou barevně odlišeny. Cílem hry je, aby tým, jehož barva je vyvolána, zpracoval míč jakoukoli částí těla dříve než dopadne na zem a to způsobem, který je dán pravidly. Tým, který zpracuje míč ho musí následně odpálit na některé ze soupeřících družstev a hra pokračuje, dokud není odpískána chyba. Jestliže kterýkoliv z týmů udělá chybu (např. nechytí míč), zbylé dva týmy získávají po jednom bodu.

Podrobnější popis organizace hry a počítání bodů lze nalézt v článku 7.18

Kin-ball hrají týmy složené z hráčů obou pohlaví (kategorie mix), stejně tak jako muži a ženy zvlášť.

Pro kategorii mix platí tato pravidla a při podání se musí pravidelně střídát hráči obou pohlaví (V jednom týmu nesmí dvakrát za sebou podávat muž nebo žena.)

Článek 2. Pomůcky a vybavení

2.1 Hranice a vymezení hřiště

Zdi, podlaha, strop a jakýkoliv pevný objekt v tělocvičně jsou hranicemi hřiště. Velikost hřiště se může lišit v závislosti na rozměrech tělocvičny, ale nesmí být větší než 20 x 20 metrů (66x66 stop). Pokud hřiště omezuji čáry, pak musí být všechny stejné barvy, musí navazovat na sebe a musí mít šířku nejméně 5 cm (2 palce).

a) Pro oficiální mezinárodní soutěže vyžaduje IKBF (Mezinárodní Klin-Ballová Federace - International Kin-Ball Sport Federation) rozměr hrací plochy 20 x 20 metrů (66x66 stop) a to od čar nebo stěn vymežujících hrací plochu.

b) Při národních soutěžích může příslušná federace rozhodnout, že soutěž proběhne na menším hřišti než je oficiální rozměr. IKBF doporučuje, aby hrací plocha v takovém případě nebyla menší než 15 x 18 metrů (50x60 stop / 15,28 x 18,24m)

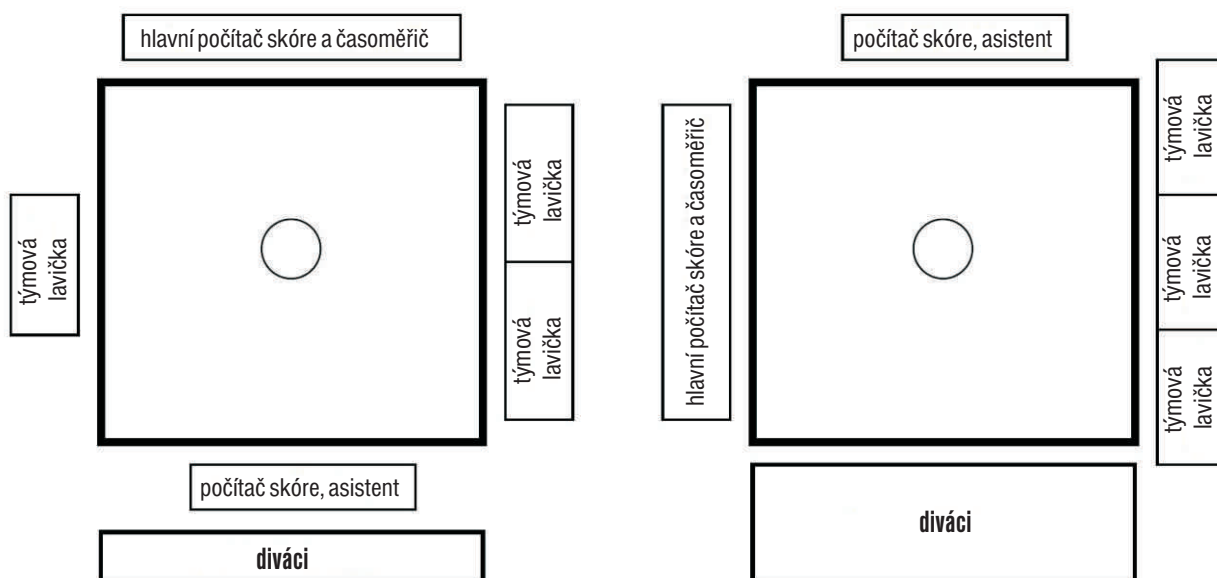
c) Při soutěžích místní úrovně mohou členské kluby národní federace rozhodnout o přijatelné velikosti hrací plochy. IKBF doporučuje, aby hrací plocha v takovém případě nebyla menší než 15 x 12 metrů (40x50 stop / 15,28 x 12,22m)

2.2 Uspořádání hrací plochy

Níže je uveden příklad typického uspořádání hrací plochy a nezbytného vybavení pro hráče a rozhodčí, pro mezinárodní soutěže IKBF. Přípustné je i jiné uspořádání, avšak organizátor se vždy musí snažit splnit následující podmínky:

- všechny týmové lavičky musí být umístěny tak, aby z nich bylo dobře vidět ukazatel skóre (počítač skóre)
- všechny týmové lavičky musí být umístěny tak, aby z nich bylo dobře vidět na časomíru.

Příklady uspořádání hrací plochy



2.3 Technické vybavení

- a) na každé hrací ploše musí být k dispozici nejméně 2 oficiální míče o průměru 1,2 metru (48 palců), které splňují standardy IKBF
- b) rozlišovací vesty („rozlišováky“) ve třech oficiálních barvách: modrá, bílá (šedá*) a černá
- c) ukazatel skóre podle standardu IKBF, který musí být viditelný všem hráčům i divákům
- d) vzduchová pumpa podle standardu IKBF
- e) oficiální výsledková listina IKBF, která musí být vyplněna tím kdo počítá body: před hrou, během hry i po hře
- f) časomíra, která musí být viditelná všem hráčům i divákům
- g) zvuková signalizace, která označí začátek a konec časové periody, tento zvuk může být integrovaný v časomíře nebo může být úplně nezávislý (např. ztlumená siréna, trubka)
- h) šestistěnná kostka, která má tři oficiální bary (dvě stěny od každé barvy na opačných stranách kostky)
- i) dva praporky pro čárové rozhodčí

Článek 3. Týmy

Každý tým je tvořen nejméně čtyřmi a nejvíce osmi hráči, hlavním trenérem, jeho asistentem a terapeutem (lékařem). Na hřišti musí být po celou dobu hry čtyři hráči z každého týmu.

Tito čtyři hráči se nazývají „buňka“

3.1 Role hlavních trenérů, jejich asistentů a terapeutů

- a) Společně se svým týmem musí dodržovat pravidla a nařízení hry a pravidla sportovního chování. Z toho vyplývá, že jejich chování spadá pod rozhodovací pravomoc rozhodčích.
- b) Zodpovídají za chování členů týmu na hřišti i mimo něj.
- c) Musí dodržovat pravidla fair-play.
- d) Musí se ovládat.
- e) Musí zajistit, aby hráči respektovali rozhodnutí rozhodčích.
- f) Dohlíží na práci kapitána.
- g) Hlavní trenér může požádat o přerušeni hry a zeptat se rozhodčího na konkrétní příklad výkladu pravidel. Toto právo musí být využíváno pouze výjimečně při přísném dodržování všech pravidel slušného chování.
- h) Dotaz na výklad pravidel nelze spojovat s podáním protestu.
- i) Pouze hlavní trenér a jeho asistent, kteří jsou zapsáni na záznamovém archu, mají dovoleno zůstat s týmem po celou dobu hry. Musí být v prostoru před nebo za lavičkou.

Pokud se členové týmu domnívají, že ze strany rozhodčích nebo organizátorů došlo k rozhodnutí v jejich neprospěch, tedy v rozporu s platnými pravidly, mohou postupovat následujícím způsobem:

- ihned jak to pravidla umožňují, tedy při přerušeni hry, požádá hlavní trenér o oddechový čas a podá stížnost hlavnímu rozhodčímu. Samozřejmě je dodržování všech pravidel slušného chování.

- hlavní rozhodčí uváží stížnost a pokud ji uzná, provede náprav. Čas potřebný na posouzení nebo vysvětlení případu si rozhodčí určí sám

* Poznámka:

Oficiální barvy kin-ballu jsou černá, šedá a modrá. Vzhledem ke zvukové podobnosti slov černá a šedá a časté záměně při utkáních, rozhodl ČSK pro soutěže v rámci ČR používat výhradně označení barvy „bílá“ namísto „šedá“. Na mezinárodních turnajích tento problém nevzniká, protože určení se hlásí francouzsky.

3.2 Role a povinnosti kapitána týmu

- a) Reprezentuje svůj tým na hřišti. Je to jediný člen týmu, kdo může mluvit s rozhodčím, aby získal potřebné informace ohledně použití a interpretace pravidel. Musí tak učinit zdvořile, ojedinele a pouze, pokud míč není ve hře.
Za situaci „míč není ve hře“ je považován stav, kdy byla odpískána chyba nebo když rozhodčí požádal z jakéhokoliv důvodu o oddechový čas nebo o přerušení hry. Pokud je kapitán týmu na lavičce, pak může, ve vhodném čase, vejít do hřiště a žádat nezbytné informace od rozhodčího.
- b) Pokud musí kapitán během zápasu přestat hrát (zranění) a nemůže dále plnit svou funkci, pak trenér musí nahlásit hlavnímu rozhodčímu jiného hráče jako kapitána týmu pro zbytek hry.
- c) Kapitán je označen písmenem „C“, které je umístěno na dresu na levé straně hrudi.
- d) Kapitán dohlíží na hru svého týmu v průběhu hry.
- e) Musí vyznávat a dodržovat pravidla fair-play.
- f) Zodpovídá za to, aby hráči respektovali rozhodnutí rozhodčího.
- g) Může požádat o oddechový čas.

3.3 Role a povinnosti hráče

- a) Musí znát pravidla hry a dodržovat je.
- b) Musí přijmout rozhodnutí rozhodčího v rámci sportovního chování. Pokud má jakoukoliv pochybnost, pak jediná osoba, která může požádat o objasnění, je kapitán.
- c) Musí respektovat pravidla sportovního chování a chovat se podle následujících principů:
- být zdvořilý k soupeřům i rozhodčím
 - vyvarovat se jednání a postojů, které by ovlivňovaly rozhodnutí rozhodčích
 - vyvarovat se jednání a postojů, které by zdržovaly hru
 - nežádat rozhodčí o vysvětlení (to smí pouze kapitán)
 - nepřít se o rozhodnutí rozhodčích
 - nepodávat stížnost (protože to jim pravidla neumožňují)

Článek 4. Činovníci

4.1 Hlavní rozhodčí

- a) Musí dodržovat všechna Pravidla hry.
- b) Zodpovídá za řádný zápis všech informací na záznamovém archu, nezbytných pro řádný průběh hry .
- c) Je zodpovědný za ověření všech náležitostí týkajících se hrací plochy a potřebného vybavení pro hru (zvláště se jedná o ukazatel skóre, časomíru, čáry ohraničující plochu, míč, rozlišovací trička ...)
- d) Dává veškerá napomenutí a zodpovídá za jejich zápis.
- e) Musí náhodně vybrat, který tým začne hru (viz článek 5.2 a)
- f) Vydává konečné rozhodnutí v každé hře. Proti tomuto rozhodnutí se nesmí protestovat ze strany hráčů, ani trenérů.
- g) Může požádat o oddechový čas z jakéhokoliv důvodu.
- h) Má pravomoc rozhodnout o kterémkoli bodě, který není specifikován v těchto pravidlech.

Poznámky: Rozhodčí musí podat zprávu organizátorovi soutěže o jakékoli sporné záležitosti, která se vyskytla během hry a která není součástí pravidel.

i) Vybavení rozhodčího je následující:

- žlutá vesta s černým nápisem ROZHODČÍ (REFEREE) na zádech
- sportovní boty
- píšťalka
- odznak označující hlavního rozhodčího určitého stupně, podle úrovně soutěže
- pásky na rukávech s oficiálními barvami (bílá (šedá), modrá, černá)

j) Má pravomoc rozhodnout o vyloučení týmu nebo hráče, pokud po vydání varování hráč nebo tým odmítá pokračovat ve hře nebo jiným způsobem brání v pokračování hry.

k) Rozhodčí má právo rozhodnout o jakémkoliv porušení pravidel na hřišti i mimo ně. Pokud však hlavní rozhodčí podepíše spodní část záznamového archu, pak rozhodčí již nemají možnost vstoupit do hry.

To znamená, že hlavní rozhodčí запиše do záznamového archu jakýkoliv incident, který zahrnuje hráče, trenéry nebo jiné účastníky, kteří se zachovali nesportovně mezi koncem periody nebo hry. Hlavní rozhodčí se také pod záznamový arch podepíše. Napomenutí během této doby budou považována za velká napomenutí a budou se počítat pouze body za týmového ducha (fair play).

l) Hlavní rozhodčí může být nahrazen, pokud je během hry zraněn a není schopen plnit své povinnosti.

m) Musí prověřit veškeré vybavení hráčů a nepovolit jakékoliv předměty, které by mohly být na hřišti pro hráče nebezpečné (hodinky, šperky, čepice atd.)

4.2 Asistent rozhodčího

a) Asistent rozhodčího je přítomen při rozhodování třetího stupně a u hry vrcholové úrovně (MR, MS apod.). Pomáhá hlavnímu rozhodčímu při uplatňování pravidel.

b) Asistent rozhodčího na začátku hry hozením kostky vybírá podávající tým.

c) Asistent rozhodčího může být nahrazen v průběhu hry, pokud dojde ke zranění, které neumožňuje řádné plnění jeho povinností.

4.3 Použití rozhodcovských pásek

Použití rozhodcovských pásek je oficiální způsob, jak odpískat chybu. Pásky musí být nošeny následujícím způsobem:

- černou pásku představuje černý rukáv oficiálního trička (páska na pravé paži).
- bílá páska je na zápěstí pravé ruky
- modrá páska je na zápěstí levé ruky

4.4 Počítač skóre

a) Je zodpovědný za ukazatel skóre.

b) Plní své povinnosti, pokud sedí na svém místě, u stolku počítače skóre. (viz. článek 2.2)

4.5 Časoměřič

a) Je zodpovědný za měření času v jednotlivých periodách hry a ve hře jako celku.

b) Je zodpovědný za měření času mezi jednotlivými periodami.

c) Oznamuje hlavnímu rozhodčímu jakýkoliv problém, týkající se měření času.

d) Spouští časomíru ihned jak rozhodčí zahájí hru.

e) Oznamuje konec hracího času při každé periodě a hře použitím silného zvukového signálu. Signál časoměřiče uvádí míč do pozice „mimo hru“ a končí periodu nebo hru.

Poznámky:

Pokud signál nefunguje, pak musí časoměřič použít jakýkoliv jiný způsob, jak okamžitě upozornit hlavního rozhodčího.

Časomíra musí začít měřit čas, jakmile rozhodčí vloží míč do hry dvěma za sebou následujícími písknutími.

f) Plní své povinnosti, pokud sedí na svém místě, u stolku počítače skóre. (viz. článek 2.2)

Článek 5. Trvání a průběh hry

5.1 Délka hry

a) Hra KIN-BALL se skládá z period z nichž každá se hraje do 13 bodů. Pro mezinárodní soutěže platí pravidla popsaná v článku 7.18 těchto pravidel.

b) Mezi periodami je povolena přestávka 2 minuty. Tým který zahajuje hru (první podává) je určen losem, pomocí oficiální tříbarevné kostky.

Poznámky:

Příslušný orgán může změnit oficiální délku trvání hry podle typu turnaje. (viz příloha F)

1. V případě mezinárodních soutěží dospělých, jako jsou Světový pohár nebo Mistrovství Evropy, rozhoduje IKBF.
2. V případě mezinárodních soutěží juniorských kategorií, jako jsou Světový pohár nebo Mistrovství Evropy, rozhoduje IKBF a organizátor soutěže.
3. V případě ostatních typů soutěží rozhoduje národní federace nebo organizátor soutěže.
4. V případě mezinárodních soutěží jiných než Světový pohár a Mistrovství Evropy rozhoduje organizátor soutěže.

5.2 Průběh hry

a) Los: kapitáni týmů a rozhodčí se setkají ve středu hřiště pro los kostkou. Ostatní členové týmů musí zůstat na svých lavičkách. Asistent rozhodčího hodí oficiální kostkou a barva, která je na svrchní straně kostky, určuje tým, který jde první na podání.

Po losování hlavní rozhodčí zavolá hráče na hřiště dlouhým písknutím.

b) První podání: první podání znamená začátek zápasu nebo periody. Je provedeno uprostřed hřiště.

c) Po prvním podání hra pokračuje do té doby než jeden z týmů udělá chybu. Pak podává tým, který se dopustil chyby. Určí tým na příjmu a provede podání.

d) Příjem míče může být proveden jakoukoliv částí těla, pokud se míč nedotkne hrací plochy nebo jakéhokoliv pevného objektu uvnitř nebo vně hrací plochy.

e) Míč je „uvnitř hřiště“ pokud se dotkne postranní čáry nebo ohraničené hrací plochy. Míč je mimo hřiště, pokud se dotkne podlahy vně hrací plochy nebo jakéhokoliv pevného objektu.

f) Tým který se dopustí chyby má míč v držení a jde na podání. Ostatní dva týmy získávají každý jeden bod.

g) Střídání je dovoleno pouze v případě, že míč je mimo hru z důvodu nedovoleného zákroku nebo zranění.

h) Podání: K podání dojde poté, co byla hra zastavena rozhodčím.

Místo podání je totožné s místem kde se nacházel míč ve chvíli zastavení hry.

Jakmile rozhodčí umístí míč na místo podání, tým který má míč v držení musí do deseti vteřin zaujmout pozici „na podání“

Pozice „na podání“ je dosaženo pokud se tři hráči podávajícího týmu dotýkají míče nebo když tým zaujme strategickou útočnou pozici. Vždy však platí, že míč se nesmí dotýkat hrací plochy.

V okamžiku podání, může tým přemístit míč v okruhu 2,4 metru (dvojnásobku průměru míče) od původního místa podání. Toto přemístění je možné uskutečnit před nebo po signalizaci rozhodčího „Podání“.

i) Konec hry nebo periody: Konec hry (nebo periody) nastane, pokud jeden z týmů dosáhne 13 bodů

Výklady:

Článek 6. Definice

6.1 Určení: Označení týmu, který bude přijímat míč. (Úplné určení: Omnikin + barva týmu na příjmu)

6.2 Podání: K podání dojde, když všichni hráči útočícího týmu předvedou úmysl odpálit míč na tým v obraně.

- Hráč nebo hráči, kteří chtějí provést odpa, musí provést kontakt s míčem. Pohyb, kterým to provedou, je považován za první krok podání. Podání je považováno za dokončené, pokud je pohyb dokončen.

- Nicméně, pokud se hráč týmu v obraně dostane do kontaktu s míčem po prvním kroku podání, ale ještě před jeho dokončením, je míč považován za míč ve hře v držení týmu v obraně jehož hráč se míče dotknul. Podávající vždy může dokončit svůj pohyb.

6.3 Přemístění míče: Přemístění míče je změna pozice míče z jednoho místa na druhé, přičemž nejméně jeden hráč musí v průběhu přemístění udržovat kontakt s míčem. Přemístění míče musí splňovat následující podmínky: Pohyb hráče, kterým naznačuje úmysl provést přemístění míče musí být záměrný a míč musí být pod kontrolou týmu, který má míč v držení.

6.4 Přihrávka: Přihrávka je změna pozice míče z jednoho místa na druhé, od nejméně jednoho hráče k druhému hráči (nebo hráčům). Přihrávka musí splňovat následující podmínky: hráč, který provádí přihrávku musí mít míč pod kontrolou, pohyb kterým naznačuje úmysl provést přihrávku musí být záměrný, kontakt s míčem musí být přerušen a musí být nejméně jeden hráč - cíl přihrávky, na kterého přihrávka směřuje. Rozhodčí může určit jestli hráč je, nebo není cílem přihrávky.

6.5 Vzdálenost 1,8 metru (6 stop): Rozhodčí počítá vzdálenost od kraje míče, který je nejbližší k hráči v obraně.

6.6 Kontakt: Ke kontaktu dojde když se hráč určeného týmu dotkne míče jakoukoliv částí těla, aniž by se bral zřetel na to jestli tým má míč pod kontrolou. Toto je považováno za kontakt.

6.7 Míč v držení: Hráč nebo tým má „míč v držení“ pokud se dostane ke kontaktu po provedeném podání.

6.8 Kontrola míče: Tým má míč pod kontrolou, pokud rozhodčí uzná, že tento tým je schopen míč zastavit a stabilizovat.

6.9 Osa těla: Osa těla je vertikální sloupec vzduchu, který je v základně ohraničen hráčem, který drží míč a to včetně jeho ramen. Je to prostor, který hráč vyplní, když vstane (výpon - stoj obouož).

Článek 7. Pravidla

7.1 Chyba určení

a) Úderu vždy musí předcházet slovo „OMNIKIN“, poté musí být vyslovena barva týmu, který má míč zpracovat (např. OMNIKIN černá). Vyslovení barvy týmu na příjmu musí být jasné a stručné, *určení* musí být dokončeno před tím, než dojde k podání.

Aby toto *určení* bylo uznáno jako platné v průběhu hry, musí být provedeno před úderem a nejdříve po jednom uskutečněném kontaktu s míčem. *Určení* musí být opakováno, pokud je provedeno před prvním kontaktem.

b) Aby *určení* bylo platné, musí být celé zvoláno poté, co hlavní rozhodčí dvakrát zapískal. *Určení* musí být zopakováno, pokud bylo zvoláno před dvojitým zapískáním rozhodčího. Výslovnost při *určení* musí být přesná. Každé slovo musí být zřetelně slyšet.

Poznámky:

Před tím než dojde k podání, hráči týmu v útoku spolu mohou komunikovat, avšak tato komunikace nesmí narušit samotné *určení* nebo přirozený průběh hry.

c) Určení se skládá se slova Omnikin, po němž vždy následuje barva vybraného týmu. Může být vysloveno jedním nebo dvěma hráči. Nicméně během *určení* musí být slyšet pouze jeden hráč v daný okamžik.

d) Po zvolání slova „Omnikin“ musí být vyřčena pouze jedna barva. Avšak následující určení jsou akceptovatelná po dvou kontaktech míče nebo po dvojitým zapískání při prvním nebo dalším podání.

- Omnikin-černá-Omnikin-černá (úder)
- Modrá - Omnikin-modrá (úder)
- Omnikin černá - „jakékoliv slovo“ (kromě určení barvy - viz. níže)
- Modrá - Omnikin-černá (úder)
- Omnikin - bílá-bílá
- Omni - Omnikin-modrá (úder)
- Omni - černá-Omnikin-bílá

Následující *určení* jsou považována za chyby určení, pokud jsou zvolána po dvou kontaktech nebo po dvou hvízdách píšťalky

- Omnikin-černá-Omnikin-bílá (úder)
- Omnikin-Omnikin-černá (úder)
- Omnikin-bílá-modrá (úder)
- Omnikin-„jméno hráče“-modrá (úder)
- Omnikin-zelená (úder)
- Omnikin-„eee“-modrá (úder)
- Omnikin-černá-Omnikin (úder)

Chyba neoprávněný útok

Útočit je možné pouze na tým s nejvyšším skóre, pokud má nejvyšší skóre tým, který zároveň útočí, musí určit tým, který je druhý v pořadí

pokud útočící tým má nejvyšší skóre spolu s dalším týmem, musí útočící tým určit tento tým se stejným skóre.

Chyba neoprávněný útok může být uznána pouze pokud *určení* bylo platné.

Rozhodčí píská chybu neoprávněný útok ihned po určení týmu v obraně.

Příklady neoprávněných útoků

Skóre			
Modrá	Bílá	Černá	Příklady neoprávněného útoku
10	9	8	bílá útočí na černou nebo černá útočí na bílou nebo modrá útočí na černou
10	10	9	modrá útočí na černou nebo bílá útočí na černou
9	9	9	není možnost útočit neoprávněně
10	9	9	bílá útočí na černou nebo černá útočí na bílou

7.2 Chybějící kontakt

V okamžiku odpalu všichni členové buňky musí být v kontaktu s míčem.

- Pokud je dráha míče změněna částí těla (rameno, hlava atd.) hráče útočícího týmu po provedeném odpalu, rozhodčí píská chybu chybějící kontakt, protože v okamžiku posledního kontaktu s míčem se jej nedotýkali společně všichni čtyři hráči.

- Chyba přenášení míče je proces doprovázení míče během úderu, kde alespoň jeden ze čtyř hráčů není ve fyzickém kontaktu s míčem (chybějící kontakt).

7.3 Míč na zemi

Chyba „míč na zemi” nastane, když se míč dotkne hrací plochy v území vymezeném čarami (včetně čar). Následující podmínky musí být splněny:

- Míč musí po odpalu překonat vzdálenost nejméně 1,8 m nebo 6 stop (viz. článek 7.6 kde je vysvětleno jak se tato vzdálenost určí) a část dráhy míče musí být souběžná s podlahou nebo musí stoupat. Pokud odpal nesplňuje tyto podmínky (je chybný), platí chyba míč na zemi pro určený tým pouze v případě, že se míče dotkne hráč z určeného týmu ještě před tím, než se míč dotkl podlahy v hranicích nebo mimo hranice hry.
- Pokud tým má míč pod kontrolou a míč se následně dotkne hrací plochy v území vymezeném čarami před tím než došlo k odpalu, jedná se o chybu míč na zemi.
- Pokud tým, který má míč v držení, učiní pohyb s míčem, jehož cílem je kontakt s hráčem jiného týmu a míč se poté dotkne hrací plochy v území vymezeném čarami, jedná se o chybu míč na zemi.

7.4 Mimo hřiště

Chyba „mimo hřiště” nastane, když se míč dotkne podlahy mimo území vymezené čarami nebo když se dotkne pevného objektu v hranicích nebo mimo hranice hřiště. Chyby se dopustí tým, který byl v „držení míče” ve chvíli kdy se míč dotkl podlahy nebo pevného objektu.

Podání musí být provedeno uvnitř hranic hřiště. Proto je možné po chybě „mimo hřiště” při podání vstoupit do hřiště, přičemž každý z hráčů podávajícího týmu, musí být v kontaktu s hrací plochou, pokud je v kontaktu s míčem.

Hráč je považován za „mimo hřiště” pokud žádná část jeho těla není v kontaktu s hřištěm nebo hranicemi hřiště, pokud zároveň není celým tělem uvnitř hranic hřiště.

Pokud hráč určeného týmu při příjmu míče není v kontaktu s vymezenou hrací plochou a je mimo její hranice, jedná se o chybu „mimo hřiště”.

Při podání musí všichni hráči, kteří jsou v kontaktu s míčem, být alespoň částí těla uvnitř vymezené hrací plochy a v kontaktu s podlahou.

Pokud hráč vyskočí zevnitř hřiště směrem mimo hřiště, může být v kontaktu s míčem do té doby, než dopadne na zem mimo hranice hřiště.

Pokud v případě přihrávky tým, který má míč v držení, hodí úmyslně míč na hráče jiného týmu a míč poté spadne mimo hranice území vymezené čarami nebo když se dotkne pevného objektu.

Pokud jsou hranicemi hřiště stěny, může je hráč použít k odrazu při příjmu míče.

Když dojde k chybě „mimo hřiště” provádí se podání od čáry, co nejbližší k místu kde se míč dotkl plochy mimo hřiště nebo kde se dotkl pevné překážky.

7.5 Dráha míče dolů

Aby bylo podání platné, musí část dráhy míče být horizontální nebo musí stoupat vzhůru.

Chyba „dráha míče dolů” vznikne pokud žádná část dráhy míče není horizontální nebo nestoupá vzhůru (viz schéma na druhé straně) a žádný hráč určeného týmu se nedotkl míče před tím než se dotkl vymezené hrací plochy.

Parabolický odpal je platné podání pouze pokud část dráhy míče je horizontální nebo stoupá vzhůru před tím, než se dotkne hrací plochy.

Pokud je podání provedeno jako dráha míče dolů a hráč z týmu který nebyl určen a je v okamžiku podání od míče dále než 1,8m (6 stop) se dotkne míče jako první, nastávají následující možnosti:

- Opakování podání pro neúmyslné bránění, pokud došlo k upravení dráhy míče
- Chyba podávajícího týmu „dráha míče dolů” pokud nedošlo k upravení dráhy míče
- Malé napomenutí, pro úmyslné bránění, pokud hráč neudělal vše co bylo v jeho silách, aby se kontaktu s míčem vyhnul.

Poznámka: Trajektorie míče je upravena, pokud je porušena jeho původní dráha.

Schéma 1 - Minimální vzdálenost míče pro odpal - 3 m (1,8 metru)

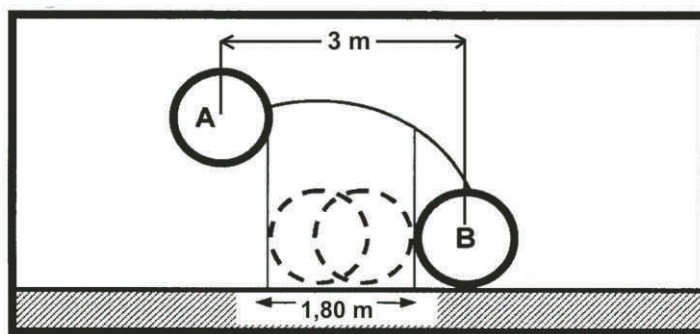


Schéma 2 - Dráha směřující dolů

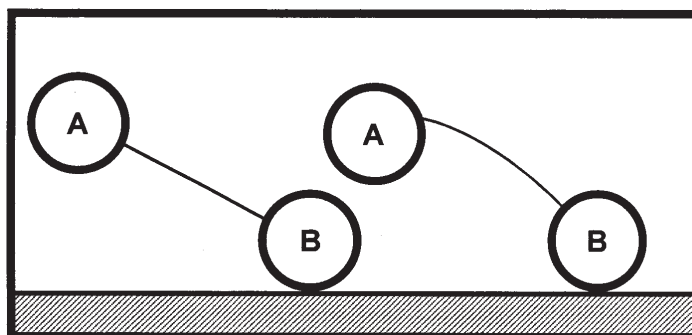


Schéma 3 - Uznatelné odpaly

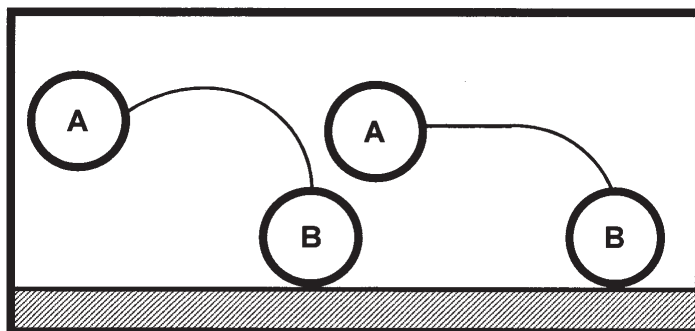
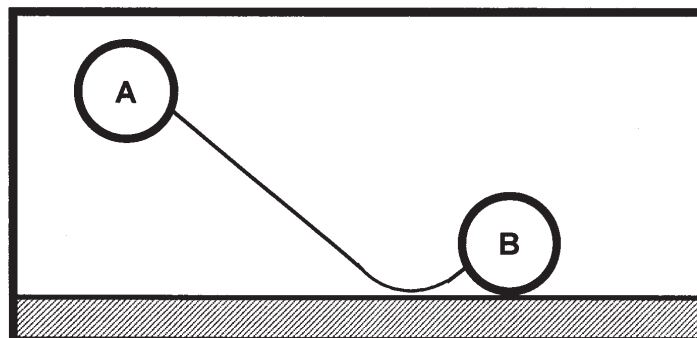


Schéma 4 - Uznatelný „parabolický“ odpal



7.6. Krátký odpal

a) Míč po odpalu musí překonat vzdálenost nejméně 1,8 m (6 stop od strany míče) nebo 3 m (od středu míče) měřeno na úrovni podlahy. Pro určení vzdálenosti musí být možné změřit vzdálenost rovnající se jedna a půl průměru míče 1,8 m (6 stop) nebo dvěma a půl průměru míče 3m na zemi mezi místem odpalu a místem dopadu míče (obr. 1 na předešlé stránce).

Chyba „krátký odpal“ nastane pokud míč nepřekoná vzdálenost nejméně 1,8 m - 6 stop (3m) a pokud se žádný hráč z určeného týmu nedotkne míče před tím, než se míč dotkne podlahy v hranicích hřiště.

7.7 Opakování

Popis opakování:

Opakování nemá vliv na bodový stav - skóre zápasu

Při určení místa odpalu a týmu, který má mít míč v držení nastávají dvě možnosti:

1) Pokud nastala příčina opakování (viz. neúmyslné bránění) před tím, než určený tým mohl převzít kontrolu nad míčem, tým který podával má stále míč v držení a podává znovu. Místo podání zůstává stejné.

2) Pokud nastala příčina opakování poté, když určený tým převzal kontrolu nad míčem, je v držení míče a bude podávat. Místo podání je tam kde byl míč ve chvíli kdy nastala příčina opakování.

Při opakování není možné střídát hráče (s výjimkou zranění)

7.8 Neúmyslné bránění

Pokud dojde k neúmyslnému kontaktu mezi jedním nebo dvěma hráči nebo mezi míčem a rozhodčím, pak rozhodčí zastaví hru a signalizuje „opakování“. Podávat bude tým, který měl naposled míč v držení.

K neúmyslnému bránění dojde a hra se opakuje, pokud se hráč z týmu, který nebyl určen a který stojí mimo kruhovou zónu 1,8 m (6 stop) od míče, stejně tak rozhodčí, dotkne míče jako první a upraví jeho dráhu, bez ohledu na to, jestli určený tým míč chytí nebo nechytí. Nicméně míč je považován za „ve hře“ pokud nedojde k úpravě dráhy míče.

Míč je považován za „ve hře“ pokud se hráč nebo hráči určeného týmu dotknou míče, který pak odskočí na jakéhokoliv hráče ostatních týmů, nebo rozhodčího.

Vysvětlení: Toto pravidlo se rovněž uplatní, pokud je hráč z neurčených týmů nebo rozhodčí, v okamžiku odskoku míče mimo vymezenou hrací plochu.

Pokud je hráč z neurčeného týmu (nebo rozhodčí) mimo kruhovou zónu 1,8 m (6 stop) od míče a zároveň mimo vymezenou hrací plochu a dojde ke kontaktu s míčem před tím než se míče dotkne hráč určeného týmu a dojde k upravení dráhy míče, rozhodčí signalizuje, podle okolností, neúmyslné, nebo úmyslné bránění.

K neúmyslnému bránění a opakování může dojít pokud po prvním kontaktu s míčem je hráči z určeného týmu neúmyslně bráněno hráčem z ostatních týmů nebo rozhodčím v tom, aby se dostal k míči.

V případě přihrávky dojde k opakování, pokud se hráč v obraně, který je mimo kruhovou zónu 1,8 m (6 stop) od míče v okamžiku přihrávky, dotkne míče a upraví jeho dráhu i přesto, že se nažil udělat vše co bylo v jeho silách, aby se míči vyhnul. Vždy záleží na posouzení rozhodčího.

K opakování dojde pokud v případě přihrávky dojde ke kontaktu míče s rozhodčím a dráha míče se tím změní.

7.9 Časová chyba

a) Při každém podání musí tým, který má míč v držení, provést odpal do 5 vteřin po dvojitěm zapískání rozhodčího.

Komentář: Pětivteřinový limit zahrnuje úplné určení. Takže míč musí být odpálen do pěti vteřin včetně určení týmu a barvy týmu v obraně.

b) Po provedeném odpalu, když dojde k prvnímu kontaktu míče a hráče týmu v obraně, musí tým v obraně odpálit míč v limitu deseti vteřin od tohoto prvního kontaktu.

7.10 Kroky

Chyba kroky nastane když hráč nedodrží pravidlo otočné nohy.

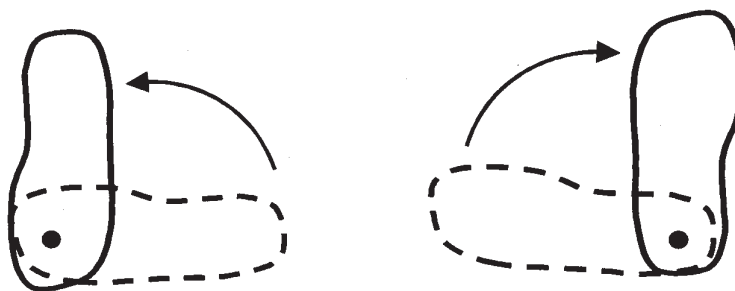
Úplné pravidlo kroky

Když jeden nebo dva hráči chytí míč, mohou se s ním pohybovat po hřišti, dokud se třetí hráč ze stejného týmu nedotkne míče. Poté co se míče dotkne třetí hráč, hráči kteří jsou v této chvíli v kontaktu s míčem nebo se dostanou do kontaktu s míčem později, musí dodržovat pravidlo otočné nohy.

Hráči se dotknou míče po třetím hráči v pořadí a kteří mají alespoň jednu nohu na zemi, mají dovoleno se otáčet. Nicméně hráči v jakékoliv jiné pozici, jako například ležící na zádech nebo břiše atd., nesmí pohnout žádnou částí těla pod svými boky jakmile se dostanou do kontaktu se zemí. Mohou přidat části těla, ale nesmí ztratit kontakt se zemí žádnou částí těla pod boky.

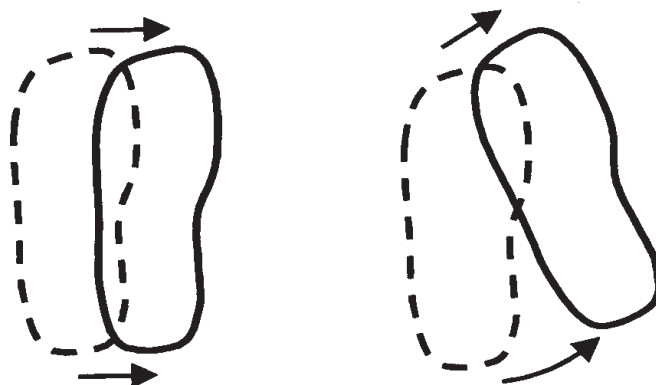
Následující schémata ukazují povolené otáčení nohou:

povolené otáčení nohou



Následující schéma ukazuje nepovolené otáčení nohou:

nepovolené otáčení nohou



Otočka nastane, pokud hráč, který je ve fyzickém kontaktu s míčem, pohne stejnou nohou jednou nebo vícekrát jakýmkoliv směrem zatímco druhá noha zvaná otočná, udržuje stejnou část chodidla v neustálém kontaktu s podlahou bez jejího posunu (s rotací nebo bez rotace).

Výběr otočné nohy: jakýkoliv hráč přijímající míč jako třetí nebo po tomto třetím kontaktu může použít obě chodidla jako otočná. Jakmile se jedna noha pohne, druhá se stává otočnou.

Jakmile dojde ke třetímu kontaktu s míčem hráčem, který se v té chvíli nedotýká země, první noha, která se pak dotkne země se stává otočnou.

7.11 Nedovolené přemístění míče

Pokud se tým pohybuje s míčem po dvou zapískáních rozhodčího při zahájení zápasu nebo periody, rozhodčí píská chybu „nedovolené přemístění míče”

Pokud se po dvou zapískáních rozhodčího k pohybu rozhodne tým, který má míč v držení, může se s míčem přemístit pouze do vzdálenosti dvou průměrů míče od původního místa podání.

Pokud jeden nebo dva hráči použijí útočné přemístění míče a hráč z týmu v obraně, který byl na začátku útočného přemístění mimo kruhovou zónu 1,8 m (6 stop) od míče se dostane do kontaktu s míčem nebo s hráčem útočícího týmu, píská rozhodčí chybu útočícího týmu - nedovolené přemístění míče.

7.12 Držení míče

Držení míče: míč nesmí být za žádných okolností v průběhu hry „lapan“ do rukou jednoho hráče. Držení míče znamená jeho zastavení uchopením a zavřením pažemi kolem něj.

7.13 Stejný hráč odpálil dvakrát

Toto pravidlo se neuplatňuje při mezinárodních soutěžích dospělých

Hráč jednoho týmu nemůže podávat dvakrát za sebou. Níže uvedená tabulka stanovuje kdy je možné, aby hráč podával dvakrát za sebou.

Chyba	Může odpálit znovu		Vysvětlení
	Ano	Ne	
Vně pole		x	Odpal musí být proveden, aby byla odpískána chyba
Chybějící kontakt		x	Odpal musí být proveden, aby byla odpískána chyba
Krátký úder		x	Odpal musí být proveden, aby byla odpískána chyba
Úder směrem dolů		x	Odpal musí být proveden, aby byla odpískána chyba
Míč na zemi		x	Odpal musí být proveden, aby byla odpískána chyba
Nedovolený útok a)		x	Odpal musí být proveden, aby byla odpískána chyba
Jeden hráč podává podruhé v řadě		x	Odpal musí být proveden, aby byla odpískána chyba
Nedovolený útok b) c) d)	x		
Příliš mnoho hráčů na hřišti	x		
Chyba určení	x		
Pád míče způsobey buňkou	x		
Časová chyba	x		
Kroky	x		
Malé a velké napomenutí	x		
Nedovolené přemístění míče	x		
Držení míče	x		
Míč držený za látku, za ústí duše	x		

7.14 Míč držený za látku nebo za ústí duše

V průběhu hry míč nesmí být držen za látku nebo za ústí duše.

7.15 Příliš mnoho hráčů na hřišti

V průběhu hry může mít tým na hrací ploše pouze 4 hráče, pokud má tým v průběhu hry na hřišti více než 4 hráče, píská rozhodčí chybu „příliš mnoho hráčů na hřišti”

7.16 Nedovolený útok

Nedovolený útok je bránění plynulému průběhu hry.

- Míč je zasažen nebo postrčen částí těla pod boky
- Hráč v útoku změnil polohu těla mimo jeho osu tak aby zpomalil, zablokoval nebo se dostal do kontaktu s hráčem z týmu v obraně.
- Hráč útočícího týmu v poslední chvíli změnil dráhu běhu, tak aby se dostal za hráče v obraně, který je v prostoru 1,8 m (6 stop) kolem míče s úmyslem, aby se takto zablokovaný hráč dopustil chyby. Za nedovolený útok je penalizován útočící tým.
- Podávající hráč vyprovokuje jednu rukou kontakt s hráčem v obraně, zatímco druhou rukou odpálí míč.

7.17 Nedovolená obrana

Chyba nedovolená obrana nastane když:

- a) Tým v obraně má v okamžiku odpalu více než jednoho hráče ve vymezeném prostoru 1,8 m kolem míče. Pokud mají v tomto prostoru více než jednoho hráče dva týmy, dopustí se chyby nedovolená obrana ten tým, který byl určen.
- b) Hráč v obraně, který je v prostoru 1,8 m kolem míče, blokuje, změní nebo zpomalí provedení prvního kroku (podání) tzn. ještě před odpalem) tak, jak naznačoval počáteční pohyb podávajícího hráče.
- c) V okamžiku odpalu se hráč z neurčeného týmu nachází v prostoru 1,8 m kolem míče, dotkne se míče jako první a změní jeho dráhu před tím, než se míč dotkne země.
- d) Hráč v obraně, který je v prostoru 1,8 m kolem míče, blokuje nebo zpomalí provedení přihrávky
- e) Při útočném přemístění míče, prováděném jedním nebo dvěma hráči, se hráč v obraně, který je při začátku útočného přemístění míče v prostoru 1,8 m kolem míče, dopustí chyby „nedovolená obrana“ tím, že blokuje, změní dráhu nebo zpomalí provedení útočného přemístění míče.
- f) Hráč v obraně, který je v prostoru 1,8 m kolem míče blokuje, zpomalí nebo změní dráhu běhu hráče v útoku, který se snaží dostat k míči.
- g) Hráč v obraně, který je v prostoru 1,8 m kolem míče se dotkne a pohne míčem, ještě před tím než dojde k odpalu.
- h) V okamžiku odpalu se hráč týmu v obraně dotkne míče.
- i) Hráč týmu v obraně nerespektuje osu těla hráče v útoku a dojde ke kontaktu.

7.18 Napomenutí

Napomenutí týmu nebo hráče není považována za chybu, která by znamenala změnu v držení míče, tým, který byl v držení míče před výstrahou ho má stále v držení.

Jakékoliv chování, které je proti smyslu charty sportovního chování (příloha A) je příčinou slovního, malého nebo velkého napomenutí

První malé nebo velké napomenutí má za následek udělení jednoho bodu každému z ostatních dvou týmů. Také to znamená osobní sankci pro toho, kdo přestupku dopustil.

Slovní napomenutí

Slovní napomenutí rozhodčího nemá vliv na bodový stav, ani na body za fair play.

Tým dostane slovní napomenutí v případě zdržování hry, pokud hráči překročí limit 10 vteřin při střídání nebo při zaujmutí útočné pozice na podání.

Pokud se po slovním napomenutí opakuje zdržování hry, tým dostane malé napomenutí za nesportovní chování.

Malé napomenutí

a) Nesportovní chování

Projevy nesportovního chování jsou:

nedostatek respektu k rozhodnutí rozhodčích

nedostatek respektu vůči spoluhráčům, soupeřům, trenérům, divákům atd.

použití nepatřičného jazyka (kromě velkého napomenutí a) b)

pokus vědomě spáchat chybu

b) Záměrné bránění mezi dvěma hráči

Za záměrné bránění mezi dvěma hráči je považováno blokování, strkání, držení nebo vrážení mezi dvěma hráči

Za úmyslné bránění se také považuje bránění hráči v pohybu a bránění zformování útočné pozice týmu v útoku použitím upažených rukou, ramen, nohou, těla nebo ostatních surových způsobů.

Pokud se hráč útočícího týmu záměrně dostane do kontaktu s hráčem z týmu v obraně, dostane malé napomenutí za „úmyslné bránění mezi dvěma hráči“ Pokud následkem tohoto kontaktu dojde ke zranění nebo pokud rozhodčí usoudí, že ke zranění mohlo dojít, dostane hráč velké napomenutí za jednání nebo verbální nadávky s úmyslem ublížit nebo zranit.

Pro další vysvětlení nedovolené obrany a zóny 1,8 metru se podívejte do kapitoly „Nedovolený útok“.

c) Úmyslné bránění mezi hráčem a míčem nastane pokud se hráč záměrně dostane do kontaktu s míčem, aniž by jeho tým byl týmem přijímajícím a tím brání plynulému průběhu hry. Jakýkoliv hráč, který nedělá vše pro to, dle rozhodnutí rozhodčího, aby se vyhnul kontaktu s míčem, se také dopouští úmyslného bránění.

Hráč, který dostane druhé malé napomenutí v průběhu jednoho utkání je vyloučen a jeho spoluhráči jej musí nahradit tak, aby na hřišti byli stále 4 hráči.

Velké napomenutí

a) Jakékoliv vulgární* posunky nebo poznámky od hráče, trenéra nebo jiného účastníka, které je namířeno proti hráči nebo rozhodčímu, povede k velkému napomenutí.

*vulgární: nedostatek kultivovanosti, vnímavosti nebo vkusu, útočný v užití jazyka

b) Jednání nebo slova, která jsou použita s úmyslem někomu ublížit.

c) Napomenutí dané po skončení oficiálního herního času, ale dříve, než hlavní rozhodčí podepíše záznamový arch (viz článek 4.1 k)

d) Míč nesmí být odpálen s úmyslem zranit. Jinými slovy, míč nesmí být odpálen plnou silou na krátkou vzdálenost přímo na hráče, nad ramena hráče. Hlavní rozhodčí rozhodne jestli podávající hráč měl nebo neměl úmysl zranit a případně udělí velké napomenutí.

Poznámky: Pokud jde hráč v obraně úmyslně blízko k míči, tedy do zóny 1,8 metru kolem míče a je zasažen plnou silou míčem do hlavy, nejedná se o odpal s úmyslem zranit.

Všechna ostatní napomenutí jsou považována za malá nebo za výstrahy.

Dvě malá napomenutí jednomu hráči = jedno velké napomenutí..

Jedno velké napomenutí znamená vyloučení hráče ze hry.

Pokud dojde k tomu, že tým nemá čtyři hráče, které by mohl nasadit do hry, je diskvalifikován z této hry.

Opakovaná napomenutí

Pokud tým dostane druhé, třetí nebo čtvrté napomenutí, druhé dva týmy dostanou 5 bodů každý. Čtvrté malé napomenutí hráči nebo týmu vede k vyloučení týmu ze hry a hra dále pokračuje se dvěma týmy.

Poznámka: V případě bodů za fair play, se počítá jedno velké napomenutí jako dvě malá napomenutí (viz příloha C)

7.19 Stanovení výsledku

Každá perioda trvá do té doby dokud jeden tým nedosáhne 13 bodů.

Ve chvíli, kdy jeden z týmů dosáhne 11 bodů, tým s nejnižším skóre opouští hrací plochu a zbylé dva týmy dohrávají periodu do 13 bodů.

Hru zahajuje podáním ten ze zbylých dvou týmů, který má nižší skóre.

Pokud dva týmy dosáhnou současně 11 bodů, hlavní rozhodčí určí podávajícího losem.

Periodu vyhraje ten tým, který první získá 13 bodů.

Poznámka 1: podání, které se uskuteční poté, co třetí tým opustil hrací plochu, je pokračováním hry, tzn., že tým může míč přesunout do vzdálenosti dvou průměrů míče

Poznámka 2: pokud nedojde k losování, podávající má 10 vteřin na to, aby zaujal útočnou pozici na podání od chvíle, kdy asistent rozhodčího přemístil míč na hrací plochu. Pokud dochází k losování, podávající tým musí zaujmout útočnou pozici do 10 vteřin od chvíle, kdy je losování ukončeno a hlavní rozhodčí oznámil výsledek losování.

Na začátku každé periody je na skóre nastavena nula pro všechny tři týmy

Pokud jeden tým vyhraje tři periody, umístí se na druhém místě ten tým, který má druhý nejvyšší počet vyhraných period

Pokud dva týmy mají stejný počet vyhraných period, určí pořadí na druhém a třetím místě zkrácená hra do pěti bodů.

Vítězný tým získává 10 bodů

Tým na druhém místě získává 6 bodů

Tým na třetím místě získává 2 body

Za každou vyhranou periodu získává vítězný tým jeden bod.

Každý tým také získává fair play body podle tabulky v příloze C

Článek 8 Pravidla pro čas

8.1. Oddechový čas

- a) Každý tým má k dispozici 40 sekundový oddechový čas v každé periodě.
- b) O oddechový čas může požádat pouze trenér nebo kapitán hrajícího týmu.
- c) Oddechové časy mohou být rozhodčími vyžádány pouze v době, kdy je míč mimo hru. V této době může o oddechový čas požádat kterýkoliv tým.
- d) Během oddechového času mohou hráči opustit hřiště a sednout si na lavičku.
- e) Délka jednoho oddechového času je vždy 40 sekund pokud o něj požádá trenér nebo kapitán
- f) Pokud je oddechový čas vyžádán rozhodčím není jeho délka omezena.
- g) Nevyužití oddechové časy nelze převádět do jiných period.

Poznámky: Pokud dojde k malému zranění, pak rozhodčí nebude žádat o oddechový čas v případě, že je hráč připraven pokračovat ve hře v krátkém časovém limitu (10 sekund) bez toho, aby žádal ošetření nebo pokud je zraněný hráč okamžitě vystřídán. V opačném případě bude hlavní rozhodčí požadovat oddechový čas. Pokud dojde k velkému zranění, pak rozhodčí musí požádat o oddechový čas .

Článek 9. Výklady

9.1 Přihrávka

Pokud tým má míč v držení a provede přihrávku

- 1) Míč je považován „ve hře“ i když se dotkne hráče z jiného týmu nebo rozhodčího, ale nezmění svou dráhu.
- 2) Pokud se míče dotkne hráč z jiného týmu a dráha míče je upravena může nastat 6 následujících situací.

Úmyslné bránění mezi hráčem a míčem: pokud se dotkne míče a změní jeho dráhu hráč týmu v obraně, který je při začátku přihrávky mimo zónu 1,8 m kolem míče a neudělá vše co je v jeho silách, aby se vyhnul kontaktu s míčem. Vždy záleží na posouzení situace rozhodčím.

Opakování: pokud se dotkne míče a změní jeho dráhu hráč týmu v obraně, který je při začátku přihrávky mimo zónu 1,8 m kolem míče a udělá vše co je v jeho silách, aby se vyhnul kontaktu s míčem. Vždy záleží na posouzení situace rozhodčím.

Nedovolená obrana: hráč v obraně, který je v zóně 1,8 m kolem míče, blokuje, změní nebo zpomalí provedení přihrávky.

Míč na zemi: chyba pro tým, který má míč v držení a úmyslně hodí míč na hráče týmu v obraně a míč se pak dotkne země uvnitř hrací plochy.

Mimo hřiště: chyba pro tým, který má míč v držení, pokud úmyslně hodí míč na hráče týmu v obraně a míč se pak dotkne země mimo hrací plochy nebo pevného objektu.

Opakování: K opakování dojde pokud se míč nejprve dotkne rozhodčího a dojde ke změně dráhy míče .

9.2 Přemístění míče

Pokud určený tým má míč v držení a provede přemístění míče, mohou nastat následující situace

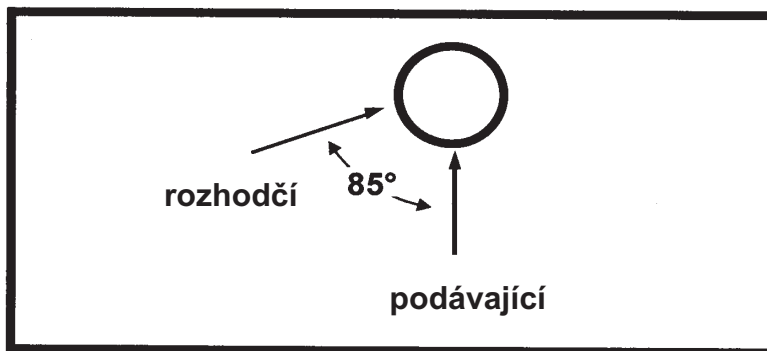
- 1) Nedovolená obrana: hráč v obraně, který je na počátku provedení přemístění míče v zóně 1,8 m kolem míče, blokuje, změní nebo zpomalí provedení přemístění míče nebo změní jeho dráhu.
- 2) Nedovolené přemístění míče: chyby se dopustí tým v držení míče pokud dojde ke kontaktu mezi míčem nebo hráčem v útoku a hráčem v obraně, který je na počátku provedení přemístění mimo zónu 1,8 m kolem míče.
- 3) Hra se nepřerušuje pokud v průběhu přemístění míče prováděného jedním nebo dvěma hráči dojde ke kontaktu mezi míčem a hráčem v obraně, který je na počátku provedení přemístění v zóně 1,8 m kolem míče, ale nedojde k blokování, změně nebo zpomalení provedení přemístění míče.

Článek 10. Oficiální postupy rozhodování

10.1 Postupy rozhodování jednoho rozhodčího

- 1) Rozhodčí musí zaujmout správnou pozici, 2-3 metry od míče
- 2) Píská podání
- 3) Opakuje barvu při určení
- 4) Píská pokud dojde k chybě
- 5) Signalizuje a oznamuje chybu.
- 6) Má míč pod kontrolou.
- 7) Přemísťuje míč do místa odkud se bude podávat.
- 8) Kontroluje osobu pověřenou sčítáním bodů.

Poznámky: zaujmout správnou pozici znamená být v náležitě vzdálenosti 2-3 metry od míče a v úhlu 85° od odpalujícího hráče.



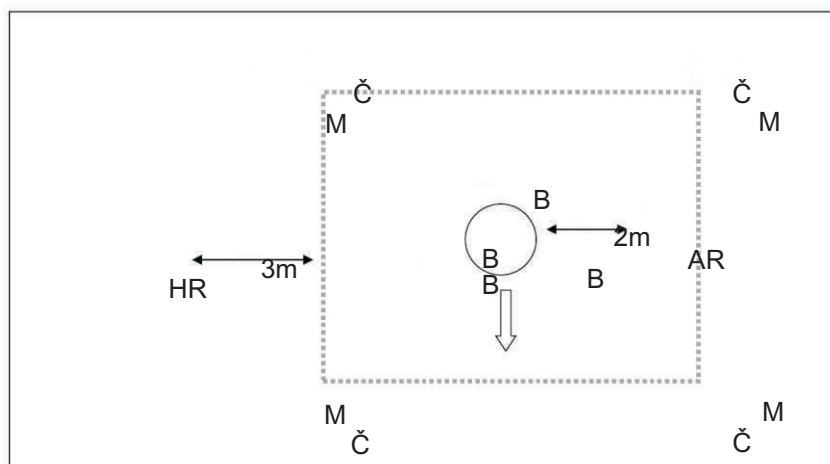
10.1 Postupy rozhodování dvou rozhodčích

10.2.1 Postupy rozhodování hlavního rozhodčího

- 1) Rozhodčí musí zaujmout správnou pozici (viz. diagram níže).
- 2) Opravňuje asistenta rozhodčího signalizací podání (ukáže na míč) k zapískání podání.
- 3) Píská chyby.
- 4) Signalizuje a oznamuje chybu týmu (ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby) stojí čelem k počítači skóre.
- 5) Pohybem hlavy kontroluje a potvrzuje bodový stav na ukazateli.

10.2.2. Postupy rozhodování asistenta rozhodčího

- 1) Rozhodčí musí zaujmout správnou pozici (viz. diagram níže).
- 2) Píská podání jakmile je k tomu oprávněn hlavním rozhodčím
- 3) Opakuje barvu při určení
- 4) Píská chyby. (vhodně podle svého umístění)
- 5) Neverbálně signalizuje a oznamuje chybu týmu (ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby)
- 6) Přemísťuje míč do místa odkud se bude podávat. Umísťuje míč tam, kde byl když došlo k chybě a kontroluje správnost případného přemístění míče (dva průměry míče)



10.3 Postupy rozhodčího při napomenutí

Pokud si rozhodčí všimne chování nebo situace, která vyžaduje napomenutí, postupuje následujícím způsobem:

- 1) Píská chybu
- 2) Signalizuje a oznamuje chybu čelem k počítači skóre
- 3) Vyžádá si oddechový čas
- 4) Vyzve hráče, aby před něho předstoupil
- 5) Ukáže kartu hráči, který udělal chybu
- 6) Zapiše napomenutí na záznamový arch

Hráči, který dostane druhé malé napomenutí ukáže rozhodčí červenou kartu a tento hráč musí ihned opustit hrací plochu.

Pokud si rozhodčí všimne situace kdy přestupku, který vyžaduje napomenutí se dopustil tým, postupuje následujícím způsobem:

- 1) Píská chybu
- 2) Signalizuje a oznamuje chybu čelem k počítači skóre
- 3) Vyžádá si oddechový čas
- 4) Postaví se před týmovou lavičku a přiloží kartu na pásku v barvě týmu, který se dopustil přestupku.
- 5) Zapiše napomenutí na záznamový arch

10.4 Postupy rozhodčího při střídání hráčů

Když dojde k chybě, buňka týmu která se chyby dopustila, stejně tak jako ostatní buňky mohou vystřídat hráče na ploše. Tým který se dopustil chyby má míč v držení a asistent rozhodčího píská podání jakmile se tým postaví do pozice „na podání“. Všechny tyto kroky musí být vykonány do limitu 10 vteřin.

Přednost se dává týmu, který chyboval. Takže rozhodčí může pískat podání i dříve než v limitu deseti vteřin, pokud se tým postaví do pozice na podání.

Při opakování hry není možné střídat (s výjimkou zranění).

10.5 Postupy rozhodčího při oddechovém času

- 1) Rozhodčí oznámí začátek oddechového času dlouhým zapískáním. Stojí čelem k počítači skóre a ukáže na pásku v barvě týmu, který žádal o oddechový čas.
- 2) Hlavní rozhodčí zapiše oddechový čas na záznamový arch
- 3) Po dvaceti (30) vteřinách píská asistent rozhodčího, aby upozornil týmy na návrat do hry
- 4) Po dalších deseti (10) vteřinách píská podání
- 5) Pokud po třiceti (40) vteřinách žádný hráč podávajícího týmu není v kontaktu s míčem, rozhodčí vydá výstrahu, slovní napomenutí. Pokud stejný tým opakuje přestupek rozhodčí vydá malé napomenutí.

Poznámky: Rozhodčí nemusí čekat, až všechny týmy zaujmou své pozice na hrací ploše. Jakmile uplyne limit třicet (40) vteřin, musí pískat podání. Nicméně, i když je tým, který je v držení míče připraven podávat dříve, musí rozhodčí čekat na uplynutí třiceti (40) vteřinového limitu.

Pokud je oddechový čas vyžádán rozhodčím, jeden z činovníků musí ve stejné době sledovat dění na hrací ploše. Pokud situace vyžaduje, aby rozhodčí opustil hrací plochu nebo se musí věnovat jiné záležitosti, činovník který dohlíží na hru, nebo zodpovědný rozhodčí, může převzít tuto povinnost. Pokud v této době dojde k chování, které vyžaduje napomenutí, zodpovědný činovník to může nahlásit hlavnímu rozhodčímu, který rozhodne o dalším postupu.

Příloha A

Pravidla (charta) sportovního chování

Učitelé, rodiče, trenéři, sportovci a všichni účastníci jsou vítáni, aby převzali pravidla sportovního chování tím, že respektují články kodexu sportovního chování. Každý jednotlivec musí přispět, aby prosazoval humánnější a formativní sportovní praxi.

- Prokázat sportovního ducha znamená v první řadě a především striktně dodržovat a respektovat všechna pravidla, snažit se nikdy záměrně nespáchat faul
- Prokázat sportovního ducha znamená respektovat činovníky. Přítomnost činovníků a rozhodčích je nezbytná k tomu, aby se soutěž konala. Zaslouží si respekt všech zúčastněných.
- Prokázat sportovního ducha znamená akceptovat všechna rozhodnutí rozhodčích bez dotazování se na jeho poctivost.
- Prokázat sportovního ducha znamená akceptovat porážku s důstojností a bez zlomyslnosti.
- Prokázat sportovního ducha znamená akceptovat výhru s pokorou a bez škodolibosti.
- Prokázat sportovního ducha znamená pochválit soupeřovi dobrou hru a výkon.
- Prokázat sportovního ducha znamená odmítnout podvádět nebo používat nepovolené chování za účelem vyhrát.
- Prokázat sportovního ducha znamená respektovat soupeře jako sobě rovné a snažit se vyhrát se snahou udělat vše co, je ve vlastních silách a možnostech.
- Prokázat sportovního ducha znamená povzbuzovat spoluhráče během špatné hry stejně jako během dobré hry.
- Prokázat sportovního ducha znamená zachovat si vždy důstojnost, ovládat se a nelibovat si ve fyzickém nebo verbálním násilí.

Sportovní duch se počítá!

Příloha B

Tato signalizace rozhodčího je jediná uznávaná mezinárodní kin-ballovou federací IKBF

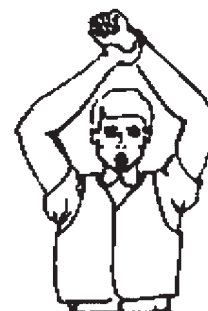
1. Začátek hry nebo periody

Rozhodčí provede paži tři bočné kruhy vpřed na úrovni ramene a potom ukáže na lavičku týmu, který začíná, během toho píská na píšťalku.



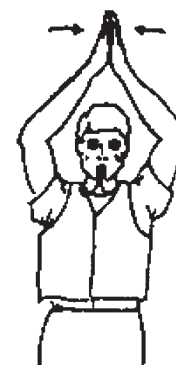
2. Konec periody

Rozhodčí je čelem k časoměřiči, zdvihne ruce nad hlavu, jednou rukou drží zápěstí druhé ruky, během toho píská na píšťalku.



3. Konec hry

Rozhodčí je čelem k časoměřiči, zdvihne ruce nad hlavu a třikrát tleskne, během toho píská na píšťalku.



4. Oddechový čas

Rozhodčí je čelem k časoměřiči, na úrovni hrudníku umístí prsty jedné ruky doprostřed dlaně druhé ruky a ukáže na tým, který žádal o oddechový čas, během toho píská na píšťalku.

Pro první čtyři znaky rozhodčího platí, že zvuk píšťalky je souvislý v délce 1 - 3 vteřiny



5. Podání

Rozhodčí ukáže na míč rukou a dvakrát krátce zapíská.



6. Opakování

Nejprve rozhodčí zkříží ruce v úrovni pasu, pak je dvakrát za sebou oddělí od sebe a ukáže si na pásku v barvě týmu, který začíná opakování s míčem. Zapíská jednou a poté zvolá opakování (replay).



7. Mimo hřiště

Rozhodčí pískne pouze jednou. Ruce jdou předpažením do vzpažení skrčmo (dlaně za ramena) a potom si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



8. Příliš mnoho hráčů na hřišti

Rozhodčí jednou pískne, předpaží jednu ruku, dlaň vpřed s roztaženými prsty a ukáže si na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



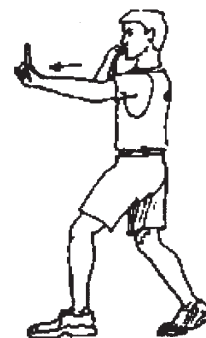
9. Nedovolená obrana

Rozhodčí pískne pouze jednou, předpaží jednu ruku, na které ukáže tři prsty a ukáže si na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



10. Jeden hráč se nedotýká míče (chybějící kontakt)

Rozhodčí jednou pískne. Ukazováčkem ukáže vzhůru a v jednom pohybu předpaží a pak předpaží skrčmo. Následně si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



11. Záměna jména (chyba v určení)

Rozhodčí jednou pískne. Jednu paži předpaží a rychle zavře a otevře pěst, zatímco druhou rukou ukazuje na své ucho. Potom si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



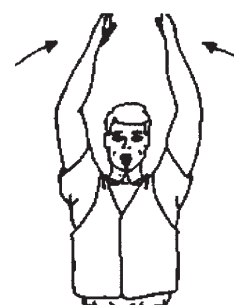
12. Stejný hráč odpálil dvakrát

Rozhodčí jednou pískne, dvakrát za sebou předpaží a připaží skrčmo, dlaně otevřené vpřed, jednou rukou si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



13. Krátký odpal

Rozhodčí jednou krátce pískne a zároveň upažením vzpaží, dlaně nad hlavou dovnitř, ale nedotýkají se. Jednou rukou si pak ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



14. Dráha míče směrem dolů

Rozhodčí jednou krátce pískne. Udělá jeden krok a energicky ukazuje na zem a pak si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



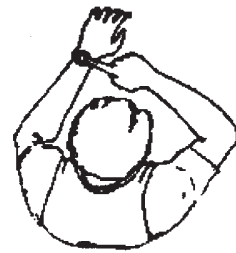
15. Míč na zemi nebo nechycen

Rozhodčí jednou krátce pískne a zároveň si tře dlaně o sebe (dlaně vodorovně) a pak si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



16. Časová chyba (příliš dlouho)

Rozhodčí jednou krátce pískne a ukáže si na hodinky na zápěstí druhé ruky v úrovni ramen. Potom si ukáže na pásku v barvě týmu, který porušil pravidlo.



17. Kroky s míčem

Rozhodčí jednou krátce pískne, pokrčí paže před tělem a otáčí pěsti kolem sebe. Potom si jednou rukou ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



18.

a) Neúmyslné bránění mezi dvěma hráči

Použije signál pro opakování v čísle 6.

b) Neúmyslné bránění mezi hráčem a míčem

Použije signál pro opakování v čísle 6.



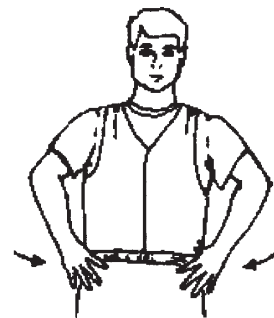
c) Úmyslné bránění mezi dvěma hráči

Rozhodčí jednou krátce pískne. Paže skrčené před tělem, předloktí jedné ruky je vodorovně, ruka v pěst, druhé předloktí je vodorovně, dlaň otevřená, pěst první ruky je v dlani druhé ruky. Druhá ruka pak ukazuje na pásku týmu, který se dopustil chyby. Tato chyba zahrnuje malé napomenutí pro hráče.



d) Úmyslné bránění mezi hráčem a míčem

Rozhodčí jednou krátce pískne. Obě ruce položí na boky a pak si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby. Tato chyba vede k malému napomenutí hráče, který se chyby dopustil.



e) Nesportovní chování

Rozhodčí jednou krátce pískne. Jedna paže v předpažení pokrčmo, předloktí kolmo k zemi, ruka v pěst. Druhá ruka chytne přední část loktu. Potom ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby. Tato chyba vede k malému napomenutí pro hráče, který se dopustil chyby.



f) Urážející slovo (slova) nebo jednání s úmyslem ublížit nebo zranit někoho, a nebo které je v rozporu se sportovním chováním

Rozhodčí jednou krátce pískne. Mírně udeří pěstí do svého druhého ramene a ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby. Tato chyba vede k velkému napomenutí pro hráče, který se dopustil chyby.



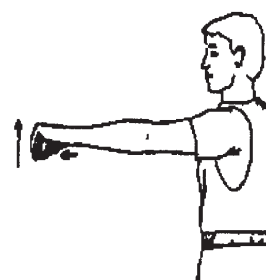
19. Nedovolený útok

Rozhodčí jednou krátce pískne. Zkříží ruce na prsa, ruce v pěst směřující nahoru a ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



20. Míč držený za látku nebo za ústí duše

Rozhodčí jednou krátce pískne. Jedna paže předpaží a ruka předvádí gesto jako při zdvihání předmětu, zatímco otevírá a zavírá pěst. Potom si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



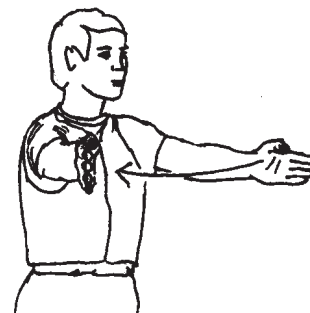
21. Držení míče

Rozhodčí jednou krátce pískne. Spojí ruce před tělem, proplete prsty a pak ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



22. Nepovolené přemístění míče

Rozhodčí jednou krátce pískne. Paže v předpažení, dlaně dovnitř, jedna paže zůstává v předpažení a druhá jde do upažení. Pak si ukáže na pásku v barvě týmu, který se dopustil chyby.



23. Střídání hráčů

Rozhodčí nepíská. Střídavě, nad hlavou s dlaněmi dovnitř pohybuje oběma rukama vpřed a vzad



Příloha C

Rozvržení získaných bodů

Příklady rozdělení bodů na konci utkání podle pravidla určení vítěze (3 ze 7) popsaného v článku 7.18

Perioda:

Po skončení každé periody dostane tým který tuto periodu vyhrál jeden bod.

Hra:

Na konci hry se rozděluje 18 bodů mezi tři týmy, podle následujících pravidel:

Tým n a prvním místě dostane 10 bodů

Tým na druhém místě dostane 6 bodů

Tým na třetím místě dostane 2 body

Body za fair play:

Tým obdrží body za fair play podle níže uvedené tabulky, přidělené podle toho jestli tým dostal nebo nedostal napomenutí během hry.

Počet napomenutí během hry	Týmové body celkem
0	5
1	4
2	1
3	0
4	0

Příklady rozdělení bodů po konci hry.

Příklad 1

	perioda 1	perioda 2	perioda 3	perioda 4	perioda 5	perioda 6	perioda 7	Tie break
Tým A	13	X	13	12	X	X	13	-
Tým B	11	10	12	X	13	13	10	5
Tým C	X	13	X	13	10	12	X	3

V této hře nedošlo k žádným napomenutím.

Tým A dostane 10 bodů za umístění na prvním místě + 3 body za vítězství v periodách + 5 bodů za fair play, celkem 18 bodů.

Tým B dostane 6 bodů za umístění na druhém místě + 2 body za vítězství v periodách + 5 bodů za fair play, celkem 13 bodů.

Tým C dostane 2 body za umístění na třetím místě + 2 body za vítězství v periodách + 5 bodů za fair play, celkem 9 bodů.

Příklad 2

	perioda 1	perioda 2	perioda 3	perioda 4	perioda 5	perioda 6	perioda 7	Tie break
Tým A	X	12	13	X	-	-	-	-
Tým B	13	13	12	13	-	-	-	-
Tým C	10	X	X	12	-	-	-	-

V této hře dostaly dva týmy napomenutí:

Tým A dostal jedno malé napomenutí

Tým B dostal jedno velké napomenutí

Tým C nedostal žádné napomenutí

Tým A dostane 6 bodů za umístění na druhém místě + 1 body za vítězství v periodě + 4 body za fair play, celkem 11 bodů.

Tým B dostane 10 bodů za umístění na prvním místě + 3 body za vítězství v periodách + 1 bod za fair play, celkem 14 bodů.

Tým C dostane 2 body za umístění na třetím místě + 0 bodů za vítězství v periodách + 5 bodů za fair play, celkem 7 bodů.

Určení pořadí při stejném počtu bodů:

Pokud po skončení hry obdrží dva nebo více týmů stejný počet bodů, určuje se pořadí následujícím způsobem, postupně podle kritérií 1-8.

- 1) Počet vyhraných zápasů. Pokud je toto číslo stejné pak:
- 2) Počet druhých míst v zápase. Pokud je toto číslo stejné pak:
- 3) Počet Fair play bodů. Pokud je toto číslo stejné pak:
- 4) Počet přidělených bodů ve hře, kde tyto týmy hrály proti sobě. Pokud je toto číslo stejné pak:
- 5) Celkový počet vyhraných period. Pokud je toto číslo stejné pak:
- 6) Počet vyhraných period ve hře kde tyto týmy hrály proti sobě. Pokud je toto číslo stejné pak:
- 7) Celkový počet prohraných period. Pokud je toto číslo stejné pak:
- 8) IKBF rozhodne jestli se bude hrát zkrácená hra do 5 bodů, nebo celá nová hra.

Příloha D

Pravidla pro účast v mezinárodních soutěžích

Pravidla pro účast země

Země, kde není národní federace, nebo není federace, která je členem IKBF, se nemůže účastnit mezinárodních soutěží. Za člena IKBF se považuje národní federace, která má podepsanou smlouvu o přidružení a má zaplacený členský poplatek nejméně jeden měsíc před konáním mezinárodní soutěže.

Výjimka:

Tým ze země, která není členem IKBF, může požádat o účast v mezinárodní soutěži. Tato žádost musí být odeslána nejméně tři měsíce před konáním mezinárodní soutěže. IKBF zváží stav rozvoje kin-ballu v této zemi a rozvoj federace a rozhodne o možné účasti.

Pravidla pro členy zúčastněných týmů.

Hráč se může zúčastnit soutěže dospělých pokud je mu 18 let a více nejpозději v první den soutěže.

Hráč může reprezentovat svou zemi pouze pokud má její občanství nebo trvalý pobyt v této zemi delší než 6 měsíců.

Příloha E

Pravidla pro smíšené týmy (kategorie mix)

Bloky

V kategorii mix je pravidlo 7.15 a) změněno následujícím způsobem:

a) Tým v obraně má jednoho nebo více hráčů v zóně 1.8 m kolem míče v okamžiku odpalu. Pokud oba týmy v obraně mají více než jednoho hráče v zóně 1.8 m ten tým který byl určen se dopustí chyby nedovolená obrana.

Složení týmů

V průběhu hry musí být v jednom týmu po celou dobu nejméně 2 ženy na hrací ploše.

Pořadí podávajících

Chyby stejný hráč odpálil dvakrát se dopustí tým v němž dvakrát za sebou odpálil muž.

Chyby stejný hráč odpálil dvakrát se dopustí tým v němž dvakrát za sebou odpálila žena.

To znamená, muž a žena se stále musí střídat na podání.

Toto pořadí se ruší na konci každé periody. Pokud například na konci první periody podával muž, je možné aby zahajoval hru odpálením míče na začátku druhé periody.

Příloha F

Uznané systémy hry

V mezinárodních soutěžích jako jsou Světový pohár a Mistrovství Evropy je používán systém hry, který je popsán v těchto pravidlech v článku 7.18. Nicméně IKBF uznává několik dalších herních systémů, které mohou být použity v oficiálních soutěžích ať již ligových nebo při turnajové hře.

Každý z těchto systémů je popsán níže a je možné je použít podle následujících pravidel:

- 1) v mezinárodních soutěžích dospělých jako jsou Světový pohár nebo Mistrovství Evropy, rozhoduje o systému hry IKBF
- 2) v mezinárodních soutěžích juniorů jako jsou Světový pohár nebo Mistrovství Evropy, rozhoduje o systému hry organizátor a IKBF
- 3) ve všech dalších soutěžích rozhoduje národní federace (svaz) nebo organizátor
- 4) v mezinárodních soutěžích, které nejsou Světový pohár nebo Mistrovství Evropy, rozhoduje organizátor

Pevně stanovený počet period

Tento herní systém byl používán v počátcích sportu a velmi dobře se hodí pro začínající hráče a také pro hráče střední úrovně. Systém se také hodí pro dobré načasování turnaje, když je málo času nebo když je větší množství účastníků se týmů (více než 15)

V tomto herním systému je počet period předem stanoven organizátorem. Může to být jedna až tři periody, které se hrají na hrubý čas od 5 do 10 minut.

Záleží na organizátorovi, jestli stanoví, aby se v poslední minutě periody nebo zápasu zastavovala časomíra při přerušení hry.

Po konci každé periody, která není poslední periodou zápasu, dostane tým s nejvyšším počtem bodu na skóre jeden bod do závěrečného rozpočítání bodů

Na konci poslední periody zápasu, budou body přiděleny podle následující tabulky:

Příklady možného stavu skóre na konci zápasu	Týmy			Rozdělení bodů		
	modrá	bílá	černá	modrá	bílá	černá
Varianta A	30	30	30	6	6	6
Varianta B	32	30	29	10	6	2
Varianta C	32	30	30	10	4	4
Varianta D	32	32	31	7	7	4

Týmy také dostanou fair play body jak je popsáno v příloze C

Zvláštní pravidlo pro tento způsob hry:

chyba neoprávněný útok neplatí v poslední minutě zápasu. Pokud se časomíra nezastavuje na konci periody nebo zápasu, týmy si nemohou brát time out v posledních dvou minutách periody nebo zápasu. Na začátku první periody se losem určí tým, který bude podávat. Pro následující periody platí, že podává tým s nejnižším skóre. Pokud mají dva týmy stejné skóre, určí se podávající losem.

Systém hry s různým počtem period

Tento systém hry byl navržen v průběhu času a je přizpůsoben vysoké úrovni hry. Většinou se používá při národních turnajích a ve vyšších úrovních ligy.

Je stanovený určitý počet period, který tým musí vyhrát aby vyhrál celý zápas. Může se hrát na čas (jedna perioda sedm minut) nebo se může hrát na body (devět až patnáct).

Pokaždé se na začátku každé periody vynuluje skóre a vylosuje se tým který bude začínat hru.

Hru můžete hrát ve více variantách.

První varianta : První tým, který vyhraje dvě periody, vyhraje zápas.(systém 2 ze 4)

Druhá varianta : První tým, který vyhraje tři periody, vyhraje zápas.(systém 3 ze 7)

Třetí varianta : První tým, který vyhraje čtyři periody vyhraje zápas.(systém 4 ze 10)

poznámka: např. systém 3 ze 7 znamená, že se mohou hrát v jednom zápase nejméně 3 periody a nejvíce 7 period

Hra na čas

Pokud budete chtít hrát na čas, záleží na organizátorech, jestli se rozhodnou zastavovat časomíru v poslední minutě každé periody.

Zkrácený herní systém

V tomto zkráceném herním systému může být více vítězů na konci periody.

Pokud má jeden tým více bodů než ostatní dva týmy na konci periody, tak tento tým vyhrává periodu a získává bod do závěrečného rozpočítání bodů.

Pokud mají dva týmy stejně bodů a třetí tým je pozadu na konci periody, tak oba týmy se stávají vítězi, ale nezískávají bod do závěrečného rozpočítání bodů.

Pokud mají tři týmy stejný počet bodů na konci periody, tak se všichni stávají vítězi, ale nikdo nezískává bod do závěrečného rozpočítání bodů.

Pokud současně dva nebo tři týmy vyhrají stanovený počet period (2, 3 nebo 4), bude se hrát náhlá smrt- hra do pěti bodů, aby se rozhodlo, kdo vyhrál zápas. Pokud v tomto pokračování do pěti bodů, dva týmy najednou získají 5 bodů, hra do 5 bodů se bude opakovat mezi 2 týmy.

Když jeden tým vyhraje zápas, umístí se na druhém místě ten, který má druhý nejvyšší počet period.

Pokud dva týmy mají stejný počet vyhraných period, určí náhlá smrt - hra do pěti bodů, konečné pořadí na druhém místě.

Tým který skončí na prvním místě získává 10 bodů, tým na druhém místě 6 bodů a tým na třetím místě 2 body do závěrečného rozpočítání bodů.

Každý tým také dostane body za fair play podle přílohy C.

Standardní systém hry

V tomto herním systému dochází k určení vítěze v každé periodě.

Pokud na konci periody mají dva týmy stejný počet bodů a jsou ve vedení před třetím týmem, je vítěz určen hrou do pěti bodů - náhlá smrt.

Pokud na konci periody mají všechny tři týmy stejný počet bodů, je vítěz určen hrou do pěti bodů - náhlá smrt.

Pokud jeden tým sám dosáhne pěti bodů, stává se vítězem periody.

Pokud dva týmy současně dosáhnou pěti bodů, hrají spolu další hru do pěti bodů - náhlá smrt, která určí vítěze.

Když jeden tým vyhraje zápas, umístí se na druhém místě ten, který má druhý nejvyšší počet period.

Pokud dva týmy mají stejný počet vyhraných period, určí náhlá smrt - hra do pěti bodů, konečné pořadí na druhém místě.

Tým který skončí na prvním místě získává 10 bodů, tým na druhém místě 6 bodů a tým na třetím místě 2 body do závěrečného rozpočítání bodů.

Každý tým také dostane body za fair play podle přílohy C.

Hra na body

V tomto herním systému se nehraje na periody, ale cílem je dosáhnou stanoveného počtu bodů.
Pokud dva týmy současně dosáhnou stejného skóre rozhodne o vítězi náhlá smrt- hra do pěti bodů.

Když jeden tým vyhraje zápas, umístí se na druhém místě ten, který má druhý nejvyšší počet bodů.
Pokud dva týmy mají stejný počet vyhraných bodů, určí náhlá smrt - hra do pěti bodů, konečné pořadí na druhém místě.

Tým který skončí na prvním místě získává 10 bodů, tým na druhém místě 6 bodů a tým na třetím místě 2 body do závěrečného rozpočítání bodů.

Každý tým také dostane body za fair play podle přílohy C.

Soutěžní systém hry - oficiální systém IKBF

V tomto herním systému každou periodu dohrávají pouze dva týmy.

Třetí tým opouští hrací plochu v okamžiku, kdy první tým dosáhne postupového skóre.

Postupové skóre je cílové skóre minus dva body.

Cílové skóre	9	10	11	12	13	15
Postupové skóre	7	8	9	10	11	12

Ve chvíli, kdy jeden z týmů dosáhne postupového skóre, ten tým, který má v té chvíli nejméně bodů opouští hrací plochu a dva zbylé týmy dohrávají periodu do cílového skóre.

Např. postupové skóre je 11 bodů, cílové skóre 13 bodů.

Tým A dosáhl 11 bodů, tým B dosáhl 10 bodů, tým C dosáhl 9 bodů

Tým C opouští hrací plochu a týmy A a B začínají dohrávat periodu od dosaženého skóre tým A 11 bodů, tým B 10 bodů.
První tým co získá 13 bodů vyhrává periodu.

Při dohrávání periody podává ze středu hrací plochy ten tým který má nižší skóre.

Pokud dva týmy najednou dosáhnou postupového skóre, určí podávajícího rozhodčí losem.

Když jeden tým vyhraje zápas, umístí se na druhém místě ten, který má druhý nejvyšší počet period.

Pokud dva týmy mají stejný počet vyhraných period, určí náhlá smrt - hra do pěti bodů, konečné pořadí na druhém místě.

Tým který skončí na prvním místě získává 10 bodů, tým na druhém místě 6 bodů a tým na třetím místě 2 body do závěrečného rozpočítání bodů.

Každý tým také dostane body za fair play podle přílohy C.



Český svaz Kin-ballu
Vážní 400
Hradec Králové 503 41

tel: 495 215 115
fax: 495 220 618
e-mail: info@kin-ball.cz
www.kin-ball.cz

Mnoho dalších materiálů, videa, podrobné metodiky pro výuku tělesné výchovy, kontakty na školy a kluby po celé ČR, naleznete na stránkách
www.kin-ball.cz

Nový kolektivní sport Kin-ball

- ▶ Hraje se s lehkým balonem o průměru 122cm.
- ▶ Hrají 3 týmy o 4 hráčích.
- ▶ Dál nemá cenu popisovat, musíte vidět.
- ▶ Dá se hrát v běžné tělocvičně i venku na louce.
- ▶ Nemusíte být sportovní talent, ale užije si i vrcholový sportovec.

[Co je Kin-ball?](#) [Ukázková videa](#) [YouTube](#)

Aktuality

- 2. 8. 2012 [Kin-ball Dražkovice](#)
- 19. 7. 2012 [Vycházejí nová pravidla Kin-ballu](#)
- 4. 7. 2012 [Braunoviny o kin-ballu](#)
- 26. 6. 2012 [Studie HBSC - kanadská reforma](#)
- 18. 6. 2012 [Liga vozíčkářů Brno](#)

[Archiv aktualit](#)

Kalendář akcí

Srpen 2012

Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ne
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

[« Červenec 2012](#) [Září 2012 »](#)

Ukázkové fotky Kin-ball

[Další fotky](#)

Ukázková videa Kin-ball

[Další videa](#)