



SPREMEMBE URADNIH KOŠARKARSKIH PRAVIL 2018

Veljavnost 1.10.2018

Pripravil: Matej Špendl

PODROČJA SPREMEMB

4.člen – Oprema in dodatna oprema igralcev

13.člen – Kako igrati z žogo?

17.člen – Vračanje žoge v igro

17.člen - Vračanje žoge v igro po nešportni in izključujoči napaki ter pretepu

24.člen – Vodenje žoge

29.člen - 24 sekund

35.člen – Obojestranka napaka

36.člen – Tehnična napaka

39.člen – Pretep

46.člen – Naloge prvega sodnika (IRS)

50.člen – Naloge merilca 24 sekund

Oprema: Naprava za merjenje 24 sekund

4.ČLEN – OPREMA IN DODATNA OPREMA IGRALCEV

Vsi igralci ekipe morajo imeti dodatno opremo v enotni (poljubni) barvi.

Dodatna oprema:

- Kompresijski rokavi in nogavice
- Pokrivala in naglavni trakovi
- Znojniki
- Bandažni trakovi
- MAJICE POD DRESI
NISO DOVOLJENE

Člen 4.4.2.: Vsi igralci ekipe morajo imeti dodatno opremo v enotni barvi. Sem spadajo kompresijski rokavi in nogavice, znojniki, naglavni trakovi ter bandažni trakovi.

13.ČLEN – KAKO IGRATI Z ŽOGO?

Pravilo: Igralec, kateri da po vodenju žogo med noge z namenom, da vara podajo, je naredil prekršek.

Primer: A1 je končal vodenje žoge, ko si položi žogo med noge in vara podajo soigralcu. A1 je naredil prekršek.

Pravilo: Igralec, kateri dvigne soigralca z namenom sprejetja podaje, je naredil prekršek.

Primer: A1 dvigne A2 v višino obroča, ko mu žogo poda A3, A2 pa doseže koš. Ekipa A je naredila prekršek.

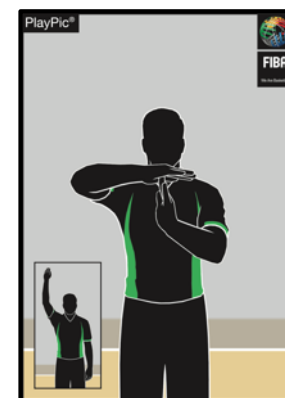
17.ČLEN – VRAČANJE ŽOGE V IGRO

- Ob vračanju žoge v igro v zadnjih dveh minutah četrtne četrtine in vsakega podaljška, se obrambni igralec NE SME premakniti preko mejne črte.
- Pravilo velja tudi ob vračanju žoge v igro po doseženem košu iz igre ali zadnjem prostem metu, ko žoga ni direktno vročana igralcu.



Naloga sodnika (ob vsakem navedenem vračanju žoge v igro):

- Uporabi sodniški znak (zamah z roko)
- V primeru kršitve takoj sledi tehnična napaka igralcu



17.ČLEN – VRAČANJE ŽOGE V IGRO PO NEŠPORTNI IN IZKLJUČUJOČI NAPAKI TER PRETEPU

Vsa vračanja žoge v igro, ki so posledica nešportne in izključujoče napake ter pretepa se izvedejo iz črte za vračanje žoge v igro v prednjem polju ekipe.

Ekipa bo imela za napad na voljo 14 sekund.



24.ČLEN – VODENJE ŽOGE

Podaja žoge v tablo
NI vodenje žoge.

Igralec po končanem
vodenju LAHKO vrže
žogo v tablo in vrže na
koš, zabije ali poda.

Igralec po končanem
vodenju in metu žoge
v tablo NE SME
ponovno voditi žoge.



**IGRALEC PO VODENJU VRŽE ŽOGO V
TABLO**



ŽOGA SE ODBIJE OD TABLE



IGRALEC PRIME ŽOGO



**ZABIJANJE JE
DOVOLJENA
AKCIJA**

**NOVO
VODENJE NI
DOVOLJENO**

29.ČLEN – 24 SEKUND

**ČE EKIPA V POSESTI ŽOGE STORI PREKRŠEK
ALI OSEBNO NAPAKO JE POTREBNO
UPOŠTEVATI:**

1. URA ZA MERJENJE
NAPADA SE
PONASTAVI

2. VRAČANJE ŽOGE V
IGRO ZA
NASPROTNIKA IN
NASTAVITVIJO URE
ZA 24 SEKUND

A. 24 SEKUND

Če ekipa vrača žogo v
igro v svojem zadnjem
polju

24

B. 14 SEKUND

Če ekipa vrača žogo v
igro v svojem prednjem
polju

14

29.ČLEN – 24 SEKUND

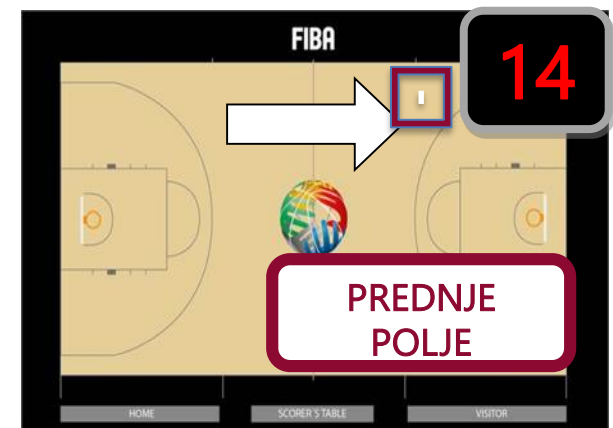
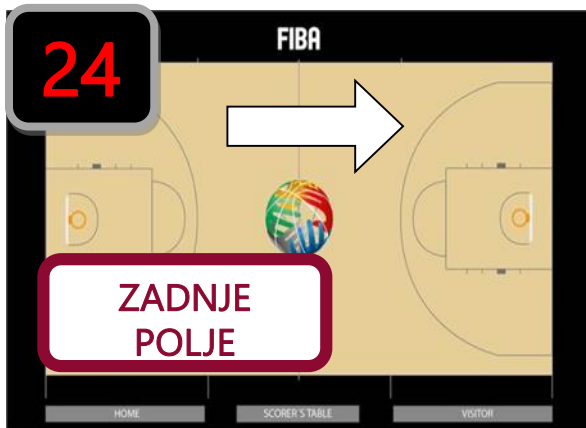
ZADNJI DVE MINUTI ZADNJE ČETRRTINE IN VSAKEGA PODALJŠKA



TRENER ekipe, ki je upravičena do posesti žoge v svojem zadnjem polju, se po minuti odmora ODLOČI, kje bo njegova ekipa nadaljevala z igro.

Igra se lahko nadaljuje v zadnjem ali prednjem polju ekipe.

PRVI SODNIK je odgovoren, da sta ekipi seznanjeni z mestom nadaljevanja igre.



29.ČLEN – 24 SEKUND - PRIMERI PONASTAVITVE

24

24

24

24

Ekipa pridobi v posest živo žogo na igrišču.

Vračanje žoge v igro po veljavnem zadetku.

Vračanje žoge v igro v zadnjem polju ekipe po nasprotnikovi osebni napaki ali prekršku.

Tekma je prekinjena zaradi dejanj ekipe, ki ni v posesti žoge.

29.ČLEN – 14 SEKUND - PRIMERI PONASTAVITVE

14

Ista ekipa ujame žogo po zgrešenem metu na koš po tem, ko se je žoga dotaknila obroča.

14

Vračanje žoge v igro v prednjem polju po prekršku ali napaki ekipe v posesti žoge.

14

Vračanje žoge v igro po nešportni ali izključujoči napaki z mesta za vračanje žoge v igro v prednjem polju.

14

V zadnjih dveh minutah zadnje četrtine in podaljška po odločitvi trenerja ekipe upravičene do posesti žoge:
- v primeru vračanja v prednjem polju, ko ima ekipa na razpolago 14 ali več sekund.

29.ČLEN – 24 SEKUND - PRIMERI PONAŠTAVITVE - NADALJEVANJE ODŠTEVANJA

9

Igra je zaustavljena zaradi dejanj ekipe v posesti žoge.

9

Igra je zaustavljena zaradi dejanj, ki niso povezano z nobeno od ekip, razen v primeru, ko bi bila katera od ekip postavljena v podrejen položaj.

9

Ekipe v posesti žoge vrača žogo v igro kot posledica padca žoge izven igrišča po outu).

9

V zadnjih dveh minutah zadnje četrtine in podaljška po odločitvi trenerja ekipe upravičene do posesti žoge:
- v primeru vračanja v prednjem polju, ko ima ekipa na razpolago 13 ali manj sekund.

9

Tehnična napaka je določena ekipi v posesti žoge.

35.ČLEN – OBOJESTRANSKA NAPAKA

NOVA DEFINICIJA OBOJESTRANSKE NAPAKE

2 NASPROTNA
IGRALCA NAREDITA
DRUG NAD DRUGIM
NAPAKO S FIZIČNIM
KONTAKTOM IN
ENAKIMA KAZNIMA.

ČE KAZNI NISTA ENAKI
NE GRE ZA
OBOJESTRANSKO
NAPAKO, AMPAK JE
POTREBNO UPORABITI
PRAVILO POSEBNIH
PRIMEROV.



36.ČLEN – TEHNIČNA NAPAKA

KAZEN:

- 1 PROSTI MET
- Prosti met je izveden TAKOJ (vendar po končani minuti odmora).

NADALJEVANJE:

- Žoga se vrne ekipi, ki je bila ob dosojeni TN v posesti žoge oz. je bila upravičena do posesti žoge.
- VEDNO je kazen za TN izvedena prva, šele nato sledijo ostale kazni, ne glede na čas dogajanja.
- Igra se nadaljuje tam, kjer je bila žoga ob dosojeni TN.



39.ČLEN – PRETEP

V primeru, ko namestnik ali spremljevalec ekipe zapusti prostor pred klopjo ekipe med pretepom, je potrebno upoštevati:

Ni **AKTIVNO** vključen v pretep:

- izključujoča napaka + TN trenerju
- “F” (2 prosta meta + posest žoge) za ekipo

NA IGRIŠČE LAHKO S KLOPI PRIDETA LE TRENER IN/ALI NJEGOV POMOČNIK, Z NAMENOM VSPOSTAVITVE REDA



Je **AKTIVNO** vključen v pretep:

- izključujoča napaka + TN trenerju
- “D” (2 prosta meta + posest žoge) za VSAKO izključeno osebo

46.ČLEN – DOLŽNOSTI PRVEGA SODNIKA - IRS

V zadnjih dveh minutah tekme

Dosojen prekršek:

- Nepravilna igre na žogo nad obročem
- Nepravilna igre na žogo

Ogled IRS + odločitev:

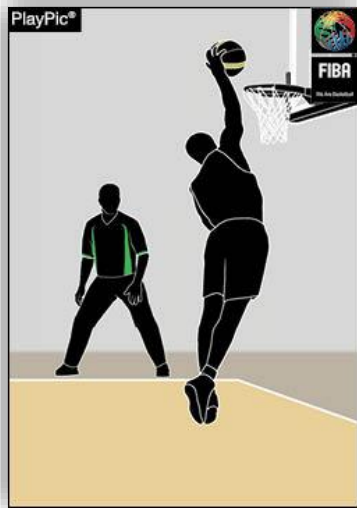
DA ali NE



V vsakem trenutku tekme

- Pravilen izvajalec prostih metov
- Število (2-3) prostih metov

- Osebna – nešportna – izključujoča napaka
- Sprememba vrste napake
- Up ali down grade dosojene napake



50.ČLEN – DOLŽNOSTI MERILCA 24 SEKUND

Živa žoga se zatakne med tablo in obroč

Sprememba – žoga se JE DOTAKNILA obroča



Situacija s sodniškim metom

14" – žoga za ekipo A, ki je bila v posesti žoge

24" – žoga za ekipo B, ki ni bila v posesti žoge

OPREMA: NAPRAVA ZA MERJENJE 24 SEKUND



FIBA tekmovanja – nivo 1
Ura za merjenje 24 sekund
z dvema ekranoma, ki sta
vidna vsem udeležencem
tekme.