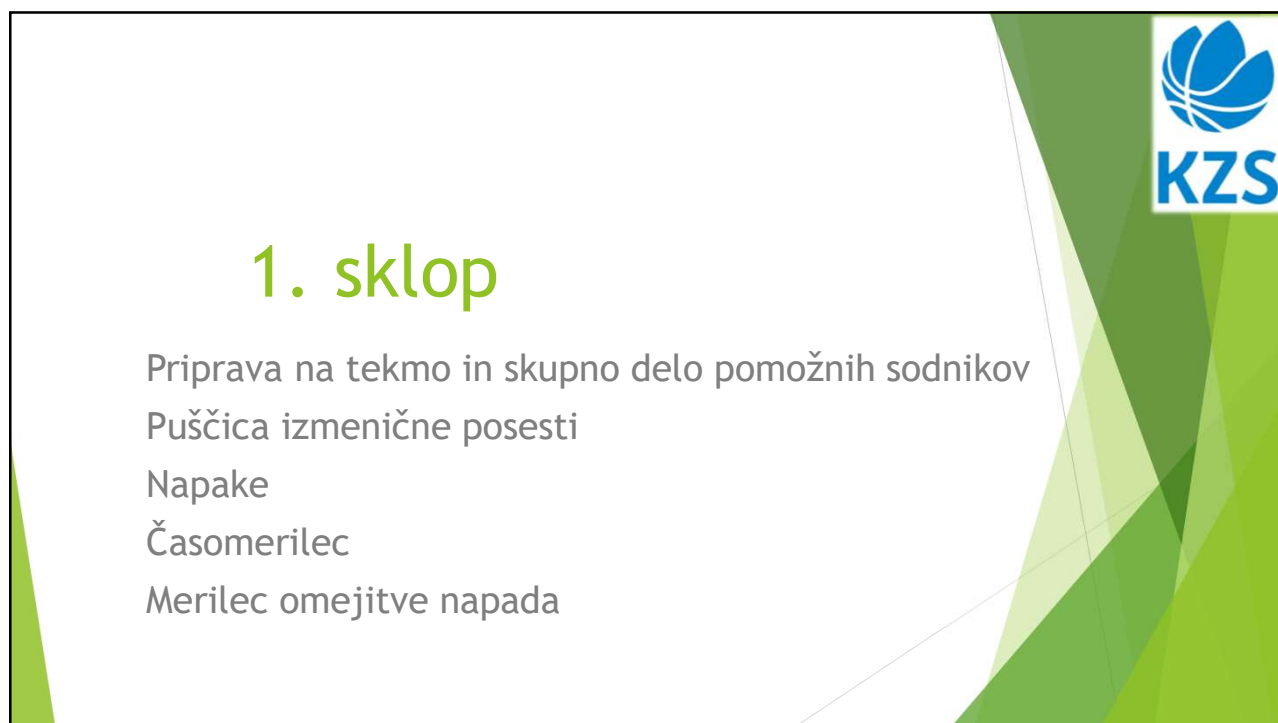




NOVI POMOŽNI SODNIKI 2022/2023


1



1. sklop

Priprava na tekmo in skupno delo pomožnih sodnikov
Puščica izmenične posesti
Napake
Časomerilec
Merilec omejitve napada


2



Prihod in priprava na tekmo

- ▶ V dvorani urejeni **45 minut** pred uradnim pričetkom tekme (**člani 60 minut**)
- ▶ Uradna tekmovanja - ENOTNO OBLEČENI - majice
- ▶ S seboj imajo
 - ▶ NATISNJENO LICENCO za pomožnega sodnika za tekočo sezono
 - ▶ sodniško PIŠČALKO
 - ▶ SET PISAL v štirih barvah
- ▶ Na začetku velja PRIPOROČILO - Pravila za pomožne sodnike
- ▶ Ob prihodu - testiranje delovanja naprav (semafor, sirena, 14/24 sekund)

3




Skupno delo pomožnih sodnikov

- ▶ **Prijavna lista - najmanj 40 minut** pred tekmo naj bi jo oddal predstavnik kluba → podatke zapisnikar prepíše v zapisnik
- ▶ Časomerilec - vsaj 20 minut pred uradnim začetkom tekme sproži uro
 - ▶ Takrat naj bi bil dokončan tudi zapisnik
- ▶ **10 minut** pred predvidenim začetkom tekme trener
 - ▶ Označi začetno peterko
 - ▶ S podpisom potrdi napisane podatke (imena, priimki, številke)



Najprej to stori domači trener, nato gostujoči - včasih jih moramo na to opomniti

4

Skupno delo pomožnih sodnikov 2




- ▶ Med tekmo pomožni sodniki sodniških odločitev NE KOMENTIRAJO in se obnašajo športno
- ▶ Uporaba mobilnih telefonov za mizo je PREPOVEDANA - tako pogovori kot SMS
- ▶ Med samim potekom tekme se ne prehranjuje
- ▶ Med polčasom pomožni sodniki NE SMEJO zapustiti zapisniške mize brez dovoljenja tehničnega komisarja oziroma prvega sodnika

5

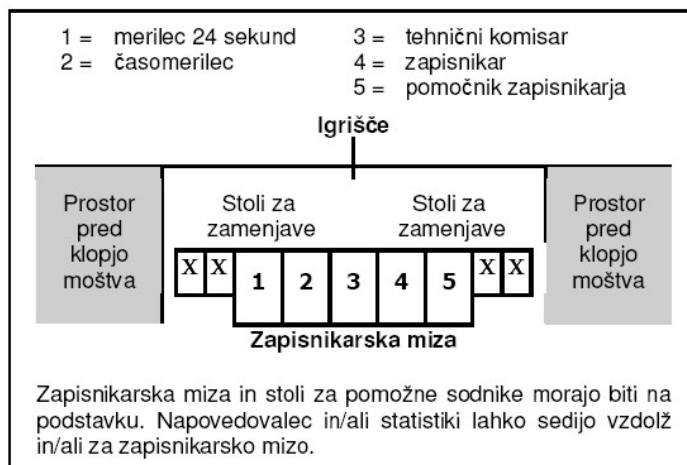
Skupno delo pomožnih sodnikov 3



- ▶ **SODELOVANJE, MEDSEBOJNA POMOČ** - kvalitetno delo v dobro vseh udeležencev
So tim - moštvo.
 - ▶ Govorijo **strelca**; **osebno napako** igralcev; številko igralca, ki jo je storil; opozarjajo na **menjave**, **minute odmora** ipd.
- ▶ **Preverjanje**
 - ▶ minut odmora in osebnih napak igralcev - med minutami odmora, četrtinami in daljšimi prekinitvami
 - ▶ **rezultata - sprti ob vsakem košu**
- ▶ Komunikacija med prostimi meti - zapisnikar potrebuje pomoč (kdo je izvajalec, ali je bil uspešen...) - dogovor med zapisnikarji
- ▶ Obvestiti sodnike, koliko je še do začetka igranja
 - ▶ Pred tekmo 20 minut
 - ▶ Pred 3. četrtino 5 minut

6

Zapisnikarska miza - Položaj posameznikov

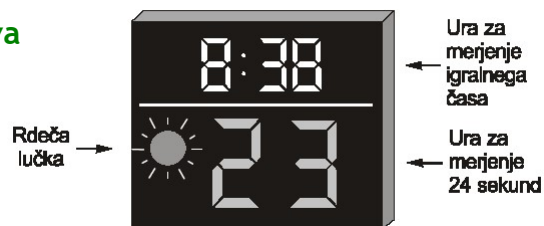


7


Tehnična oprema na tekmi



- Ura za merjenje igralnega časa in štoparica
- **Naprava za merjenje 24/14 sekund**
- Zapisnik
- **Oznake za napake igralca**
- Oznaki za izpolnjen bonus napak moštva
- **Naprava, ki kaže število napak moštva**
- Piščalka
- **Kazalec izmenične posesti**



8



Pravilo izmenične posesti - puščica


- ▶ odgovornost zapisnikarja
 - ▶ postavljena v pravo smer ter jo pravilno in pravočasno obrača!

Ugotovitev: *Moštvo, ki na začetku tekme ni prišlo do prve žive posesti žoge, bo ob naslednji situaciji s sodniškim metom imelo žogo na voljo, da jo vrne v igro z najbližje mestu, kjer se je zgodila situacija s sodniškim metom.*

Po končani 2. četrtini jo obrne, ker ekipi zamenjata koše, in jo vriše v zapisnik!

- ▶ Obrne jo, ko ekipa izvede met izza meja igrišča zaradi pravila izmenične posesti (zagozdena žoga, držana žoga, začetek četrtine)

11



Pravilo izmenične posesti

- ▶ Puščico na začetku tekme obrnemo, ko ena izmed ekipi pridobi posest - ali na igrišču ali pa pri izvajanju izven meja igrišča

Primer, ki se pojavlja na tekmah št. 1:

Ob sodniškem metu na začetku tekme vrže prvi sodnik žogo v zrak. Takoj zatem, ko se žoge pravilno dotakne skakalec A4:

- Je dosojena držana žoga med igralcema A5 in B5.
- Je dosojena obojestranska napaka igralcema A5 in B5.

Glede na to, da do posesti žoge še ni prišlo, sodnik ne more uporabiti pravila izmenične posesti **in s tem tudi POMOŽNI SODNIKI NE PRESTAVLJAJO PUŠČICE**. Prvi sodnik bo izvedel naslednji sodniški met na sredini igrišča med igralcema A5 in B5.

12



13

Pravilo izmenične posesti

- ▶ Napake puščice ne obračajo; prekrški jo obračajo!

Primer, ki se pojavlja na tekmah št. 2:

Ekipa A izvaja žogo izza meja igrišča po pravilu izmenične posesti po držani žogi. Igralec A6 izvaja ima žogo še v rokah in je ni podal v igrišče, ko sodnik zapiska in dosodi:

1) Osebno napako igralca B4.

2) Prekršek 5 sekund, saj je A6 prekoračil čas dovoljen za izvajanje.

V primeru 1 se puščica ne bo obrnila, saj bo ekipa A ponovno izvajala izza meja igrišča zaradi kazni za osebno napako, ali pa bo izvajala proste mete.

V primeru 2 se bo puščica obrnila. Do naslednjega izvajanja v primeru uporabe pravila izmenične posesti bo upravičena ekipa B.



14



15



16

Tehnična napaka



- ▶ **KAZEN: Nasprotnikom se prisodi 1 prosti met**, ki se izvaja takoj
 - ▶ Ne vpliva na trenutno posest - ekipa, ki je bila v posesti, ostane v posesti
- ▶ TN igralca šteje v bonus, TN trenerja pa ne.
- ▶ Če je tehnično napako naredila ekipa, ki ima žogo v posesti, se ura za omejitev napada ne ponastavi.
- ▶ Če je tehnično napako naredila ekipa, ki žoge nima v posesti, se ura za omejitev napada ekipi, ki ima posest ponastavi kot pri vsaki drugi navadni osebni napaki.
- ▶ Če je igralec 5 osebno napako že prejel in ob odhodu iz igre prejme TN, se slednja vpiše trenerju!

17



18



19



20



21



22

Tehnična napaka



- ▶ **Igralec** je do konca tekme izključen, če dobi **2 tehnični napaki**.

105	PLIBERŠEK M.	21					
106	KLANČNIK P.	33	6	5	4	GD	
107	KVAS S.	45					

- ▶ **Trener** je do konca tekme izključen, če dobi
 - ▶ 2 tehnični napaki zaradi svojega nešportnega vedenja - zapišemo s C,
 - ▶ 3 tehničnih napak zaradi nešportnega vedenja ostalih oseb na klopi moštva - zapišemo z B,
 - ▶ Kakršnokoli kombinacijo zgoraj omenjenih TN (npr. B,B,C ; C,B,C).

Trener:	KLEMENČIČ D.	30	30	GD
Pomočnik trenerja:	BUCALO D.	30	30	

- ▶ Če je igralec ali trener izključen zaradi zgoraj omenjenih primerov, poleg zadnje napake vpišemo **GD**, zaradi GD pa se dodatna kazen ne izvaja.

23

Nešportna napaka

- ▶ Zapiše se z 'U'.
- ▶ Igralec ima lahko **2 nešportni napaki** - ob 2. zapisnikar sodnika nato opozori, igralec je posledično izključen.
- ▶ Poleg 2. nešportne napake vpišemo GD.
- ▶ **KAZEN**
 - ▶ Ob uspešnem metu iz igre se izvaja 1 dodaten prosti met
 - ▶ Neuspešen met iz igre ali meta sploh ni bilo - 2 ali 3 meti
- ▶ Napaka gre v bonus ekipe

Izključujoča napaka

- ▶ Zapiše se z 'D'.
- ▶ Napaka igralca na igrišču gre v bonus ekipe, napaka trenerju ne.
- ▶ **KAZEN** - enaka kot pri nešportni napaki

V obeh primerih bo nasprotna ekipa izvajala v svoji napadalni polovici in imela **14 sekund** do konca napada.

24



25



26

Napake - posebnosti

- ▶ Igralec je izključen, če dobi
 - ▶ 2 tehnični napaki
 - ▶ 2 nešportni napaki
 - ▶ 1 nešportno in 1 tehnično napako

Poleg zadnje od teh dveh napak zapišemo 'GD', za kar se dodatna kazen ne izvaja.



27

Napaka obrambne ekipe v zadnjih 2 minutah tekme pri vračanju žoge v igro

- ▶ Zgolj v zadnjih 2 minutah 4. četrtine in podaljškov
- ▶ Takšna napaka se kaznuje z 1 prostim metom in z izvajanjem iz avta za ekipo nad katero je bila napaka storjena

28

Obojestranska osebna napaka

- ▶ Obe napaki sta napaki igralcev, ki sta se dogodili istočasno in med istima nasprotnikoma, prišlo pa je tudi do fizičnega kontakta.
- ▶ Igralca nasprotnih moštev približno istočasno naredita osebno ali nešportno/izključujočo napako drug nad drugim.
- ▶ Pogoji: obe napaki sta
 - napaki igralcev,
 - posledica fizičnega kontakta,
 - med nasprotnikoma, ki sta naredila napaki drug nad drugim,
 - osebni napaki ali katerakoli kombinacija nešportne in izključujoče napake.
- ▶ Ura za omejitev napada **se ne preklaplja na nov napad**. V napadu je ista ekipa s **preostankom časa na uri za omejitev napada**.



Koš
↓
Nasprotna ekipa

Ekipo v posesti
↓
Ista ekipa, dokončanje napada

Brez posesti
↓
Pravilo puščice

29

Napake ekipe - bonus

- ▶ Za vsako napako igralca na igrišču se doda označbo (kocko) za napako ekipe.
- ▶ Tehnična napaka trenerju oziroma izključujoče napake igralcem na klopi ne štejejo v napake ekipe.
- ▶ Posebna označba za izpolnjen bonus - postavi se, ko ekipa naredi svojo 4. napako v četrtini, **ko žoga postane živa** (tj. ko jo sodnik vroči izvajalcu prostih metov ali jo ima na voljo igralec, ki bo žogo podajal nazaj v igrišče).

30

Časomerilec - dolžnosti



- ▶ Pravilno in pravočasno sproža in ustavlja uro za merjenje igralnega časa.
- ▶ Sproži zvočni signal **3 minute** in **1:30 do začetka tekme** in **3. četrtine** ter **30 sekund pred začetkom 2. ter 4. četrtine** in vsakega podaljška.
- ▶ Z glasnim **zvočnim signalom** (sirena/piščalka) označi zahtevo za **MINUTO ODMORA** ter zahtevo za **ZAMENJAVO**.

31

Časomerilec - dolžnosti



- ▶ Uporabi zvočni signal v primeru nejasnosti oziroma nesporazumov s sodniki (nejasno ali nepravilno pokazana številka igralca, ...).
- ▶ Če se **znak** časomerilca **ne oglasi** ali če se ta **ne sliši**, takoj obvesti sodnika s **PIŠČALKO** ali na **kakršenkoli drug viden način** (vstane s stola, maha z rokami ...).
- ▶ dviguje tablice z napakami igralcev,
- ▶ opozori sodnika takoj, ko je bila kateremu igralcu prisojena peta napaka
- ▶ po 4. napaki v ¼ moštva na desni strani zapisnikarske mize postavi oznako za bonus



32

Časomerilec - ravnanje z uro



Uro sproži

- ▶ Pri prvem sodniškem metu - ob prvem dotiku
- ▶ Pri izvajanju prostih metov in izvajanju izven meja igrišča - ob prvem dotiku kateregakoli igralca na igrišču

Uro ustavi

- ▶ Ob sodnikovem pisku
- ▶ Ko je moštvo, ki je najavilo minuto odmora, koš prejelo
- ▶ V zadnjih 2 minutah tekme po vsakem košu

Če je koš dosežen pri 2:01 (ali prej) do konca tekme, se ura tudi pri 2:00 ne ustavi ampak teče dalje.



33



34

Časomerilec - minute odmora

- ▶ Zahteva jo lahko **trener ali pomočnik trenerja moštva**.
- ▶ Kdaj in komu jo lahko odobrimo?
 - ▶ Obema ekipama, ko žoga postane mrtva, ko je ura ustavljena in sodnik po dosojeni napaki ali prekršku zaključi s kazanjem znakov.
 - ▶ Obema ekipama po zadetem zadnjem ali edinem prostem metu
 - ▶ Ko zadetek iz igre prejme moštvo, ki je minuto odmora zahtevalo pred ali takoj po prejetem košu (še preden je igralec imel na voljo žogo za izvajanje izpod koša).
- ▶ 1. polčas: 2 minuti odmora
2. polčas: 3 minute odmora,
vsak podaljšek: 1 minuta odmora.
- ▶ **Neizkoriščene minute odmora se ne morejo prenašati v naslednji polčas oziroma podaljšek.**



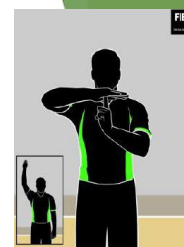
35

Časomerilec - minute odmora

- ▶ Zahtevo za minuto odmora se lahko prekliče dokler časomerilec s sireno ni najavil zahteve za minuto odmora.
- ▶ Moštvo lahko v **zadnjih 2 minutah tekme izkoristi zgolj 2 minuti odmora**.

Ugotovitev: Ko se na semaforju v zadnji četrtini na uri za merjenje igralnega časa izpiše 2:00, mora zapisnikar trenerju, ki v 2. polčasu minute odmora še ni izkoristil, z dvema vodoravnima črtama prečrtati prvo od treh polj za minuto odmora.


Če trener najavi svojo prvo minuto odmora v drugem polčasu pri 2:34 do konca tekme, odobrena pa mu je, ko se na semaforju izpiše 2:00, bo po odobreni minuti odmora na voljo zgolj še enega.



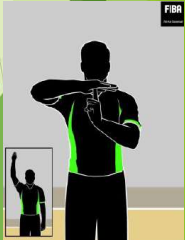
Ekipo A:			
Minute odmora:			
7	6	I. polčas	1/4
10	10	II. polčas	3/4
		Podaljški	3/4

36

Časomerilec - minute odmora




- ▶ V primeru več zaporednih nizov prostih metov in/ali posesti žoge, prisojenih zaradi več kot ene napake, se vsak niz obravnava posebej!
- ▶ Zahtevana minuta odmora se ne odobri moštvu, ki je koš doseglo v zadnjih dveh minutah tekme, čeprav ura za merjenje igralnega časa stoji!
 - ▶ IZJEMA: Če je sodnik tekmo prekinil iz razloga, ki ga ni mogoče pripisati moštvu, ki je minuto odmora zahtevalo.
- ▶ Če minuto odmora zahtevata obe ekipi, ga odobrimo
 - ▶ V primeru koša - ekipi, ki je koš prejela
 - ▶ V primeru možnosti minute odmora za obe ekipi - ekipi, ki je minuto odmora prva najavila




37

Časomerilec - minute odmora



Časomerilec meri minuto odmora na sledeč način

- ▶ Sproži štoparico takoj, ko sodnik da znak za minuto odmora
- ▶ Sproži zvočni signal
 - ▶ ko preteče **50 sekund** od začetka minute odmora
 - ▶ ko preteče **60 sekund** (se izteče minuta odmora)



38

Časomerilec - zamenjave

- ▶ Igralec **MORA SAM zahtevati zamenjavo** - zapisnikarski mizi pokaže znak za zamenjavo ali se usede na stol za zamenjave
- ▶ Takoj, ko nastopi možnost za zamenjavo, mora na to časomerilec opozoriti sodnika z zvočnim signalom.
- ▶ Lahko se jo prekliče, dokler časomerilec ne da znaka za zamenjavo (sirena)
- ▶ Možnost za zamenjavo
 - ▶ imata obe ekipi po dosojenem prekršku ali napaki, ko sodnik konča s kazanjem znakov.
 - ▶ imata obe ekipi po zadetem zadnjem ali edinem prostem metu.
 - ▶ ima v zadnjih 2 minutah 4. četrtine ali podaljška ekipa, ki je koš prejela. Če ta ekipa opravi menjavo lahko poljubno število igralcev menja tudi ekipa, ki je koš dosegla.



39

Časomerilec - zamenjave


- ▶ Igralec **mora igrati vsaj stotinko, da lahko zapusti igro** (čas mora steči)
 - ▶ Enako velja za igralca, ki je iz igre izstopil
 - ▶ izjema je igralec, ki krvavi - odstrani ga sodnik
- ▶ Igralce, ki jih je **trener določil, da bodo začeli tekmo** ali pa so prejeli pomoč med prostimi meti, se lahko v primeru **poškodbe zamenja**. V tem primeru ima tudi **nasprotno moštvo**, če želi, pravico do zamenjave **istega števila igralcev**.

Primer: B1 je storil osebno napako nad A1, zato sta mu dodeljena 2 prosta meta. Po prvem izvedenem prostem metu sodniki ugotovijo, da A1 krvavi, zato ga zamenja A6, ki bo izvajal drugi prosti met. Sedaj moštvo B zahteva zamenjavo 2 igralcev.

Tolmačenje: Moštvo B lahko izvede zamenjavo samo 1 igralca.




40



Poškodbe in pomoč

- ▶ V primeru poškodbe sodniki ustavijo igro
- ▶ Ne zapiskajo, dokler moštvo, ki ima žogo v posesti, ne vrže na koš, izgubi posest žoge, zadrži žogo ali dokler žoga ne postane mrtva. Če pa je potrebno zaščititi poškodovanega igralca, **lahko sodniki takoj prekinejo igro.**
- ▶ Če poškodovani
 - ▶ ne more takoj nadaljevati z igro (cca. 15 sekund)
 - ▶ prejme zdravniško pomoč
 - ▶ kakršnokoli drugo pomoč drugih članov moštva
 ga je potrebno zamenjati, **razen če bi moštvo moralo nadaljevati tekmo z manj kot 5 igralci na igrišču.**

41



Poškodbe in pomoč

- ▶ Če si poškodovani igralec ali igralec, ki je krvavel ali je imel odprto rano, opomore med minuto odmora, ki jo je zahtevalo katerokoli moštvo, lahko tak igralec nadaljuje z igro (**če časomerilec še ni dal znaka za zamenjavo**).
- ▶ **Brez dovoljenja** lahko na igrišče vstopi **zgolj zdravnik**, če preceni, da igralec nujno potrebuje pomoč. **Vsi ostali zgolj z dovoljenjem sodnika.**
- ▶ **Če je igralec prejel zdravniško ali kakršnokoli drugo pomoč, mora biti zamenjan, razen če ima moštvo manj kot 5 igralcev na igrišču.**

42

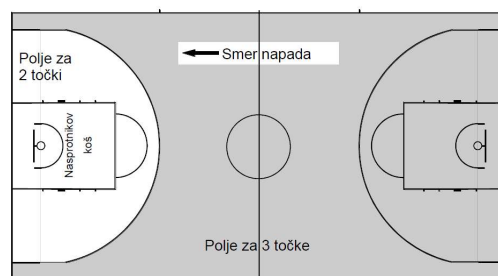
Zadetek - kdaj je dosežen in njegova vrednost



- ▶ Na semaforju **0:00.3 (tri desetinke sekunde)** ali več, da igralec na igrišču pride v posest žoge (po podaji izven meja igrišča, po skoku ali zgrešenem zadnjem prostem metu)
 - ▶ Lahko izvedejo met na koš

- ▶ Na semaforju **0:00.2 ali 0:00.1 (dve ali eno desetinko)** sta iz igre veljavna samo
 - ▶ Neposredno zabijanje
 - ▶ Koš iz "odbojke"

- ▶ Koš dosežen izza črte za 3 točke glede na napadalni koš šteje 3 točke, v polju znotraj te črte pa 2 točki.



Slika 3: Polje za 2/3 točke

43


Instant replay system (IRS)



- ▶ Tehnično opremo za predvajanje posnetkov (v nadaljnjem besedilu IRS) lahko sodniki uporabijo, da **potrdijo svojo odločitev z ogledom posnetka**.
- ▶ Če je odločitev sodnikov razlog uporabe IRS, morajo to odločitev sodniki na igrišču jasno pokazati vsem akterjem tekme.
- ▶ **Preden sodniki uporabijo IRS, morajo dobiti čim več informacij od pomožnih sodnikov in tehničnega komisarja, če je na tekmi prisoten.**
- ▶ **Ogled s pomočjo IRS-a bo potekal pred minuto odmora ali zamenjavo, končna odločitev pa bo znana pred nadaljevanjem tekme.**




44



Merilec dolžine napada - dolžnosti

- ▶ Pravilno in pravočasno upravlja uro za merjenje dolžine napada.
- ▶ Opozarja na zahteve za minute odmora ter zamenjave ekipe.
- ▶ Postavljanje kock za napake moštva ter posebne oznake za bonus ekipe na njegovi levi.
- ▶ **Poznavanje pravil + zbranost na tekmi**
 - ▶ Komunikacija (ostali člani zapisnikarske mize, sodniki)
 - lahko slabo postavljen in kakšno situacijo težje oceni

45



Merilec dolžine napada - ravnanje z uro

Sproži uro

- ▶ na začetku tekme
 - ▶ ob prvi posesti (držanje žoge z obema rokama ali kontrolira oziroma vodi z eno roko).
- ▶ izvajanje izven meja igrišča
 - ▶ ob dotiku žoge kateregakoli igralca na igrišču
- ▶ po zgrešenem zadnjem ali edinem prostem metu ali metu iz igre
 - ▶ ob posesti žoge (držanje žoge z obema rokama ali kontrolira oziroma vodi z eno roko)

46

Merilec dolžine napada - ravnanje z uro



Uro za merjenje dolžine napada

- ▶ pravilno ponastavi po prekršku ali napaki ekipe.
- ▶ izklopi ob dotiku žoge obroča - ponastavi ter sproži, ko ekipa pride do posesti
- ▶ izklopi, ko je na uri za merjenje igralnega časa manj sekund, kot jih je na uri za merjenje dolžine napada
 - ▶ Primer 1: glavna ura 13 s - ekipa dobi napadalni skok - ura za merjenje dolžine napada bi se ponastavila na 14 s - jo ugasnemo
 - ▶ Primer 2: konec 1. ¼, glavna ura 20 s - osebna napaka v obrambni polovici ekipe ki napada - novih 24 sekund - jo ugasnemo

47

Merilec dolžine napada - ponastavitev ure



- ▶ 24 SEKUND se nastavi po
 - ▶ prejetem košu
 - ▶ spremembi posesti v igri
 - ▶ mali osebni napaki, namerni igri z nogo, ko bo ista ekipa ostala v posesti in se bo met izven meja igrišča izvajal v ZADNJEM polju ekipe v napadu
 - ▶ metu na koš, dotiku obroča in pridobitvi posesti obrambne ekipe

24

Izbita žoga izven meja igrišča ni razlog za ponastavitev ure za merjenje dolžine napada!

48



49



50



51

Merilec dolžine napada - ponastavitev ure

14 SEKUND se nastavi po

- ▶ mali osebni napaki, namerni igri z nogo, ko bo ista ekipa ostala v posesti in se bo met izven meja igrišča izvajal v **PREDNJEM** polju ekipe v napadu
(če je na uri več kot 14 sekund, ure ne ponastavimo)
- ▶ skoku napadalne ekipe, ne glede na to, kje na igrišču do posesti pridejo in ne glede na to, koliko sekund je bilo na semaforju pred tem (tudi če je bilo več)
- ▶ nešportni ali izključujoči napaki, ko se bo izvajalo izven meja igrišča v napadalni polovici
- ▶ držani (mrtvi) žogi po dotiku obroča (ali če se je ŽOGA ZAGOZDILA MED OBROČ IN TABLO). Če je do posesti upravičena ekipa, ki je napadala, bo ura ponastavljena na 14 sekund.
- ▶ po spremembi posesti v napadalčevem zadnjem polju - **nova napadalna ekipa bo izvajala izven meja igrišča v svojem prednjem polju** (po prekršku, napaki)

14



52



53



54



55

Merilec dolžine napada - poudarki

- ▶ Ure na preklapljamo brez znaka sodnika v primeru
 - ▶ Ko žoga zapusti igrišče, ker se je odbila od noge igralca - (ne)namerna igra z nogo
 - ▶ Ko je sodnik prekinil igro zaradi poškodbe igralca ali brisanja poda

V obeh primerih moramo počakati na znak sodnika in takrat po potrebi ponastaviti uro!

- ▶ Dotik obrambnega obroča ne vpliva na uro za merjenje dolžine napada! Vpliva le koš, na katerega ekipa napada!



PREKLOP URE ZA
MERJENJE DOLŽINE
NAPADA

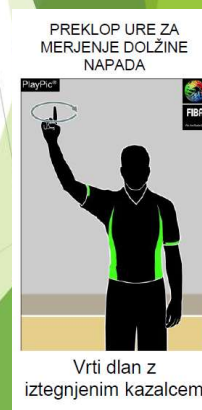


Vrti dlan z
iztegnjenim kazalcem

56

Merilec dolžine napada - poudarki

- ▶ Situacija meta na koš
 - ▶ zaustaviti/zatemniti uro šele ob dotiku obroča
 - ▶ ponovno zagnati šele ob pridobitvi posesti enega od moštev (držanje, kontrola žoge), če je bil met uspešen pa ob dotiku prvega igralca na igrišču po izvajanju izven meja igrišča
- ▶ Če ni 100% prepričan v dotik žoge z obročem naj ure za 14/24 sekund ne preklaplja
 - ▶ Komunikacija z ostalimi člani zapisnikarske mize in sodniki - pokažejo znak za ponastavitev
 - ▶ Če ponastavi, si mora zapomniti, koliko je bilo na uri za 14/24 preden je to naredil
- ▶ Če je žoga zgrešila obroč, oglasila se je sirena, nato pa je praktično takoj in nedvoumno do žoge prišla nasprotna ekipa - zvočni signal zanemarimo




57

Merilec dolžine napada - poudarki

- ▶ Igralec ekipe v obrambi **ujame žogo z obema rokama** - na tleh, v zraku, ko skače, da bi rešil žogo preden pade izven meja igrišča. To se šteje kot posest - nov napad ne glede na to katera ekipa je po tej akciji v posesti žoge!
OCENA - igralec lahko žogo kontrolira ali ulovi tudi z eno roko - velja enako kot zgoraj! Kontrolirana podaja z eno roko je posest, zgolj dotik oziroma odbijanje z eno roko pa ne!
 - ▶ **Primer:** Moštvo A je imelo že 15 sekund žogo v posesti. A1 poskuša podati žogo A2, vendar je žoga v zraku vzdolž mejne črte. B1 poskuša preprečiti, da bi žoga padla z igrišča, tako da skoči z igrišča preko mejne črte. Medtem ko je B1 še vedno v zraku:
 - a) se žoge z eno roko dotakne B1, —————> Moštvo A ostaja v posesti žoge. Čas za napad moštva A se naprej odšteva.
 - b) žogo z obema rokama prime B1, —————> Moštvo B je prišlo do posesti žoge. Čas za napad moštva A se ponastavi.
- nakar žoga prileti nazaj na igrišče, kjer jo ujame A2.




58



Met na koš - 24/14 sekund

- ▶ VSAK dotik obroča pomeni novo obdobje napada 24 (obramba pride do žoge) ali **14 sekund (napad pride do žoge)**.
- ▶ **Primer:** A1 želi podati žogo A2, pri čemer se žoga dotakne B2 in odbije v obroč. Nato A3 pride v posest žoge.
Tolmačenje: Uro za merjenje dolžine napada se nastavi na 14 sekund takoj, ko A3 pride do posesti žoge.
- ▶ **Primer:** A1 vrže na koš iz igre. Žoga se dotakne obroča. Zatem se B1 dotakne žoge, nakar pride A2 do posesti žoge.
Tolmačenje: Uro za merjenje dolžine napada se nastavi na 14 sekund takoj, ko A2 pride do posesti žoge.


59



Met na koš - 24/14 sekund

- ▶ VSAK dotik obroča pomeni novo obdobje napada 24 (obramba pride do žoge) ali **14 sekund (napad pride do žoge)**.
- ▶ **Primer:** A1 vrže na koš iz igre. Žoga se dotakne obroča, nakar pride ob skoku za žogo do držane žoge med A2 in B2. Puščica izmenične posesti kaže na moštvo A.
Tolmačenje: Moštvo A se dodeli vračanje žoge v igro z mesta, ki je najbližje držani žogi. Moštvo A ima na voljo **14 sekund za napad**.
- ▶ **Primer:** A1 vrže na koš iz igre. Žoga se zagozdi med obroč in tablo. Puščica izmenične posesti kaže na moštvo A. Do konca napada je preostalo še 8 sekund.
Tolmačenje: Vračanje žoge v igro za moštvo A na čelni črti zraven table. Moštvo A ima na voljo **14 sekund za napad**.

60




Met na koš - 24/14 sekund

- ▶ **Primer:** A1 vrže na koš iz igre. Žoga se dotakne obroča. Zatem se B1 dotakne žoge, nakar žoga pade z igrišča.
Tolmačenje: Vračanje žoge v igro za moštvo A z mesta najbližjega prekršku. Uro za merjenje dolžine napada se nastavi na **14 sekund** ne glede na to, če bo moštvo A vračanje žoge v igro izvedlo v svojem prednjem ali zadnjem polju.

- ▶ **Primer:** Po skoku v obrambi A1 želi ta igralec podati žogo A2. B1 izbije žogo iz rok A1. Žoga se nato dotakne obroča, nakar jo ujame B2.
Tolmačenje: Ker žoga ni v posesti moštva, ki je imelo žogo v posesti preden se je žoga dotaknila obroča, bo moštvo B imelo **na voljo 24 sekund za napad**.

61



Met na koš - 24/14 sekund

Osebna napaka po metu na koš

- ▶ **Primer:** A1 izvede met na koš iz igre. Ko je žoga v zraku in je do konca napada preostalo še 10 sekund, je dosežena osebna napaka v obrambi B2, ki je naredil napako nad A2. To je druga napaka moštva B v tej četrtini. Žoga:
 - a) Pade skozi koš.
 - b) Se dotakne obroča, vendar ne pade skozi koš.

Tolmačenje:

- a) Dosežen zadetek A1 obvelja, žogo pa se dodeli moštvu A, da jo vrne v igro z mesta, ki je najbližje napaki. Moštvo A ima na voljo **14 sekund za napad**.
- b) Moštvu A se dodeli vračanje žoge v igro z mesta, ki je najbližje napaki. Moštvo A ima na voljo **14 sekund za napad**.

62

14/24 sekund

- ▶ **Minuta odmora v zadnjih dveh minutah** - če jo izkoristi ekipa v posesti žoge, morala pa bi izvajati v zadnjem polju - trener se odloči, kje bodo izvajali!
 - ▶ **v zadnjem polju** - po pravilu zadnjega polja (24 po košu, napaki nasprotnika ali manj po prekinitvah zaradi izbite žoge),
 - ▶ **v prednjem polju** - 14 sekund po košu, napaki nasprotnika ali pa izbiti žogi izven igrišča, ko je bilo na uri za omejitev napada več kot 14 sekund,
 - ▶ **Ob izbiti žogi** izven igrišča in omejitvi napada (13 sekund ali manj) se pusti trenutna vrednost na uri za omejitev napada.



63

Met na koš - 24/14 sekund

- ▶ **Primer:** V zadnji minuti tekme ima A1 na voljo dva prosta meta. Med drugim prostim metom A1 stopi na črto za proste mete, zato je dosejen prekršek. Moštvo B zahteva minuto odmora.

Tolmačenje: Moštvo B bo nadaljevalo tekmo z vračanjem žoge v igro s črte za vračanje žoge v igro v svojem zadnjem polju nasproti zapisnikarske mize. **Moštvo B bo imelo na voljo 24 sekund za napad.** Če se bo trener moštva odločil za izvajanje v napadalnem polju ima njegovo **moštvo na voljo 14 sekund za napad.**

Enako velja za situacijo po prejetem košu!



64

24/14 sekund - zadnji 2 minuti tekme

Primer: Ko ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini ali v vsakem podaljškju **kaže 2:00 ali manj**, A1 vodi žogo v svojem prednjem polju in mu jo B1 izbije v zadnje polje moštva A, nakar začne katerikoli igralec moštva A s ponovnim vodenjem žoge. Nato naredi B2, v zadnjem polju moštva A, 3 **NAPAKO** moštva B v tej četrtini, ko je na uri za merjenje dolžine napada ostalo še:

- a) 6 sekund,
- b) 17 sekund.

Moštvo A je dodeljena minuta odmora. Po končani minuti odmora moštvo A nadaljuje tekmo z vračanjem žoge v igro s črte za vračanje žoge v igro v prednjem polju moštva A nasproti zapisnikarske mize.

Tolmačenje: Ko se tekma nadaljuje bo imelo moštvo A za zaključek napada na voljo še:

- a) **14 sekund**,
- b) 14 sekund.



65

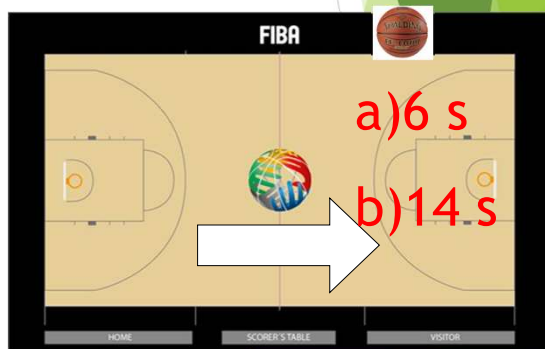
24/14 sekund - zadnji 2 minuti tekme

Primer: Ko ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini ali v vsakem podaljškju **kaže 2:00 ali manj**, A1 vodi žogo v svojem prednjem polju in mu jo B1 **IZBIJE** v zadnje polje moštva A, nakar začne katerikoli igralec moštva A s ponovnim vodenjem žoge. Nato B2 v zadnjem polju moštva A izbije žogo izven meja igrišča, ko je na uri za merjenje dolžine napada ostalo še:

- a) 6 sekund,
- b) 17 sekund.

Moštvo A je dodeljena minuta odmora.

Tolmačenje: Po končani minuti odmora moštvo A nadaljuje tekmo z vračanjem žoge v igro s črte za vračanje žoge v igro v prednjem polju moštva A nasproti zapisnikarske mize. **V primeru (a) bo imelo moštvo A za zaključek napada na voljo še preostali čas**, prikazan na uri za merjenje dolžine napada. V primeru (b) pa samo še 14 sekund.




66



2. sklop

Sodniški znaki
Pisanje zapisnika
Praktična vaja iz zapisnika

67



Sodniški znaki

- ▶ Prekršek
 - ▶ Koraki
 - ▶ Dvojno vodenje
 - ▶ Nošena žoga
 - ▶ Prekršek 8 sekund, 5 sekund, 3 sekund
 - ▶ Žoga pade izven meja igrišča
 - ▶ Igralec z žogo stopi na mejno črto igrišča
 - ▶ Itd...
- ▶ Napaka
 - ▶ Osebna napaka
 - ▶ Nešportna napaka
 - ▶ Tehnična napaka
 - ▶ Izključujoča napaka

68

Znaki v zvezi z uro za merjenje igralnega časa

USTAVITEV URE



Odprta dlan

USTAVITEV URE
ZARADI NAPAKE



Stisnjena pest

SPROŽITEV URE




Preseka zrak z roko



69


Znaki za zadetke

1 TOČKA



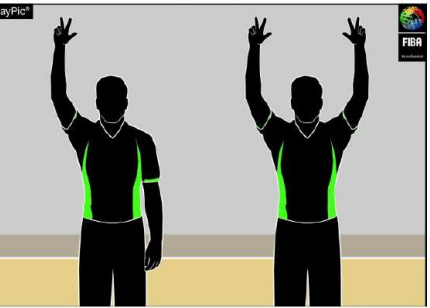
Zamah z enim prstom

2 TOČKI




Zamah z dvema prstoma


3 TOČKE





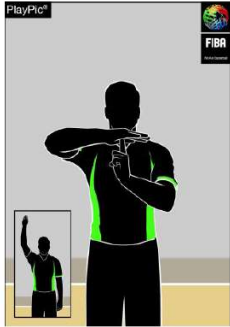
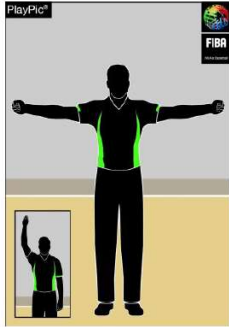
Razširjeni trije prsti
Ena roka: poskus
Obe roki: uspešen poskus



70




Zamenjava in minuta odmora

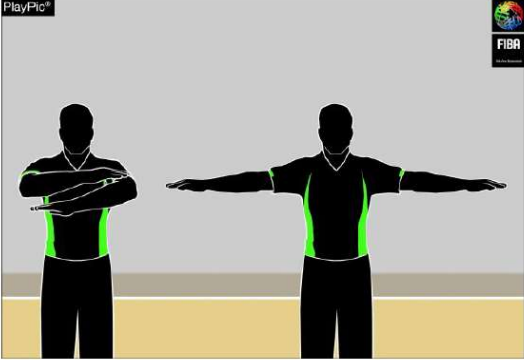
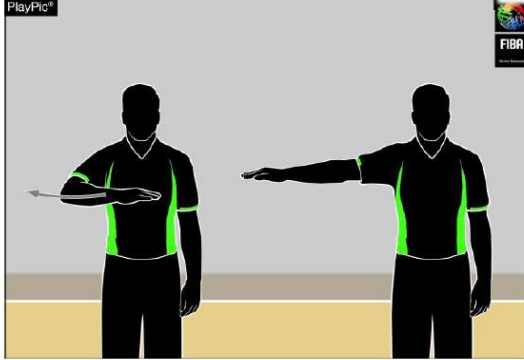
ZAMENJAVA	KLICANJE IGRALCA NA IGRISČE	ODOBRENA MINUTA ODMORA	MEDIJSKA MINUTA ODMORA
			
Sodnik prekriža podlakti	Gib v zapestju, z odprto dlanjo proti telesu	Z dlanjo in kazalcem oblikuje črko 'T'	Iztegnjeni roki s stisnjenimi pestmi

8:37 v 11:30 in

71



Informativni

RAZVELJAVITEV ZADETKA ali PREKINITEV IGRE	VIDNO ODŠTEVANJE
	
Sodnik enkrat prekriža roki pred prsnim košem	Štetje s premikanjem podlahhti

72

SPORAZUMEVANJE

Pokaže dvignjen palec

PREKLOP URE ZA MERJENJE DOLŽINE NAPADA

Vrti dlan z iztegnjenim kazalcem

SMER NAPADA IN/ALI ŽOGA ZUNAJ IGRISČA

Pokaže v smeri napada, roka vzporedno na bočni črti

SITUACIJAZ DRŽANO ŽOGO / SODNIŠKIM METOM

Dvigne palca nakar pokaže v smer napada s pomočjo puščice za izmenično posest

KZS

73

Prekrški

KORAKANJE

Zavrti pesti

NEPRAVILNO VODENJE: DVOJNO VODENJE


Z obema rokama posnema trepljanje

NEPRAVILNO VODENJE: NOŠENA ŽOGA

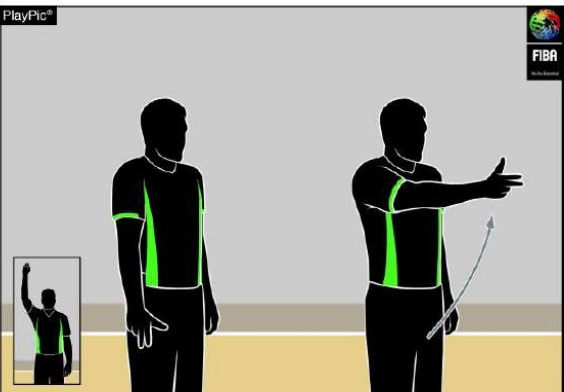
Polobrat roke v zapestju

KZS

74

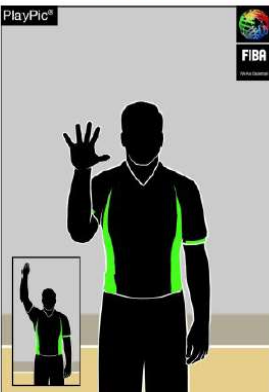


3 SEKUNDE




Z iztegnjeno roko pokaže 3 prste

5 SEKUND




Pokaže 5 prstov

8 SEKUND




Pokaže 8 prstov

75

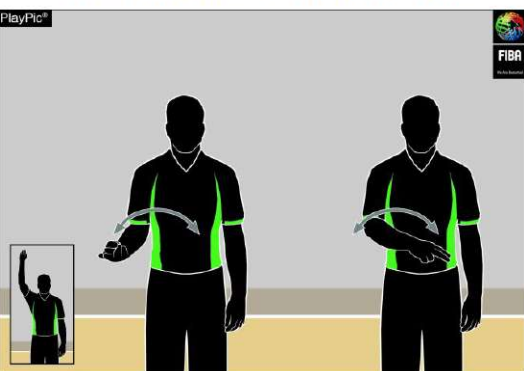


24 SEKUND



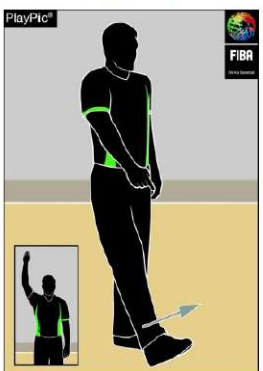
Dotik rame s prsti

ŽOGA VRNJENA V ZADNJE POLJE



Podlaht zavalovi pred telesom


NAMERNA IGRA Z NOGO



Pokaže na nogo


76

KRŠITEV PRAVILA VERTIKALNOSTI




Obe roki dvigne navpično z iztegnjenimi dlanmi od spodaj navzgor.

PREKRŠEK PRI IGRI NA ŽOGO NAD OBROČEM IN PREKRŠEK PRI IGRI NA ŽOGO



Kroži z zapestjem z iztegnjenim kazalcem nad drugo roko.

t. i. HEAD COACH'S CHALLENGE




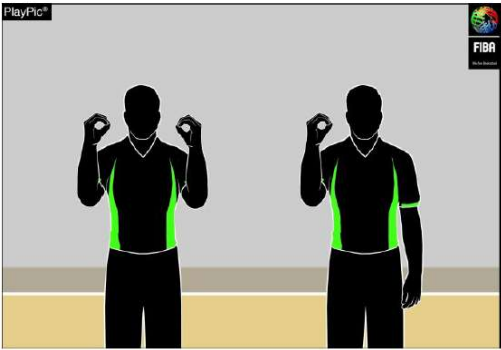
Prvi sodnik pokaže znak za »challenge«, ko mu to potrdi trener moštva.

77


Številka igralca

Številki 00 in 0

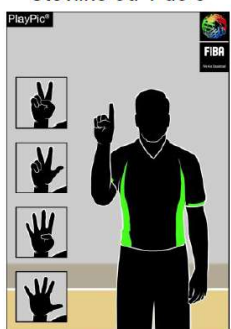





Obe roki kažeta številko 0




Desna roka kaže številko 0



Desna roka kaže številke od 1 do 5



Desna roka kaže številko 5, leva roka kaže številke od 1 do 5



Desna roka ima stisnjeno pest, leva roka kaže številke od 1 do 5

78



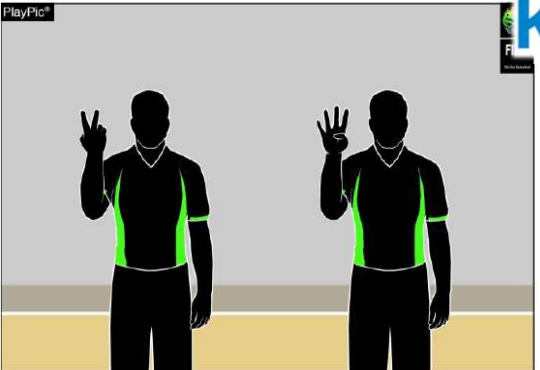


Številka 16




Najprej obrnjena desna roka kaže številko 1 za desetico – nato obe roki kažeta številko 6 za enice


Številka 24



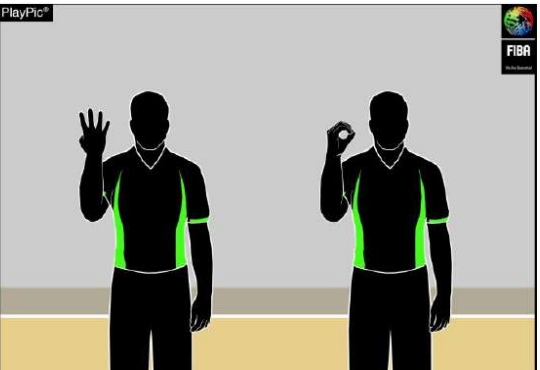
Najprej obrnjena desna roka kaže številko 2 za desetice – nato desna roka kaže številko 4 za enice

79



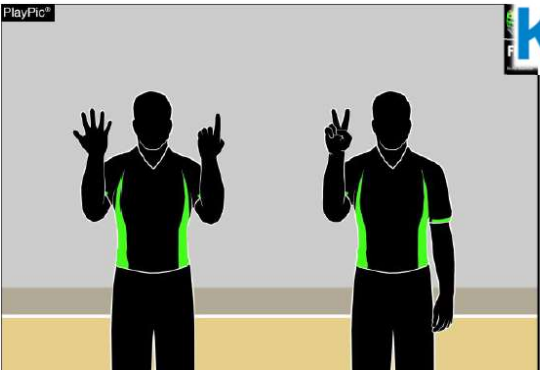


Številka 40



Najprej obrnjena desna roka kaže številko 4 za desetico – nato desna roka kaže številko 0 za enice

Številka 62



Najprej obrnjeni roki kažeta številko 6 za desetice – nato desna roka kaže številko 2 za enice

80



Številka 78




Najprej obrnjeni roki kažeta številko 7 za desetico – nato obe roki kažeta številko 8 za enice

Številka 99



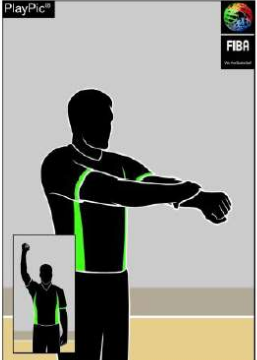
Najprej obrnjeni roki kažeta številko 9 za desetice – nato obe roki kažeta številko 9 za enice

81




Vrsta napake

DRŽANJE




Se prime za zapestje

Blokiranje (obramba)
Neppravilna blokada
(napad)




Položi obe roki na boke

**PORIVANJE ALI
PREBIJANJE
BREZ ŽOGE**



Oponaša porivanje

HANDCHECKING



Prime pri zapestju in porine dlan naprej

82

NEPRAVILNA UPORABA ROK

PREBIJANJE Z ŽOGO

NEDOVOLJEN KONTAKT NA ROKO

PRETIRANO ZAMAHOVANJE S KOMOLCEM

Prekriža zapestji

S stisnjeno pestjo udari v dlan

Z dlanjo udari proti podlakti druge roke

Zamahne nazaj s komolcem

KZS

83

UDAREC V GLAVO


NAPAKA MOŠTVA, KI IMA ŽOGO V POSESTI

Oponaša udarec v glavo


S stisnjeno pestjo pokaže proti košu moštva, ki je napadalo

KZS

84




NAPAKA STORJENA V FAZI META NA KOŠ




Desna roka s stisnjeno pestjo, kateri sledi znak za število prostih metov

NAPAKA, KI NI STORJENA V FAZI META NA KOŠ




Desna roka s stisnjeno pestjo, kateri sledi kazanje proti tlem

85




Posebne napake

OBOJESTRANSKA NAPAKA




Pomaha s stisnjenimi pestmi na obeh rokah

TEHNIČNA NAPAKA



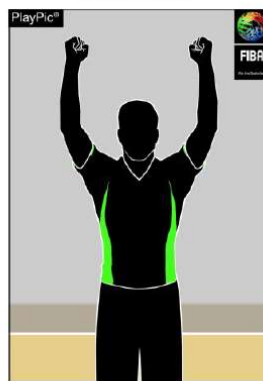
Z odprtima dlanema oblikuje črko 'T'

NEŠPORTNA NAPAKA



Se prime za zapestje

IZKLJUČUJOČA NAPAKA



Dvigne stisnjene pesti na obeh rokah

86

Kazanje znakov zapisnikarski mizi

PO NAPAKI BREZ
PROSTIH METOV



Pokaže z roko v smeri
igre, vzporedno glede
na bočni črti

PO NAPAKI
MOŠTVA, KI JE BILO
V POSESTI ŽOGE




S stisnjeno pestjo
pokaže v smeri igre,
vzporedno glede
na bočni črti




87

1 PROSTI MET




Dvigne 1 prst

2 PROSTA META




Dvigne 2 prsta

3 PROSTI METI



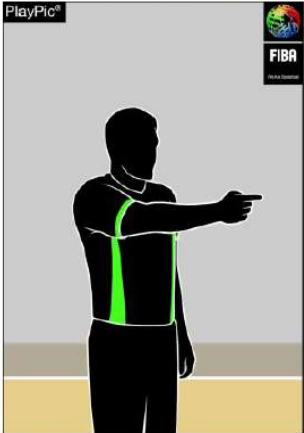
Dvigne 3 prste



88

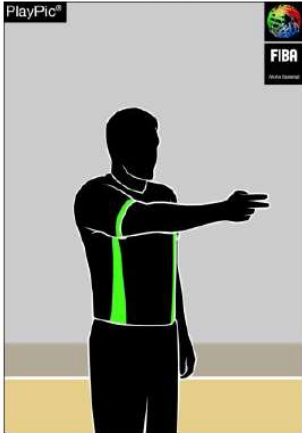
Izvajanje prostih metov – aktivni (vodilni) sodnik

1 PROSTI MET



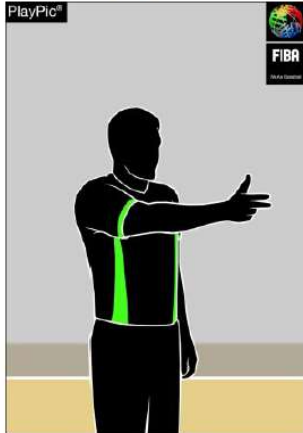
1 prst vodoravno

2 PROSTA META




2 prsta vodoravno

3 PROSTI METI




3 prsti vodoravno



89

Izvajanje prostih metov – pasivni (spremljajoči in centralni) sodnik

1 PROSTI MET



Drži dvignjen kazalec na desni roki

2 PROSTA META



Drži dvignjeni obe roki (prsti so skupaj)

3 PROSTI METI



Razširjeni trije prsti na vsaki roki



90

ZAPISNIK



91

Zapisnikar in pomočnik zapisnikarja - dolžnosti

- ▶ **Pisanje zapisnika (koši; osebne, nešportne in tehnične napake; minute odmora; vstop igralcev)**

- ▶ Kazanje števila napak posameznika - loparčki

- ▶ Pomočnik zapisnikarja ali časomerilec

- ▶ Kocke za število napak moštva na njegovi desni, posebne označbe za izpolnitev bonusa - pozoren je tudi na drugo moštvo!

- ▶ Pomočnik zapisnikarja lahko tudi vpisuje strelce, osebne napake na semafor

- ▶ Puščica izmenične posesti



92

Zapisnikar - pisanje zapisnika

- ▶ Pred tekmo
 - ▶ Izpiše glavo zapisnika - ekipe, kraj, podatki tekmovanja, sodniki
 - ▶ Iz prijavnice prepiše igralce, trenerja, uradnega predstavnika ter njihove registracijske številke
 - ▶ V nogo zapisnika izpiše pomožne sodnike in njihove licence

KOŠARKARSKA ZVEZA SLOVENIJE
ZAPISNIK TEKME

Ekipa A: PETROL OLIMPIJA Ekipa B: SIXT PRIHORSKA

Sezona 2018/19 Rang tekmovanja: 1 2. 3. 4. Skupina: LIGA ZA PRVAKA Kategorija: ZDRAVILNICE U19 U17 U15
 Kraj: LJUBLJANA 1. sodnik: PUKL S. (MARIBOR) 2. sodnik: ZUPANČIČ B. (LJUBLJANA)
 Datum: 17.03.2019 Čas: 20:30 Krog: 14. 3. sodnik: GRBIČ G. (LJUBLJANA) Komisar: HANOVIČ U. (LJUBLJANA)

Glava zapisnika

Izid: 1/4: A 19 B 20 2/4: A 20 B 21 Končni izid: Ekipa A 87 Ekipa B 77
 3/4: A 25 B 16 4/4: A 23 B 20
 Podaljški: A 1 B 1 Zmagovalna ekipa: PETROL OLIMPIJA 22:13

Zapisnikar: 10213 MARKOV L. 1. sodnik: [Sodnik] Podpis kapetana ob pritožbi: A B
 P.zapisnikarja: 10072 KRAHČAR H.S. 2. sodnik: [Sodnik]
 Časomerilec: 10338 ZORJAN G. 3. sodnik: [Sodnik]
 Meril. napada: 10724 NOVAK J.

Prostor na dnu zapisnika (noga)

KOREKTORJI NISO DOVOLJENI!

Ekipa A: PETROL OLIMPIJA

Minute odmora: I. polčas Napake ekipe:
 617 I. polčas 1/4: [X][X][X][X] 2/4: [X][X]
 9 II. polčas 3/4: [X][X][X][X] 4/4: [X][X]

Številka licence	Priimek in ime igralcev	Min. v igri	Številka točk	1	2
100356	TRATNIK I.	X	4		
914278	FELTON J.S.	X	5		
100742	SPAN J.	X	6	2	5
120100	BUBNJE D.	X	7	3	
914354	LAZJE A.	X	8	9	
914629	SAMANIČ L.	X	9	5	3
120345	LAPORNIK M.	X	13	2	6
102759	BEGIČ H. (CAP)	X	15	6	2
120760	VUJAČIČ P.	X	19	7	
914700	SANON I.V.	X	30	2	4
120831	REBEC J.	X	31	9	
100356	RADULVIČ B.	X	33	5	5
1911	Trener: MARTIČ Z.				
3172	Pomočnik trenerja: HAFNAR G.				
	Uradni predstavnik: BOČHL T.				

95

Kako do podatkov o tekmi?

- ▶ Uradna stran KZS - www.kzs.si
 - ▶ Zavihek: TEKMOVANJA → izberemo ustrezno kategorijo (npr. Člani, U17 ipd.)
 - ▶ Izberemo tekmo, na kateri delamo → izpišejo se datum in ura tekme, sodniki, krog
 - ▶ V posamezni kategoriji lahko pogledamo v kateri skupini igra ekipa
- ▶ Pozornost na zapis datuma in ure:
 - ▶ DD. MM. LLLL - npr. 06. 03. 2020
 - ▶ Ura kot na digitalni uri, ki kaže čas na 24 in ne na 12 ur - npr. 20:30

96

Zapisnikar - pisanje zapisnika



▶ Uporabljene barve →

Glava, noga, igralci - modra
 1. četrtina - rdeča
 2. četrtina - črna
 3. četrtina - zelena
 4. četrtina, podaljški - modra

- ▶ Najkasneje 10 minut pred tekmo morata trenerja označiti začetno peterko in podpisati zapisnik, s čimer potrdita prijavljene igralce in njihove podatke. Najprej to stori domači trener, za njim gostujoči.
- ▶ Pri igralcih, ki bodo tekmo začeli **z rdečo** naredijo 'X'. Na začetku prve četrtine pred sodniškim metom zapisnikar preveri začetno peterko in označene 'X' **z rdečo** obkroži in jih s tem potrdi.
 - ▶ Trener se **z modro** podpiše pri svojem priimku.

97

Zapisnikar - pisanje zapisnika

KOREKTORJI NISO
DOVOLJENI!



▶ Med tekmo

- ▶ Kronološko in sprti seštevata dosežene zadetke - rezultat
- ▶ Označuje igralce, ki so vstopili v igro
- ▶ Vpisuje osebne, tehnične, nešportne napake in vpisuje napake, ki štejejo v bonus ekipe.
 - ▶ TAKOJ, ko je kateremu izmed igralcev prisojena peta osebna napaka ali 2. nešportna ali 2. tehnična napaka ali kombinacija (1 TN in 1 NN) obvesti (prvega) sodnika!
- ▶ Vpisuje odobrene minute odmora in trenerja obvesti, katero minuto odmora je vzel, sodniku pa pokaže klop, ki je vzela minuto odmora

Ekipa A: PETROL OLIMPIJA

Minute odmora: 6:17 I. polčas 9 II. polčas Podaljški

Napake ekipe: 1/4: XXXXX 2/4: XXXXX 3/4: XXXXX 4/4: XXXXX

Številka licence	Primek in ime igralcev	Vstop v igro	Številka igralca	Napake				
				1	2	3	4	5
100356	TRATNIK I.	X	4					
914278	FELTON J.S.	X	5					
100742	SPAN J.	X	6	2	5'			
120100	BUBNJE D.	X	7	3'				
914354	LAZIČ A.	X	8	9'				
914629	SAMANIČ L.	X	9	5'	3'	5'	GD	
120345	LAPORNIK M.	X	13	2'	6'	8'		
102759	BEGIČ H. (CAP)	X	15	6'	2'			
120760	VUJAČIČ P.	X	19	7'				
914700	SANON I.V.	X	30	2'	4'			
120831	REBEC J.	X	31	9'				
100356	RADULOVIČ B.	X	33	5'	5'			
1911	Trener: MARTIČ Z.						4B	
3172	Pomočnik trenerja: HAFNAR G.							
	Uradni predstavnik: BOČHL T.							

98

Zapisnikar - pisanje zapisnika



- ▶ Med tekmo po vsaki četrtini le-to v zapisniku zaključiti
 - ▶ Z navpično črto občrta polje ob zadnji napaki igralca/posameznika ter ob zadnji vzeti minuti odmora
 - ▶ Z vodoravno črto prečrta neizkoriščene napake moštva v tisti četrtini, če le-te ostanejo
 - ▶ V nogo vpiše delni rezultat četrtine (dosežene točke v četrtini)
 - ▶ Podčrta polja pod zadnjim košem v četrtini, prepíše rezultat po koncu četrtine, ki ga prepíše tudi v stolpec za naslednjo četrtino

99

Zapisnikar - pisanje zapisnika



- ▶ Po tekmi zaključiti zapisnik
 - ▶ V vodoravno črto prečrta preostala prazna polja pri napakah igralca/trenerja
 - ▶ Z dvema vodoravnima črtama prečrta polja pri minutah odmora, ki jih trener ni izkoristil
 - ▶ Vpiše zmagovalno ekipo in končni rezultat
 - ▶ Poskrbi da se podpišejo vsi člani zapisnikarske mize poleg svojega priimka
 - ▶ Vpiše uro zaključka tekme

100

Zapisnikar - tekoči rezultat

- ▶ V prvem stolpcu je ŠTEVILKA IGRALCA, v drugem DOSEŽENI ZADETKI, v tretjem MINUTA, v četrtem ŠTEVILKA IGRALCA in v petem DOSEŽENI ZADETKI. V vsako vrstico se vpiše le po en dogodek, ki se je dogodil moštvu A ali B.

SEMAFOR ZAPISNIK
7:25 3. minuta
2:00 9. minuta

II. četrtina:			III. četrtina:		
A	M	B	B	M	A
	18		12		32
7	21	1			
10	23	2			
		3	12	13	
		.		/	
10	25	4			
14	27	5			



101

Zapisnikar - rezultat, koši

- ▶ Koš za dve točki - normalno
- ▶ Zadeta trojka - obkrožimo nov seštevek rezultata moštva ○
- ▶ Dodaten prosti met - okrogli oklepaj '('
- ▶ Izvajanje enega, dveh ali treh prostih metov - oglati oklepaj '['
- ▶ Zgrešen prosti met
- ▶ Prost met za tehnično napako - občrta se kvadrater □

6	7	0	3		
8	/			6	4
6	/			13	4

10	25	4			
14	27	5			
9	/	.			
12	/	.			
9	28	.			
	6	6	15		
			(16)		
10	(31)	8			
10	(32)	9			
10	23	(19)			
.	7	20			
.		21			
32		:	21		



102

Zapisnikar - pisanje zapisnika



- ▶ Obrne puščico po koncu 1. polčasa - vriše v zapisnik
- ▶ Če je trener izključen, vodenje moštva prevzame pomočnik trenerja oziroma kapetan moštva in se dodatne napake klopi vpisuje pod pomočnika trenerja
- ▶ Postopek v primeru, ko je igralec dobil peto napako in je ostal na igrišču
 - ▶ Dosežene napake in koši igralca, ki je že dobil 5. napako obveljajo
- ▶ UGOVOR: 'Podpis kapetana ob ugovoru' - pomožni sodniki in ostali sodniki ostanejo na voljo prvemu sodniku, dokler jim le-ta ne dovoli oditi. Kapetan lahko zapisnik podpiše do 15 minut po zaključku tekme
VPIS URE ZAKLJUČKA TEKME

103

Napake - označevanje

- ▶ Osebna napaka → 6
- ▶ Osebna napaka s prostimi meti → 6'
- ▶ Nešportna napaka → 6^U
- ▶ Izključujoča napaka → 6^D
- ▶ Obojestranska nešportna napaka → 6^U_C
- ▶ Tehnična napaka
 - ▶ Igralec → 6^T
 - ▶ Trener → 6^C
 - ▶ Trener zaradi klopi → 6^B

Obojestranska
osebna napaka;
Osebna napaka
v napadu



104

Kazni in njihovo pravilno evidentiranje

- Igralci
- T+T →
 - U+U →
 - T+U →
- GD



- Trener
- B+B+B →
 - C+C →
 - C+B+B →
- GD

O izključitvi (GD) je potrebno nemudoma obvestiti sodnika!

- Za izključitev zaradi pravila o dosegu maksimalnega števila možnih tehničnih in nešportnih napak ni dodatnih prostih metov (za označbo v zapisniku - GD)



105

Primeri zapisa izključujoče napake osebam na klopi moštva

Izključujoča napaka namestnika se vpiše:

021	GORENC K.	4	⊗	8 ^D				
-----	-----------	---	---	----------------	--	--	--	--

in

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^{B2}		
<small>Pomočnik trenerja:</small>	TORKAR S.			

Izključujoča napaka pomočnika trenerja se vpiše:

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^{B2}		
<small>Pomočnik trenerja:</small>	TORKAR S.	8 ^D		

Izključujoča napaka igralca po njegovi 5 napaki se vpiše:

123	STANKOVIČ M.	11	⊗	7	4 ^T	6	8	1	8 ^D
-----	--------------	----	---	---	----------------	---	---	---	----------------

in

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^{B2}		
<small>Pomočnik trenerja:</small>	TORKAR S.			



106

Primeri za izključujoče napake v primeru pretepa

Izključujoče napake oseb na klopi moštva, ker so ob pretepu zapustili klop moštva, morajo biti zapisane na spodaj prikazani način. V vseh preostalih prostorih za napake izključene osebe se vpiše velika črka 'F'.

Če je izključen le trener:

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^U	F	F
Pomočnik trenerja:	TORKAR S.			

Če je izključen le pomočnik trenerja:

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^{BS}		
Pomočnik trenerja:	TORKAR S.	F	F	F

Če sta izključena trener in pomočnik trenerja:

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^U	F	F
Pomočnik trenerja:	TORKAR S.	F	F	F

Če ima namestnik manj kot 4 napake, se v preostale prostore za napake vpiše velika črka 'F':

003	AŽMAN G.	6	⊗	1	9'	D	F	F
-----	----------	---	---	---	----	---	---	---

Če je to namestnikova 5 napaka, se v preostali prazen prostor vpiše velika črka 'F':

018	KOZJEK M.	8	⊗	4'	6	8	1	D	F
-----	-----------	---	---	----	---	---	---	---	---


Če je namestnik že naredil pet napak, se velika črka 'F' vpiše v prostor, ki sledi prostoru za vpis pete napake:

007	RUS I.	9	⊗	7	4'	6	8	1	D	F
-----	--------	---	---	---	----	---	---	---	---	---

K zgornjim primerom izključitve igralcev Ažman, Kozjek in Rus, ali če je bil izključen spremljevalec moštva, je potrebno tehnično napako vpisati tudi trenerju moštva:

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^{BS}		
Pomočnik trenerja:	TORKAR S.			



Tehnične ali izključujoče napake, dosojene zaradi pretepa, ne štejejo med napake moštva.



107


Pretep

- ▶ Pretep - vstop na igrišče brez aktivnega sodelovanja v pretepu
 - ▶ izključitev (D) - F v preostala polja ali pa polje po 5 napaki, če je vseh pet polj izpolnjenih ter z B₂ trenerju ekipe (poleg minute, v četrtini, ko se je pretep zgodil)
 - ▶ Pri črki D ne zapišemo nobene številke, saj se bosta ne glede na število igralcev, ki so vstopili na igrišče, metala zgolj 2 prosta meta
- ▶ Pretep - vstop na igrišče z aktivnim sodelovanjem
 - ▶ izključitev (D₂) - ki se vpiše (npr. namestniku) in F v vsa preostala polja; trenerju ekipe se vpiše še B₂
 - ▶ V primeru ko je trener moštva aktivno vključen v pretep, bo kaznovan sam (1) izključujočo napako, katera se vpiše kot »D₂«.

108

Napaka v zapisniku



KOREKTORJI NISO DOVOLJENI!

▶ Napačen vpis rezultata

2	36	40	
10	42	2	
	2	10	42

Če igralec napako stori kasneje, jo vpišemo preko te, drugače prečrtamo ob koncu tekme


▶ Napačen vpis napake

- ▶ Napake ne črtamo ali brišemo → napako si zapišemo, označimo
- ▶ Pravilno vpišemo napako

134896	KOVAČ P.	⊗	4	
157958	HRIBAR M.	⊗	5	6

109

Podatki za vajo pisanja zapisnika JANČE LJUBLJANA – ZAGORJE




Člani 3. liga, skupina Center Sodniki in tehnični komisar

Ljubljana, 24. 11. 2020,
20:00

Krog 14.

- ▶ Nedovič Milan (Kranj)
- ▶ Kranjc Domen (Limbuš)
- ▶ Zupančič Erik (Ljubljana)
- ▶ Ivanovič Uroš (Ljubljana) - tehnični komisar

110



JANČE LJUBLJANA

Reg. številka	Priimek in ime	Št. dresa
134896	Kovač Primož	4
157958	Hribar Marko	5

Ostali A6, A7, A8 itn.

Kapetan je A10.

Trener: Mlakar Aleš

Začetna peterka: 4, 5, 10, 12, 15

Ekipa A se pred začetkom tekme ogreva na vašem levem košu, na katerega bodo tudi napadali v prvem polčasu.

Na začetku 3. četrtine bo žogo izven meja igrišča izvajala ekipa A.

ZAGORJE

Reg. številka	Priimek in ime	Št. dresa
132209	Novak Luka	4
146720	Zupan David	5

Ostali B6, B7, B8 itn.

Kapetan je B8.

Trener: Rozman Jan

Začetna peterka: 5, 6, 7, 14, 15

111

3. sklop

Pregled preizkusnega testa

Test pisanja zapisnika

112



KZS

Hvala za pozornost in srečno na izpitu!