

KIN-BALL sport



oficiální pravidla



P

VERZE 3

Vydává Český svaz kin-ballu ve spolupráci s ČASPV, překlad z anglického originálu Martina Mlýnková
110314



Článek 1.	Definice	1
Článek 2.	Pomůcky a vybavení	1
2.1	Hranice a vymezení hřiště	1
2.2	Míč	1
2.3	Technické vybavení	1
Článek 3.	Týmy	1
3.1	Role hlavních trenérů a jejich asistentů	1
3.2	Role kapitána týmu	2
3.3	Role a povinnosti hráče	2
Článek 4.	Činovníci	2
4.1	Hlavní rozhodčí	2
4.2	Asistent rozhodčího	3
4.3	Použití rozhodcovských pásek	3
4.4	Počítač skóre	3
4.5	Časoměřič	3
Článek 5.	Pravidla hry	3
5.1	Délka hry	3
5.2	Průběh hry	4
5.3	Určení	5
5.4	Podání	5
5.5	Úmysl zranit	8
5.6	Příjem míče	8
5.7	Pravidla pro kroky	8
5.8	Pravidla pěti a deseti vteřin	9
5.9	Protesty během hry	9
5.10	Neoprávněný útok	10
5.11	Hranice hřiště	10
Článek 6.	Bodový systém	10
6.1	Získání bodu	10
6.2	Vítěz hry	11
6.3	První napomenutí	12
6.4	Opakované napomenutí	12
Článek 7.	Bránění	12
7.1	Úmyslné bránění	12
7.2	Neúmyslné bránění	13
Článek 8.	Sportovní chování a etika	14
Článek 9.	Pravidla pro čas	14
9.1	Hrací doba	14
9.2	Oddechový čas	15
9.3	Postupy rozhodčích při oddechových časech	16
Příloha A	Pravidla sportovního chování	16
Příloha B	Oficiální postupy rozhodování	17
Příloha C	Rozvržení získaných bodů	23
Příloha D	Body za sportovní chování	24

Článek 1. Definice

Kin-ball je sportovní hra, v níž mezi sebou současně soupeří tři týmy, z nichž každý má na hřišti současně čtyři hráče. Týmy jsou barevně odlišeny. Cílem této 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.

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 21,4 metrů na 21,4 metrů (70x70 stop). Pokud hřiště omezuji čáry, pak musí být všechny stejné barvy, musí navazovat na sebe a musí mít šířku 5 cm (2 palce).

2.2 Míč

Míč používaný při KIN-BALLu musí být značkový míč OMNIKIN, 1,22 metrů v průměru (48 palců) a musí být uznán jako oficiální míč Mezinárodní KIN-BALLové Federace (International KIN-BALL Sport Federation, označovaná jako IKBF).

2.3 Technické vybavení

- a) Rozlišovací vesty („rozlišováky“) mají tři oficiální bary: modrá, bílá (šedá*) a černá.
- b) Časomíra musí být viditelná všem hráčům i divákům.
- c) Zvuk signalizuje začátek a konec časové periody. Tento zvuk může být integrovaný v časomíře nebo může být úplně nezávislý (např. ztlumená siréna, trubka).
- d) Výsledková tabule, která odpovídá standardům IKBF, musí být viditelná všem hráčům a divákům.
- e) Oficiální výsledková listina IKBF musí být vyplněna tím, kdo počítá body před hrou, během hry i po hře.
- f) Pumpička, která musí odpovídat standardům IKBF.
- g) Šestistěnná kostka, která má tři oficiální bary (dvě stěny od každé barvy na opačných stranách kostky).

Článek 3. Týmy

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

3.1 Role hlavních trenérů a jejich asistentů

- 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) Jsou zodpovědní za chování 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) Pouze hlavní trenér nebo jeho asistent, kteří jsou zapsáni na záznamovém archu, mají dovoleno zůstat s týmem po celou dobu hry. Musí stát před nebo za lavičkou.

Poznámky: osoba, která má povolení stát u lavičky, je zodpovědná za své chování. Z toho plyne, že její/jeho chování spadá pod rozhodovací pravomoc rozhodčích.

3.2 Role 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, dle potřeby 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 po zbytek hry.
- c) 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

Článek 4. Činovníci

4.1 Hlavní rozhodčí

- a) Musí dodržovat všechna Pravidla hry.
- b) Vydává napomenutí.
- c) Musí náhodně vybrat, který tým začne hru (viz článek 5.2 a).
- d) Vydává konečné rozhodnutí v každé hře. Proti tomuto rozhodnutí se nesmí protestovat ze strany hráčů, ani trenérů.
- e) Může požádat o oddechový čas z jakéhokoliv důvodu.
- f) 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.

- g) 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 rukáv s oficiálními barvami

h) 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 zapíše do záznamového archu jakýkoliv incident, který zahrnuje hráče, trenéry nebo jiné účastníky, kteří se zachovali nesporně mezi koncem periody nebo hry a podpisem hlavního rozhodčího pod záznamový arch. Napomenutí během této doby budou považována za velká napomenutí a budou se počítat pouze body za týmového ducha.

i) Má pravomoc diskvalifikovat tým nebo hráče, který po obdržení napomenutí odmítá pokračovat ve hře nebo pokud svým jednáním brání pokračování ve hře.

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

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

4.2 Asistent rozhodčího

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

4.3 Použití rozhodcovských pásek

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

- černá páska na paži
- bílá páska na zápěstí, na stejné straně jako černá
- modrá páska na druhém zápěstí

4.4 Počítač skóre

- Je zodpovědný za výsledkovou ceduli.
- Je zodpovědný za záznamový arch, kde musí být napsáno vše, co je nezbytné pro průběh hry.
- Musí zaznamenávat napomenutí stejně jako oddechové časy pod dohledem vrchního rozhodčího.
- Musí okamžitě oznámit hlavnímu rozhodčímu vyloučení hráče po druhém malém napomenutí a vyloučení týmu za čtyři malá napomenutí (viz článek 6.3).
- Plní své povinnosti, pokud sedí na svém místě.

4.5 Časoměřič

- Je zodpovědný za měření času v jednotlivých periodách hry a ve hře jako celku.
- Je zodpovědný za měření času mezi jednotlivými periodami.
- Je zodpovědný za měření oddechových časů. V tomto případě musí upozornit hlavního rozhodčího prostřednictvím signálu, když vyprší časový limit 25 sekund od začátku oddechového času.
- Oznamuje hlavnímu rozhodčímu jakékoliv problémy týkající se měření času.
- Oznamuje konec hracího času při každé periodě a hře použitím silného zvukového signálu. Signál časoměřiče posazuje 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.

Článek 5. Pravidla hry

5.1 Délka hry

- Hra KIN-BALL se skládá ze sedmi period z nichž každá trvá 7 minut (čas se může lišit pro mladší hráče nebo neoficiální hru).
- Mezi periodami je povolena přestávka vždy 1 minutu. Poté hru s míčem v držení zahájí tým, který má nejméně bodů. Pokud je remíza mezi dvěma nebo třemi týmy, je provedeno losování mezi týmy, kterých se toto týká (viz článek 5.2 a).

Poznámky:

Příslušný orgán může změnit oficiální délku trvání hry podle typu turnaje. V případě významného mezinárodního turnaje rozhoduje IKBF.

Upřednostňované modely jsou:

- tři periody po 15 minutách s 5 minutovými přestávkami mezi každou periodou, NEBO
- tři periody po 7 minutách se 2 minutovými přestávkami mezi každou periodou, NEBO
- dvě periody po 7 minutách se 1 minutovými přestávkami mezi každou periodou.

5.2 Průběh hry

a) Los: kapitáni týmů a hlavní rozhodčí se setkají ve středu hřiště pro los kostkou. Ostatní členové týmů musí zůstat na svých lavičkách. Hlavní rozhodčí hodí oficiální kostkou a barva, která je na svrchní straně kostky, určuje tým, který začíná s míčem. Po losování rozhodčí zavolá hráče na hřiště dlouhým hvizdem.

Poznámky: při rozhodování na třetí úrovni hod kostkou provádí asistent rozhodčího.

b) První podání: první podání znamená začátek zápasu nebo periody. Je proveden uprostřed hřiště. Rozhodčí ukáže na míč a dvakrát za sebou krátce zapíská.

Pokud hráč během prvního podání na začátku periody nebo zápasu pohne míčem, pak rozhodčí odpíská chybu pro chybný tým za nedovolený pohyb míče. Toto pravidlo je také uplatňováno při opakování.

Poznámky: při rozhodování na třetí úrovni je asistent rozhodčího zodpovědný za vložení míče do hry poté, co obdrží povolení od hlavního rozhodčího.

Poznámka: Pokud je hlášen nedovolený pohyb míče, pak je podání provedeno na stejném místě, kde byla odpískána chyba a stejný hráč může opět podávat.

c) Podání: Podání je prováděno poté, co rozhodčí zastavil hru. Je provedeno tak, že rozhodčí ukáže na míč rukou a dvakrát za sebou krátce zapíská.

V době podání může chybný tým vzít míč na vzdálenost dvou průměrů míče od místa, kde byl míč odpálen, například pokud se míč dostal mimo hru nárazem na stěnu a nebylo by možné z tohoto místa podávat. V ostatních případech je místo, kde byla odpískána chyba stejné jako místo odpalu. Tým, který má v držení míč se může pohybovat po dvou písknutích signalizujících odpal. V tomto případě musí tým provést rovný a přímočarý odpal míče. Navíc musí odpal být v rámci plochy určené dvěma průměry míče od původního umístění určeného činovníkem. V průběhu opakování se míč nesmí posouvat.

Pokud tým odpálí míč a nerespektuje jednu z předchozích podmínek, pak rozhodčí pískne chybu za nepovolený pohyb míče.

Poznámky: Podání je učiněno, když jsou tři hráči v kontaktu s míčem s výjimkou situace, kdy tým zaujme strategickou útočnou pozici (fingovaný pohyb). Při rozhodování na třetí úrovni je asistent rozhodčího zodpovědný za vložení míče do hry poté, co obdrží povolení od hlavního rozhodčího.

Následující tabulka ukazuje, kde musí být míč umístěn pro podání po každé chybě:

Chyba	Z místa, kde se stala chyba	Odkud byl míč odpálen
Úder směrem dolů	x	
Krátký úder	x	
Vně pole	X	
Pád míče	X	
Příliš mnoho hráčů na hřišti	X	
Pád způsobený buňkou	X	
Chyba v čase	X	
Chůze	X	
Malé a velké napomenutí	X	
Nepovolené posunutí míče	X	
Míč držený za hrdlo	X	
Jeden hráč držící míč	X	
Chybějící jeden kontakt	X	X
Hod nevyhovující zvláštním předpisům	X	X
Zásah jedním hráčem dvakrát za sebou	X	X
Špatné určení	X	X
Nedovolený odpal	X	

d) Konec hry nebo periody: konec hry (nebo periody) je udáván zvukovým signálem časomíry nebo signálem rozhodčího. Míč je „ve hře“ v okamžiku signálu časomíry nebo rozhodčího.

Výklady: - míč je ve hře, pokud určený tým upustí míč nebo se dopustí chyby podle pravidel před zazněním signálu časomíry nebo dokonce i když rozhodčí nemá dostatek času na odpískání chyby. Bod bude potom přiznán každému z ostatních týmů, kterým nebyla odpískána chyba.

- míč není ve hře, pokud je ve vzduchu v momentě, kdy je signalizován konec hry nebo periody

- míč není ve hře, pokud se dostane do kontaktu s hranicí hřiště nebo pokud nenastane chyba podle pravidel ve stejném okamžiku, kdy je signalizován konec hry nebo periody

5.3 Určení

a) Úderu vždy musí předcházet slovo „OMNIKIN“, poté musí být vyslovena barva týmu, který má míč zpracovat (např. OMNIKIN černá).

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

Poznámky:

„Kontakt“ znamená, že se hráč určeného týmu dotkne míče libovolnou částí těla, i když míč nezůstává v jeho držení.

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

Poznámky:

Kompletní určení je takové, které bylo řečeno zcela. Prodloužení názvu barvy nesmí zasahovat do úderu. Navíc nesmí být slyšet žádné slovo od členů útočících týmů v době odpalu.

c) Jeden nebo dva hráči mohou zavolat „Omnikin“, vždy však musí následovat barva vybraného týmu. 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 dvojitém zapískání při prvním nebo dalším podání

- bílá-Omnikin-bílá (úder)

- Omnikin-bílá-bílá (úder)

- Omni-Omnikin-modrá (úder)

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

- Omnikin-růžová-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)

5.4 Podání (odpal)

Aby byl odpal uznán:

a) Míč musí být postrčen nebo odpálen libovolnou částí těla nad boky.

b) Všichni čtyři hráči uvažované buňky musí být v kontaktu s míčem v okamžiku odpalu. Rozhodčí bude pískat chybu (chybějící kontakt), pokud v okamžiku odpalu není tato podmínka splněna.

Poznámky:

Odpal je proces odstrčení nebo úderu do míče (aby byl proveden odpal).

Výklady:

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

- Hráč týmu, který nese míč je penalizován chybou a jeden bod získávají ostatní dva týmy.

c) Dráha: část dráhy míče musí mít směr vzhůru nebo vodorovně od bodu odpalu.

d) Minimální délka dráhy míče: míč musí urazit minimální vzdálenost 1,8 metrů (6 stop) horizontálním směrem. To znamená, že vzdálenost mezi bodem odpalu A a bodem dopadu B musí být 1,5krát průměr míče (1,8 metrů nebo 6 stop) (viz schéma 1).

e) Dráha směřuje dolů pokud padá míč z vyššího bodu A přímo dolů do bodu B bez toho, aby alespoň část dráhy byla horizontální.

- „parabolický“ odpal je uznán pouze v případě, že míč jde zpět nahoru

Schéma 1 - Minimální vzdálenost míče pro odpal - 1,8 metru

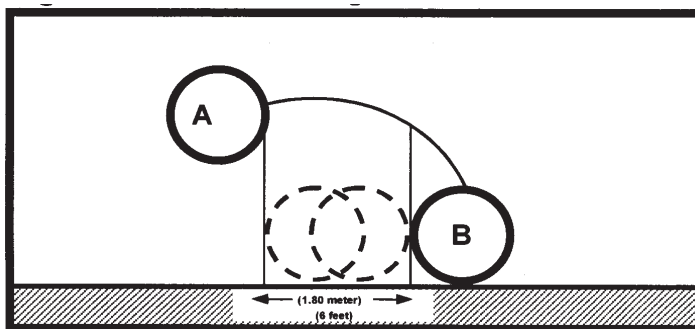


Schéma 2 - Dráha směřující dolů

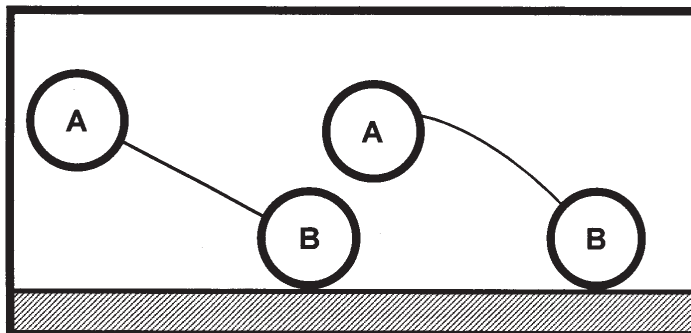


Schéma 3 - Uznatelné odpaly

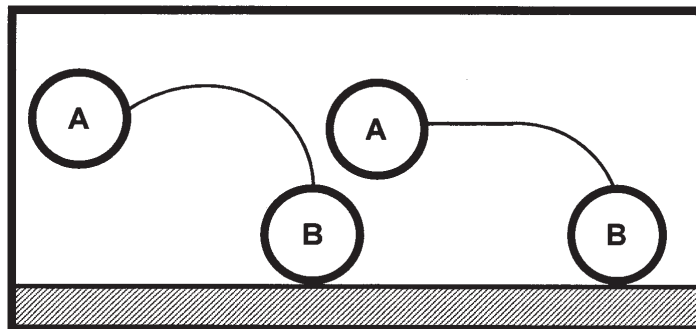
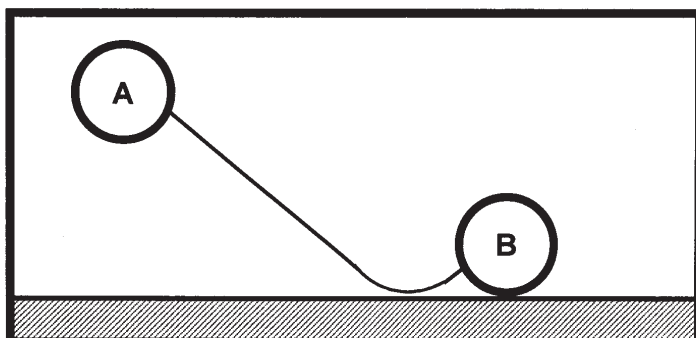


Schéma 4 - Uznáný „parabolický“ odpal



Pokud odpalující hráč odpálí míč směrem dolů a hráč přijímajícího týmu se dotkne míče před tím, než spadne na zem, pak je míč považován za míč ve hře v držení určeného týmu.

- Pokud odpalující hráč odpálí míč směrem dolů a míče se nejprve dotkne hráč týmu, který nebyl určen, pak mohou nastat následující možnosti:

- pokud je dráha míče upravena, bude to považováno za neúmyslné bránění a odpal bude proveden znovu
- pokud dráha míče není upravena, bude to považováno za dráhu směřující dolů
- za úmyslné bránění se považuje, pokud hráč neudělá vše pro to, aby zabránil střetu s míčem (viz článek 7.1 b)

Poznámky:

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

f) Podávající nesmí podávat bezprostředně dvakrát za sebou. Tzn. v jednom týmu se musejí při podání střídát alespoň dva hráči. (s výjimkou článku 7.2 týkajícího se neúmyslného kontaktu a chyby v určení).

Následující tabulka ukazuje pro každou chybu, zda hráč může odpálit znovu:

Chyba	Může odpálit znovu		Vysvětlení
	Ano	Ne	
Vně pole		X	Odpal musel být proveden, aby byla odpískána chyba
Chybějící kontakt	X		Odpal musel být proveden, aby byla odpískána chyba
Krátký úder		X	Odpal musel být proveden, aby byla odpískána chyba
Úder směrem dolů		X	Odpal musel být proveden, aby byla odpískána chyba
Pád míče		X	Odpal musel být proveden, aby byla odpískána chyba
Nedovolený odpal		X	Odpal musel být proveden, aby byla odpískána chyba
Zásah jedním hráčem dvakrát za sebou		X	Odpal musel být proveden, aby byla odpískána chyba
Nedovolený odpal		X	Odpal musel být proveden, aby byla odpískána chyba
Příliš mnoho hráčů na hřišti	X		
Špatné určení	X		
Pád způsobený buňkou	X		
Chyba v čase	X		
Chůze	X		
Malé a velké napomenutí	X		
Nepovolené posunutí míče	X		
Jeden hráč držící míč	X		
Míč držený za hrdlo	X		

g) Odpal musí být proveden vždy z místa uvnitř hřiště. Přesto, pokud je hřiště omezeno čarami, smí podávající hráč vyběhnout z hřiště a odpal může být veden z vnějšku, pokud všichni hráči podávajícího týmu mají alespoň část těla uvnitř hřiště a jsou s ním v kontaktu a pokud jsou zároveň v kontaktu s míčem.

Pokud tým, který má míč v držení, nerespektuje jakékoliv z výše zmíněných pravidel, hlavní rozhodčí píská chybu jedním hvizdem.

5.5 Úmysl zranit

Úder nesmí být proveden s úmyslem zranit. Jinak řečeno, míč nesmí být odpálen přímo na hráče, nad jeho ramena, příliš silně nebo na krátkou vzdálenost. Hlavní rozhodčí je ten, kdo musí rozhodnout, zda zde byl úmysl zranit či ne a z toho dát plynoucí malé nebo velké napomenutí dle situace.

Poznámky:

Pokud bránící hráč úmyslně vstoupí míči do cesty, tedy v mezích 1,8 metru (6 stop) od místa odpalu, a je zasažen prudkým míčem a nad ramena, potom tento hráč není obětí úmyslu zranit.

Vysvětlení:

Rozhodčí spočítá vzdálenost 1,8 metrů (6 stop) od okraje míče nejbližší k bránícímu hráči.

5.6 Příjem míče

a) Příjem musí být uskutečněn bez dotyku míče země nebo hranic hřiště včetně všech pevných objektů na hřišti. Jeden, dva, tři nebo čtyři hráči mohou přijmout míč jakoukoliv částí těla.

b) Během hry nesmí být míč držen za látku nebo za ventilek.

c) Držení míče: míč nesmí být za žádných okolností „lapan“ do rukou jednoho hráče. Držení míče znamená jeho zastavení uchopením a zavřením pažemi kolem něj. Tento pohyb je považován za chybu a body dostanou ostatní dva týmy, které se chyby neúčastnily.

d) Nedovolená obrana: obranný tým může mít uvnitř hranice 1,8 metrů (6 stop) od míče v době odpalu nejvýše dva hráče. Pokud rozhodčí rozhodne, že toto maximum dvou hráčů bylo během odpalu překročeno, odpíská chybu za nedovolenou obranu.

5.7 Pravidla pro kroky

a) Když jeden nebo dva hráči chytí míč, mohou se pohybovat po hřišti s míčem, dokud se třetí hráč ze stejného týmu nedotkne míče v 10 sekundovém limitu. Poté, co se tři hráči dotknou míče, jsou oprávněni se pouze otáčet.

Jinak řečeno hráči, kteří jsou ve fyzickém kontaktu s míčem a 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. Mohou přidat části těla, ale nesmí ztratit kontakt se zemí žádnou částí těla pod boky.

Následující schémata ukazují povolené otáčení nohou:

Schéma 5 - povolené otáčení nohou

Následující schéma ukazuje nepovolené otáčení nohou:

Schéma 6 - 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).

Poznámky: Chyba „kroky“ nastane, pokud není respektována otočná noha.

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

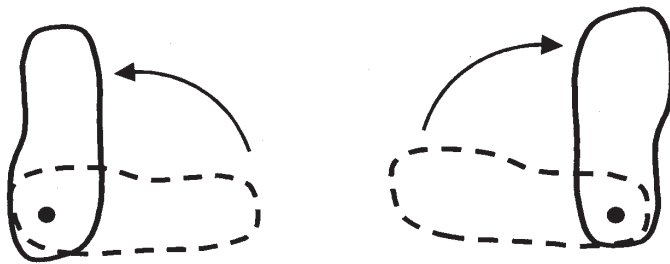
c) Jakmile dojde ke třem kontaktům s míčem různými hráči stejného týmu, pak jsou následující možnosti:

- Hráč ve fyzickém kontaktu s míčem, který ztrácí rovnováhu, může nechat míč padat. Přesto musí držet otočnou nohu na zemi po celou dobu. Hráč se dopustí chyby „kroky“, pokud pohne nohou ve snaze získat stabilitu.

- V případě falešného odpalu musí odpalující hráč udržet alespoň jednu nohu otočnou, dokud není čas na odpal, jestliže se tento hráč už předtím dotknul míče. Tomuto hráči bude odpískána chyba „kroky“, jestliže pohne otočnou nohou.

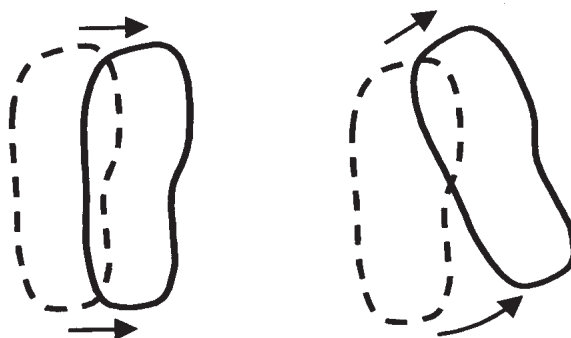
Následující schémata ukazují povolené otáčení nohou:

Schéma 5 - povolené otáčení nohou



Následující schéma ukazuje nepovolené otáčení nohou:

Schéma 6 - nepovolené otáčení nohou



5.8 Pravidlo pěti a deseti vteřin

Pravidlo deseti vteřin

a) Pokud je odpískána chyba, jakýkoliv tým bez ohledu na to, zda se chyby dopustil nebo ne, může vystřídat hráče. Tým, který se dopustil chyby, si bere míč a rozhodčí píská podání ihned v okamžiku, kdy jsou tři hráči v kontaktu s míčem během 10 sekund.

Přednost je dána týmu, který se dopustil chyby. Tudiž, jestliže tým, který se dopustil chyby, vystřídá hráče v čase kratším než 10 sekund a tři hráči jsou v kontaktu s míčem, rozhodčí může pískat podání.

Podání může být i v případě, že v kontaktu s míčem jsou méně než tři hráči, pokud tým, který má v držení míč, předstírá falešnou strategickou pozici.

b) Toto pravidlo platí i v případě příjmu jedním nebo dvěma hráči. Ti se mohou pohybovat po hřišti, dokud nedojde ke třetímu kontaktu a to vše v limitu 10 sekund.

Pravidlo pěti vteřin

a) Od okamžiku, kdy se jeden hráč dotkne míče mají hráči týmu 10 sekund na odpal.

b) Během zahájení nebo pokračování ve hře po jejím přerušení má tým 5 sekund na odpal po dvojitým zapískání.

Poznámky:

Toto pravidlo pěti vteřin není zrušeno po zvolání „Omnikin“ a barvy. Jinými slovy řečeno míč musí odpálen během časového limitu 5 vteřin.

5.9 Protesty během hry

Pokud se tým cítí být poškozen rozhodnutím rozhodčího nebo jinou událostí, která se stala během hry, pak může postupovat následujícími způsoby:

- Co nejdříve po incidentu, buď hned jak je míč mimo hru nebo při příští chybě či oddechovém času, musí kapitán týmu dát vědět klidným a zdvořilým způsobem rozhodčímu.

- Rozhodčí může vysvětlit situaci nebo si vzít čas na opravu situace, pokud je to nutné.

5.10 Neoprávněný útok

Podávající tým nemůže určit tým, který má o dva body méně, pokud není určený tým ve vedení.

Pokud je určený tým ve vedení, je povinný určit tým se stejným skóre nebo tým na druhém místě.

Kdykoliv dojde k neoprávněnému útoku jedná se o chybu a ostatní dva týmy získávají každý jeden bod.

Příklady neoprávněných útoků

Skóre			
Modrá	Bílá	Černá	Příklady neoprávněného útoku
14	12	10	bílá útočí na černou nebo černá útočí na bílou nebo modrá útočí na černou
13	12	11	modrá útočí na černou
14	13	11	modrá útočí na černou nebo černá útočí na bílou nebo bílá útočí na černou
16	16	12	modrá útočí na černou nebo bílá útočí na černou
14	13	13	není možnost útočit neoprávněně
16	12	12	není možnost útočit neoprávněně

5.11 Hranice hřiště

Míč je „ve hře“, pokud je v kontaktu s čarami omezující hřiště. V momentě kontaktu se zemí je míč „mimo hru“, pokud není uvnitř omezeného hřiště nebo v kontaktu s čarami omezujícími hřiště.

Hráč je „mimo hru“, pokud žádná část jeho těla není ve hřišti nebo v kontaktu s čarami omezujícími hřiště v momentě kontaktu s míčem.

Výklady:

- Hráč vždy musí zpracovat míč dříve než se míč dotkne stanovených hranic hry jako jsou zdi nebo jiné překážky.
- Pokud je bránící hráč mimo hřiště a chytne míč a žádná část jeho těla není uvnitř hřiště nebo na čáře, pak je jeho tým penalizován chybou „venku“.
- V případě, že hranicí je zeď, pak může hráč vyběhnout na zeď, aby chytil míč.
- Pokud je bránící hráč mimo hřiště a vyhne se míči, když je jeho tým určen, pak útočící tým je penalizován chybou „venku“.
- Pokud se hráč, který nebyl určen, dotkne míče nejprve mimo hřiště a změní jeho dráhu, rozhodčí automaticky pískne neúmyslné bránění (opakování).

Výklady: hráč může znovu získat míč vně hranic hřiště:

a) Pokud část jeho těla zůstává v kontaktu s hřištěm

Čára omezující hřiště je považována za součást hřiště.

b) Pokud hráč vyskočí uvnitř hřiště nebo na jeho hranici a pak chytne míč. Ale jakmile se dostane mimo hřiště, nesmí být už v kontaktu s míčem.

Článek 6. Bodový systém

6.1 Získání bodu

Pokud je odpískána chyba během odpalu nebo příjmu, pak ostatní dva týmy, které se chyby nedopustily, získávají po jednom bodu.

6.2 Vítěz hry

a) Tým s nejvyšším skóre na konci hry je prohlášen za vítěze. Pokud je remíza, může dojít k nastavení času.

Poznámky:

Pro oficiální soutěže může být ve čtvrtfinále, semifinále a finále nastavena další perioda, která má hru rozhodnout.

IKBF může schválit další periodu pro mezinárodní soutěže.

b) V případě nastavené periody rozhoduje „náhlá smrt“

- Varianta pro dva týmy: Nastavená perioda má stejnou délku jako perioda v normální hrací době. V úvahu se berou týmové body během této periody. Každý tým začíná nastavení s body za týmového ducha, které do té doby obdržel (příloha C).

Tým, který obdrží napomenutí během nastavení, ztratí týmové body, které může potenciálně získat a daruje jeden nebo pět bodů druhému týmu podle situace.

Příklad:

Tým	Týmové body na začátku nastavení	Napomenutí během nastavení	Body za hru na výsledkové tabuli	Body za periodu	Body celkem
Modrá	5	1	12	1	5-1+1=5
Bílá	4	0	12	1	4-0+1=5

Dle příkladu výše, po tomto nastavení, musí být hrána perioda bez časového limitu. Tým, který obdrží pět bodů na výsledkové tabuli, vyhrává. V tomto případě, pokud je zde napomenutí, platí pouze body na výsledkové tabuli.

- Varianta pro tři týmy (dvě možnosti):

a) První možnost: nastavení, které má stejnou délku jako perioda v normální hrací době. V úvahu se berou týmové body, které tým získá během nastavení. Každý tým začíná nastavení s body za týmového ducha, které do té doby obdržel.

Příklad:

Tým	Týmové body na začátku nastavení	Napomenutí během nastavení	Body za hru na výsledkové tabuli	Body za periodu	Body celkem
Modrá	5	1	12	1	5-1+1=5
Bílá	5	0	12	1	5+1=6
Černá	5	0	12	1	5+1=6

Dle příkladu v tabulce růžová skončila na třetím místě. Šedivá a černá použijí variantu pro dva týmy, aby rozhodly o prvním a druhém místě.

Pokud je remíza po tomto nastavení, hrajte další nastavení. V tomto případě musí rozhodnout týmové body. Pokud je remíza mezi dvěma týmy, použijte pravidlo pro dva týmy.

b) Druhá možnost: každý tým začíná nastavení s týmovými body, které do té doby obdržel. Za každou vyhranou periodu dostane jednotlivý tým nebo tým, který měl remízu, bod. První tým, který obdrží sedm bodů (včetně týmových bodů), vyhrává. Pokud dva týmy získají sedm bodů ve stejnou dobu, použijte variantu pro dva týmy. Pokud tři týmy získají své body ve stejném čase, hrajte další nastavení.

Příklad:

Tým	Týmové body na začátku nastavení	Skóre po prvním nastavení	Skóre po druhém nastavení	Body celkem	Pořadí
Modrá	5	12	13	5+1+1=7	První
Bílá	4	11	13	4+0+1=5	Druzí
Černá	4	11	10	4+0+0=4	Třetí

6.3 Napomenutí

Tým bude penalizován malým nebo velkým napomenutím za jakékoliv jednání proti sportovnímu chování (viz příloha A).

6.3.1 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 ublížit někomu a která nejsou v souladu se sportovním chováním (viz příloha A).

c) Napomenutí dané po skončení oficiálního herního času, ale před tím, než hlavní rozhodčí podepíše záznamový arch (viz článek 4.1 h).

Ostatní napomenutí jsou pokládána za malá.

6.3.2 Malé napomenutí

a) Týká se nesportovního chování

- nedostatek respektu k rozhodnutí rozhodčích
- nedostatek respektu vůči spoluhráčům, soupeřům, trenérům, divákům atd.
- použití nepatřičného jazyka (kromě 6.3.1 a) nebo b)
- pokus vědomě spáchat chybu

b) Záměrné bránění mezi dvěma hráči, použití tohoto pravidla viz článek 7.1 a).

c) Záměrné bránění mezi hráčem a míčem, použití tohoto pravidla viz článek 7.1 b).

6.3.3 První napomenutí má za následek získání bodu ostatními dvěma týmy. Navíc hráč, který dostal napomenutí, dostane osobní postih. Hráč, který dostane druhé napomenutí, je vyloučen a tým pokračuje bez něj, pokud jsou při tom zachováni čtyři hráči na tým.

- Dvě malá napomenutí stejného hráče = jedno velké napomenutí

- Jedno velké napomenutí = vyloučení hráče z probíhající hry

Poznámka: Jedno velké napomenutí je stejné jako dvě malá napomenutí, co se týká týmových bodů.

Pokud týmu zůstanou po vyloučení hráče jen tři hráči, pak je tento tým automaticky diskvalifikován z probíhající hry.

6.4 Opakované napomenutí

Pokud je uděleno druhé, třetí nebo čtvrté napomenutí, pak každý tým, jehož členu nebylo napomenutí uděleno, získá pět bodů na výsledkovou tabuli. Čtvrté napomenutí vede k diskvalifikaci chybujícího týmu a hra pokračuje se dvěma týmy.

Článek 7. Bránění

KIN-BALL nedovoluje žádný fyzický kontakt

7.1 Úmyslné bránění

a) Úmyslné bránění mezi dvěma hráči: blokování, strkání, držení nebo vrážení mezi dvěma hráči je považováno za úmyslné bránění. Za úmyslné bránění se také považuje bránění hráči v pohybu a bránění zformování útočné pozice protihráčů použitím upažených rukou, ramen, nohou, těla nebo ostatních surových způsobů. Pokud se hráč dopustí úmyslného bránění, pak jeho tým získá malé napomenutí pro nesportovní chování (viz článek 6.3).

b) Úmyslné bránění mezi hráčem a míčem: hráč dostane malé napomenutí pro úmyslné bránění mezi hráčem a míčem, pokud záměrně vstoupí míči do cesty, 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, je penalizován za úmyslné bránění. Navíc pokud se brání hráč, který nebyl určen, nachází jeden nebo méně metrů od míče, dostane malé napomenutí, pokud se dotkne míče.

Výklad:

- Dva obranné týmy jsou považovány za neurčené, pokud určení ještě nebylo vyřčeno.
- Pokud je určení vyřčeno, pak neurčený tým je ten, jehož barva nebyla zvolána.
- Rozhodčí počítá vzdálenost 1,8 metrů (6 stop) od okraje míče k bránícímu hráči.
- Hráč z týmu, který nebyl určen a který příliš často přijde do kontaktu s míčem s omluvou, že neslyšel barvu týmu, může obdržet, dle rozhodnutí rozhodčího, malé napomenutí pro úmyslné bránění.
- c) Úmyslné bránění mezi dvěma hráči: blokování, strkání, držení nebo vrážení mezi dvěma hráči je považováno za úmyslné bránění.

Za úmyslné bránění se také považuje bránění hráči v pohybu a také bránění zformování útočné pozice protihráčů použitím upažených rukou, ramen, nohou, těla nebo jiných surových způsobů. Pokud se hráč dopustí úmyslného bránění, pak jeho tým obdrží malé napomenutí.

Chování bránícího hráče, který se nachází 1,8 metrů (6 stop) nebo méně od míče a který blokuje podání útočícímu hráči, může být také považováno rozhodčím jako překážka bránící vykonání odpalu a bude penalizováno malým napomenutím za úmyslné bránění mezi dvěma hráči.

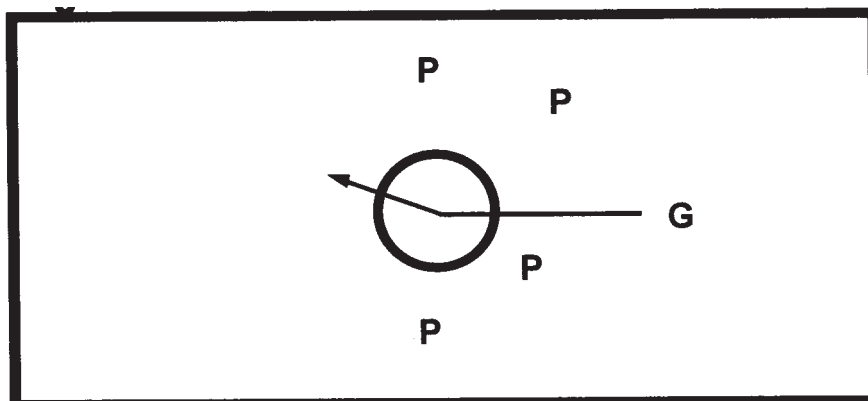
Útočící hráč, který se záměrně dostane do kontaktu s bránícím hráčem, bude penalizován malým napomenutím za úmyslné bránění mezi dvěma hráči.

Pokud kontakt vede ke zranění nebo mohl zranění potenciálně způsobit v obou výše zmíněných případech, pak hráč, který se dopustil chyby bude penalizován velkým napomenutím za jednání nebo verbální nadávky s úmyslem ublížit nebo zranit.

d) Bránící hráč, který projde skrz útočnou pozici týmu a brání této formaci, bude penalizován malým napomenutím.

e) Bránící hráč, který zkříží útočnou pozici týmu a nebrání této formaci, nebude penalizován a nebude to považováno jako neúmyslné bránění, hra pokračuje (viz schéma 7).

Schéma 7



7.2 Neúmyslné bránění

a) Pokud se tým, který nebyl určen nebo rozhodčí nejprve dotknou míče a ten pak změni svojí dráhu, pak je to považováno za neúmyslné bránění a hra je opakována. K tomuto dojde, ať už určený tým chytne míč, nebo nechytne. Dráha míče je změněna, pokud je linie cesty míče přerušena. Nicméně míč zůstává ve hře, pokud jeho dráha nebyla změněna.

b) Míč je považován ve hře, pokud se určený tým nejprve dotkne míče a ten se odrazí do hráče nebo rozhodčího bez změny dráhy.

c) Jestliže se určený tým ujme míče a přihraje:

1) Míč je považován ve hře, pokud se dotkne buď hráče druhého týmu nebo rozhodčího bez změny dráhy.

2) Pokud se míč dotkne hráče z druhého týmu a jeho dráha se změni, pak jsou následující možnosti:

- Jedná se o úmyslné bránění, pokud hráč z druhého týmu neudělal vše, dle rozhodnutí rozhodčího, aby se míči vyhnul.

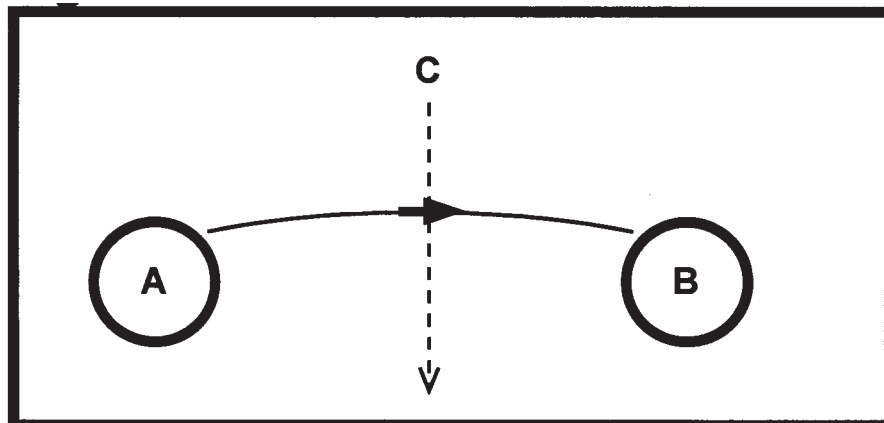
- Dojde k opakování, pokud hráč z druhého týmu udělal vše, dle rozhodnutí rozhodčího, aby se míči vyhnul.

- Situace bude posouzena jako pád míče, pokud tým s míčem v držení záměrně trefí hráče z druhého týmu. Pokud byl hráč trefen s jasným úmyslem zranit, dostane tým napomenutí za úmysl ublížit (viz článek 5.5).

Poznámky:

Jakýkoliv hráč ze soupeřícího týmu (C) je zodpovědný za to, zda dělá vše, co je v jeho silách, aby se vyhnul míči pokud se pohybuje mezi hráčem, který odpaluje (A) a přijímajícím týmem (B).

Schéma 8



Článek 8: Sportovní chování a etika

Každý tým, který se chová nesportovně (příloha A) bude penalizován malým nebo velkým napomenutím (viz článek 6.3).

Každý kdo se účastní hry nebo se na hře nějak podílí musí znát a dodržovat kodex sportovního chování a etiky. Tento kodex prosazuje následující principy:

- Znat a respektovat psaná i nepsaná pravidla svého sportu a vždy je bránit.
- Respektovat rozhodnutí rozhodčího a vyžadovat stejný postoj od svých hráčů.
- Podněcovat povědomí svých hráčů o sportovním chování podporou a odměňováním takového chování.
- Považovat vítězství za pouze jednu z příjemných stránek sportu a snižovat význam prohry.
- Respektovat hráče ostatních týmů, trenéry i fanoušky a vyžadovat to samé od svých hráčů.
- Mít reálné požadavky na hráče a respektovat a rozlišovat jejich individuální rozdíly.
- Zabránit užívání jakéhokoliv alkoholu nebo drog před hráči a podporovat jejich povědomí o problémech, které souvisí s požíváním těchto látek a o sportovním dopingui.
- Vyzdvihnout důležitost dobré fyzické kondice podporou sportovců, aby byli v dobré kondici nejen během sportovní sezóny, ale také během celého roku.
- Respektovat fyzickou i mentální integritu mladých hráčů, kteří vám důvěřují. Zneužívání v jakékoliv podobě je trestný čin a může poznamenat jedince po zbytek života.

Článek 9. Pravidla pro čas

9.1 Hrací doba

Časomíra se zastaví pouze ve výjimečných případech, jako je například zranění nebo v dalších případech, kdy rozhodčí rozhodne přerušit hru.

Časomíra se nezastavuje, pokud je odpískána chyba.

9.2 Oddechový čas

- a) Každý tým má k dispozici 30 sekundový oddechový čas za periodu.
- b) O oddechový čas může požádat pouze kapitán, jehož tým se dopustil chyby.
- c) V posledních třech minutách periody nebo hry nejsou povoleny žádné oddechové časy.
- d) Během oddechového času mohou hráči opustit hřiště a sednout si na lavičku.
- e) Délka jednoho oddechového času je vždy 30 sekund.
- f) Oddechové časy mohou být rozhodčími vyžádány pouze v době, kdy je míč mimo hru (viz článek 3.2 a).
- g) Pokud rozhodčí požaduje oddechový čas, ale ne v posledních třech minutách periody nebo hry, a ten trvá více než 30 sekund, pak je čas přesahující 30 sekund nastaven na konci periody nebo hry.

Pokud rozhodčí požaduje oddechový čas v posledních třech minutách periody nebo hry, pak čas jako celek bude nastaven na konci periody nebo hry dle situace.

Pokud musí být čas na hru nastaven, pak hra končí časovým signálem.

- h) Nevyužití oddechové časy nesmí být přeneseny do další periody nebo hry.

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 a zastavit časomíru.

V případě opakujících se zastavení času má rozhodčí právo diskvalifikovat tým nebo hráče, pokud, i po napomenutí, odmítnou hrát nebo pokračovat ve hře nebo pokud svým jednáním tým nebo hráč brání v pokračování hry.

Příloha A

Pravidla 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!
-

9.3 Postupy rozhodčích při oddechových časech

- a) Rozhodčí oznámí začátek oddechového času dlouhým nepřerušovaným písknutím. Zároveň je otočený k časoměřiči a ukáže na své ruce na pásku týmu, který o oddechový čas požádal.
- b) Po 25 sekundách zavolá týmy zpět na hřiště jedním dlouhým písknutím.
- c) Za dalších 5 sekund odpíská rozhodčí podání dvojitým písknutím.
- d) Pokud míč nedrží žádný hráč ani po 30 sekundách, pak rozhodčí udělí slovní napomenutí týmu, který způsobil zpoždění hry. Pokud stejný tým během stejné hry způsobil zpoždění znovu, pak dostane malé napomenutí.

Výklad:

Slovní napomenutí: Slovní napomenutí od rozhodčího nemá žádný vliv na bodování nebo na týmové body.

Poznámky: Rozhodčí nemusí čekat na týmy, aby zaujaly svou pozici na hřišti. Pokud vyprší časový limit 30 sekund pro oddechový čas, rozhodčí zapíská dvakrát na podání.

Hlavní rozhodčí může odpískat podání, i když jsou v kontaktu s míčem méně než tři hráči, pokud tým, který má míč v držení, zaujme falešnou strategickou pozici.

Příloha B

Oficiální postupy rozhodování

- Před hrou:

Hlavní rozhodčí musí zkontrolovat, zda hřiště vyhovuje standardům Mezinárodní KIN-BALLové Federace.

- Metody určování, že se někdo dopustil chyby:

Rozhodčí musí:

- a) být v náležitě vzdálenosti 2-3 metry od míče (6-9 stop) a v úhlu 85° od odpalujícího a míče
- b) odpískat podání (dvě krátká jasná písknutí). Pokud se nikdo nedopustil chyby, pak rozhodčí nemusí pískat, aby začalo podání.

Schéma 9

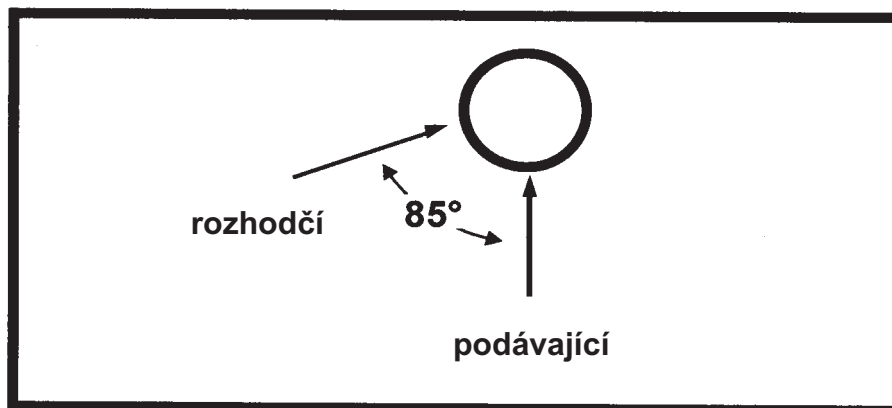
1. Být ve správné pozici, 2-3 metry od míče (6-9 stop).
2. Odpískat podání.
3. Zopakovat barvu.
4. Zapískat, pokud se někdo dopustí chyby
5. Odpískat a oznámit chybu.
6. Kontrolovat míč.
7. Zaujmout místo pro míč pro každé podání.
8. Kontrolovat osobu pověřenou sčítáním bodů.

- Signalizace rozhodčího:

Následující signály rozhodčích musí být perfektně známy všem rozhodčím a používány při každé hře.

Sčítači bodů a časoměřiči musí také znát tyto signály.

Tyto signály jsou jediné oficiálně uznávané v rámci Mezinárodní KIN-BALLové Federace.



1. Začátek hry nebo periody

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



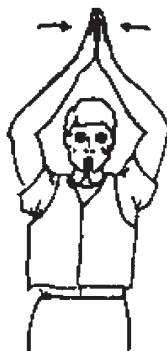
2. Konec periody

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 tyto čtyři signály je hvizd plynulý (od jedné do tří sekund).

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. Nedovolený odpal

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.



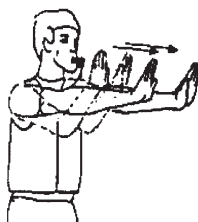
11. Záměna jména (chyba v určení)

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.



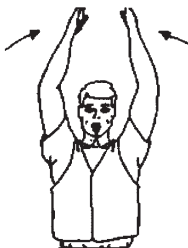
12. Stejný hráč odpálil dvakrát

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.



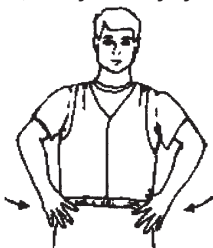
c) Úmyslné bránění mezi dvěma hráči

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.



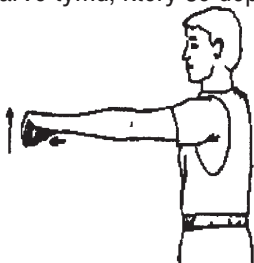
19. Nepovolený odpal

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 držný za látku nebo za ventilík

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.



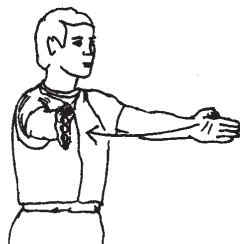
21. Držení míče

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



22. Nepovolené posunutí 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

Tento systém rozdělení bodů je používán pro týmy, které hrají ligu nebo v turnajích. Je to záležitost rozdělování množství bodů za každou vyhranou periodu a také za tři finálové pozice (pořadí).

Perioda: Po každé periodě dostane vítězný tým jeden bod. Jestliže dojde ke shodě mezi dvěma nebo třemi týmy, pak nikdo nezíská žádný bod.

Hra: Po každé hře je rozděleno 18 bodů podle následující tabulky:

Příklad bodů na konci hry	Tým			Rozdané body		
	růžová	šedá	černá	růžová	šedá	černá
Situace A	30	30	30	6	6	6
Situace B	32	30	28	10	6	2
Situace C	32	30	30	10	4	4
Situace D	32	32	30	7	7	4

Pokud se hry účastní pouze dva týmy, pak body budou rozděleny podle situace B a D: v případě B pokud vyhraje jeden tým nebo v situaci D pokud dojde k remíze. V obou případech třetí tým nedostane žádné body za tuto hru.

Příloha D

Body za sportovního ducha

Po každé hře je každému týmu odebráno tolik bodů, kolik získal během hry malých napomenutí.

Každý tým začíná s pěti body. Při prvním malém napomenutí je odebrán jeden bod. Každé následující malé napomenutí je penalizováno podle následující tabulky:

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

Pro rozvržení týmových bodů je jedno velké napomenutí rovno dvěma malým napomenutím.

Všimněte si, že body určené v této příloze jsou body navíc pro buď ligu nebo turnaje a nejedná se o body přidávané na výsledkovou tabuli. Body, které se přidávají na výsledkovou tabuli jsou popsány v pravidlech, článek 6.

* Poznámky:

str. 1 Oficiální barvy kin-ballu jsou černá, šedá a modrá. Vzhledem ke zvukové podobnosti slov černá a šedá a časté záměně při utkáních doporučuje ČSK používat výhradně označení barvy „bílá“ namísto „šedá“. Na mezinárodních turnajích tento problém nevzniká, protože určení se hlásí francouzsky.