

FEEDBACK KNBL 2022/2023 – 03

[Feedback 03 – Clip \(01\)](#)

Červený hráč 94 najíždí do koše, driblink ukončí v okamžiku, kdy má pravou nohu na zemi – krok 0. Poté vyskočí a dopadne znovu na pravou nohu – krok 1, poté na levou – krok 2.

CC – správně odpískaný přestupek kroky. Hráč nemůže dopadnout dvakrát po sobě na stejnou nohu.

Poznámka: Toto pravidlo zůstává v platnosti v nezměněné podobě. Pokud by kdykoli v budoucnu došlo k jakékoli změně takto zásadního charakteru tohoto nebo jiného pravidla, bude basketbalová veřejnost vždy ze strany ČABR informována prostřednictvím oficiálních informačních kanálů.

[Feedback 03 – Clip \(02\)](#)

Modrý hráč 24 dribluje při přechodu do přední části hřiště. Při driblinku míč opakovaně spočine v jedné nebo druhé ruce driblujícího hráče.

INC – musí být odpískán přestupek nedovolený driblink modrého hráče 24.

[Feedback 03 – Clip \(03\)](#)

Bílý hráč 0 chytí přihrávku pod košem a zahájí AOS. Předtím, než míč opustí ruku střelajícího, je udělena technická chyba trenérovi modrého družstva.

CC – koš správně uznán, protože hráč již zahájil AOS, když byla udělena TCH. Bílé družstvo provede jeden trestný hod bez doskakujících hráčů, hra bude následně zahájena vhozováním modrého družstva jako po jakémkoli jiném koši.

[Feedback 03 – Clip \(04\)](#)

Před vyhozením míče ze zámezí dojde mezi modrým hráčem 3 a bílým hráčem 23 k nedovolenému kontaktu. První kontakt způsobí modrý hráč držením soupeře oběma rukama, bílý hráč na kontakt reaguje zvednutím rukou.

IC – nejedná se o útočný faul bílého hráče 23, musí být zapískán obranný faul modrého hráče 3.

[Feedback 03 – Clip \(05\)](#)

Černý hráč 0 střílí za tři body, bílý hráč 13 vyskočí do vzduchu a snaží se střelu zablokovat. Dráha letu bílého hráče 13 směřuje mimo místo dopadu černého hráče 0, který ale vysunutím nohy zvětší svůj válec a způsobí nedovolený kontakt s bílým hráčem 13.

CC – správně odpískaný faul černého hráče 0. K faulu došlo po vystřelení míče, pokud by tedy bylo černé družstvo již v situaci trestu za chyby, byly by bílému hráči přiznány 2 TH.

[Feedback 03 – Clip \(06\)](#)

Červený hráč 3 najíždí do koše a střílí. Míč se opakovaně odráží od obroučky a má stále možnost spadnout do koše. Žlutý hráč 21 odrazí míč směrem od koše v okamžiku, kdy je míč již částečně v koši (má část svého objemu pod rovinou obroučky).

CC – správně odpískaný přestupek srážení míče žlutého hráče 21.

[Feedback 03 – Clip \(07\)](#)

Bílý hráč 1 dribluje, černý hráč 31 zaujme LGP, nepohne se dopředu a bílý hráč 1 způsobí nedovolený kontakt na trup soupeře.

INC – nejedná se o faking černého hráče 31, musí být odpískaný útočný faul bílého hráče 1.

[Feedback 03 – Clip \(08\)](#)

V přerušené hře bílý hráč 5 probíhá kolem modrého hráče 11 a úmyslně do něj vrazí rukou. Rozhodčí po přezkoumání situace na IRS vyhodnotí kontakt jako nedovolený a odpískají nesportovní chybu bílému hráči 5.

CC správně odpískaný nesportovní faul bílého hráče 5.

[Feedback 03 – Clip \(09\)](#)

Bílý hráč 6 najíždí do koše a přihrává spoluhráči, černý hráč 4 zaujme LGP a bílý hráč 6 po přihrávce způsobí nedovolený kontakt na torzo černého hráče 4.

CC – správně odpískaný útočný faul bílého hráče 6, koš nemůže být uznán, míč se stane mrtvým v okamžiku nedovoleného kontaktu.

[Feedback 03 – Clip \(10\)](#)

Bílý hráč 2 ukončí driblink a zahájí AOS, modrý hráč 13 dá ruce pevně na míč, který je stále v ruce bílého hráče 2. Ten poté udělá více kroků, než je povoleno, ale oba hráči stále drží pevně míč.

CC – správně odpískaná situace držení míče, hra bude znovu zahájena podle šipky alternativního držení míče.

Feedback 03 – Clip (11)

Bílý hráč 15 chytí přihrávku v přední části hřiště, modrý hráč 6 se snaží míč vypíchnout, ale způsobí nedovolený kontakt rukama na obličej bílého hráče 15. Kontakt splňuje kritérium nesportovní chyby C2 – nadměrný kontakt.

CC – správně odpískaný nesportovní faul modrého hráče 6.
