

# INTERNATIONAL



# KIN-BALL® SPORT FEDERATION

OFFICIAL

**KIN-BALL® sport**

Preklad oficiálnych pravidiel

Vydanie 2022

Revízia prekladu: Február 2022

**8083 Centre-hospitalier blvd  
Charny, Quebec, Canada G6X 1L3**

**Tel: +1 514-252-3210**

**E-mail: [info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com)  
[info@kin-ball.sk](mailto:info@kin-ball.sk)**

**Web site: [www.kin-ball.com](http://www.kin-ball.com)  
[www.kin-ball.sk](http://www.kin-ball.sk)**

**Všetky práva vyhradené © International KIN-BALL® Sport Federation**

*OMNIKIN® a KIN-BALL® sport sú obchodné známky Omnikin Inc. a nesmú byť použité bez predchádzajúceho súhlasu Omnikin Inc.*

*V tomto dokumente Omnikin a Kin-Ball sú použité namiesto OMNIKIN® a KIN-BALL® sport kvôli zjednodušeniu textu.*

*International KIN-BALL® sport Federation má všetky práva týkajúce sa týchto pravidiel aj je jedinou organizáciou oprávnenou na ich úpravu.*

# Obsah

Článok 1.	Základný priebeh hry.....	6
Článok 2.	Pomôcky a vybavenie.....	7
2.1.	Rozmery a popis hracej plochy (ihriska).....	7
2.2.	Priestory pre rozcvičenie sa hráčov - zahrievacia (rozcvičovacia) plocha (Warm-up areas) 7	
2.3.	Usporiadanie priestoru.....	7
2.4.	Technické vybavenie.....	8
Článok 3.	Tímy.....	9
3.1.	Úlohy a povinnosti hlavných trénerov a asistentov trénerov.....	9
3.2.	Úlohy a povinnosti kapitánov.....	10
3.3.	Úlohy a povinnosti hráčov.....	10
3.4.	Úlohy a povinnosti tlmočníkov.....	11
3.5.	Dresy (Uniforms).....	12
Článok 4.	Činitelia.....	13
4.1.	Hlavný rozhodca (Head referee (HR)).....	13
4.2.	Pomocný rozhodca (Assistant Referee (AR)).....	14
4.3.	Vybavenie rozhodcov.....	14
4.4.	Zapisovatelia skóre (Scorekeepers).....	15
4.5.	Časomerači (Timekeepers).....	15
4.6.	Čiaroví rozhodcovia (Line judges).....	16
Článok 5.	Trvanie a priebeh hry.....	17
5.1.	Trvanie hry.....	17
5.2.	Priebeh hry.....	17
5.3.	System hodnotenia (Ranking system).....	18
5.4.	Oddychový čas (Timeout).....	19
5.5.	Striedanie.....	20
5.6.	Zranenia.....	20
5.7.	Protest.....	20
Článok 6.	Pravidlá hry (Laws of the Game).....	21
6.1.	Chybná hláška - Chyba určenia (Designation Fault).....	21

6.2.	Chýbajúci kontakt (Missing a Contact) .....	23
6.3.	Lopta na zemi (Dropped Ball).....	23
6.4.	Mimo ihriska, Out (Out of Bounds) .....	24
6.5.	OdPAL dolu (Downward Angle Hit).....	24
6.6.	Krátky odpal (Throw Too Short).....	26
6.7.	Nový (opakovaný) odpal (Replay).....	27
6.8.	Časová chyba (Time Fault) .....	28
6.9.	Nedovolené premiestnenie lopty (Illegal Ball Displacement).....	29
6.10.	Uchopenie lopty (Trapping the Ball) .....	30
6.11.	Príliš veľa hráčov na hracej ploche (ihrisku) (Too Many Players on the Court).....	30
6.12.	Nedovolený útok (Illegal Offense).....	31
6.13.	Nedovolená obrana (Illegal Defense).....	32
6.14.	Napomenutia (Warnings).....	33
6.15.	Odpal dvakrát tým istým hráčom (Twice the Same Hitter) .....	36
Článok 7.	Definície (Definitions) .....	37
7.1.	Určenie (Hláška) (Designation).....	37
7.2.	Odpal (Hit) .....	37
7.3.	Odpalujúci hráč (Hitter) .....	37
7.4.	Premiestnenie lopty (Ball Displacement).....	37
7.5.	Prihrávka (Pass) .....	37
7.6.	Útočná zóna (Offensive Zone).....	38
7.7.	Kontakt, dotyk (Contact).....	38
7.8.	Držanie (lopty) (Possession) .....	39
7.9.	Členovia tímu (Team Staff) .....	39
7.10.	Odpal po prerušení, Prvý odpal (Hit-in) .....	39
7.11.	Miesto odpalu (Hit-in point) .....	39
7.12.	Lopta v hre (Ball in Play) .....	39
7.13.	Kontrola (nad loptou) (Control).....	39
7.14.	Os tela (Body Axis).....	40
7.15.	Cieľové skóre (Target Score) .....	40
7.16.	Kritické skóre (Critical Score) .....	40
7.17.	Ihrisko (hracia plocha) (Court).....	40

7.18. Hrací priestor (Playing Area) .....	40
Príloha A: - Charta športového správania (Sportsmanship charter).....	41
Príloha B: - Signály rozhodcu (Referee Signals).....	42
Príloha C: - Kritériá pre vyhodnotenie remízy (Tie Break Criteria List) .....	47

## Obrázky

Obr. 1 – Príklad usporiadania priestoru .....	7
Obr. 2 – Príklad 1 - Odpal dolu .....	25
Obr. 3 – Príklad 2 - Odpal dolu .....	25
Obr. 4 – Príklad 1 - Akceptovateľná dráha lopty po odpale .....	25
Obr. 5 – Akceptovateľná (parabolická) dráha lopty po odpale.....	26
Obr. 6 – Minimálna vzdialenosť .....	26
Obr. 7 – Oblasť nedovoleného premiestnenia lopty .....	29
Obr. 8 – Útočná zóna .....	38
Obr. 9 – Os tela.....	40

## ČLÁNOK 1. ZÁKLADNÝ PRIEBEH HRY

*Kin-Ball* sa hrá medzi tromi súperiacimi tímami po štyroch hráčoch na hracej ploche (ihrisku). Cieľom tohto športu je, aby tím, ktorého farba sa vyvolá, chytil loptu ktoroukoľvek časťou tela predtým, ako sa lopta dotkne zeme. Tím, ktorý loptu chytil, ju odrazí späť inému tímu a hra bude pokračovať, pokiaľ nedôjde k chybe. Ak sa tím dopustí chyby, každý z ostatných dvoch tímov dostane jeden bod.

Pre viac informácií o akceptovaných systémoch hry kontaktujte IKBF ([info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com)).

## ČLÁNOK 2. POMÔCKY A VYBAVENIE

### 2.1. ROZMERY A POPIS HRACEJ PLOCHY (IHRISKA)

Veľkosť hracej plochy (ihriska) pre oficiálne turnaje musí byť 20 m x 20 m. Čiary vymedzujúce hraciu plochu (ihrisko) musia byť všetky rovnakej farby, súvislé a minimálne 5 cm široké.

*Poznámka: V závislosti od typu turnaja môžu byť príslušné orgány požiadané o zmenu veľkosti hracej plochy (ihriska). Pre viac informácií kontaktujte IKBF (info@kin-ball.com).*

### 2.2. PRIESTORY PRE ROZCVIČENIE SA HRÁČOV - ZAHRIEVACIA (ROZCVIČOVACIA) PLOCHA (WARM-UP AREAS)

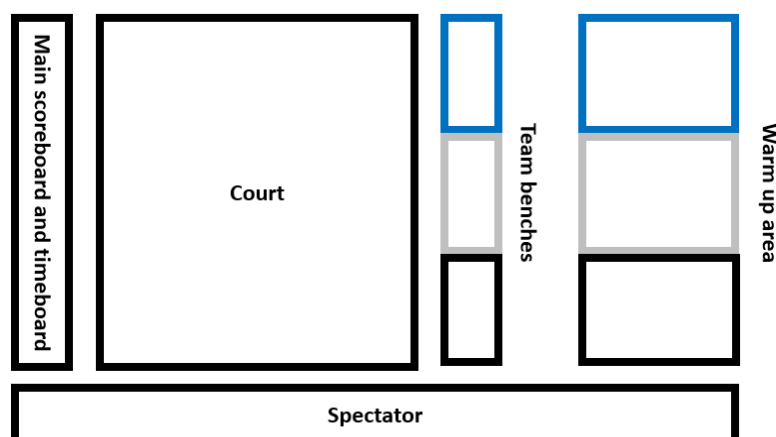
Pre každý tím by mal byť k dispozícii priestor pre rozcvičenie. Je potrebné, aby sa tento rozcvičovací priestor nachádzal za lavičkou tímu a mal by mať rozmer minimálne 9 m<sup>2</sup>.

*Výnimka: Ak priestor, v ktorých sa koná podujatie, neumožňuje takéto rozloženie rozcvičovacích plôch, IKBF môže schváliť menšie alebo inak umiestnené priestory.*

### 2.3. USPORIADANIE PRIESTORU

Príklad fyzického usporiadania hracieho priestoru použitého pre oficiálny medzinárodný turnaj v Kin-Ball-e. Môžu sa použiť aj iné usporiadania, ale organizátor sa musí snažiť čo najviac dodržať tieto podmienky:

- Lavičky všetkých tímov musia byť umiestnené tak, aby z nich bolo vidieť na oficiálny (hlavný) ukazovateľ skóre.
- Lavičky všetkých tímov musia byť umiestnené tak, aby z nich bolo vidieť na oficiálnu (hlavnú) časomieru.



Obr. 1 – Príklad usporiadania priestoru

## 2.4. TECHNICKÉ VYBAVENIE

---

- 2.4.1. Všetko vybavenie použité v oficiálnych medzinárodných súťažiach musí byť schválené IKBF.
- 2.4.2. Každá hracia plocha (ihrisko) musí byť vybavená najmenej dvoma oficiálnymi loptami s priemerom od 1,20 do 1,25 m.
- 2.4.3. Rozlišovacie vesty v troch oficiálnych farbách (modrá, šedá a čierna).
- 2.4.4. Ukazovateľ skóre, ktorý musí byť viditeľný pre všetkých účastníkov a divákov.
- 2.4.5. Kompresor pre nafukovanie lopty.
- 2.4.6. Oficiálny výsledkový hárok IKBF, ktorý musí vyplniť zapisovateľ skóre (scorekeeper) a rozhodcovia pred, počas a po zápase.
- 2.4.7. V prípade potreby aj časomieru, ktorá musí byť viditeľná pre všetkých účastníkov a divákov.
- 2.4.8. Ak je to potrebné, zvukové zariadenie, ktoré sa použije na označenie začiatku a konca periód a hier. Tento signál môže byť integrovaný do časomiere alebo úplne nezávislý (napr. siréna stlačeného vzduchu, trúbka).
- 2.4.9. Kocka so šiestimi stranami s farbami troch tímov (dve protiľahlé strany pre každú farbu).
- 2.4.10. Dve vlajky pre čiarových rozhodcov.



## ČLÁNOK 3. TÍMY

Každý tím je zložený zo štyroch až dvanástich hráčov, jedného hlavného trénera, dvoch asistentov trénera a jedného tlmočníka. Na hracej ploche (ihrisku) musia byť vždy štyria hráči z každého tímu.

### 3.1. ÚLOHY A POVINNOSTI HLAVNÝCH TRÉNEROV A ASISTENTOV TRÉNEROV

---

- 3.1.1. Musia spolu so svojimi tímami dodržiavať pravidlá a predpisy hry, ako aj pravidlá športového správania (pozri Príloha A:). Ich správanie teda spadá pod jurisdikciu rozhodcov.
- 3.1.2. Sú zodpovední za správanie členov svojho tímu.
- 3.1.3. Musia dodržiavať filozofiu fair-play.
- 3.1.4. Svoje správanie musia mať vždy pod kontrolou.
- 3.1.5. Musia zabezpečiť, aby hráči rešpektovali rozhodnutia rozhodcov.
- 3.1.6. Hlavní tréneri si môžu zobrať timeouty, počas ktorých môžu požiadať rozhodcov o vysvetlenie uplatňovania niektorých pravidiel. Toto právo sa musí využívať iba sporadicky a so zdvorilosťou.
- 3.1.7. Iba hlavní tréneri a asistenti trénerov, ktorí sú zapísaní vo výsledkových hárkoch, môžu počas hry stáť pred lavičkou tímu.

## 3.2. ÚLOHY A POVINNOSTI KAPITÁNOV

---

3.2.1. Reprezentujú svoj tím v hre. Sú jedinými členmi tímu, ktorí môžu hovoriť s rozhodcami za účelom získania základných informácií o uplatňovaní alebo výklade pravidiel aj v prípade, že aktuálne nebeží oddychový čas (timeout). Toto sa musí robiť zdvorilo, sporadicky a iba vtedy, keď lopta nie je v hre (teda počas prerušenia hry).

*Poznámka: Ak sú kapitáni na lavičke, môžu, ak lopta nie je v hre (teda počas prerušenia hry), vystúpiť na hraciu plochu (ihrisko) a vyžiadať si základné informácie od rozhodcov.*

3.2.2. Ak počas hry musia kapitáni prestať hrať (zranenie) a nemôžu sa ujať svojej úlohy, tréneri určia hlavnému rozhodcovi iného hráča, ktorý bude po zvyšok hry pôsobiť ako kapitán tímu.

3.2.3. Kapitáni musia dohliadať na činnosť svojho tímu.

3.2.4. Musia dodržiavať filozofiu fair-play.

3.2.5. Musia zabezpečiť, aby hráči rešpektovali rozhodnutia rozhodcov.

3.2.6. Môžu požiadať o timeout.

## 3.3. ÚLOHY A POVINNOSTI HRÁČOV

---

3.3.1. Musia poznať pravidlá hry a dodržiavať ich.

3.3.2. Musia sa správať športovo a dodržiavať nasledujúce zásady:

- Byť zdvorilí voči súperom a rozhodcom.
- Akceptovať rozhodnutia rozhodcov
- Vyvarovať sa konania a postojov zameraných na ovplyvňovanie rozhodnutí rozhodcov.
- Vyvarovať sa konania a postojov zameraných na zdržiavanie hry.

3.3.3. Ak hráči nie sú na hracej ploche (ihrisku), musia sedieť na lavičke svojho tímu, stáť za lavičkou svojho tímu alebo ísť na rozcvičovaciu plochu.

3.3.4. Keď sú počas hry na hracej ploche (ihrisku), musia vždy sledovať hru.

## 3.4. ÚLOHY A POVINNOSTI TLMOČNÍKOV

---

3.4.1. Musia spolu so svojimi tímami dodržiavať pravidlá a predpisy hry, ako aj pravidlá športového správania (pozri Príloha A:). Ich správanie teda spadá pod jurisdikciu rozhodcov.

3.4.2. Tlmočníci sa môžu pripojiť k hlavným trénerom alebo kapitánom ak je potrebné hovoriť s rozhodcami.

3.4.3. Tlmočníci musia sedieť na lavičke svojho tímu, stáť za lavičkou svojho tímu alebo ísť na rozcvičovaciu plochu. Tlmočník počas poskytovania svojich služieb nesmie spomaľovať priebeh hry. Ak tlmočník nie je schopný splniť si svoje povinnosti včas, môže byť vydané malé varovanie (minor warning).

3.4.4. Využitie tlmočníkov musí byť motivované ťažkosťami hlavného trénera alebo kapitána tímu komunikovať s rozhodcami z dôvodu jazykových bariér. IKBF môže odmietnuť použitie tlmočenia, ak:

- Jazykom, ktorým hovorí hlavný tréner, rozumie a hovorí aj hlavný rozhodca na dostatočnej úrovni, ktorá umožňuje zrozumiteľnú komunikáciu medzi nimi.
- Daný tlmočník neovláda anglický jazyk ani jazyk rozhodcu.

### 3.5. DRESY (UNIFORMS)

---

Hráči nesmú používať vybavenie ani nosiť nič, čo by mohlo byť nebezpečné pre nich alebo pre iného hráča (vrátane akýchkoľvek šperkov).

Základné vybavenie:

Základné pravidlo - tímy musia mať na sebe podľa možností zhodné základné vybavenie.

Základné povinné vybavenie hráča obsahuje tieto samostatné položky:

- Dres alebo tričko (košelu) s rukávami, alebo bez nich. Základná farba nesmie byť žltá (farba rozhodcovského dresu).
- Šortky.
- Pančuchy alebo ponožky.
- Športové topánky.
- Hráči môžu tiež nosiť chrániče kolien.

*Poznámka: Základné povinné vybavenie a spodná bielizeň nesmú obsahovať žiadne politické, náboženské alebo osobné slogany, vyhlásenia alebo obrázky. Tím hráča, ktorého základná povinná výbava má politické, náboženské alebo osobné slogany alebo vyhlásenia alebo obrázky, môže byť sankcionovaný organizátorom súťaže alebo IKBF.*

## ČLÁNOK 4. ČINITELIA

Hra Kin-Ball môže byť rozhodovaná jedným rozhodcom (hlavný rozhodca) alebo dvomi rozhodcami (hlavný rozhodca a pomocný rozhodca).

### 4.1. Hlavný rozhodca (HEAD REFEREE (HR))

---

4.1.1. HR musí dodržiavať a presadzovať všetky pravidlá hry.

4.1.2. HR je zodpovedný za overenie všetkých podrobností týkajúcich sa hracieho priestoru a hracej plochy (ihriska) a musí overiť všetko vybavenie, ktoré sa použije počas hry (výsledková tabuľa, časové zariadenie, čiary, lopty, rozlišovacie vesty atď.).

4.1.3. HR vydá a zaznamená na oficiálny bodový zápis malé a veľké varovania (minor and major warnings).

4.1.4. HR je zodpovedný za rozhodovanie o všetkých hrách. Ak by boli nejaké otázky od trénerov a / alebo kapitánov, konečné slovo nad rozhodnutím má hlavný rozhodca.

4.1.5. HR je oprávnený rozhodovať o bodoch, ktoré nie sú uvedené v týchto pravidlách.

*Poznámka:*

*HR musí informovať organizátora súťaže o akýchkoľvek sporných situáciách, ktoré sa vyskytli počas hry a ktoré nie sú uvedené v týchto pravidlách.*

4.1.6. HR má právomoc diskvalifikovať tím, hráčov alebo členov tímu, ak po prijatí varovania tím, hráči alebo členovia tímu odmietnu hrať alebo odmietnu pokračovať v hre alebo ak svojím konaním bránia v hre.

4.1.7. HR je oprávnený rozhodovať o akomkoľvek porušení pravidiel, ku ktorým dôjde v hracom priestore. Len čo však HR podpíše výsledkový hárok hry, rozhodcovia už nebudú mať na výsledok hry žiadny vplyv.

4.1.8. HR musí byť vymenený, ak je počas hry zranený a nemôže pokračovať v plnení svojich povinností.

4.1.9. HR musí preskúmať všetko vybavenie hráčov a vylúčiť všetky predmety, ktoré by mohli byť pre hráčov v hracom priestore nebezpečné (hodinky, šperky, čiapky atď.).

4.1.10. HR má právomoc diskvalifikovať hráča, ak HR rozhodne, že jeho fyzický stav predstavuje riziko pre jeho bezpečnosť alebo pre bezpečnosť ďalších hráčov (napríklad: nekontrolované krvácanie, zranenie brániace hráčovi v bezpečnom pohybe po hracej ploche atď.).

*Poznámka: Hlavný rozhodca môže v prípade potreby požadovať, aby bol hráč vyšetrený nezávislým zdravotným personálom.*

## 4.2. POMOCNÝ ROZHODCA (ASSISTANT REFEREE (AR))

---

4.2.1. AR pomáha hlavnému rozhodcovi pri efektívnom uplatňovaní pravidiel.

4.2.2. AR musí náhodne zvoliť tím (hod kockou), ktorý začne hru.

4.2.3. Ak je AR zranený počas hry a nemôže plniť svoje povinnosti, musí byť vymenený.

## 4.3. VYBAVENIE ROZHODCOV

---

Vybavenie rozhodcov pozostáva z:

- Oficiálny IKBF dres a šortky.
- Píšťalka.
- Označenie rozhodcu.
- Hodinky.
- Červená aj žltá karta.
- Pásky oficiálnych farieb (na ruky - potítka).
- Športová obuv.

Oficiálna metóda, ktorú rozhodcovia používajú na identifikáciu tímu (ktorý spôsobil chybu), je použitie pásek na ruku. Pásky na ruke sa musia nosiť nasledovne:

- Čiernu pásku predstavuje pravý čierny rukáv dresu rozhodcu.
- Šedá páska sa nosí na pravom zápästí.
- Modrá páska sa nosí na ľavom zápästí.

## 4.4. ZAPISOVATELIA SKÓRE (SCOREKEEPERS)

---

4.4.1. Dohliadajú na ukazovateľ skóre.

4.4.2. Sedia pri pulte ukazovateľa skóre (viď 2.3 Usporiadanie priestoru).

4.4.3. Sú zodpovední za správne vyplnenie výsledkového hárku a za jeho predloženie hlavnému rozhodcovi na schválenie.

4.4.4. Ak je požadovaný timeout a rozhodcovia to nevidia, musia sa rozhodcom pokúsiť signalizovať túto požiadavku.

## 4.5. ČASOMERAČI (TIMEKEEPERS)

---

Keď sa zápasy hrajú na čas:

4.5.1. Dohliadajú na časovanie períód, ako aj na čas medzi períódami.

4.5.2. Upozorňujú hlavného rozhodcu na akýkoľvek problém súvisiaci s časom.

4.5.3. Spustia časomieru, keď rozhodcovia začnú hru.

4.5.4. Hlásia koniec hracieho času pre každú períodu a hru silným zvukovým signálom. Signál od časomeračov končí períodu hry a hru.

*Poznámky: Ak signál nefunguje, musia časomerači použiť akékoľvek iné možné prostriedky na okamžité upozornenie hlavného rozhodcu. Časomiera sa musí spustiť, keď rozhodcovia obnovia hru dvojitým zapískaním.*

4.5.5. Sedia pri pulte časomieru (viď 2.3 Usporiadanie priestoru).

## 4.6. ČIAROVÍ ROZHODCOVIA (LINE JUDGES)

---

4.6.1. Čiaroví rozhodcovia sú zodpovední za pomoc hlavnému a pomocnému rozhodcovi pri posudzovaní nasledujúcich chýb:

- Mimo ihriska, Out (Out of Bounds)
- Lopta na zemi (Dropped Ball)

4.6.2. Čiaroví rozhodcovia sú zodpovední za posudzovanie iba lopty, nie hráčov.



## ČLÁNOK 5. TRVANIE A PRIEBEH HRY

### 5.1. TRVANIE HRY

---

#### 5.1.1. Ako získať bod

Po vykonaní prvého odpalu sa hra zastaví, keď sa niektorý zo zúčastnených tímov dopustí chyby. Ak dôjde k chybe, dva ďalšie tímy získajú každý po jednom bode.

#### 5.1.2. Ako vyhrať periódu

Tím vyhrá periódu dosiahnutím cieľového skóre: 11 bodov.

#### 5.1.3. Ako vyhrať zápas

Tím vyhrá zápas tým, že vyhrá 4 periódy.

### 5.2. PRIEBEH HRY

---

5.2.1. Kapitáni a rozhodcovia sa stretnú v strede hracej plochy (ihriska), aby určili, ktorý tím vykoná prvý odpal. Ostatní členovia tímu musia zostať na svojich lavičkách. Asistent rozhodcu hodí kocku a farba, ktorá je na vrchnej strane kocky, určuje, ktorý tím začína s loptou. Po hode sa kapitáni vrátia na svoje lavičky a hlavný rozhodca dlhým hvizdom zavolá hráčov späť na hraciu plochu (ihrisko).

5.2.2. Prvý odpal signalizuje začiatok hry alebo periódy. To sa deje v strede hracej plochy (ihriska).

5.2.3. Po vykonaní prvého odpalu sa hra zastaví, keď sa niektorý zo zúčastnených tímov dopustí chyby. Ak sa tím dopustí chyby, dva ďalšie tímy získajú každý po jednom bode.

5.2.4. Tím, ktorý sa dopustil chyby, sa zmocňuje lopty a bude pokračovať ďalším odpalom z miesta chyby. K odpalu dôjde keď pomocný rozhodca obnoví hru tým, že dvakrát zapíska.

*Poznámka: Miesto chyby je miesto, kde nastala chyba (okrem chyby "Mimo ihrisia (Out of bounds)").*

5.2.5. Keď tím dosiahne kritické skóre, hlavný rozhodca pískne trikrát, aby signalizoval, že tím s najnižším skóre musí opustiť hraciu plochu (ihrisko). Perióda pokračuje pre dva zostávajúce tímy.

5.2.6. Z dvoch zostávajúcich tímov sa pre ďalší odpal lopty zmocní tím s menším počtom bodov. Ak majú oba tímy rovnaký počet bodov, hlavný rozhodca hodí kockou, aby určil, ktorý tím sa zmocní lopty. Odpal sa koná v strede hracej plochy (ihriska).

5.2.7. Prvý z dvoch zostávajúcich tímov, ktorý dosiahne cieľové skóre, vyhráva periódu.

5.2.8. Medzi periódami je prestávka 2 minúty.

5.2.9. Prvý tím, ktorý vyhral štyri periód, vyhráva zápas.

*Poznámka: V závislosti na turnaji môžu byť príslušné autority požiadané o zmenu oficiálneho formátu alebo trvania hry. Pre viac informácií o akceptovaných formátoch hry kontaktujte IKBF ([info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com)).*

### 5.3. **SYSTÉM HODNOTENIA (RANKING SYSTEM)**

---

Každý tím získa 1 bod za každú periódu, ktorú vyhral. Tím, ktorý skončí ako prvý, získa ešte 2 bonusové body.

V duchu filozofie športového správania napomenutie (warning) hráčovi alebo tímu vedie k odobraní bodov:

- Malé napomenutie (Minor warning): odoberie sa 1 bod
- Veľké napomenutie (Major warning): odoberú sa 2 body

*Poznámka: Tím môže ukončiť hru so záporným počtom bodov.*

## 5.4. ODDYCHOVÝ ČAS (TIMEOUT)

---

Existujú tri rôzne typy timeout-ov:

### 5.4.1. Timeout tímu

5.4.1.1. Každý tím má povolené tri 40 sekundové (30 + 10) timeouty na zápas.

5.4.1.2. O timeouty môžu požiadať iba hlavní tréneri alebo kapitáni.

5.4.1.3. Žiadosť o timeout môže byť predložená rozhodcovi, iba ak lopta nie je v hre. Akýkoľvek tím na hracej ploche (ihrisku) môže v tejto chvíli požiadať o timeout.

*Poznámka: Tím, ktorý odchádza z hracej plochy (ihriska) po dosiahnutí kritického skóre, sa považuje za tím na hracej ploche (ihrisku) až do pokračovania hry o ďalší bod.*

5.4.1.4. Počas timeoutu môžu hráči opustiť hraciu plochu (ihrisko) a sedieť na lavičke tímu a ostatní členovia tímu môžu vstúpiť na hraciu plochu (ihrisko).

5.4.1.5. Tímy si môžu zobrať timeout po uplynutí timeoutu rozhodcu.

### 5.4.2. Timeout rozhodcu

5.4.2.1. Rozhodcovia môžu hocikedy zobrať toľko timeout-ov, koľko je potrebné.

5.4.2.2. Timeouty môžu trvať tak dlho, ako je to potrebné.

5.4.2.3. V prípade zranenia hráča.

### 5.4.3. Timeout pri dosiahnutí kritického skóre

5.4.3.1. Keď je dosiahnuté kritické skóre v perióde, hlavný rozhodca automaticky odpíska 40-sekundový timeout (30 + 10).

## 5.5. STRIEDANIE

---

Na hracej ploche (ihrisku) musia byť vždy štyria hráči z každého tímu. Každý tím má k dispozícii neobmedzený počet striedaní, musí však rešpektovať nasledujúce pravidlá.

### 5.5.1. Dovolené striedanie (Legal Substitutions)

Striedania sú možné, keď lopta nie je v hre (keď je hra prerušená). Kým lopta nie je v hre, na hraciu plochu (ihrisko) môže vstúpiť ľubovoľný počet náhradníkov.

Striedanie nie je povolené v prípade, ak nasleduje opakovanie odpalu (Replay).

### 5.5.2. Nedovolené striedanie (Illegal Substitutions)

Striedanie nie je dovolené, keď je lopta v hre. Ak striedajúci hráč vstúpi na hraciu plochu (ihrisko), zatiaľ čo je lopta v hre, ide o nedovolené striedanie a bude vyhlásená chyba (Príliš veľa hráčov na hracej ploche (ihrisku) (Too Many Players on the Court)).

## 5.6. ZRANENIA

---

V prípade zranenia bude mať zranený hráč 10 sekúnd na to, aby bol pripravený hrať bez pomoci alebo aby bol vystriedaný. Po tomto oneskorení, alebo v prípade, že zranený hráč potrebuje pomoc, vyhlásia rozhodcovia timeout rozhodcu. Zranený hráč bude musieť opustiť hraciu plochu (ihrisko) a nebude mu umožnené zúčastniť sa hry až do konca aktuálnej periódy, bude však oprávnený vrátiť sa v ďalšej perióde. Okrem prípadu, keď tím nemá dostatočné množstvo hráčov na to, aby pokračoval v hre.

Ak tím bude mať v dôsledku zranenia k dispozícii menej ako štyroch hráčov, bude mať časový limit 5 minút pred tým, ako bude v aktuálnej hre diskvalifikovaný (pozri 6.14.5 Diskvalifikácia tímu (Team Disqualification)).

## 5.7. PROTEST

---

Ak sa členovia tímu domnievajú, že sú neoprávnene potrestaní pre nesprávny výklad pravidiel hry, môžu podniknúť nasledujúce kroky:

- Hlavní tréneri alebo kapitáni môžu prezentovať svoj pohľad hlavnému rozhodcovi. V prípade hlavného trénera je na to potrebné vyžiadať timeout. Musí sa to robiť pokojne a so zdvorilosťou.
- Ak je to potrebné, môže si rozhodca zobrať timeout na vysvetlenie svojho rozhodnutia a / alebo nápravu situácie.

## ČLÁNOK 6. PRAVIDLÁ HRY (LAWS OF THE GAME)

### 6.1. CHYBNÁ HLÁŠKA - CHYBA URČENIA (DESIGNATION FAULT)

---

Aby bol odpal platný, musí mu predchádzať hláška (určenie tímu).

Hláška musí spĺňať tieto podmienky:

6.1.1. Hláška musí byť po francúzsky.

*Poznámka: Oficiálne farby sú v ďalších častiach uvedené vo francúzštine, pretože hláška musí byť vo francúzskom jazyku. Bleu, gris, noir označujú farby modrá, sivá a čierna.*

6.1.2. Hláška pozostáva zo slova „Omnikin“, za ktorým nasleduje práve jedna z oficiálnych farieb. Hláška musí byť presná, každé slovo musí byť zreteľne počuť a musí byť krátka.

*Poznámky:*

*Hráči útočiaceho tímu môžu spolu komunikovať pokiaľ nenarúšajú hlášku, alebo priebeh hry.*

*Hlášku môže vysloviť jeden hráč, alebo viac hráčov. V prípade, že hlášku povie viac hráčov naraz, musí byť povedaná synchrónne a každé slovo musí byť zreteľne počuť.*

6.1.3. Musí byť povedaná po tom, ako sa tím zmocní lopty a pred ďalším odpalom.

6.1.4. Hláška musí byť povedaná tak, aby pomocný rozhodca usúdil, že mal dost času na zopakovanie farby predtým, ako tím vykoná odpal (aj keď sa môže stať, že farbu kvôli neočakávaným okolnostiam zopakovať nestihne).

6.1.5. Hláška musí byť povedaná, keď je lopta v hre.

6.1.6. Hláškou musí byť určený tím, ktorý má najvyššie skóre.

6.1.7. Tím s najvyšším skóre musí hláškou určiť tím s druhým najvyšším skóre.

6.1.8. Dva tímy s najvyšším skóre sa musia hláškou určovať navzájom.

*Poznámka: Posledné tri pravidlá (6.1.6, 6.1.7 and 6.1.8) sa neuplatňujú od okamihu, keď tím dosiahne bod pred kritickým skóre, až do dosiahnutia cieľového skóre.*

Nasledujúce hlášky **sú akceptovateľné**:

- Omnikin-noir-Omnikin-noir (hit)
- Gris-Omnikin-gris (hit)
- Omnikin noir-"any word" (hit)
- Bleu-Omnikin-noir (hit)
- Omnikin-gris-gris (hit)
- Omni-Omnikin-bleu (hit)
- Omni-noir-Omnikin-gris (hit)

Nasledujúce hlášky **nie sú akceptovateľné**:

- Omnikin-bleu-Omnikin-gris (hit)
- Omnikin-Omnikin-noir (hit)
- Omnikin-gris-bleu (hit)
- Omnikin-"player's name"-bleu (hit)
- Omnikin-green (hit)
- Omnikin-"hum..."-bleu (hit)
- Omnikin-noir-Omnikin (hit)
- Omnikin-noir-hit (farba povedaná v čase odpalu)

Príklady chýb určenia (chybné hlášky):

Skóre			Príklady nepovoleného útoku
Bleu	Gris	Noir	
7	5	4	Gris útočí na Noir alebo Noir útočí na Gris alebo Bleu útočí na Noir
7	6	5	Gris útočí na Noir alebo Noir útočí na Gris alebo Bleu útočí na Noir
7	7	6	Bleu útočí na Noir alebo Gris útočí na Noir
6	5	5	Gris útočí na Noir alebo Noir útočí na Gris
6	4	4	Gris útočí na Noir alebo Noir útočí na Gris

## 6.2. CHÝBAJÚCI KONTAKT (MISSING A CONTACT)

---

V okamihu zásahu musia mať všetci štyria hráči útočného tímu kontakt s loptou.

Chyba "Chýbajúci kontakt" nastane, ak:

6.2.1. V okamihu zásahu nemajú všetci hráči útočného tímu kontakt s loptou.

6.2.2. Po odpale je dráha lopty zmenená časťou tela hráča útočiaceho tímu (chrbát, hlava atď.) do strany alebo nadol.

6.2.3. Lopta je počas odpalu "nesená" a aspoň jeden hráč počas toho stratí s loptou fyzický kontakt.

*Poznámka: "Nesenie" lopty v tomto prípade je činnosť, kedy je hráčmi počas odpalu lopta sprevádzaná, teda stále majú niektorí hráči s loptou fyzický kontakt.*

## 6.3. LOPTA NA ZEMI (DROPPED BALL)

---

Chyba "Lopta na zemi" nastane, ak sa lopta dotkne podlahy vo vnútri hracej plochy (ihriska).

Chyba "Lopta na zemi" nastane, ak:

6.3.1. Lopta sa dotkne zeme vo vnútri hracej plochy (ihriska) bez ohľadu na to, či sa hráč určeného tímu dostane s loptou do kontaktu pred jej dopadom, alebo nie, okrem prípadov, kedy rozhodcovia rozhodnú, že išlo o "Odpal dolu" (článok 6.5) alebo Príliš krátky odpal (článok 6.6).

6.3.2. Tím, ktorý má loptu, stratí nad ňou kontrolu a lopta sa dotkne zeme vo vnútri hracej plochy (ihriska).

## 6.4. MIMO IHRISKA, OUT (OUT OF BOUNDS)

---

Chyba "Mimo ihriska" nastane, keď lopta alebo hráči v kontakte s loptou opustia hraciu plochu (ihrisko). Ak v momente tejto chyby nie je lopta nad hracou plochou (ihriskom), miesto odpalu bude v najbližšom bode vo vnútri hracej plochy (ihriska).

Chyba "Mimo ihriska" nastane, ak:

6.4.1. Lopta sa dotkla zeme mimo hracej plochy (ihriska) alebo ak je dráha lopty zmenená pevnou prekážkou umiestnenou v hracom priestore.

*Poznámka: Medzi pevné prekážky patria prekážky, ktoré sú súčasťou vybavenia hracieho priestoru, ako napríklad predmety, ktoré sa nedajú odstrániť zo stien alebo stropu. Môžu medzi ne patriť aj diváci sediaci na tribúnach alebo hráči a tréneri nachádzajúci sa v hracom priestore.*

6.4.2. Hráč určeného tímu, ktorý sa dotýka lopty, nie je v kontakte s hracou plochou (ihriskom) a posledný kontakt tohto hráča so zemou bol mimo hracej plochy (ihriska).

Vo všetkých situáciách bude ako tím, ktorý sa dopustil chyby "Mimo ihriska", označený ten tím, ktorý mal loptu v držaní ako posledný.

## 6.5. ODPAL DOLU (DOWNWARD ANGLE HIT)

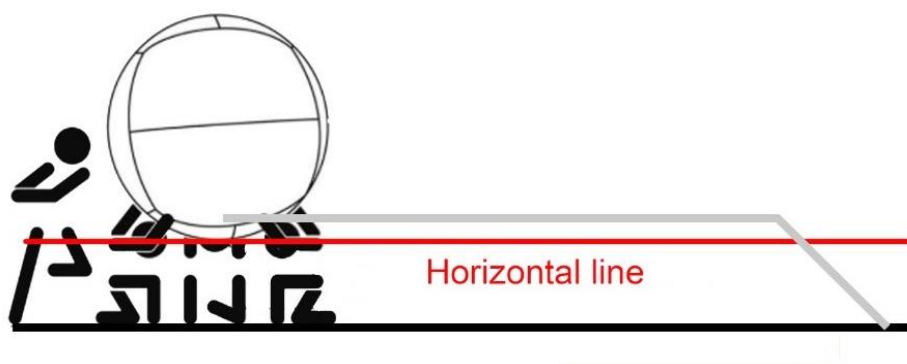
---

Aby bol odpal platný, musí lopta po odpale letieť aspoň časť svojej dráhy smerom nahor.

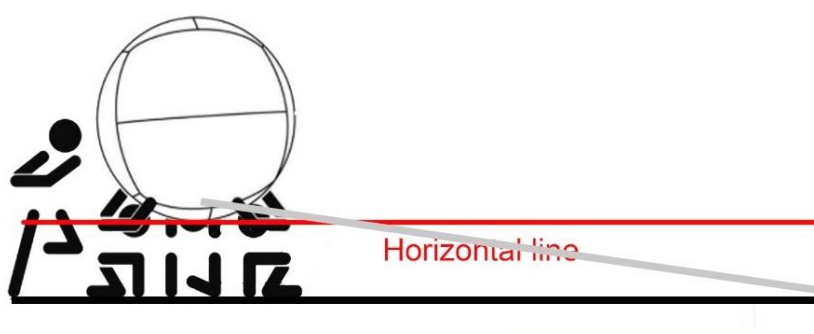
Chyba "Odpal dolu" nastane ak sú splnené všetky nasledujúce podmienky:

- Celá dráha lopty je horizontálna alebo smeruje dolu (pozri Obr. 2 a Obr. 3) až dokiaľ sa lopta dotkne zeme vo vnútri hracej plochy (ihriska).
- Žiadny hráč z určeného tímu sa nedotkol lopty pred jej dopadom na zem vo vnútri hracej plochy (ihriska).
- Žiadny hráč neurčeného tímu ani rozhodca nezmenil dráhu lopty pred jej dopadom vo vnútri hracej plochy (ihriska).

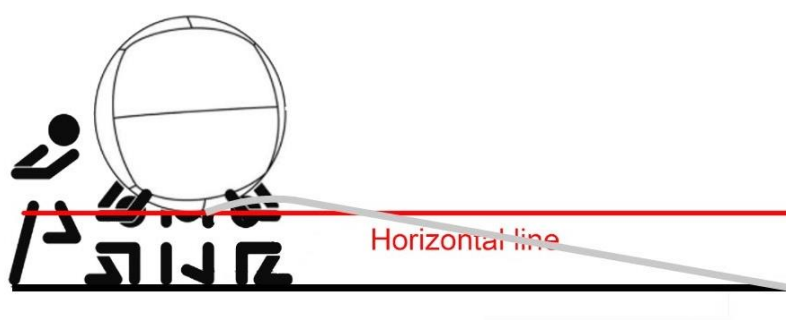




Obr. 2 – Príklad 1 - Odpal dolu

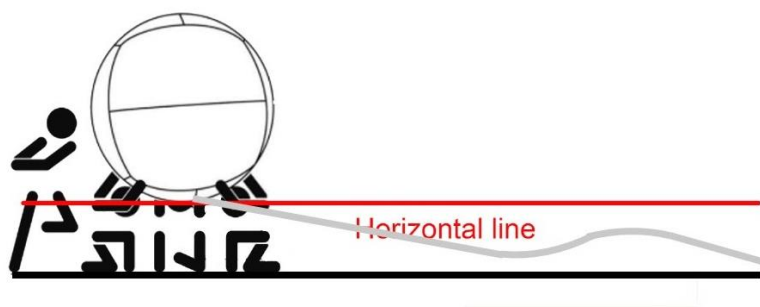


Obr. 3 – Príklad 2 - Odpal dolu



Obr. 4 – Príklad 1 - Akceptovateľná dráha lopty po odpale

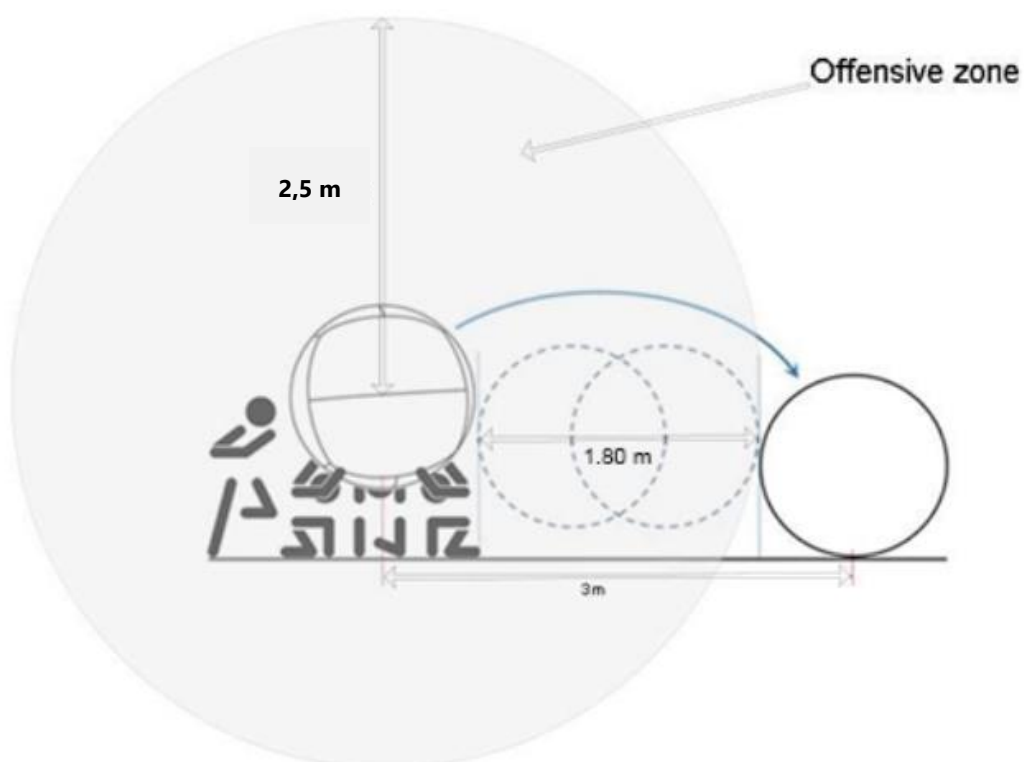
Parabolický odpal bude akceptovaný iba ak časť dráhy lopty smeruje nahor predtým, ako sa lopta dotkne zeme.



Obr. 5 – Akceptovateľná (parabolická) dráha lopty po odpale

## 6.6. KRÁTKY ODPAL (THROW TOO SHORT)

Odpal bude považovaný za krátky, ak lopta úplne neopustí útočnú zónu (Offensive zone) a ak sa žiaden hráč nedotkne lopty skôr, ako sa lopta dotkne zeme vo vnútri hracej plochy (ihriska). (Pozri Obr. 6 - Minimálna vzdialenosť)



Obr. 6 – Minimálna vzdialenosť

## 6.7. NOVÝ (OPAKOVANÝ) ODPAL (REPLAY)

---

Nový (opakovaný) odpal je opakovanie hry od posledného odpalu bez zmeny skóre.

Existujú 2 spôsoby určenia miesta, odkiaľ sa nový (opakovaný) odpal bude vykonávať, a tímu, ktorý bude mať v držaní loptu:

6.7.1. Ak sa incident, ktorý spôsobil, že sa odpal bude opakovať, stal skôr ako určený tím bol schopný získať kontrolu nad loptou, lopta zostáva v držaní útočiaceho tímu a útoiaci tím opakuje odpal. Miesto odpalu bude posledné miesto, kde mal daný tím loptu stále pod kontrolou.

6.7.2. Ak sa incident, ktorý spôsobil, že sa odpal bude opakovať, stal po tom, čo určený tím získal kontrolu nad loptou, tento tím sa stane útoiaci a bude pokračovať odpalom. Miestom odpalu bude miesto, kde bola lopta v momente, keď nastal daný incident.

### **Nový (opakovaný) odpal kvôli neúmyselnému bráneniu (Replay for involuntary obstruction)**

Nový (opakovaný) odpal kvôli neúmyselnému bráneniu bude nariadený, ak:

6.7.3. Nastane neúmyselný kontakt medzi hráčmi z rôznych tímov, ktorý ovplyvní výsledok hry.

6.7.4. Nastane neúmyselný kontakt medzi rozhodcom a hráčom, ktorý ovplyvní výsledok hry.

6.7.5. Nastane neúmyselný kontakt medzi loptou a hráčom neurčeného, ktorý zmení trajektóriu lopty, okrem prípadu, kedy nastane Nedovolená obrana (Illegal Defense) (pozri 6.13).

6.7.6. Nastane neúmyselný kontakt medzi loptou a rozhodcom, ktorý zmení trajektóriu lopty.

6.7.7. Počas prihrávky sa hráč obrany, ktorý sa nachádza mimo útočnej zóny, snaží podľa úsudku rozhodcov vyhnúť kontaktu s loptou, ale aj tak nastane taký jeho kontakt s loptou, ktorý zmení trajektóriu prihrávky.

*Poznámky: Nový (opakovaný) odpal môže byť nariadený aj v prípade, že neúmyselné bránenie nastane mimo hracej plochy ( ihriska).*

*Ak sa lopta dotkne hráča iného tímu alebo rozhodcu bez toho, aby sa zmenila dráha lopty, hra sa nepreruší.*

## 6.8. ČASOVÁ CHYBA (TIME FAULT)

---

Časová chyba nastane, ak vykonanie odpalu trvá tímu príliš dlho.

Existujú dva rôzne typy časovej chyby, 5-sekundová a 10-sekundová časová chyba.

6.8.1. Pravidlo 5 sekúnd platí, keď:

6.8.1.1. Pri odpale (na začiatku periódy alebo po prerušení hry) má odpaľujúci tím 5 sekúnd na to, aby vykonal odpal po tom, ako pomocný rozhodca dvakrát zapíska.

6.8.2. Pravidlo 10 sekúnd platí, keď:

6.8.2.1. Po vykonaní odpalu - odkedy má prvý hráč brániaceho sa tímu kontakt s loptou, má tento tím 10 sekúnd na to, aby vykonal odpal.

6.8.2.2. Po tom, ako pomocný rozhodca položí loptu na miesto odpalu, tím, ktorý má loptu v držaní, má 10 sekúnd na to, aby loptu zdvihol zo zeme.

*Výnimka: Prvýkrát, keď tím nezdvihne loptu zo zeme do 10 sekúnd, rozhodca vydá slovné varovanie (verbal warning). Každý ďalšíkrát rozhodca odpíska časovú chybu.*

6.8.2.3. Po dosiahnutí kritického skóre, keď pomocný rozhodca zapísaním oznámi koniec oddychového času (timeout-u), tím, ktorý má loptu v držaní, má 10 sekúnd na zdvihnutie lopty zo zeme.

## 6.9. NEDOVOLENÉ PREMIESTNENIE LOPTY (ILLEGAL BALL DISPLACEMENT)

Chyba "Nedovolené premiestnenie lopty" nastane, ak:

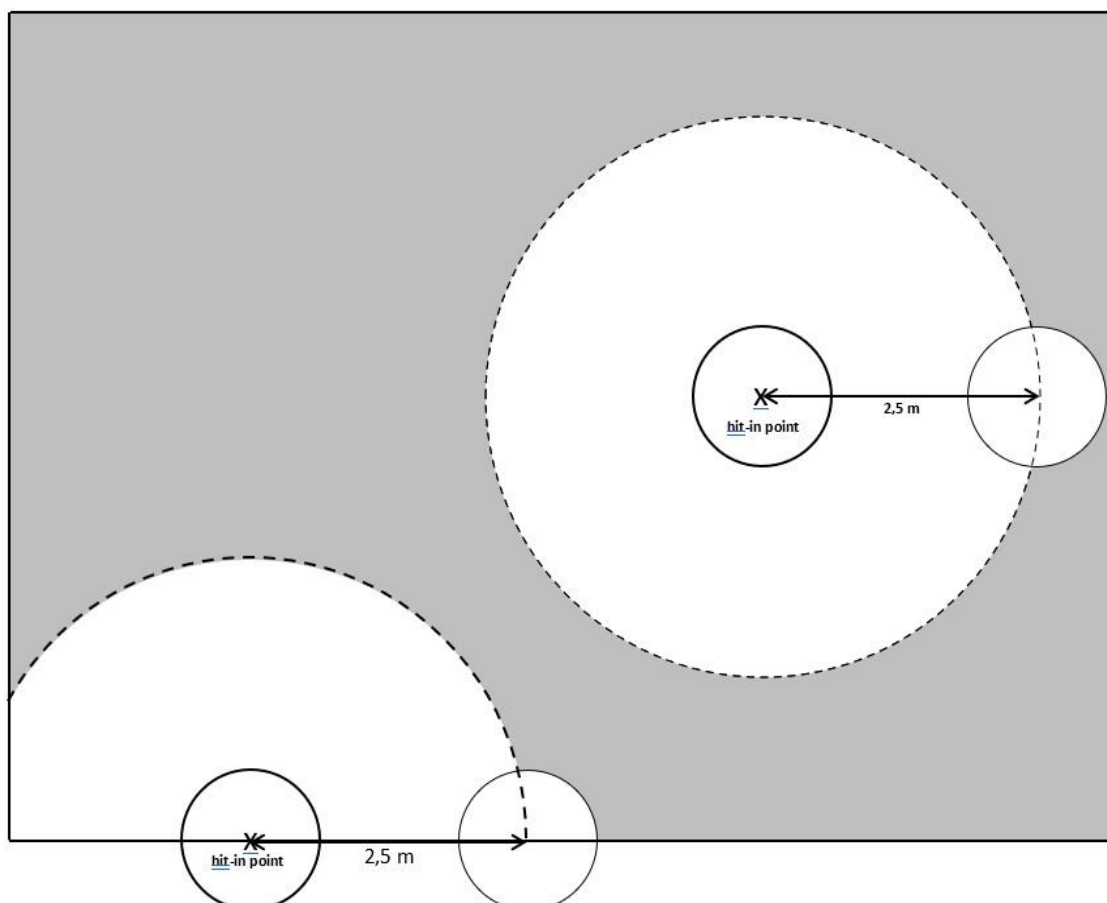
6.9.1. Pri prvom odpale, alebo odpale po prerušení hry, útočiaci tím presunie loptu z miesta odpalu určeného rozhodcom (Hit point) mimo útočnú zónu.

*Poznámka: Tím môže premiestňovať loptu z miesta odpalu (určeného rozhodcom) vo vnútri útočnej zóny pred alebo aj po odpísaní odpalu.*

6.9.2. Hráč z brániaceho sa tímu, ktorý je na začiatku premiestnenia lopty mimo útočnej zóny, sa podľa úsudku rozhodcov snaží vyhnúť kontaktu, ale aj tak dôjde ku kontaktu s loptou alebo útočiacim hráčom.

6.9.3. Tím sa dopustí chyby nedovoleného premiestnenia lopty po tom, ako sa lopty dotkli traja rôzni hráči daného tímu, získali nad loptou kontrolu a následne úmyselne posunú loptu.

*Poznámka: Úmyselné posunutie lopty je úmyselná činnosť, ktorá zmení horizontálnu polohu lopty a počas ktorej má loptu v držaní stále ten istý tím.*



Obr. 7 – Oblasť nedovoleného premiestnenia lopty

## **6.10. UCHOPENIE LOPTY (TRAPPING THE BALL)**

---

Chyba "Uchopenie lopty" nastane, ak:

6.10.1. Hráč úplne imobilizuje loptu tak, že okolo nej ovinie ruky.

6.10.2. Lopta je chytená alebo držaná za látku alebo otvor na lopte.

## **6.11. PRÍLIŠ VEĽA HRÁČOV NA HRACEJ PLOCHE (IHRISKU) (TOO MANY PLAYERS ON THE COURT)**

---

Chyba "Príliš veľa hráčov na hracej ploche (ihrisku)" nastane, ak sa na hracej ploche (ihrisku) nachádzajú viac ako 4 hráči alebo iný člen tímu kým je lopta v hre.

## 6.12. NEDOVOLENÝ ÚTOK (ILLEGAL OFFENSE)

---

Nedovolený útok je akcia útočného tímu, ktorá bráni priebehu hry.

Chyba "Nedovolený útok" nastane, ak:

6.12.1. Odpal je vykonaný spodnou časťou tela (pod bokmi).

6.12.2. Útočiaci hráč, ktorý sa nachádza v útočnej zóne, a nachádza sa alebo sa pohybuje mimo os svojho tela za účelom spomalenia, blokovania alebo kontaktu s hráčom v obrane, okrem prípadu ak ide o odpaľujúceho hráča.

6.12.3. Hráč útočného tímu zmení svoju trajektóriu behu k lopte do útočnej zóny a príde do kontaktu s hráčom v obrane.

6.12.4. Odpaľujúci hráč príde do kontaktu jednou rukou s hráčom v obrane a loptu odpáli druhou rukou.

6.12.5. Odpaľujúci hráč nedobrovoľne udrie do lopty dvakrát počas pohybu súvisiaceho s daným odpalom.

*Príklad: Po odpale a po dotyku lopty blokujúcim hráčom v obrane, odpaľujúci hráč nedobrovoľne udrie do lopty druhýkrát počas pohybu súvisiaceho s daným odpalom.*

6.12.6. Odpaľujúci hráč vykonáva odpal tlačením lopty smerom dolu.

*Poznámka: Tlačenie lopty je činnosť, kedy je na loptu položená jedna alebo dve ruky a tlačia (loptu) neustálym kontaktom s loptou.*

## 6.13. NEDOVOLENÁ OBRANA (ILLEGAL DEFENSE)

---

Nedovolená obrana je akcia tímu v obrane, ktorá bráni priebehu hry.

Kontakt medzi hráčmi alebo medzi hráčom a loptou môže ale nemusí viesť k blokovaniu, zmene alebo spomaleniu akcie.

Ak dôjde k dvom chybám nedovolenej obrany dvomi tímami v obrane súčasne, chyba bude pripísaná tímu, ktorý bol určený.

Chyba "Nedovolená obrana" nastane, ak:

- 6.13.1. Tím v obrane má v čase odpalu viac ako jedného hráča v útočnej zóne.
- 6.13.2. Hráč v obrane, ktorý je v útočnej zóne, blokuje, mení alebo spomaľuje vykonanie pohybu (odpaľujúceho hráča) súvisiaceho s odpalom.
- 6.13.3. Prvý kontakt je vykonaný hráčom neurčeného tímu vo vnútri útočnej zóny a tento kontakt upraví trajektóriu lopty.
- 6.13.4. Počas prihrávky hráč v obrane, nachádzajúci sa v útočnej zóne, blokuje, zmení alebo spomalí vykonávanie prihrávky.
- 6.13.5. Počas premiestnenia lopty hráč v obrane, nachádzajúci sa na začiatku premiestňovania lopty v útočnej zóne, blokuje, zmení alebo spomalí vykonávanie premiestnenia lopty.
- 6.13.6. Hráč v obrane, nachádzajúci sa v útočnej zóne, blokuje, spomaľuje alebo mení trajektóriu hráča v útoku, ktorý sa snaží dostať k lopte.
- 6.13.7. Pred vykonaním odpalu a po získaní kontroly útočného tímu nad loptou sa hráč v obrane dotkne lopty a pohne ňou.
- 6.13.8. V okamihu odpalu sa hráč v obrane dotkne lopty.
- 6.13.9. Hráč v obrane nerešpektuje os tela útočného hráča a dôjde ku kontaktu, ktorý zablokuje, zmení alebo spomalí akciu daného hráča.
- 6.13.10. Hráč z neurčeného tímu v obrane, ktorý sa nenachádza v útočnej zóne v čase odpalu, blokuje alebo spomaľuje hráča z určeného tímu v obrane.



## 6.14. NAPOMENUTIA (WARNINGS)

---

Akékoľvek správanie v rozpore s Chartou športového správania (pozri Príloha A:) spôsobí, že tímu bude vydané slovné, malé alebo veľké napomenutie.

Kontakt medzi hráčmi alebo medzi hráčom a loptou môže ale nemusí viesť k blokovaniu, zmene alebo spomaleniu akcie.

Všetky malé alebo veľké napomenutia dané tímu, hráčovi alebo inému členovi tímu vedú k získaniu bodu pre ďalšie dva tímy, okrem nasledujúcich situácií:

- Napomenutie je udelené pred začatím hry.
- Napomenutie je udelené po dosiahnutí cieľového skóre a pred tým, ako rozhodca odpíska začiatok periódy.
- Napomenutie je udelené po dosiahnutí kritického skóre a hráč alebo člen tímu, ktorému bolo napomenutie udelené, je členom tímu, ktorý nepokračuje v danej perióde.
- Napomenutie je udelené po tom, ako rozhodca signalizoval koniec hry (pozri Veľké napomenutie)

Hráč, ktorého sa napomenutie týka, môže navyše dostať osobnú sankciu.

Ak je udelené napomenutie, keď je lopta v hre a bolo odpísané opakovanie odpalu, poslednému tímu, ktorý mal loptu pod kontrolou, zostane lopta v držaní pre ďalší odpal.

Ak je vydané napomenutie, keď lopta nie je v hre, posledné družstvo, ktoré malo loptu v držaní, si ju ponechá pre ďalší odpal.

### 6.14.1. Slovné napomenutie (Verbal Warning)

Ak rozhodca vydá slovné napomenutie, žiadna karta sa neudelí.

Rozhodcovia môžu vydať slovné napomenutia, aby udržali tempo hry a zaistili vhodné správanie sa jednotlivcov. Slovné napomenutie rozhodcu nemá vplyv na skóre ani na osobné sankcie.

### 6.14.2. Malé napomenutie (Minor Warning)

Malé napomenutie je symbolizované udelením žltej karty.

#### 6.14.2.1. Nešportové správanie (Unsportsmanlike conduct)

Nasledujúce správanie je nešportové správanie:

- Nerešpektovanie alebo pokus o ovplyvňovanie rozhodnutia rozhodcov.
- Neúcta k spoluhráčom, ostatným tímom, trénerom, divákovi atď.
- Používanie nevhodného slovníka.
- Pokus o úmyselné spáchanie chyby.
- Pokus o úmyselné poškodenie miesta hry.
- Zámerne držanie, tlačenie alebo kolízia s iným hráčom.
- Nedostatočná snaha, podľa posúdenia rozhodcov, vyhnúť sa dotyku s loptou, a teda dobrovoľné bránenie hladkému priebehu hry.

### 6.14.3. Veľké napomenutie (Major Warning)

Veľké napomenutie je symbolizované udelením červenej karty.

Existujú tri rôzne typy veľkých napomenutí:

#### 6.14.3.1. Vulgárnosť (Vulgarity)

Akékoľvek vulgárne gesto alebo komentár hráča alebo iného člena tímu bez ohľadu na to, voči komu bola táto vulgárnosť namierená.

#### 6.14.3.2. Zámer ublížiť (Intent to hurt)

Činy alebo slová, použité s úmyslom niekomu ublížiť.

#### 6.14.3.3. Napomenutie po skončení hry (Post game warnings)

Akékoľvek napomenutie vydané potom, ako hlavný rozhodca ukončí hru, ale predtým, ako hlavný rozhodca podpíše oficiálny výsledkový hárok.

*Poznámka: To znamená, že hlavný rozhodca zaznamená do výsledkového hárku akýkoľvek incident týkajúci sa hráčov alebo členov tímu, ktorí sa po skončení hry správali nešportovo po odpísaní konca hry a pred podpísaním výsledkového hárku. Odpočítané budú iba bonusové (ranking) body.*

#### 6.14.4. Vylúčenie hráča (Player Expulsion)

Hráč alebo člen tímu bude vylúčený z hry, ak:

- v tej istej hre dostane druhé malé napomenutie
- dostane veľké napomenutie

Poznámka: Danému hráčovi alebo členovi tímu nebude umožnené zostať v hracom priestore.

#### 6.14.5. Diskvalifikácia tímu (Team Disqualification)

Tím bude diskvalifikovaný ak hráči, členovia tohto tímu alebo tím dostanú aspoň:

- štyri malé napomenutia
- dve malé napomenutia a jedno veľké napomenutie
- dve veľké napomenutia

Tím musí opustiť hrací priestor.

Ak tím skončí s menej ako štyrmi hráčmi, je automaticky diskvalifikovaný pre aktuálnu hru a nesmie zostať v hracom priestore.

Ak je diskvalifikovaný tím, ktorý má v okamihu diskvalifikácie v držaní loptu, loptu získa tím s najnižším skóre. Ak je skóre vyrovnané, držanie lopty bude vylosované náhodne.

## 6.15. ODPAL DVAKRÁT TÝM ISTÝM HRÁČOM (TWICE THE SAME HITTER)

---

Rovnaký hráč daného tímu nemôže odpaľovať dvakrát po sebe.

Rovaký hráč **nemôže** odpáliť znova, pretože predchádzajúci odpal pred týmito chybami bol vykonaný:

- Chýbajúci kontakt (Missing a Contact)
- Lopta na zemi (Dropped Ball)
- Mimo ihriska, Out (Out of Bounds)
- OdPAL dolu (Downward Angle Hit)
- Krátky odpal (Throw Too Short)
- Nedovolený útok (Illegal Offense) (6.12.1, 6.12.4, 6.12.5, 6.12.6)
- Nedovolená obrana (Illegal Defense) (6.13.1, 6.13.3, 6.13.8)
- Odpal dvakrát tým istým hráčom (Twice the Same Hitter)

Rovaký hráč **môže** odpáliť znova, pretože predchádzajúci odpal pred týmito chybami nebol vykonaný:

- Chybná hláška - Chyba určenia (Designation Fault)
- Časová chyba (Time Fault)
- Nedovolené premiestnenie lopty (Illegal Ball Displacement)
- Uchopenie lopty (Trapping the Ball)
- Príliš veľa hráčov na hracej ploche (ihrisku) (Too Many Players on the Court)
- Nedovolený útok (Illegal Offense) (6.12.2, 6.12.3)
- Nedovolená obrana (Illegal Defense) (6.13.2, 6.13.4, 6.13.5, 6.13.6, 6.13.7, 6.13.8, 6.13.9, 6.13.10)
- Malé napomenutie (Minor Warning)
- Veľké napomenutie (Major Warning)
- Lopta na zemi spôsobená útočným tímom (6.4.2)

## ČLÁNOK 7. DEFINÍCIE (DEFINITIONS)

### 7.1. URČENIE (HLÁŠKA) (DESIGNATION)

---

Činnosť označujúca tím, ktorý bude musieť po odpale chytiť loptu. Určenie (hláška) musí byť vykonané tak, že za vysloví slovo „Omnikin“ a za ním farba tímu, ktorý má po odpale chytiť loptu. (napr. “Omnikin noir”).

### 7.2. ODPAL (HIT)

---

Odpal nastane, ak sú splnené tieto 2 podmienky:

- Tím v útoku demonštruje úmysel poslať loptu súperiacemu tímu
- Odpaľujúci hráč sa dotkne lopty

*Poznámka: Celé gesto, ktoré spôsobí kontakt s loptou, sa považuje za gesto odpalu. Odpal sa považuje za ukončený, keď je gesto odpalu dokončené alebo zastavené. Ak však hráč v obrane príde do kontaktu s loptou po dotyku odpaľujúceho hráča, avšak ešte pred skončením gesta odpalu, môže odpaľujúci hráč ukončiť svoje gesto odpalu. Lopta sa však už považuje za loptu v držaní tímu obrany.*

### 7.3. ODPALUJÚCI HRÁČ (HITTER)

---

Hráč v útoku sa stáva odpaľujúcim hráčom, keď začne pohy vedúci k odpalu.

### 7.4. PREMIESTNENIE LOPTY (BALL DISPLACEMENT)

---

Premiestnenie lopty je činnosť, kedy je lopta premiestnená z jedného miesta na druhé pri zachovaní fyzického kontaktu najmenej jedného hráča s loptou.

Aby sa pohyb lopty mohol považovať za “Premiestnenie lopty”, musia byť splnené tieto kritériá:

- Gesto na pohyb lopty musí byť vykonané úmyselne
- Tím musí mať loptu pod kontrolou

### 7.5. PRIHRÁVKA (PASS)

---

Akcia presunutia lopty z najmenej jedného hráča na najmenej jedného iného hráča.

Aby bola akcia považovaná za prihrávku, musia byť splnené nasledujúce kritériá:

- Hráč, ktorý vykonáva danú akciu, musí mať loptu pod kontrolou
- Gesto, ktoré posúva loptu, musí byť úmyselné
- Fyzický kontakt medzi loptou a hráčom musí byť prerušený
- Musí existovať jeden alebo viac cieľových hráčov (teda hráčov, ktorým je prihrávka určená)

Rozhodca je oprávnený rozhodnúť, či je hráč cieľovým hráčom alebo nie.

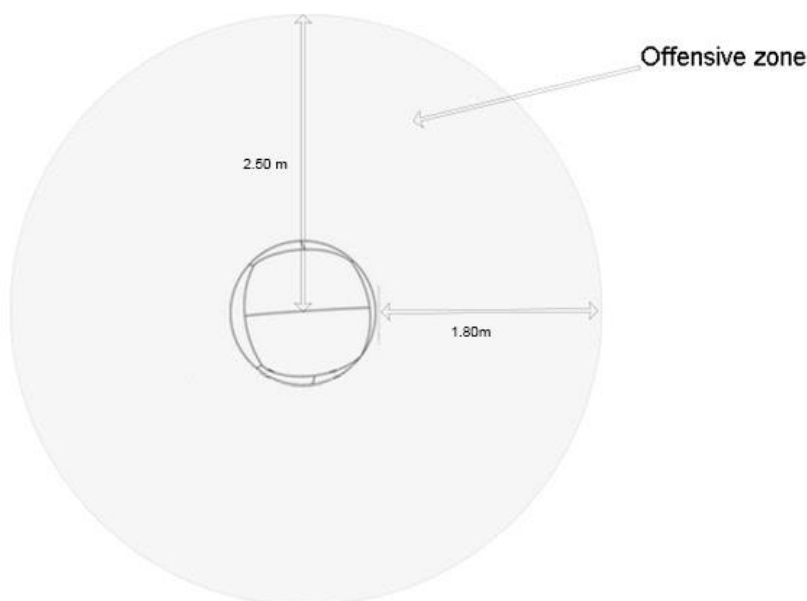
## 7.6. ÚTOČNÁ ZÓNA (OFFENSIVE ZONE)

---

Útočná zóna je zóna okolo lopty, v prípade, že útočiaci tím má loptu pod kontrolou. Hráč sa považuje za hráča v útočnej zóne, keď má aspoň jednu nohu vo vnútri, alebo na hranici útočnej zóny.

Existujú dva rôzne spôsoby výpočtu veľkosti útočnej zóny:

- 1,8 metra od vonkajšieho okraja lopty. (pozri Obr. 8 - Útočná zóna)
- 2,5 metra od stredu lopty. (pozri Obr. 8 - Útočná zóna)



Obr. 8 – Útočná zóna

## 7.7. KONTAKT, DOTYK (CONTACT)

---

Keď sa hráč určeného tímu dotkne lopty ktoroukoľvek časťou tela, bez ohľadu na to, či má ich tím loptu pod kontrolou alebo nie.

## **7.8. DRŽANIE (LOPTY) (POSSESSION)**

---

Hráči alebo tímy majú loptu v držaní, ak po vykonaní odpalu mali s loptou kontakt.

## **7.9. ČLENOVIA TÍMU (TEAM STAFF)**

---

Členovia tímu, ktorí nie sú hráči. Sú to hlavný tréner, dvaja asistenti trénera, tlmočník.

## **7.10. ODPAL PO PRERUŠENÍ, PRVÝ ODPAL (HIT-IN)**

---

Akcia na uvedenie lopty späť do hry po chybe, oddychovom čase alebo na začiatku periódy.

## **7.11. MIESTO ODPALU (HIT-IN POINT)**

---

Miesto, kde je lopta umiestnená asistentom rozhodcu pre vykonanie odpalu (miesto, kde bola lopta v momente, keď nastala chyba, resp. v strede hracej plochy (ihriska) na začiatku periódy alebo pri dosiahnutí kritického skóre). Ak lopta nie je vo vnútri hracej plochy (ihriska), keď je hra prerušená, bude miesto odpalu v najbližšom bode hracej plochy (ihriska).

## **7.12. LOPTA V HRE (BALL IN PLAY)**

---

Čas medzi dvoma písknutiami signalizujúcimi odpal, a písknutím, ktoré signalizuje chybu.

## **7.13. KONTROLA (NAD LOPTOU) (CONTROL)**

---

Tím je považovaný za tím, ktorý má kontrolu nad loptou vtedy, keď rozhodca usúdi, že tento tím ju môže znehybniť.

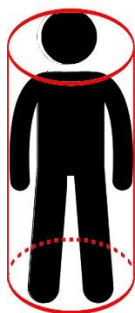
## 7.14. OS TELA (BODY AXIS)

---

Os tela je zvislý valec, ktorého rozmery sú rovné šírke ramien a výške útočiaceho hráča vo vnútri útočnej zóny.

Os tela sa prestane s hráčom pohybovať, ak sú splnené tieto dve podmienky:

- Je v kontakte s loptou
- Tím má kontrolu nad loptou a lopty sa už dotkli aspoň traja hráči tímu



Obr. 9 – Os tela

## 7.15. CIEĽOVÉ SKÓRE (TARGET SCORE)

---

Body potrebné na víťazstvo v perióde.

## 7.16. KRITICKÉ SKÓRE (CRITICAL SCORE)

---

Kritické skóre je cieľové skóre mínus dva body.

## 7.17. IHRISKO (HRACIA PLOCHA) (COURT)

---

Ihrisko sa skladá z jeho čiar a priestoru vo vnútri týchto čiar.

## 7.18. HRACÍ PRIESTOR (PLAYING AREA)

---

Hrací priestor sa skladá z hracej plochy (ihriska), priestoru s lavičkami tímov, oblastí pre rozcvičovanie (zahrievanie) hráčov a celého priestoru okolo týchto oblastí až po tribúny.



## PRÍLOHA A: - CHARTA ŠPORTOVÉHO SPRÁVANIA (SPORTSMANSHIP CHARTER)

---

Učitelia, rodičia, tréneri, športovci a všetci ostatní účastníci sa týmto vyzývajú, aby sa správali športovo, pri rešpektovaní článkov charty športového správania. Všetci uvedení sa prihovárajú za podporu humánnejšej a formálnejšej športovej praxe.

- **Prejavom športového správania:** je v prvom rade dôsledne dodržiavať a rešpektovať všetky pravidlá a nariadenia; nikdy úmyselne nespáchať chybu.
- **Prejavom športového správania:** je rešpektovať činiteľov. Prítomnosť činiteľov alebo rozhodcov je pre uskutočnenie súťaže nevyhnutná. Zaslúžia si úctu všetkých zúčastnených.
- **Prejavom športového správania:** je prijať všetky rozhodnutia rozhodcov bez toho, aby sa spochybnovala ich integrita.
- **Prejavom športového správania:** je prijať porážku dôstojne a bez nevraživosti.
- **Prejavom športového správania:** je prijať víťazstvo s pokorou a bez výstredností.
- **Prejavom športového správania:** je pochváliť súperove dobré hry a dobrý výkon.
- **Prejavom športového správania:** je odmietnuť podvádzať alebo používať nedovolené prostriedky na víťazstvo.
- **Prejavom športového správania:** je rešpektovať svojho súpera ako rovnocenného partnera a pokúsiť sa zvíťaziť tým, že predvediete čo najlepšie výkony a schopnosti.
- **Prejavom športového správania:** je povzbudiť svojich spoluhráčov pri zlej hre rovnako ako pri dobrých hrách.
- **Prejavom športového správania:** je správať sa dôstojne, ovládať sa a neznížiť sa k fyzickému alebo slovnému násiliu.

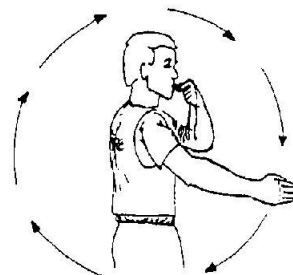
**Športu zdar!**

## PRÍLOHA B: - SIGNÁLY ROZHODCU (REFEREE SIGNALS)

Tieto signály sú jedinými oficiálnymi signálmi uznanými IKBF (International KIN-BALL sport Federation).

### a) Začiatok hry alebo periódy (Beginning of game or period)

Hlavný rozhodca vykoná pažou 3 otočenia dopredu v úrovni ramien a potom ukáže na lavičku začínajúceho tímu.



### b) Koniec periódy (End of period)

Hlavný rozhodca otočený tvárou k pultu časomerača zdvihne ruky nad hlavu a jednou rukou drží zápästie druhej.



### c) Koniec hry (End of game)

Hlavný rozhodca otočený tvárou k pultu časomerača zdvihne ruky nad hlavu a trikrát tleskne.



### d) Timeout (oddychový čas) (Timeout)

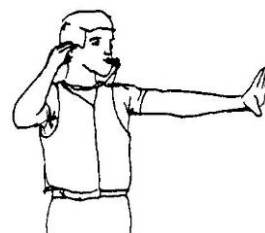
Hlavný rozhodca otočený tvárou k pultu časomerača položí prsty jednej ruky do stredu svojej druhej ruky na úrovni hrudníka a ukáže na farbu tímu, ktorý žiada o oddychový čas.



**Pri prvých štyroch signáloch je pískanie nepretržité (jedna až tri sekundy).**

### e) Chyba určenia (Designation Fault)

Rozhodca jednou rukou predpaží, potom rýchlo otvorí a zatvorí daň. Zároveň si priloží druhú ruku k uchu.



### f) Odpal (Hit-in)

Pomocný rozhodca rukou ukazuje na miesto odpalu a dvakrát krátko zapíska.



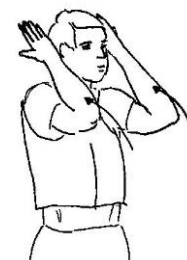
### g) Opakovanie (Replay)

Rozhodca skríži ruky na úrovni pásu a potom ich od seba oddiali. Tento pohyb urobí dvakrát.



### h) Mimo ihriska (Out of Bounds)

Rozhodca pokrčí latke tak, aby dlane smerovali dozadu za plecia.



### i) Príliš veľa hráčov na ihrisku (Too Many Players on the Court)

Rozhodca predpaží jednu ruku dlaňou dopredu s vystretými prstami.



### j) Nedovolená obrana (Illegal Defense)

Rozhodca predpaží a ukáže 3 po sebe idúce prsty.



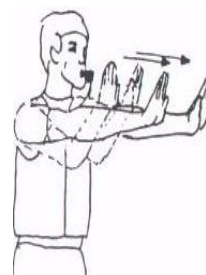
**k) Chýbajúci kontakt (Missing a Contact)**

Rozhodca ukazuje ukazovák nahor a jedným pohybom predpaží a opäť skrčí ruku.



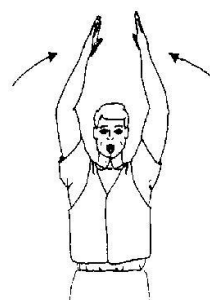
**l) Rovnaký hráč odpílił dvakrát (Same player hit twice)**

Rozhodca dvakrát predpaží a opäť skrčí ruky, dlane sú stále otvorené a smerujú dopredu.



**m) Krátky odpal (Throw Too Short)**

Rozhodca upažením vzpaží, dlane smerujú k sebe a nedotýkajú sa.



**n) Odpal dolu (Downward Angle Hit)**

Rozhodca spraví jeden krok vpred počas ktorého rukami energicky ukáže smerom dopredu k zemi.



**o) Lopta na zemi (Dropped Ball)**

Rozhodca prejde dlaňou hornej ruky po dlani spodnej ruky (dlane sú vodorovne) tak, že spodná ruka sa nehýbe a vrchná ruka vykoná pohyb dopradu.



**p) Časová chyba (Time Fault)**

Rozhodca ukáže na hodinky na zápästí.



**q) Nešportové správanie (Unsportsmanlike Conduct)**

Rozhodca zohne ruku v lakti (predlaktie smeruje zvislo nahor), druhou rukou chytí prednú časť laktia vo výške hrude. Táto chyba vedie k malému napomenutiu.



**r) Úmysel ublížiť (Intent to hurt)**

Rozhodca si päťou mierne udrie na prednú časť ramena. Táto chyba vedie k veľkému napomenutiu.



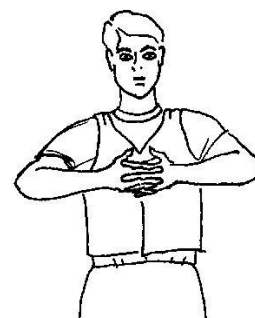
**s) Nedovolený útok (Illegal Offense)**

Rozhodca so zatáтыми päsťami prekríži predlaktia na hrudi.



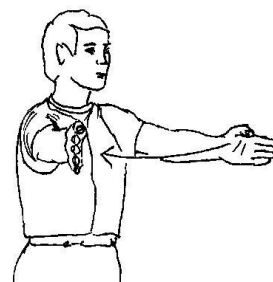
**t) Uchopenie lopty (Trapping the ball)**

Rozhodca spojí ruky pred telom do kruhového tvaru s prepletenými prstami.



**u) Nedovolené premiestnenie lopty (Illegal ball displacement)**

Rozhodca predpaží ruky dlaňami k sebe. Jedna ruka zostáva predpažená a druhá sa pohybuje do upaženia.



**v) Striedanie hráčov (Players' substitution)**

Bez pískania.

Rozhodca rukami nad hlavou dlaňami k sebe pohybuje striedavo vpred a vzad.



Signály pre čiarových rozhodcov:

**w) Lopta sa dotkla predmetu mimo ihriska (Ball touched outside element)**

Vlajka by mala byť zdvihnutá, ak sa lopta dotkne zeme mimo hracej plochy (ihriska) alebo akejkoľvek pevnej prekážky ktorá zmení jej trajektóriu.



**x) Lopta sa dotkla zeme vo vnútri ihriska (Ball touches the inside ground)**

Vlajka by mala smerovať do stredu ihriska, ak sa lopta dotkne zeme vo vnútri alebo na čiare hracej plochy (ihriska).



**y) Požadovaný timeout (oddychový čas) (Requested timeout)**

Ak čiaroví rozhodcoviavidia trénera alebo kapitána niektorého tímu, ako si pýtajú oddychový čas, držaním vlajky nad hlavou signalizujú túto požiadavku.



## **PRÍLOHA C: - KRITÉRIÁ PRE VYHODNOTENIE REMÍZY (TIE BREAK CRITERIA LIST)**

---

Ak majú dva alebo viac tímov rovnaký počet bodov do rebríčka (ranking points), IKBF odporúča použitie tohto zoznamu kritérií na určenie, výsledného poradia tímov:

1. Menší počet stratených bodov do rebríčka (ranking points) z dôvodu napomenutí
2. Najviac vyhraných hier
3. Najviac vyhraných períód
4. Najviac vyhraných hier v priamej konfrontácii
5. Najviac vyhraných períód v priamej konfrontácii
6. Najvyšší priemer skóre vo všetkých períódach počas turnaja
7. IKBF alebo organizácia zodpovedná za súťaž určí najlepší spôsob vyriešenia nerozhodného výsledku