

---

Fédération Internationale  
de Basketball



**FIBA**

---

International Basketball  
Federation

We Are Basketball

# Uradna košarkarska pravila 2010

## Sodniški priročnik

### **Mehanika in tehnika sojenja dveh sodnikov**

Kot jih je sprejel

**Izvršni odbor FIBA**

17. aprila 2010 v San Juanu, Portoriko

Veljajo od 1. oktobra 2010



<b>1</b>	<b>Uvod.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Priprava na tekmo.....</b>	<b>6</b>
2.1	Prihod na tekmo.....	6
2.2	Spoznavanje sodnikov .....	7
2.3	Fizična priprava .....	8
2.4	Dolžnosti pred tekmo .....	9
<b>3</b>	<b>Začetek obdobja igre .....</b>	<b>13</b>
3.1	Dolžnosti pred pričetkom obdobja igre.....	13
3.2	Sodniški met ob pričetku tekme .....	14
3.3	Gibanje sodnikov .....	15
<b>4</b>	<b>Postavitve in odgovornosti sodnikov .....</b>	<b>16</b>
4.1	Tehnike sojenja.....	16
4.2	Razdelitev odgovornosti na igrišču .....	17
4.3	Spremljajoči sodnik – postavljanje in odgovornosti.....	18
4.4	Spremljajoči sodnik – praktična navodila .....	23
4.5	Vodilni sodnik – postavljanje in odgovornosti.....	24
4.6	Vodilni sodnik – praktični nasveti .....	29
4.7	Spremljajoči in vodilni sodnik – ostali praktični nasveti .....	32
4.8	Pressing obrambe.....	33
4.9	Vračanje žoge v igro pri pressing obrambi.....	34
4.10	Obramba pri podvajanju igralca .....	35
<b>5</b>	<b>Situacije izven igrišča in načini vračanj žoge v igro.....</b>	<b>37</b>
5.1	Odgovornosti za mejne črte .....	37
5.2	Vračanje žoge v igro .....	38
5.3	Ura za merjenje 24 sekund .....	45
5.4	Vračanje žoge v zadnje polje .....	46
<b>6</b>	<b>Situacije pri metu na koš .....</b>	<b>47</b>
6.1	Let žoge .....	47
6.2	Prekršek pri igri na žogo nad obročem in prekršek pri igri na žogo...	48
6.3	Poskusi metov za tri (3) točke.....	49
6.4	Konec obdobja igre ali podaljška .....	52
<b>7</b>	<b>Znaki in postopki .....</b>	<b>53</b>
7.1	Sodniški znaki.....	53
7.2	Prekrški.....	54
7.3	Osebne napake .....	55
7.4	Menjavanje sodnikov po dosojeni osebni napaki .....	56
7.5	Napaka moštva, ki ima v posesti žogo.....	56
7.6	Osebna napaka in dosežen zadetek iz igre .....	58
7.7	Obojestranska napaka .....	60
7.8	Položaj sodnikov po dosojeni osebni napaki.....	62
7.9	Osebno napako dosodita oba sodnika.....	65
<b>8</b>	<b>Postopek pri prostih metih .....</b>	<b>67</b>
8.1	Spremljajoči sodnik.....	67
8.2	Vodilni sodnik.....	68
8.3	Prosti meti brez skakalcev ob polju omejitve .....	69

<b>9</b>	<b>Minute odmora in zamenjave</b> .....	<b>70</b>
9.1	Postopek med minuto odmora .....	71
9.2	Minuta odmora po doseženem košu iz igre ali uspešnem zadnjem ali edinem prostem metu.....	72
9.3	Izvajanje zamenjav .....	73
<b>10</b>	<b>Postopek ob koncu tekme</b> .....	<b>74</b>
10.1	Preverjanje zapisnika.....	74
<b>11</b>	<b>Osnovne zakonitosti mehanike dveh sodnikov</b> .....	<b>76</b>
<b>12</b>	<b>Zaključek</b> .....	<b>78</b>

# Sodniški priročnik

## Mehanika in tehnika sojenja dveh sodnikov

Kadarkoli je v tem priročniku uporabljen izraz trener, sodnik, igralec, ipd., je poleg moškega vedno mišljen tudi ženski spol. Moški spol se v tekstu uporablja le zaradi poenostavitve.

### 1 UVOD

Mehanika sojenja je sistem, ki sodnikoma olajša delo na igrišču. Sodnikoma pomaga pri najboljšem možnem postavljanju ter jima tako pomaga pri pravilni presoji in odločanju o kršitvah pravil na igrišču.

Zdrav razum je eden od glavnih značilnosti dobrega sodnika. Potrebno je popolno in jasno razumevanje, ne samo Uradnih košarkarskih pravil, ampak tudi duha igre. S kaznovanjem vsake tehnične kršitve pravil, bo sodnik samo razburil igralce, trenerje in gledalce.

Priročnik je namenjen oblikovanju in poenotenju standardov mehanike sojenja ter pripravi sodnikov za moderno košarkarsko igro.

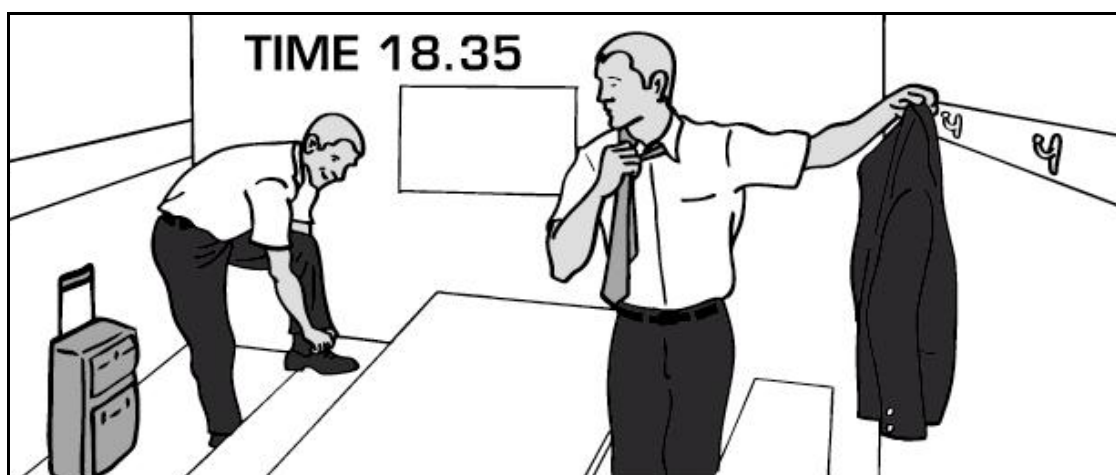
Glavni namen tega priročnika je poenotenje postopkov mehanike, s katerimi želimo doseči doslednost in enakost med različnimi nivoji sodniškega znanja in izkušenj.

**Od vseh sodnikov se zahteva, da upoštevajo temeljne principe mehanike. Vse drugo je odvisno od njih samih.**

## 2 PRIPRAVA NA TEKMO



Slika 1



Slika 2

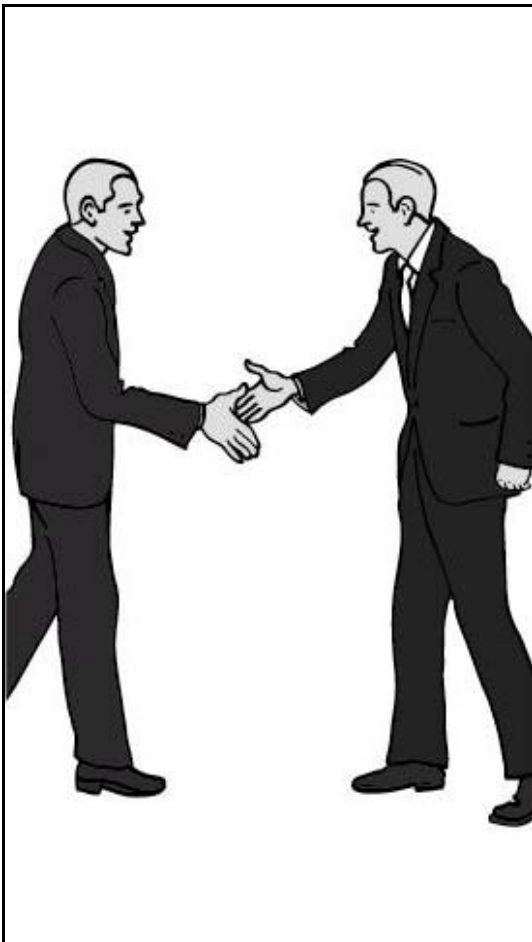
### 2.1 Prihod na tekmo

Pomembno je, da vsi sodniki organizirajo svoje potovanje tako, da bodo v kraj igranja tekme prišli pravočasno. V primeru slabega vremena morajo sodniki to upoštevati, da ne bi zamudili na tekmo. Priporoča se, da sodnika prideta v dvorano eno (1) uro pred predvidenim pričetkom tekme, kjer se javita organizatorju ter tehničnemu komisarju, če je prisoten na tekmi.

Sodnika morata biti primerno pripravljena na tekmo in sicer v najboljši možni fizični in psihični kondiciji. Zadnji obrok naj sodnika zaužijeta najmanj štiri (4) ure pred predvidenim pričetkom tekme, prav tako pa sodniki na dan tekme ne smejo uživati alkoholnih pijač.

Osebni izgled ima velik pomen. Sodnika morata biti primerno urejena, tako pred samo tekmo, kot tudi na igrišču. Priporoča se, da sodnika prideta v dvorano v obleki (ali športnem suknjiču) ter da nosita kravato. Sodniška oprema mora biti v dobrem stanju, čista in zlikana. Sodnika med tekmo ne smeta nositi ure, zapestnic ali nakita.

Na kratko povedano, želimo, da sodniki izgledajo profesionalno na košarkarskem igrišču in izven njega.


**Slika 3**

**Slika 4**

## 2.2 Spoznavanje sodnikov

Po prihodu na kraj igranja tekme, se morata sodnika spoznati ter se ustrezno pripraviti na nalogo, ki ju čaka. Sodnika sta ekipa in morata narediti vse, da bo moč ekipe čim večja in usklajena.

**Najpomembnejši je dogovor pred tekmo**, ki mora vsebovati naslednje:

1. Posebne situacije - sodniški meti in situacije s sodniškimi meti, tehnične napake, prosti meti, televizijske minute odmora itd.
2. Sodelovanje in delo ekipe, predvsem v primeru dvojnih piskov.
3. Spremljanje metov za tri (3) točke.
4. Občutek za igro.
5. Princip prednost/ni prednosti.
6. Postavitve in odgovornosti v posebnih igralnih situacijah.
7. Spremljanje igre brez žoge.
8. Podvajanja in pressing obrambe.
9. Konec igralnega obdobja v posamezni četrtini ali podaljšku.
10. Problemi, ki jih lahko povzročijo udeleženci tekme ali gledalci.
11. Splošni načini in metode komuniciranja:
  - med partnerjema,
  - s pomožnimi sodniki in tehničnim komisarjem, če je prisoten.



Slika 5

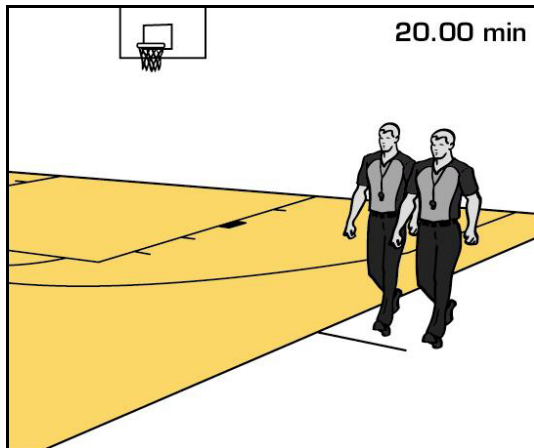
### 2.3 Fizična priprava

Po preoblačenju v sodniško uniformo ima vsak sodnik svoj način priprave na tekmo. Sodniki morajo upoštevati, da moderna košarka ne zahteva samo vrhunsko fizično pripravljenih igralcev, ampak se vrhunsko kondicija pričakuje tudi od sodnikov.

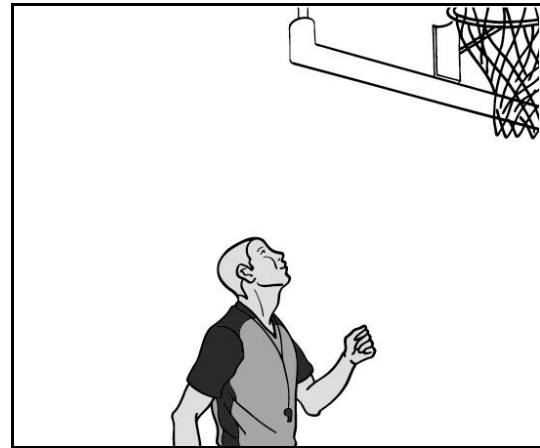
Ne glede na starost ali izkušnje posameznega sodnika, je potrebna primerna fizična priprava pred samo tekmo. Priporočajo se različne vaje za ogrevanje in raztezanje, ki preprečujejo ali vsaj zmanjšujejo možnost poškodbe ter hkrati sodniku omogočajo, da se počuti psihično pripravljenega za sojenje.

Prav tako je potrebna velika samoiniciativnost in motivacija, kar pa je odvisno od vsakega posameznika.





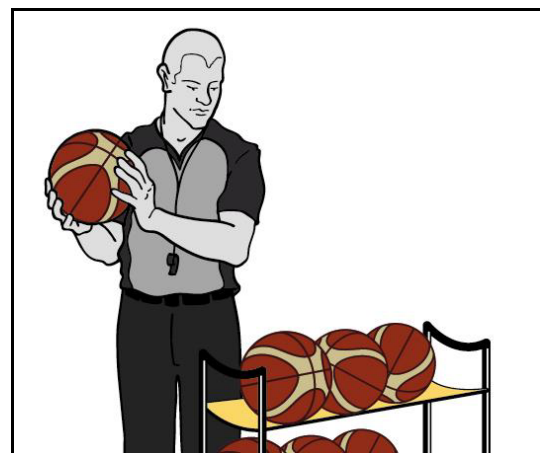
Slika 6



Slika 7



Slika 8



Slika 9

## 2.4 Dolžnosti pred tekmo

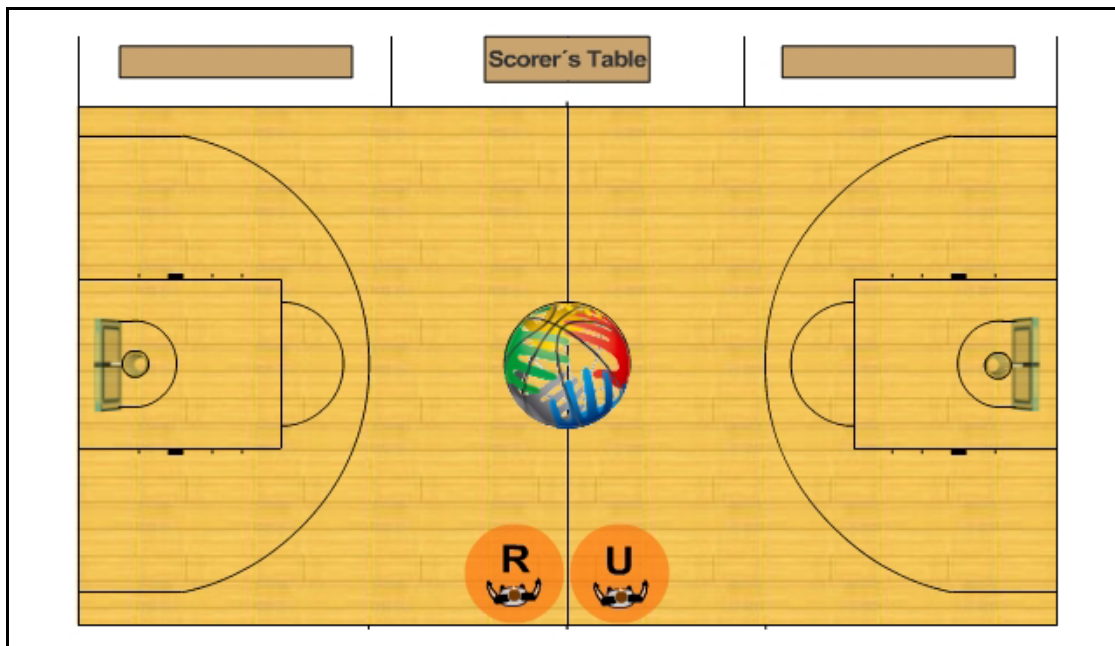
Sodnika morata priti skupaj na igrišče **najmanj dvajset (20) minut** pred predvidenim pričetkom tekme in najmanj pet (5) minut pred pričetkom tretje četrtine.

Omenjen čas predstavlja minimalni potreben čas, da se preveri igralna oprema in da se nadzira ogrevanje obeh moštev.

Prvi sodnik je odgovoren za odobritev igrišča, ure za merjenje igralnega časa in vso dodatno tehnično opremo, ki vključuje tudi zapisnik. V primeru, če na tekmi ni tehničnega komisarja, je prvi sodnik zadolžen tudi za pregled tekmovalnih kartonov.

Prvi sodnik izbere tudi igralno žogo, ki je že uporabljena in jo primerno tudi označi. Ko je igralna žoga označena, se z njo ne sme ogrevati nobeno od moštev.

Igralna žoga mora biti v dobrem stanju in v skladu z Uradnimi košarkarskimi pravili.



Slika 10

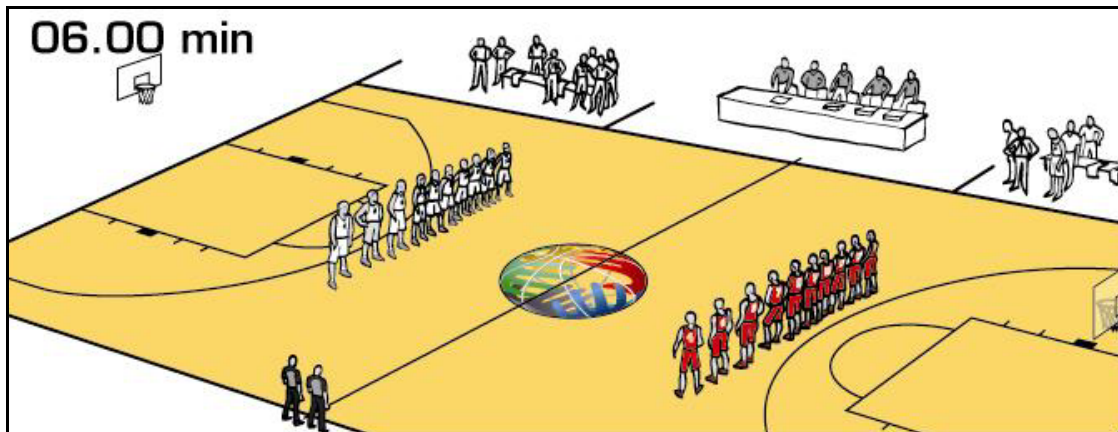
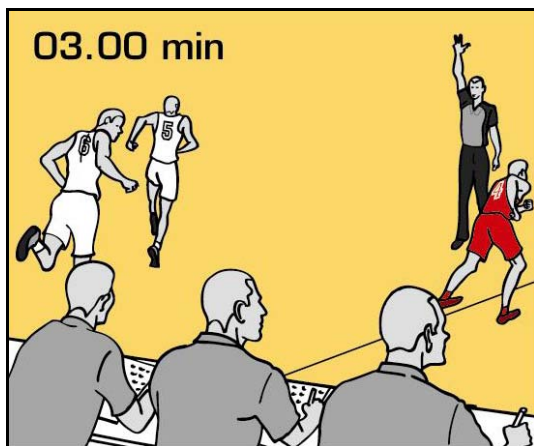
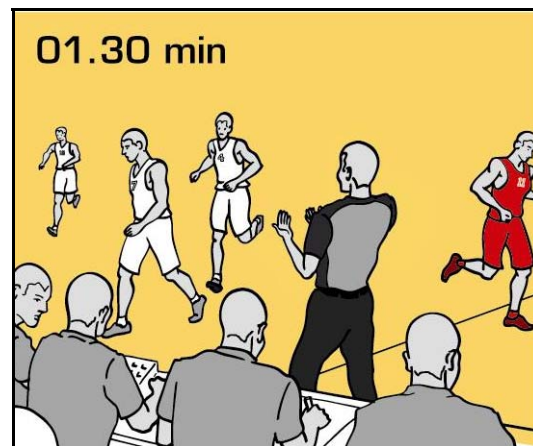


Slika 11

Sodnika po prihodu na igrišče zavzameta položaj na nasprotni strani zapisnikarske mize ter opazujeta ogrevanje moštev pred tekmo in v polčasu. Sodnika morata nadzirati vsa dejanja, ki bi lahko vodila do poškodovanja igralne opreme. Obešanje za obroč na način, da se le-ta lahko poškoduje, se ne sme dovoliti.

V primeru, če sodnika opazita nešporten način že na ogrevanju, morata na morebitno kršitev takoj opozoriti trenerja moštva, v primeru ponovitve nasilnega dejanja pa je potrebno kršitelju dosoditi tehnično napako.

Prvi sodnik tudi preveri, če je zapisnikar pravilno pripravil uradni zapisnik in zagotovi, da **deset (10) minut pred predvidenim pričetkom tekme** oba trenerja s podpisom na zapisniku potrdita seznam igralcev svojega moštva, ki imajo pravico nastopa na tekmi, z njihovimi številkami, kot tudi imena trenerjev. Istočasno trenerja označita, katerih pet (5) igralcev bo tekmo začelo. Prvi sodnik se nato vrne nazaj na svoje mesto nasproti zapisnikarske mize.


**Slika 12**

**Slika 13**

**Slika 14**

Praksa je, da se vsi udeleženci tekme (igralci, trenerji in sodniki) predstavijo gledalcem.

V primeru, ko imamo na tekmi predstavitev, se mora ta pričeti šest (6) minut pred predvidenim pričetkom tekme. V tem primeru prvi sodnik zapiska ter tako prekine ogrevanje igralcev, ki nato odidejo h klopem svojih moštev.

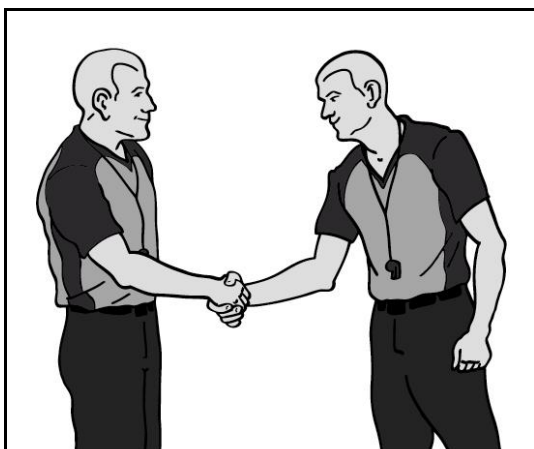
Takoj, ko so predstavljeni vsi udeleženci tekme (igralci, trenerji in sodniki), prvi sodnik ponovno zapiska ter signalizira, da so do pričetka tekme preostale še tri (3) minute. Igralci obeh moštev lahko tako pričnejo z zaključnim delom ogrevanja (slika 13).

Dve (2) minuti pred predvidenim začetkom tekme se sodnika postavita na stran zapisnikarske mize.

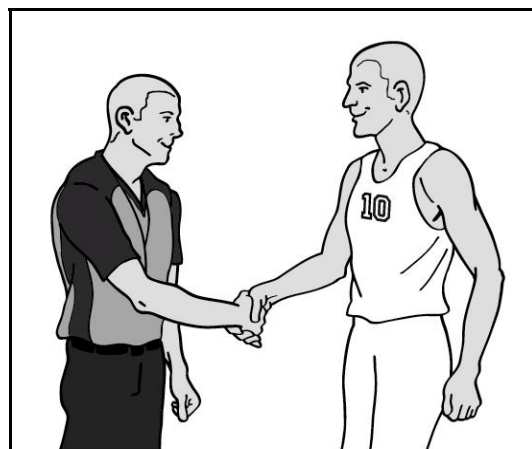
Minuto in pol (1:30) pred predvidenim pričetkom tekme prvi sodnik zapiska in s tem konča ogrevanje igralcev obeh moštev, ki se morajo takoj odpraviti h klopem svojih moštev (slika 14).



**Slika 15**



**Slika 16**

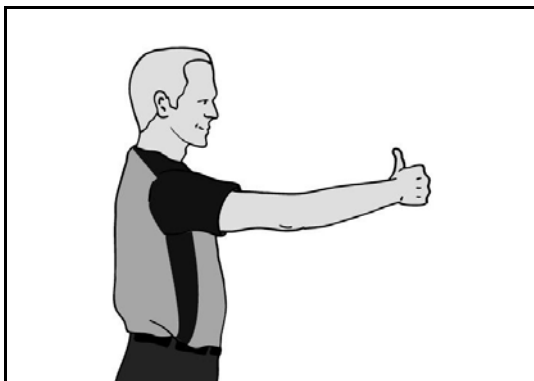


**Slika 17**

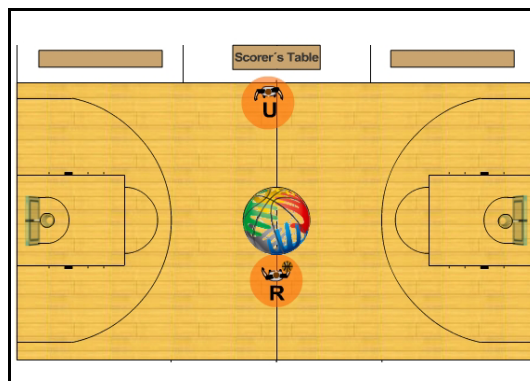
Prvi sodnik preveri, če so vsi udeleženci pripravljeni na začetek tekme in če igralci ne nosijo prepovedane opreme.

Prav tako prvi sodnik preveri, kdo sta kapetana moštev na igrišču ter se z njima rokuje, kar partnerju pomaga pri identifikaciji obeh kapetanov na igrišču.

### 3 ZAČETEK OBDOBJA IGRE



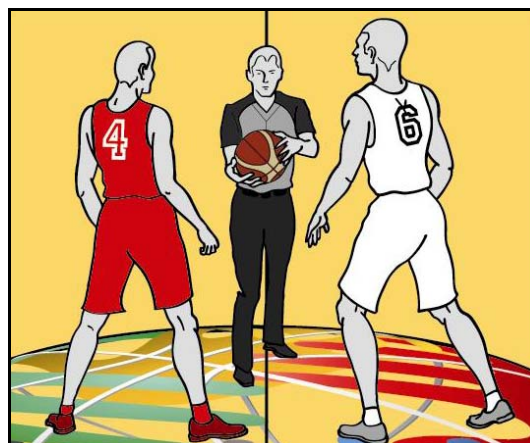
Slika 18



Slika 19



Slika 20



Slika 21

#### 3.1 Dolžnosti pred pričetkom obdobja igre

Preden prvi sodnik vstopi v krog, da bo izvedel sodniški met ob pričetku prve četrtine in vsakič, preden vroči žogo za vračanje žoge v igro v vseh ostalih obdobjih igre, mora preveriti s partnerjem in posledično s pomožnimi sodniki, ali je vse pripravljeno za pričetek tekme. Prvi sodnik to stori z dvignjenim palcem (slika 18).

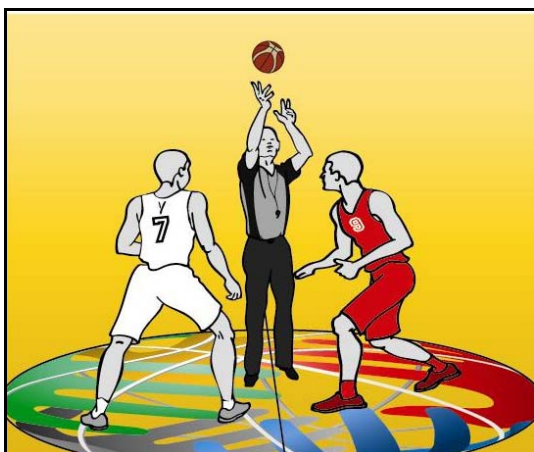
Prvi sodnik počaka s sodniškim metom ali vročanjem žoge, dokler ni popolnoma prepričan, da je vse v redu.

Na začetku prve četrtine drugi sodnik zavzame položaj blizu sredinske črte na bočni črti na strani zapisnikarske mize in je v tem primeru prosti sodnik. To pomeni, da ni vpleten v izvajanje sodniškega meta, vendar pa je pripravljen, da se bo gibal pred akcijo, potem ko se bo žoge pravilno dotaknil eden od skakalcev pri sodniškem metu.

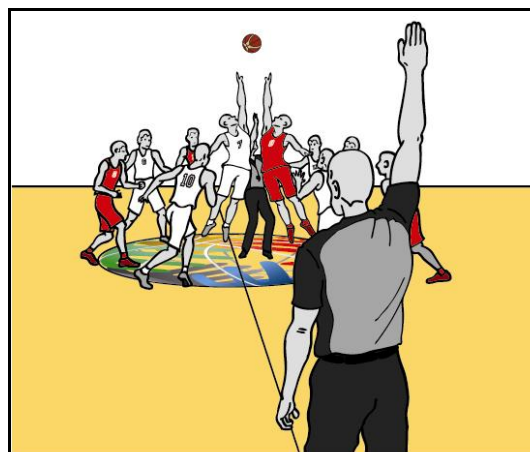
Prvi sodnik stoji na nasprotni strani z obrazom obrnjen proti zapisnikarski mizi ter pripravljen za vstop v srednji krog, da bo izvedel sodniški met.

Na začetku vseh ostalih četrtin (in podaljškov) se žoga v igro vrača tako, da se prvi sodnik postavi na nasprotno stran zapisnikarske mize in na strani zadnjega polja moštva igralca, ki vrača žogo v igro. Igralec, ki vrača žogo v igro mora stati tako, da ima podaljšek sredinske črte med nogami. Drugi sodnik medtem stoji na nasprotni strani igrišča in sicer v podaljšku črte za proste mete v sprednjem polju moštva, ki vrača žogo v igro. Drugi sodnik mora stati tako, da v svoj zorni kot ujame vse igralce na igrišču.

Gibanje sodnikov po vračanju žoge v igro v vseh drugih obdobjih igre je predstavljeno v poglavju 5.2.



Slika 22



Slika 23



Slika 24



Slika 25

### 3.2 Sodniški met ob pričetku tekme

Preden prvi sodnik izvede sodniški met se mora prepričati, če sta oba skakalca pravilno postavljena in pripravljena za skok. Skakalca morata imeti obe nogi v sredinskem krogu bližje svojemu košu, ob tem pa mora biti ena (1) noga blizu sredinske črte.

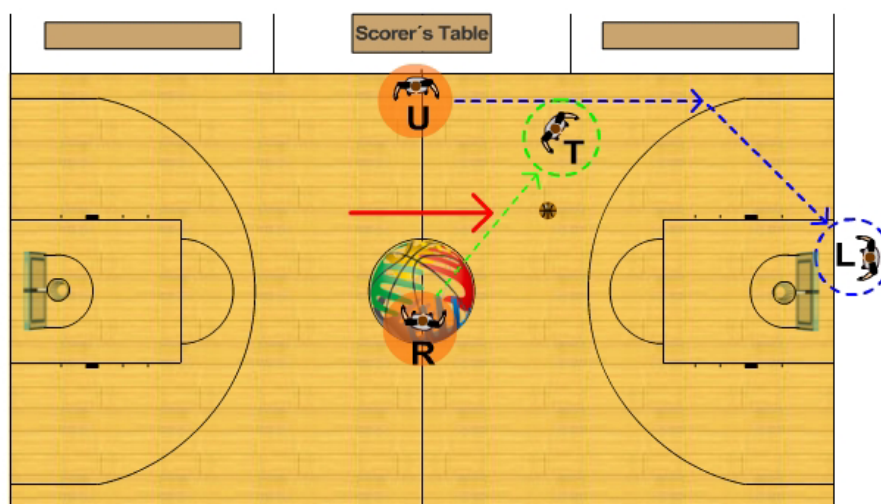
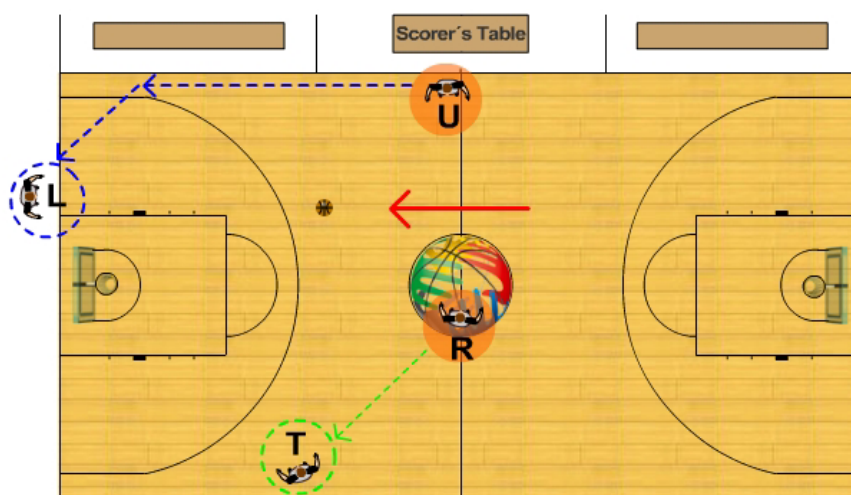
Prvi sodnik vrže žogo med igralca nasprotnih ekip in to tako visoko, da je noben od skakalcev ne more doseči (slika 22).

Po izvedenem sodniškem metu se priporoča, da sodnik ostane na mestu in počaka, v katero smer se bo odvijala igra in to tako dolgo, da se žoga in igralci umaknejo od sredinskega kroga.

Med izvajanjem sodniškega meta se sodnik ne sme premakniti nazaj, saj bo to vplivalo na natančnost izvedenega sodniškega meta.

Drugi sodnik mora spremljati ali je bil dotik žoge izveden pravilno, kar pomeni, da mora žoga doseči svojo najvišjo točko, preden se je dotakne eden od skakalcev. Prav tako mora prosti sodnik opazovati gibanje osmih (8) neskakalcev (sliki 23 in 24).

Takoj, ko se je žoge pravilno dotaknil eden od skakalcev, bo drugi sodnik dal znak za sprožitev ure za merjenje igralnega časa in se bo premaknil v smeri napada, pred samo akcijo in žogo ter bo zavzel položaj vodilnega sodnika (slika 25).


**Slika 26**

**Slika 27**

### 3.3 Gibanje sodnikov

V primeru, ko je žoga po sodniškem metu odbita na desno stran prostega sodnika, se bo gibal pred akcijo v isti smeri kot žoga in svoje gibanje končal na čelni črti, kjer zavzame položaj vodilnega sodnika (slika 26).

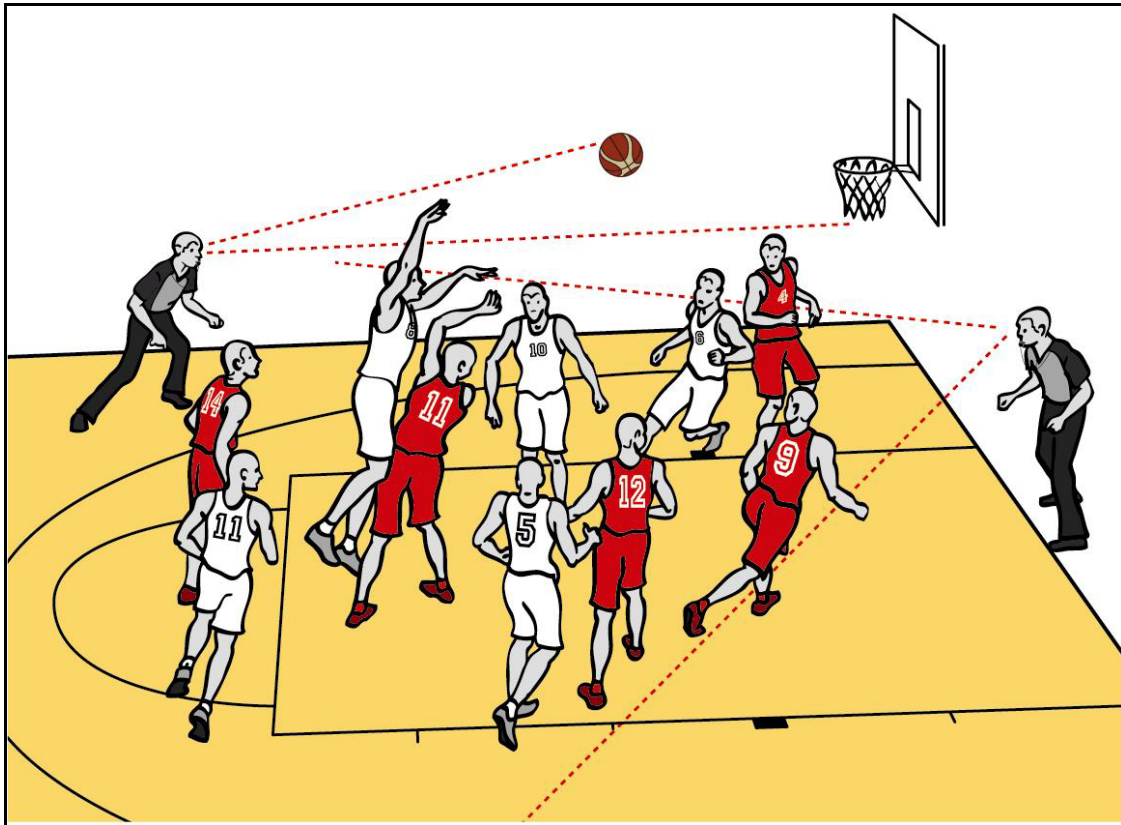
Prvi sodnik, ki je izvedel sodniški met medtem ostane v sredinskem krogu in opazuje igro. Ko se igra pomakne stran od sredinske črte, zavzame položaj spremljajočega sodnika ob bočni črti (slika 26).

V primeru, če pride do spremembe posesti žoge, ki ji nato sledi nova smer napada, se morata oba sodnika temu prilagoditi. Sodnika ohranita svoje pristojnosti za mejne črte, spremljajoči sodnik pa v tem primeru postane novi vodilni in vodilni sodnik postane nov spremljajoči.

V primeru, ko je žoga po sodniškem metu odbita na levo stran prostega sodnika, se bo gibal pred akcijo v isti smeri kot žoga in svoje gibanje končal na čelni črti, kjer zavzame položaj vodilnega sodnika (slika 27).

Prvi sodnik, ki je izvedel sodniški met, ostane v sredinskem krogu in opazuje igro. Ko se igra pomakne stran od sredinske črte, bo prečkal igrišče proti zapisniškarski mizi in zavzel položaj spremljajočega sodnika (slika 27).

## 4 POSTAVITVE IN ODGOVORNOSTI SODNIKOV



Slika 28

### 4.1 Tehnike sojenja

Oči sodnikov morajo stalno spremljati dogajanje na igrišču. Sodnika morata v vsakem trenutku vedeti, kaj se dogaja z vsemi desetimi (10) igralci na igrišču.

Ovisno od položaja žoge, mora en sodnik stalno spremljati dogajanje stran od žoge.

**Vedeti, kje se žoga nahaja, ne pomeni gledati žoge.**

V primeru dvojnega piska, **bo odločitev prevzel sodnik, ki je bil bližje akciji**. Stalni vizualni kontakt med sodnikoma bo omogočal, da se bosta sodnika izognila dvojnemu piskom ter posledično dvema različnima odločitvama. V primeru, če hkrati zapiskata oba sodnika, ni potrebno izvajati hitrih gibov in odločitev. Vsak sodnik se mora v tem primeru zavedati, da obstaja možnost, da se je v določeni situaciji partner odločil drugače.

V primeru dosojanja prekrškov in napak ni nobene razlike med prvim in drugim sodnikom. Mlajši ali manj izkušeni sodniki imajo tako enake pristojnosti kot njihovi starejši ali bolj izkušeni kolegi. Ključnega pomena je dobro sodelovanje in timsko delo sodnikov. Svoje standarde sodnika postavljata s prevzemanjem odgovornosti.




**Slika 29**

## 4.2 Razdelitev odgovornosti na igrišču

Moderno sojenje zahteva, da oba sodnika na igrišču sodelujeta, pri tem pa je en (1) sodnik odgovoren za nadzor žoge, drugi pa za nadzor igre stran od žoge.

Za dober nadzor položaja na igrišču morata oba sodnika stalno iskati najboljše položaje za presojanje posamezne akcije, kar bosta dosegla **z uporabo principov mehanike sojenja**, ki so prikazani v tem priročniku.

Za poenostavitev je vsaka polovica igrišča razdeljena na namišljene pravokotnike, ki so označeni s števkami od 1 do 6 ter jih prikazuje slika 29.

Najprej bo predstavljeno gibanje in postavljanje spremljajočega sodnika in sicer glede na gibanje in položaj žoge ter njegove primarne odgovornosti za spremljanje situacij ob žogi in stran od nje. Predstavljene bodo tudi različne tehnike sojenja.

Sledile bodo analize gibanja, postavljanja in odgovornosti vodilnega sodnika.

Končni del bo predstavil delo obeh sodnikov ter njune odgovornosti in dolžnosti.

### 4.3 Spremljajoči sodnik – postavljanje in odgovornosti

Spremljajoči sodnik mora biti v normalnih razmerah postavljen vedno za igro. Postaviti se mora rahlo za in na levo stran od žoge ter mora biti oddaljen od žoge med tremi (3) in petimi (5) metri.

Slika 30 in slika 31 prikazujeta žogo v pravokotniku 1. Spremljajoči sodnik je v tem primeru odgovoren za spremljanje igre okrog žoge v primerih, ko igralec vodi ali podaja žogo, ob tem pa je pokrit s strani obrambnega igralca. Vedno, ko je žoga v omenjenem delu igrišča, ima spremljajoči sodnik primarno odgovornost za spremljanje igre okrog žoge.

Slika 32 in slika 33 prikazujeta žogo v pravokotniku 2 in tudi v tem primeru ima spremljajoči sodnik primarno odgovornost za spremljanje igre okrog žoge.

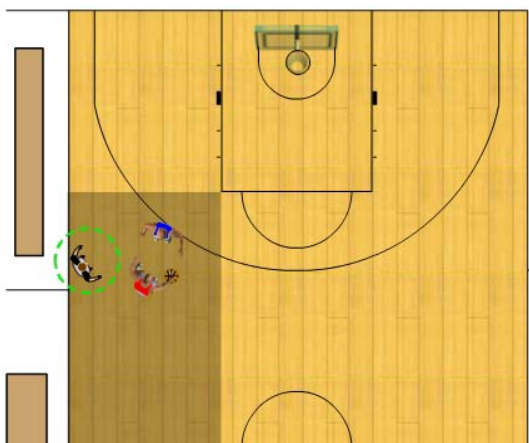
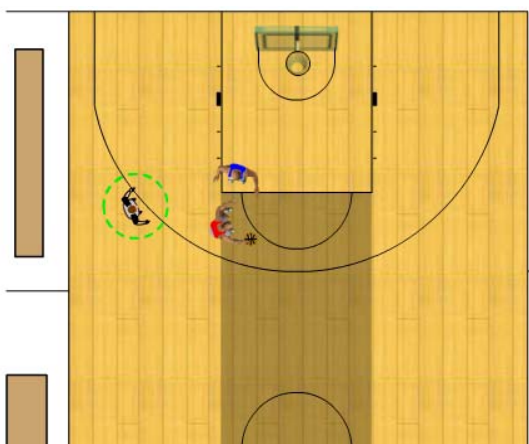
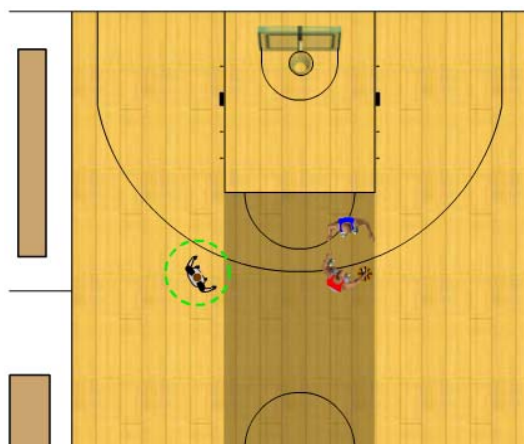
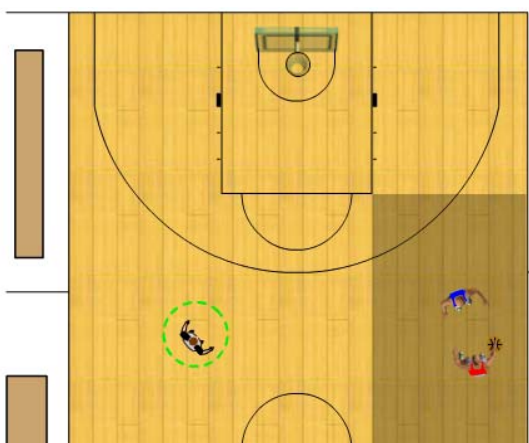
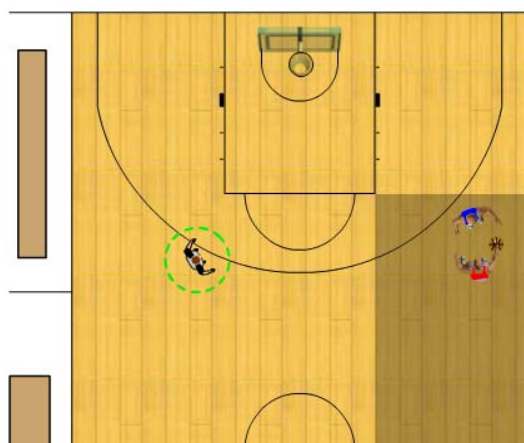
Slika 34 prikazuje žogo v pravokotniku 3, ki je najbolj oddaljen od spremljajočega sodnika. Tudi v tem primeru ima spremljajoči sodnik enako odgovornost kot v zgornjih primerih, vendar pa mora najti najboljši položaj za spremljanje akcije, prav tako pa je odgovoren za sojenje avta na bočni črti na njegovi desni strani.

Slika 35 prikazuje žogo v pravokotniku 3 blizu črte, ki označuje met za tri točke. V večini primerov bo nato sledilo gibanje žoge v pravokotnika 4 ali 5 z namenom meta na koš, podaje ali vodenja žoge.

**Da bi lahko spremljajoči sodnik uspešno spremljal omenjeno akcijo, se mora pomakniti na svojo levo stran, z osnovnim namenom, da pokriva igro stran od žoge.**

Spremljajoči sodnik bo včasih potreboval pomoč vodilnega sodnika pri metu za tri (3) točke, posebej v situacijah, ko obrambni igralec pokriva sodnikovo vidno polje. V primeru, ko met za tri (3) točke izvede igralec v podaljšku črte prostih metov (med pravokotnikoma 3 in 4), bo za met odgovoren spremljajoči sodnik.

Spremljajoči sodnik nima pristojnosti za čelno črto ali za bočno črto na svoji desni strani, kljub temu pa obstajajo situacije, pri katerih mora pomagati svojemu partnerju pri vračanju žoge v igro ali ko žoga pade izven igrišča.

**Slika 30****Slika 31****Slika 32****Slika 33****Slika 34****Slika 35****Postavitve spremljajočega sodnika**

Ko je žoga v pravokotniku 4 in sicer v kotu najdalje od spremljajočega sodnika (slika 36 in 37) med črto za proste mete in čelno črto, spremljajoči sodnik nima nobene odgovornosti za spremljanje žoge in igre okrog žoge.

**Njegova osnovna odgovornost in naloga je v tem primeru spremljanje igre stran od žoge.**

Glavna odgovornost je spremljanje igre na nizkem postu na šibki strani (stran od žoge), še posebej pa mora biti pozoren na morebitne napake, ki se zgodijo pri postavljanju ekrana (napake blokiranja).

**Najpomembnejši princip je, da se mora spremljajoči sodnik spuščati vse do podaljška črte prostih metov, ko se žoga spušča proti košu ali čelni črti zaradi vodenja, podaje ali meta na koš. Glavni razlog za takšno gibanje je v iskanju najboljše možne pozicije in iskanju prostora med igralci.**

Slika 38 in slika 39 prikazujeta žogo v polju omejitve (pravokotnik 5). V tem primeru oba sodnika spremljata žogo in igro okrog žoge, še posebej pa je potrebno biti pozoren pri metih na koš.

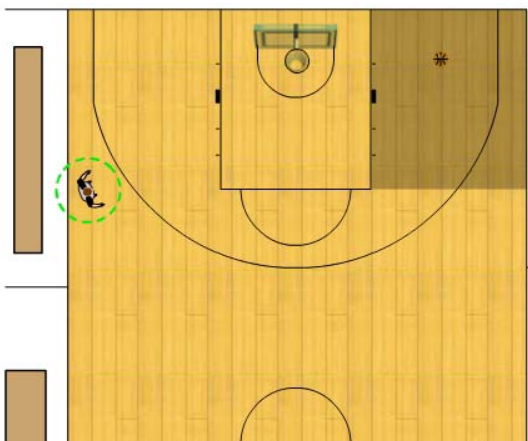
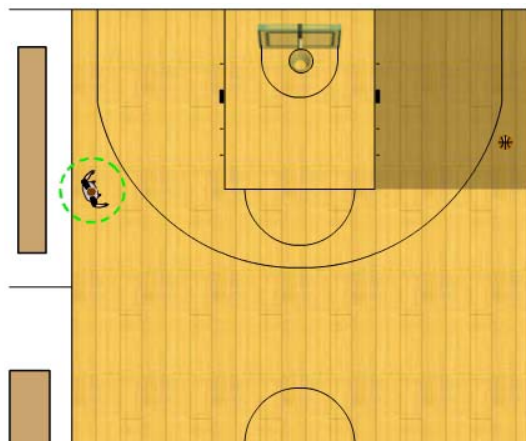
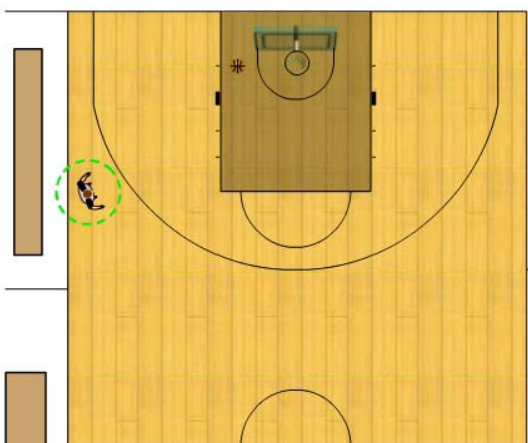
Spremljajoči sodnik je odgovoren za let žoge in opazuje ali je žoga padla v koš ali ne, prav tako pa vse napadalne in obrambne prekrške pri igri na žogo nad obročem. Še posebej mora biti pozoren v skoku, ko igralci poskušajo priti do žoge iz slebšega položaja na igrišču.

Slika 40 prikazuje žogo v pravokotniku 6 in sicer v območju, ki šteje dve (2) točki. Spremljajoči sodnik je v tem primeru primarno odgovoren za žogo, vendar pa v primeru, ko se žoga premakne proti čelni črti ali proti košu, to odgovornost prevzame vodilni sodnik. Spremljajoči sodnik mora v tem primeru prevzeti nadzor nad igro nizkega in visokega posta.

Na sliki 41 je žoga še vedno v pravokotniku 6 v območju meta za tri (3) točke. Spremljajoči sodnik mora spremljati žogo in igro okrog žoge, še posebej pa mora biti pozoren v situacijah meta za tri točke.

Spremljajoči sodnik je odgovoren za določanje smeri napada, ko gre žoga iz igrišča na njegovi levi strani.

Zelo je pomembno, da je komunikacija in sodelovanje med obema sodnikoma na visokem nivoju in se izvaja ves čas tekme. To je še posebej pomembno, ko je žoga v pravokotniku 6. Priporočamo, da se v primerih, ko se žoga giba med posameznimi pravokotniki in prihaja do sprememb primarne odgovornosti (igra okrog žoge ali stran od nje), vodilni sodnik prepriča o položaju partnerja.

**Slika 36****Slika 37****Slika 38****Slika 39****Slika 40****Slika 41****Postavitve spremljajočega sodnika**



**Slika 42**

Spremljajoči sodnik je odgovoren za spremljanje igre okrog žoge, ko je žoga v sivo označenih poljih na sliki 42. Temneje označena polja prikazujejo območja, kjer si sodnika delita odgovornost.

**Osnovne naloge spremljajočega sodnika so:**

1. Meti za dve (2) in tri (3) točke, ki vključujejo tudi odgovornost ali je bil met izveden pravočasno oz. pred iztekom igralnega časa v določenem obdobju igre ali v primeru, ko je potekel čas za napad.
2. Prekrški pri igri na žogo nad obročem in prekrški pri igri na žogo.
3. Skok za odbito žogo, še posebej pri skoku igralcu izza hrbta.
4. Igra igralcev na nizkem postu in igra stran od žoge.
5. Napake daleč stran od vodilnega sodnika.
6. Prekrški korakov (spremljajoči sodnik ima razširjeno vidno polje).
7. Delovanje naprave za merjenje 24 sekund.

**Zapomnite si osnovne principe mehanike sojenja:**

1. Spremljajoči sodnik se **mora** gibati vedno, ko se giba žoga.
2. Vedno morajo biti zajeti vsi igralci v vidnem polju obeh sodnikov (t.i. box-in princip).
3. Gibanje v globino do podaljška črte za proste mete, ko se žoga spušča pod črto za proste mete z namenom vodenja, podaje ali meta na koš.
4. **Vedno je potrebno iskati prostor med igralci.**

#### 4.4 Spremljajoči sodnik – praktična navodila

1. Med igro se je potrebno postavljati za samo igro in na njeni levi strani (v izjemnih primerih tudi na desni), približno tri (3) do pet (5) metrov stran od žoge ter spremljati prostor med igralci. To omogoča širše vidno polje in izboljša spremljanje celotnega igrišča.
2. Odgovoren je za bočno črto na njegovi levi strani, srednjo črto in prekršek srednje črte in za napravo za merjenje 24 sekund. Posebno pozornost je potrebno nameniti napravi za merjenje 24 sekund vsakič, ko gre žoga v igro.
3. Obveščanje moštev, koliko časa je še preostalo za prenos žoge iz zadnjega v sprednje polje (štetje 8 sekund).
4. **V primeru, če je sodnik daleč stran od akcije, kjer napadalec vodi žogo in je tesno pokrit, se mora spremljajoči sodnik pomakniti tako daleč, da lahko brez težav spremlja omenjeno akcijo.** Takoj, ko situacija dovoljuje, se spremljajoči sodnik pomakne nazaj na svoje mesto.
5. Spremljajoči sodnik je odgovoren za let žoge v vseh situacijah pri metu na koš ter za vse prekrške pri igri na žogo in prekrške pri igri na žogo nad obročem. Pozorno je treba spremljati noge igralca pri metu na koš, da se je možno odločiti ali gre za met za dve ali za tri točke. Ob tem je treba spremljati prostor med igralcema, da vidimo morebiten nedovoljen kontakt.
6. **Vsakič, ko se žoga spusti pod črto prostih metov ali se žoga giba proti čelni črti, se mora spremljajoči sodnik gibati v globino,** vendar ne pod namišljen nivo črte za proste mete. Omenjeno gibanje bo pomagalo pri pomoči partnerju v situacijah skoka za odbito žogo.
7. Vedno, ko je žoga podana ali žoga zapusti roke igralca pri metu na koš, je potrebno spremljati akcijo in gibanje obrambnega igralca, preden se gleda samo žogo.
8. V primeru, ko partner išče pomoč pri situacijah, ko žoga pade z igrišča, je potrebna takojšnja reakcija. Način komunikacije je potrebno določiti v pogovoru pred tekmo.
9. Pri prehodu iz spremljajočega v vodilnega sodnika je potrebno stalno spremljanje igre preko ramena.
10. Ko ste odgovorni za spremljanje igre okrog žoge, je potrebno iskati prostor med igralci. To še posebej velja v situacijah igre »ena na ena«.

**»Pojdi kamor je potrebno, z namenom, da vidiš, kar je potrebno videti.«**

## 4.5 Vodilni sodnik – postavljanje in odgovornosti

Vodilni sodnik mora biti v normalnih razmerah vedno pred igro in mora biti na čelni črti čimprej, kar mu omogoča spremljanje igre, ki prihaja proti njemu.

**Vodilni sodnik se mora gibati ves čas tekme.**

Ko vodilni sodnik zavzame svoj položaj na čelni črti, se mora gibati med črto za tri (3) točke na njegovi levi in daljšo črto polja omejitve na njegovi desni strani. Za gibanje izven omenjenih mej ni nobene potrebe.

Za **večino** situacij **morata** sodnika uporabiti »**box-in**« princip, kar pomeni, da imata sodnika ves čas tekme pod nadzorom vse igralce na igrišču. Sodnika se postavljata diagonalno, kar pa **ni nujno** v čisto vseh situacijah.

Na slikah 43 in 44 je žoga v pravokotniku 1. Vodilni sodnik se postavi tako, da so vsi igralci zajeti v vidno polje med oba sodnika. Njegova glavna odgovornost je igra stran od žoge, posebno pozornost pa mora nameniti nepravilnemu postavljanju ekranov (napake blokiranja).

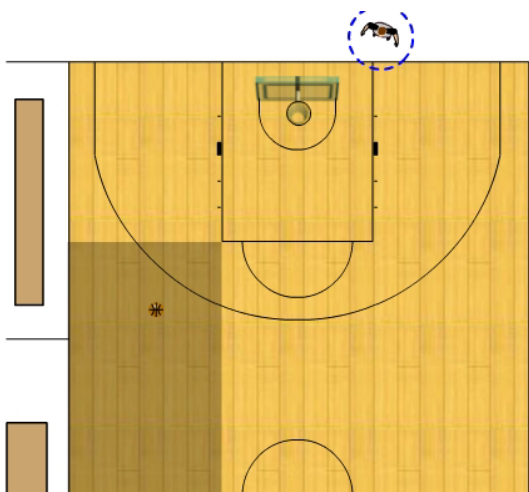
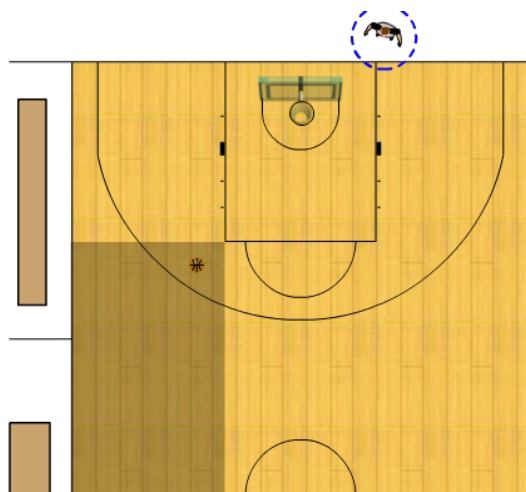
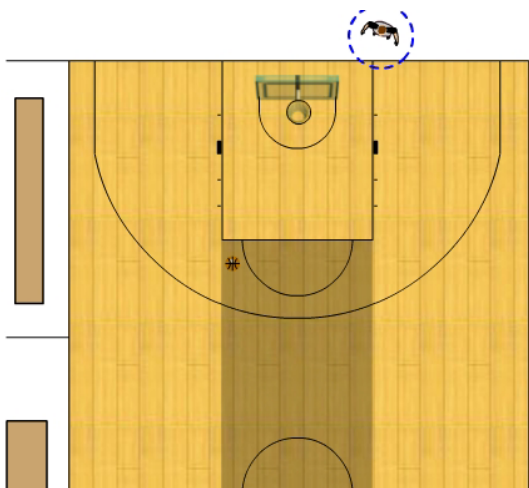
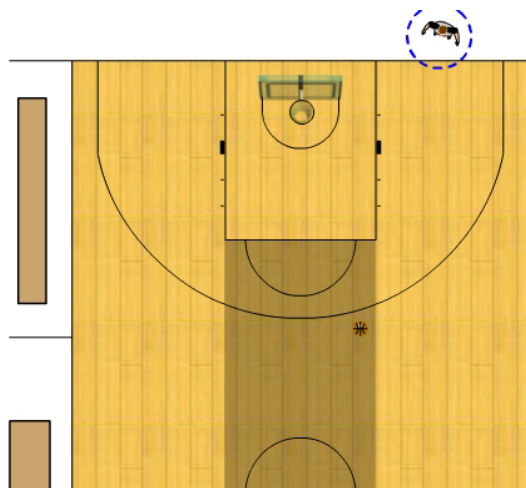
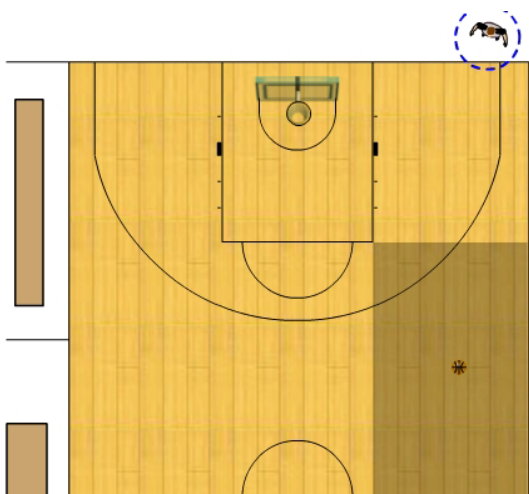
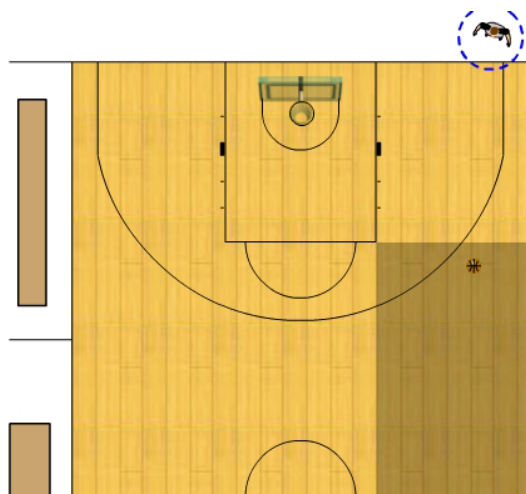
Na slikah 45 in 46 je žoga v pravokotniku 2. Ponovno ima vodilni sodnik primarno odgovornost za spremljanje igre stran od žoge. S pravilno postavitvijo (boki odprti proti akciji in stopala v ravnini s čelno črto) bo vodilni sodnik sposoben hitro reagirati, ko se žoga prične gibati proti košu.

Ko je žoga v pravokotniku 3 (sliki 47 in 48) vodilni sodnik ponovno spremlja igro stran od žoge, kljub temu pa mora vedeti kje se žoga nahaja, saj mora biti pripravljen pomagati svojemu partnerju (npr. pri metu za tri točke). Potrebe za gibanje dalje od črte za tri točke na njegovi levi strani ni, ko pa je žoga v pravokotniku 3, pa vodilni sodnik spremlja igralce na centrski poziciji.

Moderna košarka vključuje veliko kontaktov med visokimi igralci na poziciji centra. Glavna naloga vodilnega sodnika je, da spremlja igro teh igralcev in omogoči, da njihova igra ne postane nešportna ali pretirano groba, kar bi lahko imelo za posledico, da sodnika izgubita nadzor nad samo tekmo. V primeru, ko igralec želi zavzeti nov položaj na igrišču in mu je to nedovoljeno preprečeno, je to osebna napaka.

V spodnjih primerih vidimo, da je vodilni sodnik primarno odgovoren za spremljanje igre stran od žoge, ko je žoga v pravokotnikih 1, 2 ali 3. Vodilni sodnik se postavi tako, da **ima pod nadzorom** in v svojem vidnem polju vse igralce na igrišču.




**Slika 43**

**Slika 44**

**Slika 45**

**Slika 46**

**Slika 47**

**Slika 48**
**Postavitve vodilnega sodnika**

Sliki 49 in 50 prikazujeta žogo v pravokotniku 4. Vodilni sodnik se postavi z boki proti akciji (igrišču) in je primarno odgovoren za igro okrog žoge.

Vodilni sodnik se ne premika dalje od črte za tri točke na njegovi levi strani.

Z omenjenim položajem bo imel vodilni sodnik dober pregled, da oceni akcije, ko gre žoga z igrišča na bočni črti na njegovi levi strani. Prav tako bo lahko signaliziral poskus meta za tri točke iz tega mesta spremljajočemu sodniku.

Kljub temu, da je vodilni sodnik odgovoren za igro okrog žoge, pa mora spremljati tudi igro visokih igralcev brez žoge, kar je njegova sekundarna odgovornost.

Ko se žoga pomakne v polje omejitve (pravokotnik 5 – sliki 51 in 52), bo vodilni sodnik spremljal igro okrog žoge.

Kot vodilo naj služi priporočilo, da vodilni sodnik spremlja obrambnega igralca v vseh situacijah meta na koš in pri vseh situacijah igre »ena na ena«.

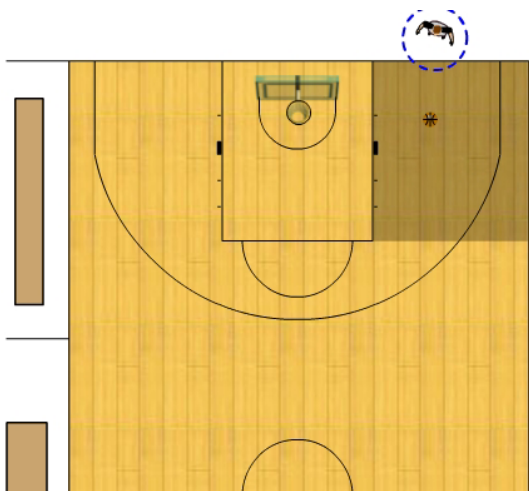
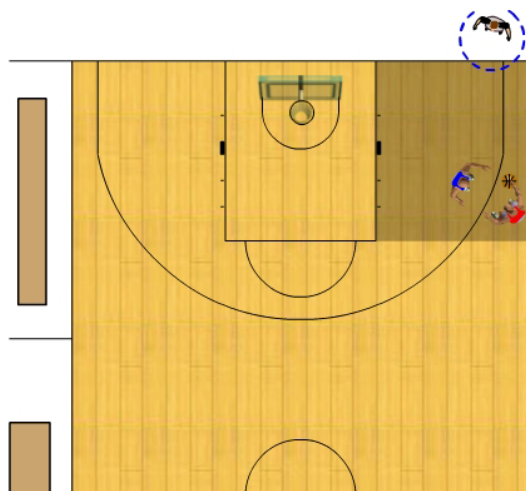
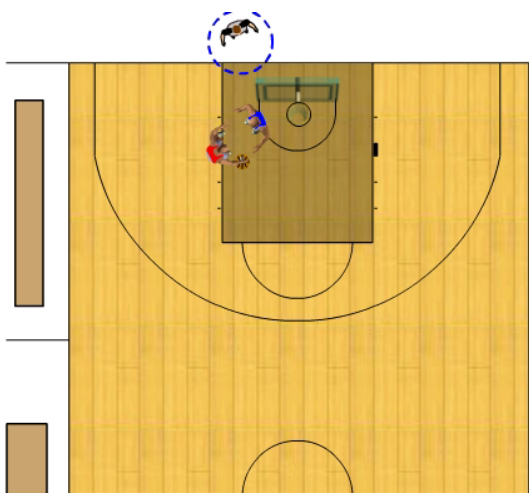
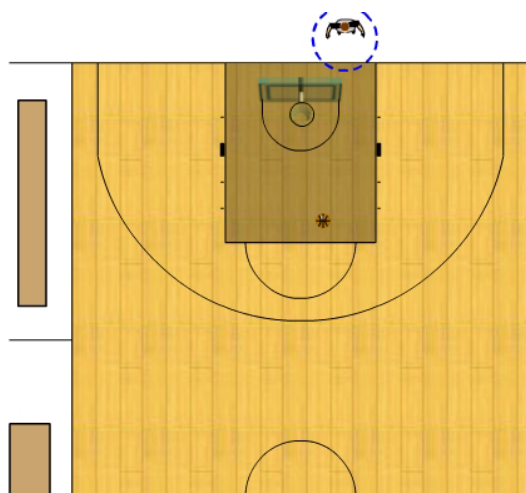
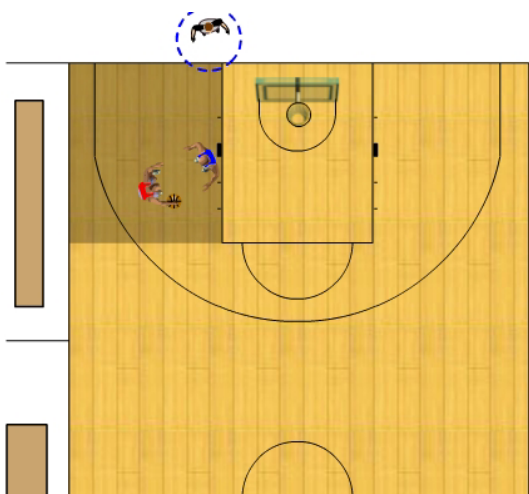
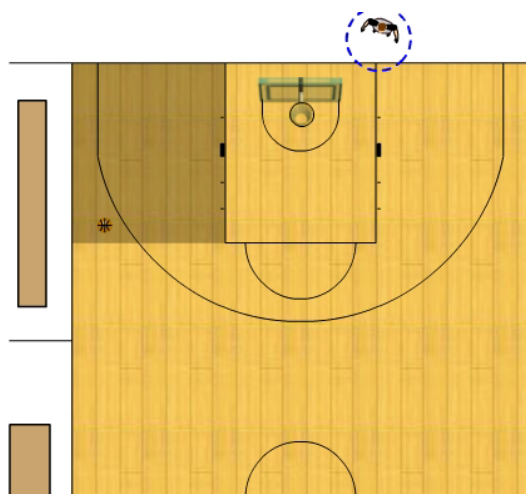
Bližje, kot je vodilni sodnik akciji, lažje bo prinašal pravilne odločitve v vseh kontaktnih situacijah, kjer sta vpletena napadalec z žogo in obrambni igralec. Slučajni in nenamerni kontakti naj se prezrejo, še posebej v situacijah, ko igralec doseže zadetek. Naloga vodilnega sodnika ni spremljanje leta žoge.

Slika 53 prikazuje žogo v pravokotniku 6 v območju meta za dve točki. V tem primeru bo vodilni sodnik spremljal igro okrog žoge obrnjen proti akciji.

Vodilnemu sodniku se ni potrebno gibati dalje od daljše črte polja omejitve na njegovi desni strani.

Ko je žoga v polju za tri točke in v pravokotniku 6 (slika 54), je primarna naloga vodilnega sodnika spremljanje igre stran od žoge. V tem primeru mora spremljati igro visokih in ostalih igralcev stran od žoge, še posebej tistih pri postavljanju ekrana.

Vodilni sodnik je odgovoren za spremljanje igre ob žogi, ko je žoga v pravokotnikih 4 in 5, prav tako pa je odgovoren za pravokotnik 6, ko gre za igro centrov in se igralec z žogo premika proti košu. Vodilni sodnik mora v tem primeru natančno spremljati gibanje obrambnega igralca.


**Slika 49**

**Slika 50**

**Slika 51**

**Slika 52**

**Slika 53**

**Slika 54**
**Postavitve vodilnega sodnika**



**Slika 55**

Vodilni sodnik je odgovoren za igro okrog žoge, ko se le-ta nahaja v sivo označenih poljih na sliki 55. Temneje označena polja prikazujejo območja, kjer si sodnika delita odgovornost.

**Osnovne naloge vodilnega sodnika so:**

1. Spremljanje igre visokih igralcev.
2. Spremljanje igre pod košem.
3. Osebne napake stran od spremljajočega sodnika.
4. Prodori proti košu na njegovi strani igrišča.

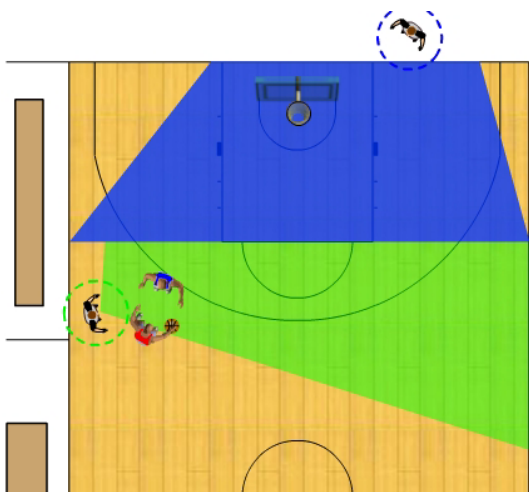
**Zapomnite si osnovne principe mehanike sojenja:**

1. Potrebno je gibanje, **vedno**, ko se premika žoga.
2. Nadzor vseh igralcev na igrišču po principu »box-in«.
3. Potrebno je iskati prostor med igralci.
4. Potrebno se je pomakniti nazaj od čelne črte z namenom, da dobimo širši zorni kot.

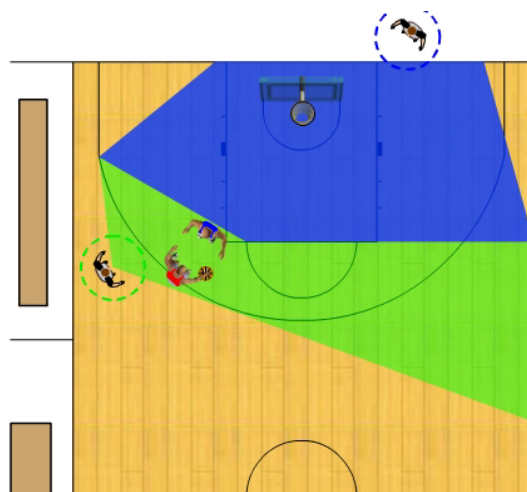
## 4.6 Vodilni sodnik – praktični nasveti

1. Na drugo stran igrišča je potrebno priti čimprej in omogočiti, da igra oz. akcija pride proti nam. Za iskanje najboljše možne pozicije se je potrebno stalno gibati. Vedno je potrebno vedeti kje se nahaja žoga, kljub temu, da je osnovna naloga spremljanje igre stran od žoge.
2. Vodilni sodnik je odgovoren za čelno črto in bočno črto na njegovi levi strani. Prav tako mora biti pripravljen, da pomaga partnerju v situacijah ob izteku 24 sekund.
3. Vizualni kontakt s partnerjem je nujno potreben. Stalno je treba biti pripravljen na pomoč partnerju pri metih za tri (3) točke, še posebej v primerih, ko je met izveden iz območja blizu pravokotnika 4.
4. Posebno pozornost je treba nameniti igri centrov in moči kontaktov med temi igralci ter določiti nivo, ki ga bodo sodniki dovolili. Vsaka groba igra je v pristojnosti vodilnega sodnika, ki mora te kontakte tudi sankcionirati. Potrebno je ugotoviti, kdaj želi igralec zasesti nov položaj na igrišču in je pri tem oviran na nepravilen način.
5. Pomembna je tudi oddaljenost od čelne črte, kjer razmere to omogočajo. Da bi dobili najboljši možni kot, se priporoča oddaljenost dveh (2) metrov od čelne črte, če je to le mogoče. Da je to mogoče doseči, mora biti vodilni sodnik **stalno** v gibanju. Gibanje proti košu je obvezno vedno, ko igralec vodi žogo iz pravokotnika 4 v 5 in nato v 6, saj bo samo na ta način mogoče videti začetek in konec prodora, kar bo sodniku olajšalo končno odločitev.
6. Ob koncu obdobja igre ni potrebno potrjevati ali razveljavljati doseženega zadetka, saj je to primarna odgovornost spremljajočega sodnika.
7. Potrebno se je izogniti kaznovanju slučajnih dotikov, še posebej takrat, ko igralec v prodoru proti košu doseže zadetek. Enako velja za napake v napadu, ko obrambni igralec **ob kontaktu teatralno pade na tla**.  
Potrebno je soditi tiste kontakte, ki imajo direkten vpliv na igro (razen v primeru, ko gre za grobe ali očitno nešportne kontakte).
8. Ko partner želi pomoč, ko žoga pade izven igrišča, mu je potrebno takoj pomagati. Način komunikacije je potrebno določiti v pogovoru pred tekmo.
9. V primeru tesne (pressing) obrambe, ko so trije (3) ali več obrambnih igralcev v nasprotnikovem zadnjem polju, je potrebno pomagati spremljajočemu sodniku.  
V tem primeru lahko vodilni sodnik zanemari gibanje na svoje mesto na čelni črti z glavno nalogo, da pomaga pri nadziranju situacije.

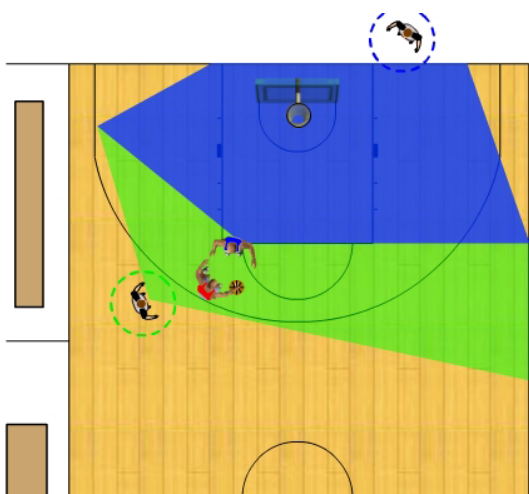
»Pojdi kamor je potrebno, z namenom, da vidiš, kar je potrebno videti.«



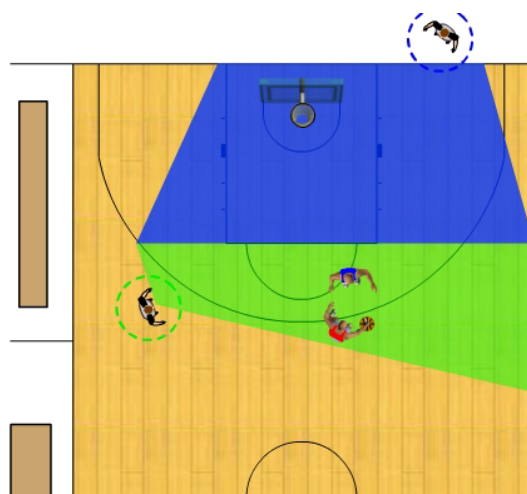
Slika 56



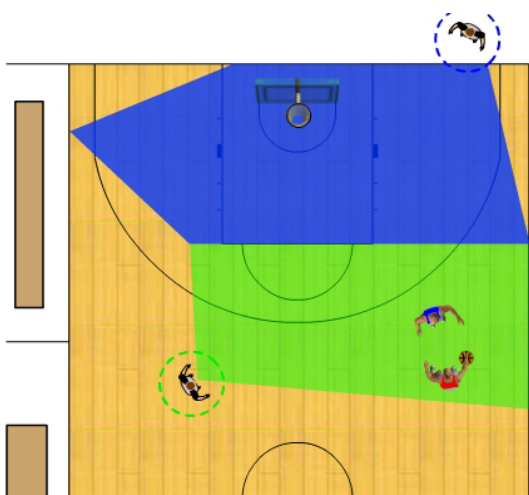
Slika 57



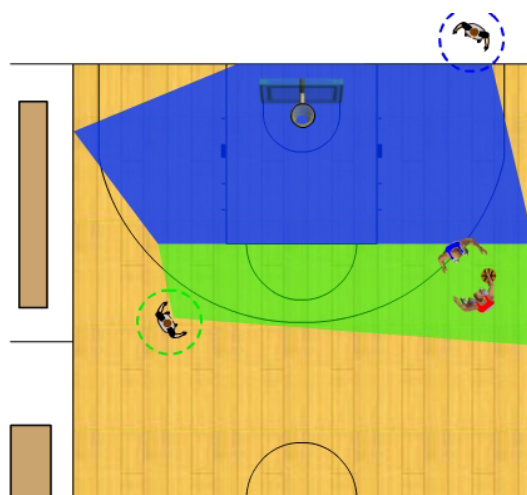
Slika 58



Slika 59

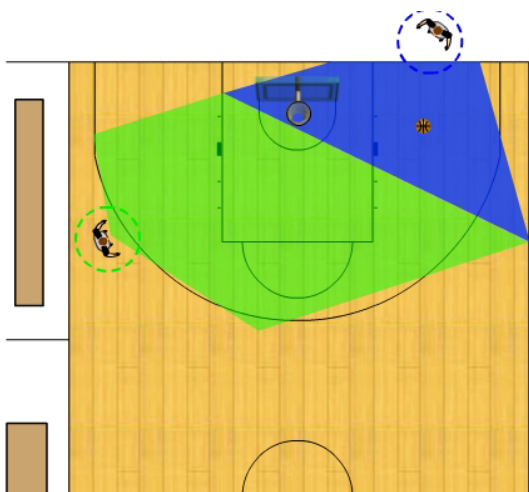
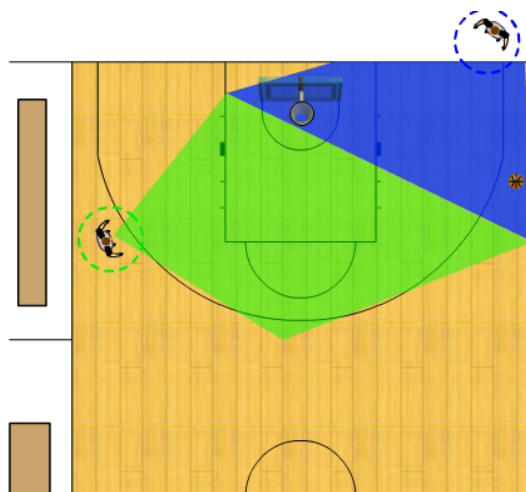
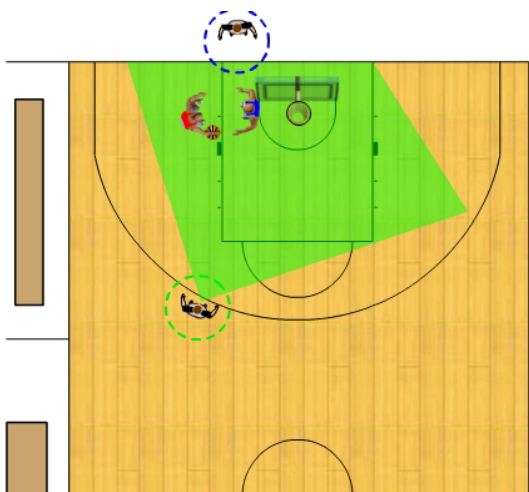
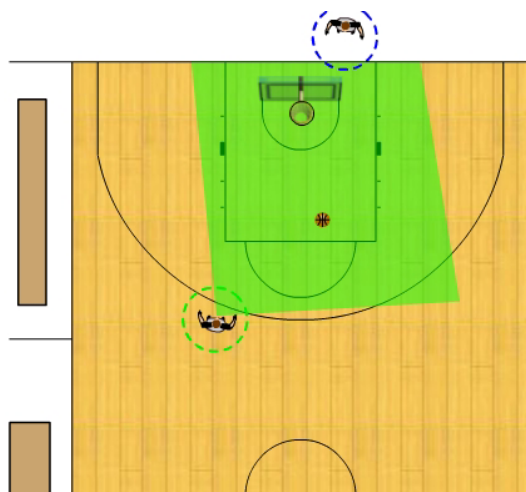
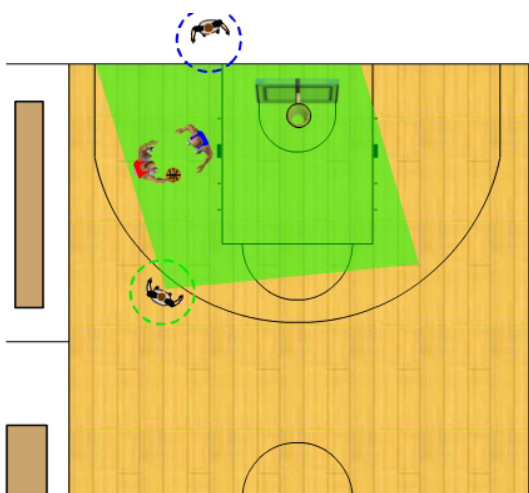
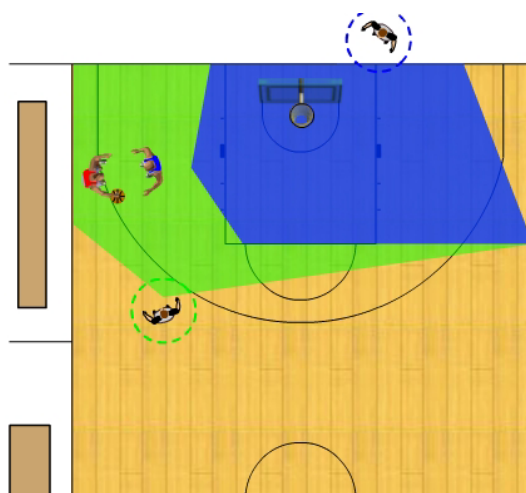


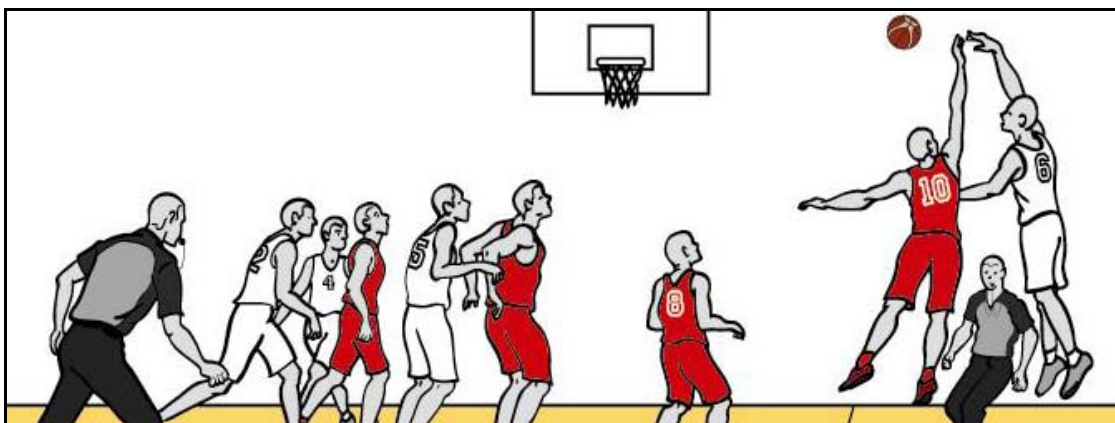
Slika 60



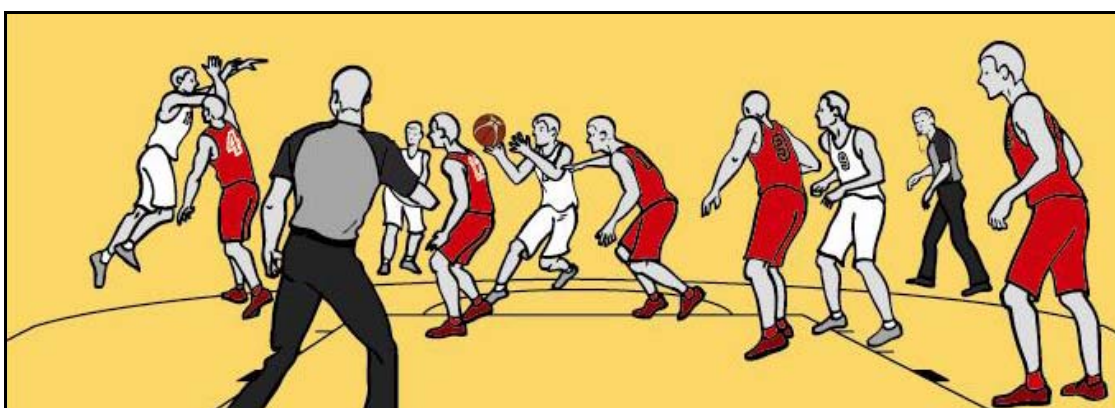
Slika 61

Položaj obeh sodnikov

**Slika 62****Slika 63****Slika 64****Slika 65****Slika 66****Slika 67****Položaj obeh sodnikov**



Slika 68



Slika 69

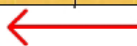
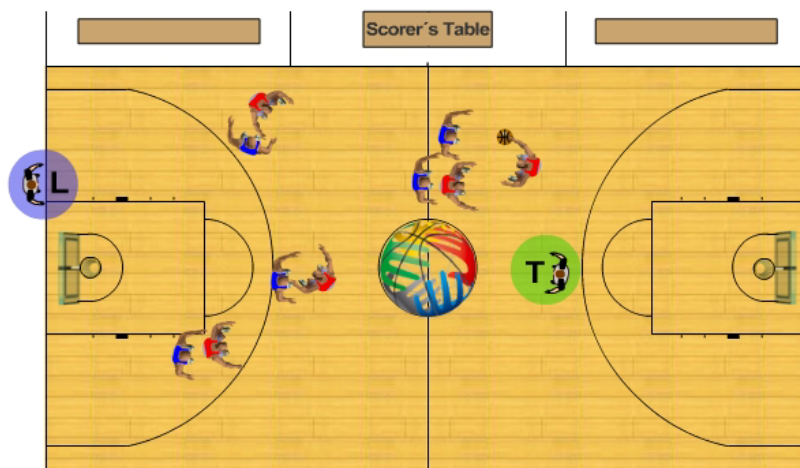
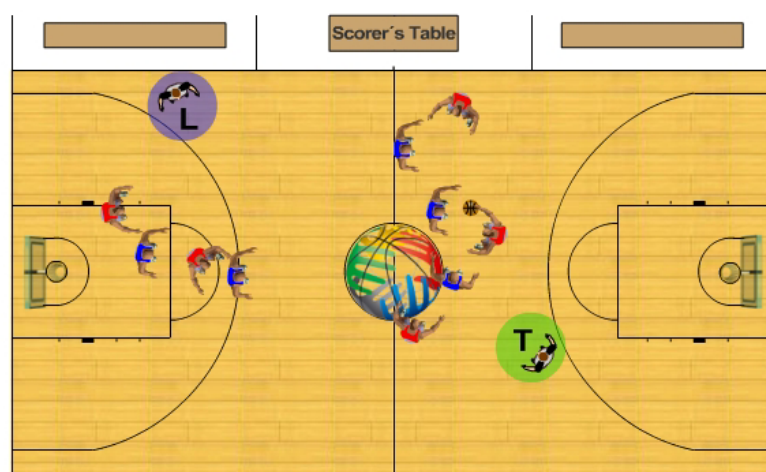
#### 4.7 Spremljajoči in vodilni sodnik – ostali praktični nasveti

1. Potrebno je spremljati roke igralca med metom na koš iz igre. V tem primeru je treba upoštevati princip cilindra in princip vertikalnosti ter pravice tako napadalca kot obrambnega igralca. Slučajni dotik, ki nima nobenega vpliva na igro, se ne sme kaznovati kot osebna napaka. Potrebno je spremljati celotno situacijo.
2. Pri igri visokih igralcev na centru in na postu upoštevajte, da imata tako napadalec kot obrambni igralec enake pravice. Osebne napake je potrebno soditi, ko kontakti neposredno vplivajo na samo igro. Uporaba komolcev, potiskanje v hrbet, potiskanje, držanje z rokami in komolci so osebne napake. Pregroba igra centrov lahko povzroči, da sodnika izgubita nadzor nad dogajanjem in posledično kontrolo nad tekmo.
3. Pri postavljanju ekrana se je potrebno prepričati, da se igralec, ki postavlja ekran ne premika, ko pride do dotika. Posebno pozornost je potrebno nameniti iztegovanju komolcev, kolen ali rok. Nekateri igralci poskušajo odigrati slučajen in dovoljen dotik s teatralnim padcem, da bi na ta način dosegli osebno napako. Sodnik mora dosoditi tisto, kar je resnično videl.

#### Osnovne naloge obeh sodnikov so:

1. Off-the-ball coverage.
2. Screens, both on and away from the ball.
3. Illegal use of hand(s).
4. Action in the restricted area.




**Slika 70**

**Slika 71**

## 4.8 Pressing obrambe

Pressing obrambe lahko sodnikom povzročajo težave, kar ima za posledico prekinitev normalnega pokrivanja igrišča in zahteva veliko koncentracijo in sodelovanje.

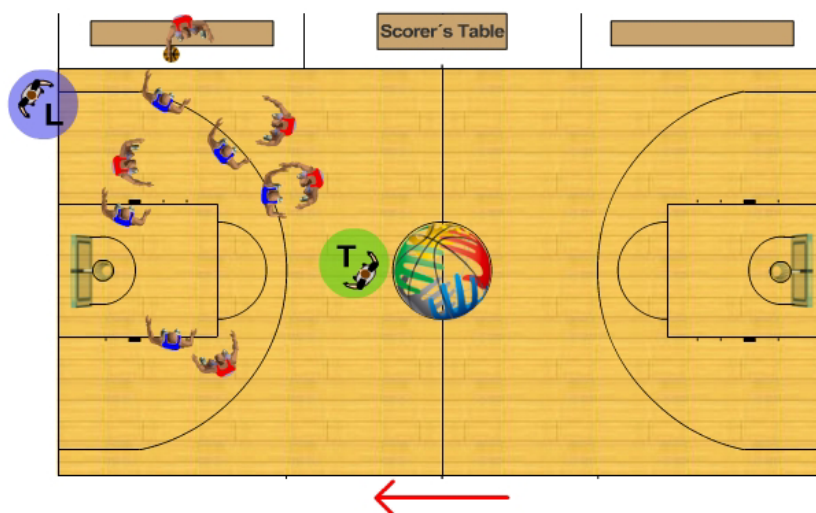
Če so trije (3) ali več obrambnih igralcev v položaju igranja pressinga v nasprotnem zadnjem polju, **mora** vodilni sodnik zanemariti svoje gibanje na čelno črto in pomagati spremljajočemu sodniku pri pokrivanju igre.

Takoj, ko pride žoga v sprednje polje moštva, bo vodilni sodnik zavzel svoj položaj na čelni črti.

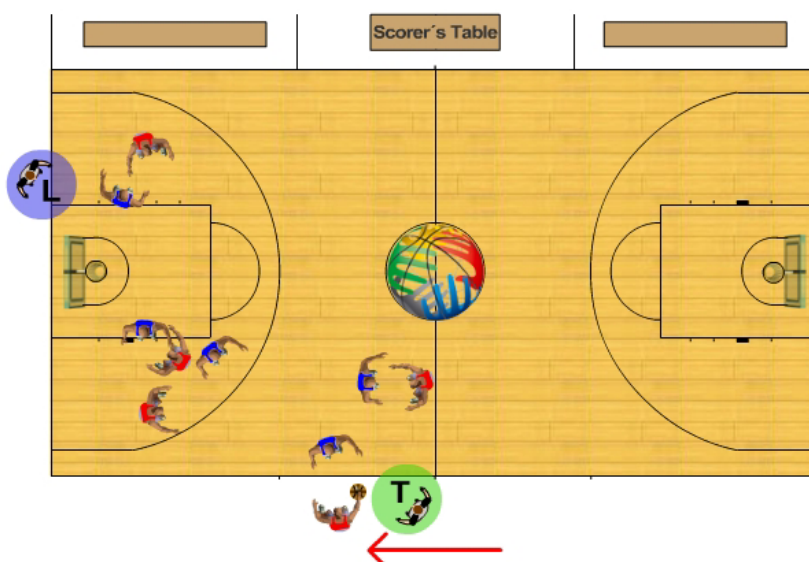
Slika 70 prikazuje pressing obrambo, ko je samo en (1) obrambni igralec v zadnjem polju napadalnega moštva.

V tem primeru mora vse igralce v bližnji polovici igrišča spremljati spremljajoči sodnik, ki mora biti tako blizu akcije, da lahko brez težav nadzira možne napake in prekrške.

Slika 71 prikazuje tri (3) obrambne igralce v zadnjem polju nasprotnega moštva. Da bi vodilni sodnik lahko pomagal spremljajočemu, bo ostal v bližini bočne črte tako dolgo, dokler žoga ne pride v sprednje polje moštva. Sodnika morata storiti vse, da bi bila vsak izgubljena ali prestrežena žoga, ki je posledica pressing obrambe, razlog dovoljene igre obrambnih igralcev. Nedovoljeni dotiki se morajo kaznovati z osebno napako.



Slika 72



Slika 73

#### 4.9 Vračanje žoge v igro pri pressing obrambi

Slika 72 prikazuje postavljeno pressing obrambo.

Vodilni sodnik takoj po vročanju žoge igralcu, ki bo žogo vrnil v igro, nadaljuje z gibanjem proti čelni črti, od koder lahko pazljivo opazuje vse igralce v neposredni bližini vračanja žoge v igro.

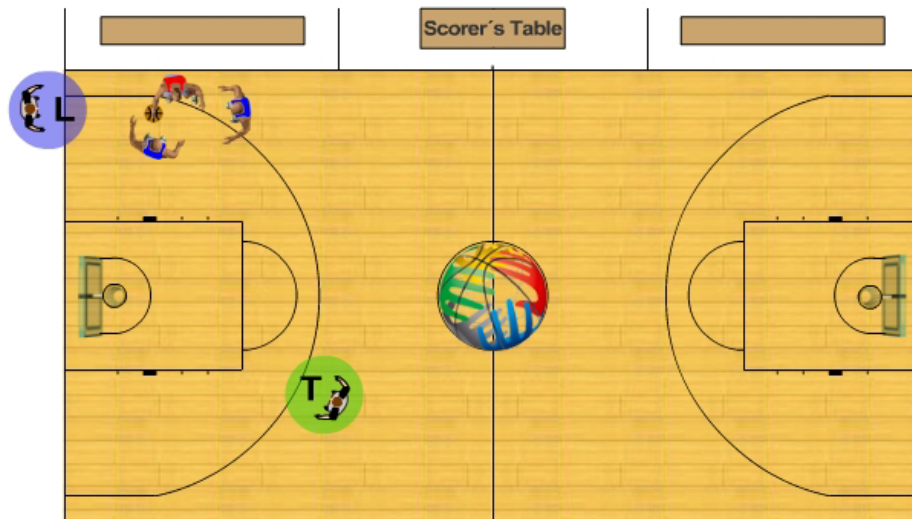
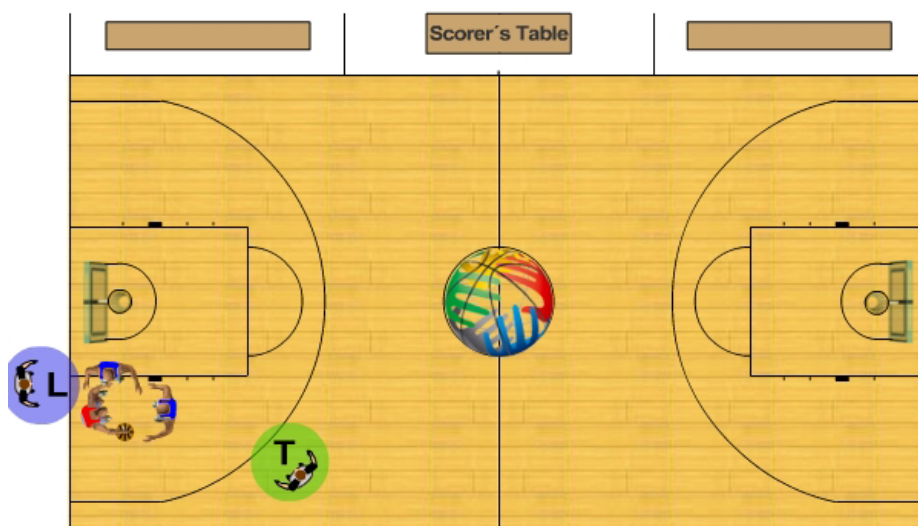
Prav tako mora vodilni sodnik spremljati igralce na položaju centra ter paziti na čvrste obrambne pritiske in druge mogoče akcije ob igralcu, ki bo ali je sprejel žogo. Vodilni sodnik je odgovoren za kršitve pravil, ki se nanašajo na vračanje žoge v igro.

Spremljajoči sodnik v tem primeru spremlja igralce stran od žoge.

Na sliki 73 vodilni sodnik prevzema odgovornost za igro centrov in nepravilno postavljanje ekranov (blokiranje) ter igro stran od žoge.

Spremljajoči sodnik v tem primeru spremlja igralce in akcije okoli žoge.

V obeh primerih je potrebno uporabiti princip »box-in« ter imeti vse igralce **stalno v vidnem polju**.


**Slika 74**

**Slika 75**

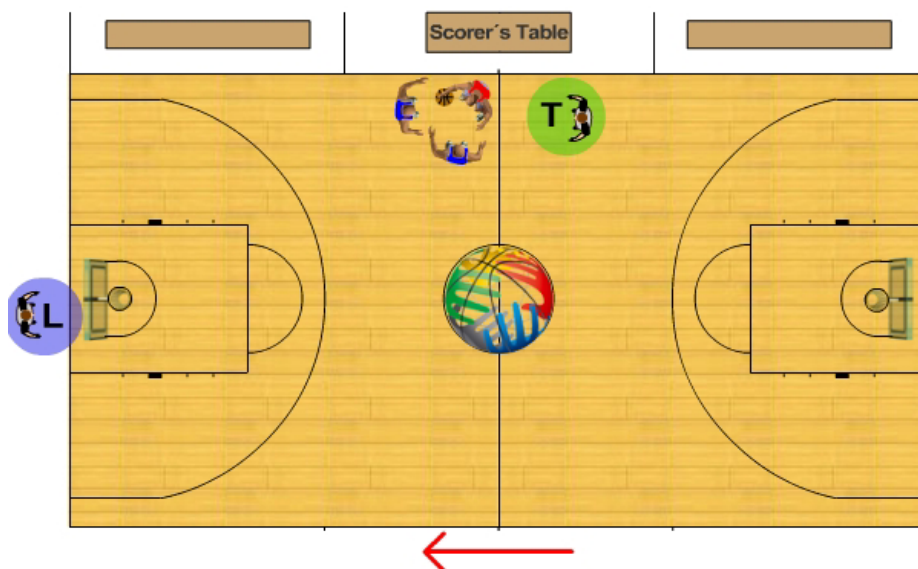
#### 4.10 Obramba pri podvajanju igralca

Uporaba pravila «tesno pokrit igralec» nagraduje dobro obrambo igralcev in moštva. V primeru, ko tesno pokrit igralec (znotraj enega (1) normalnega koraka od nasprotnika) drži žogo in je v petih (5) sekundah ne prične voditi, je ne poda soigralcu ali vrže na koš, je to prekršek.

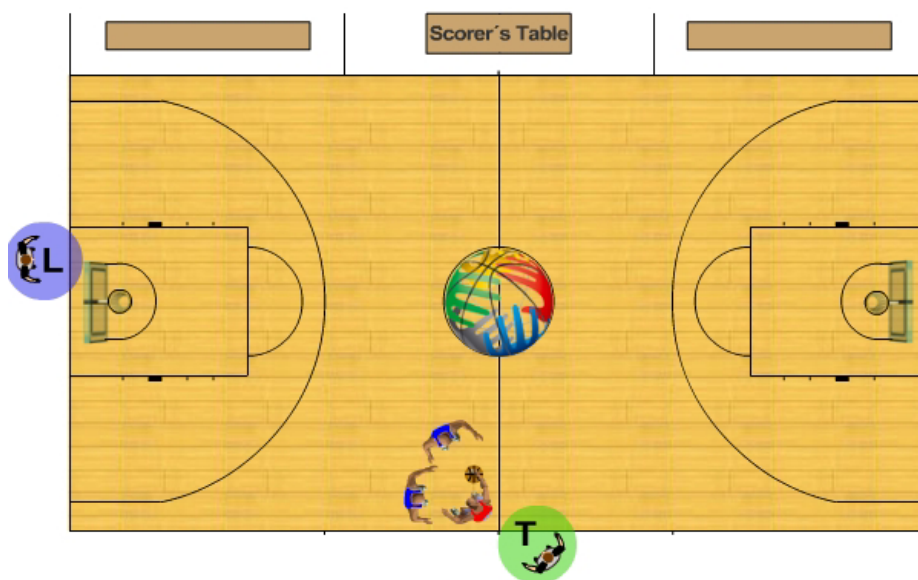
Sodnika morata še posebno pozornost nameniti situacijam, ko več obrambnih igralcev (najpogosteje dva) tesno pokriva napadalca z žogo.

Na slikah 74 in 75 je vodilni sodnik odgovoren za spremljanje akcije pri igralcu, ki drži žogo, spremljajoči sodnik pa medtem spremlja igro in igralce stran od žoge.

Spremljajoči sodnik mora biti v vsakem trenutku sposoben pomagati partnerju pri vsakem podvajanju igralcev.



Slika 76

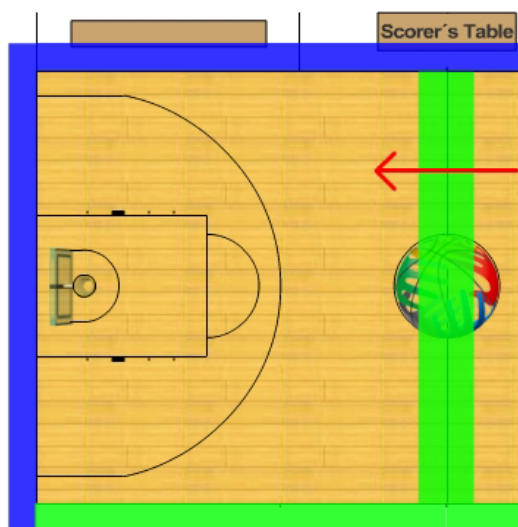


Slika 77

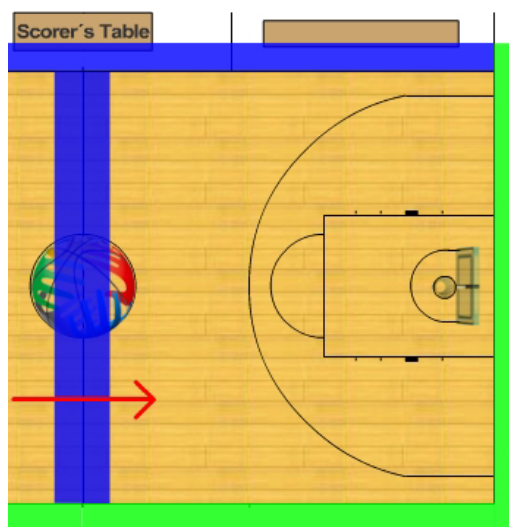
Na slikah 76 in 77 se spremljajoči sodnik približa igri, kolikor je to potrebno in tako spremlja možne prekrške ali osebne napake.

Vodilni sodnik bo medtem z uporabo principa »box-in« opazoval vse ostale igralce in spremljal igro brez žoge.

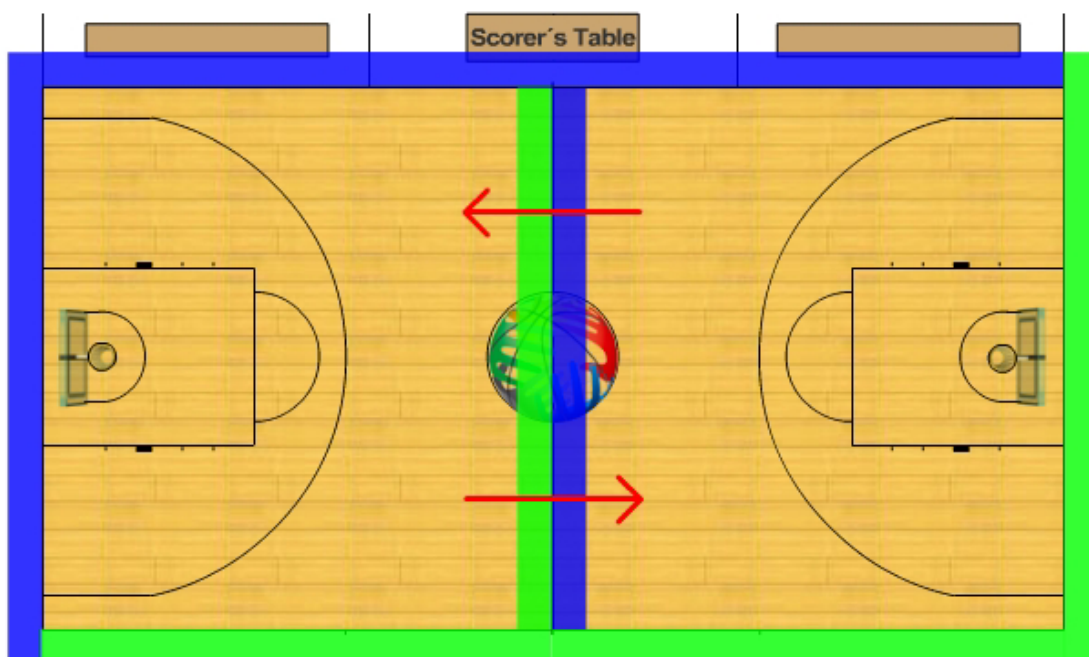
## 5 Situacije izven igrišča in načini vračanj žoge v igro



Slika 78



Slika 79



Slika 80

### 5.1 Odgovornosti za mejne črte

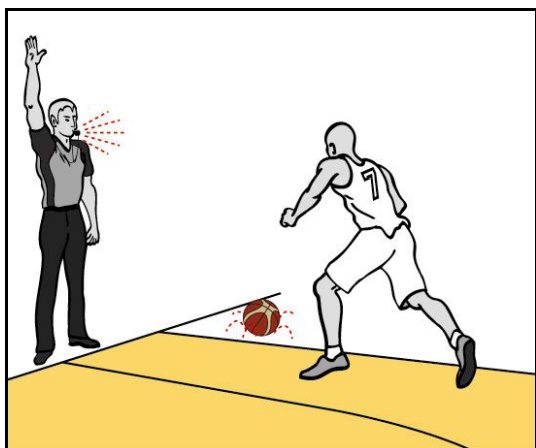
Sliki 78 in 79 prikazujeta splošno odgovornost sodnikov pri vračanju žoge v igro in pri prekrških, ko žoga pade izven igrišča. Odgovornosti so naslednje:

**Vodilni sodnik** – čelna črta in bočna črta na njegovi levi strani.

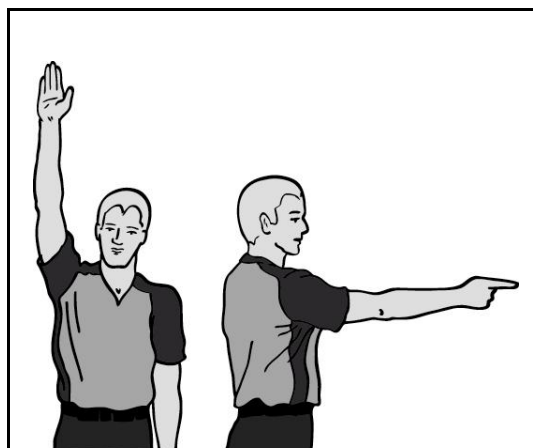
**Spremljajoči sodnik** - srednja črta in bočna črta na njegovi levi strani.

V situacijah, ko žoga prehaja iz zadnjega v sprednje polje moštva, so odgovornosti prikazane na sliki 80.

Sodnik, ki nima primarne odgovornosti za določeno področje, naj se ne meša v odločitve svojega partnerja, razen če ta potrebuje pomoč. Omenjen način sodelovanja preprečuje različne odločitve in nepotrebne situacije s sodniškim metom.



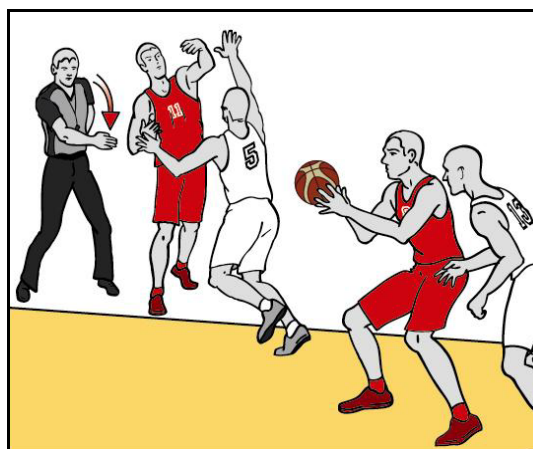
Slika 81



Slika 82



Slika 83

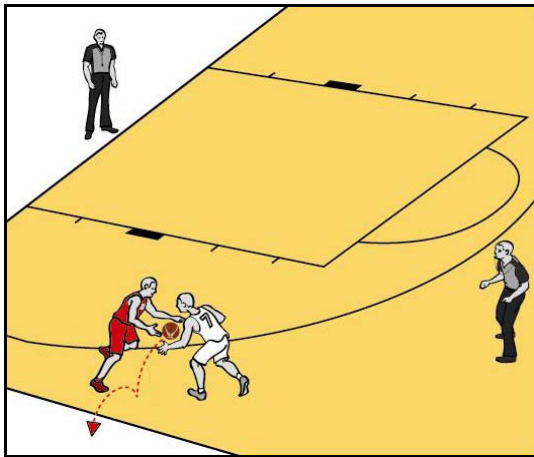
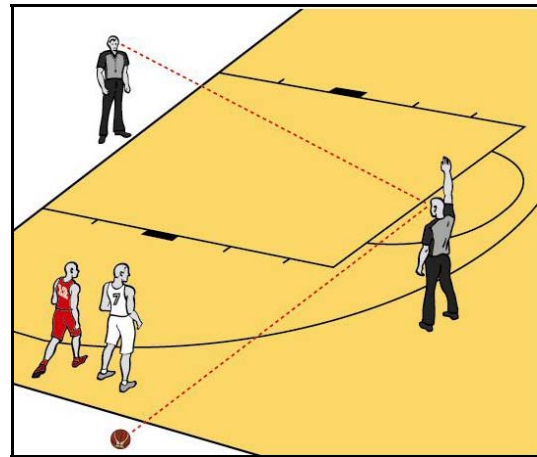
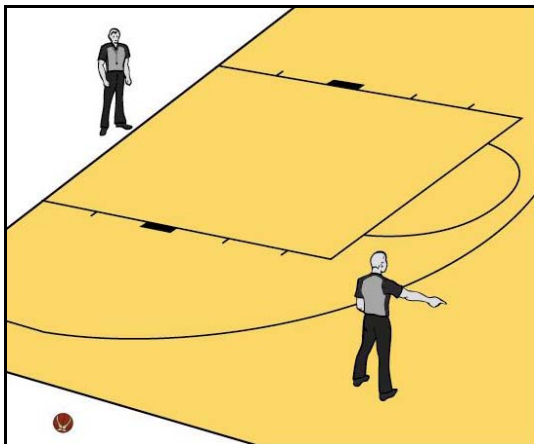
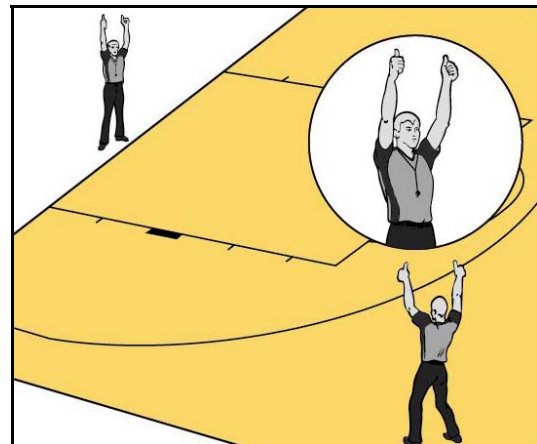


Slika 84

## 5.2 Vračanje žoge v igro

Če žoga pade izven igrišča je potrebno upoštevati naslednje postopke:

1. Sodnik, ki je odgovoren za mejno črto, kjer je žoga padla z igrišča zapiska in hkrati dvigne roko v zrak za zaustavljanje ure za merjenje igralnega časa (slika 81).
2. Jasno pokaže smer nadaljevanja igre tako, da pokaže proti košu nasprotnika moštva, ki bo vračalo žogo v igro (slika 82).
3. Pokaže igralcu mesto, s katerega bo izvedeno vračanje žoge v igro.
4. Sodnik vroča žogo igralcu, mu jo poda ali pa da na razpolago ter preveri, da igralec ne naredi prekrška pri vračanju žoge v igro (slika 83).
5. Po uspešnem metu iz igre ali po zadnjem ali edinem zadetem prostem metu, sodnik ne vroča žoge igralcu, razen v primeru, ko se bo na ta način tekma hitreje nadaljevala.
6. Sodnik da znak za sprožanje ure za merjenje igralnega časa takoj, ko se žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne igralec na igrišču (slika 84).

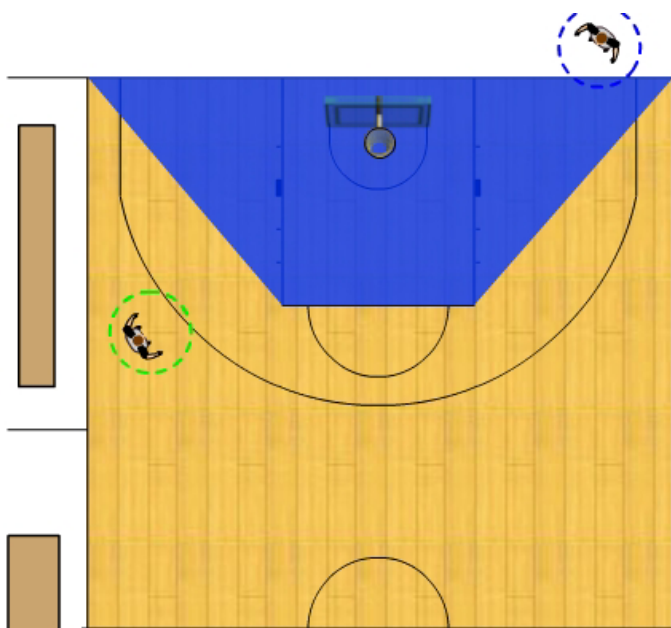

**Slika 85**

**Slika 86**

**Slika 87**

**Slika 88**

Ko žoga pade izven igrišča in sodnik, ki je odgovoren za to mejno črto ni popolnoma prepričan, kateri igralec se je zadnji dotaknil žoge (slika 85), bo najprej zapiskal in pokazal znak za zaustavljanje ure za merjenje igralnega časa, ter nato poiskal pomoč partnerja (slika 86).

Če drugi sodnik ve, kateri igralec se je zadnji dotaknil žoge bo to brez piska signaliziral svojemu partnerju in sicer z načinom komunikacije, ki je bil dogovorjen pred tekmo, nato pa sodnik, ki je odgovoren za mejno črto, pokaže pravo smer igre (slika 87).

Slika 88 prikazuje situacijo, ko sta sodnika v dvomu, katero moštvo je upravičeno do vračanja žoge v igro. V tem primeru je potrebno dati signal za sodniški met, po katerem se igra nadaljuje skladno s pravilom izmenične posesti.

Vračanje žoge v igro se mora izvesti najbližje mestu, kjer je žoga padla z igrišča.

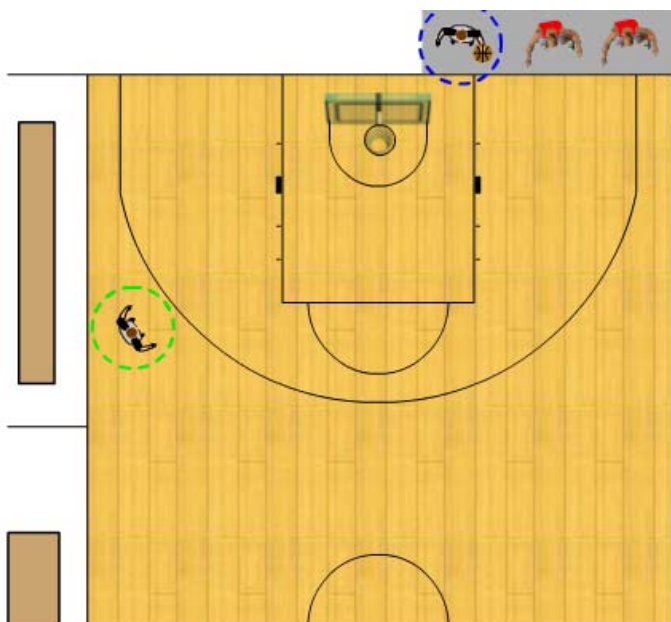


Slika 89

Po vsaki prekinitvi ali zaustavljanju igre, se bo igra nadaljevala z vračanjem žoge v igro z mesta najbližjega tistemu, kjer je bila igra prekinjena.

Če je igra prekinjena zaradi kršitve v pravokotnikih 4, 5 ali 6, je potrebno povezati kot igrišča in črto za proste mete (slika 89).

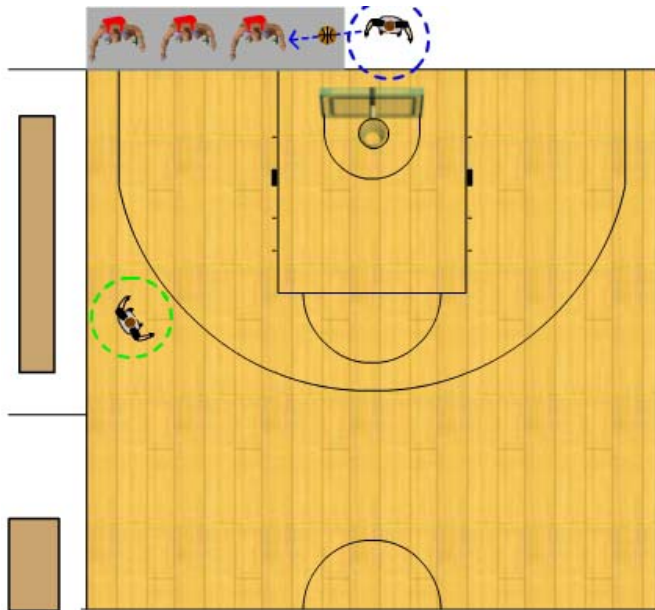
Vsako vračanje žoge v igro se v tem primeru izvaja na čelni črti, **razen neposredno pod tablo.**



Slika 90

Ko je vračanje žoge v igro med kotom na sodnikovi levi strani in bližjim robom table, bo vodilni sodnik žogo **vročal s svojo levo roko** ter nato naredil korak ali dva proti polju omejitve (slika 90).





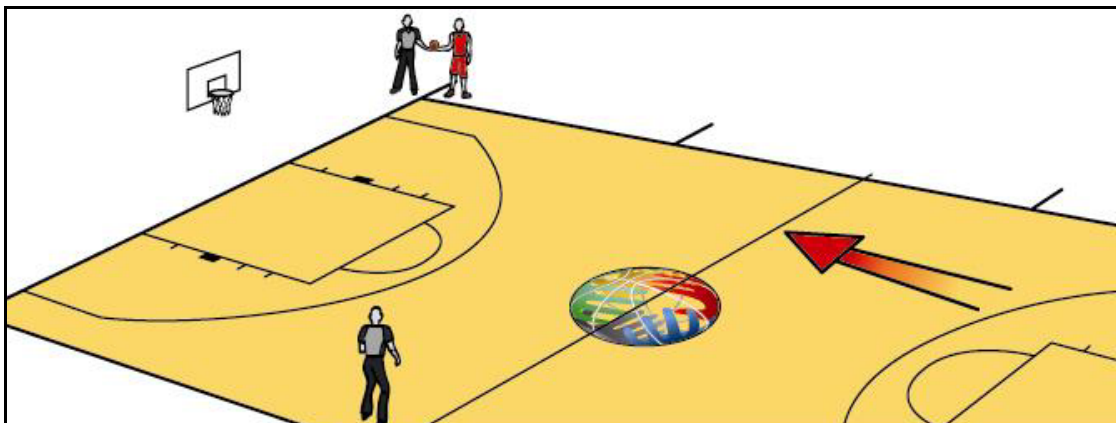
Ko se žoga vrača v igro med daljnjim robom table in bočno črto na desni strani vodečega sodnika, jo bo **podal igralcu direktno ali od tal** ter se nato pomaknil v položaj «box-in» ter spremljal vse igralce (slika 91).

**V vseh omenjenih situacijah mora spremljajoči sodnik pomagati partnerju pri prodorih in spremljanju igre stran od žoge.**

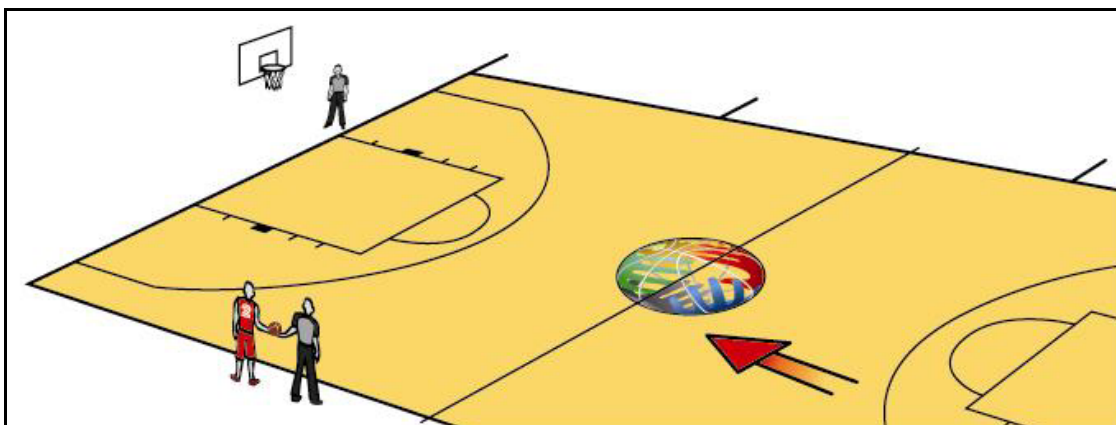
**Slika 91**

**Zapomnite si:**

Vedno, ko žoga **pade** v koš in zadetek iz igre ali prosti met **ne** velja, se bo žoga **vračala v igro z bočne črte v podaljšku črte prostih metov.**



Slika 92



Slika 93

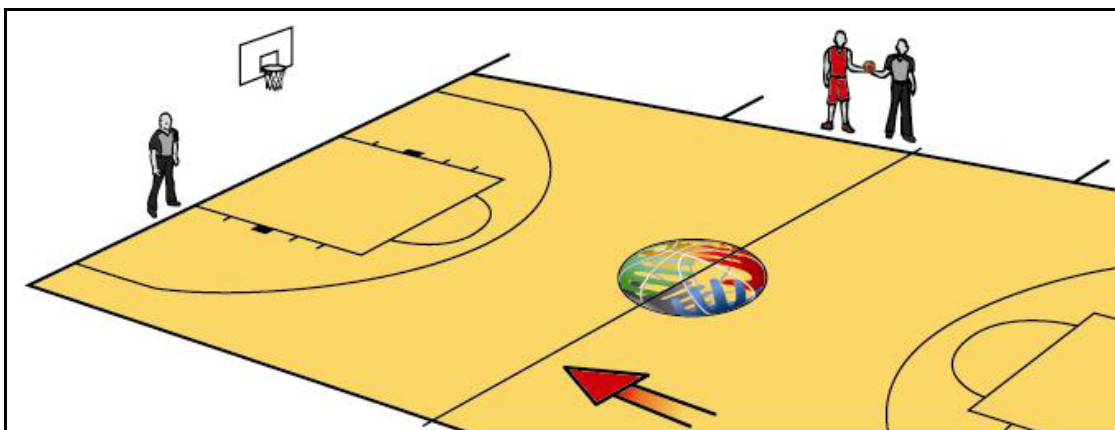
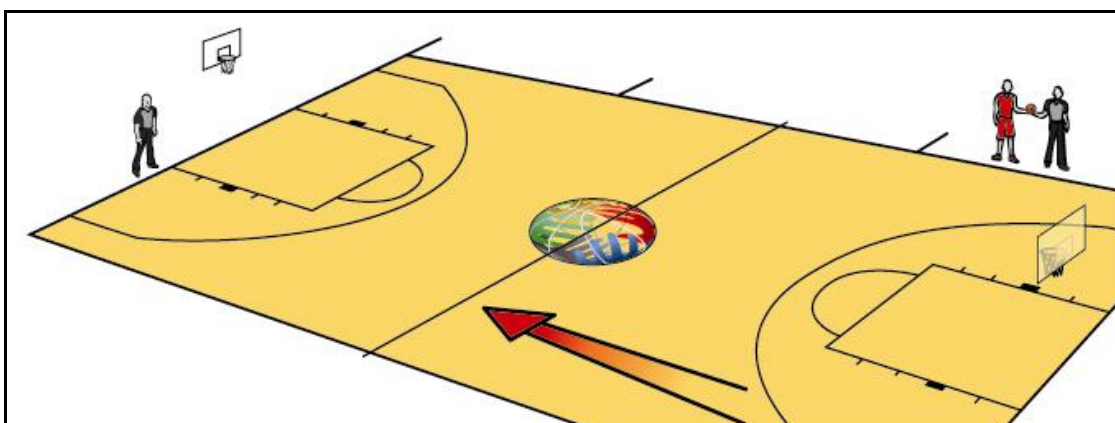
Ko je žoga dodeljena moštvu za vračanje v igro na čelni črti v sprednjem polju, bo odgovoren sodnik **žogo vročil, podal ali dal na razpolago** igralcu, ki vrača žogo v igro.

Sodnik, ki je odgovoren za vračanje žoge v igro, mora spremljati vse morebitne prekrške pri vračanju žoge v igro ter bo dal znak za sprožanje ure za merjenje igralnega časa, ko se žoge pravilno dotakne prvi igralec na igrišču.

**Preden sodnik vroči žogo igralcu, ki jo bo vrnil v igro, mora vzpostaviti vizualni kontakt s partnerjem in na ta način preveriti ali je partner pripravljen za nadaljevanje igre.**

Na sliki 92 je vodilni sodnik odgovoren za vračanje žoge v igro z bočne črte z njegove leve strani. V tem primeru mora žogo **vročiti ali jo dati na razpolago** igralcu, sam pa bo zadržal položaj vodilnega sodnika tudi po vračanju žoge v igro. Za vračanje žoge v igro iz bočne črte na njegovi levi strani je vodilni sodnik odgovoren v primerih, ko se vračanje žoge v igro izvaja na bočni črti med čelno črto in namišljenim podaljškom črte za proste mete.

Slika 93 kaže vročanje žoge spremljajočega sodnika, ki mora stati desno od igralca in bo tekmo nadaljeval kot spremljajoči sodnik. Spremljajoči položaj se bo postavil v »**box-in**« položaj in nadziral vse igralce na igrišču.


**Slika 94**

**Slika 95**

Slika 94 prikazuje vračanje žoge v igro med podaljškom črte za proste mete in srednjo črto.

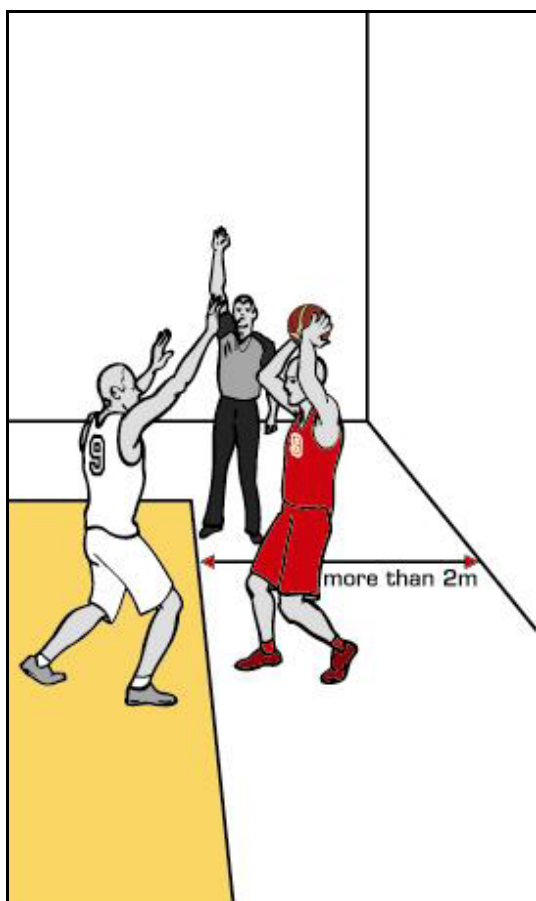
Za ta vračanja je vedno odgovoren spremljajoči sodnik, ki mora vzpostaviti vizualni kontakt s partnerjem, ki je med tem že zavzel **«box-in»** položaj.

Slika 95 prikazuje vračanje žoge v igro v zadnjem polju moštva, za katerega je prav tako odgovoren spremljajoči sodnik, ki se bo pomaknil na drugo stran igrišča za vsa morebitna vročanja na njegovi desni strani.

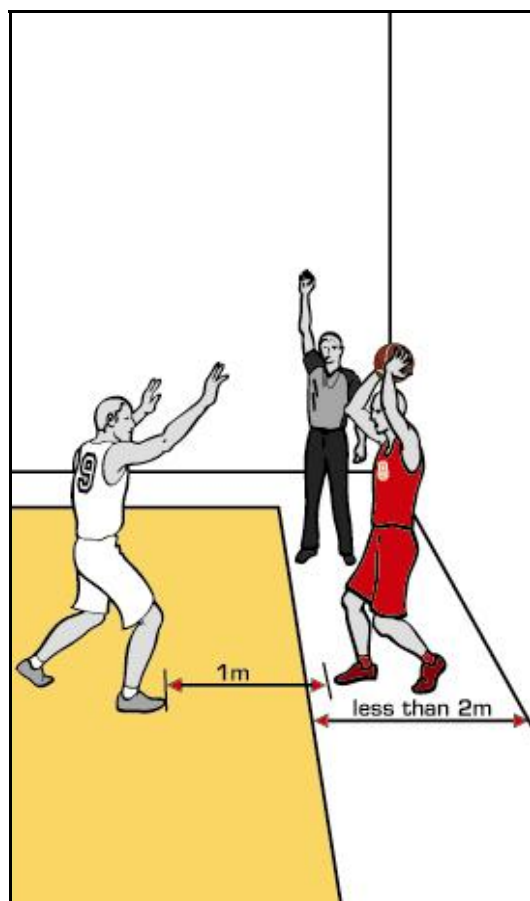
Vodilni sodnik se v tem primeru postavi, kot je prikazano na Sliki 95 in **nadzoruje vse igralce.**

Spremljajoči sodnik, ki vroča žogo, mora po vračanju žoge v igro steči na drugo stran igrišča in zavzeti normalni položaj spremljajočega sodnika, medtem pa se bo tudi vodilni sodnik postavil v normalni položaj pod košem.

**Opomba:** Princip »box-in« ne pomeni, da morata sodnika **vedno** in nujno stati diagonalno, ampak opredeljuje nadzor nad vsemi igralci na igrišču.



Slika 96



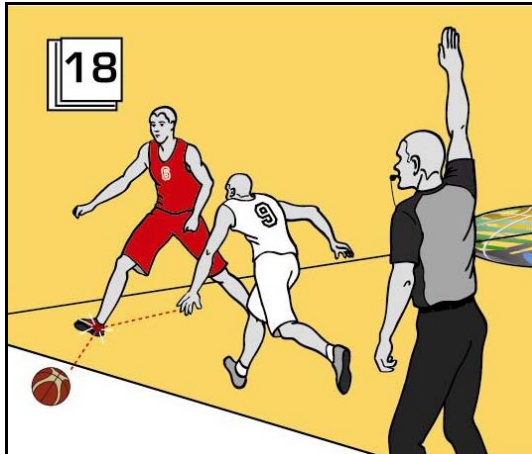
Slika 97

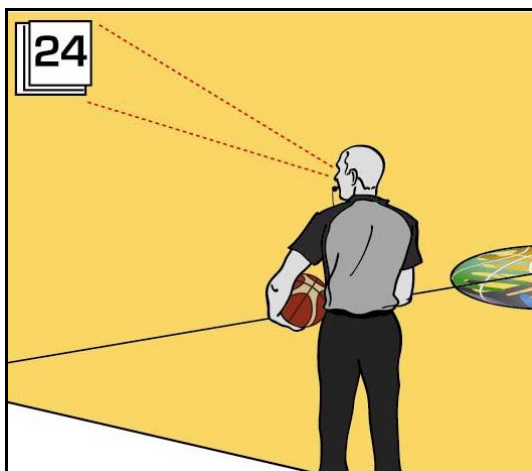
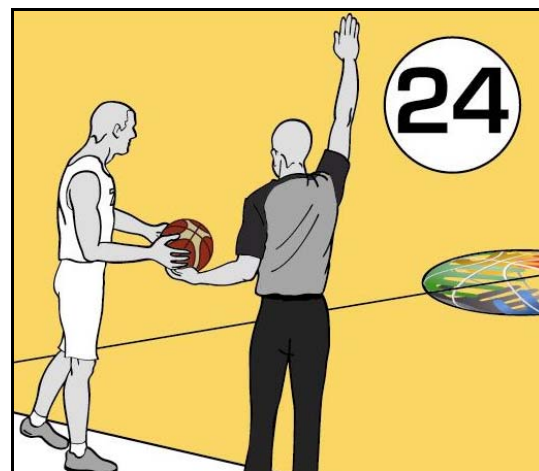
Na slikah 96 in 97 sodnik omogoča, da bo igralec vrnil žogo v igro z mesta najbližjega prekršku.

Ko je najbližja ovira oddaljena od igralca več kot dva (2) metra, pa se lahko igralci na igrišču postavijo tako blizu mejne črte, kot oni sami želijo.

V primeru, ko je oddaljenost od najbližje ovire manjša od dveh (2) metrov, **se noben igralec katerega od moštev ne sme približati igralcu**, ki vrača žogo v igro na **razdalji, ki je manjša od enega (1) metra**.

Sodnik, ki je odgovoren za vračanje žoge v igro, je odgovoren tudi za spoštovanje zgoraj omenjenih pravil.


**Slika 98**

**Slika 99**

**Slika 100**

**Slika 101**

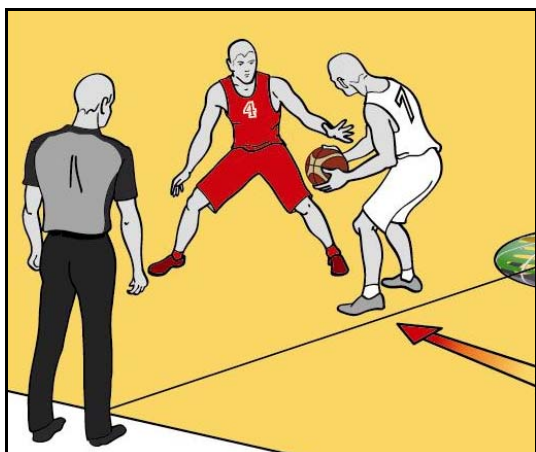
### 5.3 Ura za merjenje 24 sekund

Ura za merjenje 24 sekund se mora zaustaviti vedno, ko žoga pade izven igrišča.

Ura za merjenje 24 sekund se vedno, ko žoga pade izven igrišča, ne preklopi na novo obdobje 24 sekund. Nadaljuje z odštevanjem tam, kjer se je zaustavila, takoj ko se živa žoga na igrišču dotakne igralca ali se je pravilno dotakne katerikoli igralec na igrišču.

Na sliki 98 obrambni igralec v svojem prednjem polju namerno igra z nogo, ko je na uri za merjenje 24 sekund preostalo še 18 sekund. To je prekršek. Sodnik bo merilcu 24 sekund dal znak za novih 24 sekund (slika 99). Sodnik mora zagotoviti, da bo ura za merjenje 24 sekund resnično ponovno nastavljena na 24 sekund (slika 100). O tem se mora prepričati preden bo vročil žogo igralcu, ki jo bo vrnil v igro (slika 101).

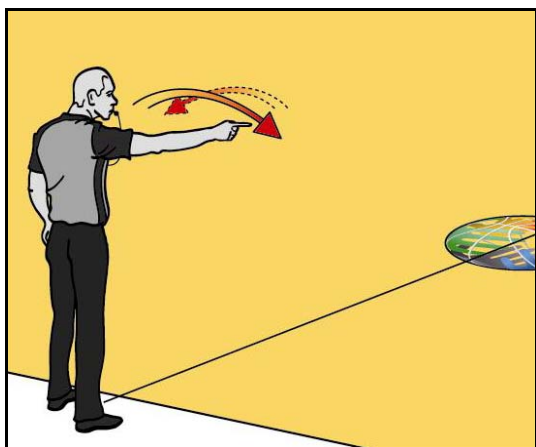
V vseh drugih primerih se mora sodnik, preden vroči žogo, prepričati, da ura za merjenje 24 sekund kaže pravilen preostali čas za napad, npr. da je ura za merjenje 24 sekund v prednjem polju pravilno preklopljena na 14 sekund.



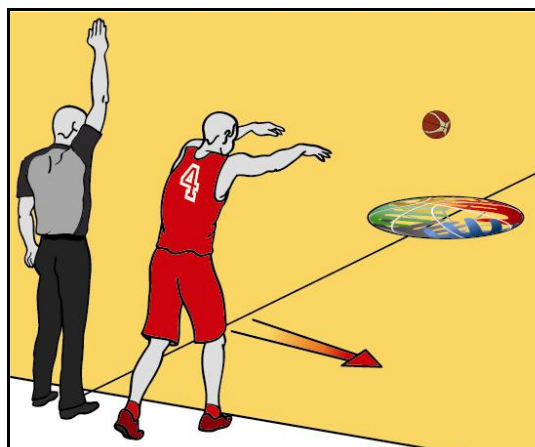
Slika 102



Slika 103



Slika 104



Slika 105

## 5.4 Vračanje žoge v zadnje polje

Sliki 102 in 103 prikazujeta igralca v posesti žoge, ki ima žogo v svojem sprednjem polju in nato povzroči, da gre žoga v zadnje polje moštva.

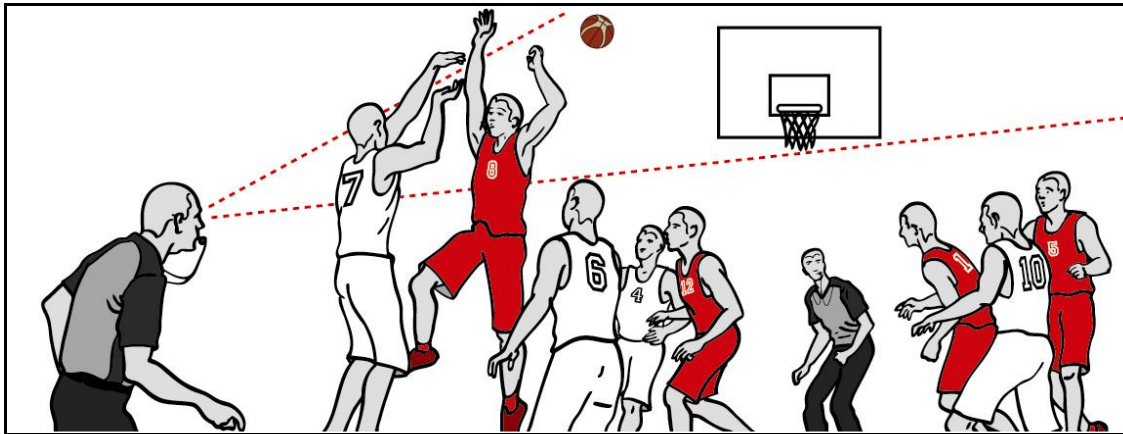
Omenjena akcija igralca je prekršek, za katerega je odgovoren spremljajoči sodnik, ki bo zapiskal in hkrati dal znak za zaustavitev ure za merjenje igralnega časa, nato pa pokazal sodniški znak za vračanje žoge v zadnje polje in smer nadaljevanja igre.

### Zapomnite si:

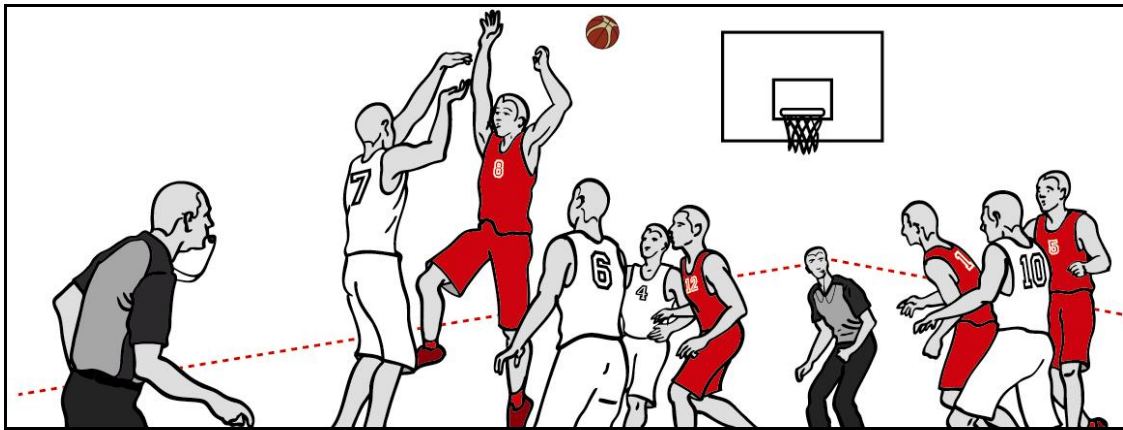
Žoga je vrnjena v zadnje polje moštva:

1. Ko se dotakne zadnjega polja.
2. Ko se dotakne napadalca ali se je pravilno dotakne napadalec, ki se z delom telesa dotika zadnjega polja.
3. Ko se dotakne sodnika, ki se z delom telesa dotika zadnjega polja.

## 6 SITUACIJE PRI METU NA KOŠ



Slika 106



Slika 107

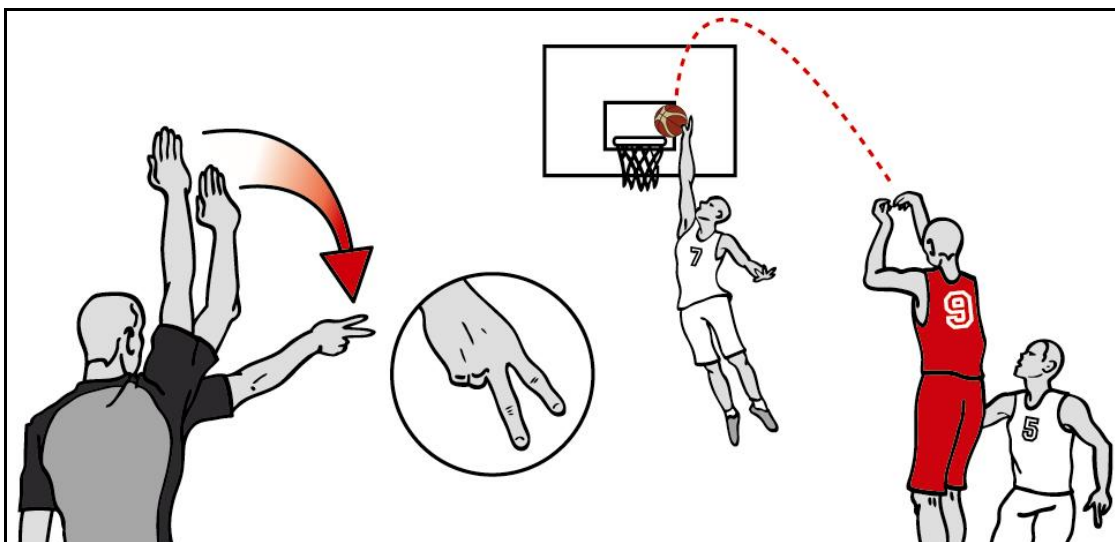
### 6.1 Let žoge

Osnovna odgovornost spremljajočega sodnika je let žoge. Določiti mora ali je žoga padla v koš in to pokazati zapisnikarski mizi. Vodilni sodnik je odgovoren za vse situacije stran od žoge.

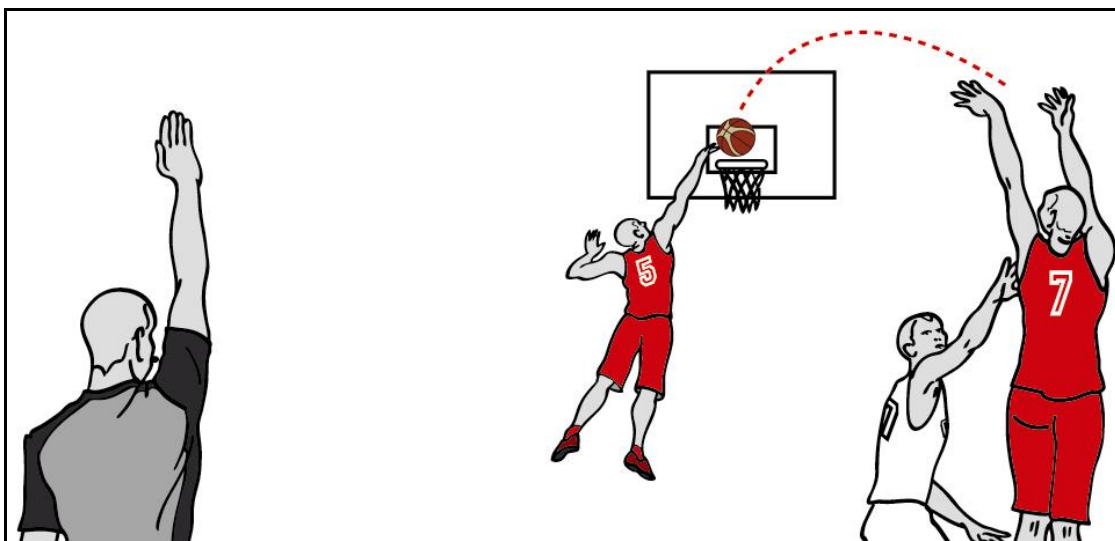
Kljub omenjenim odgovornostim, **pa je vedno sodnik, ki dosodi osebno napako (ne glede ali vodilni ali spremljajoči), odgovoren za priznavanje koša.**

Ne glede na to, kateri sodnik je dosodil osebno napako, mora spremljajoči sodnik spremljati let žoge proti košu ter hkrati spremljati vse igralce.

Moštvo, ki je doseglo koš iz igre se ne sme dovoliti, da se z zadrževanjem žoge zavlačuje nadaljevanje igre, saj ni nobene potrebe, da se igralec tega moštva dotika žoge. Moštvo se v tem primeru opozori le enkrat, v določenih situacijah pa lahko sodnika tehnično napako dosodita tudi takoj.



Slika 108



Slika 109

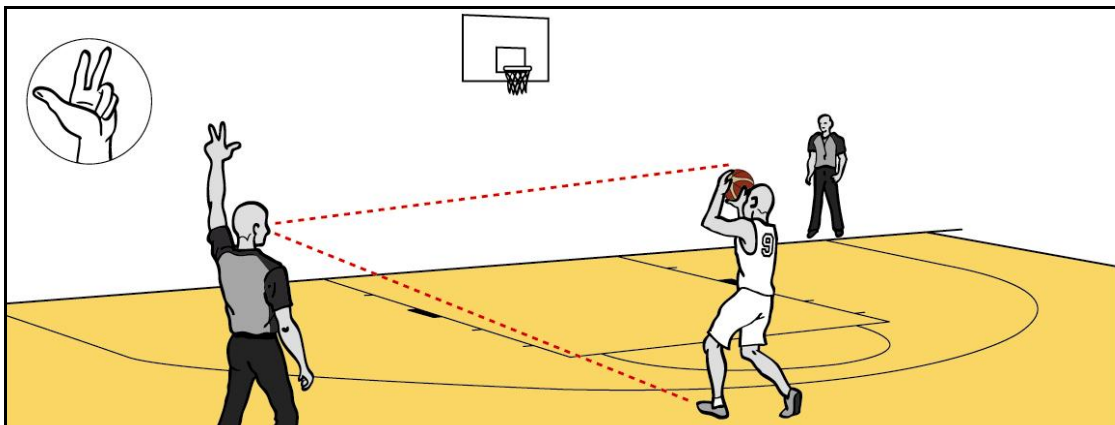
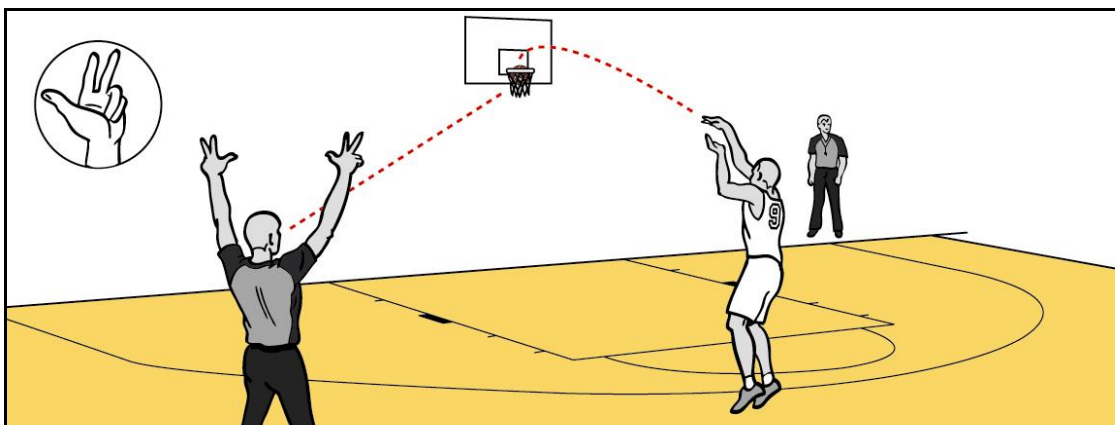
## 6.2 Prekršek pri igri na žogo nad obročem in prekršek pri igri na žogo

Glede na pristojnost, da je spremljajoči sodnik odgovoren za let žoge, mora on odločati ali je pri določeni akciji šlo za prekrške pri igri na žogo ali pri igri na žogo nad obročem.

V času meta na koš in ko žoga leti proti košu, se **obrambni igralec** ne sme dotakniti žoge, dokler je ta v svojem padajočem delu in v celoti nad nivojem obroča. Spremljajoči sodnik v takem primeru zapiska in pokaže, da bosta dve (2) točki priznani moštvu, ki je izvedlo met na koš (slika 108).

Spremljajoči sodnik je prav tako odgovoren za let žoge in dotik žoge v padajočem delu krivulje s strani napadalca. **Napadalec** se ne sme dotakniti žoge, ko je ta v svojem padajočem delu in v celoti nad nivojem obroča (slika 109). Spremljajoči sodnik v tem primeru zapiska, da znak za zaustavitev ure za merjenje igralnega časa, pokaže znak za razveljavitev zadetka ter signalizacijo konča z novo smerjo nadaljevanja igre.




**Slika 110**

**Slika 111**

### 6.3 Poskusi metov za tri (3) točke

Spremljajoči sodnik je odgovoren za signalizacijo vseh poskusov metov za tri (3) točke.

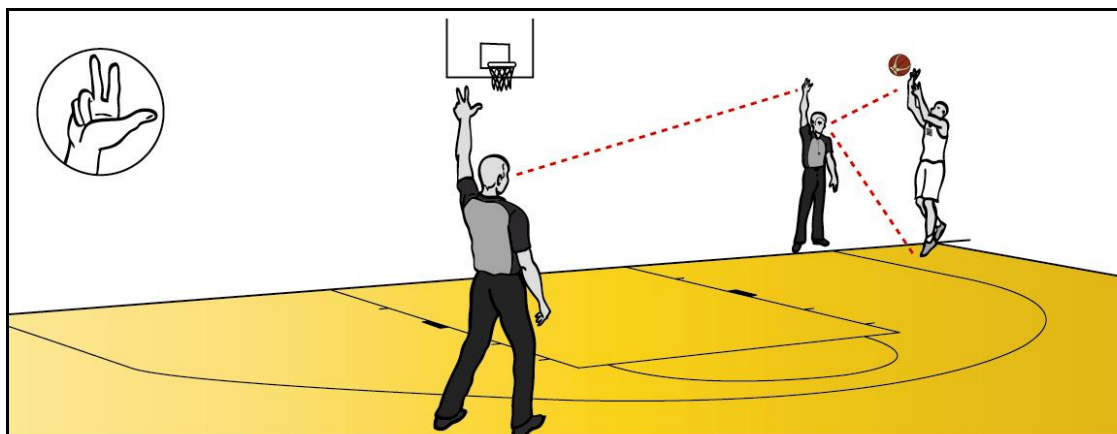
Še posebno mora spremljati stopala igralca, ki izvaja met, da bi se na ta način prepričal ali je igralec met resnično izveden iz polja za tri (3) točke.

Če je spremljajoči sodnik prepričan, da gre za met za tri (3) točke, bo najprej dvignil eno roko s tremi dvignjenimi prsti (palec, kazalec, sredinec – slika 110).

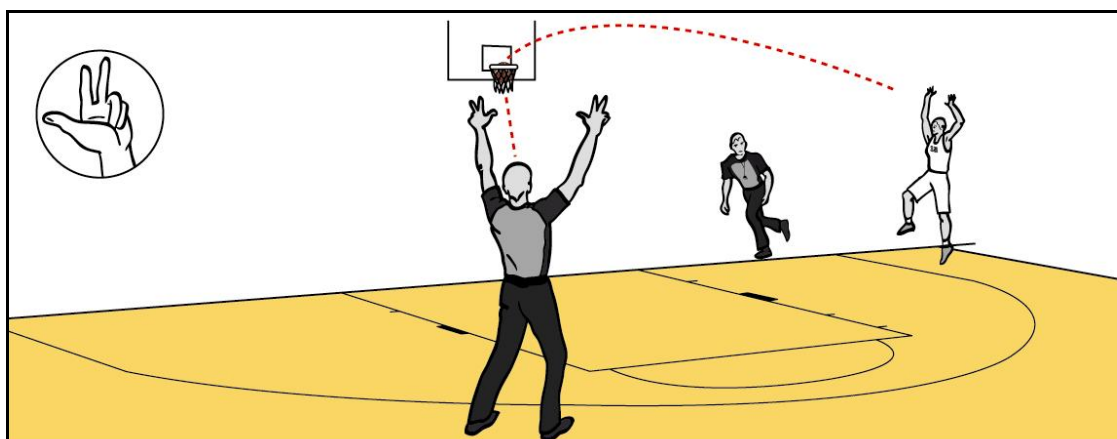
V primeru, če je met uspešen, mora spremljajoči sodnik potrditi zadetek, kar stori na način, da dvigne še drugo roko (slika 111).

Spremljajoči sodnik kaže znak za uspešen met tako dolgo, dokler ni prepričan, da je imel zapisničar dovolj časa za vpis meta za tri (3) točke v zapisnik.

**Zelo je pomembno, da spremljajoči sodnik po prehodu iz spremljajočega v vodilnega sodnika ne obrne igri hrbta.**



Slika 112



Slika 113

Spremljajoči sodnik pa ne more v vseh situacijah jasno videti vseh poskusov meta za tri (3) točke, zato je odgovornost vodilnega sodnika, da v določenih primerih pomaga partnerju.

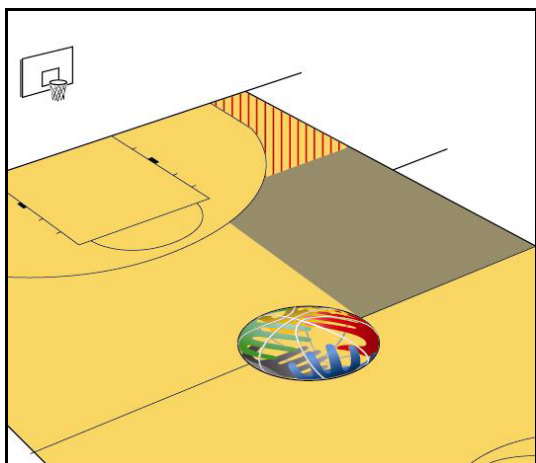
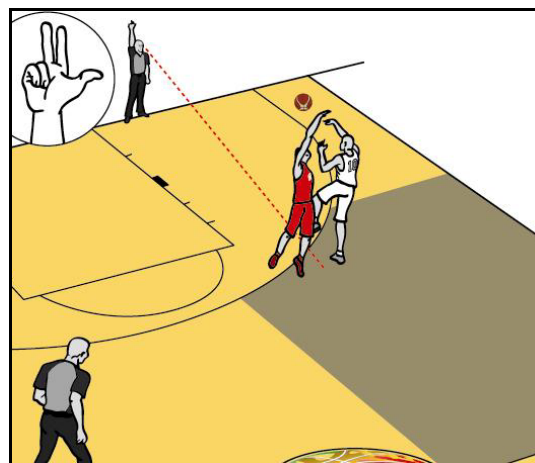
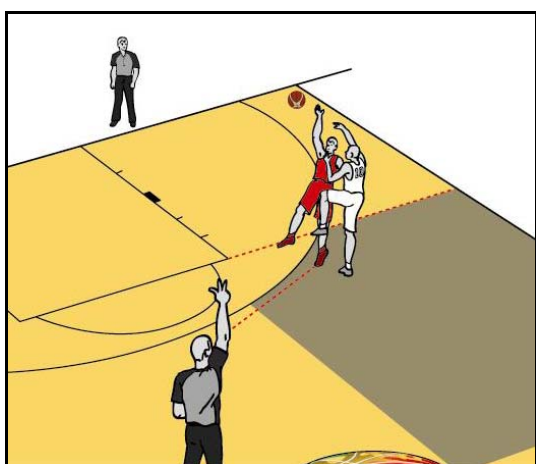
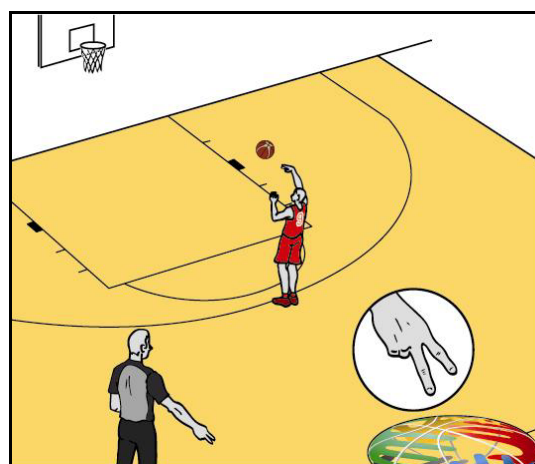
Še najbolj je to potrebno pri izvedenem metu v kotu igrišča, ki je najbolj oddaljen od spremljajočega sodnika (pravokotnik 4).

V tem primeru bo najprej vodilni sodnik dvignil roko, ki označuje poskus meta za tri (3) točke, kar takoj za njim naredi še spremljajoči sodnik (slika 112).

V primeru, ko je met uspešen, bo **le** spremljajoči sodnik z dvema dvignjenima rokama potrdil zadetek, vodilni sodnik pa uspešnega meta dodatno ne potrjuje (slika 113).

V omenjenem primeru je nujno dobro sodelovanje med sodnikoma.

V primeru, če je met izveden na namišljeni črti med pravokotnikoma 3 in 4, mora spremljajoči sodnik akcijo spremljati pomaknjen proti sredini igrišča.


**Slika 114**

**Slika 115**

**Slika 116**

**Slika 117**

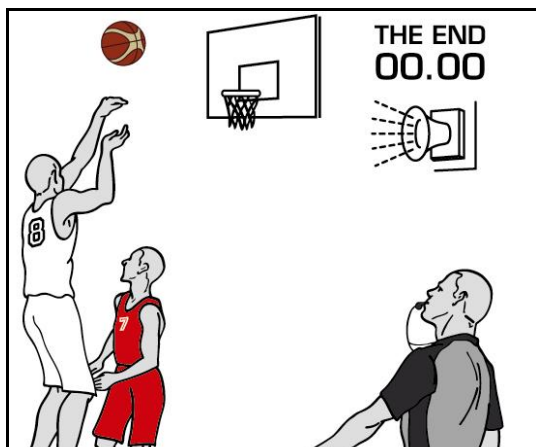
Slika 115 prikazuje odgovornost, kateri od sodnikov bo signaliziral poskus meta za tri (3) točke. Spremljajoči sodnik je odgovoren za zatemnjeno področje, vodilni pa za črtkano področje.

Vprašanje je, kateri sodnik mora prvi pokazati znak za poskus meta za tri (3) točke, kar je določeno z mestom igralca, ki je met izvedel in boljšim vidnim poljem obeh sodnikov (sliki 115 in 116).

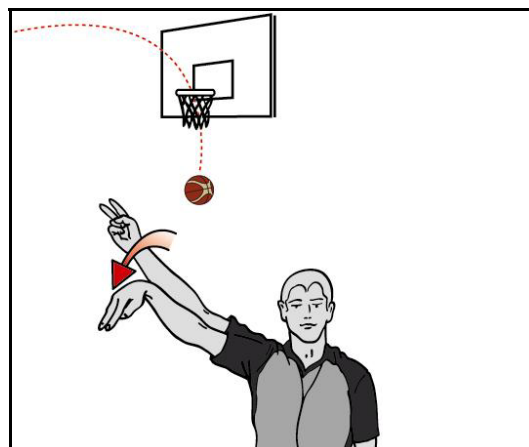
Dobro sodelovanje in neposreden vizualni kontakt med sodnikoma sta nujno potrebna pri vseh metih za tri (3) točke in za mete izvedene blizu črte 6,25m.

V primeru meta za dve (2) točki, ki je izveden v bližini črte (ali na njej), ki označuje polje za tri (3) točke, mora spremljajoči sodnik takoj signalizirati, da gre za met za dve (2) točki (slika 117). Na ta način se lahko prepreči dodaten pritisk gledalcev, trenerjev in igralcev.

Črta, ki označuje met za tri (3) točke, ni del polja za tri (3) točke.



Slika 118



Slika 119

## 6.4 Konec obdobja igre ali podaljška

Meti izvedeni neposredno pred koncem določenega obdobja igre (četrtna, podaljšek) ali meti skupaj s signalom za iztek igralnega časa, lahko sodnikoma povzročijo težave. Posebno so te težave vidne v primerih, ko bučna atmosfera v dvorani preprečuje, da bi sodnika jasno slišala pisk signala za merjenje igralnega časa.

V takem primeru se je potrebno odločiti čimprej.

V normalnih razmerah je za let žoge in spremljanje ure za merjenje igralnega časa odgovoren spremljajoči sodnik, ki tudi mora odločati ali bo zadetek veljal ali ne. Vodilni sodnik bo, tudi če je prvi sodnik, naredil vse za potrditev odločitve spremljajočega sodnika.

V primeru, ko je do konca obdobja igre še 24 sekund ali manj, mora spremljajoči sodnik z iztegnjeno roko in dvignjenim kazalcem označiti, da najverjetneje gre za zadnjo akcijo v posameznem obdobju igre. Spremljajoči sodnik ta znak uporablja toliko časa, dokler ga ne opazi vodilni sodnik.

Kljub temu pa obstajajo situacije, ko ni povsem jasno ali je bil koš dosežen pravočasno ali ne. V tem primeru je med sodnikoma potreben kratek pogovor, po katerem se mora prvi sodnik čimprej odločiti ali koš velja ali ne. Če so potrebne dodatne informacije o zadnjem metu, se bo prvi sodnik posvetoval še s pomožnimi sodniki in tehničnim komisarjem. V določenih primerih lahko uporabi tudi video opremo (posnetek), **vendar se mora na koncu odločiti sam.**

## 7 ZNAKI IN POSTOPKI

### 7.1 Sodniški znaki

Glede na povečano zanimanje za košarko, kjer je na tekmah vedno več gledalcev, prav tako pa je tudi večje zanimanje medijev, je potrebno narediti vse, da bo sodnik natančen pri sojenju tekme. Zelo je pomembno, da sodniki jasno pokažejo, kaj se je zgodilo. Ob tem je potrebno upoštevati naslednja navodila:

1. Sodniki **morajo** uporabljati samo uradne znake, ki jih je odobrila FIBA.
2. Pisk mora biti jasen in oster. Zapiskati je potrebno le enkrat, ne gleda na to ali gre za prekršek ali osebno napako.
3. Dejanja sodnikov govorijo več od besed, zato je potrebno govorico uporabljati le takrat, ko je to resnično potrebno.
4. Sodniški znaki morajo biti jasni in odločni. Na tekmah se bodo pojavile situacije, ko bo potrebno pojasniti svojo odločitev, vendar ni nobene potrebe po teatralnosti in pretiravanju.
5. Znaki za zaustavljanje ure morajo biti zelo jasni.

Vsi sodniki **morajo** zaustavljati uro za merjenje igralnega časa z visoko dvignjeno roko z odprto dlanjo v primeru prekrška ali stisnjeno pestjo v primeru osebne napake. V primeru tehnične, nešportne ali izključujoče napake ter v situacijah s sodniškim metom, ni potrebno ločeno kazati še znaka za zaustavitev ure.

6. Vsi znaki zapisnikarju **morajo** biti:
  - a) pokazani iz oddaljenosti šest (6) do osem (8) metrov od zapisnikarske mize. Ker je ura za merjenje igralnega časa zaustavljena, ni nobene potrebe, da se hiti s kazanjem sodniških znakov.
  - b) pokazani v višini oči in stran od telesa.
  - c) za osebno napako, izvedeni v naslednjem zaporedju znakov:
    1. Številka igralca, ki je naredil napako.
    2. Vrsta napake.
    3. Število pripadajočih prostih metov in/ali smer nadaljevanja igre.

**Opomba:** Vsaka potrditev ali razveljavitev zadetka **mora** biti izvedena **pred** vsemi zgoraj omenjenimi sodniškimi znaki.

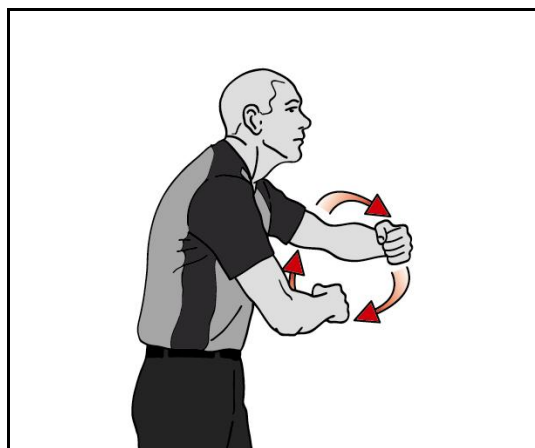
7. Pri opazovanju tesno pokritega igralca, vračanja žoge v igro, izvajanja prostih metov in prekrška osmih (8) sekund, mora sodnik, ki je za tako akcijo odgovoren, uporabljati vidno odštevanje (sodniški znak št. 14).

Kakovost kazanja sodniških znakov bo pokazala določeno kakovost posameznega sodnika. Sodniški znaki so eden od načinov, da pokažete, da dobro poznate svoje delo in ga tako tudi opravljate.

**Sodniški znaki in njihova kakovostna izvedba vam bodo dodatno okrepili samozavest.**



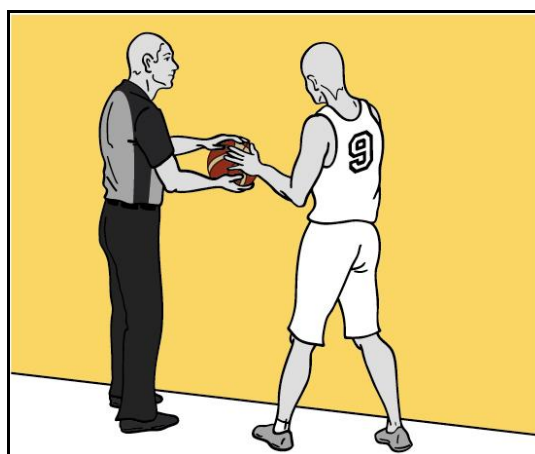
Slika 120



Slika 121



Slika 122

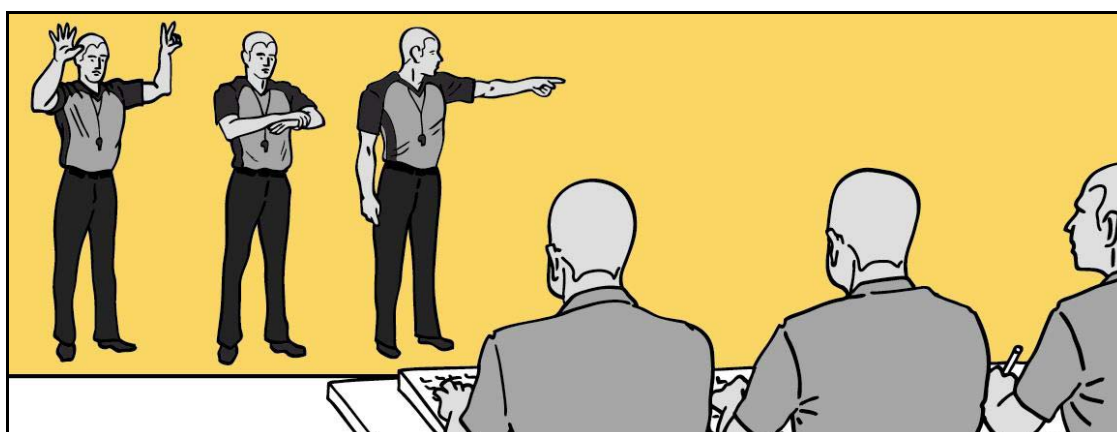


Slika 123

## 7.2 Prekrški

Vedno, ko se na tekmi zgodi prekršek, mora sodnik, ki je odgovoren za akcijo uporabiti naslednje postopke:

1. Zapiskati in hkrati pokazati znak za zaustavitev ure (visoko dvignjena roka in odprta dlan – slika 120).
2. Jasno pokazati vrsto prekrška (slika 121 – prekršek korakov).
3. Še bolj jasno mora sodnik pokazati smer nadaljevanja igre (slika 122), kar bo storil z isto roko, s katero je zaustavil uro za merjenje igralnega časa.
4. V vseh omenjenih primerih morajo sodniki pred nadaljevanjem igre vročiti ali podati žogo igralcu (slika 123).
5. Zaporedje znakov pri prekrških je naslednje:
  - a) Zaustavitev ure.
  - b) Vrsta prekrška.
  - c) Smer nadaljevanja igre.


**Slika 124**

**Slika 125**

### 7.3 Osebnе napake

Vedno, ko je dosojena osebna napaka, **mora** sodnik, ki je odgovoren za akcijo uporabiti naslednje postopke:

1. Zapiskati in hkrati pokazati znak za zaustavitev ure (visoko dvignjena roka in stisnjena pest – slika 124).
2. Preveriti ali se igralec zaveda, da mu je bila dosojena osebna napaka ter ga pokazati tako, da sodnik pokaže na igralca v višini pasu z dlanjo obrnjeno proti tlom. V spornih situacijah lahko sodnik takoj pokaže tudi število pripadajočih prostih metov.
3. Sodnik mora **teči** proti zapisniškarski mizi, kjer **se mora zaustaviti** šest (6) do osem (8) metrov od mize, da ima zapisnikar neoviran pogled.
4. Vse sodniške znake mora pokazati v mirni drži ter jasno in počasi pokazati številko igralca, ki je naredil osebno napako. Priporoča se, da sodnik ne hiti pri kazanju številke, da ima zapisnikar dovolj časa za vpis napake v zapisnik.
5. Pokaže vrsto osebne napake.
6. Postopek sodnik zaključi s številom pripadajočih prostih metov ali smerjo nadaljevanja igre.
7. Vsakič, ko sodnik konča s kazanjem znakov pri mizi, sodnika zamenjata mesti na igrišču (izjeme bodo predstavljene v naslednjem poglavju).

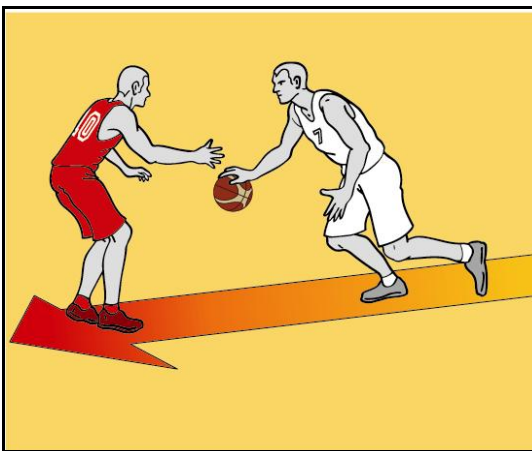
## 7.4 Menjavanje sodnikov po dosojeni osebni napaki

V normalnih primerih bosta sodnika po vsaki dosojeni osebni napaki zamenjala mesti na igrišču.

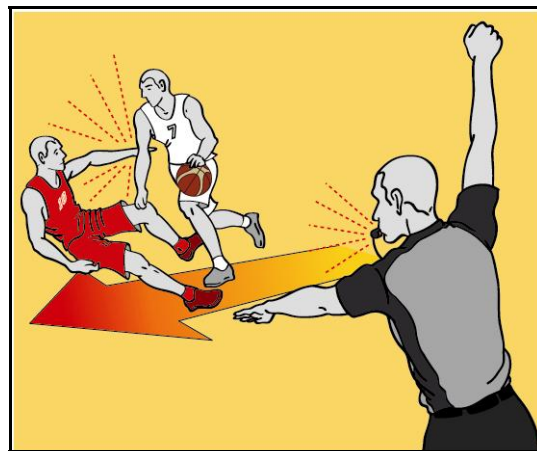
Toda sodnika mesti ne zamenjata, ko:

- je osebno napako v napadu dosodil vodilni sodnik, ki bo po signalizaciji pri zapisnikarski mizi postal novi spremljajoči sodnik. Spremljajoči sodnik bo v tem primeru postal novi vodilni sodnik.
- je osebno napako v obrambi dosodil spremljajoči sodnik, bo po opravljeni signalizaciji pri zapisnikarski mizi, ostal spremljajoči sodnik.

## 7.5 Napaka moštva, ki ima v posesti žogo



Slika 126



Slika 127



Slika 128

Igralec, ki vodi žogo se zaleti v igralca, ki je zavzel pravilen obrambni položaj na igrišču (sliki 126 in 127).

Sodnik, ki je odgovoren za pokrivanje igre z žogo, bo v tem primeru zapiskal in hkrati dvignil roko, da bi zaustavil uro za merjenje igralnega časa.

Neposredno po znaku za osebno napako bo sodnik dal znak za napako igralca v posesti žoge. Sodnik to stori tako, da s pestjo pokaže v smeri koša moštva, ki je storilo osebno napako (slika 128).

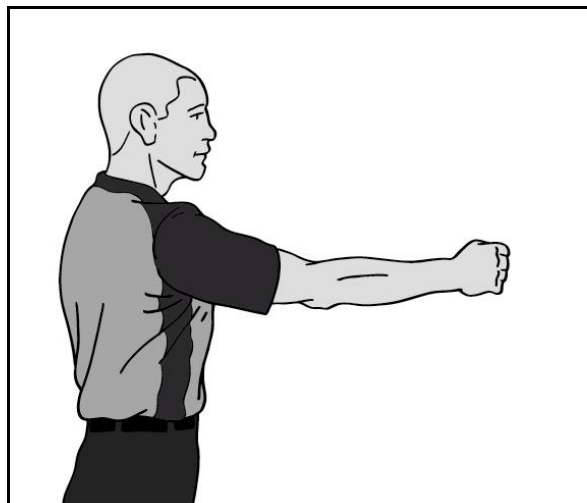




Slika 129



Slika 130

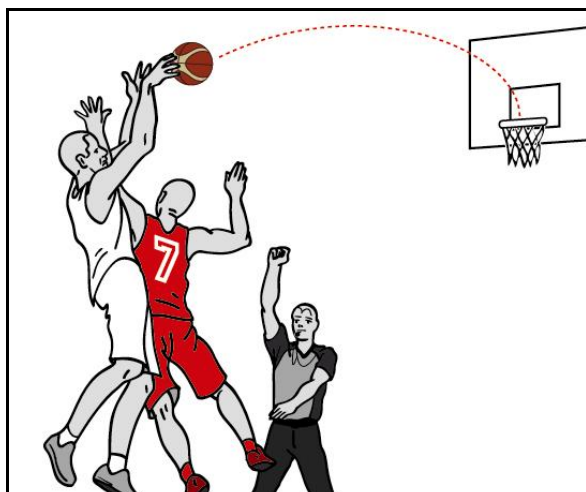


Slika 131

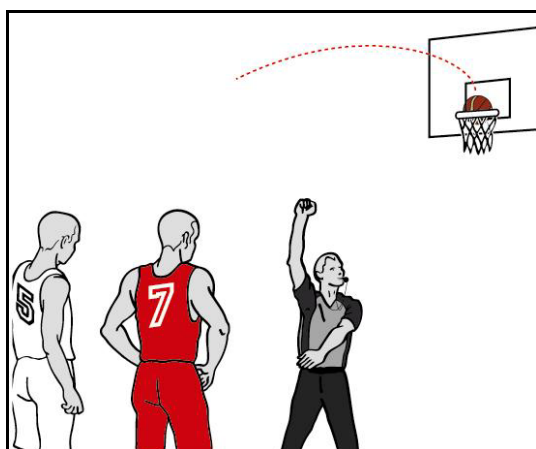
Sodnik, ki je dosodil osebno napako v posesti žoge, se nato pomakne na mesto, kjer ni nobenega igralca in sicer na oddaljenosti šest (6) do osem (8) metrov od zapisnikarske mize, od koder bo signaliziral pomožnim sodnikom vrsto osebne napake.

Sodnik nato pokaže najprej številko igralca (v tem primeru 7 – slika 129) in sodniški znak za prebijanje z žogo (slika 130).

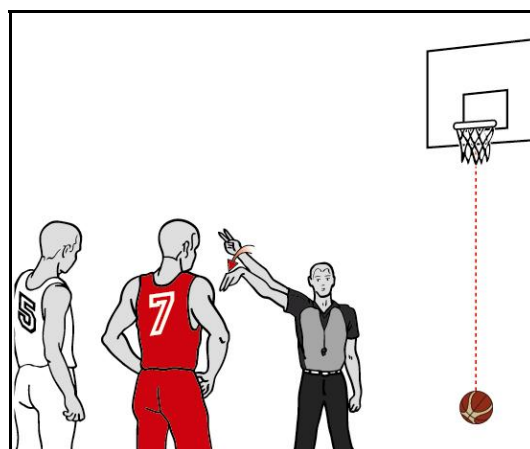
Nato pa sledi še nova smer napada z znakom za osebno napako v posesti žoge (slika 131).



Slika 132



Slika 133



Slika 134

## 7.6 Osebna napaka in dosežen zadetek iz igre

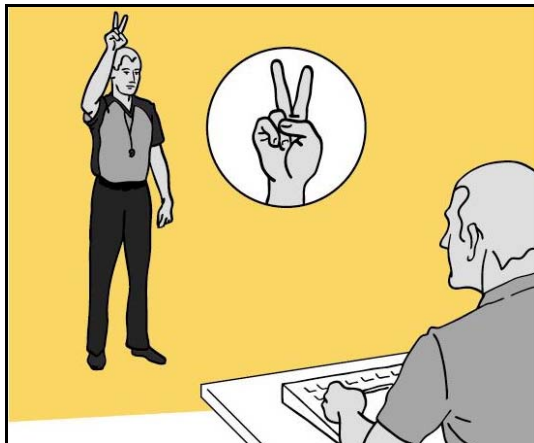
Na igralcu, ki je v fazi meta na koš, je bila storjena osebna napaka (slika 132).

Vodilni sodnik je zapiskal in zaustavil uro za merjenje igralnega časa (slika 133).

Odgovornost vodilnega sodnika je, da vsem jasno pokaže ali dosežen zadetek iz igre velja ali ne. Ta znak mora biti prvi in sicer z razlogom, da se sodnik izogne pritiskom gledalcev, trenerjev in igralcev (slika 134).

Če sodnik, ki je dosodil osebno napako pri metu na koš ni prepričan ali je žoga padla v koš, mora to preveriti pri drugem sodniku in sicer z načinom komunikacije, ki sta ga s partnerjem izbrala v razgovoru pred tekmo.

**Končno odločitev ali koš velja ali ne, pa sprejme sodnik, ki je dosodil osebno napako.**


**Slika 135**

**Slika 136**

**Slika 137**

**Slika 138**

Sodnik nato teče na mesto, kjer ni nobenega igralca in sicer na oddaljenosti šest (6) do osem (8) metrov od zapisniarske mize, kjer **se bo ustavil** in signaliziral pomožnim sodnikom vrsto osebne napake.

**Na tem mestu bo sodnik v mirni drži najprej potrdil dosežen zadetek.** Na sliki 135 sodnik pokaže, da se dve (2) točki priznata moštvu, ki je metalo na koš.

Nato sodnik pokaže številko igralca, ki je storil osebno napako (slika 136) in nato še vrsto osebne napake (slika 137).

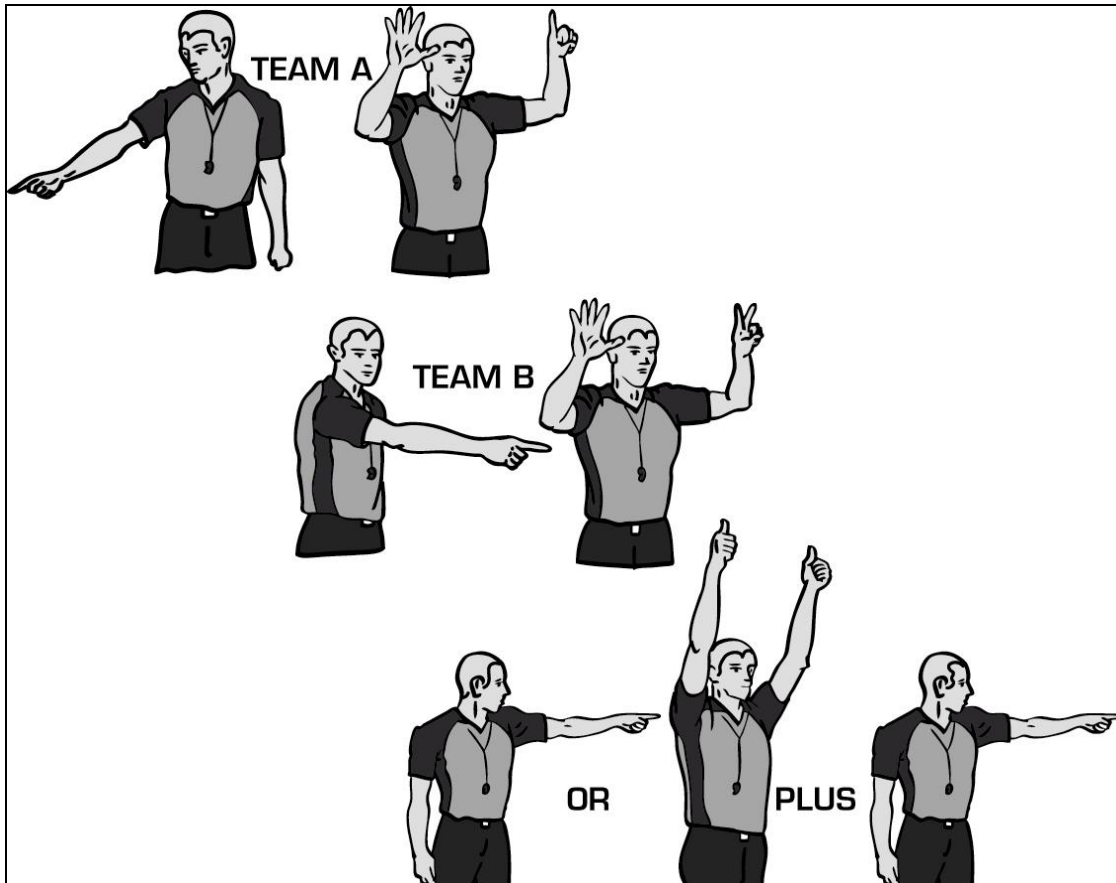
Postopek kazanja sodniških znakov se zaključi s kaznijo, torej v tem primeru gre za dodaten prosti met (slika 138).



Slika 139

## 7.7 Obojestranska napaka

Sodnik, ki dosodi obojestransko napako zapiska in hkrati pokaže ustrezen sodniški znak (slika 139).


**Slika 140**

Sodnik nato teče na mesto, kjer ni nobenega igralca in sicer na oddaljenosti šest (6) do osem (8) metrov od zapisniarske mize, kjer se bo ustavil in signaliziral pomožnim sodnikom vrsto osebne napake.

Najprej jasno pokaže prvo moštvo in to tako, da pokaže na klop tega moštva, ki mu sledi še številka igralca (6).

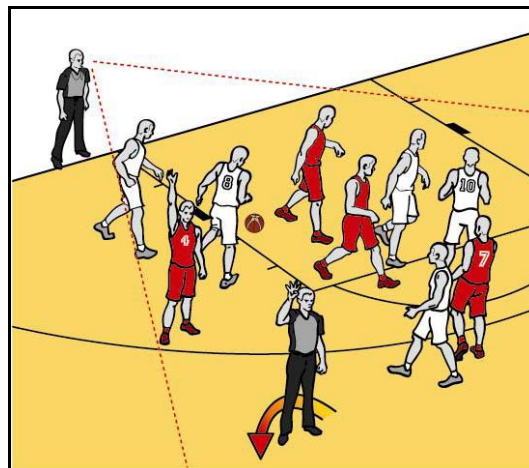
V tem primeru je zelo pomembno, da zapisnikar vpiše pravilno številko igralca.

Nato sodnik pokaže drugo moštvo in to tako, da pokaže na klop tega moštva, ki mu sledi še številka igralca (7).

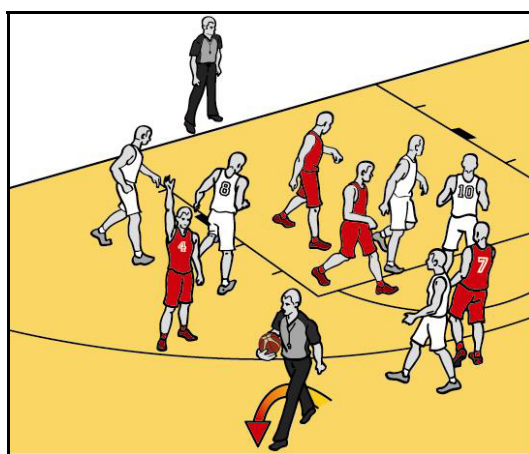
Na koncu pa sledi še kazen (situacija s sodniškim metom ali smer napada v skladu s pravilom izmenične posesti – slika 140).



Slika 141



Slika 142



Slika 143

## 7.8 Položaj sodnikov po dosojeni osebni napaki

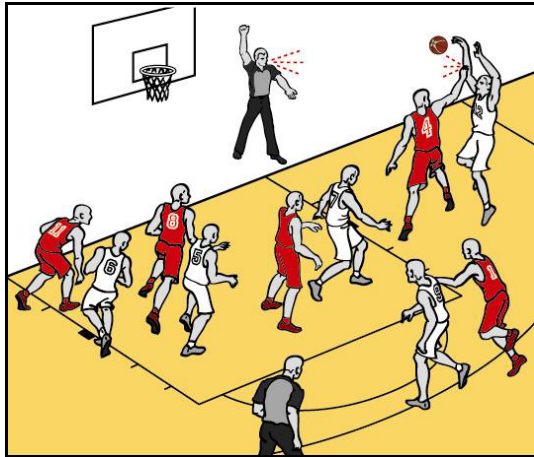
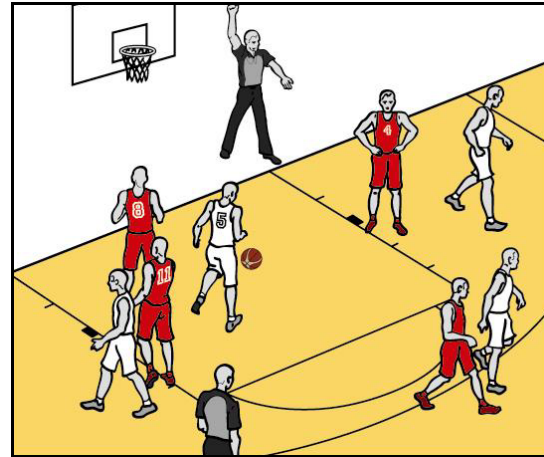
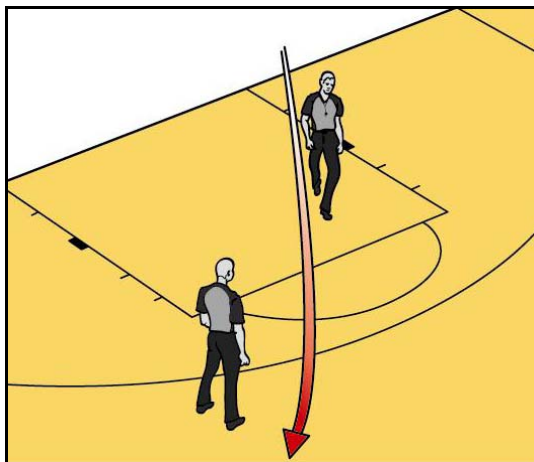
Obrambni igralec je naredil osebno napako na igralcu pri podaji.

Spremljajoči sodnik zapiska in pokaže znak za osebno napako (slika 141).

**Vodilni sodnik, ki ni dosodil osebne napake, bo v tem primeru ostal na mestu in bo spremljal dejanja in akcije igralcev na igrišču.**

On je v tem primeru edini, ki ima na igrišču pod nadzorom igralce obeh moštev v času, ko drugi sodnik z osebno napako seznanja pomože sodnike (slika 142).

V tem primeru sodnika ne bosta zamenjala mest na igrišču (slika 143).


**Slika 144**

**Slika 145**

**Slika 146**

**Slika 147**

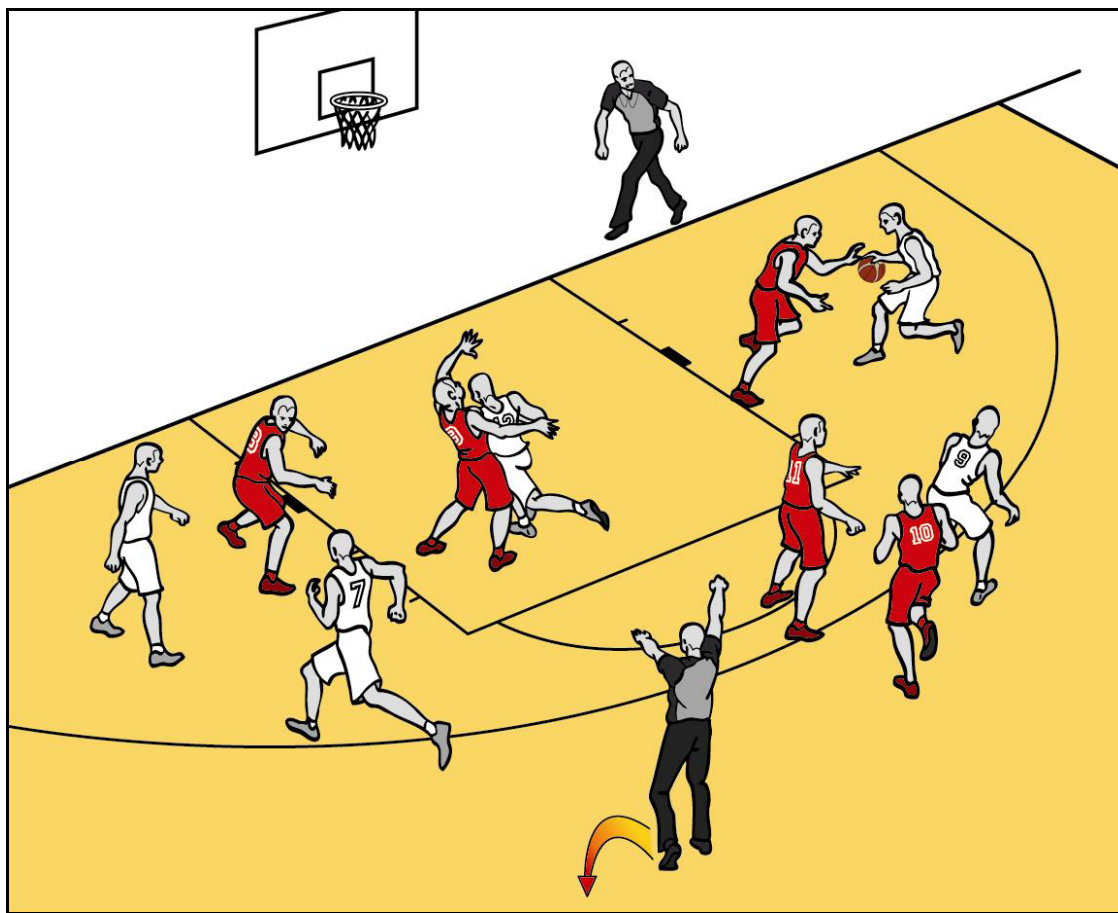
V zgornjem primeru pa je osebno napako nad igralcem pri neuspešnem metu na koš naredil obrambni igralec (sliki 144 in 145).

Vodilni sodnik, ki je odgovoren za igro z žogo zapiska in pokaže znak za osebno napako v obrambi.

**Spremljajoči sodnik, ki ni dosodil ničesar, bo v tem primeru ostal na mestu in bo spremljal dejanja in akcije igralcev na igrišču. (sliki 145 in 146).**

Takoj, ko aktivni sodnik zaključi s postopkom pri zapisnikarski mizi, se bo spremljajoči sodnik pomaknil proti mestu novega vodilnega sodnika, v tem primeru na čelno črto, ob tem pa bo imel vse igralce v svojem vidnem polju (slika 147). Vodilni sodnik pa bo v tem primeru postal nov spremljajoči sodnik.

Novi vodilni sodnik je odgovoren za izvajanje vseh prostih metov.



**Slika 148**

Slika 148 prikazuje osebno napako igralca, katerega moštvo ima žogo v posesti stran od žoge.

V tem primeru je za spremljanje akcije odgovoren spremljajoči sodnik, ki nato osebno napako signalizira zapisnikarski mizi.

Vodilni sodnik medtem stoji in spremlja igralce. Ko njegov partner konča s signalizacijo osebne napake zapisnikarski mizi, pa sodnika zamenjata mesti.




**Slika 149**

## 7.9 Osebno napako dosodita oba sodnika

Na tekmi bo prišlo do situacij, ko bosta približno hkrati zapiskala oba sodnika. Vedno, ko se zgodi dvojni pisk, morata sodnika takoj vzpostaviti vizualni kontakt, da bi na ta način potrdila pravilnost in enakost piska. V tem primeru je zelo pomembno tesno sodelovanje obeh sodnikov.

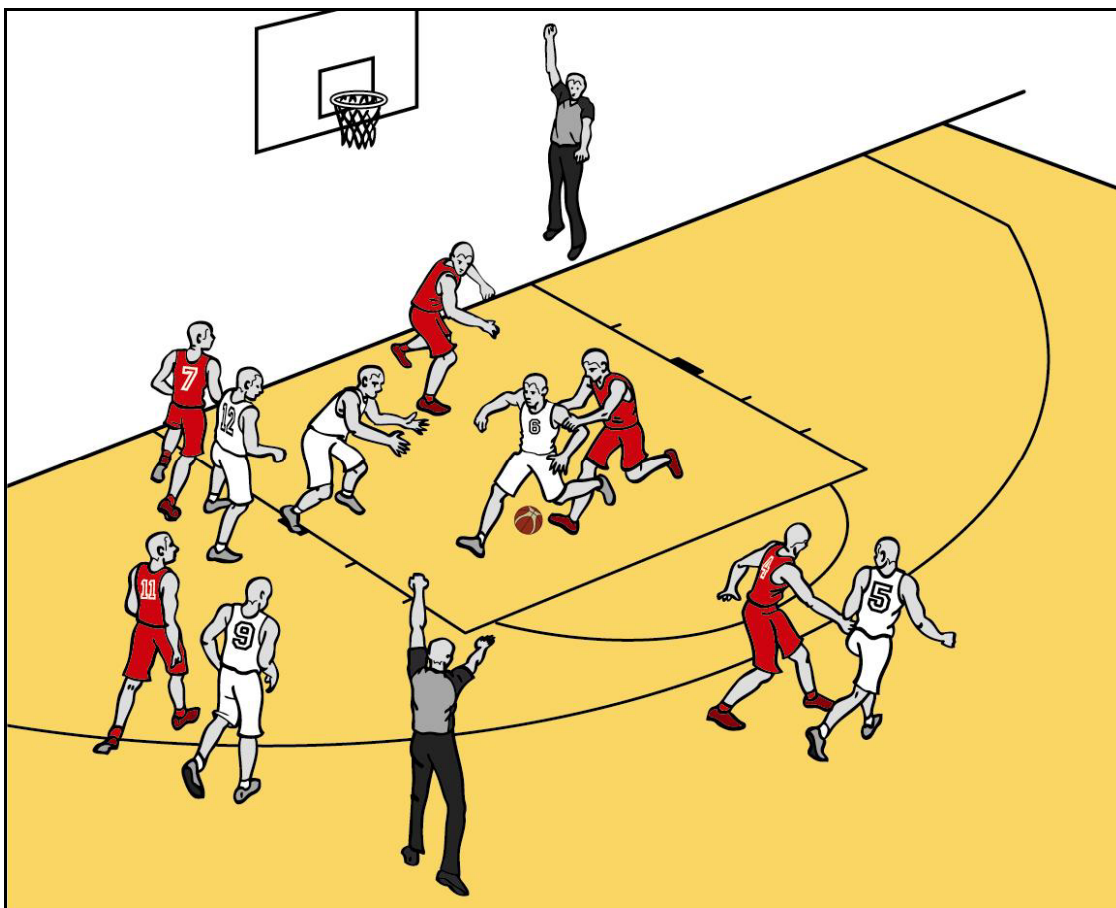
V omenjenem primeru oba sodnika dosodita osebno napako v obrambi.

Bližji sodnik oz. tisti, proti kateremu se je gibala akcija, v tem primeru prevzame odločitev z razlogom, da se sodnika izogneta različnim odločitvam.

V tem primeru se je osebna napaka zgodila bližje spremljajočemu sodniku, ki bo nato signaliziral osebno napako pomožnim sodnikom.

Vodilni sodnik pa bo medtem spremljal vse igralce na igrišču.

Sodnika po celotnem postopku ne bosta zamenjala položajev na igrišču.



Slika 150

Oba sodnika skoraj v istem trenutku zapiskata osebno napako v obrambi. Ni prav točno jasno, bližje kateremu sodniku je bila napaka storjena.

**Sodnik, proti kateremu se giba akcija, bo prevzel odgovornost**, razen v primeru, ko drugi sodnik dosodi hkrati kakšno drugo osebno napako ali prekršek pred obojestranskim piskom sodnikov.

V zgornjem primeru bo odgovornost prevzel spremljajoči sodnik.

**Ponovno ima velik pomen kontakt med sodnikoma.** Dobro sodelovanje je kvaliteta, ki bi jo morali imeti vsi sodniki, še posebej pa to velja v situacijah z dvojnim piskom.

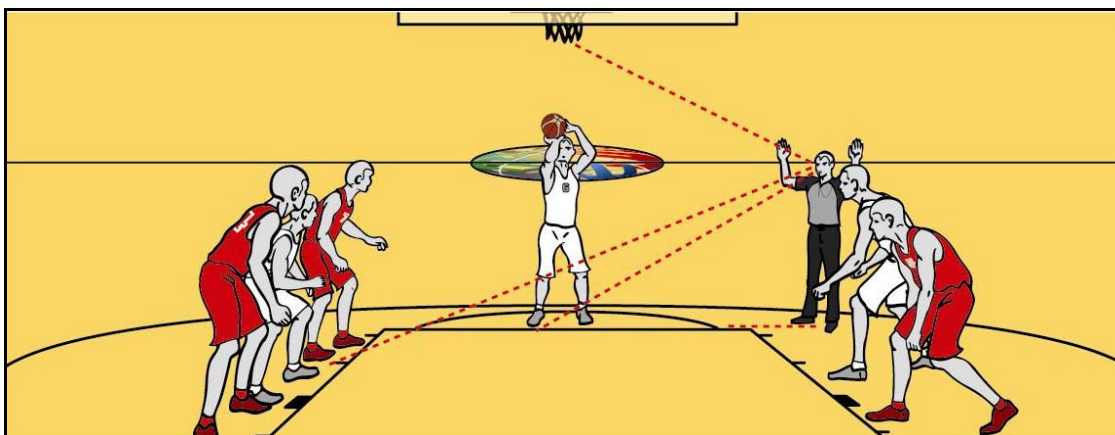
Vodilni sodnik ponovno spremlja vse igralce na igrišču, metem ko bo njegov partner signaliziral osebno napako pomožnim sodnikom.

Sodnika po omenjeni akciji ne bosta zamenjala pozicij.

## 8 POSTOPEK PRI PROSTIH METIH



Slika 151



Slika 152

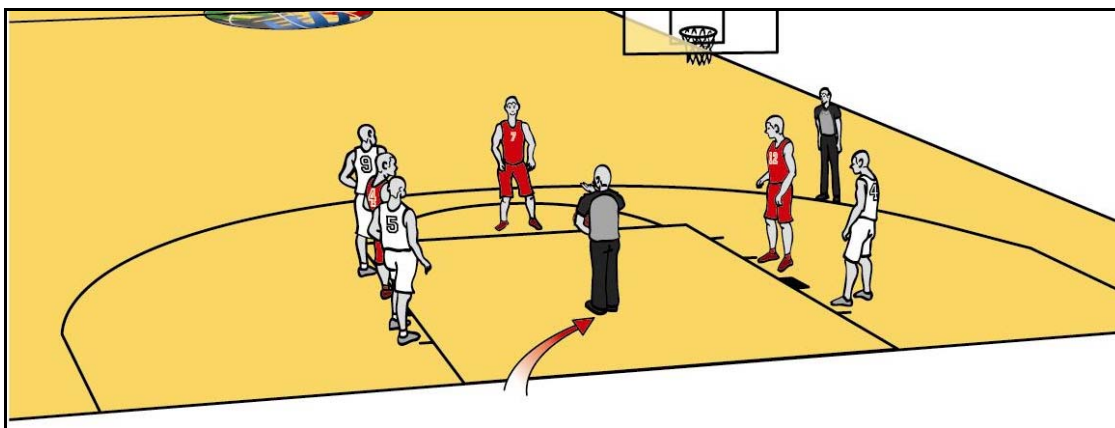
### 8.1 Spremljajoči sodnik

Na sliki 151 je določena osebna napaka, ki ji sledijo prosti meti.

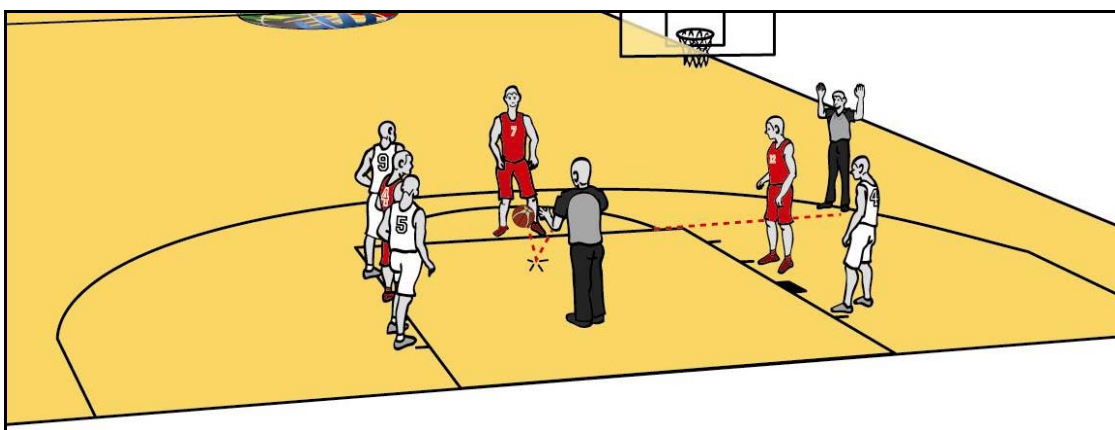
**Novi spremljajoči sodnik** se bo postavil na namišljen podaljšek črte za proste mete in sicer na mestu, kjer se ta črta stika s črto, ki označuje met za tri točke. Sodnik se postavi na levo stran igralca, ki bo izvajal proste mete.

Ko je vodilni sodnik zaključil postopek s številom prostih metov v polju omejitve, bo spremljajoči sodnik pokazal, za koliko prostih metov gre, kar prikazuje slika 152. Spremljajoči sodnik je odgovoren za:

1. Spremljanje izvajalca prostih metov.
2. Spremljanje igralcev, ki so postavljeni na njegovi **nasprotni** strani polja omejitve.
3. Štetje petih (5) sekund in določanje prekrška petih (5) sekund.
4. Spremljanje leta žoge in žogo na obroču.
5. Potrditev uspešno izvedenega prostega meta.



Slika 153



Slika 154

## 8.2 Vodilni sodnik

Vodilni sodnik **zavzame položaj** pod košem z žogo v rokah in je odgovoren za izvajanje vseh prostih metov.

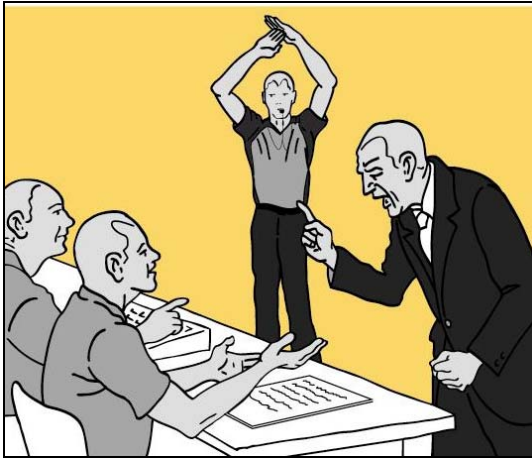
Ko se igralci pravilno postavijo ob polju omejitve, bo vodilni sodnik najprej preveril ali ni bila pri zapisnikarski mizi zahtevana minuta odmora ali zamenjava. Zatem vodilni sodnik stopi v polje omejitve in jasno pokaže igralcem število pripadajočih prostih metov (slika 153), nato pa poda žogo izvajalcu prostih metov (slika 154). Naloga vodilnega sodnika je tudi pobiranje žoge po vsakem prostem metu.

Med izvajanjem vsakega prostega meta se vodilni sodnik oddalji od koša na mesto, kjer se črta, ki omejuje polje omejitve stika s čelno črto.

Ko žoga zapusti roke izvajalca prostega meta, se mora vodilni sodnik pomakniti v **desno**, da bi dobil boljši pogled na celotno akcijo ter predvsem skok za odbito žogo. Vodilni sodnik je odgovoren za:

1. Spremljanje igralcev na nasprotni strani polja omejitve.
2. Pazi na situacije kontaktov med skakalci in na prekrške pri izvajanju prostih metov, ki se nanašajo na prestopne skakalcev ob polju omejitve preden žoga zapusti roke izvajalca prostega meta.

**Opomba:** Potem, ko ima igralec na razpolago žogo za prvi ali edini prosti met, ne more biti odobrena minuta odmora ali zamenjava, razen če je bil zadnji ali edini prosti met uspešen ali pa mu sledi še posest žoge na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize.


**Slika 155**

**Slika 156**

**Slika 157**

### 8.3 Prosti meti brez skakalcev ob polju omejitve

Za vse tehnične ali izključujoče napake (slika 155), ki so dosojene zaradi nešportnega obnašanja, je kazen dva (2) prosta meta, ki jim sledi še posest žoge v podaljšku sredinske črte na nasprotni strani zapisnikarske mize.

Ker v tem primeru ni nobene možnosti za skok, se igralci ne bodo postavili ob polju omejitve (slika 156).

Sodnik, ki ni dosodil napake, je odgovoren za izvajanje pripadajočih prostih metov.

Sodnik, ki je dosodil napako se postavi v bližino sredinske črte na nasprotni strani zapisnikarske mize ter je odgovoren za vračanja žoge v igro po zaključku prostih metov. Igralec, ki vrača žogo v igro, mora imeti vsako nogo na eni strani podaljška sredinske črte in lahko poda žogo igralcu v sprednjem in zadnjem polju (slika 157).

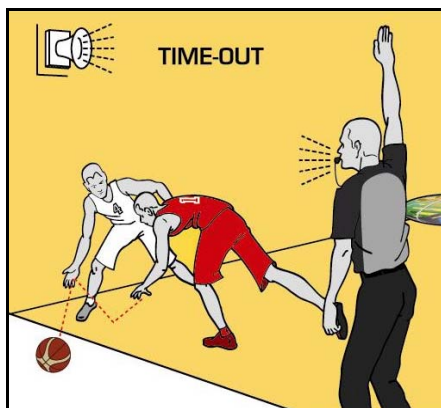
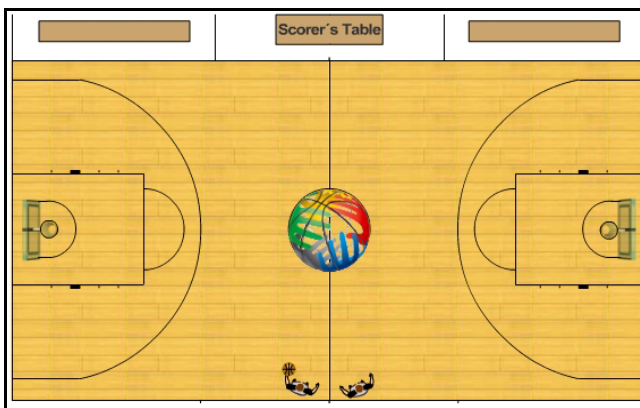
## 9 MINUTE ODMORA IN ZAMENJAVE

Ko moštvo zahteva minuto odmora, **zapisnikar z zvokom sirene obvesti sodnika takoj, ko žoga postane mrtva in je ura za merjenje časa ustavljena. V primeru, da sodnik pri zapisnikarski mizi signalizira napako, mora biti signal za minuto odmora dan takoj za tem, ko sodnik zaključi z omenjeno signalizacijo pri zapisnikarski mizi.**

Sodnik, ki je bližje zapisnikarski mizi, bo takoj dal znak za minuto odmora.

Sodnika nato zavzameta položaje kot jih prikazuje slika 159 na sredini igrišča in na nasprotni strani zapisnikarske mize. Njuna glavna naloga pa je, da nadzirata igralce, trenerja in spremljevalce moštev med minuto odmora. Sodnika morata imeti kontakt z zapisnikarsko mizo, po izteku 50 sekund od začetka minute odmora, pa bo časomerilec ponovno dal sodnikoma znak, da je minuta odmora končana. Sodnik nato zapiska ter pokliče igralce nazaj na igrišče ter poskrbi za hitro nadaljevanje tekme. Igralci se ne smejo vrniti na igrišče pred iztekom minute odmora.

V primeru, ko je minuta odmora zadnja v določenem obdobju igre, bo prvi sodnik obvestil trenerja, da je izkoristil svojo zadnjo minuto odmora.


**Slika 158**

**Slika 159**

**Slika 160**

## 9.1 Postopek med minuto odmora

Na sliki 158 žoga pade z igrišča, kar dosodi spremljajoči sodnik.

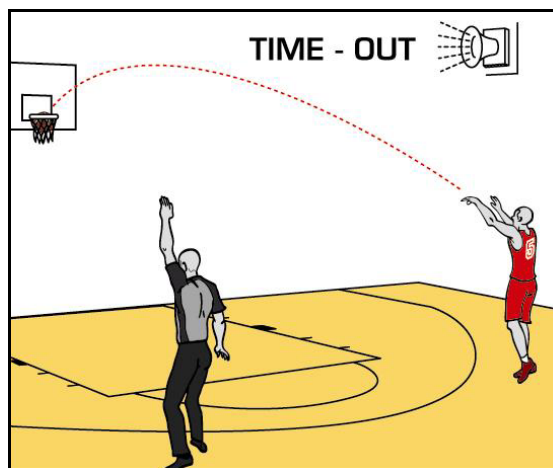
Vodilni sodnik je bližji zapisnikarski mizi in zato bo on odobril minuto odmora.

Oba sodnika se nato pomakneta na sredino igrišča na nasprotni strani zapisnikarske mize ter nadzirata dejanja obeh moštev med minuto odmora (slika 159).

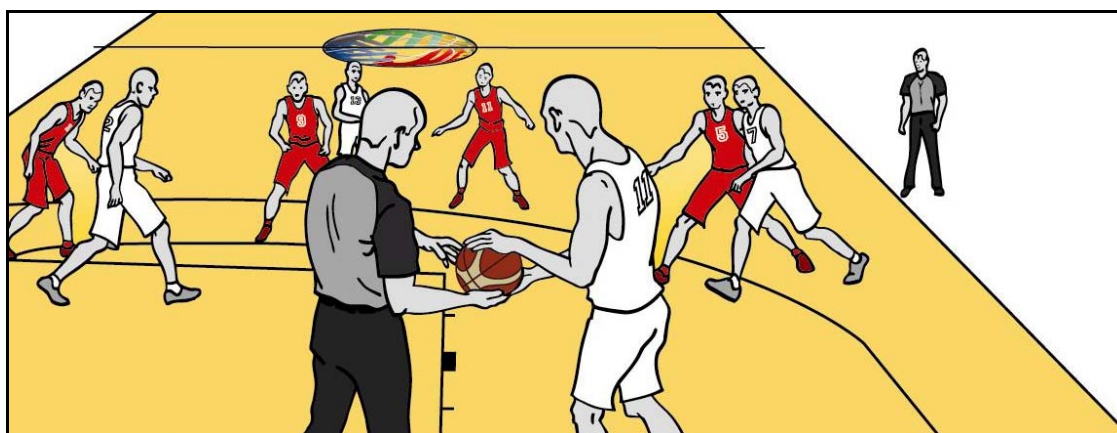
Takoj, ko se minuta odmora zaključi, se sodnika vrmeta na mesta, ki sta jih zasedala pred minuto odmora.

Sodelovanje med obema sodnikoma je med minuto odmora nujno potrebno.

Ko so vsi igralci pripravljeni, bo sodnik vročil žogo igralcu, ki jo bo vrnil v igro. Sodnik, ki izvaja vračanje žoge v igro, bo nato dal znak za merjenje časa in to takoj, ko se žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne igralec na igrišču (slika 160).



Slika 161



Slika 162

## 9.2 Minuta odmora po doseženem košu iz igre ali uspešnem zadnjem ali edinem prostem metu

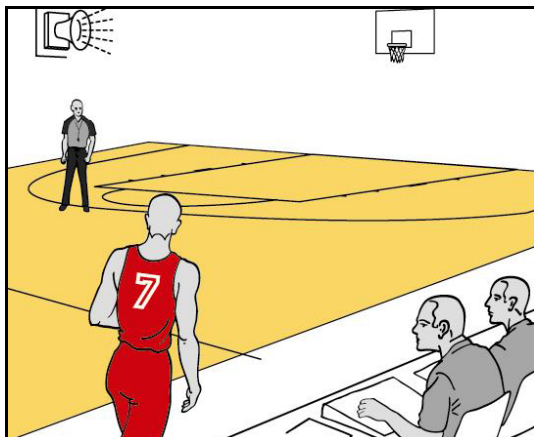
Trenerju se lahko odobri minuta odmora, če nasprotno moštvo doseže zadetek iz igre ali uspešno izvede zadnji ali edini prosti met, neposredno po njegovi zahtevi, vendar mora biti zahteva za minuto odmora podana preden je žoga na razpolago igralcu, da jo vrne v igro s čelne črte (slika 161).

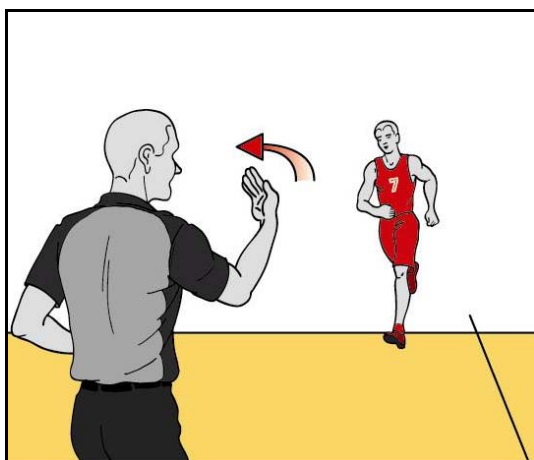
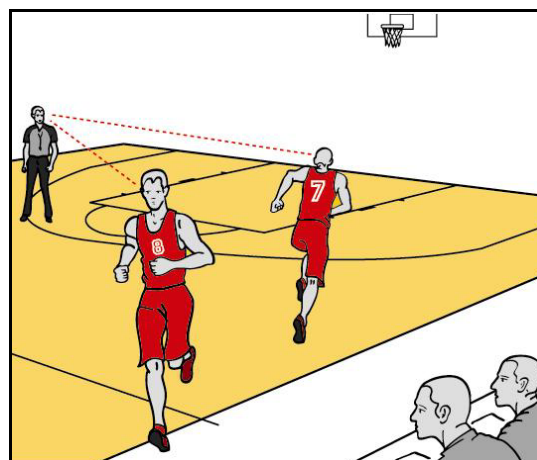
Časomerilec bo v takem primeru takoj zaustavil uro za merjenje igralnega časa in dal sodnikoma signal, da je bila zahtevana minuta odmora.

V trenutku, ko se oglasi signal, bo sodnik, ki je bližji zapisnikarski mizi, dal signal za minuto odmora, nato pa se oba sodnika postavita na sredino igrišča na nasprotni strani zapisnikarske mize (slika 159). Osnovna naloga obeh sodnikov je nadzor nad aktivnostmi obeh moštvi ter nad pomožnimi sodniki.

Takoj, ko so se igralci obeh moštvi vrnili na igrišče in sodnika medsebojno potrđita nadaljevanje igre, bo novi spremljajoči sodnik vročil žogo moštvi, ki je prejelo zadetek iz igre (slika 162).




**Slika 163**

**Slika 164**

**Slika 165**

**Slika 166**

### 9.3 Izvajanje zamenjav

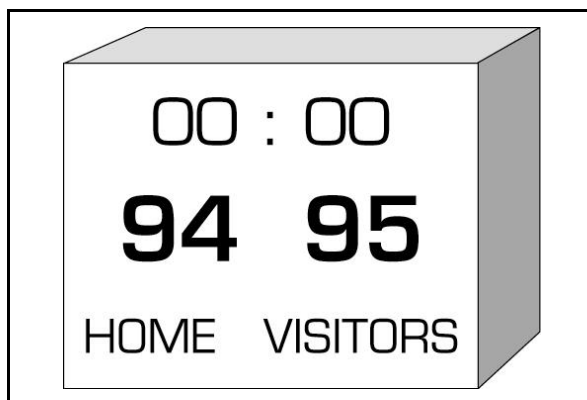
Takoj, ko se pojavi možnost za zamenjavo, zapisnikar da sodnikoma znak, da je bila zahtevana zamenjava igralcev. Sodnik, ki je bližje zapisnikarski mizi, bo nato dovolil zamenjavo (če je zahtevana skladno s pravili) tako, da zapiska, pokaže ustrezen sodniški znak ter z gibom pokliče igralca na igrišče (sliki 164 in 165). Sodnik, ki je odgovoren za izvajanje zamenjave se ne sme obnašati kot policaj pri nadzoru procesa zmenjave. Odgovornost, da je na igrišču pet (5) igralcev določenega moštva je še vedno glavna naloga trenerja in ne sodnikov.

Igralci, ki zapuščajo igrišče, se ne rabijo javiti sodnikom ali pomožnim sodnikom ter se lahko napatijo neposredno k svojim klopema (slika 166).

Sodnika morata vedno razmišljati, da je treba tekmo nadaljevati čimprej, saj mora igra zadržati svojo dinamiko, ki bi jo lahko (pre)dolge zamenjave po nepotrebem uničile. Zaradi tega je potrebno upoštevati naslednje:

- Tekma se ne sme zavlačevati zaradi slabega ali nepravilnega gibanja sodnikov ter nepoznavanja mehanike sojenja. To še posebej velja v primerih, ko je ura za merjenje igranega časa ustavljena.
- Nikoli se ne sme zgoditi, da bi bili igralci že pripravljene za nadaljevanje igre (npr. vračanje žoge v igro, prosti meti...), vendar to ni mogoče zaradi nepripravljenosti in napačne postavitve sodnikov.
- V vseh primerih, ko je žoga mrtva in ura za merjenje igralnega časa ustavljena, se morata sodnika, če je to potrebno, gibati hitro.

## 10 POSTOPEK OB KONCU TEKME



Slika 167



Slika 168



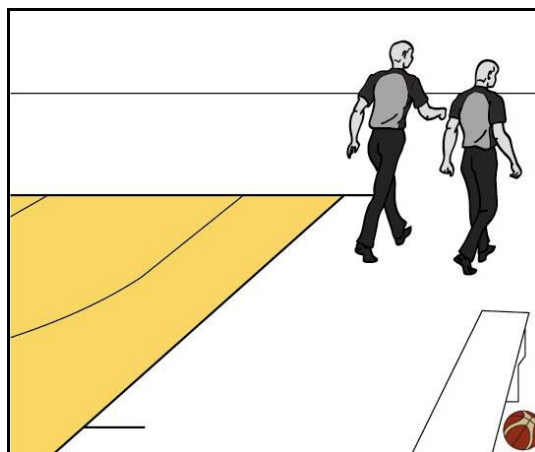
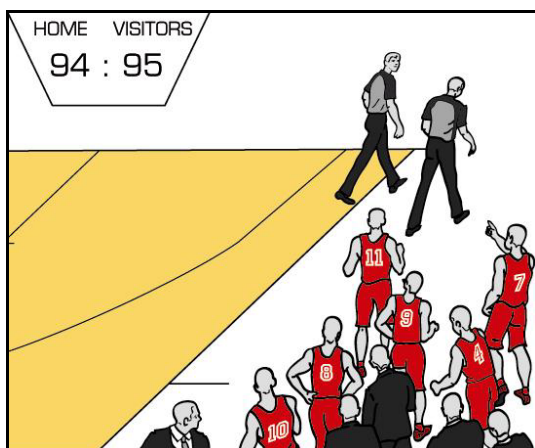
Slika 169

### 10.1 Preverjanje zapisnika

Ko se oglasi signal, ki označuje konec tekme, se sodnika napotita proti zapisnikarski mizi.

Ko je zapisnikar končal s pisanjem zapisnika, mora preveriti, če so zapisnik podpisali tudi ostali pomožni sodniki ter ga nato preda v pregled in podpis sodnikom.

Zapisnik pregleda prvi sodnik in če so podatki v njem točni, ga najprej podpiše drugi ter na koncu še prvi sodnik. S tem dejanjem se za sodnike zaključi vodenje in povezava s tekmo.


**Slika 170**

**Slika 171**

**Slika 172**

**Slika 173**

Navada je, da se sodnika po koncu tekme z rokovanjem zahvalita pomožnim sodnikom ter tehničnemu komisarju za sodelovanje.

Pravilno je, da sodnika igrišče zapustita skupaj.

**Če je rezultat ob koncu tekme tesen, je včasih bolje zapisnik natančno pregledati in potrditi v garderobi.**

V takšnih primerih je nujno, da sodnika po zaključku tekme vzpostavita vizuelni kontakt in skupaj zapustita igrišče, ter odideta proti garderobi.

Sodnika se morata izogniti vsaki konfliktni situaciji povezani s trenerji, igralci ali celo gledalci. Neglede na okoliščine morata biti vedno spoštljiva in dostojna.

Tekma bo boljše in lažje odsojena, če bosta sodnika upoštevala naslednje «pravilo», ki se nanaša na ekipni duh:

**«Jaz nisem bil prvi sodnik,  
 ti nisi bil drugi sodnik,  
 bila sva ekipa.»**

## 11 Osnovne zakonitosti mehanike dveh sodnikov

**Pogovor pred tekmo je nujno potreben.**

1. Poznati morate področje svoje odgovornosti na igrišču. Situacij, ko oba sodnika spremljata žogo in igralce ob žogi, mora biti čim manj.
2. Potrebno je soditi tudi nepravilnosti pri igri stran od žoge.
3. Pri dvojnem pisku je bistvenega pomena medsebojna komunikacija, kar preprečuje različne odločitve. **Sodnik, ki je bližje akciji ali gre akcija proti njemu, mora prevzeti primarno odgovornost.**
4. Pomagajte partnerju pri dvomljivih situacijah, vendar le takrat, ko partner to zahteva in želi od vas. Medsebojni kontakt s pogledom mora biti osnova komunikacije na igrišču.
5. V vsakem primeru vedite tudi, kje se nahaja vaš partner in to kljub temu, da je osnovna koncentracija usmerjena na igralce in akcije na igrišču.
6. Dovolite partnerju, da presoja akcije, ki so daleč od vas (predvsem pri protinapadih). Ne sodite napak, če ste deset (10) ali celo več metrov oddaljeni od akcije.
7. **Zapiskajte samo takrat, ko napaka ali prekršek res vplivata na samo igro.** Slučajne dotike lahko zanemarite ter na ta način izbirate stvari, ki so bistvene za razvoj tekme.
8. Prekomerna igra rok je **nedopustna**. Majhen dotik sicer še ne predstavlja osebne napake, vendar pa je potrebno paziti na tiste dotike, ki vplivajo na gibanje igralcev. Takšne dotike je potrebno takoj dosoditi kot napako.
9. **Pravila in kriterij jasno zastavite na začetku tekme**, saj bo tako igro lažje kontrolirati. Igralci se bodo prilagodili načinu igre, ki ga bodo sodniki dovolili.
10. Posebno pozornost je potrebno nameniti skoku za odbito žogo. Če igralec, ki je v slabšem položaju v skoku pridobi prednost, gre za osebno napako. **Dotik, ki je slučajan, nenemeren ter ne vpliva na igro, se lahko zanemari.**
11. Veliko se gibajte ter na ta način poskušajte najti najboljši možni vidni kot.
12. Bodite prepričani, kje se nahajate in kje se nahaja žoga, ko dosojate prekršek treh (3) sekund ter **bodite prepričani, da ste šteli tri (3) sekunde po tem, ko se je igralec nahajal v polju omejitve.**
13. **Nikoli ne ustavljajte igre, da bi opomnili igralca ali trenerja zaradi nešportnega obnašanja.** V primeru, **če je treba zaustaviti igro**, je potrebno dosoditi **tehnično napako**.

14. Trenerjem ne sme biti dovoljeno, da so s svojim početjem v središču pozornosti. Nešportno obnašanje se mora preprečiti takoj na začetku tekme. Sodniki se ne smejo bati dosoditi tehnične napake.
15. Ko komunicirate z zapisnikarsko mizo bodite pozorni predvsem ob napakah, ko gre za četrto ali peto napako moštva v posamezni četrtini.
16. Številke igralcev in ostale sodniške znake pokažite počasi, da bodo pomožni sodniki lažje sodelovali z vami.
17. S partnerjem sodelujte kot ekipa in naredite vse, da bosta na igrišču sodelovala. **Vizualni kontakt je osnova dobre komunikacije.**
18. Na igrišče morata sodnika priti skupaj, prav tako naj ga tudi zapustita.
19. **Gibajte se skozi celo tekmo ter se prilagajajte gibanju žoge in igralcev. Tudi sodniki so športniki.**

## 12 ZAKLJUČEK

Sodnika na košarkarski tekmi imata veliko odgovornost, da se tekma odigra skladno s košarkarskimi pravili in po pravilih fair-playa. Odločitve sodnikov morajo biti hitre in odločne, kar je včasih vzrok za neracionalno ali celo napačno odločitev.

Sodnika brez napak ni in skoraj ni tekme, po kateri bi rekli: «Sodil sem brez napak.»

Košarka je tekmovanje in igra polna čustev, kjer se prepletata temperament in napetost, kar je še posebej vidno takrat, ko je rezultat izenačen do konca tekme. **Sodniki morajo vedno kontrolirati igro**, kar bodo dosegli s svojo poštenostjo in odločnostjo. Igralce je potrebno včasih razumeti, vendar pa mora sodnik prevzeti popolno odgovornost. Noben sodnik ne more soditi odlično brez določenega dobrega nivoja sodelovanja z igralci. Sodnik mora razumeti tekmo kot celoto, taktične zamisli trenerjev in igralcev ter obvladati napore in pritiske, ki delujejo na sodnike. Igralci, trenerji in sodniki predstavljajo določeno celoto in niso povsem na različnih straneh. Sodniki morajo razumeti, kakšne težave imajo trenerji pri procesu treninga svoje ekipe.

Bistvenega pomena za sodnike je koncentracija. Sodnik na tekmi skoraj nima možnosti odmora (če odštejemo odmore med četrtinami in krajše minute odmora), ko bi lahko razmišljal še o čem drugem kot o igri. Vsak igralec ima ob zamenjavi možnost krajšega padca koncentracije. S povečano utrujenostjo je možnost dobre koncentracije še manjša, zato sta vedno bolj **pomembna dejavnika tudi fizična in psihična pripravljenost sodnikov**. Nikoli ne moremo natančno predvideti, kaj se bo v določeni fazi tekme resnično zgodilo, zato je potrebno stalno iskati najbolj ugoden položaj na igrišču, s katerim bo sodnik dosegel optimalno pozicijo za najboljšo možno odločitev.

**Sojenje pomeni, da je sodnik vedno na pravem mestu, ob pravem času in se ob tem pravilno odloči. Ključni dejavnik je dobra postavitve sodnika v vsaki situaciji.**

Sojenje ni lahko delo, saj so igralci vedno hitrejši in močnejši, igra pa je posledično vedno hitrejša. Težko je nadzirati in videti vse, kar se dogaja na igrišču. Dobri sodniki svoje sojenje posvečajo igri brez žoge. Največja odlika sodnika pa je doslednost, saj je zelo pomembno, da sodnik sodi enake situacije na tekmi enako, ne glede na obdobje igre, rezultat in morebitne pritiske akterjev na tekmi.

Najboljši sodniki imajo veliko avtoriteto, normalen profesionalen odnos s trenerji in igralci ter sposobnost, da ostanejo mirni in zbrani tudi v najtežjih situacijah na igrišču. Prav tako najboljše sodnike krasi popolno razumevanje igre in velika možnost opazovanja, so inteligentni in v odlični fizični kondiciji. Košarka je igra, ki s svojo dinamiko in atraktivnostjo **zahtva predvsem sodnike z občutkom za igro**. Ko boste enkrat postali sodnik, nikoli več ne boste gledali tekme kot navaden gledalec. Kljub temu, pa je to še vedno «igra», v kateri je potrebno uživati in **tudi sodniki se lahko kdaj nasmejijo**.