



Oficiální výklad pravidel tchoukballu

Úvod

Tento dokument je oficiálním výkladem pravidel Tchoukballu od FITB. Výklad pravidel pravidel není součástí pravidel od FITB, protože:

1. výklad není vždy pravidlem, ale vysvětlením, jak pravidlům rozumět a používat je nebo popisem určitých herních situací a jejich řešení
2. výklad se může měnit a vyvíjet rychleji než pravidla, např. jako reakce na nově vzniklé problémy okolo pravidel

Nicméně tento dokument je plně oficiální a musí být důsledně dodržován jak hráči, tak rozhodčími. Aby to bylo možné, každý hráč a rozhodčí by měl znát pravidla a jejich výklad.

Výklad pravidel Tchoukballu

Pravidlo Výklad

1.6 Hřiště

Pokud míč narazí do stropu mimo hřiště nebo nad hřištěm ve výšce 7 metrů výš, jedná se o chybu (signál č. 8 a poté č. 14) nebo o bod (signál č. 8 a poté č. 16 nebo č. 17).

Pokud míč narazí do objektu, který je níže než 7 metrů nad hřištěm, jedná se o bránění (signál č. 9). V tom případě bude rozehrávat tým, který byl v držení míče (signál č. 24). Tento tým je vždy útočícím týmem, s výjimkou špatného odrazu (pravidlo 8), kdy rozehrává bránící tým.

4.2.2 Střídání

Střídání je možné pouze po dosažení bodu. Bod může být dosažen dle pravidel 8.1 a 8.2.

4.2.4, 4.2.5 Špatné střídání

V případě porušení pravidla 4.2.1 hráči musí provést střídání znovu a nemusí čekat až do dalšího bodu. Avšak, pokud je porušeno pravidlo 4.2.2 střídání je vráceno a hráči musí počkat na dosažení dalšího bodu.

4.2.6 Střídání při zranění

Zraněný hráč může opustit hřiště kdykoliv, bez ohledu na to, zda rozhodčí přeruší hru nebo ne. Nahrazen na hřišti však smí být až po dosažení dalšího bodu. Pokud zraněný hráč opustí hřiště po dosažení bodu a není znovu zahájena hra, smí být nahrazen okamžitě.

Střídající hráč musí počkat na dosažení bodu, aby se zabránilo:

- střídání bez dosažení bodu, pokud by hráč předstíral zranění
- aby rozhodčí nemusel přerušovat hru pokaždé, když se někdo z hráčů zraněn



Pokud zraněný hráč nebyl vystřídán a je znovu schopen hry, může se vrátit na hřiště, aniž by čekal na přerušení nebo bod.

5.2 Vysvětlení úlohy rozhodčích a kooperace mezi rozhodčími

Pravidlo 5.2 podává základní informace o úloze rozhodčích. Více informací a rady jsou poskytnuty zde:

Úloha hlavního rozhodčího je především:

- přivolání kapitánů pro provedení losu před začátkem hry (signál č. 22)
- pomoc rozhodčím u konstrukcí s rozhodnutím o bránění, zvláště v druhé obranné řadě
- kontrola střídání a počtu hráčů na hřišti
- dohled nad zápisem a aby byla zapsána zranění a udělené karty do oficiálního zápisu
- kontrola pravidla 10.3

Úloha rozhodčích u odrážedel je především:

- hlídání všech chyb a bodů

Hlavní rozhodčí by měl zasahovat do hry pouze pokud vedlejší rozhodčí nevidí chybu nebo bod.

Dobrá vzájemná spolupráce mezi rozhodčími může pozvednou úroveň hry a řízení hry.

Rozhodčí může zejména:

- pomoci se střelami, které dopadnou blízko postranních čar
- pomoci s rozhodnutím, jestli byl hráč při bránění ve hřišti nebo mimo něj
- počítat počet přihrávek na prstech, pokud to není zřejmé a mohlo by to pomoci ostatním rozhodčím (například při teči v obraně). Je nutné si uvědomit, že tato informace má sloužit ostatním rozhodčím a ne hráčům.
- je doporučeno, aby hlavní rozhodčí neopravoval rozhodnutí ostatních rozhodčích.

Pokud hlavní rozhodčí vidí chybu nebo cokoliv, co by mělo být odpískáno, měl by pískat předtím, než zareaguje postranní rozhodčí a ne později. Hlavní rozhodčí by měl mít přehled o dění na celém hřišti i o akcích okolo odrážedel, aby mohl pomoci rozhodčím u odrážedla.

5.2.2 Pozice rozhodčích

Rozhodčí u odrážedel si mění své pozice po každé části hry. Hlavní rozhodčí zůstává na stejném místě.

6.2 Oddechový čas

Aby se zabránilo tomu, že hra bude přerušena oddechovým časem a naruší se tak hra soupeře (pravidlo 6.2.3) neexistuje oddechový čas, s výjimkou toho, kdy o něj požádá rozhodčí (vážné zranění, disciplinární problém, voda nebo krev na hřišti,...), pak se jedná o oddechový čas rozhodčího (6.2.2).



V případě přerušení hry kvůli zranění je hra zahájena co nejdříve poté, co zraněný hráč opustí hřiště. Rozhodčí nečeká na návrat zraněného hráče ani pokud jde o lehké poranění. Pokud si rozhodčí vyžádá zastavení hry, hráči musí zůstat na hřišti. V prostoru hřiště se mohou napít nebo diskutovat se střídajícími hráči a trenérem atd.

7.1.2 Kroky

Pokud se hráč dotýká hrací plochy pouze chodidly, není potřeba vysvětlení. Objasnění pro speciální případy:

- chycení míče ve vzduchu a dopad na obě nohy se počítá jako 2 dotyky
- chycení míče s **jednou nebo dvěma nohama na zemi** se počítá jako **jeden** dotyk
- hráč se sklouzne nebo převalí na zemi po chycení míče. Je téměř nemožné určit, kolik dotyků se zemí hráč udělal. Měla by být použit tento výklad: skluz nebo převalení se počítá jako jeden dotyk, což znamená, že zbývají další dva, aby se hráč postavil na obě chodidla. Paže, dlaně, lokty a kolena by se neměli počítat jako dotyk. Samozřejmě rozhodčí musí být velmi přísný pokud je ten druh pohybu použit k pohybu po hřišti.
- hráč se dotkne míče po střele (obránce), ale nechytí ho. Míč se odrazí a ten samý hráč ho po doběhnutí chytí. Pokud udělá 3 a více kroků mezi prvním kontaktem a chycením míče nebo nahrávkou, jsou pískány kroky, nikoliv bod. Obecně každá chyba během obrany (předtím, než je míč plně kontrolován) znamená bod pro útočící tým (např. krok do zakázané zóny, dotyk nohou,...). V případě kroků jde pouze o chybu a je tedy nařízena rozehra pro útočící tým.

7.1.4 4 nahrávky

Čtyři nahrávky lze také brát jako 5 kontaktů s míčem. Tedy, pokud míč chytí zároveň 2 hráči, jedná se o jednu nahrávku.

Důležité je, že pokud se bránícímu týmu nepodaří chytit míč třemi nahrávkami a dostanou ho pod kontrolu až čtvrtou nahrávkou, jedná se o chybu a ne o bod. Podobně jako pravidlo 7.1.2.

7.1.5, 7.1.11 Hráč ve hřišti/mimo hřiště

Hráč je **ve hřišti**, pokud jeho kroky jsou v mezích hrací plochy. Čáry náleží té oblasti, kterou ohraničují (čára zakázané zóny je její součástí a čáry ohraničující hřiště jsou součástí hřiště).

OBRÁZEK

Pokud hráč chytí míč ve vzduchu rozhodčí by měl vědět, kde hráč udělal poslední krok před odrazem. Pokud jeho poslední krok byl ve hřišti, situace je v pořádku. Pokud poslední krok byl mimo hřiště nebo v zakázané zóně, hráč se bere tak, jako kdyby byl v autu a to i když je v prostoru nad hřištěm. Pokud hráč nemá míč, nezáleží na tom, zda stojí ve hřišti nebo mimo něj.

Toto pravidlo je třeba dodržovat na všech čarách.



7.1.6, 8.2.1 Zkažená nahrávka nebo zkažená střela

Za ztracený bod je považována jen zkažená střela (nezáleží na tom, zda míč přejde koncovou čáru nebo kam dopadne). To znamená, že rozhodčí musí rozhodnout, zda se jedná o střelu nebo nahrávku a pokud je to nahrávka nařídí rozehru.

Výjimkou je, pokud nahrávka nebo odražený míč od obránce trefí konstrukci odrážedla, pak je to posouzeno jako střela.

Ve zkratce:

- zkažená nahrávka, která netrefí konstrukci = chyba (pravidlo 7.1.6)
- zkažená nahrávka/obrana, která trefí odrážedlo, spadne do hřiště a není zachycena = bod (pravidlo 8.1.1) nebo špatný odraz, pokud trefí rám (pravidlo 11.1)
- zkažená nahrávka/obrana, která trefí odrážedlo, ale spadne do zakázané zóny = ztracený bod
- zkažená střela, obrana nebo střelecký pokus (netrefí odrážedlo) = ztracená bod (pravidlo 8.2.1)

Poznámka: železná konstrukce, která rámu (sít' a její rám) umožňuje daný sklon se v tomto pravidle nepovažuje za rám.

7.1.7, 7.1.8, 7.1.9 Bránění

Bránění se může dopustit jak útočící tak bránící tým.

Zvláštní pozornost je třeba věnovat následujícím situacím:

- Hráč útočícího týmu brání bránícímu hráči, který se snaží chytit míč. Bránění je možné odpískat pokud se bránící hráč přesouvá k chycení míče (bránění v pohybu) nebo pokud je na místě a protihráč mu brání v chycení míče (bránění v chycení míče nebo závažné bránění ve výhledu na míč v jeho předpokládané trajektorii).
- bránící hráč v první obrané linii brání protihráči v převzetí přihrávky od spoluhráče podél koncové čáry (červený hráč na obrázku dole se dopustil bránění).

OBRÁZEK

Je potřeba brát ohled na to, že hráč nevidí, co se děje za ním. Hráči útočícího týmu by to měli mít na vědomí a použít volné prostory. Např. nejde o bránění pokud se hráč snaží použít trajektorii kterou běžně používají hráči v první obranné linii (např. proběhnutí mezi bránícími hráči v první linii).

OBRÁZEK

Pravidlo se týká bránění v pohybu při chytání, střele, nahrávce nebo zaujímání pozice a ne bránění ve výhledu. Rozhodčí by tedy neměl pískat bránění, pokud hráč nevidí, že na něj míč letí, kvůli hráči, který



je v **obvyklé útočné pozici** (zelený hráč na obrázku dole se nedopustil bránění). Pokud ovšem útočící hráč záměrně stojí tak, aby obránce neviděl míč, pak rozhodčí odpíská dle pravidla

12.2.1. Bránění pokud je hráč v útoku by mělo být pískáno proti němu, pokud je v neobvyklé a logicky nevhodné pozici pro útok a brání tak obránci ve výhledu.

Nakonec je třeba upřesnit, že pokud útočník chce vystřelit a střela se dotkne bránícího hráče, který stojí v zakázané zóně, **dříve** než odrážedla, jedná se o bránění. To nastane hlavně v případě, že hráč A1 střílí, B1 brání a chce okamžitě vystřelit. Hráč A1 nemusí mít dostatek času, aby opustil zakázanou zónu a může stát mezi B1 a odrážedlem ve chvíli, kdy B1 střílí. Poznámka: pokud je A1 v zakázané zóně a dotkne se míče po odrazu od odrážedla, rozhodčí udělí bod B1 (pravidlo 8.1.4). Pokud hráč B1 střílí záměrně do A1 (a ne na odrážedlo), rozhodčí odpíská neslušné chování dle pravidla 12.2.1.

7.1.12 Došlap

Není třeba žádné další vysvětlení, ale je důležité toto pravidlo striktně dodržovat. V případě pochybností se doporučuje nepískat došlap. Rozhodčí by měl přerušit hru, pouze pokud si je jistý.

7.2 Rozehra po chybě

Kde rozehrát ? (pravidlo 7.2.1)

Na místo kde rozehrát ukazuje rozhodčí. Je to místo, kde došlo k chybě nebo nejbližší možné místo na hřišti, pokud k chybě došlo mimo hřiště nebo v zakázané zóně.

Rozhodčí by měl posoudit, jestli se nerozehrává příliš daleko od místa kam ukazuje. Okolo zakázané zóny by měla být vzdálenost menší než 1 metr. Okolo středu hřiště by vzdálenost neměla přesáhnout 3 až 4 metry. Jde o vzdálenost mezi místem, kde se míč dotkne země při rozehře a místem, kam ukazuje rozhodčí. Rozhodčí by neměl extrémně trvat na přesném místě rozehry a posouvat hru o centimetry. Podstatou je, aby se hrálo v rámci fair-play a hráči nebyli zmatení a věděli, kde rozehrát.

Jak rozehrát ? (pravidlo 7.2.2)

Po chybě (ne po bodu) tým (hráč) který má míč musí:

- vzít míč **oběma** rukama (pokud už je míč na zemi, zvednout ho)
- položit míč **oběma** rukama na zem tam, kde určí rozhodčí
- hra je zahájena bezprostředně ve chvíli, kdy hráč zvedne míč ze země

OBRÁZEK

Od té chvíle musí hráč respektovat všechna pravidla, obzvláště pravidlo 3 kroků a pravidlo 3 vteřin.

Co dělat, pokud není rozehráno správně ? (pravidlo 7.2.3)

Pokud hra není rozehrána dle popisu výše, rozhodčí musí požádat hráče, aby rozehru provedl znovu. Míč **nepřipadá** protihráči. Vedlejší rozhodčí by se měli pohybovat podél koncové čáry tak, aby viděli aby



mohli rozhodnout, jestli bylo rozehráno správně v případě, že se hráč otočí zády k nejbližšímu rozhodčímu.

Nejméně jedna nahrávka před střelou po rozehraní (pravidlo 7.2.4)

Toto pravidlo je jako prevence, aby rozehrávající hráč nemohl přímo vystřelit. Nestačí tedy, aby se jeho spoluhráč pouze dotkl míče. Je nezbytné, aby míč opustil jeho ruce, aby to bylo považováno za nahrávku.

8.1.4 Pohyb skrz zakázanou zónu pro zaujmutí obranné pozice

Pro správný přesun do obranné pozice na druhé straně zakázané zóny se hráč musí pohybovat okolo zóny (obr. dole, vlevo) a ne skrz zónu (obr. dole, vpravo).

Pokud hráč proběhne zakázanou zónou a chytí nebo se dotkne míče, rozhodčí dá bod útočícímu týmu.

OBRÁZEK

Poznámka 1: pravidlo 8.1.4 je platné pouze pokud bránící hráč získá výhodu tím, že proběhne zónou. Pokud při přesunu šlápl na čáru nebo na kraj zóny, nepovažuje se to jako výhoda a nepíská se bod.

Poznámka 2: Pokud hráč po střele nebo nahrávce stojí uvnitř zakázané zóny a míč je chycen soupeřem, musí co nejrychleji opustit zónu. V tomto případě rozhodčí nepíská dle pravidla 8.1.4, ale dle pravidla 7.1.7 (bránění), pokud je to třeba.

8.2.4 Dotek míče po střele spoluhráče

Jde o situaci, kdy se hráč dotkne míče jako první, aniž by se ho dotkl bránící hráč.

Pokud se míč letící od odrážedla dotkne obránce a následně hráče z útočícího týmu nebo střelce, jedná se o bránění. Nezáleží na tom, kde hráč stojí nebo kde míč nakonec dopadne. Posuzováno dle pravidla 7.1.8.

10.1 Kde provést zahájení hry

Pokud za koncovou čarou není dostatek místa na zahájení hry, rozhodčí může hráči umožnit, aby si šlápl do zakázané zóny. V tomto případě ne nezbytné, aby tuto informaci věděli oba kapitáni **před** začátkem hry.

10.3 Překročení středové čáry

Po bodu musí míč přejít středovou čáru, předtím, než tým vystřelí na odrážedlo, kde bylo dosaženo posledního bodu. Míč přešel středovou čáru v případě, že ho drží hráč a je na "správné" straně hřiště. To znamená, že musí mít jednu nebo obě nohy na "správné" straně hřiště, ale nesmí být na "špatné" polovině hřiště (dle pravidla 7.1.5).

Míč nemusí přejít polovinu po rozeře (nultá nahrávka), ale je možné, aby ji přešel následujícími nahrávkami.



Poznámka: středová čára se uvažuje jako součást "špatné" poloviny hřiště (tzn. noha na středové čáře se bere jako na "špatné" polovině).

10.4 Střela po zahájení hry

Pravidlo 10.4 říká, že zahájení se nepočítá jako přihrávka (lze brát jako nultou přihrávku). Není ovšem nutností, aby před střelou byla přihrávka č. 1. Tzn., že hráč smí vystřelit bezprostředně po rozehrávce, samozřejmě za dodržení pravidla 10.3.

11.1, 11.2 Špatný odraz, rám

Někdy se může stát, že míč trefí napínací pružný provaz a/nebo kovové prstýnky okolo sítě, aniž by se dotkl kovového rámu a míč se neodrazí správně. Pak by rozhodčí měl udělat následující:

- míč se odrazí dobře = žádný zásah rozhodčího, střela je dobrá
- míč se odrazí špatně = rám (rozehra)

Po špatném odrazu by rozhodčí neměl přerušit hru, pokud bránící tým chytí bez problémů míč. Pokud má bránící tým problémy s chycením míče, rozhodčí zastaví hru a následuje rozehra pro bránící tým. Zvláště by měl rozhodčí přerušit hru, pokud bránící tým potřebuje jednu či více nahrávek, aby chytil míč.

12.2 Neslušné chování

Následující situace jsou příkladem neslušného chování a narušují ducha hry:

- zdržování
- urážky (spoluhráče, protihráče, rozhodčího, trenéra, diváka, zapisovatele,...)
- hrubé chování
- záměrné provinění (kontakt s hráčem, chycení míče soupeře, bránění,...)
- narušení ducha hry nebo pravidel

Obecně by se v takových případech mělo postupovat takto:

1. Zprv by měl rozhodčí požádat hráče (trenéra,...), důrazně, ale neagresivně, aby směnil své chování (ústní varování, pravidlo 12.2.2 a).
2. Pokud hráč nezmění své chování, měl by rozhodčí přerušit hru (přerušení hry, pravidlo 6.2.3, signál č. 2), zavolat kapitána týmu, který se provinil a hráče který se provinil a znovu je ústně varovat, odpískat vážné nebo úmyslné provinění (pravidlo 12.2.2 b, signál č. 23) a nařídit rozehru pro soupeře (rozehra ve většině případů, vyhazování pokud k provinění došlo po bodu).
3. Rozhodčí by se měl vyvarovat používání žluté karty. Ovšem, pokud je to nezbytné, žlutá (pravidlo 12.2.2 c, signál č. 20) nebo červená karta (pravidlo 12.2.2 d, signál č. 21) mohou být uděleny hráči, který se provinil. Po udělení žluté nebo červené karty má míč tým který se nedopustil provinění.

Obecně Útočící/bránící tým



Je důležité vědět, kdy se z bránícího týmu stává tým útočící, protože to může ovlivnit to, komu bude připsán bod. Například pokud hráč upustí míč v útoku, jde o chybu, ale pokud v obraně, jde o bod. Podobně krok do zakázané zóny ve v útoku chybou a v obraně bodem.

Rozhodčí musí rozhodnout, zda šlo o útočnou nebo obranou akci.

Pro snadnější rozhodnutí by měl rozhodčí zvážit následující:

Definice je, že obranná fáze končí ve chvíli, kdy obrana chytí míč (ne pouze nadrazí) a má ho pod kontrolou a hráč, který ho chytil je ve stabilním postavení (nemusí stát na místě, ale musí mít svůj pohyb pod kontrolou).

Např. následující situace znamenají bod pro útočníka (chyba v obraně):

- obránce chytí míč, ale během pohybu opustí hřiště nebo vkročí do zakázané zóny
- obránce nadrazí míč, který letí nad zakázanou zónu a jeho spoluhráč ho chytí, ale během odrazu šlápne do zóny

Naopak následující je chybou nikoliv bodem (chyba útočníka):

- obránce chytí míč, postaví se, udělá krok dozadu, aby se připravil na nahrávku a šlápne do zakázané zóny

Obecně Rozehra pro tým, který měl míč

V následujících situacích je nutné zastavit hru a to i v případě, že nedošlo k chybě nebo bodu:

- hráč se zraní a potřebuje pomoc zdravotníka, aby opustil hřiště nebo než hřiště opustí
- odražené je posunuté (hráčem po střele) tak, že nelze dál hrát na toto odražené
- druhý míč vletí na hrací plochu
- míč narazí do objektu umístěného níž než 7 metrů nad hracím povrchem

V případě, že chce rozhodčí zastavit hru (zapíská; zastaví časomíru pokud je to třeba, signál č. 2). Pokud je vše znovu připraveno ke hře, rozhodčí dá rozehru týmu, který byl v držení míče při přerušení (signál č. 24). Je to vždy útočící tým s výjimkou toho, pokud míč letí od rámu (pravidlo 8), předtím, než byla hra zastavena. V takovém případě rozehrává bránící tým.

Ve výjimečných případech může rozhodčí nařídít rozehru pro tým, který měl míč, pokud neviděl, co se stalo (míč uvnitř/mimo zakázanou zónu atd.).

Obecně Co dělat, pokud rozhodčí neviděl, co se stalo?

Použití signál nejistota, neviděl jsem (signál č. 26). To je pokyn pro ostatní rozhodčí poskytnout jejich názor na situaci (např. signály č. 4, 8, 19, 25). Rozhodčí může brát ohledy na názory hráčů, zvláště pak pokud si je jistý jejich nestranností.

Pokud není možné o situaci rozhodnout, měl by následovat signál č.24 (rozehra pro tým, který měl míč).