

FEEDBACK KNBL 2022/2023 – 06

[Feedback 06 – Clip \(01\)](#)

Žlutý hráč 21 je v pohybu, když chytí přihrávku od spoluhráče a má levou nohu na zemi – krok 0. Poté vyskočí a dopadne na pravou nohu – krok 1. Poté znovu vyskočí a dopadne na obě nohy současně – krok 2. Nyní vyskočí a vystřelí na koš dříve, než se kterákoli noha vrátí na zem.

CNC – dovolená hra, nejedná se o kroky žlutého hráče 21, hra správně pokračuje bez přerušení.

[Feedback 06 – Clip \(02\)](#)

Modrý hráč 18 staví clonu na bílého hráče 31. Clonící hráč je v pohybu, když dojde ke kontaktu.

CC – správně odpískaný útočný faul modrého hráče 18.

[Feedback 06 – Clip \(03\)](#)

Žlutý hráč 12 staví clonu na černého hráče 8. Clonící hráč způsobí kontakt ramenem a je za nedovolený kontakt zodpovědný.

IC – nejedná se o obranný faul černého hráče 8, musí být zapískán útočný faul žlutého hráče 12.

[Feedback 06 – Clip \(04\)](#)

Bílý hráč 47 staví clonu na modrého hráče 1. Clonící hráč se nehýbe, když dojde ke kontaktu. Modrý hráč poté chytí za pas clonícího hráče.

IC – nejedná se o útočný faul bílého hráče 47, musí být zapískán obranný faul modrého hráče 1.

[Feedback 06 – Clip \(05\)](#)

Modrý hráč 10 brání probíhajícího bílého hráče 12, bránící hráč nerespektuje prvky prostoru a času a zároveň je v pohybu, když dojde k nedovolenému kontaktu. Kontakt nesplňuje kritéria nesportovní chyby.

CC – správně odpískaný obranný faul modrého hráče 10.

[Feedback 06 – Clip \(06\)](#)

Bílý hráč 13 najíždí do koše a je bráněn modrým hráčem 18. Mezi hráči nedojde ke kontaktu, když bílý hráč podklouzne a spadne na zem.

IC – nejedná se o obranný faul modrého hráče 18, hra má pokračovat bez přerušení.

[Feedback 06 – Clip \(07\)](#)

Bílý hráč 32 ukončí driblink, když má obě nohy v přední části hřiště, a přihraje míč bílému hráči 11, který je v kontaktu se zadní částí hřiště v okamžiku, kdy se poprvé dotkne míče.

INC – musí být zapískán přestupek nedovoleného zahrání míče do zadní části hřiště bílého družstva.

[Feedback 06 – Clip \(08\)](#)

Bílý hráč 32 chytí přihrávku ve vymezeném území a pokračuje v pohybu do koše. Černý hráč 31 zaujme LGP mimo půlkruh proti prorážení. Protože brání hráče s míčem, nemusí respektovat prvky prostoru a času. Kontakt nastane na trup obránce, který se nepohybuje proti útočníkovi. Za kontakt, který je nedovolený, je zodpovědný bílý hráč 32.

INC – musí být zapískán útočný faul bílého hráče 32.

Při doskoku po neúspěšné střele strčí černý hráč 0 bílého hráče 32 do zad. Jedná se o nedovolený kontakt.

INC – musí být zapískán faul černého hráče 0.

[Feedback 06 – Clip \(09\)](#)

Modrý hráč 18 najíždí do koše. Bílý hráč 41 nezaujme LGP a způsobí jako první nedovolený kontakt v této situaci svým bokem a nohou.

IC – nejedná se o útočný faul modrého hráče 18, musí být zapískán obranný faul bílého hráče 41.

[Feedback 06 – Clip \(10\)](#)

Černý hráč 47 a bílý hráč 12 bojují o pozici na doskok. Bílý hráč 12 způsobí nedovolený kontakt na soupeře rukama ještě předtím, než černý hráč 47 chytí míč, dopadne na zem a poté zahájí hod na koš.

CC – správně odpískaný nestřelecký faul bílého hráče 12. Koš je správně zrušen a černému hráči 47 jsou přiznány 2 trestné hody, protože bílé družstvo je již v situaci trestu za chyby.
