

BASKETBAL

Basketbal patrí medzi najrozšírenejšie športové hry. Podobne ako volejbal aj basketbal je stálou súčasťou výchovno vzdelávacieho procesu. Je to kolektívna hra, v ktorej sa žiaci učia pomocou pohybových prostriedkov ako sú prihrávka, dribling, streľba z miesta, z krátkej a strednej vzdialenosti, bránenie hráča bez lopty a s loptou, hra na dva koše podľa pravidiel, rozvíjať svoje technické a taktické myslenie. Na konci prebraného učiva TC sa očakáva, že žiaci budú schopní odohrať stretnutie podľa pravidiel. Basketbal je kolektívny loptový šport, v ktorom sa dva tímy s piatimi hráčmi na ihrisku snažia získať čo najviac bodov vhadzovaním lopty do obruče basketbalového koša. Metodika nácviku basketbalu je dostupná na: http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/fsps/js13/pohyb/web/pages/uvolneni_hrace.html

Pravidlá basketbalu v skratke

1. Pravidlo - hra
2. Pravidlo - rozmery a zariadenie
3. Pravidlo - rozhodcovia a ich povinnosti
4. Pravidlo - hráči, náhradníci, tréneri
5. Pravidlo - meranie času
6. Pravidlo - pravidla hry
7. Pravidlo - priestupky
8. Pravidlo - osobné chyby
9. Pravidlo - technické chyby
10. Pravidlo - všeobecná ustanovenia

Pravidlá basketbalu sú pomerne zložité a rozsiahle. Často sa menia, čo súvisí s vývojom basketbalu a snahou o jeho zatraktívnenie. Pre naše účely prinášame skrátenú verziu pravidiel. V školských súťažiach sa spravidla upravuje v pravidlách veľkosť ihriska a čas hry.

1. Pravidlo – hra

Basketbal hrajú dve družstvá, každé s piatimi hráčmi. Úlohou každého družstva je vhodit loptu do súperovho koša a súperovi zabrániť, aby získal loptu alebo dosiahol kôš. Lopta sa smie prihrávať, hádzať, odrážať, kotúľať alebo sa s ňou môže driblovať v ľubovoľnom smere. Víťazom hry je družstvo, ktoré dosiahlo väčší počet bodov na konci hracieho času po štvrtej štvrtine alebo po predĺžení, ak je nutné

2. Pravidlo - rozmery a zariadenie

Ihrisko

- má obdĺžnikový tvar s rovným tvrdým povrchom bez prekážok,
- 28 x 15 metrov,
- výška stropu - najmenej 7 metrov.

Čiary a rozmery

- šírka čiary - 0,05 m, (5cm)
- sú vyznačené rovnakou farbou
- musia byť riadne viditeľné.

Hraničné čiary

- koncové - minimálne 2 metre od iného objektu,
- postranné – minimálne 2 metre od divákov alebo akéhokoľvek iného objektu.

Stredová čiara

- je rovnobežná s koncovými čiarami, je predĺžená 15 cm za každou postrannou čiarou,
- rozdeľuje ihrisko na prednú a zadnú časť.

Stredový kruh

- polomer 1,80 m,
- začína sa v ňom stretnutie a druhý polčas rozskokom.

Čiary trestného hodu

- ich vzdialenosť od koncovej čiary je 5,80 m a ich dĺžka je 3,60 m,
- hráč realizuje trestný hod z miesta za čiarou trestného hodu.

Vymedzené územie

- územie ohraničené koncovou čiarou, čiarou trestného hodu a čiarami vychádzajúcimi z koncovej čiary a končiacimi na vonkajšom okraji čiary trestného hodu.

Trojbodové územie

- územie družstva, z ktorého je možné dosiahnuť kôš z hry za tri body, 6,25 m z bodu, ktorý je priamo pod stredom dosky,
- celá plocha ihriska za trojbodovou čiarou (mimo územia v blízkosti súperovho koša).

Územie lavičky

- územie, kde sa nachádzajú hráči, tréner alebo osoby sprevádzajúce družstvo.

Zariadenie – doska

- zhotovená z priehľadného materiálu, z jedného kusu alebo z tvrdého dreva hrubého 3cm,
- výška dosky 1,05 m a šírka dosky 1,80 m,
- výška spodného okraja od zeme 2,90 m,
- ohraničená čiarami šírky 5cm,
- farby čiar : biela ak je doska priehľadná, čierna v ostatných prípadoch.

Koš

- skladajú sa z obručí a sieťok,
- horný okraj obruče 3,05 m nad povrchom ihriska,
- priemer obruče 45cm, farba oranžová, hrúbka obruče min. 1,6 cm a max. 2 cm,
- dĺžka sieťky 40-45cm farba biela, 12 uchytení na obruč,
- pokiaľ je doska sklenená alebo z iného transparentného materiálu, nesmie sa konštrukcia obruče dotýkať dosky (sila pôsobiaca na obruč sa nesmie prenášať na dosku).

Lopta

- guľatá, odtieň oranžovej farby,
- povrch kožený, gumový alebo syntetický,
- obvod 0,749 m (749cm) - 0,780 m (780cm),
- hmotnosť 567 - 650 g,
- lopta, spustená z výšky 1,8 m by sa mala odraziť do výšky 1,2 m až 1,4 m (posudzuje rozhodca),

- pokiaľ lopty domáceho tímu nespĺňajú požiadavky, rozhodca môže použiť lopty hosťujúceho tímu,
- domáci tím by mal poskytnúť najmenej dve lopty, ktoré spĺňajú vyššie uvedené požiadavky.

Technické zariadenie - hodiny hry

- zariadenie na meranie času.

Signály

- dva rozdielne signály, jeden pre merača času, jeden pre meranie 24 s.

Ukazovateľ stavu

- ukazuje stav zápasu viditeľný pre hráčov a divákov, ukazuje hrací čas, skóre, počet time-outov a aktuálnu štvrtinu

Ukazovatele faulov

- hráči : tabuľky biele, 20 cm x 10 cm, čísla 1-4 čierne, 5 červená
- tým : 20 cm x 35 cm, červené, môže byť použité elektrické zariadenie

Zariadenie 24 sekúnd

- automatické, digitálne, s odpočítavaním času späť,
- signalizuje porušenie pravidla 24 sekúnd.

Zápis o stretnutí

- schválený FIBA (Medzinárodná basketbalová federácia),
- vyplňuje ho zapisovateľ ako určujú pravidlá.

3. Pravidlo - rozhodcovia a ich povinnosti

Dvaja rozhodcovia

- prvý schvaľuje a kontroluje všetky zariadenia, ktoré sa majú v stretnutí použiť,
- obidvaja rozhodujú v súlade s pravidlami a ich rozhodnutia sú rovnocenné.

Asistenti rozhodcov

- časomerač, zapisovateľ, pomocník zapisovateľa a merač 24 sekúnd.

4. Pravidlo - hráči, náhradníci, tréneri

Družstvá

- skladajú sa z 10-12 hráčov (u nás na súpiske max. 12),
- v priebehu hracieho času je na ihrisku 5 hráčov z každého družstva.

Hráči

- hráč je člen tímu na ihrisku, náhradník je člen tímu na lavičke,
- hráči nesmú mať pri hre : predmety, ktoré môžu spôsobiť zranenie napr. retiazky, náušnice, ostré spony vo vlasoch, prstene, dlhé nechty,
- hráč môže mať : bandáže, ortézy (mäkké bez ostrých hrán), chránič nosu, okuliare, čelenky (nesmú byť z hrubého, abrazívneho materiálu)

Kapitán

- zastupuje na ihrisku družstvo, môže požiadať rozhodcu o informáciu, keď je lopta mŕtva a hodiny hry stoja.

Tréner

- 20 minút pred začiatkom stretnutia dá zapisovateľovi zoznam mien a čísel hráčov,
- 10 minút pred začiatkom stretnutia svojim podpisom potvrdia súhlas s menami a číslami hráčov a s menami trénerov, súčasne označia 5 hráčov, ktorí nastúpia na začiatok stretnutia,
- vedie družstvo v priebehu stretnutia, môže zostať stáť v priebehu stretnutia a vyžaduje oddychové časy.

Dresy

- rovnakej farby, musia byť vždy zastrčené do treniek počas zápasu, povolené sú aj kombinézy,
- akékoľvek tielko pod dresom len s lekárskeho povolením, bez lekárskeho povolenia len tielko rovnakej farby ako dres,
- čísla na dresoch : na chrbte min. 20 cm, vpredu 10 cm, obidva 2 cm široké, čísla od 4 do 15,
- tím musí mať minimálne dve sady dresov, domáci tím svetlé, hosťujúci tmavé. Tými sa môžu dohodnúť.

5. Pravidlo – meranie času

Hrací čas

- 2 polčasy, 4 štvrtiny po 10 minútach (4x10 min.),
- prestávka medzi štvrtinami (1. a 2., 3. a 4.) a pred každým predĺžením je 2 minúty, prestávka medzi polčasmi je 15 minút.

Meranie času hodinami hry

1) *hodiny hry sa spustia, keď sa lopty dotkne hráč na ihrisku:*

- po vhadzovaní za koncovou alebo postrannou čiarou,
- po rozskoku,
- po neúspešnom trestnom hode.

2) *hodiny hry sa zastavia, keď:*

- rozhodca zapíska,
- na konci polčasu alebo obdobia hry, ako náhle uplynie čas,
- zaznie signál 24 sekúnd,
- je dosiahnutý kôš proti družstvu, ktoré požiadalo o započítavaný oddychový čas,
- je úspešný hod na kôš z hry v posledných dvoch minútach štvrtej štvrtiny alebo v posledných dvoch minútach ktoréhokoľvek predĺženia.

* poznámka: Hodiny hry sa zastavia v okamihu, ako náhle sa lopta stane mŕtvou, t.j. v momente, keď prepadne košom, alebo v ňom zostane.

Pravidlo 24 sekúnd

Hráči útočiaceho družstva, ktorí majú loptu pod kontrolou, ju musia do 24 sekúnd hodiť na kôš, ak sa tak nestane, ide o priestupok a družstvo stráca loptu. Merač 24 sekúnd zastaví

zariadenie na meranie 24 sekúnd až vtedy, keď po hode lopty na kôš sa lopta dotkne obruče alebo prepadne košom. Ako náhle je lopta vo vzduchu pri hode na kôš a zaznie signál 24 sekúnd, kôš platí len v prípade, že lopta padne do koša – ak už priamo, alebo po odraze od obruče. Je treba si uvedomiť, že nových 24 sekúnd sa nastavuje len vtedy, keď sa lopta dotkne obruče. Ako náhle hráč hodí na kôš a minie obruč, nových 24 sekúnd sa nenastaví.

Oddychový čas

- je to čas na taktickú poradu družstva a trvá 1 minútu,
- družstvo má nárok na jeden oddychový čas v každej z prvých troch štvrtín, dva oddychové časy vo štvrtej štvrtine a po jednom oddychovom čase v každom predĺžení.

Zranenia hráčov alebo rozhodcov

Rozhodca môže zastaviť hru vtedy, keď družstvo zraneného hráča má loptu v držaní, inak musia počkať, pokiaľ sa akcia nedokončí, t.j. pokiaľ družstvo, ktoré má loptu pod kontrolou, ju nehodí na kôš, nestratí kontrolu nad loptou, pokiaľ sa lopta nestane mŕtvou. Rozhodcovia môžu hru prerušiť okamžite, ak je to potrebné vzhľadom k ochrane zraneného hráča. Zranený hráč, ktorý nemôže hrať, musí byť vystriedaný do 1 minúty, pokiaľ je to nemožné, tak čo najrýchlejšie.

Nerozhodný stav a predĺženie

Keď je stav stretnutia po uplynutí druhého polčasu nerozhodný, v stretnutí sa pokračuje 5-minutovým predĺžením alebo 5-minutovými predĺženiami, pokiaľ nepadne rozhodnutie.

6. Pravidlo – pravidlá hry

Rozhodnutie stretnutia (zápasu)

- stretnutie sa rozhodne dosiahnutím väčšieho počtu bodov v hracom čase.

Začiatok zápasu

- obidve družstvá musia mať na ihrisku po 5 hráčov,
- rozskokom v stredovom kruhu.

Lopta sa stáva živou:

- po dosiahnutí najvyššieho bodu pri rozskoku sa jej dovoľne dotkne skákajúci hráč,
- rozhodca ju odovzdá hráčovi k vykonaniu trestného hodu,
- po vhadzovaní zo zázemia sa dotkne hráča na ihrisku.

Lopta sa stáva mŕtvou keď:

- sa dovoľne dosiahne kôš,
- rozhodca zapíska, pričom lopta bola v tom momente živá alebo v hre,
- skončí polčas alebo obdobie hry,
- zaznie signál merača 24 sekúnd, pričom lopta bola v tom momente živá.

Rozskok

- situácia, keď rozhodca vyhodí loptu medzi dvoch protihráčov,
- vykoná sa, hneď ako sa odpíska držaná lopta, t.j. keď jeden alebo viac hráčov súperiacich družstiev majú jednu alebo obe ruky pevne na lopte tak, že žiadny z nich ju nemôže získať bez použitia neprimeranej sily.

Ako sa hrá s loptou:

- v basketbale sa hrá s loptou rukami,
- bežať držiak loptu, kopat' do nej, alebo ju udrieť päťou je priestupok,
- hráč sa dopustí priestupku, hneď ako úmyselne kopne alebo sa dotkne lopty ktoroukoľvek časťou nohy.

Kontrola lopty

- hráč má loptu pod kontrolou, keď drží živú loptu, alebo s ňou dribluje.
- družstvo má loptu pod kontrolou, keď ju má pod kontrolou hráč tohto družstva, a tiež keď si spoluhráči loptu prihrávajú.
- hádzať loptu na kôš znamená držať loptu v jednej alebo v oboch rukách, a potom ju hodiť vzduchom smerom na kôš.

Dosiahnutie koša a jeho hodnota

kôš sa dosiahne, keď lopta spadne zhora do koša a zostane v ňom, alebo ním prepadne.

- kôš z trestného hodu sa počíta za jeden bod,
- kôš z poľa sa počíta za dva body,
- kôš z trojbodového územia sa počíta za tri body.

Striedanie

- výmena hráča alebo hráčov, ktorú je potrebné hlásiť zapisovateľovi,
- striedajúci hráči musia byť pripravení na hru.

Koniec obdobia hry a stretnutia

- zápas končí signálom časomerača, oznamujúceho koniec hracieho času,
- ihneď ako sa niekto dopustí chyby súčasne so signálom časomerača ukončujúceho polčas alebo akékoľvek obdobie hry, musí sa ešte vykonať trestný hod alebo hody, ak sú súčasťou trestu.

Zrušenie stretnutia

Družstvo prehráva zrušením stretnutia, keď:

- odmietne hrať aj po vyzvaní rozhodcom,
 - svojím konaním bráni v hre,
 - nie je schopné do 15 minút po čase určenom na začiatok stretnutia postaviť päť hráčov.
- Trest: zápas vyhráva súper 20:0. Navyše, družstvo, ktoré prehralo dostane 0 bodov do klasifikácie.

Nedohranie stretnutia

- ihneď ako sa v priebehu stretnutia zníži počet hráčov niektorého družstva na menej než dva, toto družstvo prehráva nedohraním stretnutia.

7. Pravidlo - priestupky

Definícia

- priestupok je porušenie Pravidiel,
- družstvo, ktoré sa dopustilo priestupku, sa trestá stratou lopty,

- lopta sa prizná súperovi, ktorý vhadzuje zo zázemia z miesta, čo najbližšie k miestu porušenia pravidiel.

Hráč v zázemí

- je vtedy, keď sa akákoľvek časť jeho tela dotýka podlahy alebo objektu na, nad alebo za hraničnými čiarami.

Lopta v zázemí

- je vtedy, keď sa dotýka hráča, ktorý je v zázemí, alebo ktorejkoľvek osoby, podlahy, alebo niektorého predmetu na hraničnej čiare alebo za ňou, alebo konštrukcie, alebo zadnej plochy, alebo sa dotkne stropu.

Dribling – vedenie lopty

- hráč má loptu pod kontrolou, hádže ju, odráža alebo gúľa po podlahe a opäť sa ho dotkne skôr, než iný hráč.

Kroky

1) obrátka vznikne vtedy, keď hráč držiaci loptu vykročí raz alebo viackrát v ľubovoľnom smere rovnakou nohou, zatiaľ čo druhá noha, nazývaná obrátkova, zostáva v jednom mieste v styku s podlahou.

2) kroky alebo pohyb s loptou (na ihrisku) je pohyb jednou alebo dvoma nohami ľubovoľným smerom držiac loptu, pričom dôjde k porušeniu obmedzení uvedených v tomto článku.

Výber obrátkovej nohy

1. Hráč, ktorý zachytí loptu s oboma nohami na podlahe môže použiť ľubovoľnú nohu ako obrátkovu.

2. Hráč, ktorý zachytí loptu v pohybe alebo driblingu, môže zastaviť a obrátková noha bude určená takto:

a) keď sa jedna noha dotkne podlahy:

- táto noha sa stáva obrátkovou ihneď ako sa druhá noha dotkne podlahy,

- hráč sa môže z tejto nohy odraziť a súčasne dopadnúť na obidve nohy, v tomto prípade sa žiadna noha nemôže stať obrátkovou.

b) keď sa obidve nohy nedotýkajú podlahy a hráč:

- dopadne súčasne na obidve nohy, potom ktorákoľvek noha môže byť obrátková. V momente, keď pohne jednou nohou, druhá sa stáva obrátkovou.

- dopadne najprv na jednu nohu, a potom na druhú nohu, potom sa obrátkovou nohou stáva tá noha, ktorá sa prvá dotkla podlahy.

- dopadne na jednu nohu, môže sa z tejto nohy odraziť a súčasne dopadnúť na obidve nohy; v tomto prípade žiadna noha sa nemôže stať obrátkovou.

Pravidlo 3 sekúnd

Hráč nesmie zostať dlhšie ako tri sekundy v súperovom vymedzenom území, pokiaľ má jeho družstvo loptu pod kontrolou.

Tesne bránený hráč

Držaná lopta sa zapíska, keď tesne bránený hráč držiaci loptu neprihrá, nevystrelí alebo nedribluje do 5 sekúnd.

Pravidlo 8 sekúnd

Družstvo, ktoré má loptu pod kontrolou vo svojej zadnej polovine, musí do 8 sekúnd od jeho získania dostať loptu do svojej prednej poloviny ihriska.

Zahranie lopty do zadnej poloviny ihriska

Hráč družstva, ktorý má loptu pod kontrolou v prednej polovine ihriska, nesmie zahrať loptu späť do svojej zadnej polovice ihriska

8. Pravidlo - osobné chyby

Chyba je porušenie Pravidiel, pri ktorom dôjde k osobnému dotyku so súperom alebo k nešportovému chovaniu.

Osobná chyba

- je chyba hráča, pri ktorej dochádza k dotyku so súperom bez ohľadu na to, či je lopta živá alebo mŕtva.

Blokovanie- osobný dotyk, ktorý zabraňuje súperovi v pohybe.

Obojstranná chyba

- dvaja súperia sa dopustia chyby vzájomne v približne rovnakom čase.

Nešportová chyba

- osobná chyba na hráča s loptou alebo bez lopty, ktorej sa hráč dopustil úmyselne.

Diskvalifikujúca chyba

- hrubé nešportové porušenie pravidiel.

9. Pravidlo - technické chyby

Technická chyba hráča

- nezahŕňa dotyk so súperom,

- zahrňuje nezdvorilé chovanie alebo dotýkanie sa rozhodcu, urážlivo rozpráva alebo gestikuluje, dráždi súpera alebo mu prekáža v rozhlade mávaním rukami blízko očí, zdržuje hru, vymení si hráčske číslo bez ohlásenia zapisovateľovi a prvému rozhodcovi, pevne uchopí obruč, vstúpi na ihrisko ako náhradník bez ohlásenia zapisovateľovi, alebo okamžitého hlásenia rozhodcovi.

- nový je trest za technickú chybu hráča - 1 trestný hod a lopta na vhadzovanie zo zázemia na strede za postrannou čiarou.

Technická chyba trénerov, náhradníkov alebo osôb doprevádzajúcich družstvo

- zahrňuje nezdvorilý spôsob obracania sa na rozhodcov, technického komisára, zapisovateľa, časomerača, a merača 24 sekúnd alebo na súpera.

10. Pravidlo - všeobecná ustanovenia

Päť chyb hráča

Hráč, ktorý sa dopustí päť chýb, musí byť s touto skutočnosťou oboznámený a musí automaticky opustiť hru.

Chyby družstva

Ak sa družstvo dopustí 4 chýb (osobných alebo technických) hráča v jednej štvrtine, každá nasledujúca chyba, ktorá by normálne mala byť potrestaná vhadzovaním zo zázemia, bude potrestaná dvoma trestnými hodmi.

Trestné hody

Trestný hod umožňuje hráčovi nerušene dosiahnuť jeden bod z miesta za čiarou trestného hodu.

ROZHODCA

Stretnutie riadia dvaja rozhodcovia, ktorí dbajú na dodržiavanie pravidiel. Pred stretnutím musia skontrolovať všetky zariadenia, ktoré sa v stretnutí použijú, registračné preukazy, organizáciu práce pri zapisovateľskom stolíku a Zápis o stretnutí. Počas stretnutia neprestajne sledujú všetko, čo sa deje na hracej ploche a pod košmi, správanie hráčov a pohyb lopty. Odpískajú všetky chyby, za ktoré nariadenia zodpovedajúce tresty. Úloha rozhodcov je ťažká, pretože musia veľmi rýchlo posúdiť závažnosť chyby a podľa toho reagovať. V prípade rýchlej a dynamickej akcie je niekedy veľmi ťažké posúdiť kroky a rôzne kontakty.

Rozhodcovia majú k dispozícii v stretnutí minimálne troch asistentov. Zapisovateľ, ktorý zapisuje osobné chyby a zaznamenáva body. Časomerača, ktorý dohliada na hrací čas, odpočítava prerušenie hry a upozorňuje na koniec každej štvrtiny. Merača 24 sekúnd, ktorý obsluhuje zvláštne stopky a upozorňuje na prekročenie času.

Od rozhodcov sa očakáva, že budú zápas rozhodovať korektne v medziach pravidiel a na dorozumievanie používajú signály, ktoré uvádzame v prílohe.

Signály hodín hry

ZASTAVENIE HODÍN HRY



otvorená dlaň

ZASTAVENIE HODÍN HRY PRI CHYBE



zovretá päšť

SPUSTENIE HODÍN HRY



pohyb rukou nadol

Dosiahnutie bodov

1 BOD



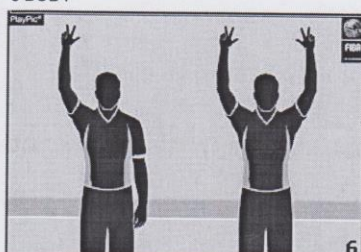
jeden prst, sklopené zápästie

2 BODY



dva prsty, sklopené zápästie

3 BODY



tri prsty, pokus – jedna ruka; úspešný pokus – obe ruky

Striedanie a oddychový čas

STRIEDANIE



skrižené predlaktia

POKYN NA STRIEDANIE



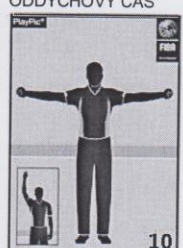
pohyb otvorenou dlaňou smerom k telu

ODDYCHOVÝ ČAS



vytvoríť znak „T“ s ukazovákam a dlaňou

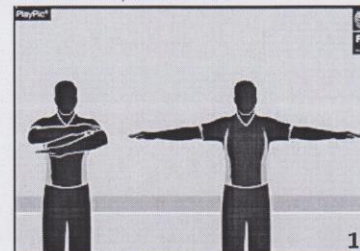
MEDIÁLNY ODDYCHOVÝ ČAS



roztiahnuté ruky so zovretými päšťami

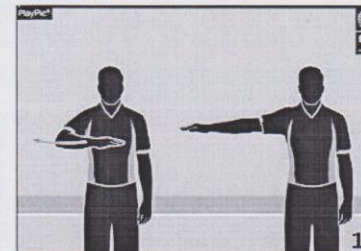
Administratíva

HRA NEPLATÍ, KÔŠ NEPLATÍ



rozpačenie rúk v úrovni hrudníka

VIDITEĽNÉ POČÍTANIE



naznačenie počítania pohybom dlane

KOMUNIKÁCIA



vztyčený palec

NASTAVENIE HODÍN HODU NA KÔŠ



krúženie ruky so zdvihnutým ukazovákam

LOPĽA V ZÁZEMÍ A/ALEBO SMER HRY



ukázať smer hry rovnobežne s postrannou čiarou

SITUÁCIA VEDÚCA K ROZSKOKU



vztyčené palce; následne ukázať smer hry podľa ukazovateľa striedavého držania

KROKY



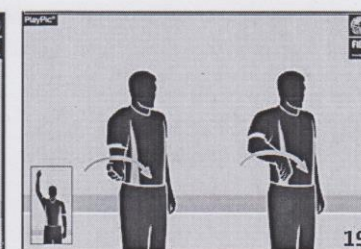
krúženie päšťami

NEDOVOLENÝ DRIBLING: DVOJITÝ DRIBLING



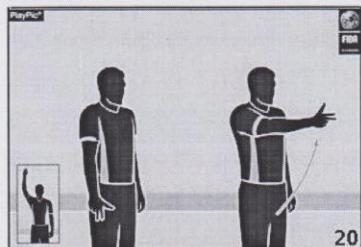
striedavý pohyb dlaňami

NEDOVOLENÝ DRIBLING: PRENÁŠANIE LOPĽY



polovičná rotácia dlaňou

3 SEKUNDY



vystretá ruka ukazuje 3 prsty

5 SEKÚND



ukázat 5 prstov

8 SEKÚND



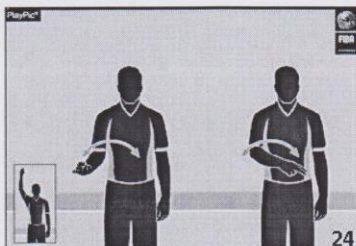
ukázat 8 prstov

24 SEKÚND

LOPTA V ZADNEJ POLOVICI IHRISKA



prstami sa dotknúť ramena



pohyb ruky s dvoma vystretými prstami pred telom

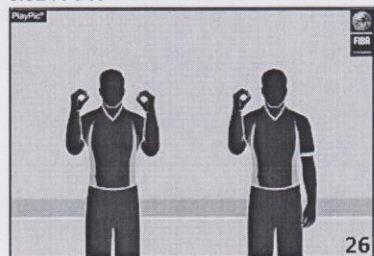
ÚMYSELNÁ HRA NOHOU



ukázat na nohu

Čísła hráčov

ČÍSLA 0 a 00



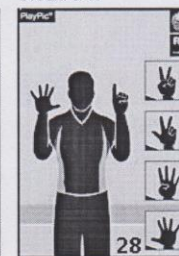
obe ruky ukazujú 00 / pravá ruka ukazuje 0

ČÍSLA 1-5



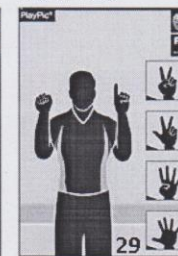
pravá ruka ukazuje 1 až 5 prstov

ČÍSLA 6-10



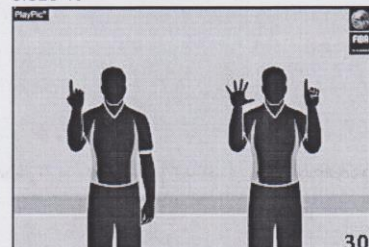
pravá ruka ukazuje 5, ľavá 1 až 5 prstov

ČÍSLA 11-15



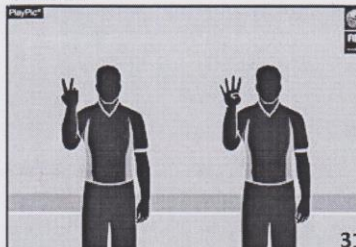
pravá ruka ukazuje zovretú päšť, ľavá 1 až 5 prstov

ČÍSLA 16



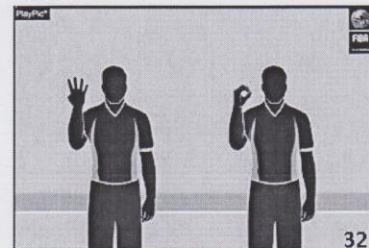
najskôr ukázat pravou dlaňou k sebe 1 pre číslo 10, potom dlaňami od seba číslo 6

ČÍSLA 24



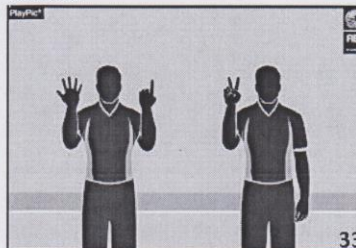
najskôr ukázat pravou dlaňou k sebe 2 pre číslo 20, potom rovnakou rukou dlaňou od seba číslo 4

ČÍSLA 40



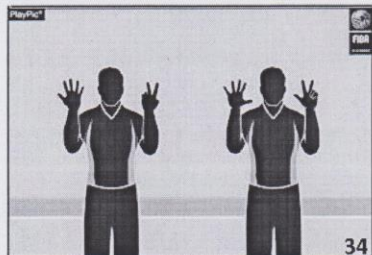
najskôr ukázat pravou dlaňou k sebe 4 pre číslo 40, potom rovnakou rukou dlaňou od seba číslo 0

ČÍSLA 62



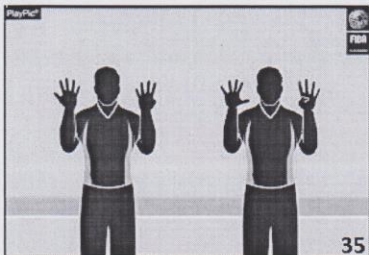
najskôr ukázat dlaňami k sebe 6 pre číslo 60, potom pravou dlaňou od seba číslo 2

ČÍSLO 78



najskôr ukázať dľaňami k sebe 7 pre číslo 70, potom dľaňami od seba číslo 8

ČÍSLO 99



najskôr ukázať dľaňami k sebe 9 pre číslo 90, potom dľaňami od seba číslo 9

Chyby

DRŽANIE



uchopiť zápästie zhora

BLOKOVANIE
(OBRANA)
NEDOVOLENÁ
CLONA (ÚTOK)



obe ruky na bokoch

STRKANIE, ALEBO
PRERÁŽANIE BEZ
LOPTY



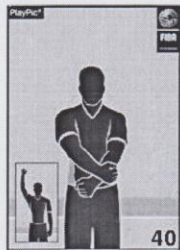
naznačiť strkanie

HANDCHECKING



uchopiť dľaň a naznačiť s ňou pohyb dopredu

NEDOVOLENÉ
POUŽITIE RÚK



úder na zápästie

PRERÁŽANIE
S LOPTOU



úder zovretou päsťou do otvorenej dlane

NEDOVOLENÝ
KONTAKT NA RUKU



pohyb dľaňou proti druhému predlaktiu

NADMERNÉ
POUŽITIE LAKŤA



pohyb lakťom dozadu

ÚDER DO HLAVY



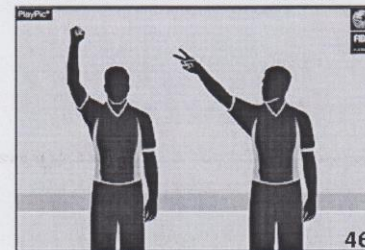
znázornenie úderu dľaňou na hlavu

CHYBA DRUŽSTVA
MAJÚCEHO LOPTU
POD KONTROLOU



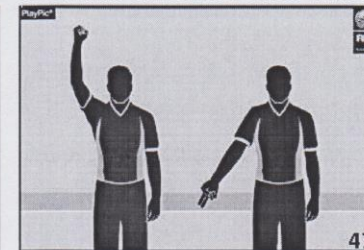
zovretá päsť ukazuje smerom na kôš útoiaceho družstva

CHYBA PRI SÚVISLOM POHYBE NA KÔŠ



vystretá ruka so zovretou päsťou, nasleduje zobrazenie počtu trestných hodov

CHYBA MIMO SÚVISLÉHO POHYBU NA KÔŠ



vystretá ruka so zovretou päsťou, nasleduje ukázanie na podlahu

OBOJSTRANNÁ
CHYBA



mávanie zovretými zápästiami nad hlavou

TECHNICKÁ CHYBA



dlane zobrazujú „T“ pred telom

NEŠPORTOVÁ
CHYBA



uchopiť zápästie nad hlavou

DISKVALIFIKAČNÁ
CHYBA



zdvihnuté ruky so zavretými päsťami

Administrácia trestných hodov - aktívny rozhodca (predný)

1 TRESTNÝ HOD



1 prst vodorovne

2 TRESTNÉ HODY



2 prsty vodorovne

3 TRESTNÉ HODY



3 prsty vodorovne

1 TRESTNÝ HOD



vztýčený ukazovák

2 TRESTNÉ HODY



vztýčené dlane oboch rúk

3 TRESTNÉ HODY



vztýčené 3 prsty na oboch rukách

Administrácia trestných hodov - aktívny rozhodca (predný)

1 TRESTNÝ HOD



1 prst vodorovne

2 TRESTNÉ HODY



2 prsty vodorovne

3 TRESTNÉ HODY



3 prsty vodorovne

1 TRESTNÝ HOD



vztýčený ukazovák

2 TRESTNÉ HODY



vztýčené dlane oboch rúk

3 TRESTNÉ HODY



vztýčené 3 prsty na oboch rukách

LITERATÚRA

Zdroj *Pravidla basketbalu ve zkratce*

Dostupné na: <<http://basket-telc.sweb.cz/basket/soutez/pravidla.html>>
17.12.2015

Zdroj *Rozhodovanie INFOVEK*

Dostupné na: <<http://www.infovek.sk/predmety/telesna/index.php?k=54>>
21.12.2015

Zdroj *Oficiálne pravidlá basketbalu Združenie basketbalových rozhodcov*

<<http://www.zbr.sk/9-news/latest-news/506-oficialne-pravidla-basketbalu-2014>>