

„Multimediální světelné tabule Basketbalového klubu Opava“

Překlad a výňatek z pravidel

„Official Basketball Rules 2017, Basketball Equipment“

Zadavatel pro potřeby tohoto výběrového řízení poskytuje uchazečům překlad stěžejních kapitol, a to kapitol:

8. Game clock

9. Scoreboard/videoboard

10. Shot clock

8. Časomíra

8.1 Pro úroveň 1 a 2 musí hlavní časomíra (Obrázek 8) splňovat níže uvedené parametry:

- Musí se jednat o digitální odpočítávací hodiny s automatickým signálem, který zazní na konci čtvrtiny, jakmile se na displeji zobrazí nula (00:00.0).
- Musí umět zobrazovat zbývající čas v minutách a vteřinách a v desetínách (1/10) vteřin pouze během poslední minuty každé čtvrtiny.
- Musí být umístěna tak, aby byla jasně viditelná pro všechny účastníky zápasu, včetně diváků.

8.2 Pokud je hlavní časomíra umístěna nad středem hrací plochy, jedna duplicitní časomíra naproti hráčským lavičkám, která bude jasně viditelná pro oba týmy, bude dostačující. Každá duplicitní časomíra musí v průběhu hry zobrazovat skóre a zbývající hrací čas.

8.3 V úrovních 1 a 2 mohou rozhodčí používat pro zastavení časomíry časový systém řízený píšťalkou, který je propojený s časomírou vybavenou konektory, za předpokladu, že se tento systém bude používat ve všech zápasech dané soutěže. Rozhodčí musí rovněž spustit časomíru, ale tuto činnost provede zároveň také časoměřič. Všechny výsledkové tabule schválené FIBA mohou mít rozhraní pro systém řízený píšťalkou.

9. Výsledková tabule/Video tabule

9.1 Pro úroveň 1 a 2 musí být dvě výsledkové tabule nebo video tabule:

- Umístěny po jednom kusu na každém konci hřiště,
- Pokud je výsledková tabule (kostka) umístěna nad středem hrací plochy, jedna duplicitní časomíra naproti hráčským lavičkám, která bude jasně viditelná pro oba týmy, bude dostačující.
- Jasně viditelné pro všechny účastníky zápasu, včetně diváků.
- Pokud se používají obrazovky, všechny požadované zápasové informace musí být k dispozici kdykoli během zápasu, včetně přestávek. Čitelnost zobrazených informací musí být stejná jako čitelnost na digitální výsledkové tabuli.

9.2 Časoměřič musí mít k dispozici ovládací panel časomíry a pro asistenta zapisovatele musí být k dispozici samostatný ovládací panel výsledkové tabule. Pro zadávání údajů do výsledkové tabule lze

„Multimediální světelné tabule Basketbalového klubu Opava“

použít počítačové panely, avšak pro ovládání tohoto zařízení se mohou používat pouze speciální ovládací panely. Každý panel musí umožňovat snadnou opravu všech nesprávných dat a musí mít zálohování paměti, aby bylo možné uložit všechna zápasová data po dobu minimálně 30 minut.

9.3 Výsledková tabule musí obsahovat a/nebo zobrazovat:

- Digitální hodiny pro odpočítávání hrací doby.
- Body získané každým týmem a pro úroveň 1 kumulativní počet bodů získaných jednotlivými hráči.
- Pro úroveň 1 a 2 je číslo každého jednotlivého hráče (v pořadí 00, 0,1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 a 11-99) a pro úroveň 1 také jejich příjmení. Pro zobrazení příjmení každého hráče musí být k dispozici minimálně 12 znaků.
- Názvy týmů: Pro zobrazení jména každého týmu musí být k dispozici minimálně 3 znaky.
- Počet faulů, kterých se jednotliví hráči v týmu dopustili, od 1 do 5. Pátý faul musí být označen červeně nebo oranžově. Počet se může zobrazit pomocí 5 bodů nebo pomocí číselného displeje s minimální výškou 135 mm. Kromě toho může být pátý faul označen pomalým blikáním (~ 1 Hz) po dobu 5 vteřin.
- Počet týmových faulů od 1 do 5, zastaví se na 5.
- Čísla čtvrtin od 1 do 4 a E pro nastavení.
- Počet vybraných oddechových časů za jednu polovinu od 0 do 3.
- Časomíra pro měření oddechového času (nepovinné). Časomíra se nesmí použít k tomuto účelu.

9.4 Pro úroveň 1 (povinné) a úroveň 2 (doporučeno):

- Displej výsledkové tabule musí být v kontrastních barvách.
- Pozadí displeje nesmí oslňovat.
- Číslice používané pro zobrazení čísel na časomíře a výsledkové tabuli musí mít minimální výšku 300 mm (úroveň 1) nebo 250 mm (úroveň 2) a minimální šířku 150 mm (úroveň 1) nebo 125 mm (úroveň 2). Tyto velikosti číslic jsou pro úroveň 2 povinné.
- Číslice a znaky používané pro zobrazování počtu týmových faulů a čísel čtvrtin musí mít minimální výšku 250 mm a minimální šířku 125 mm.
- Číslice a znaky používané pro zobrazování názvů týmů, příjmení a čísel hráčů a bodů, kterých hráč dosáhne, musí mít minimální výšku 150 mm.
- Hodiny odpočítávající čas na výsledkové tabuli, skóre and časomíra pro časový limit pro útok musí mít minimální zorný úhel o velikosti 130°.

Výsledková tabule:

- Nesmí mít ostré hrany ani otřepy.
- Musí být bezpečně připevněna.
- Musí být schopna odolat silným nárazům jakéhokoli míče podle normy DIN 18032-3.
- Musí mít v případě potřeby zvláštní ochranu, která nesmí zhoršit čitelnost písmen a číslic.
- Musí vyhovovat požadavkům na elektromagnetickou kompatibilitu v souladu s platnými zákony dané země.

10 Časomíra pro časový limit pro útok

10.1 Časomíra pro časový limit pro útok musí mít:

- Samostatnou řídicí jednotku, která je určena pro obsluhu časomíry pro časový limit pro útok, s velmi silným automatickým signálem, který signalizuje konec časového limitu pro útok, když displej ukazuje nulu (0).
- Zobrazovací jednotku s digitálním odpočítáváním, která ukazuje čas pouze ve vteřinách.

„Multimediální světelné tabule Basketbalového klubu Opava“

10.2 Pro úrovně 1 a 2 musí časomíra pro časový limit pro útok:

- Mít signál, který zazní na konci časového limitu pro útok, když se na displeji zobrazí nula (0.0).
- Ukazovat zbývající čas ve vteřinách a desetinách (1/10) vteřin pouze během posledních 5 vteřin časového limitu pro útok.

10.3 Časomíra pro časový limit pro útok musí mít schopnost být:

- Spuštěna od 24 vteřin.
- Spuštěna od 14 vteřin.
- Zastavena, když se na displeji zobrazí zbývající čas.
- Znovu spuštěna od doby, kdy byla zastavena.
- Nezobrazovat nic, pokud je to nutné.

10.4 Pro úrovně 1 a 2 musí být časomíra pro časový limit pro útok připojena k časomíře tak, že když:

- Se časomíra zastaví, zastaví se i časomíra pro časový limit pro útok.
- Se časomíra spustí, je možné spustit časomíru pro časový limit pro útok manuálně.
- Se časomíra pro časový limit pro útok zastaví a spustí zvukový signál, časomíra i nadále odpočítává čas a lze ji zastavit ručně, pokud to je nutné.

10.5 Pro úrovně 1 a 2 musí zobrazovací jednotka časomíry pro časový limit pro útok (Obrázek 9) spolu s duplicitní časomírou:

- Být namontovány na každou podpěrnou konstrukci desky a minimálně 300 mm nad a za deskou (Obrázek 1) nebo musí viset ze stropu.
- Mít číslice v červené barvě (Časomíra pro časový limit pro útok) a ve žluté barvě (u duplicitní časomíry).
- Mít číslice na displeji časomíry pro časový limit pro útok o minimální výšce 230 mm a tyto číslice musí být větší než číslice u duplicitní časomíry.
- Mít pro úroveň 1 3 nebo 4 zobrazovací plochy na jednu jednotku (doporučeno pro úroveň 2 a 3), které jsou umístěny tak, aby byly jasně viditelné pro všechny účastníky zápasu, včetně diváků.
- Mít maximální hmotnost 60 kg, včetně nosné konstrukce.
- Projít testem na ochranu proti poškození míčem podle normy DIN 18032-3.
- Musí vyhovovat požadavkům na elektromagnetickou kompatibilitu v souladu s platnými zákony dané země.

Celé znění pravidel v původní jazykové mutaci dostupný, včetně výše uvedených nákresů, zde:

<http://www.fiba.basketball/OBR2017/BasketballEquipment/Final.pdf>