

ZDRUŽENJE KOŠARKARSKIH SODNIKOV SLOVENIJE



KOŠARKARSKA PRAVILA ZA POMOŽNE SODNIKE

ZDRUŽENJE KOŠARKARSKIH SODNIKOV SLOVENIJE



Naslov: Leskoškova 12
1000 LJUBLJANA

Telefon: +386 1 520 10 18

Fax: +386 1 520 10 22

Internet: <http://www.zkss.si>

E-pošta: info@zkss.si

Sestavil: Roman KOLAR

Ljubljana, avgusta 2014

VSEBINA

1. PRIPRAVA IN PRIHOD POMOŽNIH SODNIKOV NA TEKMO TER ZAKLJUČEK TEKME	7
2. URADNI POSTOPEK V ZVEZI S TEKMO	8
2.1 Položaj zapisnikarske mize in stolov za zamenjave	8
2.2 Izbira košev in klopi moštev	8
2.3 Sodniški znaki.....	9
2.3.1 Znaki v zvezi z uro za merjenje igralnega časa	9
2.3.2 Znaki za zadetke	9
2.3.3 Zamenjava in minuta odmora	10
2.3.4 Informativni	10
2.3.5 Prekrški	11
2.3.6 Številka igralca	12
2.3.7 Vrsta napake	13
2.3.8 Posebne napake	15
2.3.9 Postopek pri kazanju kazni za napake	15
3. TEHNIČNA OPREMA NA TEKMI	17
4. DOLŽNOSTI ZAPISNIKARJA IN POMOČNIKA ZAPISNIKARJA	20
4.1 Zapisniki, s katerimi se srečujemo na tekmah.....	21
4.2 Zapisnik KZS.....	22
4.3 Delo zapisnikarja pred tekmo	23
4.4 Delo zapisnikarja med tekmo	24
4.4.1 Postopek izmenične posesti žoge	24
4.4.2 Odobrena minuta odmora.....	25
4.4.3 Zamenjave.....	26
4.4.4 Napake	27
4.4.5 Napake moštva	29
4.4.6 Trenutni izid.....	30
4.4.7 Seštevanje.....	32
4.4.8 Pritožba	32
4.5 Zapisnik FIBA.....	33
4.5.1 Delo zapisnikarja pred tekmo	34
4.5.2 Odobrena minuta odmora.....	35
4.5.3 Napake	36
4.5.4 Napake moštva	38
4.5.5 Trenutni izid.....	38
4.5.6 Seštevanje.....	39
4.5.7 Pritožba	39

5.	DOLŽNOSTI ČASOMERILCA IN PRAVILA O MERJENJU ČASA	40
5.1	Dolžnosti.....	40
5.2	Pravila o merjenju časa	41
5.2.1	Igralni čas	41
5.2.2	Ravnanje z uro za merjenje igralnega časa	41
5.2.3	Ročno merjenje igralnega časa	42
5.2.4	Minuta odmora.....	43
5.3	Zamenjave	45
5.4	Neodločen izid in podaljški	46
6.	DOLŽNOSTI MERILCA DOLŽINE NAPADA	47
6.1	Pravilo 24 sekund	50
7.	PRAKTIČNI PRIMERI.....	52
7.1	Igralci: poškodbe	52
7.2	Trenerji: pravice in pooblastila	53
7.3	Začetek in konec četrtine ali podaljška oziroma tekme.....	53
7.4	Sodniški met in izmenična posest.....	54
7.5	Posest žoge	55
7.6	Zadetek: kdaj je dosežen in njegova vrednost	55
7.7	Vračanje žoge v igro	56
7.8	Odobrena minuta odmora / Zamenjave.....	57
7.9	24 sekund	60
7.10	Tehnična napaka.....	68
7.11	Izključujoča napaka	69
7.12	Pretep.....	70
8.	PRAVILA IGRE IN SPLOŠNE DOLOČBE	71
8.1	Začetek tekme	71
8.2	8 sekund	71
8.3	Postopek izmenične posesti – pravilo in postopanje	72
8.4	Zadetek - kdaj je dosežen in kolikšna je njegova vrednost.....	73
8.5	Predana tekma	73
8.6	Prekinjena tekma	73

9. NAPAKE	74
9.1 Osebna napaka	74
9.2 Obojestranska napaka	74
9.3 Nešportna napaka	74
9.4 Tehnična napaka	74
9.5 Izključujoča napaka.....	75
9.6 Pretep	76
9.7 Napake v posebnih primerih.....	76
10. SPLOŠNE DOLOČBE	77
10.1 Napaka, ki jo je mogoče popraviti	77

KAZALO SLIK

Slika 1: Zapisnikarska miza in stoli za zamenjave.....	8
Slika 2: Ura za merjenje dolžine napada.....	17
Slika 3: Semafor.....	18
Slika 4: Puščica izmenične posesti	19
Slika 5: Zapisnik KZS	22
Slika 6: Glava zapisnika	23
Slika 7: Prostor za podatke moštva	26
Slika 8: Puščica za izmenično posest – smer v tretji četrtini.....	32
Slika 9: Prostor na dnu zapisnika	32
Slika 10: Zapisnik FIBA	33
Slika 11: Prostor na vrhu zapisnika	34
Slika 12: Prostor za podatke moštva	35
Slika 13: Trenutni izid v	38
Slika 14: Seštevanje FIBA.....	39
Slika 15: Prostor na dnu zapisnika FIBA	39

1. PRIPRAVA IN PRIHOD POMOŽNIH SODNIKOV NA TEKMO TER ZAKLJUČEK TEKME

Pomožni sodniki morajo priti na tekmo urejeni in to najmanj 60 minut pred tekmo (pri mlajših kategorijah vsaj 45 minut pred tekmo). Po potrebi naj zapisnikar pride na tekmo še prej, **saj morajo biti vsi osnovni podatki vpisani v zapisnik najkasneje 20 minut pred začetkom tekme.**

Pomožni sodniki naj s seboj ne pozabijo prinesiti izkaznice za pomožne sodnike, ki je veljavna za tekočo sezono. S tem dokumentom potrdijo svojo usposobljenost za opravljanje dela za zapisnikarsko mizo. Izkaznico morajo pokazati tehničnemu komisarju (če je prisoten), sicer pa prvemu sodniku (to je obvezni del postopkov pred tekmo). Obenem se tudi predstavijo in povedo svoje zadolžitve.

Pomožni sodniki morajo biti na uradnih tekmovanjih enotno oblečeni – imeti morajo enotne majice, da se jih enostavno prepozna.

Časomerilec in merilec dolžine napada naj po prihodu preverita pravilnost delovanja naprav za merjenje časa. Časomerilec naj nastavi uro za merjenje igralnega časa in jo pusti teči tako, da se bo iztekla ob pričetku tekme.

Od prihoda v dvorano morajo biti pomožni sodniki vseskozi na voljo tehničnemu komisarju (če je prisoten) in sodnikom(a). Prostor okoli zapisnikarske mize lahko zapustijo le z dovoljenjem omenjenih uradnih oseb (tehničnega komisarja ali prvega sodnika).

Pred in med tekmo pomožni sodniki ne smejo uporabljati mobilnih telefonov za pogovore, pošiljanje SMS-ov,...

Med tekmo pomožni sodniki ne komentirajo sodniških odločitev in se obnašajo športno, obvezno pa morajo komunicirati med seboj (povedo, kdo je storil napako, kakšen je tekoči rezultat, kdo zahteva zamenjavo,...).

Prav tako stalno komunicirajo s sodniki (predvsem zapisnikar) tako da jih gledajo, jim prikimajo, dvignejo palec,...

Če po koncu tekme pride do incidentov takoj odidejo v garderobo pomožnih sodnikov, pisarno ali sodniško garderobo, kjer do konca zaključijo zapisnik.

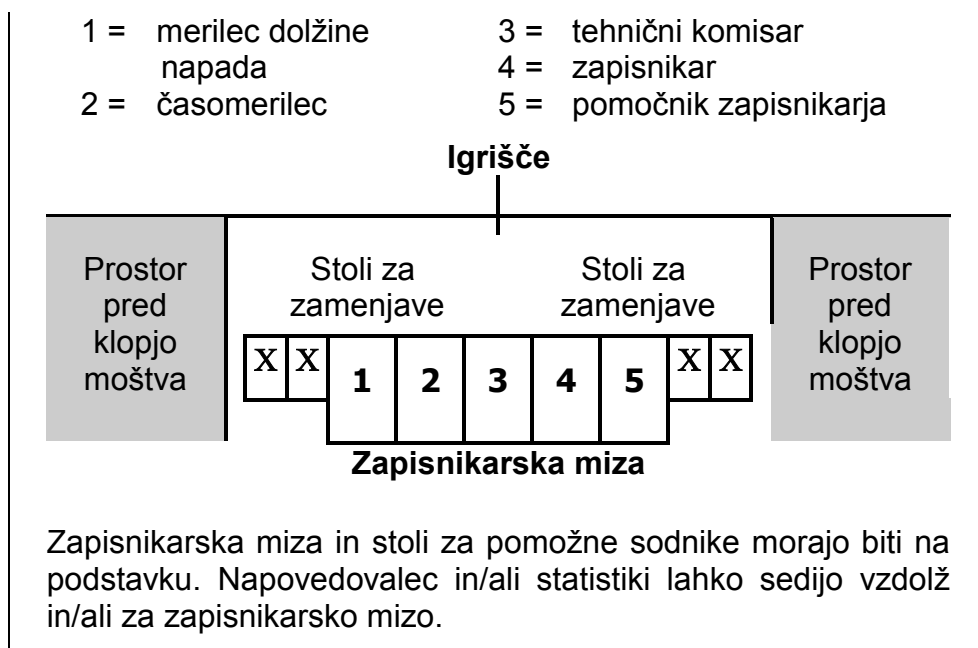
Vedno so dolžni zaščititi sodnika oziroma sodnike.

Po koncu tekme se pozdravijo s sodnikoma(i) in s tehničnim komisarjem (če je prisoten).

2. URADNI POSTOPEK V ZVEZI S TEKMO

2.1 Položaj zapisnikarske mize in stolov za zamenjave

Da bi bila zamenjava uspešna, naj bo razporeditev klopi moštev in stolov za zamenjave taka:



Slika 1: Zapisnikarska miza in stoli za zamenjave

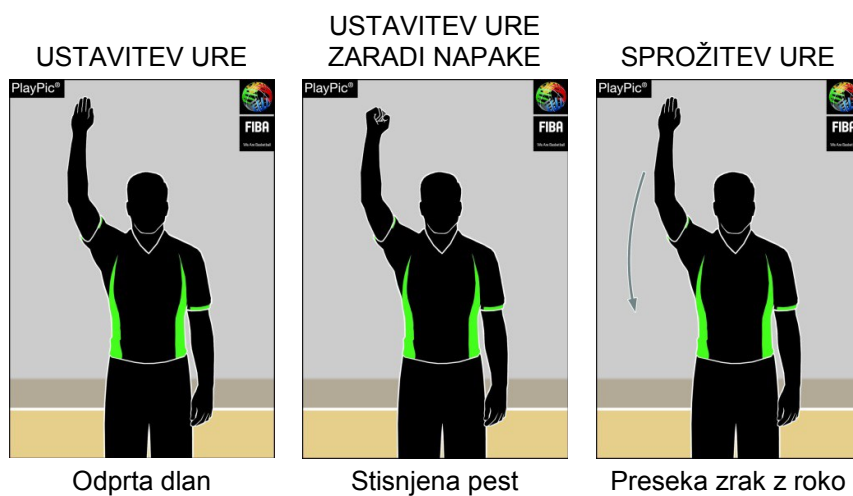
2.2 Izbira košev in klopi moštev

Na vseh tekmah mora imeti prvoimenovano moštvo (domače moštvo) klop moštva in lastni koš (v prvem polčasu) na levi strani zapisnikarske mize.

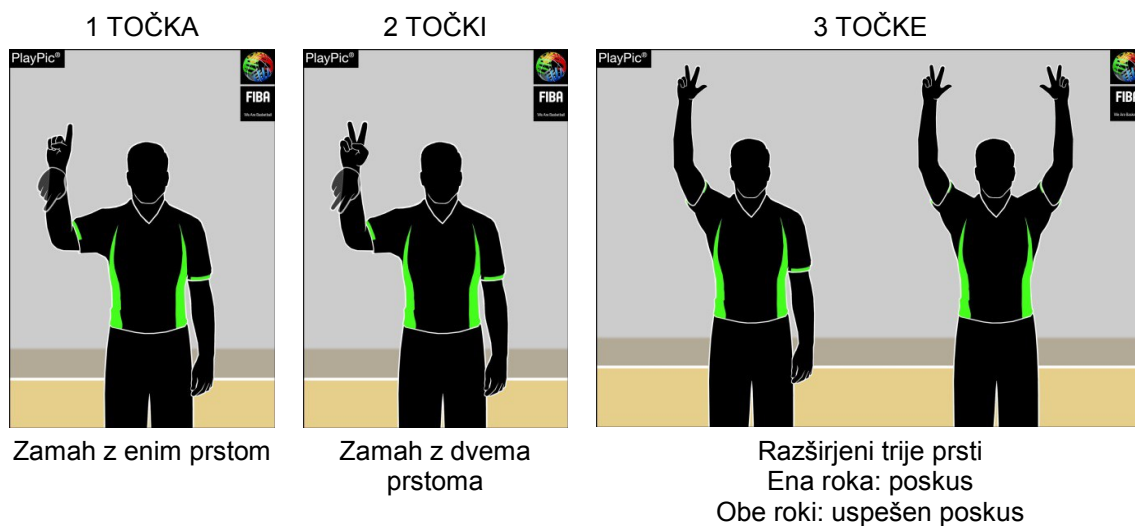
Če pa se vpleteni moštvi strinjata, lahko zamenjata klopi moštva in/ali koša.

2.3 Sodniški znaki

2.3.1 Znaki v zvezi z uro za merjenje igralnega časa

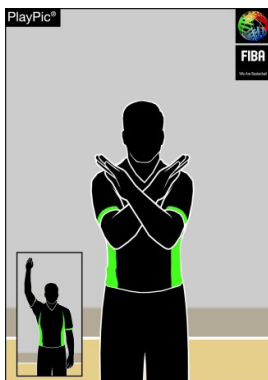


2.3.2 Znaki za zadetke



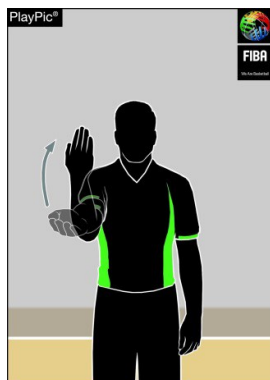
2.3.3 Zamenjava in minuta odmora

ZAMENJAVA



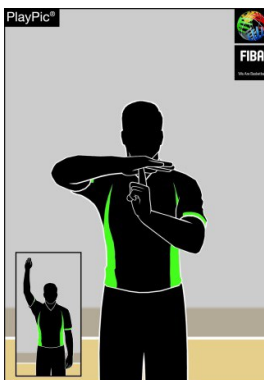
Sodnik prekriža podlakti

KLICANJE IGRALCA NA IGRIŠČE



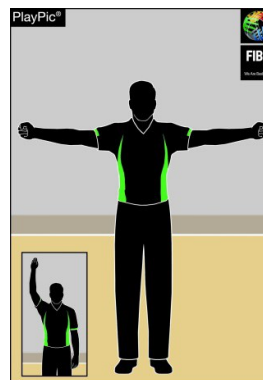
Gib v zapestju, z odprto dlanjo proti telesu

ODOBRENA MINUTA ODMORA



Z dlanjo in kazalcem oblikuje črko 'T'

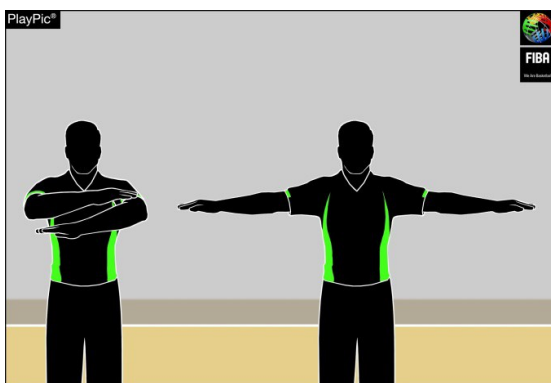
MEDIJSKA MINUTA ODMORA



Iztegnjeni roki s stisnjenimi pestmi

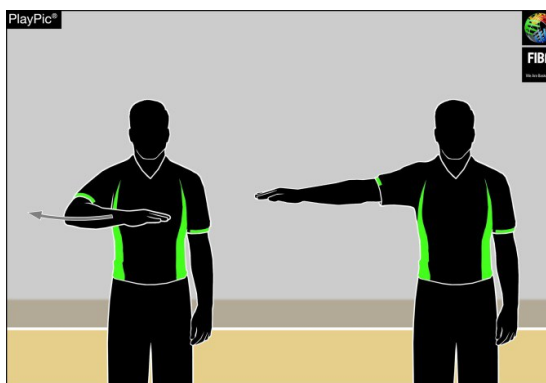
2.3.4 Informativni

RAZVELJAVITEV ZADETKA ali PREKINITEV IGRE



Sodnik enkrat prekriža roki pred prsnim košem

VIDNO ODŠTEVANJE



Štetje s premikanjem podlakti

SPORAZUMEVANJE



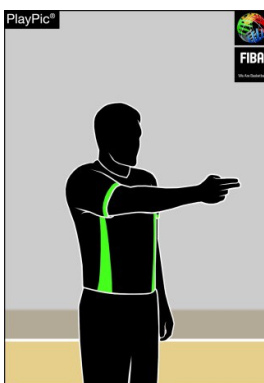
Pokaže dvignjen palec

PREKLOP URE ZA MERJENJE DOLŽINE NAPADA



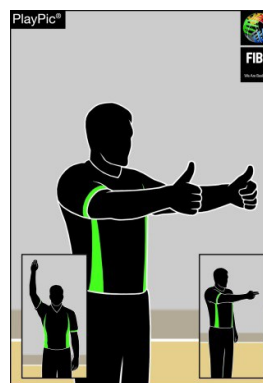
Vrti dlan z iztegnjenim kazalcem

SMER NAPADA IN/ALI ŽOGA ZUNAJ IGRIŠČA



Pokaže v smeri napada, roka vzporedno na bočni črti

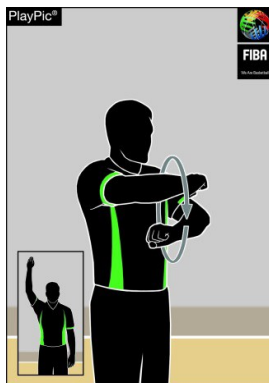
SITUACIJAZ DRŽANO ŽOGO / SODNIŠKIM METOM



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

2.3.5 Prekrški

KORAKANJE



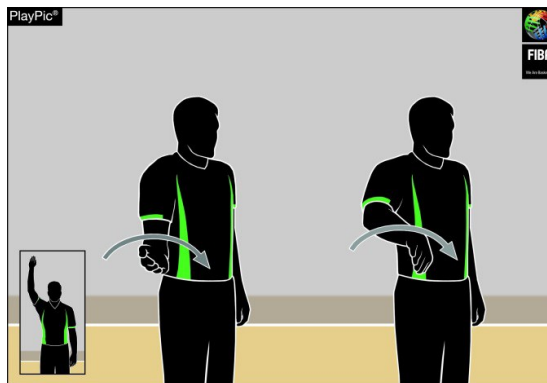
Zavrti pesti

NEPRAVILNO VODENJE: DVOJNO VODENJE



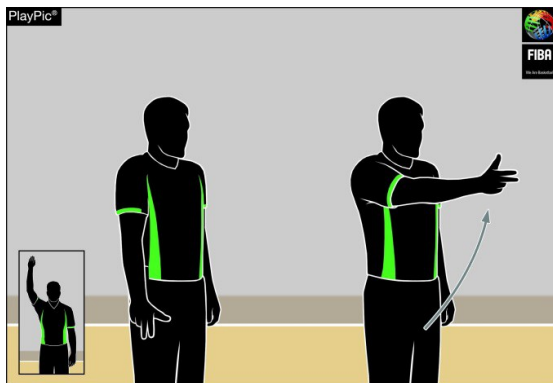
Z obema rokama posnema trepljanje

NEPRAVILNO VODENJE: NOŠENA ŽOGA



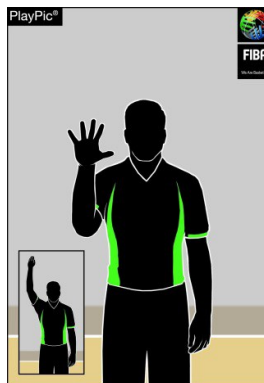
Polobrat roke v zapestju

3 SEKUNDE



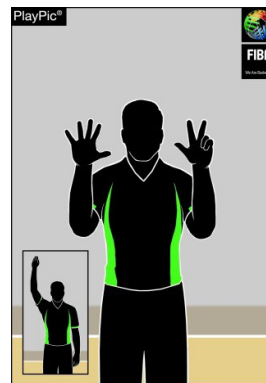
Z iztegnjeno roko pokaže 3 prste

5 SEKUND



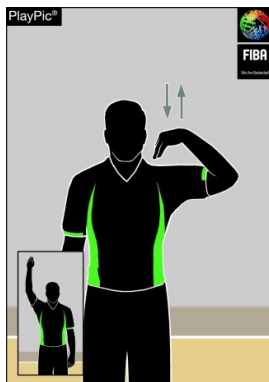
Pokaže 5 prstov

8 SEKUND



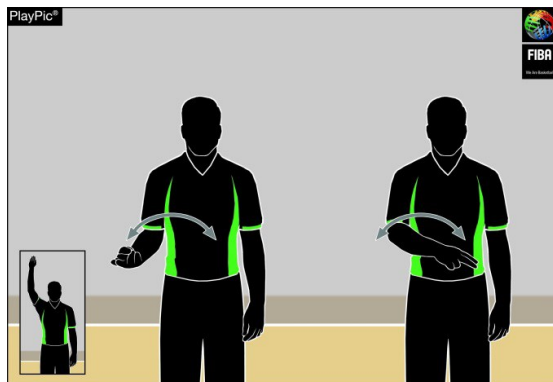
Pokaže 8 prstov

24 SEKUND



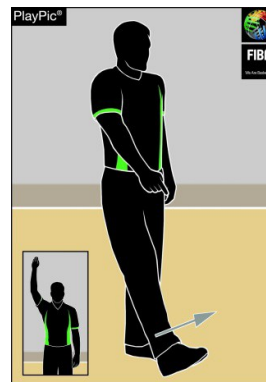
Dotik rame s prsti

ŽOGA VRNJENA V ZADNJE POLJE



Podlaht zavalovi pred telesom

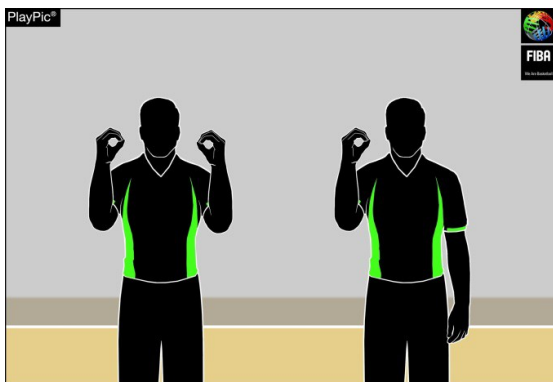
NAMERNA IGRA Z NOGO



Pokaže na nogo

2.3.6 Številka igralca

Številki 00 in 0



Obe roki kažeta številko 0

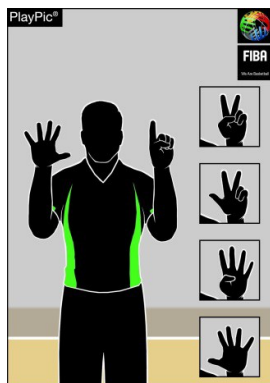
Desna roka kaže številko 0

Številke od 1 do 5



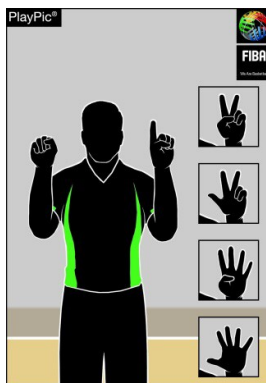
Desna roka kaže številke od 1 do 5

Številke od 6 do 10



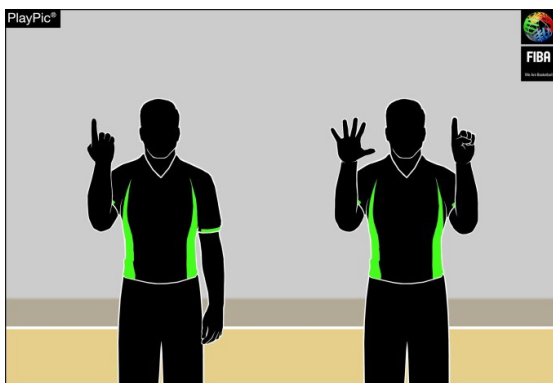
Desna roka kaže številko 5, leva roka kaže številke od 1 do 5

Številke od 11 do 15



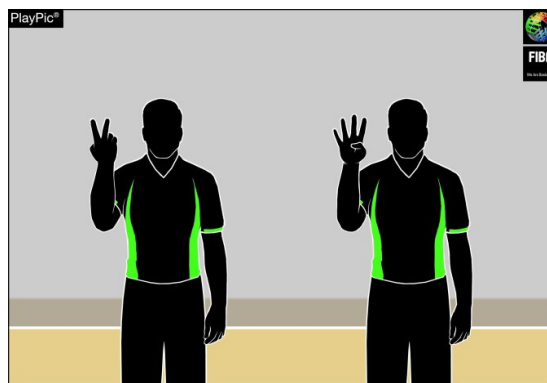
Desna roka ima stisnjeno pest, leva roka kaže številke od 1 do 5

Številka 16



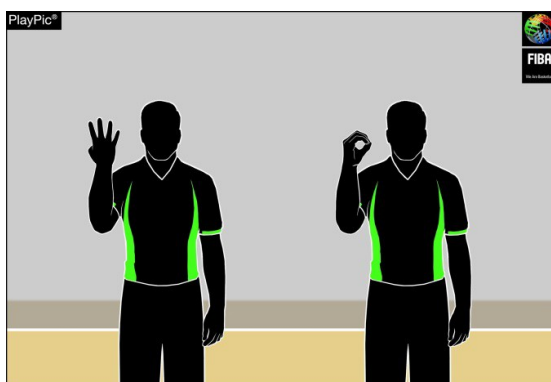
Najprej obrnjena desna roka kaže številko 1 za desetico – nato obe roki kažeta številko 6 za enice

Številka 24



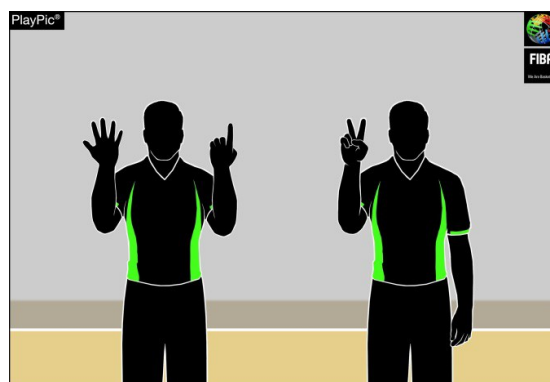
Najprej obrnjena desna roka kaže številko 2 za desetice – nato desna roka kaže številko 4 za enice

Številka 40



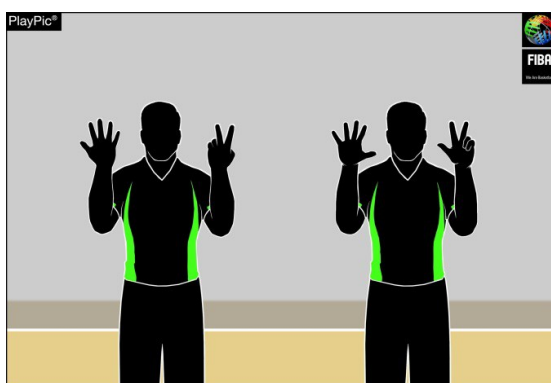
Najprej obrnjena desna roka kaže številko 4 za desetico – nato desna roka kaže številko 0 za enice

Številka 62



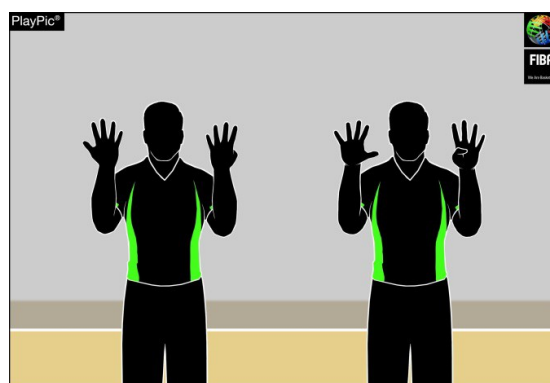
Najprej obrnjeni roki kažeta številko 6 za desetice – nato desna roka kaže številko 2 za enice

Številka 78



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

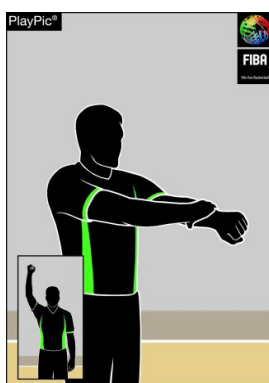
Številka 99



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

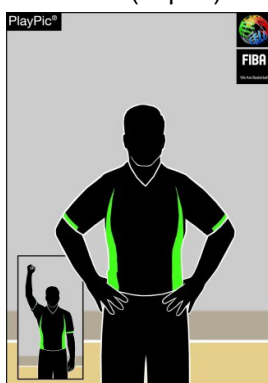
2.3.7 Vrsta napake

DRŽANJE



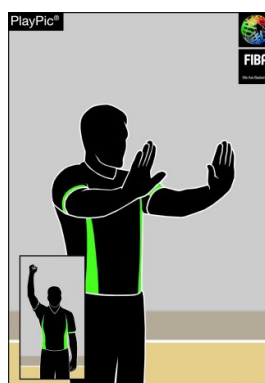
Se prime za zapestje

Blokiranje (obramba)
Nepravilna blokada
(napad)



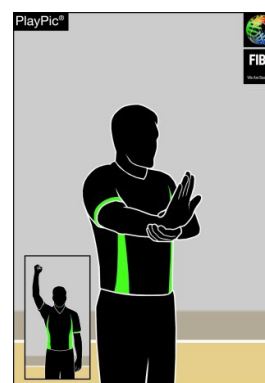
Položi obe roki na boki

PORIVANJE ALI
PREBIJANJE
BREZ ŽOGE



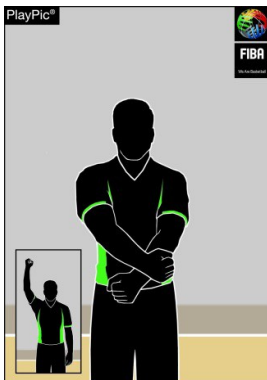
Oponaša porivanje

HANDCHECKING



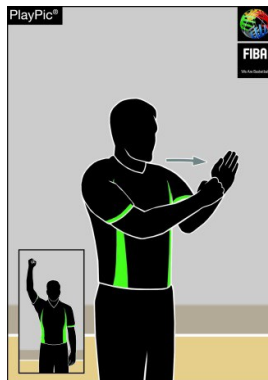
Prime pri zapestju in porine dlan naprej

NEPRAVILNA
UPORABA ROK



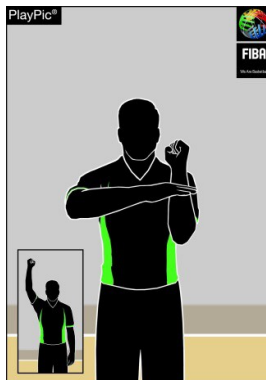
Prekriža zapestji

PREBIJANJE
Z ŽOGO



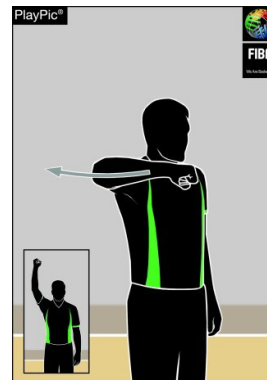
S stisnjeno pestjo
udari v dlan

NEDOVOLJEN
KONTAKT NA ROKO



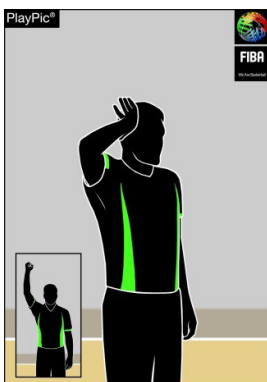
Z dlanjo udari proti
podlakti druge roke

PRETIRANO
ZAMAHOVANJE
S KOMOLCEM



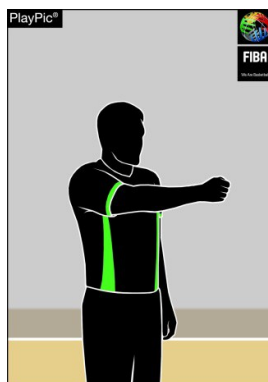
Zamahne nazaj
s komolcem

UDAREC V GLAVO



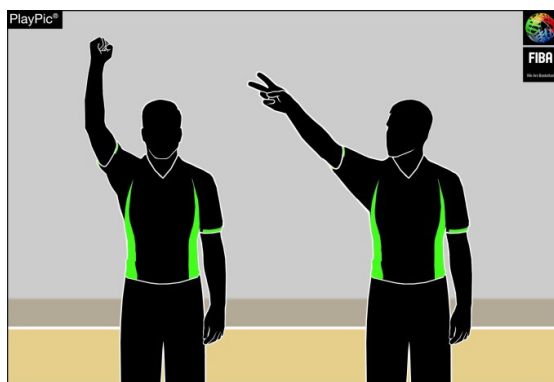
Oponaša udarec
v glavo

NAPAKA MOŠTVA,
KI IMA ŽOGO
V POSESTI



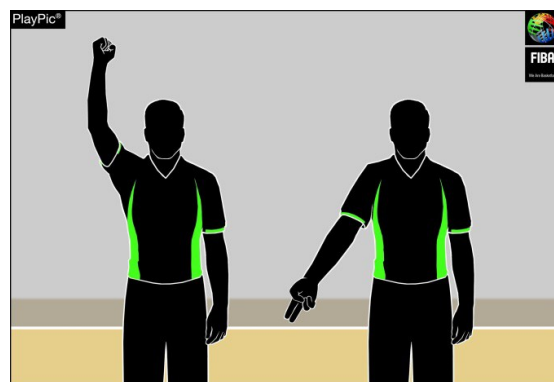
S stisnjeno pestjo
pokaže proti košu
moštva, ki je napadalo

NAPAKA STORJENA V FAZI META NA KOŠ



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

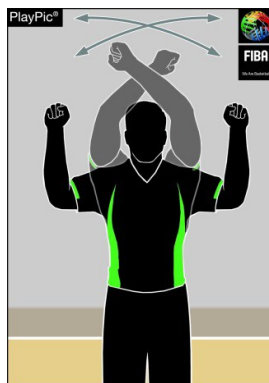
NAPAKA, KI NI STORJENA
V FAZI META NA KOŠ



Desna roka s stisnjeno pestjo, kateri sledi
kazanje proti tlem

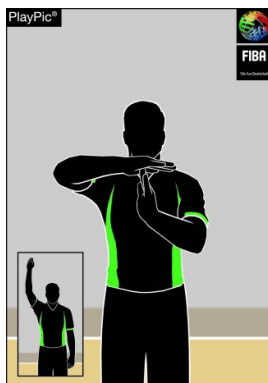
2.3.8 Posebne napake

OBOJESTRANSKA NAPAKA



Pomaha s stisnjenimi pestmi na obeh rokah

TEHNIČNA NAPAKA



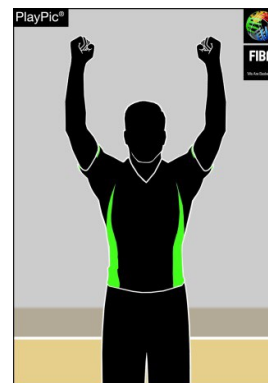
Z odprtima dlanema oblikuje črko 'T'

NEŠPORTNA NAPAKA



Se prime za zapestje

IZKLJUČUJOČA NAPAKA

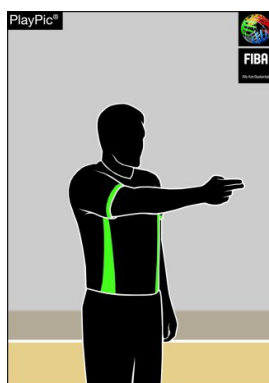


Dvigne stisnjeni pesti na obeh rokah

2.3.9 Postopek pri kazanju kazni za napake

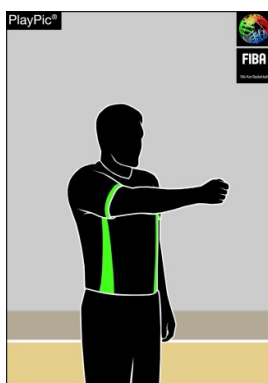
Kazanje znakov zapisnikarski mizi

PO NAPAKI BREZ PROSTIH METOV



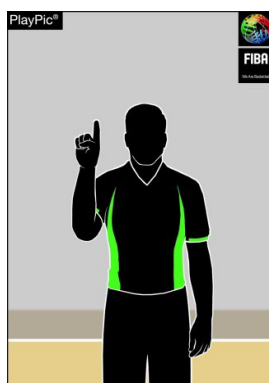
Pokaže z roko v smeri igre, vzporedno glede na bočni črti

PO NAPAKI MOŠTVA, KI JE BILO V POSESTI ŽOGE



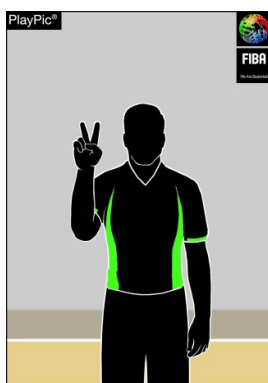
S stisnjeno pestjo pokaže v smeri igre, vzporedno glede na bočni črti

1 PROSTI MET



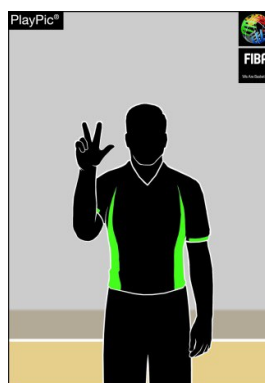
Dvigne 1 prst

2 PROSTA META



Dvigne 2 prsta

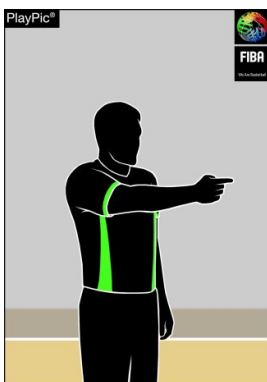
3 PROSTI METI



Dvigne 3 prste

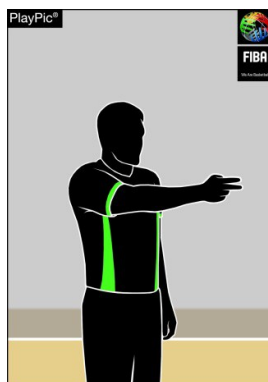
Izvajanje prostih metov – aktivni (vodilni) sodnik

1 PROSTI MET



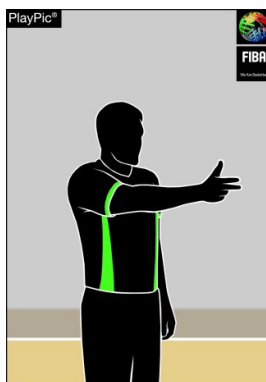
1 prst vodoravno

2 PROSTA META



2 prsta vodoravno

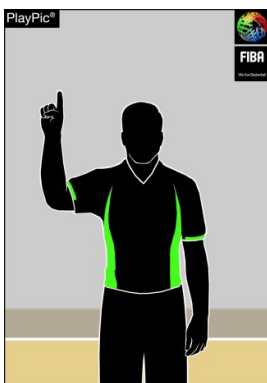
3 PROSTI METI



3 prsti vodoravno

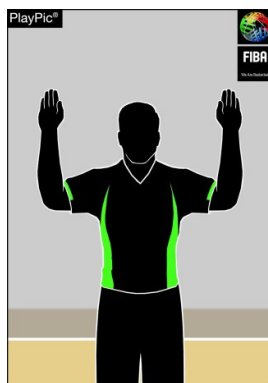
Izvajanje prostih metov – pasivni (spremljajoči in centralni) sodnik

1 PROSTI MET



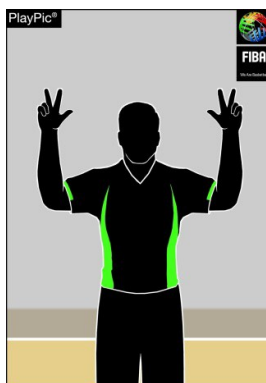
Drži dvignjen kazalec na desni roki

2 PROSTA META



Drži dvignjeni obe roki (prsti so skupaj)

3 PROSTI METI



Razširjeni trije prsti na vsaki roki

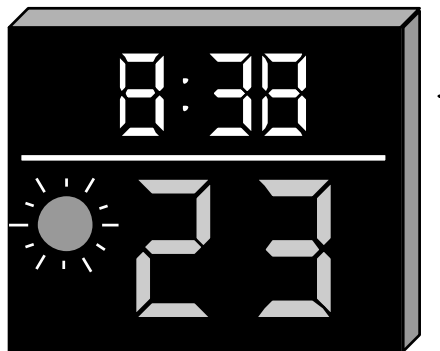
3. TEHNIČNA OPREMA NA TEKMI

Domače moštvo mora zagotoviti naslednjo tehnično opremo, ki je na voljo sodnikoma in pomožnim sodnikom:

1. **Uro za merjenje igralnega časa in namizno uro:** časomerilec ima na voljo uro za merjenje igralnega časa in z njo povezan zvočni signal (sireno) ter namizno uro.
 - ura za merjenje igralnega časa se uporablja za merjenje četrtin igre in merjenje intervalov igre,
 - namizna ura (toda ne ura za merjenje igralnega časa) se uporablja za merjenje minut odmora. Če semafor omogoča samostojno merjenje minut odmora, se namizno uro uporablja kot rezervo v primeru okvare semaforja,
 - zvočni signal se mora **samodejno** vključiti ob koncu igralnega časa, ob koncu četrtin, ali ob koncu podaljškov. Poleg tega mora, ko je to dovoljeno, časomerilcu omogočati **ročni** vklop, da opozori sodnika na zahtevo za menjavo, minuto odmora, potek 50 sekund minute odmora ali o pojavu popravljive napake.
2. **Uro za merjenje dolžine napada in štoparico:** merilec dolžine napada ima na voljo uro za merjenje dolžine napada in z njo povezan zvočni signal, ki **NI** enak zvočnemu signalu ure za merjenje igralnega časa. Štoparico uporablja v primeru okvare naprave za merjenje dolžine napada.

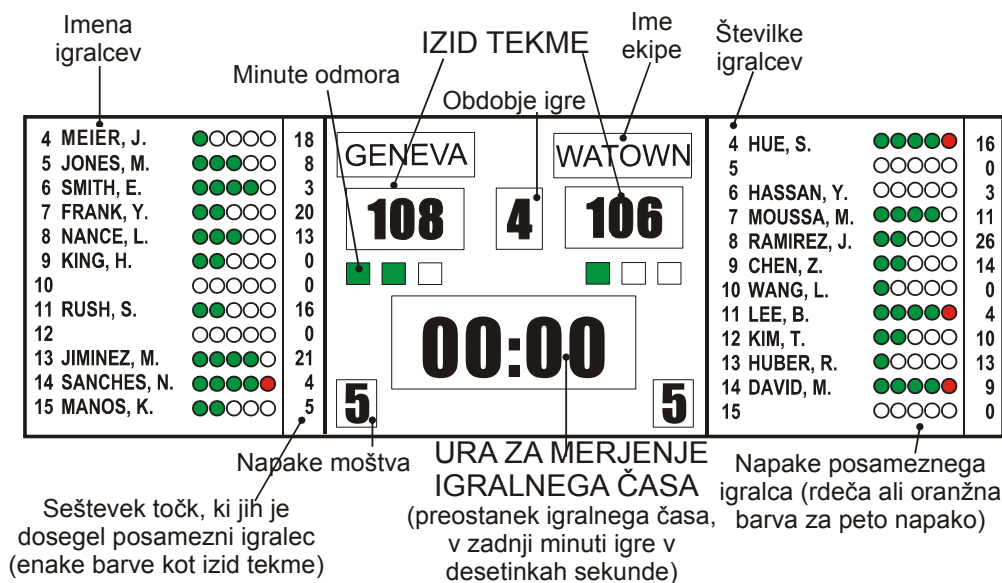
Ura za merjenje dolžine napada je sestavljena iz enote za merjenje dolžine napada in enote za prikazovanje preostanka časa za napad z naslednjimi lastnostmi:

 - **ura za merjenje dolžine napada je samostojna naprava, ki ni povezana z uro za merjenje igralnega časa,**
 - digitalno odštevanje časa v sekundah,
 - ne prikazuje ničesar, ko nobeno moštvo ni v posesti žoge,
 - možnost zaustavitve in ponovnega zagona od trenutka zaustavitve naprej,
 - zvočni signal se mora oglasiti **samodejno** in označiti konec napada.



Slika 2: Ura za merjenje dolžine napada

3. Semafor



Slika 3: Semafor

4. Zapisnik

6. Oznake za napake igralca

So bele barve in oštevilčene s številkami od 1 do 5 (številke 1 do 4 so črne, številka 5 pa je rdeča). Uporablja naj jih zapisnikar, po dogovoru pa lahko tudi pomočnik zapisnikarja.

7. Oznaki za izpolnjen bonus napak moštva

Zapisnikar ima na voljo 2 oznaki za napake moštva. Oznaki naj bosta rdeči in velikosti najmanj 20x35 cm. Narejeni morata biti tako, da sta, postavljeni na zapisnikarski mizi, jasno vidni vsem udeležencem tekme (tudi gledalcem). Lahko uporabljamo tudi električne oz. elektronske naprave, ki pa morajo pa ustrezati zgoraj naštetim lastnostim.

8. Naprava, ki kaže število napak moštva

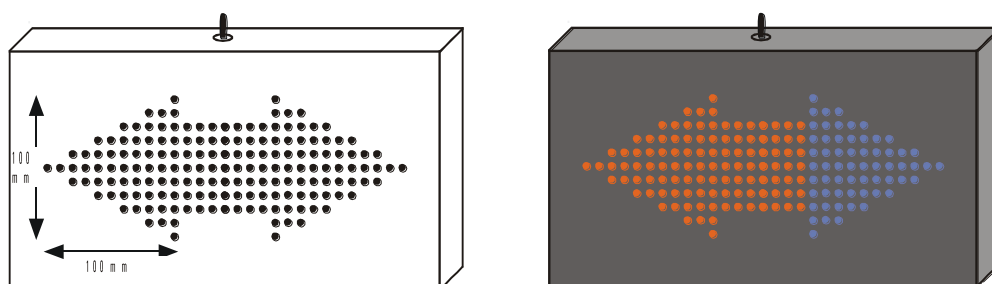
Ustrezna naprava (lahko so tudi kocke ali valji, ki jih polagamo drug na drugega), naj kaže število napak moštva in se ustavi ob peti napaki v posamezni četrtini, ko je potrebno uporabiti oznako za izpolnjen bonus napak moštva.

9. Tri piščalke

10. Puščica izmenične posesti (glej še 4.4.1 in 8.3)

Puščica izmenične posesti je namenjena zapisnikarju in:

- ima puščico, ki je široka najmanj 100 mm in visoka najmanj 100 mm,
- na sprednji strani prikazuje puščico, osvetljeno v svetlo rdeči barvi, ki, kadar je prižgana, kaže smer za izmenično posest,
- je postavljena na sredino zapisnikarske mize, tako da je jasno viden vsem udeležencem tekme (tudi gledalcem).



Slika 4: Puščica izmenične posesti

4. DOLŽNOSTI ZAPISNIKARJA IN POMOČNIKA ZAPISNIKARJA

Zapisnikar uporablja uradni zapisnik. V njem:

1. Označi imena in številke igralcev, ki začenjajo igro, ter vseh namestnikov, ki vstopajo v igro. Kadar se kršitev pravil nanaša na označene igralce, namestnike, ali številke igralcev, mora takoj, ko je mogoče, o njej obvestiti bližjega sodnika.
2. Kronološko in sproti seštevata dosežene zadetke. Zapisuje zadetke iz igre in zadete proste mete.
3. Igralcem vpisuje prisojene osebne, nešportne in tehnične napake. Takoj, ko je kateremu od igralcev prisojena peta napaka, obvesti prvega sodnika. **Prav tako obvesti prvega sodnika, kadar sta bili igralcu dosojeni 2 tehnični ali 2 nešportni napaki in mora biti zato izključen.**
Podobno vpisuje tehnične napake trenerjema. Takoj, ko mora trener zapustiti igrišče, obvesti prvega sodnika.
4. Vpisuje odobrene minute odmora in trenerja prek sodnika obvesti, da je vzel drugo oziroma tretjo minuto odmora v vsakem polčasu. **Če moštvo pred začetkom zadnjih dveh minut v četrti četrtini ne vzame niti ene minute odmora v drugem polčasu, zapisnikar čez prvi prazen kvadrat za drugi polčas potegne vzporedni (vodoravni) črti.**
5. Zapisnikar tudi:
 - kaže število napak vsakega igralca. Vsakič, ko je igralcu prisojena napaka, dvigne ustrezno oznako za napako igralca, in sicer tako, da jo vidita oba trenerja, nato pa jo obrne tako, da jo vidi še občinstvo. To delo lahko namesto zapisnikarja opravlja pomočnik zapisnikarja,
 - poskrbi, da se postavi oznako za napake moštva na konec zapisnikarske mize, ki je bližja klopi moštva, ki je izpolnilo bonus, ko je po dosojeni četrti napaki moštva v posamezni četrtini žoga postala živa,
 - skrbi, da je puščica izmenične posesti postavljena v smer kamor napada moštvo, ki mu bo ob naslednji uporabi pravila izmenične posesti pripadla posest žoge.
6. Dolžnosti POMOČNIKA ZAPISNIKARJA niso v nasprotju z dolžnostmi preostalih pomožnih sodnikov. **Prav tako pomaga zapisnikarju da: priskrbi liste igralcev obeh moštev, skrbi oz. preverja pravilno postavitve puščice za izmenično posest, dviguje oznake za napake igralcev, pomaga preverjati skladnost zapisnika s semaforjem, skrbi za postavitve oznak za bonus moštva (toda šele potem, ko je žoga po napaki ponovno živa!), komunicira s časomerilcem ob najjavah minut odmora in zamenjavah. Zapisnikarju lahko pomaga tudi tako, da mu na glas govori številko igralca, ki je dosegel zadetek ali naredil osebno napako.**

Če pride do neskladja med zapisnikom in semaforjem in ni mogoče ugotoviti, kje je napaka, velja zapisano v zapisniku, napako na semaforju pa je potrebno popraviti.

Če je v zapisniku ugotovljena napaka pri pisanju zapisnika:

- med tekmo, zapisnikar počaka na prvo mrtvo žogo, nato pa sproži svoj zvočni signal;
- po zvočnem signalu za konec tekme, se napako lahko popravi preden zapisnik podpiše prvi sodnik, čeprav to vpliva na končen rezultat tekme;
- ko zapisnik podpiše prvi sodnik, napake ni več možno popraviti. Prvi sodnik ali tehnični komisar (če je prisoten), mora vodstvu tekmovanja poslati natančno poročilo o spornem dogodku.

4.1 Zapisniki, s katerimi se srečujemo na tekmah

Zapisnikarji se na tekmah v Sloveniji srečujejo z različnimi vrstami zapisnikov. V tej knjigi sta opisana zapisnik Košarkarske zveze Slovenije (v nadaljevanju: KZS), ki se uporablja na vseh tekmah pod okriljem KZS in zapisnik Mednarodne košarkarske organizacije FIBA (v nadaljevanju: FIBA), ki se uporablja na mednarodnih tekmah pod okriljem FIBA.

Pri opisu zapisnika FIBA so navedene le podrobnosti, ki se razlikujejo od zapisnika KZS.

Zapisnik na ABA ligi se izpolnjuje na podoben način kot zapisnik FIBA. Nasveti in ravnanja, ki so opisana pri zapisniku KZS, pa seveda veljajo tudi pri pisanju ostalih zapisnikov.

4.3 Delo zapisnikarja pred tekmo

Zapisnikar za svoje delo potrebuje štiri pisala različnih barv (prvo četrtino pišite z rdečo barvo, drugo s črno, tretjo z zeleno in zadnjo četrtino z modro barvo, s katero ste tudi izpolnili zapisnik pred začetkom tekme).

Zapisnikar mora najmanj 20 minut pred pričetkom tekme pripraviti zapisnik, in sicer na naslednji način (podatke vpisuje z velikimi tiskanimi črkami in z modro barvo):

1. V prostor na vrhu zapisnika vpiše imeni obeh moštev. Prvo moštvo je vedno domače moštvo.
Prvo moštvo na turnirjih ali na tekmah na nevtralnem igrišču je moštvo, ki je prvo omenjeno v sporedu.
Prvo moštvo je moštvo 'A', drugo moštvo pa je moštvo 'B'.
2. Če je tekma del turnirja ali posebnega (ligaškega) tekmovanja, zapisnikar vpiše (glej sliko 6):
 - ime tekmovanja, ter obkroži ali prečrta ustrezno kategorijo,
 - datum, uro in kraj tekme,
 - priimek, ime in domači kraj sodnikov ter tehničnega komisarja.

KOŠARKARSKA ZVEZA SLOVENIJE		ZAPISNIK TEKME		KZS KOŠARKARSKA ZVEZA SLOVENIJE	
Ekipo A:	VZHOD	Ekipo B:	ZAHOD		
Sezona 20	14/15	Rang tekmovanja:	1. 2. 3. 4.	Skupina:	VZHOD
Kraj:	POSTOJNA	1. sodnik:	NEDOVIČ M. (KRANJ)	2. sodnik:	ŠKRBEC T. (KRANJ)
Datum:	1. 10. 2014	Čas:	20:00	Krog:	1
		3. sodnik:	PIPAN P. (KRANJ)	Komisar:	RAFNER M. (KRANJ)
Kategorija:		moški	U9	U11	U13
		ženske	U15	U17	U19
					stari

Slika 6: Glava zapisnika

3. Zapisnikar nato vpiše imena članov obeh moštev. Člane moštva 'A' vpiše v zgornji, člane moštva 'B' pa v spodnji del zapisnika.
 - zapisnikar v prvi stolpec vpiše številko igralčeve licence. Na turnirjih se številka igralčeve licence vpiše samo na prvi tekmi njegovega moštva,
 - zapisnikar v drugi stolpec z velikimi tiskanimi črkami vpiše priimek in začetnico imena vsakega igralca.
Kapetan moštva se označi tako, da se takoj za njegovim imenom v oklepaju vpiše CAP,
 - če za tekmo ni prijavljenih 12 igralcev, zapisnikar v vsaki prazni vrsti potegne črto, **vendar šele, ko trener s podpisom v zapisnik potrdi, da se strinja z vpisanimi imeni in številkami igralcev** (glej sliko 7).
4. Zapisnikar na dnu prostora za podatke moštva (z velikimi tiskanimi črkami) vpiše priimek in ime trenerja in pomočnika trenerja (glej sliko 7).
5. Zapisnikar na dnu zapisnika vpiše priimek, začetnico imena in številko izkaznice zapisnikarja, časomerilca, merilca dolžine napada in pomočnika zapisnikarja (glej sliko 9).

Trenerja najmanj deset minut pred tekmo:

- potrdita, da se strinjata z vpisanimi imeni in številkami igralcev,
- potrdita imeni trenerja in pomočnika trenerja,
- **zapisnikarju narekujeta številke igralcev, ki bodo začeli tekmo** (zapisnikar z rdečo barvo naredi X v tretjem stolpcu pred številko igralca),
- podpišeta zapisnik z barvo, s katero je bil izpolnjen zapisnik pred tekmo (običajno z modro barvo).

Trener moštva 'A' prvi posreduje te podatke.

Zapisnikar v tretjem stolpcu, pred številko igralca, obkroži črko 'x' pri igralcih, ki bodo začeli tekmo. **To stori šele tik pred začetkom tekme, ko se sodnik pripravlja, da bo izvedel sodniški met.**

Vsakič, ko namestnik prvič stopi v igro, zapisnikar vpiše malo črko 'x' v polju za njegovim imenom, vendar je ne obkroži (glej sliko 7).

4.4 Delo zapisnikarja med tekmo**4.4.1 Postopek izmenične posesti žoge**

Na začetku prvega polčasa postavi zapisnikar puščico za označevanje izmenične posesti v nasprotno smer, kamor poteka prvi napad, t.j. puščica kaže v napadalno polovico moštva, ki bo ob prvi uporabi pravila izmenične posesti upravičeno do posesti žoge.

Ob vsaki naslednji uporabi pravila izmenične posesti zapisnikar obrne smer puščice v nasprotno smer, tako da puščica vedno kaže v napadalno polovico moštva, ki bo ob naslednji uporabi pravila izmenične posesti upravičeno do posesti žoge.

V primeru, da zapisnikar ni popolnoma prepričan v katero smer naj obrne puščico izmenične posesti, naj se posvetuje s komisarjem (če je ta prisoten), če pa še vedno obstaja nejasnost, mora ob prvi prekinitvi poklicati k sebi prvega sodnika in se z njim posvetovati, v katero smer naj obrne puščico.

Za natančen opis pravila izmenične posesti glej 8.3.

4.4.2 Odobrena minuta odmora

Odobrene minute odmora se vpišejo tako, da se v za to namenjen prostor vpiše minuta, v kateri je bila minuta odmora odobrena.

2 minuti odmora sta lahko odobreni kadarkoli v prvem polčasu (v prvi in drugi četrtini) in 3 minute odmora so lahko odobrene kadarkoli v drugem polčasu (v tretji in četrti četrtini), od katerih se največ 2 lahko porabita v zadnjih 2 minutah drugega polčasa. Moštvi imata na voljo še po eno minuto odmora v vsakem podaljšku.

Če moštvo pred začetkom zadnjih dveh minut v četrti četrtini ne vzame niti ene minute odmora v drugem polčasu, zapisnikar čez prvi prazen kvadrat za drugi polčas potegne vzporedni (vodoravni) črti.

Prek praznega (neuporabljenega) kvadrata se na koncu vsakega polčasa ali podaljška potegneta vzporedni (vodoravni) črti. Neuporabljene minute odmora se ne morejo prenašati v naslednji polčas ali podaljšek (glej sliko 7).

Med minuto odmora mora zapisnikar z jasnim znakom pokazati sodniku, ki običajno stoji na igrišču, katero minuto odmora je zahtevalo posamezno moštvo v polčasu.

Kadar minuto odmora zahtevata oba trenerja približno hkrati, se ravnajte po naslednjem postopku:

- v primeru, da je eno od moštev prejelo zadetek iz igre, potem dodelimo minuto odmora temu moštvu (trenerja nasprotnega moštva pa moramo obvestiti, da minuta odmora ni bila dodeljena njegovemu moštvu),
- v primeru prekrška, napake ali zaustavljene igre s strani sodnikov dodelimo minuto odmora moštvu, katere trener je prvi zahteval minuto odmora (trenerja nasprotnega moštva pa moramo obvestiti, da minuta odmora ni bila dodeljena njegovemu moštvu).

Za natančen opis minute odmora glej 5.2.4.

4.4.3 Zamenjave

Če se kmalu po začetku tekme ugotovi, da kateri izmed igralcev na igrišču ni bil označen kot član začetne peterke, se ta igralec NE zamenja (niti se igra ne zaustavi!), saj je igralec v igri zaradi pomote pomožnih sodnikov oziroma sodnikov.

Stežilka licence		Priimek in ime igralcev	Vstop v igro	Stežilka igralca	Napake				
					1	2	3	4	5
000100		KOBAL M.	X	4	1	2			
101		POBOLJŠAN J.	X	5		6	9	GD	
102		HALUŽAN M.	(X)	10	3				
103		ŠAHMAN E.	X	14	8	6			
104		ŽDOLŠEK P.	(X)	15	5	2	F	F	F
105		PLIBERŠEK T.		21					
106		KLANČNIK P.	(X)	33	6	5	4	T	GD
107		KVAS S.	X	45					
108		BOŽIČEVIČ M.	(X)	70	9	10	5	9	GD
109		KLARER I. (CAP)	(X)	95	3				
111		KERIN A.	X	99	7				
		Trener: KLEMENČIČ D. Klemenčič			6	3	GD		
		Pomočnik trenerja: BUČALO D.			7	9	B		
		Uradni predstavnik: PANIČ N.							

Slika 7: Prostor za podatke moštva

4.4.4 Napake

Napake igralcev so lahko osebne, nešportne, izključujoče ali tehnične. Vpišejo se igralcu (igralcem).

Napake trenerja, pomočnika trenerja, namestnikov in spremljevalcev moštva so tehnične ali izključujoče. Vpišejo se trenerju.

Napake se vpišejo takole:

1. Osebna napaka, katere kaznen niso prosti meti, se označi tako, da se vpiše minuta, v kateri se je zgodila. 10
 2. Osebna napaka, katere kaznen je (so) prosti met(i), se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše vejica desno zgoraj. 10'
 3. Nešportna napaka se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka U. 8^U
 4. Druga nešportna napaka igralca se označi tako, da se poleg minute v kateri se je zgodila, vpiše črka U, za njo pa v naslednjem kvadratu črki GD 10^U
10^U GD
 5. Izključujoča napaka se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka D. 10^D
 6. Tehnična napaka igralca se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka T. 10^T
 7. Druga tehnična napaka igralca se označi tako, da se poleg minute v kateri se je zgodila, vpiše črka T, za njo pa v naslednjem kvadratu črki GD 10^T
10^T GD
 8. Tehnična napaka zaradi nešportnega vedenja trenerja samega se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka C. 10^C
 9. Tehnična napaka, ki je bila vpisana trenerju zaradi kateregakoli drugega razloga, se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka B. 10^B
- Tehnične ali izključujoče napake trenerja NE štejejo med napake moštva.**
10. Za drugo tehnično napako trenerju zapisano kot C oziroma za tretjo tehnično napako trenerju se označi tako, da se poleg črke C oz. B v naslednjem kvadratu zapišeta še črki GD 10^B GD
 11. Napake obeh moštev, ki so bile dosojene približno hkrati in kaznovane z enakimi kaznimi, ter se v skladu s pravili igre izničijo, se v zapisniku označijo tako, da se poleg minute, v kateri so se zgodile, vpiše ustrezna črka (T, U, B, C) **POD** njo pa še mala črka 'c'. 10^l_c
 12. Napako(e) dosojeno(e) v intervalu igre (napaka(e) šteje(jo) v naslednji četrtini in je vpisana z 'barvo' naslednje četrtine), se označi tako, kot da bi se zgodila v prvi minuti naslednje četrtine. 1^l
 13. Obojestranska napaka se zapiše enako kot osebna napaka, katere kaznen niso prosti meti. 10

Primeri zapisa izključujoče napake osebam na klopi moštva

Izključujoča napaka namestnika se vpiše:

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

in

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

Izključujoča napaka pomočnika trenerja se vpiše:

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^B		
Pomočnik trenerja:	TORKAR S.	8 ^D		

Izključujoča napaka igralca po njegovi 5 napaki se vpiše:

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

in

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

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 ^D	F	F
Pomočnik trenerja:	TORKAR S.			

Če je izključen le pomočnik trenerja:

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

Če sta izključena trener in pomočnik trenerja:

Trener:	PODLIPNIK F.	8 ^D	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'	F	F	F
-----	----------	---	---	---	----	---	---	---

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

018	KOZJEK M.	8	⊗	4 ^I	6	8	1	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 ^I	6	8	1	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 ^B		
Pomočnik trenerja:	TORKAR S.			

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

Postopek v primeru, ko je igralec, ki je dobil peto osebno napako, ostal na igrišču:

Sodnik lahko takoj, ko ugotovi, da je igralec, ki ni bil obveščen, da mu je bila prisojena peta napaka, ostal na igrišču in nadaljeval z igro, prekine igro, razen če bi bilo zaradi tega katero moštvo v podrejenem položaju. **Če napako ugotovi zapisnikar, lahko z zvočnim signalom opozori sodnika, da prekineta igro, vendar šele ob prvi mrtvi žogi.** Ker so v opisani situaciji sodnika in pomožni sodniki nepravilno uporabili pravila se igralec (s petimi napakami) ne kaznuje. Zadetki, ki so bili doseženi, napake, ki so bile prisojene, čas, ki je bil porabljen, ipd., preden je bila napaka ugotovljena in nato igra prekinjena, obveljajo.

V tem posebnem primeru se napake, ki so prisojene igralcu s petimi napakami, vpišejo kot napake igralca. Štejejo in kaznujejo pa se kot napake moštva.

Vpišete jo v praznem prostoru za peto osebno napako.

V primeru, ko je igralec že zapustil igrišče zaradi petih osebnih napak, vendar se je po pomoti spet vrnil na igrišče in igral, se trenerju njegovega moštva prisodi tehnična napaka.

Vse napake, doseženi zadetki in pretečen čas obveljajo. **Če je osebna napaka prisojena temu igralcu, se mu jo vpiše, šteje k napakam moštva in kaznuje skladno s pravili.**

Zapisnikar na koncu vsake četrtine med vpisane napake in prazne prostore potegne navpično črto.

Na koncu tekme z vodoravno črto prečrtajte prazne prostore za osebne napake (pri tem uporabite modro barvo).

4.4.5 Napake moštva

Kadarkoli igralec naredi osebno, nešportno, izključujočo (izjema je 'Pretep'), ali tehnično napako, zapisnikar napako vpiše tudi moštvu kršilca.

Zapisnikar uporabi za to določene prostore (kvadrate) na zapisniku, ki so vrisani takoj pod imenom moštva in nad imeni igralcev.

Na voljo so štirje nizi s po štirimi prostori (kvadrati). Prvi štirje nizi so namenjeni prvi, drugi, tretji in četrti četrtini, peti niz pa morebitnim podaljškem.

Zapisnikar drugega za drugim prekriža ('X') prostore (kvadrate), označene s številkami od ena do štiri, in sicer tako, kakor so igralci tega moštva delali napake. Ko je narejena četrta napaka moštva v eni četrtini, se postavi oznako za izpolnjen bonus moštva na stran zapisnikarske mize, ki je bližja klopi tega moštva (na levi strani zapisnikarske mize to stori merilec dolžine napada, na desni pa pomočnik zapisnikarja).

Trije dodatni prazni prostori za napake v posamezni četrtini so namenjeni za tekme mlajših starostnih kategorij (trenutno U9, U11 in U13), kjer se bonus moštva izpolni ob 7 napaki moštva.

Tehnična napaka trenerja NE šteje med napake moštva.

4.4.6 Trenutni izid

Zapisnikar kronološko in sproti seštevata zadetke, ki sta jih dosegli obe moštvi.

Na zapisniku so štirje stolpci za trenutni izid, med njimi pa je stolpec za vpis minute, v kateri je bil dosežen zadetek oziroma so bili izvedeni prosti meti:

- **za 'stran' posameznega moštva se odločimo glede na smer, v katero moštvo napada v posamezni četrtini oziroma podaljšku,**
- v sredini med njima je stolpec, označen z **M**, v katerega vpisujemo minuto, v kateri je dosežen zadetek ali so izvedeni prosti meti. **Torej: v prvem stolpcu je številka igralca, v drugem doseženi zadetki, v tretjem minuta, v kateri se je dogodek zgodil, v četrti je številka igralca in v peti doseženi zadetki,**
- v vsako vrstico se vpiše le po en dogodek, ki se je zgodil moštvu A ali moštvu B,
- če je bilo v isti minuti doseženih več zadelkov ali izvedenih več prostih metov, vpišemo minuto le za prvi dogodek, pri ostalih pa pustimo srednje polje prazno ali pa napišemo piko,
- v primeru dosojene osebne napake, katere kazen so prosti meti, je postopek sledeč: zapisnikar najprej vpiše osebno napako igralcu, kateremu je bila dosojena, nato prekriža ustrezno polje za napake moštva (če moštvo še ni izpolnilo bonusa štirih osebnih napak) in šele nato začne v polje za tekoči izid vpisovati morebitni zadetek in oznako za prosti met (z oglatimi ali zavitimi oklepaji).

V primeru izvajanja 1 prostega meta napišemo okrogli oklepaj, v primeru izvajanja 2 ali 3 prostih metov pa napišemo oglati oklepaj.

Zapisnikar mora upoštevati tudi naslednja dodatna navodila:

- zadetek iz igre za 3 točke, se vpiše tako, da se v ustrezni koloni **obkroži številka doseženih zadelkov**. Če ne veste, ali velja zadetek 2 ali 3 točke, pogledajte, ali je spremljajoči (zgornji) sodnik signaliziral doseženi zadetek za 3 točke (sodnik ima dvignjene tri prste na obeh rokah). V primeru sojenja treh sodnikov oba zgornja sodnika (centralni in spremljajoči) potrdita zadetek za 3 točke (sodnika imata dvignjene tri prste na obeh rokah). Če še vedno niste prepričani, vprašajte tehničnega komisarja, če pa tudi on ni prepričan, vpišite le številko igralca in minuto, v kateri je bil zadetek dosežen, ob prvi prekinitvi pa vprašajte prvega sodnika o vrednosti zadetka,
- zadetek iz igre, ki ga je moštvo dalo v svoj koš, se vpiše tako, kot da bi ga dosegel kapetan nasprotnega moštva,
- točke, ki so dosežene, ko žoga ne pade v koš, ampak jih sodnik prizna (npr. pri prekršku pri igri na žogo nad obročem), se vpišejo tako, kot da bi jih dosegel igralec, ki je metal na koš,
- če niste dobro videli, kdo od igralcev je dosegel zadetek, zadetek najprej vpišite v zapisnik, nato pa poskusite izvedeti, kdo je zadetek dosegel (pri tem vam lahko pomagajo ostali pomožni sodniki ali statističarji),

- zapisnikar na koncu vsake četrtine pod zadnje uporabljene kvadrante potegne debelo črto ali dve črti in prepíše dosežen rezultat v kvadrata pod to črto. Prav tako potegne debelo črto ali dve črti tudi pod ta rezultat,
- v naslednji četrtini ali podaljškju zapisnikar nadaljuje opisani postopek. Pri tem uporablja pisalo drugačne barve kot v prejšnji četrtini ali podaljškju. Pred začetkom drugega polčasa mora v zapisniku zamenjati strani moštev in prepisati rezultat prvega polčasa (z rdečo barvo). Enako stori med prvo in drugo ter tretjo in četrto četrtino, vendar ne zamenja strani moštev,
- če osebno napako vpišete napačnemu igralcu, je ne poskusite izbrisati, pač pa si to zapomnite (ali si jo na določen način označite), ko pa bo ta igralec res storil osebno napako, le popravite minuto, v kateri se je zgodila. Če napake ne naredi do konca tekme, jo morate prečrtati. Seveda pa morate v takem primeru takoj obvestiti tehničnega komisarja (če je prisoten) ali prvega sodnika (šele ob prvi prekinitvi!) in ne smete pozabiti pravilno vpisati storjeno osebno napako,
- če sodnik pokaže številko igralca, ki je naredil osebno napako, toda ta ni v igri ali pa sploh ni vpisan v zapisniku, takoj pokličite sodnika, da ugotovita, kje je napaka (ali se je zmotil sodnik, ali ima igralec oblečen napačen dres,...),
- če je moštvo, kateremu je bila dosojena osebna napaka, v bonusu in sodnik pokaže, da se bo igra nadaljevala iz outa, potem sodnika takoj opozorite (lahko tudi z zvočnim signalom) na izpolnjen bonus moštva,
- kadarkoli je mogoče, naj zapisnikar trenutni izid na zapisniku primerja z izidom na semaforju. Če se ne ujemata, njegov izid pa je pravilen, takoj ukrene vse potrebno, da popravi izid na semaforju. Kadar je mogoče dvomiti ali pa katero od moštev popravku ugovarja, zapisnikar takoj, ko je žoga mrtva, ura za merjenje igralnega časa pa zaustavljena, o tem obvesti prvega sodnika.
- **Kadar se pojavi napaka pri vodenju rezultata v zapisniku**, npr.:
 - dosežen je bil zadetek za 3 točke, vendar sta bili v zapisnik vpisani le 2 točki,
 - dosežen je bil zadetek za 2 točki, vendar so bile v zapisnik vpisane 3 točke.
 - a) Če je napaka ugotovljena med tekmo, mora zapisnikar počakati do mrtve žoge, nakar o napaki obvesti sodnika, da jo popravita. Zapisnikar jo popravi tako, da prečrta nepravilno vpisan zadetek in pod njim vpiše pravih. Poleg popravljene napake se mora podpisati prvi sodnik.
 - b) Če je napaka ugotovljena po koncu tekme, ko je prvi sodnik pregledoval zapisnik, vendar preden ga je prvi sodnik podpisal, mora prvi sodnik napako in končen rezultat popraviti.
 - c) Če je napaka ugotovljena potem, ko sta sodnika podpisala zapisnik, je prvi sodnik ne sme več popraviti. Prvi sodnik mora o dogodku poslati poročilo vodstvu tekmovanja.

4.4.7 Seštevanje

Na koncu vsake četrtine zapisnikar najprej še enkrat preveri, ali je bilo seštevanje doseženih točk pravilno, in nato vpiše izid, ki sta ga dosegli moštvi, v za to določen prostor v spodnjem delu zapisnika.

Rezultat po končani četrtini prepíše tudi v polja za vodenje trenutnega izida, ki so namenjena naslednji četrtini ali podaljšku.

Po koncu druge četrtine obrne smer puščice za izmenično posest (ker bosta moštvi v drugem polčasu zamenjali koša kamor napadata) in to smer nato v obliki puščice vpiše tudi v zapisnik, kjer se vodi trenutni izid v tretji četrtini.

Kraj: <u>POSTOJNA</u>	1. sodnik: <u>NEDOVIĆ M. (KRANJ)</u>	2. sodnik: <u>ŠKRBEČ T. (KRANJ)</u>			
Datum: <u>1. 10. 2014</u> Čas: <u>20:00</u> Krog: <u>1</u>	3. sodnik: <u>PIPAN P. (KRANJ)</u>	Komisar: <u>HAFNER M. (KRANJ)</u>			
Ekipa A: <u>VŽHOD</u>	I. četrtina:	II. četrtina:	III. četrtina:	IV. četrtina:	Podaljški:
Minute odmora: <u>7:6</u>	0 M A B M A B M A B M A B M A B	25 2 1 22 13 37 36 51 57			
I. polčas: 1/4: <u>1 2 3 4</u>	2/4: <u>1 2 3 4</u>				
II. polčas: 3/4: <u>1 2 3 4</u>	4/4: <u>1 2 3 4</u>				
Podaljški:					

Slika 8: Puščica za izmenično posest – smer v tretji četrtini

Na koncu tekme vpiše na dno zapisnika končni izid in ime zmagovalnega moštva.

Izid: 1/4: A <u>13</u> B <u>22</u> 2/4: A <u>24</u> B <u>14</u>	Končni izid: Ekipa A <u>59</u> Ekipa B <u>83</u>
3/4: A <u>44</u> B <u>21</u> 4/4: A <u>8</u> B <u>26</u>	Zmagovalna ekipa: <u>VŽHOD</u>
Podaljški: A <u>1</u> B <u>1</u>	
Zapisnikar: <u>05999</u> <u>MARKAČ T. Čuček</u>	1. sodnik: <u>Nedović</u>
P.zapisnikarja: <u>05989</u> <u>ČAHUNEK T. (Čukarica)</u>	2. sodnik: <u>Škrbeč</u>
Časomerilec: <u>05990</u> <u>GOTOVIČ L. Jovančič</u>	3. sodnik: <u>Pipan</u>
Meril. napada: <u>05995</u> <u>FLIS M. Flis</u>	Podpis kapetana ob pritožbi: A B
	<u>0/0</u>

Slika 9: Prostor na dnu zapisnika

Zapisnikar podpiše zapisnik. S podpisom ga potrdijo tudi pomočnik zapisnikarja, časomerilec, merilec dolžine napada, drugi(a) sodnik(a) in prvi sodnik.

Prvi sodnik zadnji podpiše zapisnik. S tem dejanjem se konča vodenje tekme.

4.4.8 Pritožba

Če eden od kapetanov podpiše zapisnik zaradi pritožbe (pri tem izpolni prostor z naslovom 'Podpis kapetana ob pritožbi'), **ostanejo pomožni sodniki in drugi(a) sodnik(a) na voljo prvemu sodniku**, dokler jim le-ta ne dovoli oditi.

4.5 Zapisnik FIBA



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____		Team B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Competition _____	Date _____	Time _____	Referee _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Game No. _____	Place _____	Umpire 1 _____	Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Team A Time-outs _____ Team fouls Period ① <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Period ③ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Extra periods _____		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	RUNNING SCORE <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td></td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td></td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td></td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td></td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td></td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td></td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td></td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td></td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td></td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td></td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td></td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td></td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td></td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td></td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td></td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td></td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td></td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td></td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td></td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td></td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td></td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td></td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td></td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td></td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td></td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td></td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td></td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td></td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td></td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td></td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td></td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td></td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td></td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td></td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td></td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td></td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td></td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td></td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td></td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td></td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td></td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td></td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td></td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td></td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td></td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td></td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td></td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td></td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td></td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td></td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td></td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td></td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td></td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td></td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td></td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td></td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td></td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td></td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td></td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td></td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td></td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td></td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td></td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td></td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td></td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td></td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>			A	B	A	B	A	B	A	B	1	1		41	41	81	81		121	121	2	2		42	42	82	82		122	122	3	3		43	43	83	83		123	123	4	4		44	44	84	84		124	124	5	5		45	45	85	85		125	125	6	6		46	46	86	86		126	126	7	7		47	47	87	87		127	127	8	8		48	48	88	88		128	128	9	9		49	49	89	89		129	129	10	10		50	50	90	90		130	130	11	11		51	51	91	91		131	131	12	12		52	52	92	92		132	132	13	13		53	53	93	93		133	133	14	14		54	54	94	94		134	134	15	15		55	55	95	95		135	135	16	16		56	56	96	96		136	136	17	17		57	57	97	97		137	137	18	18		58	58	98	98		138	138	19	19		59	59	99	99		139	139	20	20		60	60	100	100		140	140	21	21		61	61	101	101		141	141	22	22		62	62	102	102		142	142	23	23		63	63	103	103		143	143	24	24		64	64	104	104		144	144	25	25		65	65	105	105		145	145	26	26		66	66	106	106		146	146	27	27		67	67	107	107		147	147	28	28		68	68	108	108		148	148	29	29		69	69	109	109		149	149	30	30		70	70	110	110		150	150	31	31		71	71	111	111		151	151	32	32		72	72	112	112		152	152	33	33		73	73	113	113		153	153	34	34		74	74	114	114		154	154	35	35		75	75	115	115		155	155	36	36		76	76	116	116		156	156	37	37		77	77	117	117		157	157	38	38		78	78	118	118		158	158	39	39		79	79	119	119		159	159	40	40		80	80	120	120		160	160
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1		41	41	81	81		121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
2	2		42	42	82	82		122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
3	3		43	43	83	83		123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
4	4		44	44	84	84		124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
5	5		45	45	85	85		125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
6	6		46	46	86	86		126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
7	7		47	47	87	87		127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
8	8		48	48	88	88		128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
9	9		49	49	89	89		129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
10	10		50	50	90	90		130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
11	11		51	51	91	91		131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
12	12		52	52	92	92		132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
13	13		53	53	93	93		133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
14	14		54	54	94	94		134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
15	15		55	55	95	95		135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
16	16		56	56	96	96		136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
17	17		57	57	97	97		137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
18	18		58	58	98	98		138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
19	19		59	59	99	99		139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
20	20		60	60	100	100		140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
21	21		61	61	101	101		141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
22	22		62	62	102	102		142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
23	23		63	63	103	103		143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
24	24		64	64	104	104		144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
25	25		65	65	105	105		145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
26	26		66	66	106	106		146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
27	27		67	67	107	107		147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
28	28		68	68	108	108		148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
29	29		69	69	109	109		149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
30	30		70	70	110	110		150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
31	31		71	71	111	111		151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
32	32		72	72	112	112		152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
33	33		73	73	113	113		153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
34	34		74	74	114	114		154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
35	35		75	75	115	115		155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
36	36		76	76	116	116		156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
37	37		77	77	117	117		157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
38	38		78	78	118	118		158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
39	39		79	79	119	119		159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
40	40		80	80	120	120		160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Licence no. _____ Players _____ No. _____ Player in _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Team B Time-outs _____ Team fouls Period ① <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ② <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Period ③ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> ④ <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> Extra periods _____		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Licence no. _____ Players _____ No. _____ Player in _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____		Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____		Final Score Team A _____ Team B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
Captain's signature in case of protest _____		Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										

Slika 10: Zapisnik FIBA

4.5.1 Delo zapisnikarja pred tekmo

Zapisnikar mora najmanj 20 minut pred pričetkom tekme pripraviti zapisnik, ki je skoraj popolnoma enak pripravi zapisnika KZS.

Zapisnikar uporablja 2 peresi različnih barv:

- črne ali modre barve za pripravo zapisnike, ter prvo in tretjo četrtino,
- rdeče barve za drugo in četrto četrtino.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A	HOOPERS	Team B	POINTERS
Competition	WCM	Date	20. 11. 2014
Game No.	5	Time	20:00
Place	GENEVA	Referee	WALTON, M.
		Umpire 1	CHANG, Y.
		Umpire 2	BARTOK, K.

Slika 11: Prostor na vrhu zapisnika

- Glavo zapisnika izpolni na sledeč način:
 - v polji **Team A** in **Team B** vpiše imeni obeh moštev,
 - v polji **Competition** in **Game No.** vpiše vrsto tekmovanja in zaporedno številko tekme (podatka dobite pri tehničnem komisarju FIBA ali organizatorju tekme),
 - v polji **Date** in **Time** vpiše datum in uro igranja tekme,
 - v polje **Place** vpiše mesto v katerem se igra tekma,
 - v polje **Referee** vpiše priimek in začetnico imena prvega sodnika, v polje **Umpire 1** in **Umpire 2** pa vpiše priimek in začetnico imen drugega in tretjega sodnika,
- Prostora s podatki o obeh moštvi izpolni na sledeč način:
 - člane moštva 'A' (**Team A**) vpiše v zgornji, člane moštva 'B' (**Team B**) pa v spodnji del zapisnika,
 - Zapisnikar v prvo kolono vpiše številko igralčeve licence (zadnje 3 cifre). Na turnirjih se številka igralčeve licence vpiše samo na prvi tekmi njegovega moštva,
 - Zapisnikar v drugo kolono z velikimi tiskanimi črkami vpiše priimek in začetnico imena vsakega igralca v vrstnem redu, kot so njihove številke na dresih. Pri tem uporabi listo igralcev, ki mu jo je posredoval trener ali njegov predstavnik. Kapetan moštva se označi tako, da se takoj za njegovim imenom vpiše (CAP),
 - Če za tekmo ni prijavljenih 12 igralcev, zapisnikar čez zadnjo(e) prazno(e) vrstico(e) potegne črto(e),
 - Zapisnikar na dnu prostora za podatke moštva (z velikimi tiskanimi črkami) vpiše ime in priimek trenerja in pomočnika trenerja,
 - Na začetku tekme zapisnikar v koloni 'Vstop igralca v igro' obkroži malo črko 'x' pri 5 igralcih vsakega moštva, ki so tekmo začeli,
 - Med tekmo zapisnikar v koloni 'Vstop igralca v igro' vpiše malo črko 'x' (ki je ne obkroži), ko namestnik prvič vstopi v igro kot igralec.

- Zapisnikar na dnu zapisnika vpiše priimek in začetnico imena zapisnikarja (Scorer), pomočnika zapisnikarja (Assistant Scorer), časomerilca (Timer), merilca dolžine napada (Shot clock operator).

Time-outs		Team fouls	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ②	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ④	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods	

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂				
002	JONES, M.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	D ₂			
Coach	LOOR, A. <i>AL</i>					C ₁	B ₁	
Assistant Coach	MONTA, B.							

Slika 12: Prostor za podatke moštva

4.5.2 Odobrena minuta odmora

Odobrene minute odmora v vsakem polčasu ali podaljšku se v zapisnik vpišejo tako, da se v za to namenjen prostor (pod imenom moštva) vpiše minuta igralnega časa, v kateri je bila minuta odmora odobrena.

Prek praznih (neuporabljenih) kvadratov se na koncu vsakega polčasa ali podaljška potegneta vzporedni (vodoravni) črti.

Če moštvo pred začetkom zadnjih dveh minut drugega polčasa ne vzame niti ene minute odmora v drugem polčasu, zapisnikar čez prvi prazen kvadrat za drugi polčas potegne vzporedni (vodoravni) črti.

4.5.3 Napake

Napake igralcev so lahko osebne, tehnične, nešportne ali izključujoče. Vpišejo se igralcu.

Napake oseb na klopi moštva so lahko tehnične ali izključujoče. Vpišejo se trenerju.

Napake se vpišejo takole:

1. Osebna napaka, katere kazen niso prosti meti, se označi tako, da se vpiše črka P. P
 2. Osebna napaka, katere kazen je(so) prosti met(i), se označi tako, da se poleg črke P, vpiše še število prostih metov, ki se bodo izvajali. P₂
 3. Nešportna napaka se označi tako, da se vpiše črka U in število prostih metov. U₂
 4. Druga nešportna napaka se označi tako, da se vpiše črka U in število prostih metov, za njo pa v naslednjem kvadratu črki GD. U₂ GD
 5. Izključujoča napaka se označi tako, da se vpiše črka D in število prostih metov. D₂
 6. Tehnična napaka igralca se označi tako, da se vpiše črka T in število prostih metov. T₁
 7. Druga tehnična napaka igralca se označi tako, da se vpiše črka T in število prostih metov, za njo pa v naslednjem kvadratu črki GD. T₁ GD
 8. Tehnična napaka zaradi nešportnega vedenja trenerja samega se označi tako, da se vpiše črka C in število prostih metov. C₂
 9. Tehnična napaka, ki je bila vpisana trenerju zaradi kateregakoli drugega razloga, se označi tako, da se vpiše črka B in število prostih metov. B₂
- Tehnične ali izključujoče napake trenerja se NE vpišejo kot napake moštva.**
10. Za drugo tehnično napako trenerju zapisano kot C oziroma za tretjo tehnično napako trenerju, se zapiše tako, da se poleg črke C oz. B in števila prostih metov v naslednjem kvadratu zapišeta še črki GD. C₂ GD
 11. Napake obeh moštev, ki so bile dosojene približno hkrati in kaznovane z enakimi kaznimi, ter se v skladu s pravili igre izničijo, se v zapisniku označijo tako, da se poleg velike črke P doda mala črka c. P_c

Zapisnikar na koncu vsake četrtine uporabljene in neuporabljene prostore (kvadrate) loči z debelo črto.

Zapisnikar na koncu igralnega časa z debelo vodoravno črto prečrta prazne prostore (kvadrate).

Primeri za izključujoče napake osebam na klopi moštva

Izključujoča napaka namestnika se vpiše:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

in

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Izključujoča napaka pomočnika trenerja se vpiše:

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

Izključujoča napaka igralca po njegovi 5 napaki se vpiše:

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

in

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Primeri za izključujoče napake v primeru pretepa

Izključujoče napake oseb na klopi moštva, ker so 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:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Če je izključen le pomočnik trenerja:

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Če sta izključena tako trener kot pomočnik trenerja:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

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

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

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

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Če je izključen igralec že naredil 5 napak, se velika črka 'F' vpiše v prostor, ki sledi prostoru za vpis 5 napake:

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

K zgornjim primerom izključitve igralcev Smith, Jones in Rush, ali če je bil izključen spremljevalec moštva, je potrebno tehnično napako vpisati tudi trenerju moštva:

Coach	LOOR, A.	B ₁		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Izključujoče napake, dosojene zaradi pretepa, ne štejejo med napake moštva.

4.5.4 Napake moštva

Kadarkoli igralec naredi osebno, nešportno, izključujočo (izjema je 'Pretep'), ali tehnično napako, zapisnikar napako vpiše tudi moštvu kršilca.

Zapisnikar uporabi za to določene prostore (kvadrate) na zapisniku, ki so vrisani takoj pod imenom moštva in nad imeni igralcev.

Na voljo so štirje nizi s po štirimi prostori (kvadrati). Prvi trije nizi so namenjeni prvi, drugi in tretji četrtini, četrti niz pa četrti četrtini in morebitnim podaljškam.

Zapisnikar drugega za drugim prekriža ('X') prostore (kvadrate), označene s številkami od ena do štiri, in sicer tako, kakor so igralci tega moštva delali napake. Ko je narejena četrta napaka moštva v eni četrtini, se postavi oznako za izpolnjen bonus moštva na stran zapisnikarske mize, ki je bližja klopi tega moštva (na levi strani zapisnikarske mize to naredi merilec dolžine napada, na desni pa pomočnik zapisnikarja).

4.5.5 Trenutni izid

Zapisnikar kronološko in sproti črta zadetke, ki sta jih dosegli obe moštvi.

Na zapisniku so štirje stolpci za trenutni izid:

- v prvem stolpcu je številka igralca, v drugem in tretjem že napisani zadetki, v četrtem je ponovno številka igralca,
- v primeru doseženega zadetka iz igre, zapisnikar z diagonalno črto / prečrta številko, ki ustreza trenutnemu številu doseženih zadetkov tega moštva,
- v primeru zadetega prostega meta preko številke doseženih zadetkov moštva naredi piko • ,
- zadetek iz igre za 3 točke se vpiše tako, da se v ustrezni koloni obkroži številka igralca,
- zapisnikar na koncu vsake četrtine z debelim krogom (●) obkroži številko, ki označuje zadnje število točk vsakega moštva in hkrati potegne debelo vodoravno črto pod zadnja uporabljena kvadrata,
- v naslednji četrtini ali podaljšku zapisnikar nadaljuje opisani postopek tam, kjer ga je končal po prejšnji četrtini ali podaljšku.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	

Slika 13: Trenutni izid v zapisniku FIBA

Zadetek iz igre, ki ga je igralec pomotoma dosegel v koš svojega moštva, se vpiše tako, kot da bi ga dosegel kapetan nasprotnega moštva.

Točke, ki so dosežene, ko žoga ne pade v koš (zaradi Prekrška pri igri na žogo nad obročem in Prekrška pri igri na žogo), se vpišejo tako, kot da bi jih dosegel igralec, ki je metal na koš.

4.5.6 Seštevanje

Na koncu vsake četrtine in podaljškov zapisnikar še enkrat preveri, ali je bilo seštevanje doseženih točk pravilno, in nato vpiše izid, ki sta ga dosegli moštvi v četrtini oz. podaljšku v za to določen prostor v spodnjem delu zapisnika. Če podaljškov ni bilo, vpiše diagonalni črta '/' črti v prostor za rezultat podaljška.

Zapisnikar na koncu tekme potegne debeli vodoravni črti pod številko, ki označuje končno število točk vsakega moštva, in pod številko igralca, ki je za posamezno moštvo dosegel zadnje točke.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Slika 14: Seštevanje FIBA

Na koncu tekme zapisnikar vpiše končni izid in ime zmagovitega moštva.

Zapisnikar nato z velikimi tiskanimi črkami vpiše svoj priimek v zapisnik, vendar šele potem, ko to storijo pomočnik zapisnikarja, časomerilec in merilec dolžine napada.

Nato zapisnik podpišeta druga sodnika, kot zadnji pa ga odobri in podpiše še prvi sodnik. S tem dejanjem se za sodnike zaključi vodenje in povezava s tekmo.

Scorer	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>R. LEBLANC</u>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Shot clock operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
			Extra periods	A <u>/</u>	B <u>/</u>
Referee	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B <u>72</u>
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>		Name of winning team <u>HOOPERS</u>		
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Captain's signature in case of protest _____			

Slika 15: Prostor na dnu zapisnika FIBA

4.5.7 Pritožba

Če eden od kapetanov podpiše zapisnik zaradi pritožbe (pri tem izpolni prostor z naslovom "Captain's Signature in case of Protest"), **ostanejo pomožni sodniki in drugi(a) sodnik(a) na voljo prvemu sodniku, dokler jim ta ne dovoli oditi.**

5. DOLŽNOSTI ČASOMERILCA IN PRAVILA O MERJENJU ČASA

Časomerilec naj po prihodu na tekmo preveri pravilnost delovanja naprave za merjenje časa.

Časomerilec mora nastaviti uro za merjenje igralnega časa najmanj 20 minut pred tekmo in jo pusti teči tako, da se bo iztekla skladno s pričetkom tekme.

Od prihoda v dvorano mora ostati vseskozi na voljo tehničnemu komisarju (če je prisoten) in sodnikom(a). Prostor lahko zapusti le z dovoljenjem omenjenih uradnih oseb.

5.1 Dolžnosti:

1. Časomerilec označi začetek vsake četrtine. Najmanj 3 minute pred začetkom prve četrtine opozori prvega sodnika in obe moštvi na začetek, ali pa poskrbi, da so o začetku obveščeni. Če bo potekala predstavitev članov obeh moštev, mora časomerilec 6 minut pred začetkom tekme opozoriti sodnika, da je čas za predstavitev moštev. Če se predstavitev moštev iz kateregakoli vzroka zavleče dlje kot 3 minute, mora časomerilec zaustaviti uro za merjenje igralnega časa na 3 minutah pred pričetkom tekme. Ko je predstavitev zaključena se ura spet sproži, tako da imajo igralci na voljo še 3 minute za ogrevanje.
2. Časomerilec z zelo glasnim zvočnim signalom označi konec igralnega časa v vsaki četrtini in podaljšku.
3. **Ravnanje z uro za merjenje igralnega časa, kadar se oglasi zvočni signal naprave za merjenje dolžine napada:**
Ker uri za merjenje igralnega časa in dolžine napada ne smeta biti povezani med seboj, mora biti časomerilec zelo pozoren ob iztekih napadov. Kadar se zvočni signal naprave za merjenje dolžine napada oglasi zaradi izteka časa za napad, mora časomerilec počakati na ustrezen znak (pisk) sodnika, da zaustavi uro. V primeru zelo hrupnih razmer v dvorani ali kadar sodniki ne slišijo zvočnega signala naprave za merjenje dolžine napada, si mora časomerilec zapomniti čas na uri za merjenje igralnega časa. Tako bo lahko pomagal sodnikom v primeru, da je potrebno uro za merjenje igralnega časa ponastaviti.
4. Časomerilec z glasnim zvočnim signalom označi zahtevo za zamenjavo, zahtevo za minuto odmora, prav tako pa uporabi zvočni signal v primeru nejasnosti oz. nesporazumov s sodniki (nejasno ali nepravilno pokazana številka igralca, nejasno nadaljevanje tekme...).
5. Če se znak časomerilca ne oglasi ali če se ta ne sliši, takoj obvesti prvega sodnika na kakršenkoli drug viden način (vstane s stola, dvigne roko ali maha z rokami...).
6. **Obvezno mora imeti pri sebi piščalko.**
7. Na znak časomerilca žoga postane mrtva, ura za merjenje igralnega časa pa se ustavi.

5.2 Pravila o merjenju časa

5.2.1 Igralni čas

Igralni čas tekme je 4x10 minut.

Interval (odmor) med prvo in drugo, ter med tretjo in četrto četrtino, ter pred vsakim podaljškem traja po 2 minuti.

Interval (odmor) ob polčasu, med drugo in tretjo četrtino, traja 15 oziroma 10 minut.

Če je po koncu četrte četrtine **rezultat izenačen**, se igra nadaljuje s **podaljškom**, ki traja 5 minut, oziroma s toliko podaljški po 5 minut, dokler eno moštvo ne zmaga.

V vseh podaljških napadata moštvi na ista koša kot v tretji in četrti četrtini.

5.2.2 Ravnanje z uro za merjenje igralnega časa

Uro za merjenje igralnega časa se sproži:

- pri sodniškem metu, **ko se jo na pravilni način dotakne eden od skakalcev**,
- po zadnjem ali edinem prostem metu, ko je žoga še naprej živa in se žoga dotakne igralca ali se jo **dotakne igralec na igrišču**,
- pri vračanju žoge v igro izza mejnih črt, ko se žoga **dotakne igralca ali se jo dotakne igralec na igrišču**.

Uro za merjenje igralnega časa se ustavi:

- ko se izteče igralni čas v posamezni četrtini ali podaljšku,
- ko je žoga živa in sodnik zapiska,
- ko je zadetek iz igre prejelo moštvo, ki je zahtevalo minuto odmora,
- ko je dosežen zadetek iz igre in ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in v vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj,
- ko je moštvo imelo žogo v posesti in se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada, **razen kadar pride do poskusa meta na koš iz igre blizu izteka časa za napad in je žoga že zapustila roko (roki) igralca, nato pa se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada in se žoga dotakne obroča, vendar ne pade skozi koš. V tem primeru žoga ostane živa. Prekršek se ni zgodil in igra se lahko nadaljuje brez prekinitve.**

Pojasnilo: Če je zadetek dosežen 2:01 pred koncem tekme, se ure za merjenje igralnega časa na 2:00 ne ustavi (ustavljati se začne šele pri naslednjem doseženem zadetku!).

Ravnanje z uro za merjenje igralnega časa med intervali igre (to je obdobje pred začetkom posameznih četrtin ali podaljškovi):

- a). Uro za merjenje intervalov igre je potrebno sprožiti 20 minut pred začetkom tekme, nato pa takoj po zaključku posamezne četrtine ali podaljška. Interval igre traja:
 - pred začetkom tekme 20 minut,
 - pred začetkom druge in četrte četrtine 2 minuti,
 - pred začetkom drugega polčasa (tretje četrtine) 15 ali 10 minut,
 - pred začetkom vsakega podaljška 2 minuti.
- b). Postopek pred začetkom druge, četrte četrtine ali podaljška:
 Ko je do začetka **druge oz. četrte četrtine ali podaljška ostalo še 30 sekund, mora časomerilec z zvočnim signalom na to opozoriti** obe moštvi in sodnika. V tem trenutku mora zaradi nadaljevanja tekme tudi prvi sodnik s piskom pozvati obe moštvi na igrišče.
- c). Postopek pred začetkom prve in tretje četrtine:
Ko je v intervalu igre med drugo in tretjo četrtino preteklo 12 oz. 7 minut, naj časomerilec opozori sodnika (odide do garderobe sodnikov), da so do začetka drugega polčasa preostale še 3 minute.
 Ko je do začetka **prve oz. tretje četrtine ostale še ena minuta in 30 sekund, mora časomerilec z zvočnim signalom na to opozoriti** obe moštvi in sodnika. V tem trenutku mora tudi prvi sodnik s piskom opozoriti obe moštvi, da zaključita z ogrevanjem in se napotita h klopi svojega moštva.
- d). Postopek ob izteku intervala igre:
 Časomerilec sproži svoj zvočni signal in hkrati zaustavi uro takoj, ko se je interval igre končal.

5.2.3 Ročno merjenje igralnega časa:

Predvsem pri mlajših starostnih kategorijah se dogaja, da igrajo tekme v telovadnicah, ki nimajo elektronskega stenskega semaforja. Zato preidejo na ročno merjenje igralnega časa.

Za ročno merjenje igralnega časa potrebujemo veliko namizno štoparico, piščalko, oznake za tekoče minute od 1 do 10 in ročni semafor za beleženje trenutnega izida.

Samo merjenje igralnega časa poteka na enak način kot pri električnem semaforju. Ker pa igralni čas ni viden, uporabljamo ustrezne oznake za označevanje tekoče minute v posamezni četrtini.

Zamenjave, odobrene minute odmora in konce četrtin oziroma podaljškovi označimo s piščalko.

5.2.4 Minuta odmora

Možnost za odobritev minute odmora začne:

- ko žoga postane mrtva, ko je ura ustavljena in sodnik po prisojeni napaki ali prekršku **zaključi s kazanjem znakov proti zapisnikarski mizi,**
- ko zadetek iz igre prejme moštvo, ki je minuto odmora zahtevalo pred ali po doseženem zadetku.

Možnost za odobritev minute odmora se konča:

- ko je žoga na voljo igralcu, da bo izvedel prvi ali edini prosti met,
- ko je žoga na voljo igralcu, ki jo bo vrnil v igro izza mejnih črt.

2 minuti odmora sta lahko odobreni vsakemu moštvu kadarkoli v prvem polčasu (v prvi in drugi četrtini).

3 minute odmora so lahko odobrene vsakemu moštvu kadarkoli v drugem polčasu (v tretji in četrti četrtini), **od katerih se največ 2 lahko porabita v zadnjih 2 minutah drugega polčasa.**

Torej, če moštvo pred začetkom zadnjih dveh minut drugega polčasa ne vzame niti ene minute odmora v drugem polčasu, zapisnikar čez prvi prazen kvadrat za drugi polčas potegne vzporedni (vodoravni) črti.

Ena minuta odmora je lahko odobrena vsakemu moštvu v vsakem podaljšku.

Neizkoriščenih minut odmora ni mogoče prenesti v naslednji polčas ali podaljšek.

Minuta odmora se odobri trenerju, ki jo je prej zahteval, razen po košu iz igre, ko se minuta odmora lahko odobri le moštvu, ki je koš prejelo in pri tem ni bila prisojena napaka.

Zahteva za minuto odmora se lahko prekliče, preden je dal zapisnikar zanjo zvočni signal.

Časomerilec meri minute odmora na sledeč način:

- **sproži** štoparico takoj, **ko da sodnik znak** za minuto odmora,
- **sproži** svoj zvočni signal, **ko je preteklo 50 sekund** od začetka minute odmora,
- **sproži** svoj zvočni signal, **ko je minuta odmora potekla.**

Postopek pri minuti odmora

Le trener in pomočnik trenerja imata pravico zahtevati minuto odmora. Takoj, ko se pojavi možnost za minuto odmora, časomerilec z zvočnim signalom obvesti sodnika o zahtevani minuti odmora. **Prav tako pokaže na klop moštva, ki je minuto odmora zahtevalo.**

Če zadetek iz igre prejme moštvo, ki je zahtevalo minuto odmora, mora časomerilec takoj zaustaviti uro in z zvočnim signalom obvestiti sodnika o zahtevani minuti odmora.

Če je minuta odmora zahtevana pred dosojeno napako kateremukoli moštvu, se minuta odmora začne odštovati šele, ko sodnik zaključi s signalizacijo napake zapisnikarski mizi. Če je dosojena napaka peta napaka igralca, signalizacija zajema tudi zamenjavo igralca s petimi osebnimi napakami.

Ko je postopek zamenjave končan, sodnik zapiska in pokaže znak za minuto odmora. Tedaj se šele začne merjenje minute odmora.

Minuta odmora se konča, ko sodnik zapiska in pozove igralce nazaj na igrišče.

Omejitve

Minuta odmora ali zamenjava ne more biti zahtevana dokler ni ura za merjenje igralnega časa tekla (na začetku katerekoli četrtine ali podaljška). Izjema je le, če se kateri od igralcev poškoduje.

Minuta odmora se ne odobri med ali po prostih metih zaradi ene prisojene napake, dokler po fazi igre, ko je ura ponovno tekla, žoga ne postane mrtva.

Izjeme:

- če je bila med izvajanjem prostih metov prisojena napaka. V tem primeru se prosti meti izvedejo do konca, minuta odmora pa se odobri pred izvajanjem kazni za naslednjo napako;
- če je bila prisojena napaka pri zadnjem ali edinem prostem metu, preden je žoga postala živa. V tem primeru bo minuta odmora odobrena pred izvedbo kazni za novo napako;
- če je bil prisojen prekršek, preden je žoga postala živa, pri zadnjem ali edinem prostem metu. V tem primeru bo minuta odmora odobrena, preden se prične vračanje žoge v igro.

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 doseglo koš in ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj, razen če je sodnik prekinil igro (čeprav se uro za merjenje igralnega časa zaustavi).

5.3 Zamenjave

Moštvo lahko zamenja igralce, ko je dana možnost za zamenjavo.

Možnost za zamenjavo se začne:

- za obe moštvi, ko žoga postane mrtva, ko je ura ustavljena in sodnik zaključi s kazanjem znakov zapisnikarski mizi;
- za obe moštvi, ko žoga postane mrtva po zadnjem ali edinem uspešnem prostem metu;
- za moštvo, ki je prejelo zadetek iz igre in ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj.

Možnost zamenjavo se konča, ko je žoga na razpolago igralcu, da jo vrne v igro ali izvede prvi ali edini prosti met.

Igralec, ki je bil zamenjan, in igralec, ki bo vstopil v igro, ne smeta vstopiti v igrišče ali oditi z igrišča, dokler žoga ne postane ponovno mrtva, potem ko je ura za merjenje igralnega časa tekla. **Izjeme:**

- če ima moštvo manj kot 5 igralcev na igrišču,
- če je igralec, ki je že na klopi moštva (potem ko je bil pravilno zamenjan), upravičen do izvajanja prostih metov, ki so rezultat napake, ki jo je mogoče popraviti.

Zamenjava se ne odobri moštvu, ki je doseglo koš in ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj (čeprav se uro za merjenje igralnega časa ustavi), razen če je sodnik prekinil igro.

Postopek:

1. Igralec, ki naj bi vstopil v igro, **MORA** sam zahtevati zamenjavo. To stori tako, da gre osebno do zapisnikarske mize in z rokama jasno pokaže znak za menjavo. Do priložnosti za menjavo sedi na klopi (stolu) za zamenjave.
2. **Dokler zapisnikar ne da zvočnega signala za zamenjavo, se zahteva za zamenjavo lahko prekliče.**
3. Takoj ko nastopi priložnost za zamenjavo, mora zapisnikar z zvočnim signalom o tem opozoriti sodnika.

Če je na igrišču več kot 5 igralcev enega moštva, je postopek sledeč:

1. Če ima v posesti žogo moštvo, ki ima samo 5 igralcev, lahko sodnik prekine igro takoj, če s tem tega moštva ne postavi v podrejen položaj (zapisnikar pa ne sme s svojim zvočnim signalom opozoriti sodnikov).
2. Če ima žogo v posesti moštvo, ki ima na igrišču 6 igralcev, se mora igro takoj prekiniti. Ker se domneva, da sodnika in pomožni sodniki pravilno opravljajo svoje delo, je očitno en igralec stopil na igrišče ali ostal na njem v nasprotju s pravili. Zato sodnika zahtevata, da en igralec takoj odide z igrišča, trenerju njegovega moštva pa prisodita tehnično napako. Nasprotnemu moštvu dodelita 2 prosta meta, ki jima sledi posest žoge.
3. Točke, ki jih je dosegel nadštevilni igralec, obveljajo. Tudi napake, ki jih je storil nadštevilni igralec, obveljajo (štejejo pa kot napake igralcev).

Če je bila zamenjava zahtevana med minuto odmora ali v intervalu igre (razen v intervalu igre med prvim in drugim polčasom), se mora namestnik, ki naj bi vstopil v igro, pred vstopom na igrišče javiti zapisnikarju.

Izvajalec prostih metov je lahko zamenjan, če:

- je bila zamenjava zahtevana preden se pred prvim ali edinim prostim metom konča možnost za zamenjavo,
- žoga postane mrtva po zadnjem ali edinem prostem metu.

Izvajalec prostih metov mora biti zamenjan, če:

- se poškoduje,
- mu je prisojena 5 napaka,
- je izključen.

Če je zamenjan izvajalec prostih metov, potem ko je po zadnjem ali edinem prostem metu žoga postala mrtva, lahko tudi nasprotno moštvo zamenja enega igralca, če je bila zahteva za zamenjavo dana preden je žoga postala živa za zadnji ali edini prosti met.

Zamenjava ni dovoljena

Zamenjava ni dovoljena med ali po prostih metih zaradi prisojene ene napake, vse dokler žoga po fazi igre, v kateri je ura tekla, ne postane ponovno mrtva.

Izjeme:

- če je bila med izvajanjem prostih metov prisojena napaka. V tem primeru se prosti meti izvedejo do konca, zamenjava pa se odobri pred izvajanjem kazni za naslednjo napako,
- če je bila prisojena napaka pri zadnjem ali edinem prostem metu, preden je žoga postala živa. V tem primeru bo zamenjava odobrena pred izvedbo kazni za novo napako,
- če je bil prisojen prekršek, preden je žoga postala živa, pri zadnjem ali edinem prostem metu. V tem primeru bo zamenjava odobrena, preden se prične vračanje žoge v igro.

V primeru več zaporednih nizov prostih metov, prisojenih zaradi več kot ene napake, se vsak niz obravnava posebej.

Zamenjava se ne odobri moštvu, ki je doseglo koš in ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in vsakem podaljškem kaže 2:00 ali manj (čeprav se ura za merjenje igralnega časa ustavi), razen če je sodnik prekinil igro.

5.4 Neodločen izid in podaljški

Če je ob koncu četrte četrtine izid neodločen, se igra nadaljuje s 5 minut trajajočim podaljškom ali s toliko obdobji, dolgimi po 5 minut, kolikor je potrebnih, da eno od moštev zmaga.

Moštvi v vsakem podaljškem napadata na ista koša, na katera sta napadali v drugem polčasu (tretji in četrti četrtini).

Pred vsakim podaljškom je dovoljen odmor, ki traja 2 minuti.

6. DOLŽNOSTI MERILCA DOLŽINE NAPADA

Merilec dolžine napada naj po prihodu preveri pravilnost delovanja ure za merjenje dolžine napada.

Od prihoda v dvorano mora ostati vseskozi na voljo tehničnemu komisarju in sodnikoma. Prostor lahko zapusti le z dovoljenjem omenjenih uradnih oseb.

Merilec dolžine napada ravna z uro za merjenje dolžine napada na sledeč način:

1. **Jo vklopi ali ponovno zažene**, takoj ko:
 - moštvo na igrišču dobi živo žogo v posest. Če je potem prišlo do naključnega dotika žoge s strani nasprotnika in je žoga ostala v posesti istega moštva, to še ne pomeni novega časa za napad;
 - se pri vračanju žoge v igro žoga **dotakne** igralca ali se je pravilno dotakne katerikoli igralec na igrišču.
2. **Ustavi, toda je ne nastavi ponovno**, ko ima isto moštvo, ki je že prej imelo žogo v posesti, sedaj ponovno na voljo žogo, da jo vrne v igro, ker:
 - je žoga padla z igrišča;
 - se je igralec istega moštva poškodoval;
 - je prišlo do situacije s sodniškim metom;
 - je prišlo do obojestranske napake;
 - je prišlo do izničenja enakovrednih kazni obema moštvoma.
3. **Zaustavi in preklopi na novo obdobje 24 sekund**, ne da bi se to na uri izpisalo, kar velja pri naslednjih primerih:
 - ko žoga pravilno pade skozi koš;
 - ko se žoga dotakne obroča nasprotnikovega koša (razen če se zagozdi med obroč in tablo) in pride v posest moštva, ki je ni imelo v posesti preden se je dotaknila obroča;
 - moštvo ima na voljo vračanje žoge v igro v svojem zadnjem polju:
 - zaradi napake ali prekrška,
 - ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z moštvom, ki je imelo žogo v posesti,
 - ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen če bi bilo nasprotno moštvo s tem postavljeno v podrejeni položaj;
 - ko ima moštvo na voljo proste mete;
 - ko je kršitev pravil povzročilo moštvo, ki je imelo žogo v posesti.
4. **Zaustavi, toda ne nastavi ponovno na 24 sekund**, ko ima isto moštvo, ki je že prej imelo žogo v posesti, sedaj ponovno na voljo žogo, da jo vrne v igro v svojem prednjem polju in je na uri za merjenje dolžine napada ostalo še 14 ali več sekund:
 - zaradi napake ali prekrška;
 - ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z moštvom, ki je imelo žogo v posesti;
 - ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen če bi bilo nasprotno moštvo s tem postavljeno v podrejeni položaj.

5. Zaustavi in preklopi na 14 sekund, ko:

- ima isto moštvo, ki je že prej imelo žogo v posesti, sedaj ponovno na voljo žogo, da jo vrne v igro v svojem prednjem polju in je na uri za merjenje dolžine napada preostalo še 13 sekund ali manj:
 - zaradi napake ali prekrška,
 - ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z moštvom, ki je imelo žogo v posesti,
 - ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen če bi bilo nasprotno moštvo s tem postavljeno v podrejeni položaj;
- se je pri neuspešnem metu iz igre, pri zadnjem ali edinem prostem metu ali pri podaji žoga dotaknila obroča in je do posesti žoge prišlo isto moštvo, ki jo je že prej (preden se je žoga dotaknila obroča) imelo v posesti.

6. Izklopi, ko je žoga postala mrtva, ura za merjenje igralnega časa zaustavljena in je v katerikoli četrtini ali podaljšku prišlo do nove posesti žoge kateregakoli moštva, obenem pa je na uri za merjenje igralnega časa preostalo manj kot 14 sekund.

7. V primeru, ko žoga pade z igrišča, ker je zadela nogo igralca, mora merilec dolžine napada pogledati sodnika, ali mu ta z znakom za novo obdobje 24 oziroma 14 sekund to signalizira. **Če mu ne, sam ne sme nastaviti novega obdobja 24 oziroma 14 sekund!**

8. Če je sodnik sam prekinil igro zaradi poškodbe igralca ali brisanja poda, dobi moštvo novo obdobje za napad le, če sodnik tako pokaže z ustreznim znakom, **nikoli pa merilec dolžine napada ne sme to storiti sam od sebe.**

9. Pri metu na koš je potrebno merjenje dolžine napada zaustaviti šele, ko se žoga dotakne obroča. **Napravo je nato potrebno ponovno zagnati šele, ko je žoga ponovno v posesti enega od moštev** (ko jo ima trdno v roki-rokah eden od skakalcev, ali ko se jo po prejetem zadetku po izvajanju izza čelne črte dotakne igralec na igrišču).

Če se po metu na koš žoga odbija od rok igralcev (vendar je še nima nobeno od moštev v posesti), ne pričnemo meriti novo obdobje za napad toliko časa, dokler eno od moštev ni v posesti žoge.

10. Zvočni signal ure za merjenje dolžine napada ne zaustavi ure za merjenje igralnega časa, niti ne povzroči, da žoga postane mrtva, razen če jo ima moštvo v posesti.

Pojasnilo:

Če sodnika, igralci in trenerja zaradi hrupnih in neugodnih razmer ne slišijo zvočnega signala ure za merjenje dolžine napada in se zato igra nadaljuje, mora merilec dolžine napada ravnati takole:

- zapomniti si mora čas na uri za merjenje igralnega časa v trenutku, ko se je oglasil zvočni signal ure za merjenje dolžine napada,
- uporabiti mora kakršenkoli način, da takoj opozori sodnika (lahko vstane in pomaha z rokami, lahko se približa bočni črti...). Če je bil medtem po zvočnem signalu ure za merjenje dolžine napada dosežen zadetek, ne obvelja. Če je bila medtem prisojena napaka, se ne upošteva, razen če je bila prisojena tehnična, nešportna ali izključujoča napaka, ki se kaznuje,
- igra se nadaljuje tako, da nasprotno moštvo vrne žogo v igro s tistega mesta zunaj igrišča, ki je najbližje mestu, kjer je žoga postala mrtva.

Ročno merjenje dolžine napada:

Predvsem pri mlajših starostnih kategorijah se dogaja, da igrajo tekme v telovadnicah, ki nimajo elektronskega zidnega semaforja. Zato preidejo na tako imenovano ročno merjenje dolžine napada.

Za ročno merjenje sekund potrebujemo štoparico, gong in piščalko.

Samo merjenje dolžine napada je enako kot pri električnem semaforju z eno pomembno razliko: ker moštvi ne veda koliko časa je moštvo v napadu preostalo do konca napada, mora merilec dolžine napada **z udarcem na gong opozoriti moštvo v napadu**, da mu je do izteka napada preostalo še 8 sekund.

Ko se napad izteče, merilec dolžine napada zapiska na piščalko in s tem označi prekršek dolžine napada.

6.1 Pravilo 24 sekund

Definicija:

Kadarkoli:

- igralec na **igrišču** pridobi **živo** žogo,
- se med vračanjem žoge v igro žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne katerikoli igralec na igrišču in žoga ostane v posesti igralca moštva, ki je izvajalo vračanje žoge v igro, mora njegovo moštvo v 24 sekundah izvesti met na koš iz igre.

Da je bil met na koš iz igre izveden v 24 sekundah:

- mora žoga zapustiti roko (roki) igralca pred zvočnim signalom ure za merjenje dolžine napada in
- se mora žoga, potem ko je zapustila roko (roki) igralca, dotakniti obroča ali pasti v koš.

Kadar pride do poskusa meta na koš iz igre blizu izteka 24 sekund in se, medtem ko je žoga v zraku, oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada:

- če žoga pade v koš, se signal prezre. Do prekrška ni prišlo,
- če se žoga dotakne obroča in ne pade v koš, se signal prezre in igra nadaljuje. Do prekrška ni prišlo,
- če žoga zgreši obroč, je prišlo do prekrška. Če pa so nasprotniki takoj in nedvoumno prišli do posesti žoge, se zvočni signal prezre in igra nadaljuje.

Veljajo vse omejitve pri prekršku igre na žogo nad obročem in prekršku pri igri na žogo.

Postopek

1. Uro za merjenje dolžine napada se preklopi kadarkoli je sodnik **zaustavil** igro:

- zaradi osebne napake ali prekrška (ne pa zaradi tega, ker je žoga padla izven igrišča) moštva, ki nima žoge v posesti;
- zaradi razloga, povezanega z moštvom, ki nima žoge v posesti;
- zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom.

V teh primerih se posest žoge dodeli moštvu, ki je imelo žogo v posesti pred prekinitvijo. Potem:

- če se vračanje žoge v igro izvaja v zadnjem polju, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na novo obdobje 24 sekund.
- če se vračanje žoge v igro izvaja v prednjem polju, se uro za merjenje dolžine napada preklopi:
 - če je v trenutku, ko je bila igra zaustavljena, na uri za merjenje dolžine napada preostalo 14 sekund ali več, se ure za merjenje dolžine napada ne preklopi, temveč se nadaljuje z odštevanjem tam, kjer je bila zaustavljena,
 - če je v trenutku, ko je bila igra zaustavljena, na uri za merjenje dolžine napada preostalo 13 sekund ali manj, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na 14 sekund.

- Če je sodnik zaustavil igro zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom in bi po oceni sodnikov s tem postavili nasprotno moštvo v podrejen položaj, se odštevanje dolžine napada nadaljuje tam, kjer je bilo ustavljeno.
2. Kadarkoli sodnik zaustavi igro zaradi napake ali prekrška, ki ga je storilo moštvo, ki je bilo v posesti žoge in bo vračanje žoge v igro dodeljeno nasprotnemu moštvu, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na 24 sekund.
 3. Ko se žoga dotakne obroča nasprotnikovega koša, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na:
 - 24 sekund, če pride nasprotno moštvo do posesti žoge,
 - 14 sekund, ko ponovno pride do posesti žoge moštvo, ki jo je imelo v posesti preden se je žoga dotaknila obroča.
 4. Če se zvočni signal ure za merjenje dolžine napada oglasi pomotoma, ko ima moštvo žogo v posesti ali pa nobeno moštvo nima žoge v posesti, se zvočni signal prezre in igra nadaljuje. Če pa je bilo po oceni sodnikov moštvo, ki je bilo v posesti žoge postavljeno v podrejen položaj, se mora igra zaustaviti, ura za merjenje dolžine napada ustrezno popraviti, posest žoge pa dodeliti temu moštvu.
 5. Če je bila ura za merjenje dolžine napada pomotoma ponovno nastavljena, lahko sodnik igro takoj prekine, razen če bi bilo zaradi tega eno moštvo v podrejenem položaju. Čas na uri za merjenje dolžine napada se popravi, posest žoge pa dobi moštvo, ki jo je imelo pred prekinitvijo igre.
 6. **Če bo do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti upravičeno isto moštvo, ki je bilo že prej v posesti žoge, potem bo imelo to moštvo na voljo le še preostanek časa za napad.**
 7. **Kadar se ob metu na koš žoga zagozdi med obroč in tablo naj merilec dolžine napada počaka, katero moštvo bo upravičeno do vračanja žoge v igro. Če puščica izmenične posesti kaže v smer moštva, ki je že prej imelo napad pomeni, da bo to moštvo vračalo žogo v igro in bo imelo na voljo le še preostanek časa za napad.**
 8. **Kadar se žoga od noge obrambnega igralca odbije v out naj merilec dolžine napada počaka na znak sodnika za novo obdobje 14 oz. 24 sekund. Če sodnik znaka za novo obdobje 14 oz. 24 sekund ne pokaže, merilec dolžine napada ne sme sam preklopiti na novo obdobje, lahko pa sodnika opozori z zvočnim signalom in ga vpraša, kako naj nastavi uro.**
 9. **Merilec dolžine napada naj v primeru odbijanja ali borbe za žogo počaka s preklopom ure za merjenje dolžine napada dokler ni jasno, katero moštvo je prišlo do posesti žoge.**
 10. **Merilec dolžine napada naj opozori časomerilca na najavljeno minuto odmora in zamenjave.**

7. PRAKTIČNI PRIMERI

Zaradi doslednosti se v teh praktičnih primerih uporablja naziv 'moštvo A' za moštvo v napadu in 'moštvo B' za moštvo v obrambi. Oznake A1 do A5 oz. B1 do B5 so oznake za igralce na igrišču, oznake A6 do A12 oz. B6 do B12 pa oznake za njihove namestnike.

7.1 Igralci: poškodbe

Ugotovitev: Igralca, ki je poškodovan, krvavi ali ima odprto rano in ne more takoj nadaljevati z igro (v približno 15 sekundah), je potrebno zamenjati. Če pa se tak igralec opomore med minuto odmora, ki je bila odobrena kateremukoli moštvu, lahko tak igralec nadaljuje z igro (saj medtem ura za merjenje igralnega časa ni tekla). To ne velja v primeru, ko je sodnik njegovemu namestniku pokazal znak za zamenjavo, preden je dal zapisnikar zvočni signal za minuto odmora.

Primer: Igra je zaustavljena, ker se je A1 poškodoval. Ker A1 ni takoj pripravljen nadaljevati z igro, sodnik zapiska in pokaže znak za zamenjavo. Trener moštva A (ali B) zahteva minuto odmora:

- a) preden je namestnik A1 vstopil na igrišče.
- b) potem, ko je namestnik A1 že vstopil na igrišče.

Ob koncu minute odmora je prej poškodovani A1 pripravljen na igro in želi ostati v igri.

Tolmačenje:

- a) Odobri se minuta odmora in če se A1 med minuto odmora opomore, lahko nadaljuje z igro.
- b) Odobri se minuta odmora, toda namestnik A1 je že vstopil na igrišče. Torej A1 ne sme ponovno vstopiti na igrišče dokler ura za merjenje časa še ni tekla.

Ugotovitev: Igralce, ki jih je trener določil, da bodo začeli tekmo ali 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.

Primer: B1 je storil nad A1 osebno napako, zato sta mu dodeljena 2 prosta meta. Po prvem izvedenem prostem metu sodniki ugotovijo, da B3 krvavi, zato ga zamenja B6. Sedaj moštvo A zahteva zamenjavo 1 igralca.

Tolmačenje: Moštvo A lahko izvede zamenjavo 1 igralca.

7.2 Trenerji: pravice in pooblastila

Ugotovitev: Najmanj 10 minut pred predvidenim začetkom tekme morata oba trenerja na zapisniku označiti 5 igralcev, ki bodo pričeli tekmo.

Pred pričetkom tekme mora zapisnikar preveriti, če bodo tekmo pričeli pravi igralci. V primeru napačnega igralca na igrišču mora o tem takoj obvestiti najbližjega sodnika.

Če je bilo to ugotovljeno pred pričetkom tekme, je potrebno napačnega igralca(e) zamenjati s pravim(i).

Če je bilo to ugotovljeno po začetku tekme, se napaka prezre.

Primer: Ugotovljeno je, da 1 izmed igralcev na igrišču ni označen kot eden izmed 5 igralcev, ki bodo tekmo pričeli. To je ugotovljeno:

- a) pred začetkom tekme.
- b) po začetku tekme.

Tolmačenje:

- a) Napačnega igralca se brez kakršnekoli kazni zamenja z 1 izmed 5, ki so označeni, da bodo pričeli tekmo.
- b) Napaka se prezre in igra nadaljuje brez kakršnekoli kazni.

7.3 Začetek in konec četrtnine ali podaljška oziroma tekme

Ugotovitev: Tekma se ne more začeti, dokler obe moštvi nimata na igrišču najmanj 5 igralcev, ki so upravičeni do igranja in pripravljene na igro. Če je pred začetkom tekme na igrišču manj kot 5 igralcev, morajo sodniki upoštevati morebitne nepredvidene okoliščine, ki so lahko vzrok zamude. Če moštvo navede objektivni razlog za zamudo, potem moštvu zaradi zamude ni potrebno dosoditi tehnične napake. Če pa upravičenega vzroka za zamudo ni, je potrebno prisoditi tehnično napako in/ali predati tekmo.

Primer: Pred začetkom tekme ima moštvo B na igrišču manj kot 5 na igro pripravljenih igralcev.

- a) Predstavniki moštva B navede upravičeno in sprejemljivo razlago za pozen prihod igralcev moštva B.
- b) Predstavniki moštva B ne navede upravičene in sprejemljive razlage za pozen prihod igralcev moštva B.

Tolmačenje:

- a) Začetek tekme se prestavi za največ 15 minut. Če so manjkajoči igralci pripravljene na igro preden je preteklo 15 minut, se tekma lahko začne.
Če pa manjkajoči igralci po preteku 15 minut niso pripravljene na igro, se tekma preda moštvu A in zabeleži rezultat 20:0.
- b) Začetek tekme se prestavi za največ 15 minut. Če so manjkajoči igralci pripravljene na igro preden je preteklo 15 minut, se trenerju moštva B dosodi tehnična napaka (zapiše kot B). Moštvu A bo na voljo prosti met, nakar se tekma začne s sodniškim metom.

Ugotovitev: Če po pomoti na začetku katerekoli četrtine ali podaljška začneta moštvi napadati/braniti napačen koš, je potrebno pomoto odpraviti takoj, ko se jo odkrije. Ob tem ne sme biti nobeno moštvo postavljeno v podrejeni položaj. Dosežene točke, porabljen čas, dosojene napake, itd., preden je bila igra zaustavljena, obveljajo.

Primer: Po začetku četrtine sodniki ugotovijo, da moštvi napadata na napačen koš.

Tolmačenje: Tekmo je potrebno čim preje prekiniti, pri tem pa ne sme biti nobeno moštvo postavljeno v podrejeni položaj. Moštvi morata zamenjati koša. Tekma se nadaljuje z najbližje točke na nasprotni polovici igrišča, kjer je bila prekinjena.

Primer: Na začetku četrtine moštvo A napada/brani pravi koš, ko začne B1 po pomoti voditi žogo proti svojemu košu in doseže zadetek.

Tolmačenje: Kapetanu moštva A na igrišču se zapišeta 2 točki.

7.4 Sodniški met in izmenična posest

Ugotovitev: Moštvo, ki ob sodniškem metu na začetku tekme ni prišlo do posesti žive žoge na igrišču, bo ob naslednji situaciji s sodniškim metom imelo žogo na voljo, da jo vrne v igro z najbližjega mesta prekrška.

Primer: Prvi sodnik ob sodniškem metu na začetku tekme vrže žogo v zrak. Takoj, ko se žoge pravilno dotakne A1:

- a) žoga pade izven igrišča.
- b) jo, preden se žoga dotakne kateregakoli neskakalca ali tal, zgrabi A1.

Tolmačenje: V obeh primerih je zaradi prekrška A1 moštvo B na voljo vračanje žoge v igro. Po vrnitvi žoge v igro s strani moštva B, bo ob naslednji situaciji s sodniškim metom imelo žogo na voljo moštvo, ki ni imelo posesti žive žoge na igrišču.

Ugotovitev: Kadarkoli se živa žoga zagozdi med obroč in tablo (razen med prostimi meti ali kadar je posest žoge del kazni s prostim/i metom/i), pride do situacije s sodniškim metom in igra se nadaljuje v skladu s pravilom izmenične posesti. Ker v tem primeru ne pride do skoka za žogo šteje, da ima enak vpliv na tekmo kot takrat, ko se žoga dotakne in odbije od obroča. Če je moštvo, ki je imelo žogo v posesti preden se je zagozdila med obroč in tablo, upravičeno do vračanja žoge v igro, bo to moštvo imelo na voljo le še preostanek časa za napad, tako kot v vseh drugih situacijah s sodniškim metom.

Primer: Ob metu na koš iz igre A1 se žoga zagozdi med obroč in tablo. Moštvo A je upravičeno do vračanja žoge v igro v skladu s pravilom izmenične posesti.

Tolmačenje: Po vrnitvi žoge v igro ima moštvo A na voljo le še preostanek časa za napad.

Primer: Medtem, ko je žoga po metu na koš igralca A1 iz igre v zraku, se oglasi signal ure za merjenje dolžine napada. Žoga se nato zagotovi med obroč in tablo. Moštvo A je upravičeno do vračanja žoge v igro v skladu s pravilom izmenične posesti.

Tolmačenje: Ker moštvo A za napad ni preostalo nič več časa, je prišlo do prekrška dolžine napada. Moštvo B je upravičeno do vračanja žoge v igro. Moštvo A ne izgubi pravice do vračanja žoge v igro ob naslednji situaciji s sodniškim metom.

7.5 Posest žoge

Primer: Moštvo A je imelo že 15 sekund žogo v posesti. A1 poskuša podati žogo A2, vendar se žoga kotali 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,
- b) žogo z obema rokama prime B1,

nakar žoga prileti nazaj na igrišče, kjer jo ujame A2.

Tolmačenje:

- a) Moštvo A ostaja v posesti žoge. Čas za napad moštva A se še naprej odšteva.
- b) Moštvo B je prišlo do posesti žoge. Čas za napad moštva A se ponastavi.

7.6 Zadetek: kdaj je dosežen in njegova vrednost

Ugotovitev: Vrednost zadetka iz igre se določi glede na mesto na igrišču, od koder je bil izveden met na koš. Koš, dosežen iz polja za 2 točki, šteje 2 točki, koš, dosežen iz polja za 3 točke, šteje 3 točke. Zadelek se prizna moštvu, ki napada nasprotnikov koš, v katerega je žoga padla.

Primer: A1 je vrgel na koš iz polja za 3 točke. V dvigajočem delu krivulje se je žoge pravilno dotaknil:

- a) Napadalec,
- b) Obrambni igralec,

ki stoji v polju za 2 točki moštva A. Žoga nadaljuje let in pade v koš.

Tolmačenje: v obeh primerih se moštvo A priznajo 3 točke, saj je bil met A1 izveden iz polja za 3 točke.

Primer: A1 je vrgel na koš iz polja za 2 točki. V dvigajočem delu krivulje se je žoge pravilno dotaknil B1, ki je skočil iz polja za 3 točke moštva A. Žoga nato nadaljuje let in pade v koš.

Tolmačenje: moštvo A se priznata 2 točki, saj je bil met A1 izveden iz polja za 2 točki.

7.7 Vračanje žoge v igro

Primer: V zadnji minuti tekme A1 je vodil žogo v svojem zadnjem polju, ko mu jo igralec moštva B v podaljšku črte za proste mete izbije v out.

- Minuta odmora je dodeljena moštvu B.
- Minuta odmora je dodeljena moštvu A.
- Minuta odmora je najprej dodeljena moštvu B in takoj zatem še moštvu A (ali obratno).

Tolmačenje:

- moštvo A bo izvajalo vračanje žoge v igro v podaljšku črte za proste mete v svojem zadnjem polju.
- in c) moštvo A bo izvajalo vračanje žoge v igro iz črte za vračanje žoge v igro v svojem prednjem polju nasproti zapisnikarske mize.

V vseh treh primerih bo imelo moštvo A na voljo le še preostanek časa za napad.

Primer: V zadnji minuti tekme ima A1 na voljo 2 prosta meta. Med drugim prostim metom A1 stopi na črto za proste mete, zato je dosojen 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 prednjem polju nasproti zapisnikarske mize. Moštvo B bo imelo na voljo 24 sekund za napad.

Primer: Ko ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini ali v vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj, A1 že 6 sekund vodi žogo v svojem zadnjem polju, ko:

- mu B4 žogo izbije v out.
- B1 naredi 3 osebno napako moštva B v tej četrtini.

in je moštvu A odobrena 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 obeh primerih bo imelo moštvo A na voljo še 18 sekund za napad.

Primer: Ko ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini ali v vsakem podaljšku 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 v out, ko je na uri za merjenje dolžine napada ostalo še:

- 6 sekund,
- 17 sekund.

Moštvu 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 obeh primerih bo imelo moštvo A za zaključek napada na voljo še preostali čas, prikazan na uri za merjenje dolžine napada.

Primer: Ko ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini ali v vsakem podaljšku 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) 17 sekund.

Primer: Moštvo A ima že 5 sekund žogo v posesti v svojem zadnjem polju, ko sta izključena A6 in B6, ker sta ob pretepu vstopila na igrišče. Kazni zaradi izključitve se izničita, moštvo A nadaljuje tekmo z vračanjem žoge v igro na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize. Preden začnejo izvajati vračanje žoge v igro, je trenerju moštva A odobrena minuta odmora. Kje se bo tekma nadaljevala z vračanjem žoge v igro?

Tolmačenje: Vračanje žoge v igro se bo izvedlo na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize. Ura za merjenje napada se ne spremeni, torej za napad ostane še 19 sekund.

Primer: A1, ki vrača žogo v igro iz outa, poda žogo proti košu tako, da se ta zagozdi med obroč in tablo.

Tolmačenje: To je situacija s sodniškim metom. Igra se nadaljuje z upoštevanjem pravila izmenične posesti. Če je moštvo A upravičeno do vračanja žoge v igro, se ure za merjenje dolžine napada ne ponastavi.

7.8 Odobrena minuta odmora / Zamenjave

Primer: Ko je žoga zapustila roke sodnika ob sodniškem metu pred začetkom tekme, toda preden se je žoge pravilno dotaknil eden od skakalcev, je skakalec A5 naredil prekršek. Žoga bo dodeljena moštvo B, da jo vrne v igro izza mejnih črt. V tem trenutku eden od trenerjev zahteva zamenjavo ali minuto odmora.

Tolmačenje: Neglede na dejstvo, da se je tekma že začela, pa zamenjava ali minuta odmora ne moreta biti odobreni, saj ura za merjenje igralnega časa še ni tekla.

Ugotovitev: Če se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada, medtem ko je žoga pri metu na koš v zraku, to ni prekršek in ta signal ne zaustavi ure za merjenje igralnega časa. Če je met na koš uspešen, potem je to, pod določenimi pogoji, možnost za zamenjavo ali minuto odmora za obe moštvi.

Primer: Ob metu na koš je žoga v zraku, ko se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada. Žoga pade skozi koš. V tem trenutku eno ali obe moštvi zahtevata:

- a) minuto odmora.
- b) zamenjave.

Tolmačenje:

- a) To je priložnost za minuto odmora le za moštvo, ki je zadetek prejelo.

Če moštvo, ki je zadetek prejelo, zahteva minuto odmora, lahko tudi nasprotniki zahtevajo minuto odmora, ob tem pa lahko obe moštvi zahtevata tudi zamenjavo.

- b) To je priložnost za zamenjavo le za moštvo, ki je zadetek prejelo, in to le, ko ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini ali v vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj.

Če moštvo, ki je zadetek prejelo, zahteva zamenjavo, lahko tudi nasprotniki zahtevajo zamenjavo, ob tem pa lahko obe moštvi zahtevata tudi minuto odmora.

Ugotovitev: Če je bila zahteva za zamenjavo ali minuto odmora (za kateregakoli igralca, vključno z izvajalcem prostega meta) dana po tem, ko je bila žoga (pri zadnjem ali edinem prostem metu) na voljo izvajalcu prostega meta, bo minuta odmora ali zamenjava odobrena kateremukoli moštvu, če:

- a) je bil zadnji ali edini prosti met uspešen.
- b) če zadnjemu ali edinemu prostemu metu sledi vračanje žoge v igro na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize ali pa bo pa bo žoga zaradi kateregakoli drugega razloga po zadnjem ali edinem prostem metu ostala mrtva.

Primer: A1 sta dodeljena 2 prosta meta. Moštvo A ali moštvo B zahteva minuto odmora ali zamenjavo:

- a) preden je žoga na voljo izvajalcu prostega meta A1.
- b) po izvedenem prvem prostem metu.
- c) po uspešno izvedenem drugem prostem metu, toda preden je žoga na voljo igralcu, da jo vrne v igro.
- d) po uspešno izvedenem drugem prostem metu, toda potem, ko je žoga že na voljo igralcu, da jo vrne v igro.

Tolmačenje:

- a) Minuta odmora ali zamenjava je odobrena takoj, preden bo izveden prvi prosti met.
- b) Minuta odmora ali zamenjava je odobrena po zadnjem prostem metu, če je bil uspešen.
- c) Minuta odmora ali zamenjava je odobrena preden se začne vračanje žoge v igro.
- d) Minuta odmora ali zamenjava ni odobrena.

Primer: A4 sta dodeljena 2 prosta meta. Po izvedenem prvem prostem metu, je moštvo A ali moštvo B zahtevalo minuto odmora ali zamenjavo. Po izvedenem zadnjem prostem metu:

- a) se žoga odbije od obroča in igra nadaljuje.
- b) prosti met je uspešen.
- c) se žoga ne dotakne obroča ali ne pade skozi koš.
- d) A1 med metom stopi na črto za proste mete, zato je dosojen prekršek.
- e) B1 stopi v polje omejitve preden je žoga zapustila roke A1. Dosojen je prekršek B1 in prosti met A1 je zgrešen.

Tolmačenje:

- a) Minuta odmora ali zamenjava ni odobrena.
- b), c) in d) Minuta odmora ali zamenjava je odobrena takoj.
- e) A1 izvede dodaten prosti met in če je ta uspešen, bo minuta odmora ali zamenjava odobrena takoj.

Primer: Priložnost za zamenjavo ali minuto odmora se je ravno končala, ko je trener moštva A stekel do zapisnikarske mize in glasno zahteval zamenjavo ali minuto odmora. Zapisnikar je pomotoma sprožil zvočni signal. Sodnik je zapiskal in s tem prekinil tekmo.

Tolmačenje: Ker je sodnik zapiskal, je žoga postala mrtva in ura za merjenje igralnega časa zaustavljena. To običajno predstavlja priložnost za zamenjavo ali minuto odmora. Ker pa je bila zahteva dana prepozno, zamenjava ali minuta odmora ne bo odobrena. Tekma se bo takoj nadaljevala.

Ugotovitev: Vsaka minuta odmora traja 1 minuto. Moštvi se morata takoj vrniti na igrišče potem, ko je sodnik zapiskal in pozval moštvi nazaj na igrišče. Včasih moštvo podaljša minuto odmora in s tem pridobi prednost in zavlačuje tekmo. Sodniki morajo takemu moštvu dati opozorilo. Če se moštvo na opozorilo ne odzove, se mu dosodi dodatna minuta odmora. Če moštvo nima več na voljo nobene minute odmora, se trenerju tega moštva dosodi tehnična napaka zaradi zavlačevanja tekme (zapiše se kot B).

Primer: Čas minute odmora je iztekel in sodnik je pozval moštvo A nazaj na igrišče. Trener moštva A nadaljuje z dajanjem navodil svojemu moštvu in zato to moštvo ostaja v prostoru pred klopjo svojega moštva. Sodnik še enkrat pozove moštvo A na igrišče in:

- a) moštvo A končno pride nazaj na igrišče.
- b) moštvo A še naprej ostaja v prostoru pred klopjo moštva.

Tolmačenje:

- a) Medtem, ko se moštvo A vrača na igrišče, sodnik opozori trenerja moštva A, da bo v ponovljenem primeru zavlačevanja dosodil dodatno minuto odmora temu moštvu.
- b) Brez opozorila se moštvu A dosodi minuta odmora. Če moštvo A nima več na voljo minute odmora, se trenerju tega moštva, zaradi zavlačevanja tekme, dosodi tehnična napaka (zapiše se kot B).

Ugotovitev: Če moštvo pred začetkom zadnjih dveh minut v četrti četrtini ne vzame niti ene minute odmora v drugem polčasu, zapisnikar čez prvi prazen kvadrat za drugi polčas potegne vzporedni (vodoravni) črti.

Primer: Nobeno moštvo v drugem polčasu še ni vzelo nobene minute odmora, ko ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini kaže 2:00.

Tolmačenje: zapisnikar čez prvi prazen kvadrat za drugi polčas pri obeh moštvih potegne vzporedni (vodoravni) črti.

Primer: Med igro, ko ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini kaže 2:09, trener moštva A zahteva svojo prvo minuto odmora v drugem polčasu. Ko ura za merjenje igralnega časa kaže 1:58 pade žoga izven igrišča in uro za merjenje igralnega časa se zaustavi. Moštvo A se sedaj odobri minuto odmora.

Tolmačenje: zapisnikar čez prvi prazen kvadrat za drugi polčas pri moštvo A potegne vzporedni (vodoravni) črti, saj je bila minuta odmora odobrena ob 1:58 v četrti četrtini. Odobrena minuta odmora se vpiše v drugi kvadrantek moštva A, tako da moštvo A ostane na voljo le še ena minuta odmora.

7.9 24 sekund

Ugotovitev: Pogosto se zgodi, da moštvo uspe metati na koš pravočasno in se zvočni signal ure za merjenje dolžine napada oglasi medtem ko je žoga po metu v zraku. Če se žoga ne dotakne obroča pride do prekrška, razen če so nasprotniki takoj in nedvoumno prišli do posesti žoge. Žoga bo dodeljena nasprotnikom, da jo vrnejo v igro z najbližjega mesta, kjer je bila igra prekinjena (toda ne za tablo).

Primer: Žoga je pri metu na koš A1 v zraku, ko se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada. Žoga se dotakne table in pade na tla, kjer se jo najprej dotakne B1, nato A2 in jo končno osvoji B2.

Tolmačenje: To je prekršek dolžine napada, ker je žoga zgrešila obroč, nato pa moštvo B ni takoj in nedvoumno prišlo do posesti žoge.

Primer: Pri metu na koš A1 se žoga dotakne table, toda zgreši obroč. Pri skoku za žogo se žoge najprej dotakne B1, nakar pride do posesti žoge A2. V tem trenutku se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.

Tolmačenje: To je prekršek dolžine napada. Ura za merjenje dolžine napada nadaljuje z odštevanjem, če žoga ob metu na koš ne zadane obroča in če pride do posesti žoge ponovno igralec moštva A.

Primer: Ob izteku dolžine napada meče A1 na koš. B1 pravilno blokira met A4, nakar se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada. Po zvočnem signalu naredi B1 napako nad A1.

Tolmačenje: To je prekršek dolžine napada. Napaka B1 se prezre, razen če je ta napaka tehnična, nešportna ali izključujoča.

Primer: Žoga je pri metu na koš A1 v zraku, ko se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada. Žoga zgreši obroč, nakar je dosojena držana žoga med A2 in B2.

Tolmačenje: To je prekršek dolžine napada. Moštvo B ob skoku za žogo ni takoj prišlo do nedvoumne posesti žoge.

Primer: A1 vrže na koš. Ko je žoga v zraku, se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada. Žoga ne zadane obroča, nakar se žoge dotakne B1, ki je v igrišču, in žoga pade z igrišča.

Tolmačenje: To je prekršek dolžine napada, ker moštvo B ni prišlo do nedvoumne posesti žoge.

Ugotovitev: V primeru, da se zvočni signal ure za merjenje dolžine napada oglasi, preden bodo po oceni sodnikov nasprotniki prišli do takojšnje in nedvoumne posesti žoge, se zvočni signal ure za merjenje dolžine napada prezre in igra nadaljuje.

Primer: Ob koncu napada izvede A1 podajo proti A2 (oba igralca sta v svojem prednjem polju) tako nespretno, da se žoga odkotali v zadnje polje moštva A. Preden B1 pride do posesti žoge z možnostjo neoviranega vodenja proti nasprotnikovemu košu, se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.

Tolmačenje: Če B1 pride do takojšnje in nedvoumne posesti žoge, se zvočni signal ure za merjenje dolžine napada prezre in igra nadaljuje.

Ugotovitev: Če bo do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti upravičeno isto moštvo, ki je imelo že prej žogo v posesti, bo to moštvo imelo na voljo le še preostanek časa za napad.

Primer: Moštvo A je do konca napada preostalo še 10 sekund, ko je bila dosojena držana žoga. Vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti je na voljo za:

- a) moštvo A.
- b) moštvo B.

Tolmačenje:

- a) Moštvo A bo imelo na voljo še 10 sekund do izteka napada.
- b) Moštvo B bo imelo na voljo novo obdobje za napad.

Primer: Moštvo A je do konca napada preostalo le še 10 sekund, ko je žoga padla z igrišča. Sodniki se ne morejo uskladiti, kateri od igralcev A1 in B1 je bil zadnji, ki se je dotaknil žoge, preden je padla z igrišča. Dosodi se situacija s sodniškim metom in vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti je na voljo za:

- a) moštvo A.
- b) moštvo B.

Tolmačenje:

- a) Moštvo A bo imelo na voljo še 10 sekund do izteka napada.
- b) Moštvo B bo imelo na voljo novo obdobje za napad.

Ugotovitev: Če je sodnik zaustavil igro zaradi napake ali prekrška (ne zato, ker bi žoga padla z igrišča) moštva, ki ni bilo v posesti žoge in bo žoga na voljo istemu moštvu, ki je imelo žogo že prej v posesti v svojem prednjem polju, je potrebno uro za merjenje dolžine napada preklopiti na sledeč način:

- če je v trenutku, ko je bila igra zaustavljena, na uri za merjenje dolžine napada preostalo 14 sekund ali več, se uro za merjenje dolžine napada ne preklopi ampak nadaljuje z odštevanjem tam, kjer je bila zaustavljena,
- če je v trenutku, ko je bila igra zaustavljena, na uri za merjenje dolžine napada preostalo 13 sekund ali manj, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na 14 sekund.

Primer: B1 odbije žogo v out v prednjem polju moštva A. Ura za merjenje dolžine napada prikazuje še 8 sekund.

Tolmačenje: Moštvo A bo imelo na voljo še 8 sekund do izteka napada.

Primer: A1 vodi žogo v svojem prednjem polju. Nad njim naredi osebno napako B1. To je druga napaka moštva B v tej četrtini. Ura za merjenje dolžine napada prikazuje še 3 sekunde.

Tolmačenje: Moštvo A bo imelo na voljo še 14 sekund za napad.

Primer: Na uri za merjenje dolžine napada so preostale še 4 sekunde. Moštvo A ima v svojem prednjem polju žogo v posesti, ko se:

- A4
- B4

poškoduje in zato sodniki zaustavijo igro.

Tolmačenje: Moštvo A bo imelo za napad na voljo še:

- 4 sekunde.
- 14 sekund.

Primer: A1 izvede met na koš iz igre. Medtem ko je žoga v zraku, je dosojena obojestranska napaka A2 in B2. Na uri za merjenje dolžine napada je preostalo še 6 sekund. Žoga ni padla skozi koš. Puščica izmenične posesti kaže, da je moštvo A upravičeno do naslednje posesti žoge.

Tolmačenje: Moštvo A bo imelo na voljo še 6 sekund za napad.

Primer: Na uri za merjenje dolžine napada je preostalo še 5 sekund. A1 vodi žogo, ko je dosojena tehnična napaka B1, kateri sledi še tehnična napaka trenerju moštva A.

Tolmačenje: Po izničenju kazni za enaki napaki se igra nadaljuje z vračanjem žoge v igro za moštvo A, pri tem pa bo imelo moštvo A na voljo še 5 sekund za napad.

Primer: Na uri za merjenje dolžine napada je preostalo še:

- 16 sekund,
- 12 sekund,

ko B1 v svojem zadnjem polju z nogo namenoma brčne žogo ali udari po žogi s pestjo.

Tolmačenje: Prekršek moštva B. Po vrnitvi žoge v igro bo imelo moštvo A v svojem prednjem polju na voljo:

- 16 sekund,
- 14 sekund,

za napad.

Primer: Med vračanjem žoge v igro A1 je B1 v svojem zadnjem polju položi roke preko mejne črte in tako blokira podajo A1. Na uri za merjenje dolžine napada je preostalo še:

- a) 19 sekund.
- b) 11 sekund.

Tolmačenje: Prekršek B1. Po vrnitvi žoge v igro bo imelo moštvo A v svojem prednjem polju na voljo:

- a) 19 sekund,
- b) 14 sekund,

za napad.

Primer: A1 vodi žogo v svojem prednjem polju, ko naredi B2 nešportno napako nad A2. Na uri za merjenje dolžine napada je preostalo še 6 sekund.

Tolmačenje: Neglede na to, če so bili prosti meti uspešni ali ne, bo imelo moštvo A na voljo žogo, da jo vrne v igro na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize. Moštvo A bo imelo na voljo novo obdobje za napad.

Enako tolmačenje velja tudi v primeru tehnične in izključujoče napake.

Ugotovitev: Če je sodnik zaustavil igro zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom in je bilo po oceni sodnikov nasprotno moštvo s tem postavljeno v podrejen položaj, se odštevanje dolžine napada nadaljuje tam, kjer je bilo ustavljeno.

Primer: Do konca tekme je preostalo še 25 sekund. V tem trenutku je rezultat A 72 – B 72. Moštvo A pride do posesti žoge, nakar jo igralci moštva A vodijo 20 sekund, ko je igra zaustavljena s strani sodnikov zaradi tega ker:

- a) ura za merjenje igralnega časa ali ura za merjenje dolžine napada ni tekla ali bila zaustavljena.
- b) je bila na igrišče vržena platenka z vodo.
- c) je bila ura za merjenje dolžine napada pomotoma ponastavljena.

Tolmačenje: V vseh primerih se igra nadaljuje z vračanjem žoge v igro moštva A, ki mu za napad preostanejo še 4 sekunde. Moštvo B bi bilo postavljeno v podrejen položaj, če bi se igra nadaljevala z novim napadom za moštvo A.

Primer: Po metu na koš iz igre A1 se žoga odbije od obroča, nakar pride do posesti žoge A2. 9 sekund kasneje se pomotoma oglasi signal ure za merjenje dolžine napada. Sodniki zaustavijo igro.

Tolmačenje: Moštvo A bi bilo postavljeno v podrejen položaj, če bi mu bil dosojen prekršek dolžine napada. Po posvetovanju s tehničnim komisarjem, če je prisoten, in merilcem dolžine napada, sodniki odločijo, da se igra nadaljuje z vračanjem žoge v igro moštva A. Moštvo A bo imelo na voljo še 5 sekund za napad.

Primer: Do konca napada so preostale še 4 sekunde, ko izvede A1 met na koš. Žoga zgreši obroč, toda merilec dolžine napada pomotoma ponastavi uro za merjenje dolžine napada. A2 ujame žogo in po določenem času moštvo A doseže zadetek iz igre. V tem trenutku sodniki ugotovijo, kaj se je zgodilo.

Tolmačenje: Sodniki (potem ko se posvetujejo s tehničnim komisarjem, če je prisoten) ugotovijo, da žoga ni zadela obroča ob metu na koš A1. Nato morajo sodniki ugotoviti, če je žoga pravočasno zapustila roke A2, preden bi se moral oglasiti zvočni signal ure za merjenje dolžine napada, če je merilec dolžine napada ne bi ponastavil. Če to drži, potem doseženi zadetek velja, če to ne drži, pa je prišlo do prekrška dolžine napada in doseženi zadetek A2 ne velja.

Ugotovitev: Vračanje žoge v igro zaradi tehnične, nešportne ali izključujoče napake je dodeljeno moštvu, ki napada, pri čemer ura za merjenje igralnega časa v zadnji četrtini in v vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj. Vračanje žoge v igro se vedno izvede na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize. Ura za merjenje dolžine napada se nastavi na 24 sekund neglede na to, če je bila minuta odmora odobrena v zadnjih 2 minutah tekme tudi moštvu v napadu.

Primer: A1 vodi žogo v svojem prednjem polju, ko kaže ura za merjenje igralnega v četrti četrtini 2:00 ali manj, na uri za merjenje dolžine napada pa je preostalo še 6 sekund, ko:

- a) B1 naredi nešportno napako.
- b) Je trenerju moštva B dosojena tehnična napaka.

Sedaj je odobrena minuta odmora trenerju moštva A ali B.

Tolmačenje: Neglede na to, če sta bila prosta meta uspešna ali ne in neglede na to, kateri trener je vzel minuto odmora, bo moštvu A dodeljeno vračanje žoge v igro na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize. Moštvo A bo imelo na voljo novih 24 sekund za napad.

Ugotovitev: Ko je izveden met na koš iz igre in je nato dosojena osebna napaka v obrambi, mora biti ura za merjenje dolžine napada preklopljena takole:

- če je v trenutku, ko je bila igra zaustavljena, na uri za merjenje dolžine napada preostalo 14 sekund ali več, se uro za merjenje dolžine napada ne preklopi ampak nadaljuje z odštevanjem tam, kjer je bila zaustavljena,
- če je v trenutku, ko je bila igra zaustavljena, na uri za merjenje dolžine napada preostalo 13 sekund ali manj, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na 14 sekund.

Primer: A1 izvede met na koš iz igre. Ko je žoga v zraku in je do konca napada preostalo še 10 sekund, je dosojena 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.

Primer: A1 izvede met na koš iz igre. Ko je žoga v zraku, se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada, nakar je dosojena 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.

Primer: A1 izvede met na koš iz igre. Ko je žoga v zraku, se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada, nakar je dosojena osebna napaka v obrambi B2, ki je naredil napako nad A2. To je 5 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, A2 pa ima na voljo 2 prosta meta.
- b) A2 ima na voljo 2 prosta meta.

Primer: A1 izvede met na koš iz igre. Ko je žoga v zraku, se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada, nakar je dosojena osebna napaka v obrambi B2, ki je naredil napako nad A2. To je 5 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, A2 pa ima na voljo 2 prosta meta.
- b) A2 ima na voljo 2 prosta meta.

Ugotovitev: Kadarkoli se žoga dotakne obroča nasprotnikovega koša, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na 14 sekund, ko ponovno pride do posesti žoge moštvo, ki jo je imelo v posesti preden se je žoga dotaknila obroča.

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, ko je na uri za merjenje dolžine napada preostalo še:

- a) 4 sekunde.
- b) 20 sekund.

Žoga se dotakne obroča, se odbije od njega, nakar pride A3 v posest žoge.

Tolmačenje: V obeh primerih se uro za merjenje dolžine napada nastavi na 14 sekund neglede na to, če je A3 prišel do posesti žoge v svojem prednjem ali zadnjem polju.

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.

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 neglede na to, če bo moštvo A vračanje žoge v igro izvedlo v svojem prednjem ali zadnjem polju.

Primer: Ob koncu napada A1 vrže žogo proti obroču z namenom ponastavitve dolžine napada. Žoga se dotakne obroča. B1 se dotakne žoge, nakar žoga pade z igrišča v zadnjem polju moštva A.

Tolmačenje: Vračanje žoge v igro za moštvo A v njihovem zadnjem polju. Uro za merjenje dolžine napada se nastavi na 14 sekund.

Primer: A1 vrže na koš iz igre. Žoga se dotakne obroča. Zatem A2 odbije žogo in nato pride A3 do posesti žoge.

Tolmačenje: Uro za merjenje dolžine napada se nastavi na 14 sekund takoj, ko A3 pride kjerkoli na igrišču do posesti žoge.

Primer: A1 vrže na koš iz igre. Žoga se dotakne obroča, nakar ob skoku za žogo naredi B2 osebno napako nad A2. To je 3 napaka moštva B v tej četrtini.

Tolmačenje: Moštvo A se dodeli vračanje žoge v igro z mesta, ki je najbližje napaki. Moštvo A ima na voljo 14 sekund za napad.

Primer: A1 vrže na koš iz igre. Žoga pade skozi koš, nakar naredi B2 osebno napako nad A2. To je 3 napaka moštva B v tej četrtini.

Tolmačenje: Moštvo A se dodeli vračanje žoge v igro z mesta, ki je najbližje napaki. Moštvo A ima na voljo 14 sekund za napad.

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 me 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. Do konca napada preostane še 8 sekund.

Primer: A1 poda žogo v zrak A2, da bi jo ta zabil. A2 zgreši žogo in žoga se dotakne obroča, nakar pride A3 do posesti žoge.

Tolmačenje: Uro za merjenje dolžine napada se nastavi na 14 sekund takoj, ko A3 pride do posesti žoge. Če pride A3 do posesti žoge v svojem zadnjem polju, je prišlo do prekrška vrnitve žoge v zadnje polje.

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.

Ugotovitev: Kadarkoli pride moštvo do posesti žoge v svojem prednjem ali zadnjem polju obenem pa je na uri za merjenje igralnega časa preostalo manj kot 14 sekund, je potrebno uro za merjenje dolžine napada izklopiti.

Primer: Moštvo A je na voljo nova posest žoge, ko je na uri za merjenje igralnega časa preostalo še 12 sekund.

Tolmačenje: uro za merjenje dolžine napada je potrebno izklopiti.

Primer: Ko je na uri za merjenje igralnega časa preostalo še 18 sekund in na uri za merjenje dolžine napada še 3 sekunde, je B1 v svojem zadnjem polju namenoma brcnil žogo.

Tolmačenje: tekma se nadaljuje z vračanjem žoge v igro za moštvo A v njihovem prednjem polju. Na uri za merjenje igralnega časa ostaja 18 sekund, uro za merjenje dolžine napada pa se nastavi na 14 sekund.

Primer: Ko je na uri za merjenje igralnega časa preostalo še 7 sekund in na uri za merjenje dolžine napada še 3 sekunde, je B1 v svojem zadnjem polju namenoma brcnil žogo.

Tolmačenje: tekma se nadaljuje z vračanjem žoge v igro za moštvo A v njihovem prednjem polju. Na uri za merjenje igralnega časa ostaja 7 sekund, uro za merjenje dolžine napada pa se izklopi.

Primer: Ko je na uri za merjenje igralnega časa preostalo še 23 sekund, je moštvo A prišlo do nove posesti žoge. Ko je na uri za merjenje igralnega časa preostalo še 19 sekund, je A1 izvedel met na koš iz igre. Žoga se dotakne obroča, nakar A2 pri skoku ujame žogo.

Tolmačenje: Ko je moštvo A prvič prišlo do posesti žoge, se uro za merjenje dolžine napada izklopi. Ko pa A2 pride do posesti žoge, se uro za merjenje dolžine napada nastavi na 14 sekund, saj je na uri za merjenje igralnega časa ostalo še več kot 14 sekund.

Primer: Ko je do konca tekme ostalo še 58 sekund, je B1 naredil osebno napako nad A1 v zadnjem polju moštva A. Moštvo A ima na voljo še 19 sekund za napad. To je 3 napaka moštva B v tej četrtini. Moštvo A je odobrena minuta odmora.

Tolmačenje: Tekma se nadaljuje z vračanjem žoge v igro moštva A s črte za vračanje žoge v igro v prednjem polju nasproti zapisnikarske mize. Moštvo A preostane še 19 sekund do konca napada.

Primer: Ko je do konca tekme ostalo še 58 sekund, je B1 naredil osebno napako nad A1 v zadnjem polju moštva A. Moštvo A ima na voljo še 19 sekund za napad. To je 3 napaka moštva B v tej četrtini. Moštvo B je odobrena minuta odmora.

Tolmačenje: Tekma se nadaljuje z vračanjem žoge v igro moštva A iz njihovega zadnjega polja. Moštvo A ima na voljo 24 sekund za napad.

Primer: Do konca tekme je ostalo še 30 sekund, ko A1 vodi žogo v svojem prednjem polju. B1 odbije žogo v zadnje polje moštva A, kjer do posesti žoge pride A2. Nato naredi B2 osebno napako nad A2. Na uri za merjenje dolžine napada je ostalo še 8 sekund. Moštvo A je odobrena minuta odmora.

Tolmačenje: Tekma se nadaljuje z vračanjem žoge v igro moštva A s črte za vračanje žoge v igro v prednjem polju nasproti zapisnikarske mize. Moštvo A ima na voljo 14 sekund za napad.

7.10 Tehnična napaka

Ugotovitev: V intervalu igre je dosojena tehnična napaka igralcu, ki je upravičen do igranja in ki je hkrati tudi trener. Ta tehnična napaka bo vpisana kot napaka igralca, prav tako pa bo vpisana med napake moštva v naslednji četrtini ali podaljšku.

Primer: A1 deluje tudi kot trener moštva A. A1 je bila dosojen tehnična napaka zaradi:

- a) obešanja za obroč ob ogrevanju pred tekmo ali ob polčasu.
- b) njegovega nešportnega obnašanja v intervalu igre.

Tolmačenje: V obeh primerih se A1 dosodi tehnična napaka kot napaka igralca. Napaka šteje med napake moštva v naslednji četrtini ali podaljšku, prav tako pa šteje kot ena izmed 5 napak, ki jih lahko igralec naredi, preden mora zapustiti igrišče.

Ugotovitev: Moštvo A je nastopalo z več kot 5 igralci na igrišču. Ugotovljeno je bilo, da je igralec moštva A, ki je bil nepravilno na igrišču, dosegel zadetek iz igre ali pa mu je bila dosojena napaka. Vse dosežene točke obveljajo, prav tako pa tudi napaka/e, ki so bile dosojene temu igralcu/nad tem igralcem. Ta/e napaka/e šteje/jo med napake igralca.

Primer: Sodnik ugotovi, da je A2 kot 6 igralec na igrišču za moštvo A in zaustavi igro, potem ko:

- a) A2 naredi napako v napadu.
- b) A2 doseže zadetek iz igre.
- c) je B2 naredil osebno napako nad A2, ki je bil v fazi meta na koš. Zadetek ni bil dosežen.

Tolmačenje:

- a) Napaka A2 šteje med napake igralca.
- b) Dosežen zadetek iz igre A2 obvelja.
- c) Proste mete bo izvedel katerikoli igralec moštva A, ki ga določi njegov trener in je bil ob napaki na igrišču.

Primer: 10 minut pred začetkom tekme je bila A1 dosojena tehnična napaka. Pred začetkom tekme trener moštva B določi B1, da bo izvedel 1 prosti met. Toda B1 ni v začetni peterki moštva B.

Tolmačenje: Prosti met mora izvesti eden izmed igralcev, ki so bili določeni v začetno peterko moštva B. Zamenjave niso dovoljene preden ura za merjenje igralnega časa ni tekla.

Ugotovitev: Igralec bo izključen, ko sta mu dosojeni 2 tehnični napaki.

Primer: A1 je bila tekom prvega polčasa dosojena prva tehnična napaka zaradi obešanja na obroč. Zaradi nešportnega vedenja mu je bila v drugem polčasu dosojena še druga tehnična napaka.

Tolmačenje: A1 je avtomatsko izključen in mora po izključitvi oditi ter do konca tekme ostati v garderobi svojega moštva ali pa (če se tako odloči) zapustiti dvorano. Izvede se samo kazen za to drugo tehnično napako. Dodatna kazen zaradi izključitve se ne izvede. Kadarkoli je igralec dobil svojo drugo tehnično napako na tekmi, mora zapisnikar o tem takoj obvestiti sodnika, ki bo takega igralca izključil.

7.11 Izključujoča napaka

Ugotovitev: Kadar je izključen namestnik, izključeni igralec ali spremljevalec moštva, je trener moštva kaznovan s tehnično napako (zapiše se kot B). Kazen za tehnično napako je enaka kot za vsako drugo tehnično napako.

Primer: A1 je bila dosojena 5 napaka. A1 živčno odreagira in verbalno napade sodnika, zato je izključen.

Tolmačenje: Napaka se zapiše trenerju moštva A in označi z B. Kazen je 1 prosti met in posest žoge za moštvo B.

7.12 Pretep

Ugotovitev: Igra je bila zaustavljena zaradi pretepa ali nevarnosti izbruha pretepa. V nadaljevanju tekme bo imelo žogo na voljo moštvo, ki jo je imelo v posesti tudi pred prekinitvijo. Toda moštvo bo imelo do konca napada na razpolago le še preostanek časa za napad.

Primer: Moštvo A je imelo žogo v posesti že 20 sekund, ko je prišlo do situacije, ki bi lahko pripeljala do pretepa. Sodniki izključijo igralce obeh moštev, ker so zapustili prostor pred klopjo moštva.

Tolmačenje: Moštvo A, ki je imelo žogo v posesti, preden je prišlo do pretepa, bo imelo na voljo žogo, da jo vrne v igro na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize. Toda do konca napada bo imelo moštvo A le še 4 sekunde.

8. PRAVILA IGRE IN SPLOŠNE DOLOČBE

8.1 Začetek tekme

Na vseh košarkarskih tekmah lahko nastopa po 12 igralcev.

Igralci imajo lahko na dresih številke od 0 do 99, ter 00.

Na vseh tekmah mora imeti prvoimenovano moštvo (domače moštvo) klop moštva in lastni koš (v prvem polčasu) na levi strani zapisniške mize.

Če pa se vpleteni moštvi strinjata, lahko zamenjata klopi moštva in/ali koša.

Če sodnik na začetku katerekoli četrtine ali podaljška ugotovi, da moštvi napadata v napačno smer, lahko takoj prekine igro, razen če bi bilo zaradi tega katero od moštev v podrejenem položaju.

Če napako ugotovijo pomožni sodniki, lahko z zvočnim signalom opozorijo sodnika, da prekineta igro, šele ob prvi priložnosti, ko je žoga mrtva. Prej pa poskušajo sodnike opozoriti na napako z mahanjem z rokami.

Igra se nadaljuje tako, da moštvi napadata v pravo smer.

Točke, ki so bile dosežene, čas ki je bil porabljen, napake, ki so bile prisojene, in dodatne dejavnosti, ki so bile opravljene (preden je bila napaka ugotovljena), obveljajo.

8.2 8 sekund

Moštvo ima 8 sekund časa, da prenese žogo v svoje sprednje polje. **Obdobje 8 sekund se nadaljuje**, če v zadnjem polju moštva pade žoga z igrišča in bo žogo v igro vrnilo isto moštvo, ki jo je imelo v posesti pred prekinitvijo. Štetje 8 sekund se nadaljuje tudi, če se igra prekine zaradi poškodbe igralca tega moštva, situacije s sodniškim metom, ali obojestranske napake. Moštvo bo torej imelo na razpolago novo obdobje 8 sekund za prenos žoge v svoje sprednje polje samo v primeru napake ali druge prekinitve, povezane z nasprotnim moštvom.

Poudarjamo, da sta(so) za štetje 8 sekund zadolžena(i) sodnika(i) in da štetje 8 sekund ni povezano z delovanjem naprave za merjenje dolžine napada.

8.3 Postopek izmenične posesti – pravilo in postopanje

Izmenična posest je metoda, ko žoga postane živa z vračanjem v igro namesto s sodniškim metom.

V vseh situacijah s sodniškim metom bodo imela moštva izmenično na voljo vračanje žoge v igro z mesta, ki je najbližje mestu dosojenega sodniškega meta.

Moštvo, ki ne pride do posesti žive žoge na igrišču po sodniškem metu na začetku prve četrtine, bo upravičeno do prve izmenične posesti.

Sodniški met se izvaja le na začetku prve četrtine, vse ostale četrtine in morebitni podaljški pa se bodo pričeli po pravilu izmenične posesti.

Tudi drugi polčas se bo torej pričel po pravilu izmenične posesti. Ker moštvi v drugem polčasu zamenjata koša, mora zapisnikar takoj po koncu druge četrtine obrniti puščico za izmenično posest (še preden se pričneta moštvi ogrevati pred drugim polčasom).

Izjema je, če je med intervalom igre (to je obdobje med posameznimi četrtinami in pred vsakim podaljškom) komurkoli dosojena tehnična napaka. V tem primeru bo nasprotno moštvo izvajalo 2 prosta meta in bo nato (ne glede na smer puščice za izmenično posest) vrnilo žogo v igro izza mejnih črt nasproti zapisnikarske mize. Puščice za izmenično posest se v tem primeru NE upošteva.

Moštvo, ki je upravičeno do naslednje izmenične posesti ob koncu četrtine ali podaljška, bo začelo z vračanjem žoge v igro v naslednji četrtini ali podaljšku in sicer v podaljšku sredinske črte nasproti zapisnikarske mize.

Izmenična posest:

- se začne, ko je žoga na voljo igralcu, da jo vrne v igro,
- se konča, ko:
 - se podana žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne igralec na igrišču,
 - moštvo, ki izvaja vračanje žoge v igro, naredi prekršek,
 - se med vračanjem žoge v igro živa žoga zagodzi med obroč in tablo.

Moštvo, ki je upravičeno do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti, mora biti označeno s puščico izmenične posesti, obrnjeno v smeri proti nasprotnikovemu košu. Smer puščice se obrne takoj, ko se vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti zaključi.

Če moštvo med izvajanjem vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti naredi prekršek, izgubi pravico do izvajanja vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti. Puščico izmenične posesti se obrne takoj, da kaže na nasprotno moštvo, ki bo ob naslednjem sodniškem metu upravičeno do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti. Igra se nato nadaljuje tako, da je žoga dodeljena nasprotnikom moštva, ki je naredilo prekršek, da jo vrnejo v igro kot ob običajnem prekršku (to ni vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti).

Napaka kateregakoli moštva:

- pred začetkom četrtnine ali podaljška, razen prve četrtnine, ali
- med vračanjem žoge v igro zaradi izmenične posesti,

ne povzroči, da bi moštvo, ki izvaja vračanje žoge v igro, izgubilo pravico do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti.

Če se taka napaka zgodi ob vračanju žoge v igro na začetku četrtnine ali podaljška, potem ko je bila žoga že na voljo igralcu, da jo vrne v igro, toda preden se je dotaknila igralca na igrišču, potem velja, da se je to zgodilo med igralnim časom in se ustrezno kaznuje.

Če bo do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti upravičeno isto moštvo, ki je bilo že prej v posesti žoge, potem bo imelo to moštvo na voljo le še preostanek časa za napad.

8.4 Zadetek - kdaj je dosežen in kolikšna je njegova vrednost

1. Zadetek je dosežen, ko pade živa žoga v koš od zgoraj in ostane v njem ali pa pade skozenj.
2. Žoga je v košu, ko je v njem z vsaj enim svojim majhnim delom in je pod nivojem obroča.
3. Dosežen zadetek se vpiše moštvu, ki napada na koš, na katerega je bil met izveden, in sicer:
 - zadetek iz prostega meta šteje 1 točko,
 - zadetek iz polja za 2 točki šteje 2 točki,
 - zadetek iz polja za 3 točke šteje 3 točke.
4. Če igralec slučajno doseže zadetek iz igre v svoj koš, se točke štejejo kapetanu nasprotnega moštva.
5. Če igralec namerno doseže zadetek iz igre v svoj koš, je to prekršek in koš ne velja.
6. Če igralec kakorkoli povzroči, da gre žoga v koš od spodaj, je to prekršek.

8.5 Predana tekma

Moštvo izgubi tekmo brez boja:

- če po pozivu prvega sodnika noče igrati,
- če s svojimi dejanji prepreči igranje tekme,
- če 15 minut po tem, ko naj bi se tekma začela, moštvo manjka ali na igrišču nima petih igralcev.

Kazen: Tekmo dobijo nasprotniki z izidom 20 : 0.

8.6 Prekinjena tekma

Moštvo izgubi tekmo zaradi prekinitve, če sta med igro na igrišču manj kot 2 igralca tega moštva.

Kazen: Če je vodilo moštvo, ki je tekmo po prekinitvi dobilo, obvelja izid, dosežen ob prekinitvi. Če to moštvo ni vodilo, je izid 2 : 0 v njegovo korist.

9. NAPAKE

9.1 Osebna napaka

Osebna napaka je napaka igralca, ki je posledica nepravilnega dotika z nasprotnikom (v nasprotju s pravili), in sicer ne glede na to, ali je žoga živa ali mrtva.

Kazen: Kršilcu se v vsakem primeru prisodi osebna napaka. Če je bila ob tem napaka storjena nad igralcem, ki je metal na koš:

- in je bil izveden met na koš iz igre uspešen, zadetek velja, poleg tega pa se prisodi še 1 dodaten prosti met,
- in je bil met na koš izveden iz polja za 2 točki neuspešen, se prisodita 2 prosta meta,
- in je bil met na koš izveden iz polja za 3 točke neuspešen, se prisodijo 3 prosti meti,
- in je bila napaka nad igralcem storjena ob ali tik pred zvočnim signalom ure, ki označuje konec četrtine ali podaljška, medtem pa je žoga še vedno v rokah igralca, ki nato doseže zadetek, ta ne velja. Igralcu se prisodita 2 ali 3 prosti meti.

Enako velja ob zvočnem signalu ure za merjenje dolžine napada.

9.2 Obojestranska napaka

Obojestranska napaka je, če igralca nasprotnih moštev približno istočasno naredita osebno napako drug nad drugim.

Kazen: Osebna napaka se vpiše vpletenima igralcema. Ne prisodijo se prosti meti.

9.3 Nešportna napaka

Nešportna napaka je napaka igralca z dotikom, ki po sodnikovi oceni ni izvedel pravega poskusa neposredne igre na žogo.

Kazen:

1. Nešportna napaka se vpiše kršilcu.
2. Zaradi nešportne napake se nasprotnikom prisodi 1, 2 ali 3 prosti meti (odvisno od situacije v kateri se je zgodila nešportna napaka), ki mu sledi posest žoge na sredini igrišča.

9.4 Tehnična napaka

Vse napake igralca, ki niso posledica dotika z nasprotnikom, pač pa njegovega obnašanja, so **tehnične napake** igralca.

Kazen:

1. Če je tehnična napaka dosojena:
 - **igralcu**, se mu vpiše kot njegova napaka in šteje med napake moštva;
 - **trenerju** ('C'), pomočniku trenerja ('B'), namestniku ('B') ali spremljevalcu moštva ('B'), se vpiše trenerju in ne šteje med napake moštva.
2. **Nasprotnikom se prisodi 1 prosti meti**, ki mu sledi:
 - vračanje žoge v igro na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize;
 - sodniški met v sredinskem krogu za začetek prve četrtine.

3. Igralec bo do konca tekme izključen, če sta mu določeni 2 tehnični napaki.
4. Trener bo do konca tekme izključen:
 - če sta mu zaradi njegovega nešportnega vedenja določeni 2 tehnični napaki ('C');
 - če so mu zaradi nešportnega vedenja drugih oseb na klopi moštva določene 3 tehnične napake, vse vpisane kot ('B'), ali pa je bila ena izmed njih ('C').

9.5 Izključujoča napaka

Vsaka groba nešportna kršitev pravila o napakah (osebne napake, nešportne napake, tehnične napake ali tehnične napake trenerja, namestnika ali spremljevalca) je napaka, ki terja izključitev.

Igralec bo prav tako izključen, če sta mu določeni 2 nešportni ali 2 tehnični napaki.

Trener bo izključen tudi:

- če sta mu zaradi njegovega nešportnega vedenja prisojeni 2 tehnični napaki,
- če so mu zaradi nešportnega vedenja pomočnika trenerja, namestnikov ali spremljevalcev moštva, ki so na klopi moštva, prisojene 3 tehnične napake,
- če so mu (v kombinaciji) prisojene 3 tehnične napake, od katerih je 1 prisojena njemu samemu.

Izključenega trenerja bo nadomestil pomočnik trenerja, ki je vpisan v zapisnik. Če noben pomočnik ni vpisan v zapisnik, ga bo nadomestil kapetan.

Kazen:

1. Izključujoča napaka se vpiše kršilcu.
2. Kršilec bo po izključitvi odšel, ter do konca tekme ostal v garderobi svojega moštva, ali pa bo (če se bo tako odločil) zapustil stavbo.
3. Prisodi(jo) se prosti met(i):
 - kateremukoli nasprotniku, toda le v primeru, ko izključujoča napaka ni rezultat dotika z nasprotnikom,
 - igralcu, nad katerim je bila izključujoča napaka določena.
 ki jim sledi še:
 - posest žoge na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize,
 - sodniški met v sredinskem krogu za začetek prve četrtine.
4. Število prostih metov je tako:
 - če je bila napaka narejena nad igralcem, ki ni metal na koš, ali če je bila določena tehnična napaka, sta prisojena 2 prosta meta,
 - če je bila napaka narejena nad igralcem, ki je metal na koš, zadetek (če je dosežen) velja, prisodi pa se še 1 prosti met,
 - če je bila napaka narejena nad igralcem, ki je metal na koš, zadetek pa ni bil dosežen, sta prisojena 2 ali 3 prosti meti (glede na mesto, s katerega je metal na koš).

9.6 Pretep

Pretep je medsebojna fizična dejavnost 2 ali več oseb (igralcev, trenerjev, pomočnikov trenerjev, namestnikov ali spremljevalcev moštva).

Kazen:

- neglede na število namestnikov ali spremljevalcev moštva, ki so bili izključeni, ker so zapustili meje prostora pred klopjo moštva, se trenerju moštva vpiše 1 tehnična napaka,
- ko so izključeni člani obeh moštev, ni pa potrebno izvajanje kazni zaradi drugih napak, pride do situacije za sodniški met,
- izključujoče napake ne štejejo kot napake moštva,
- kazni zaradi napak, ki so se zgodile, preden so namestniki in spremljevalci moštva zapustili meje prostora pred klopjo moštva, se izvedejo v skladu s Posebnimi primeri (glej 9.7).

9.7 Napake v posebnih primerih

Med posebne primere štejemo dodatne napake, ki so storjene v istem obdobju, ko je bila ura za merjenje igralnega časa zaradi prejšnje napake ali prekrška že ustavljena.

Postopek

- vse napake se vpišejo in ugotovijo kazni zanje,
- določi se vrstni red vseh napak, ki so se zgodile,
- vse kazni za enake napake obeh moštev in vse kazni za obojestranske napake se zapišejo in izničijo ter štejejo, kot da jih ni bilo,
- izgubijo se vse pravice do posesti žoge, razen pravica do posesti žoge, ki je del kazni, ki je po izničenju ostala zadnja za izvedbo,
- ko je žoga med izvajanjem prvega ali edinega prostega meta ali pri vračanju žoge v igro zaradi napake postala živa, se kazen zaradi te napake ne more več izničiti s kaznijo zaradi druge napake,
- kazni za preostale napake se izvedejo po vrstnem redu, kot so bile dosojene.

10. SPLOŠNE DOLOČBE

10.1 Napaka, ki jo je mogoče popraviti

Če so sodniki nehote spregledali katero izmed pravil, lahko napako popravijo le:

- če so prisodili enega ali več nepripadajočih prostih metov,
- če so dovolili, da je enega ali več prostih metov izvedel napačen igralec,
- če niso dodelili enega ali več pripadajočih prostih metov,
- če so napačno (zmotno) priznali ali razveljavili zadetek.

Postopek

Da bi bilo napako v zgoraj omenjenih primerih mogoče popraviti, jo mora sodnik ugotoviti ali pa mora biti nanjo opozorjen, preden žoga postane živa po prvi mrtvi žogi, potem ko je ura za merjenje igralnega časa po napaki tekla.

To je:

Napaka se zgodi, ko je žoga mrtva	Napako je mogoče popraviti.
Žoga je živa	Napako je mogoče popraviti.
Ura za merjenje igralnega časa se sproži ali teče naprej	Napako je mogoče popraviti.
Žoga je mrtva	Napako je mogoče popraviti.
Žoga je živa	Napake ni več mogoče popraviti.

Sodnik lahko takoj, ko ugotovi napako, ki jo je mogoče popraviti, prekine igro, vendar zaradi tega nobeno moštvo ne sme biti v podrejenem položaju. Če je napaka ugotovljena med igro, lahko zapisnikar s signalom opozori sodnike, da prekinajo igro, vendar šele ob prvi mrtvi žogi.

Napake, ki so bile dosojene, točke, ki so bile dosežene, čas, ki je bil porabljen, in dodatne dejavnosti, ki so bile opravljene, potem, ko je bila napaka storjena in preden je bila ugotovljena, obveljajo.

Ko se napaka popravi, se igra nadaljuje tam, kjer je bila zaradi popravljanja napake prekinjena. Žoga se dodeli moštvu, ki je bilo upravičeno do vračanja žoge v igro, ko je bila napaka ugotovljena.

Če je bila napaka v nepripadajočih prostih metih ali če je proste mete izvedel napačen igralec, se prosti meti razveljavijo in igra nadaljuje:

- če ura za merjenje igralnega časa po napaki ni tekla, bo žoga iz outa dodeljena moštvu, kateremu so bili prosti meti razveljavljeni;
- če je ura po napaki tekla in:
 - je moštvo, ki ima žogo v posesti (ali je upravičeno do posesti žoge), ko je napaka odkrita, in je to isto moštvo, ki je imelo žogo v posesti, ko se je napaka zgodila, ali
 - nobeno moštvo nima žoge v posesti v trenutku, ko je napaka odkrita, bo žoga dodeljena moštvu, ki je bilo upravičeno do vračanja žoge v igro ob ugotovitvi napake,
- če je ura za merjenje igralnega časa tekla in če je v trenutku, ko je bila napaka ugotovljena, moštvo, ki ima žogo v posesti (ali upravičeno do posesti žoge) nasprotno moštvo od moštva, ki je imelo žogo v posesti ob napaki, pride do situacije s sodniškim metom,
- če je ura za merjenje igralnega časa tekla in je v trenutku, ko je bila napaka odkrita, dosojena napaka, katere kazen so prosti meti, bodo prosti meti izvedeni, nakar bo žoga dodeljena moštvu, ki je imelo žogo v posesti, ko se je napaka, ki jo je mogoče popraviti, zgodila.

Če je napaka v nedodeljenih pripadajočih prostih metih in:

- če ni bilo med napako in ugotovitvijo napake nobene spremembe posesti žoge, se igra po popravljanju napake nadaljuje tako kot po izvajanju običajnih prostih metov,
- je isto moštvo, ki mu je bila po pomoti dodeljena posest žoge, doseglo zadetek iz igre, se ta prizna in napaka prezre.

Če je napaka v prostih metih, ki jih je izvedel napačen igralec:

- se taki prosti meti in morebitna posest žoge, ki je del te kazni, razveljavijo, žoga pa se dodeli nasprotnemu moštvu, da jo vrne v igro izza bočne črte v podaljšku črte za proste mete, razen če je potrebno izvesti kazni zaradi drugih kršitev.

Potem, ko je bila napaka ugotovljena in jo je še mogoče popraviti:

- se mora igralec, ki sodeluje pri popravljanju napake in je zaradi zamenjave v skladu s pravili (ne pa zaradi izključujoče napake ali pete napake) že na klopi moštva, ponovno vrniti na igrišče (takrat postane igralec).
Potem, ko je napaka popravljena, lahko ostane v igri, razen če je bila v skladu s pravili ponovno zahtevana njegova zamenjava (v takem primeru lahko odide z igrišča),
- mora namesto igralca, ki so ga zamenjali zaradi izključitve ali storjene pete napake, pri popravljanju napake sodelovati namestnik, ki ga je v skladu s pravili zamenjal.

Napak, ki jih je mogoče popraviti, ni mogoče popraviti potem, ko prvi sodnik podpiše zapisnik.

Sodniki lahko kadarkoli, vendar preden prvi sodnik podpiše zapisnik, popravijo vsako napako ali pomoto zapisnikarja pri pisanju zapisnika, časomerilca pri merjenju časa, ki se nanaša na izid, število napak, minut odmora in porabljenega oziroma neporabljenega časa.

BELEŽKE

