



# URADNA PRAVILA KOŠARKARSKE ZVEZE SLOVENIJE

## KOŠARKA 3X3

**Prevod:** Matic Vidic (na osnovi obstoječih pravil za košarko v slovenščini)

**Pregled:** Matej Pejič

**Ljubljana, april 2022**



Uradna pravila za košarko 3x3 so bila sprejeta s strani Izvršnega odbora FIBA 18. novembra 2021.

V veljavo so stopila 18. novembra 2021.

To so uradna pravila za košarko 3x3. Za vse, kar v teh pravilih ni določeno, se upošteva FIBA Uradna košarkarska pravila.

Kadarkoli je v Uradnih košarkarskih pravilih za košarko 3x3 uporabljen izraz trener, igralec, sodnik ipd., je poleg moškega spola vedno mišljen tudi ženski. Moški spol se pri izrazih uporablja zgolj zaradi poenostavitve.

Prav tako se zaradi poenostavitve uporablja izraz sodniki, čeprav bi se moral v primeru dveh sodnikov uporabljati izraz sodnika.

Oštevilčenje členov je enako kot v Uradnih pravilih za košarko. Določeni člani v teh pravilih so, zaradi uskladitve in lažje primerjave med Uradnimi pravili za košarko in košarko 3x3, izpuščeni oziroma izbrisani.



## KAZALO

IGRA .....	6
1. člen Definicije .....	6
IGRIŠČE IN OPREMA .....	7
2. člen Igrišče .....	7
3. člen Oprema .....	12
MOŠTVI.....	13
4. člen Moštvi .....	13
5. člen Igralci: poškodbe.....	15
6. Člen Izbrisan .....	15
7. Člen Izbrisan .....	15
IGRALNI PREDPISI.....	16
8. člen Igralni čas, izenačen rezultat in podaljški .....	16
9. člen Začetek in konec podaljška oziroma tekme .....	16
10. člen Status žoge .....	17
11. člen Položaj igralca in sodnika .....	18
12. člen Sodniški met .....	18
13. člen Kako se igra z žogo .....	19
14. člen Posest žoge.....	19
15. člen Igralec pri metu na koš.....	19
16. člen Zadetek: kdaj je dosežen in njegova vrednost .....	20
17. člen Vročanje žoge .....	21
18. člen Minuta odmora.....	22
19. člen Zamenjave.....	22
20. člen Predana tekma .....	23
21. člen Prekinjena tekma.....	23
PREKRŠKI .....	24
22. člen Prekrški .....	24
23. člen Igralec zunaj igrišča – žoga zunaj igrišča .....	24
24. člen Vodenje žoge .....	24
25. člen Korakanje z žogo.....	25
26. člen 3 sekunde .....	26
27. člen 5 sekund.....	27
28. člen Igra s hrbtom proti košu .....	27
29. člen 12 sekund .....	27
30. člen Čiščenje žoge .....	29
31. člen Prekršek pri igri na žogo nad obročem in prekršek pri igri na žogo .....	30
NAPAKE .....	32
32. člen Napake .....	32
33. člen Dotik: osnovna načela.....	32
34. člen Osebna napaka .....	38
35. člen Obojestranska napaka .....	39
36. člen Tehnična napaka.....	39
37. člen Nešportna napaka.....	41
38. člen Izključujoča napaka.....	41
39. člen Pretep .....	43
40. člen Izbrisan.....	44
41. člen Kazen za napake moštva .....	44



42. člen Posebni primeri .....	44
43. člen Prosti meti .....	45
44. člen Napaka, ki jo je mogoče popraviti .....	48
<b>SODNIKI, POMOŽNI SODNIKI IN NADZORNIK: DOLŽNOSTI IN ODLOČANJE .....</b>	<b>50</b>
45. člen Sodnika, pomožni sodniki in nadzornik .....	50
46. člen Nadzornik («Sports Supervisor») .....	50
47. člen Sodniki: dolžnosti in odločanje .....	51
48. člen Zapisnikar: dolžnosti .....	54
49. člen Upravljaec semaforja: dolžnosti .....	54
50. člen Merilec dolžine napada: dolžnosti .....	55
<b>A – SODNIŠKI ZNAKI .....</b>	<b>57</b>
<b>B – ZAPISNIK .....</b>	<b>68</b>
<b>C – POSTOPEK OB PROTESTU .....</b>	<b>73</b>
<b>D – RAZVRSTITEV MOŠTEV .....</b>	<b>74</b>
<b>E – PRILAGODITVE ZA KATEGORIJO U12 .....</b>	<b>76</b>



## KAZALO SLIK

<b>SLIKA 1:</b> Mere igrišča	9
<b>SLIKA 2:</b> Polje omejitve	10
<b>SLIKA 3:</b> Polje meta za 1 in 2 točki	11
<b>SLIKA 4:</b> Položaj zapisnikarske mize in stolov za namestnike	11
<b>SLIKA 5:</b> Položaj zapisnikarske mize in stolov za namestnike – pomanjkanje prostora in FIBA WT11	11
<b>SLIKA 6:</b> Osnovni valj igralca	32
<b>SLIKA 7:</b> Položaj igralcev med izvajanjem prostih metov	47
<b>SLIKA 8:</b> Sodniški znaki	57
<b>SLIKA 9:</b> Zapisnik FIBA 3x3	68
<b>SLIKA 10:</b> Prostor na vrhu zapisnika	69
<b>SLIKA 11:</b> Trenutni izid	71
<b>SLIKA 12:</b> Končni rezultat v zapisniku	72



## IGRA

### 1. člen Definicije

#### 1.1 Košarkarska igra 3x3

Košarka 3x3 je igra dveh moštev s po tremi igralci (3:3) in največ eno menjavo na en koš. Cilj vsakega moštva je vreči žogo v koš in preprečiti nasprotnemu moštvu, da bi osvojila žogo in dosegla koš. Žogo je dovoljeno podajati, metati, odbijati, kotaliti, zadrževati in voditi v katerokoli smer v okviru omejitev, ki so navedene v tem pravilniku.

Košarkarsko igro nadzirata 2 sodnika, pomožni sodniki in nadzornik, če je prisoten.

#### 1.2 Zmagovalno moštvo

Zmagovalec tekme je moštvo, ki prvo:

- doseže 21 ali več točk v rednem delu tekme;
- ima ob izteku 10 minut čiste igre večje število doseženih točk.

V primeru neodločenega rezultata se igra podaljšek. Tekma se konča, ko prvo izmed moštev v podaljškju doseže dve (2) točki.



## **IGRIŠČE IN OPREMA**

### **2. člen Igrišče**

#### **2.1 Igrišče**

Igrišče mora biti pravokotna, ravna in trda površina brez ovir.

Za uradna tekmovanja FIBA morajo biti mere igrišča 15 x 11 metrov (širina x dolžina), merjeno od notranjih robov mejnih črt.

Na igrišču mora biti, poleg zunanjih črt, še črta prostih metov (5,80 m), črta za met za dve točki (6,75 m) ter označen polkrog v prostoru omejitve.

Igrišče je lahko označeno s tremi različnimi barvami:

- polje omejitve in polje meta za dve točki v eni barvi,
- polje meta za eno točko, z izjemo polja omejitev v drugi barvi,
- polje okoli mejnih črt s črno barvo.

Zgornja določila glede barv igrišča se obvezno uporablja v uradnih tekmovanjih pod neposrednim okriljem FIBA, v tekmovanjih ostalih rangov uporaba tega določila ni obvezna.

Za najnižje nivoje tekmovanj (t.i. »Grassroots level«) se lahko mere igrišča prilagodijo, medtem, ko je za uradna tekmovanja pod okriljem FIBA obvezna uporaba uradnega igrišča, uradnega samostoječega koša z integrirano uro za merjenje časa napada v zaščiti sprednjega dela koša.

#### **2.2 Črte**

Vse črte morajo biti enake barve, najprimerneje bele ali kakšne druge kontrastne glede na igrišče, široke 5 cm in jasno vidne.

##### **2.2.1 Mejne črte**

Igrišče za košarko 3x3 mora biti označeno s črtami, kot je določeno v 2. členu.

Črta pod košem je čelna črta, nasproti nje je zadnja črta, drugi dve črti sta bočni. Omenjene črte niso del igrišča.

Zadnja črta je najmanj 1 meter oddaljena od vseh drugih ovir, stranski črti najmanj 1,5 m (v izjemnih primerih lahko tudi 1 m), čelna črta pa mora biti oddaljena najmanj 2 m od vseh ovir.

Zapisnikarska miza je postavljena za zadnjo črto v levi kot prostora – gledano proti košu.

V izjemnih okoliščinah lahko zapisnikarska miza stoji tudi v zadnjem levem kotu igrišča – glej sliko 5.

Zraven zapisnikarske mize, za zadnjo črto, sta postavljena dva stola za menjavo – za vsako moštvo po en.

### 2.2.2 Črta za proste mete, polje omejitve in prostori za skok pri prostih metih

Črta za proste mete mora biti vzporedna s čelno in zadnjo črto. Njen zunanji rob mora biti 5,80 m oddaljen od notranjega roba čelne črte. Njena dolžina je 3,60 m, v kolikor ni zarisanega polja omejitve. Njena središčna točka mora ležati na namišljeni črti, ki povezuje sredini čelne in zadnje črte.

Polje omejitve je pravokoten označen del igrišča, omejen s čelno črto, podaljšano črto za proste mete in s črtama, ki se začneta na čelnih črtah tako, da sta zunanja robova oddaljena 2,45 m od sredine čelne črte in se končujeta na zunanjem robu podaljšane črte za proste mete. Vse omenjene črte, razen čelne črte, spadajo v polje omejitve.

Prostore za skok pri prostih metih vzdolž polja omejitve uporabljajo igralci med izvajanjem prostih metov. Ti prostori so zarisani kot prikazuje slika 2.

### 2.2.3 Polje za 2 točki

Polje, v katerem se moštvo za dosežen zadetek priznata 2 točki (slika 1 in 3), se nahaja povsod na igrišču, razen območja v bližini nasprotnikovega koša, ki ne spada v polje za 2 točki in je omejen:

- z 2 vzporednima črtama, ki izhajata iz čelne črte in sta pravokotni nanjo ter sta z zunanjim robom oddaljenim 0,90 m od notranjega roba bočnih črt,
- z delom kroga polmera 6,75 m, merjeno od točke, ki je natanko pod središčem nasprotnikovega koša, do zunanjega roba dela kroga. Ta točka je od notranjega roba sredine čelne črte oddaljena 1,575 m.

Del kroga se začne v koncu vzporednih črt iz prejšnje alineje. Črta za 2 točki ni del polja za 2 točki.

### 2.2.4 Polje polkroga

Polje polkroga je zarisano na igrišču in omejeno s:

- polkrogom polmera 1,25 m, merjeno od točke, ki je natanko pod središčem koša, do notranjega roba polkroga.

Polkrog se poveže z:

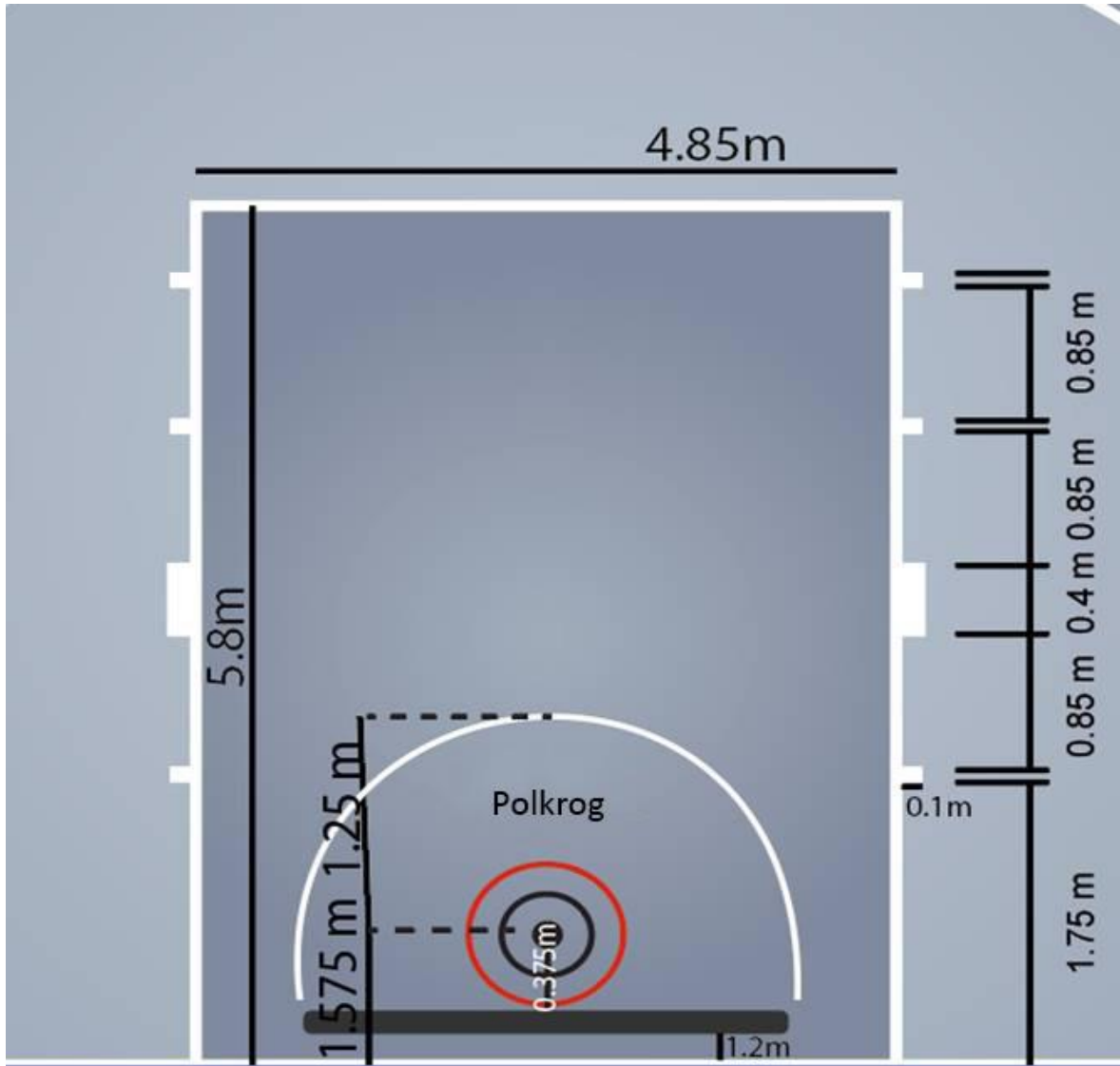
- dvema vzporednima črtama, ki sta pravokotni na čelno črto in katerih notranji rob je oddaljen 1,25 m, merjeno od točke, ki je natanko pod središčem koša. Dolžina teh dveh črt je 0,375 m, končata se 1,20 m od notranjega roba čelne črte.

Polje polkroga se konča z navidezno črto, ki se stika s koncem vzporednih črt in poteka pod sprednjim robom table.

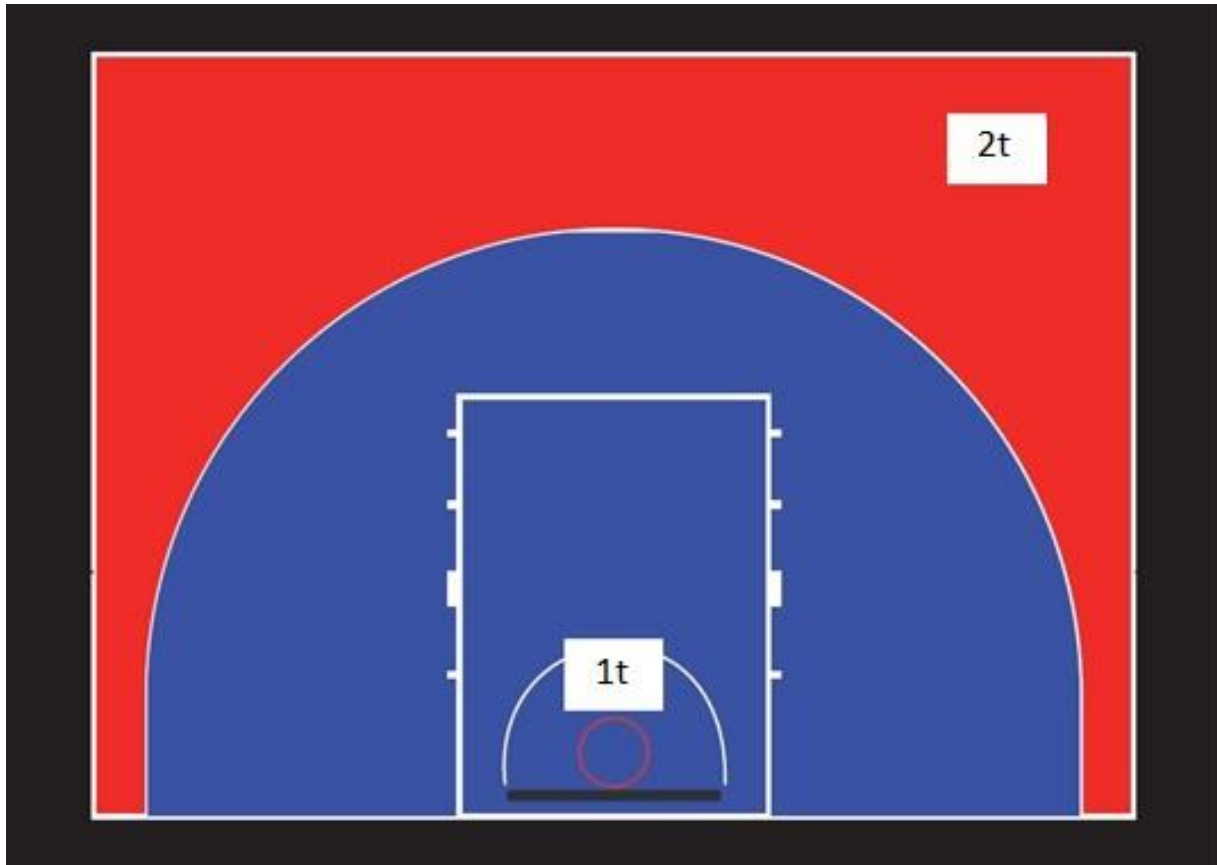
Črta polja polkroga je del polja polkroga.



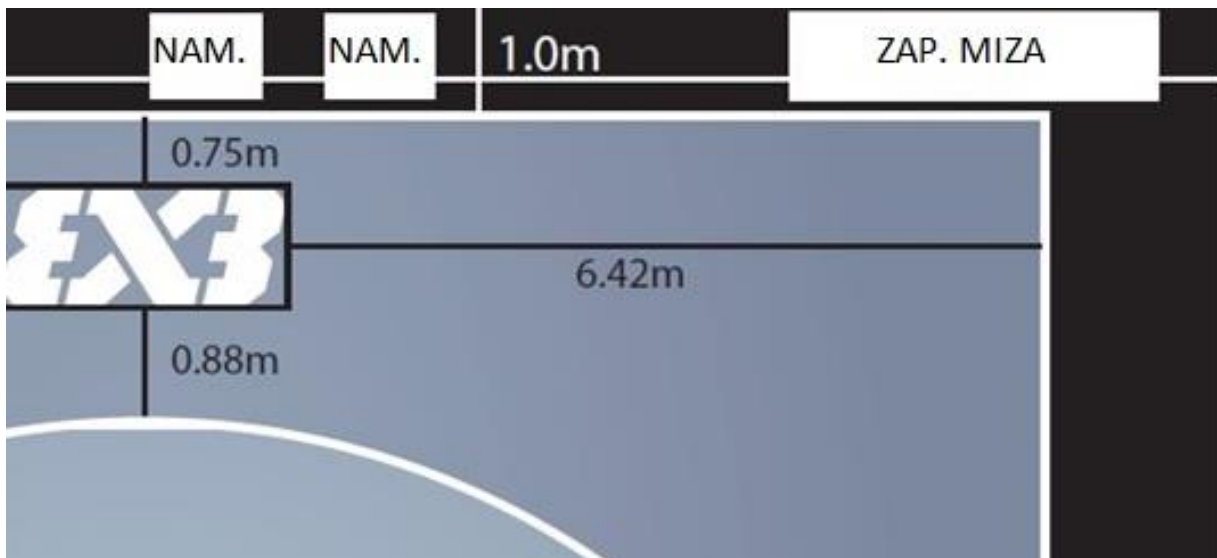




SLIKA 2: Polje omejitve



**SLIKA 3:** Polje meta za 1 in 2 točki



**SLIKA 4:** Položaj zapisnikarske mize in stolov za namestnike



**SLIKA 5:** Položaj zapisnikarske mize in stolov za namestnike – pomanjkanje prostora in »FIBA World Tour«

### 3. člen Oprema

Za uradna tekmovanja je potrebna naslednja oprema:

- stojala za koš, ki ga sestavlja:
  - tabla,
  - koš, ki je sestavljena iz (pregibnega) obroča in mrežice,
  - konstrukcija nosilca table, vključno z zaščito,
- uradne žoge za košarko 3x3,
- ura za merjenje igralnega časa,
- semafor za prikazovanje rezultata,
- ura za merjenje dolžine napada,
- dva ločena in različna dovolj glasna zvočna signala, po eden za:
  - merilca dolžine napada,
  - zapisnikarja/upravljalca semaforja,
- zapisnik,
- igralna površina,
- igrišče,
- ustrezna osvetlitev.

Natančnejši opis košarkarske opreme najdete v dodatku Košarkarska oprema.

## MOŠTVI

### **4. člen Moštvi**

#### **4.1 Definicija**

4.1.1 Član moštva je primeren za igranje, če ima pravico nastopanja za moštvo v skladu s pravili (vključno z omejitvijo starosti), ki jih je odobrilo vodstvo tekmovanja.

4.1.2 Član moštva je upravičen do igranja, ko je bilo njegovo ime pred začetkom tekme vneseno v zapisnik. Ta pravica velja, dokler igralec ni izključen.

4.1.3 Med tekmo je član moštva:

- igralec, ki je na igrišču in je upravičen do igranja,
- namestnik, tudi če ne igra na igrišču, je pa upravičen do igranja.

4.1.4 V intervalu igre vse člane moštva, ki so upravičeni do igranja, smatramo za igralce.

#### **4.2 Pravilo**

4.2.1 Vsako moštvo je sestavljeno iz ne več kot 4 igralcev, ki so upravičeni do igranja (3 igralci + 1 namestnik).

4.2.2 Trener med tekmo ne sme biti prisoten na igrišču in/ali sedeti na prostorih za namestnike. Prav tako je med tekmo prepovedana kakršna koli komunikacija med igralcem in trenerjem izven igrišča (t.i. »Remote coaching«).

4.2.3 Namestnik postane igralec in igralec postane namestnik, kadar igralec vstopi na igrišče in namestnik zapusti igrišče.

#### **4.3 Športna oprema**

4.3.1 Športna oprema igralcev je sestavljena iz:

- majice (dresa), ki je enake prevladujoče barve na sprednji in zadnji strani ter enake barve kot kratke hlače,
- kratkih hlač, ki so enake prevladujoče barve spredaj in zadaj ter enake barve kot dres,
- nogavic enake prevladujoče barve za vse igralce moštva. Nogavice morajo biti vidne.

4.3.2 Vsak član moštva nosi dres, ki je oštevilčen spredaj in zadaj. Številka mora biti enobarvna in kontrastna z barvo dresa, tako da je jasno vidna in velja:

- številka na hrbtu mora biti velika vsaj 15 cm,
- številka na prsih mora biti velika vsaj 5 cm,
- debelina številke mora biti vsaj 2 cm,

(»Opomba: velikosti številke na uradnih reprezentančnih tekmovanjih so zapisane v »Book 2« »FIBA Internal Regulations«),

- moštva lahko uporabljajo le številke 0 in 00 ter od 1 do 99,
- igralci istega moštva ne smejo uporabljati enakih številke,
- kakršnakoli reklama ali znak mora biti od številke oddaljen najmanj 5 centimetrov.

#### 4.3.3 Moštva morajo imeti najmanj 2 kompleta dresov in sicer:

- prvo moštvo, omenjeno v razporedu (domače moštvo), nosi drese svetle barve (najbolje bele),
- drugo moštvo, omenjeno v razporedu (gostujoče moštvo), nosi drese temne barve,
- če se obe moštvi strinjata, lahko barvi dresov zamenjata.

## 4.4 Ostala športna oprema

4.4.1 Vsa športna oprema, ki jo uporabljajo igralci, mora biti ustrezna za igro. Kakršnikoli pripomočki, ki bi povečali višino ali doseg igralcev ali dali kakorkoli neupravičeno prednost, niso dovoljeni.

4.4.2 Igralci ne smejo nositi športne opreme (predmetov), ki bi lahko ostalim igralcem povzročila poškodbe.

- Ni dovoljeno imeti:
  - ščitnikov za prst, roko, zapestje, komolec ali podlaket iz usnja, plastike, upogljive plastike, kovine ali kake druge trde snovi, čeprav so pokriti in zaščiteni z mehko oblogo, čelade,
  - predmetov, ki lahko povzročijo odrgnine ali vreznine (nohti morajo biti kratko pristriženi),
  - nakita in lasnih dodatkov.
- Dovoljeno je imeti:
  - zaščitno opremo za ramo, nadlaket, stegno ali spodnji del noge, če je dovolj zaščiten z oblogo,
  - kompresijske rokavnike ali kompresijske hlače, ki so enake prevladujoče barve kot majice,
  - Zaščitna oprema za glavo, ki ne sme pokriti celotnega obraza ali dela obraza (oči, nos, usta, itn.) in ne sme biti nevarna za igralca, ki jo nosi ter za ostale igralce. Ta vrsta opreme ne sme imeti delov, ki se odpirajo/zapirajo okoli obraza in vratu, poleg tega pa ne sme imeti štrlečih ali visečih delov,
  - primerno zaščitene kolenske opornice,
  - ščitnik za poškodovan nos, četudi je iz trdega materiala,
  - očala, ki niso nevarna za ostale igralce,
  - povoje za glavo in zapestje, široke največ 10 cm, iz blaga,
  - bandažne trakove za roke, hrbet, noge, ipd..
  - ščitnik za gležnje.



Vsi igralci istega moštva morajo imeti kompresijske rokavnike in nogavice, zaščitno opremo za glavo, povoje za glavo in zapestje ter bandažne trakove v črni barvi. Na uradnih reprezentančnih tekmovanjih pa lahko igralci uporabljajo tudi drugo enotno barvo, vendar mora biti le-ta ista za celotno moštvo. Oprema na teh tekmovanjih je lahko črna, bela ali barva prevladujoče barve tekmovalne opreme (samo ena barva).

- 4.4.3 Med tekmo igralec lahko nosi športno obutev v katerikoli barvni kombinaciji. Levi in desni čevlji se morata ujemati. Ni dovoljeno imeti čevljev, ki bi bili opremljeni z utripajočo svetlobo, bili narejeni iz odsevnega materiala ali pa opremljeni z okraski.
- 4.4.4 Med tekmo igralec ne sme nositi kakršnekoli komercialne, promocijske ali dobrodelne znamke, imena, logotipa ali katerokoli druge identifikacije. To se nanaša tudi na telo igralca, na njegove lase in podobno, razen če je izjemoma dovoljena s strani tekmovalnih propozicij.

## **5. člen Igralci: poškodbe**

- 5.1 V primeru poškodbe igralca(ev) lahko sodniki zaustavijo igro.
- 5.2 Če je žoga živa, ko se poškodba zgodi, sodniki ne zapiskajo, dokler moštvo, ki ima žogo v posesti, ne vrže na koš, izgubi posesti žoge, zadržuje žogo ali dokler žoga ne postane mrtva. Če pa je potrebno zaščititi poškodovanega igralca, lahko sodnika takoj prekineta igro.
- 5.3 Če poškodovani igralec ne more takoj nadaljevati z igro (v približno 15 sekundah) ali če prejme pomoč, ga je potrebno zamenjati.
- 5.4 Namestnik lahko vstopi na igrišče samo z dovoljenjem sodnika, da bi pomagal poškodovanemu igralcu na igrišču (preden se ga zamenja).
- 5.5 Zdravnik lahko brez dovoljenja sodnika vstopi na igrišče, če poškodovani igralec po njegovem mnenju potrebuje takojšnjo pomoč.
- 5.6 Igralca, ki med tekmo krvavi ali ima odprto rano, je potrebno zamenjati. Tak igralec se lahko na igrišče vrne šele potem, ko je krvavitev zaustavljena in rana popolnoma zakrita in obvezana.
- 5.7 Če si poškodovani igralec ali igralec, ki je krvavel ali je imel odprto rano, opomore med minuto odmora, ki jo je zahtevalo katerokoli moštvo, lahko tak igralec nadaljuje z igro.

## **6. člen Izbrisan**

## **7. člen Izbrisan**

## **IGRALNI PREDPISI**

### **8. člen Igralni čas, izenačen rezultat in podaljški**

- 8.1** Igralni čas tekme (na uradnih tekmovanjih, priporočljiv pa za vsa tekmovanja) je 10 minut. Igralni čas se ustavlja v situacijah, kadar je žoga mrtva, in v času izvajanja prostih metov.
- 8.2** Interval igre med koncem rednega dela in začetkom podaljška traja 1 minuto.
- 8.3** Interval igre se začne:
- v trenutku, ko se začne predstavitev igralcev (v primeru, če se izvaja), vendar ne kasneje, kot od trenutka, ko igralci vstopijo na igralno površino,
  - v trenutku, ko zvočni signal označi konec tekme ter je potrebno odigrati še podaljšek.
- 8.4** Interval igre se konča:
- ko je na začetku tekme ali morebitnega podaljška napadalcu pravilno vročena žoga.
- 8.5** Če je po koncu igralnega časa rezultat izenačen, se igra nadaljuje s podaljškom. V podaljšku zmagata moštvo, ki prva doseže 2 točki.
- 8.6** Če je dosojena napaka istočasno ali tik pred zvočnim signalom za konec igralnega časa, je potrebno morebitne proste mete izvesti takoj po koncu igralnega časa. Če je, kot rezultat teh prostih metov, potreben podaljšek, potem šteje, da so se vse napake, ki so bile dosojene po koncu igralnega časa, zgodile v intervalu igre. Pripadajoči prosti meti za te napake se izvedejo pred začetkom podaljška.
- 8.7** V primeru, da ure za merjenje igralnega časa ni, sta igralni čas in/ali število točk za zmago v podaljšku v domeni organizatorja tekmovanja. FIBA priporoča enako število točk za zmago v tekmi in igralni čas (10 minut/10 točk, 15 minut/15 točk, 21 minut/21 točk).

### **9. člen Začetek in konec podaljška oziroma tekme**

- 9.1** Obe moštvi imata pravico do skupnega ogrevanja na igrišču pred tekmo.
- 9.2** Prva posest se določi z metom kovanca. Moštvo, ki zmagata pri metu kovanca, lahko izbere med pravico do prve posesti na začetku tekme in pravico do prve posesti v morebitnem podaljšku.
- 9.3** Tekma se ne sme začeti, če eno od moštev nima na igrišču treh na igro pripravljenih igralcev.



- 9.4** Igralni čas rednega dela tekme ali podaljška se začne, ko ima napadalec v rokah žogo, ki mu jo je obrambni igralec vročil oz. podal.
- 9.5** Tekma se konča, ko se sproži zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec igralnega časa ali kadar prva izmed doseže 21 ali 22 točk v rednem delu tekme.
- 9.6** Podaljšek se konča, ko prvo izmed moštev doseže 2 ali več točk v podaljšku.

## **10. člen Status žoge**

**10.1** Žoga je lahko živa ali mrtva.

**10.2** Žoga je "ŽIVA":

- V trenutku, ko napadalec dobi vročeno žogo s strani obrambnega igralca. Po vročanju je žoga živa do sodnikovega žvižga ali zvočnega signala ure za merjenje igralnega časa ali ure za merjenje časa napada,
- po doseženem košu iz igre ali iz prostega meta,
- med prostim metom, v trenutku, ko je žoga na voljo izvajalcu prostega meta.

**10.3** Žoga postane "MRTVA":

- ko sodnik zapiska, medtem ko je žoga živa,
- ko je pri izvajanju prostega meta očitno, da žoga ne bo padla v koš:
  - če prostemu metu sledi vsaj še en prosti met,
  - če prostemu metu zaradi dodatne kazni sledijo dodatni prosti meti ali pa vročanje žoge,
- ko se tekma konča, ker se oglasi zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, zaradi predčasnega konca tekme, ker prvo moštvo doseže 21 oz. 22 točk ali ko se konča podaljšek,
- ko se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada in je imelo moštvo žogo v posesti,
- ko se žoge pri metu na koš iz igre dotakne katerikoli igralec, potem ko:
  - je sodnik zapiskal,
  - se je oglasil zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje predčasen konec tekme, konec igralnega časa ali podaljška,
  - se je oglasil zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.

**10.4** Žoga ne postane mrtva in doseženi koš velja, ko:

- je žoga v letu proti košu pri metu iz igre in:
  - sodnik zapiska,
  - se je oglasil zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec tekme,
  - se je oglasil zvočni signal ure za merjenje dolžine napada,
- je žoga v letu pri prostem metu in sodnik zapiska zaradi kakršnekoli kršitve pravil, ki pa je ni povzročil izvajalec prostega meta,

- je igralcu dosojena napaka nad katerimkoli nasprotnikom, ki ima žogo v posesti in je v fazi meta na koš ter met nadaljuje s krettnjo, ki se je začela že pred storjeno napako.

Ta določba ne velja in dosežen zadetek ne bo veljal, če:

- se je potem, ko je sodnik zapiskal, začela popolnoma nova faza meta na koš,
- igralec pri metu na koš nadaljuje s krettnjo in se pri tem oglasi zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec rednega dela igralnega časa, konec tekme ali podaljška, ali se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.

## 11. člen Položaj igralca in sodnika

**11.1** Položaj igralca je določen z mestom, kjer se igralec dotika tal.

Dokler je v zraku, ohrani enak položaj, kot ga je imel, ko je bil še na tleh. To velja tako za mejno črto, črto meta 2 točk, črto prostih metov, črte, ki omejujejo polje omejitve, in črte, ki določa polje polkroga.

**11.2** Položaj sodnika je definiran na enak način kot igralčev. Ko se žoga dotakne sodnika, se upošteva, kot da se je tal dotaknila tam, kjer stoji sodnik.

## 12. člen Sodniški met

**12.1** Držana žoga je, ko imata 2 ali več igralcev nasprotnih moštev eno ali obe roki tako trdno na žogi, da nobeden od njih ne more priti do posesti žoge brez pretirane grobosti.

**12.2** Primeri sodniškega meta

Do situacije s sodniškim metom pride, ko:

- je dosojena držana žoga,
- žoga pade z igrišča in sta sodnika v dvomu ali se ne strinjata, kateri nasprotnik se je zadnji dotaknil žoge,
- ob zadnjem ali edinem prostem metu naredita prekršek pri prostih metih obe moštvi,
- se živa žoga zagodzi med obroč in tablo
  - razen med prostimi meti
  - po zadnjem prostem metu, ki mu sledi vročanje žoge,
- žoga postane mrtva, ko nobeno moštvo ni imelo posesti žoge niti ni bilo upravičeno do njene posesti,
- po izničenju enakih kazni proti obema moštvoma za izvedbo ne ostane nobena kazen za napako in nobeno moštvo nima žoge v posesti, niti ni bilo upravičeno do posesti žoge, preden se je zgodila prva napaka ali prekršek.



V primeru sodniškega meta posest pripada moštvu, ki je bila zadnja v obrambi. Ura za merjenje napada se nastavi na 12 sekund.

## 13. člen Kako se igra z žogo

### 13.1 Definicija

Med tekmo se z žogo igra le z rokami in se jo lahko poda, vrže, odbije, zakotali ali vodi v katerikoli smeri, skladno z omejitvami v teh pravilih.

### 13.2 Pravilo

Igralec ne sme teči z žogo, jo namerno brcniti, jo namerno zaustaviti s katerikoli delom noge ali jo udariti s pestjo. Če pa igralec slučajno pride v kontakt z žogo ali se žoge s katerikoli delom noge slučajno dotakne, prekrška ni.

Kršitev 13.2 člena je prekršek.

## 14. člen Posest žoge

### 14.1 Definicija

14.1.1 Moštvo ima v posesti žogo, ko igralec tega moštva drži, vodi ali pa ima na razpolago živo žogo.

14.1.2 Moštvo ima žogo še naprej v posesti, ko:

- ima živo žogo v posesti igralec tega moštva,
- si žogo med seboj podajajo soigralci moštva.

14.1.3 Moštvo žoge nima več v posesti, ko:

- jo osvoji nasprotnik,
- žoga postane mrtva,
- žoga zapusti roke igralca na koš iz igre ali iz prostega meta.

## 15. člen Igralec pri metu na koš

### 15.1 Definicija

15.1.1 Pri **metu na koš** iz igre igralec drži žogo v eni ali obeh rokah in jo po zraku vrže proti nasprotnikovemu košu.

Pri **odbijanju** igralec z eno ali obema rokama usmeri žogo proti nasprotnikovemu košu.

Pri **zabijanju** igralec z eno ali obema rokama s silo potisne (zabije) žogo v nasprotnikov koš. Tudi odbijanje in zabijanje štejeta za met na koš iz igre.

#### 15.1.2 Faza meta na koš:

- se začne, ko igralec začne nepretrgan gib, ki se nadaljuje tako, da žoga zapusti njegove roke, in ko, po oceni sodnika, poskuša doseči zadetek z metom, odbijanjem ali zabijanjem žoge proti nasprotnikovemu košu,
- se konča, ko žoga je zapustila metalčeve roke in je metalec z obema nogama doskočil na tla.

Igralec je še vedno v fazi meta na koš, če ga je ob poskusu meta na koš za roki (roko) drži nasprotni igralec, ki mu hoče met preprečiti. V tem primeru sploh ni nujno, da žoga zapusti igralčeve roke.

Igralec, ki v fazi meta na koš poda žogo po napaki nasprotnika, se ne šteje več kot igralec nad katerim je narejena napaka v fazi meta na koš.

Med številom narejenih dovoljenih korakov in med metom na koš ni nobene povezave.

#### 15.1.3 Neprekinjeno gibanje v fazi meta na koš:

- se začne, ko se žoga zaustavi v igralčevih rokah in igralec (običajno) prične z gibanjem navzgor zato, da bi vrgel na koš,
- lahko vsebuje gibanje igralčevih rok (roke) in/ali telesa pri poskusu meta na koš,
- se konča, ko žoga zapusti roke igralca ali ko se začne neko popolnoma drugo gibanje.

## 16. člen Zadetek: kdaj je dosežen in njegova vrednost

### 16.1 Definicija

16.1.1 Zadetek je dosežen, ko pade živa žoga v koš od zgoraj in ostane v njem ali pa pade skozenj.

16.1.2 Žoga je v košu, ko je v njem z vsaj enim svojim majhnim delom, ki je pod nivojem obroča.

### 16.2 Pravilo

16.2.1 Dosežen zadetek se vpiše napadalnemu moštvu, in sicer:

- koš dosežen iz prostega meta šteje 1 točko,
- koš dosežen iz polja za 1 točko šteje 1 točko,
- koš dosežen iz polja za 2 točki šteje 2 točki.

16.2.2 Če obrambni igralec preusmeri podajo ali izbije žogo, medtem, ko je v posesti nasprotnika, in ob tem doseže koš, se koš prizna. Pripíše se moštvu, ki je imelo žogo zadnje v posesti ter igralcu tega moštva, ki je imel zadnji stik z žogo.



Če je bil igralec, ki je imel zadnjo posest, v trenutku podaje ali vodenja v:

- polju meta za 1 točko, zadetek šteje 1 točko,
- polju meta za 2 točki, zadetek šteje 2 točki.

16.2.3 Če obrambni igralec slučajno doseže zadetek iz igre, se koš prizna, zapiše pa se moštvu, ki je imelo žogo zadnja v posesti.

16.2.4 Če igralec namerno doseže zadetek iz igre, je to prekršek in koš ne velja. Žoga pripada nasprotnemu moštvu, ki z igro nadaljuje z vročanjem.

16.2.5 Ko obrambno moštvo pridobi posest žoge in doseže koš, ne da bi pred tem žogo na kateri koli način preneslo v polje meta za 2 točki (t.i. čiščenje žoge), se zadetka ne prizna. Pri tem se upoštevajo samo namerni (kontrolirani) odboji žoge.

16.2.6 Če igralec kakorkoli povzroči, da leti žoga skozi koš od spodaj, je to prekršek.

16.2.7 Da bi igralec lahko izvedel pravočasen met na koš iz igre, mora ura za merjenje igralnega časa pri vročanju žoge ali pri skoku ob zadnjem prostem metu kazati 0:00.3 (3 desetinke sekunde) ali več. Če ura za merjenje igralnega časa kaže 0:00.2 ali 0:00.1 je možno veljaven zadetek iz igre doseči le z odbijanjem ali zabijanjem.

## **17. člen Vročanje žoge**

### **17.1 Definicija**

17.1.1 Vsaka nova posest žoge, ki moštvu pripada v primeru mrtve žoge se izvaja z vročitvijo žoge (obrambni igralec žogo poda ali vroči napadalcu) na sredini igrišča, v polju meta za 2 točki.

### **17.2 Postopek**

17.2.1 Napadalec, kateremu je vročena žoga mora stati na sredini igrišča, v polju meta za 2 točki. Z nogami ne sme biti v polju meta za 1 točko, koš mora biti neposredno pred njim.

17.2.2 Obrambni igralec stoji nasproti napadalcu in mu žogo vroči ali poda s podajo od tal ter dovoli, da napadalec dobi kontrolo nad žogo.

17.2.3 Med napadalcem in obrambnim igralcem mora biti ob vročanju primerna razdalja (pribl. 1m). Na vseh uradnih tekmovanjih pod okriljem FIBA se za položaj obeh igralcev pri vročanju uporablja uradni logotip 3x3 na igrišču. Nasprotnika stojita ob daljših črtah logotipa, ne da bi se ga dotikala.

17.2.4 Kadar sta med tekmo obrambni igralec in napadalec pravilno postavljena za vročanje, sodnikov znak za začetek vročanja ni potreben. Kadar pa igralca nista v



pravilnem začetnem položaju ali vročanje ni izvedeno na pravilen način, sodnik s podajo obrambnemu igralcu zagotovi pravilno izvedbo vročanja.

17.2.5 Prvo vročanje na tekmi in v podaljšku se začne s podajo sodnika obrambnemu igralcu.

## **18. člen Minuta odmora**

### **18.1 Definicija**

Minuta odmora je prekinitev igre, ki jo je zahteval igralec ali namestnik.

### **18.2 Pravilo**

18.2.1 Vsako moštvo ima pravico do 1 minute odmora.

18.2.2 Na uradnih tekmovanjih FIBA in na tekmovanjih, kjer to določi organizator, se izvedeta dve dodatni TV minuti odmora. Prva taka minuta odmora se izvede po prvi mrtvi žogi, v trenutku, ko ura za merjenje igralnega časa kaže 6:59 ali manj, druga pa po prvi mrtvi žogi, ko ura za merjenje igralnega časa kaže 3:59 ali manj.

18.2.3 Vsaka minuta odmora traja 30 sekund.

18.2.4 Vsako moštvo lahko zahteva minuto odmora v vsakem trenutku, ko je to dovoljeno po pravilih.

18.2.5 Minuto odmora se odobri samo v trenutku, ko žoga postane mrtva, pred vročanjem ali prostimi meti.

18.2.6 Minute odmora se ne odobri, kadar je žoga živa.

18.2.7 Minute odmora se prenašajo v podaljšek.

## **19. člen Zamenjave**

### **19.1 Definicija**

Zamenjava je prekinitev igre, ki jo zahteva namestnik, da bi postal igralec.

### **19.2 Pravilo**

Obe moštvi lahko zamenjata igralca samo v trenutku, ko je žoga mrtva, pred vročanjem ali prostimi meti.

### **19.3 Postopek**

19.4 Namestnik lahko vstopi na igrišče brez predhodne najave sodnikom ali pomožnim sodnikom, samo v času, ko je žoga mrtva in ura za merjenje igralnega časa ustavljena.



**19.5** Zamenjave se izvedejo samo na zadnji črti igrišča, odobritev sodnikov ali pomožnih sodnikov ni potrebna.

19.5.1 Če mora biti izvajalec prostih metov zamenjan, ker:

- se je poškodoval,
  - je bil izključen,
- bo proste mete izvedel njegov namestnik.

## **20. člen Predana tekma**

### **20.1 Pravilo**

Moštvo izgubi tekmo brez boja, če se ob času, ko naj bi se tekma začela, ne pojavi na igrišču ali nima na voljo 3 igralcev, ki bi tekmo lahko začeli.

### **20.2 Kazen**

20.2.1 V primeru, da eno izmed moštev tekmo zgubi brez boja, je končni rezultat w-0 oz 0-w («w» pomeni zmaga). Moštvu, ki je zmagalo, se ta tekma na upošteva pri skupnem številu doseženih točk v skupini oz. tekmovanju, prav tako se ne upošteva pri povprečnem številu doseženih košev v skupini oz. tekmovanju. Moštvu, ki je tekmo izgubilo, se poraz prišteje k skupnem rezultatu, prav tako se upošteva 0 doseženih točk na tej tekmi tako v skupnem številu doseženih točk kot tudi v povprečju.

20.2.2 Moštvo, ki tekmo preda ali izgubi na nešporten način, je izključeno iz tekmovanja.

20.2.3 Če na turnirju moštvo dvakrat preda tekmo, bo to moštvo izključeno s turnirja. Končni rezultat bo prikazan kot DQF.

## **21. člen Prekinjena tekma**

### **21.1 Pravilo**

Moštvo izgubi tekmo po prekinitvi, v primeru, da predčasno zapusti igrišče ali kadar med igro ostane brez igralcev zaradi poškodb ali izključitev.

### **21.2 Kazen**

21.2.1 V primeru prekinjene tekme lahko zmagovalno moštvo izbira med tem, da obdrži svoje število doseženih točk na tekmi, lahko pa zmaga kot v predani tekmi. V obeh primerih se poraženemu moštvu pripiše poraz in 0 doseženih točk. V primeru, ko se zmagovalno moštvo odloči, da je zmagalo v predani tekmi, se ta tekma ne upošteva pri povprečnem številu doseženih točk moštva na tekmo.

21.2.2 Vsako moštvo, ki izgubi tekmo po prekinitvi, je izključeno iz nadaljnega tekmovanja.

## **PREKRŠKI**

### **22. člen Prekrški**

#### **22.1 Definicija**

Prekršek je kršitev pravil.

#### **22.2 Kazen**

Žoga bo dosojena nasprotniku z vročanjem.

### **23. člen Igralec zunaj igrišča – žoga zunaj igrišča**

#### **23.1 Definicija**

23.1.1 Igralec je zunaj igrišča, ko se katerikoli del njegovega telesa dotakne tal ali česarkoli drugega (razen igralca) na mejnih črtah, nad njimi ali zunaj njih.

23.1.2 Žoga je zunaj igrišča, ko se dotakne:

- igralca ali katerekoli druge osebe, ki je zunaj igrišča,
- tal ali kateregakoli predmeta, ki je na mejni črti, nad njo ali na njeni zunanji strani,
- nosilca table, zadnje strani table ali kateregakoli drugega predmeta nad igriščem.

#### **23.2 Pravilo**

23.2.1 Zadnji igralec, ki se je dotaknil žoge ali se je žoga dotaknila njega, preden je padla z igrišča, je povzročil, da je žoga padla z igrišča. Pravilo velja tudi, če je žoga padla z igrišča zato, ker se je dotaknila česa drugega, ne pa igralca.

23.2.2 Če je žoga zunaj igrišča, ker se je žoge dotaknil igralec, ki stoji (je stal) na mejni črti ali na njeni zunanji strani, ali ker se je dotaknila igralca, ki stoji (je stal) na mejni črti ali na njeni zunanji strani, je ta igralec odgovoren, da je žoga padla z igrišča.

23.2.3 Če igralec med držano žogo stopi na mejno črto, pride do situacije s sodniškim metom.

### **24. člen Vodenje žoge**

#### **24.1 Definicija**

24.1.1 Vodenje je premikanje žive žoge, ki ga povzroči igralec, ki ima to žogo v posesti in jo vrže, odbije ali zakotali po tleh.

24.1.2 Vodenje žoge se začne, ko jo igralec, ki je pridobil živo žogo na igrišču, vrže, odbije, zakotali, vodi po tleh in se je ponovno dotakne, preden se je dotakne drugi igralec.



Vodenje žoge se konča, ko se igralec žoge dotakne z obema rokama hkrati ali ko dovoli, da mu žoga zastane v eni ali obeh rokah.

Med vodenjem lahko igralec vrže žogo v zrak, preden pa se je ponovno dotakne, mora žoga pasti na tla ali se dotakniti drugega igralca.

Število korakov, ki jih lahko naredi igralec, ko se žoge ne dotika z roko, ni omejeno.

24.1.3 Nerodnost z žogo je, kadar igralec po naključju izgubi in potem znova pridobi živo žogo na igrišču.

24.1.4 Vodenja žoge niso:

- zaporedni meti na koš,
- nerodnost z žogo na začetku ali na koncu vodenja,
- poskus osvojitve žoge z odbijanjem žoge izpred drugih igralcev, ki tudi skušajo priti do nje,
- zbijanje žoge, ki je bila v posesti nasprotnega igralca,
- prestrezanje podaje in nato osvojitve žoge,
- podajanje žoge iz ene (ali obeh rok) v drugo roko (ali obe roki) in zastajanje žoge v eni ali obeh rokah preden se dotakne tal, s pogojem, da igralec ne naredi prekrška korakov,
- metanje žoge v tablo in ponovna kontrola nad žogo.

## 24.2 Pravilo

Ko igralec konča vodenje, ne more začeti voditi drugič, razen če med dvema vodenjema ni izgubil nadzora nad živo žogo na igrišču:

- zaradi meta na koš iz igre,
- ker mu je nasprotnik izbil žogo,
- zaradi podaje ali nerodnosti pri vodenju (ko se žoga dotakne drugega igralca ali se drugi igralec dotakne žoge).

## 25. člen Korakanje z žogo

### 25.1 Definicija

25.1.1 Korakanje z žogo je prekršek, pri katerem igralec, ki drži živo žogo na igrišču, premakne v katerokoli smer eno ali obe nogi v nasprotju z omejitvami, ki so navedene v tem členu.

25.1.2 Pivotiranje imenujemo pravilno gibanje, v katerem igralec, ki drži živo žogo na igrišču, z isto nogo enkrat ali večkrat stopi v katerokoli smer, medtem pa se druga noga, imenovana stojna noga, ves čas dotika iste točke na tleh.

### 25.2 Pravilo

25.2.1 Določitev stojne noge pri igralcu, ki je ujel živo žogo na igrišču:

- ko ima obe nogi na tleh:

- v trenutku, ko dvigne eno nogo, druga noga postane stojna noga,
- na začetku vodenja ne sme dvigniti stojne noge, dokler žoga ne zapusti njegove roke (njegovih rok),
- lahko pri podaji ali metu na koš odskoči iz stojne noge, vendar se z nobeno nogo ne sme dotakniti tal, dokler žoga ne zapusti njegove roke (njegovih rok),
- med gibanjem ali pri končevanju vodenja lahko naredi dva koraka pred zaustavitvijo, podajo ali metom na koš:
  - pri sprejemu žoge v gibanju mora žoga zapustiti roko pred njegovim drugim korakom,
  - prvi korak se zgodi potem, ko se ena ali obe nogi dotakneta tal po tem ko je igralec vzpostavil kontrolo nad žogo,
  - drugi korak se zgodi po prvem koraku, ko se igralec z eno ali obema nogama dotakne tal,
  - če se igralec ustavi v prvem koraku in ima obe nogi na tleh ali pa sta se obe nogi dotaknili tal istočasno lahko uporabi katerokoli nogo kot stojno nogo. Če skoči z obema nogama se nobena noga ne sme dotakniti tal preden vrže ali poda žogo,
  - če igralec pristane na tleh najprej z eno nogo je to njegova stojna noga,
  - če igralec skoči z ene noge v prvem koraku in pristane na obeh nogah na tleh, nobena od njegovih nog ne more biti več stojna noga. Če ena ali obe nogi istočasno zapustita tla mora podati ali vreči žogo proti košu preden se katerakoli noga dotakne tal, na začetku vodenja ne sme dvigniti stojne noge, dokler žoga ne zapusti njegove roke (njegovih rok),
  - če sta obe nogi v zraku v času sprejema žoge in igralec pristane na obe nogi, postane stojna noga tista, ki ostane na tleh, potem ko igralec dvigne eno nogo od tal,
  - igralec se ne sme zaporedoma dotakniti tal z isto nogo ali obema nogama po zaključku vodenja ali dobljeni kontroli nad žogo.

#### 25.2.2 Igralec, ki je padel na tla, leži ali sedi na tleh:

- dovoljeno je, če igralec, ki drži žogo, pade in drsi po tleh ali medtem, ko leži ali sedi na tleh, osvoji žogo;
- prekršek je, če se igralec, medtem ko drži žogo, kotali ali poskuša vstati.

## 26. člen 3 sekunde

### 26.1 Pravilo

26.1.1 Dokler ima moštvo v posesti živo žogo in ura za merjenje igralnega časa teče, noben igralec tega moštva ne sme ostati nepretrgano več kot 3 sekunde v polju omejitve.

26.1.2 Igralcu je treba dovoliti:

- da poskusi zapustiti polje omejitve,
- da je v polju omejitve, če sam ali pa njegov soigralec meče na koš iz igre, žoga pa zapušča ali je ravno zapustila roko (roki) igralca,



- da v polju omejitve vodi žogo manj kot 3 sekunde, če jo namerava vreči na koš.

26.1.3 Da bi bil igralec zunaj polja omejitve, mora z obema nogama stati zunaj tega polja.

## **27. člen 5 sekund**

### **27.1 Definicija**

27.1.1 Igralec, ki drži živo žogo na igrišču, je tesno pokrit, kadar je nasprotnik v pravilnem aktivnem obrambnem položaju na razdalji, ki je manjša od 1 metra. Tesno pokriti igralec mora v 5 sekundah začeti z vodenjem žoge, jo podati ali vreči na koš.

## **28. člen Igra s hrbtom proti košu**

### **28.1 Pravilo**

28.1.1 Napadalec po čiščenju žoge ne sme voditi žoge v polju meta za 1 točko več kot 3 zaporedne sekunde, kadar je s hrbtom ali bokom obrnjen proti košu.

## **29. člen 12 sekund**

### **29.1 Pravilo**

29.1.1 Neaktivna igra ali zadrževanje igre (npr.: brez poskusa meta na koš) je prekršek.

Kadarkoli:

- igralec na igrišču pridobi živo žogo,
  - po vročanju, ko napadalec vzpostavi kontrolo nad podano ali vročeno žogo,
  - po uspešnem metu iz igre ali zadnjemu prostemu metu, ko je žoga v rokah igralca moštva, ki ni doseglo zadetka,
- mora njegovo moštvo v 12 sekundah izvesti met na koš iz igre.

Da je bil met na koš iz igre izveden v 12 sekundah:

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

29.1.2 Kadar pride do poskusa meta na koš iz igre blizu izteka 12 sekund in se, medtem ko je žoga v zraku, oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada:

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



Ko je tabla opremljena z rumeno lučjo na zgornji strani ima luč prednost pred zvočnim signalom za potek napada moštva.

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

- 29.1.3 Kadar igrišče nima ure za merjenje časa napada, sodnik prevzame vlogo merilca časa napada. V primeru neaktivne igre napadalnega moštva, jih sodnik glasno opozori, da je do konca napada ostalo še 5 sekund ter začne z odštevanjem, ob tem pa z iztegnjeno roko kaže preostale sekunde.

## 29.2 Postopek

- 29.2.1 Uro za merjenje dolžine napada se preklopi kadarkoli je sodnik zaustavil igro:

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

V teh primerih se posest žoge dodeli moštvu, ki je imelo žogo v posesti pred prekinitvijo, uro za merjenje dolžine napada se nastavi na novo obdobje 12 sekund.

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

- 29.2.2 Kadarkoli sodnik zaustavi igro zaradi napake ali prekrška (vključno z žogo izven igrišča), ki ga je storilo moštvo, ki je bilo v posesti žoge, in bo z vročanjem dodeljena nasprotnemu moštvu, se uro za merjenje dolžine napada nastavi na novo obdobje 12 sekund.

Kadarkoli moštvo dobi posest žoge po sodniškem metu, se ura za merjenje časa napada nastavi na 12 sekund.

- 29.2.3 V primeru dosojene tehnične napake napadalcu, se igra, po izvršeni kazni, nadaljuje z vročanjem žoge. Ura za merjenje časa napada ostane, kot je bila v trenutku dosojene tehnične napake (se ne nastavi na 12 sekund).

- 29.2.4 V primeru dosojene nešportne ali izključujoče napake, se, po izvedenih prostih metih, uro za merjenje časa napada nastavi na 12 sekund.

- 29.2.5 Ko se žoga dotakne obroča koša, se uro za merjenje dolžine napada nastavi na 12 sekund, ne glede na to, katero moštvo je prišlo do posesti žoge.

- 29.2.6 Če se zvočni signal ure za merjenje dolžine napada oglasi pomotoma, ko ima moštvo žogo v posesti ali pa nobeno moštvo nima žoge v posesti, se zvočni signal prezre in igra nadaljuje.



Če pa je bilo po oceni sodnikov moštvo, ki je bilo v posesti žoge postavljeno v podrejen položaj, se mora igra zaustaviti, ura za merjenje dolžine napada ustrezno popraviti, posest žoge pa dodeliti temu moštvu.

## **30. člen Čiščenje žoge**

### **30.1 Definicija**

30.1.1 Čiščenje žoge je del igre, ki omogoča novemu napadalnemu moštvu veljavni poizkus meta na koš. Napadalno moštvo mora žogo najprej prenesti v polje meta za 2 točki.

### **30.2 Pravilo**

30.2.1 Po vsakem uspešnem metu iz igre ali zadnjem prostem metu (razen tistih, ki jim sledi posest žoge):

- igralec moštva, ki ni doseglo zadetka, nadaljuje igro z vodenjem ali s podajo izpod koša (ne izza čelne črte) v polje meta za 2 točki,
- obrambni igralci po doseženem košu ne smejo aktivno pokrivati napadalcev v polkrogu pod košem.

30.2.2 Igralec je v polju meta za 2 točki, kadar se z nobenim delom telesa ne dotika polja za eno točko.

30.2.3 Po vsakem neuspešnem metu iz igre ali zadnjem prostem metu (razen tistih, ki jim sledi posest žoge):

- lahko igralec napadalnega moštva takoj nadaljuje z metom na koš in ni potrebno čiščenje žoge,
- mora obrambni igralec žogo prenesti v polje meta za 2 točki z vodenjem ali s podajo.

30.2.4 V primeru spremembe posesti (pridobljena žoga, blokada) mora novo napadalno moštvo prenesti žogo v polje meta za 2 točki.

### **30.3 Kazen**

30.3.1 V primeru, da igralec vrže na koš (žoga zapusti roko/roki), preden je njegovo moštvo žogo prenesla v polje meta za 2 točki, je to prekršek in morebitni zadetek ni priznan. V tem primeru žoga pripada nasprotnemu moštvu, ki začne napad po vročanju.

## 31.člen Prekršek pri igri na žogo nad obročem in prekršek pri igri na žogo

### 31.1 Definicija

#### 31.1.1 Met na koš iz igre ali prosti met:

- se začne, ko žoga zapusti roko (roki) igralca, ki meče na koš,
- se konča, ko:
  - žoga pade naravnost od zgoraj v koš in ostane v njem ali pade skozenj,
  - žoga nima več možnosti, da bi padla v koš,
  - se žoga dotakne obroča,
  - se žoga dotakne tal,
  - žoga postane mrtva.

### 31.2 Pravilo

#### 31.2.1 Do prekrška pri igri na žogo nad obročem pride ob metu na koš iz igre, kadar se igralec dotakne žoge, ko je ta popolnoma nad ravnijo obroča in:

- je v padajočem delu krivulje proti košu,
- se je dotaknila table.

#### 31.2.2 Do prekrška pri igri na žogo nad obročem pride ob prostem metu, kadar se igralec dotakne žoge, ko je ta v letu proti košu, vendar preden se je dotaknila obroča.

#### 31.2.3 Omejitve prekrška pri igri na žogo nad obročem veljajo dokler:

- žoga nima več možnosti, da bi padla v koš,
- se žoga ne dotakne obroča.

#### 31.2.4 Do prekrška pri igri na žogo pride, ko:

- se igralec ob metu na koš iz igre ali pri zadnjem prostem metu dotakne koša ali table, medtem ko se žoga dotika obroča,
- se igralec med prostim metom, ki mu sledi(jo) še drugi prosti met(i), dotakne žoge, koša ali table, medtem ko je žoga še imela možnost, da bi padla v koš,
- igralec seže skozi koš od spodaj in se dotakne žoge,
- se obrambni igralec dotakne žoge ali koša, ko je žoga v košu in ji tako prepreči pasti skozi koš,
- igralec povzroči tresenje koša ali prime koš tako močno, da je to po mnenju sodnikov žogi preprečilo pasti skozi koš ali pa je to žogi omogočilo pasti v koš,
- se igralec prime za obroč, da bi igral na žogo.

#### 31.2.5 Noben igralec se ne sme dotakniti žoge, medtem ko se je dotaknila obroča in ima še možnost, da bi padla v koš, potem ko:

- je sodnik zapiskal, medtem, ko je bila žoga v rokah igralca, ki je v fazi meta na koš,
- je žoga pri metu na koš iz igre ali zadnjega prostega meta v zraku,
- se je oglasil zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec tekme ali podaljška.



Noben igralec se ne sme dotakniti žoge, če ima žoga še možnost, da pade skozi koš.

Upoštevajo se vsi prekrški pri igri na žogo in prekrški pri igri na žogo nad obročem.

### **31.3 Kazen**

31.3.1 Če je prekršek storil napadalec, se zadetka ne prizna. Žogo se prisodi nasprotnikom, ki začne napad po vročanju.

31.3.2 Če je prekršek storil obrambni igralec, se nasprotnemu moštvu prizna:

- 1 točka pri prostem metu,
- 1 točka pri metu na koš iz polja za 1 točko,
- 2 točki pri metu na koš iz polja za 2 točki.

Število priznanih točk je enako, kot bi bilo v primeru, če bi žoga padla skozi koš.

31.3.3 Če je prekršek storil obrambni igralec med zadnjim prostim metom, se bo nasprotnemu moštvu priznala 1 točka, ki ji sledi še tehnična napaka dosojena obrambnemu igralcu.

## NAPAKE

### 32. člen Napake

#### 32.1 Definicija

32.1.1 Napaka je kršitev pravil, ki je posledica nedovoljenega telesnega dotika z nasprotnikom in/ali nešportnega vedenja.

32.1.2 Moštvu je mogoče hkrati prisoditi poljubno število napak. Ne glede na kazen, se kršilcu vsaka napaka prisodi, vpiše v zapisnik ter kaznuje skladno s temi pravili.

32.1.3 Osebnе napake posameznih igralcev se ne zapisujejo v zapisnik (k igralcu), razen če je bila storjena nešportna ali izključujoča napaka.

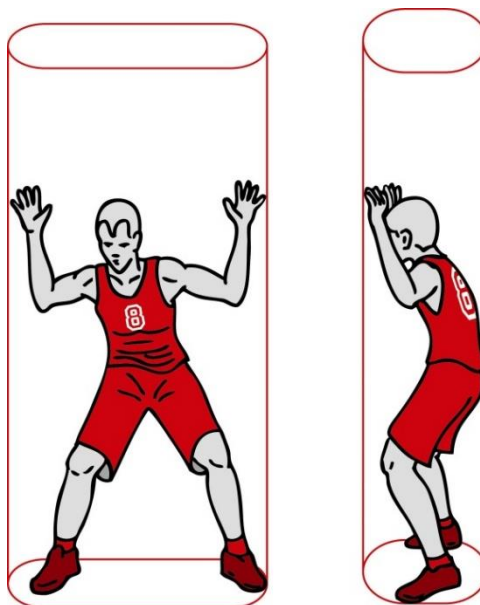
### 33. člen Dotik: osnovna načela

#### 33.1 Osnovni valj igralca

Osnovni valj igralca predstavlja prostor znotraj namišljenega valja, ki ga določi igralec z mestom, na katerem stoji. Vsebuje prostor v zraku nad igralcem in je omejen:

- spredaj – dlani rok,
- zadaj – zadnjica, in
- ob straneh – zunanja stran rok in nog.

Dlani in roke so lahko pred telesom iztegnjene le toliko, kolikor so pokrčene noge v kolenih, pri čemer pa so podlakti in dlani dvignjene. Razdalja med nogama je odvisna od igralčeve višine.



SLIKA 6: Osnovni valj igralca



### **33.2 Načelo vertikalnosti**

Med igro ima vsak igralec pravico zasesti katerikoli prostor (valj) na tleh (velja za ves osnovni valj igralca), ki ga še ni zasedel nasprotnik.

Po tem načelu igralcu pripada del tal, kjer se nahaja, in prostor nad njim, ko je skočil znotraj osnovnega valja.

Kakor hitro igralec zapusti navpični položaj (valj) in se s telesom dotakne nasprotnika, ki je že zasedel svoj navpični položaj (valj), bo za dotik odgovoren igralec, ki je zapustil navpični položaj (valj).

Obrambni igralec ne sme biti kaznovan, ker je s tal (znotraj valja) skočil v zrak ali ker je roke in lahti (znotraj valja) stegnil navzgor.

Ne glede na to, ali je na tleh ali v zraku, se napadalec ne sme dotakniti branilca (ki je v pravilnem obrambnem položaju) z:

- uporabo rok, da bi si z njimi naredil dodatni prostor,
- razširitvijo rok ali nog tako, da bi povzročil kontakt med ali takoj po metu na koš iz igre.

### **33.3 Pravilni obrambni položaj**

Obrambni igralec se je postavil v pravilni začetni obrambni položaj:

- ko je z obrazom obrnjen proti nasprotniku, in
- ko ima obe nogi na tleh.

Pravilni obrambni položaj se razteza navpično nad njim (valj) od tal do stropa. Igralec lahko dvigne roki in lahti nad glavo ali skoči navpično, vendar morata roki in lahti ohraniti navpičen položaj znotraj namišljenega valja.

### **33.4 Pokrivanje igralca z žogo**

Pri pokrivanju igralca, ki drži ali vodi žogo, ne veljata elementa časa in prostora.

Igralec z žogo mora pričakovati, da bo pokrit. Zato se mora biti pripravljen ustaviti ali spremeniti smer, kadarkoli se nasprotnik pred njim postavi v začetni pravilni obrambni položaj (celo če to stori v delčku sekunde).

Obrambni igralec ne sme povzročiti dotika, dokler se ne postavi v pravilni začetni obrambni položaj.

Ko se obrambni igralec postavi v pravilni začetni obrambni položaj, se lahko med pokrivanjem nasprotnika giblje, ne sme pa povzročiti dotika z iztegovanjem roke, s podstavljanjem rame, boka ali noge in s tem preprečiti igralcu, ki vodi žogo, gibanje mimo njega.

Pri presoji blokiranja/prebijanja igralca z žogo sodnik upošteva naslednja merila:

- obrambni igralec se mora postaviti v pravilni začetni obrambni položaj tako, da je z obrazom obrnjen k igralcu z žogo in ima obe nogi na tleh,
- obrambni igralec lahko ostane na svojem mestu ali skoči navpično. Lahko pa se giblje v stran ali nazaj, da bi ohranil pravilni obrambni položaj,
- obrambni igralec, ki se giblje zato, da bi ohranil pravilni obrambni položaj, ima lahko za trenutek eno ali obe nogi v zraku, vendar le, če se giblje v stran ali nazaj, ne pa proti igralcu z žogo,
- obrambni igralec mora biti na mestu dotika prvi, dotik pa mora biti v njegov trup,
- ko se je obrambni igralec postavil v pravilni obrambni položaj, se lahko znotraj valja obrne, da se izogne poškodbi.

V vseh zgoraj omenjenih primerih je za napako odgovoren igralec z žogo.

### **33.5 Pokrivanje igralca brez žoge**

Igralec, ki je brez žoge, se ima pravico prosto gibati po igrišču in zavzeti katerikoli položaj, ki ga še ni zasedel kak drug igralec.

Pri pokrivanju igralca brez žoge veljata elementa časa in prostora. Obrambni igralec ne sme zavzeti položaja tako blizu in/ali tako hitro na poti nasprotnika, ki se giblje, da ta nima dovolj časa ali prostora, da bi se ustavil ali spremenil smer.

Razdalja je v sorazmerju s hitrostjo nasprotnika, vendar ni nikoli manjša od enega normalnega koraka.

Obrambni igralec je odgovoren za dotik, če pri zavzemanju pravilnega obrambnega položaja ne upošteva elementov časa in prostora, ter se zato dotakne nasprotnika.

Ko se obrambni igralec postavi v pravilni začetni obrambni položaj, se pri pokrivanju nasprotnika lahko giblje. Z iztegovanjem roke, s podstavljanjem ramena, boka ali noge pa nasprotniku ne sme preprečiti gibanja mimo njega. Da bi se izognil poškodbi, se lahko obrne znotraj svojega valja.

### **33.6 Igralec v zraku**

Igralec, ki je s svojega mesta na igrišču skočil v zrak, ima pravico doskočiti na isto mesto.

Igralec lahko doskoči na drugo mesto na igrišču s pogojem, da tega mesta takrat, ko je skočil, še niso zasedli nasprotniki in da neposredno med mestom odskoka in doskoka še ni bilo nasprotnikov.

Če je igralec (zaradi zagona) po odzivu in doskoku povzročil dotik z nasprotnikom, ki se je postavil v pravilen obrambni položaj, je za dotik odgovoren skakalec.

Nasprotnik se ne sme premakniti na pot igralca, ko je ta že skočil v zrak.

Premik pod igralca, ki je v zraku, zaradi katerega pride do dotika, je običajno nešportna napaka, v določenih okoliščinah pa je lahko tudi izključujoča napaka.

### **33.7 Postavljanje ekrana: pravilno in nepravilno**

Postavljanje ekrana je poskus preprečitve nasprotniku, ki je brez žoge, pravočasno zasedbo željenega položaja na igrišču.

Pravilno postavljanje ekrana je (če pride do dotika), ko:

- se igralec, ki poskuša postaviti ekran nasprotniku, ne premika (znotraj svojega valja),
- ima obe nogi na tleh.

Nepravilno postavljanje ekrana je (če pride do dotika), ko:

- se igralec, ki poskuša postaviti ekran nasprotniku, premika,
- igralec pri postavljanju ekrana zunaj vidnega polja mirujočega nasprotnika ni na primerni razdalji,
- igralec pri postavljanju ekrana nasprotniku, ki se giblje, ne spoštuje elementov časa in prostora.

Kadar igralec postavlja ekran v vidnem polju nasprotnika, ki se ne giblje (čelno ali bočno), ga lahko brez dotika postavi tako blizu kot želi.

Kadar igralec postavlja ekran zunaj vidnega polja nasprotnika, ki se ne giblje, mora nasprotniku omogočiti, da brez dotika naredi 1 normalen korak proti ekranu.

Pri postavljanju ekrana nasprotniku, ki se giblje, veljata elementa časa in prostora. Igralec, ki postavlja ekran, mora nasprotniku, ki se giblje, pustiti dovolj prostora, da se z ustavljanjem ali s spremembo smeri lahko izogne ekranu.

Zahtevana razdalja ni nikoli manjša od 1 koraka in večja od 2.

Igralec, ki mu je postavljen pravilni ekran, je odgovoren za vsak dotik z nasprotnikom, ki je ekran postavil.

### **33.8 Prebijanje**

Prebijanje je nepravilen telesni dotik, ko igralec (z žogo ali brez nje) rine ali se giblje v telo nasprotnika.

### **33.9 Blokiranje**

Blokiranje je nepravilen telesni dotik, s katerim se ovira gibanje nasprotnika z žogo ali brez nje.

Igralec, ki poskuša postaviti ekran, naredi napako (blokiranje), če pride do dotika, medtem ko nasprotnik stoji ali se oddaljuje od njega.

Če igralec, ki je z obrazom obrnjen proti nasprotniku, ne gleda žoge, ampak spreminja svoj položaj tako, kot ga spreminja nasprotnik, je odgovoren za vsak dotik, ki se zgodi, razen če so vpleteni drugi dejavniki.

Izraz "razen če so vpleteni drugi dejavniki" pomeni namerno porivanje, prebijanje ali držanje s strani igralca, ki mu je postavljen ekran.

Igralec sme pri zavzemanju položaja na igrišču iztegniti roki ali komolce izven svojega valja, vendar pa jih mora umakniti nazaj, če nasprotnik poskuša priti mimo njega. Če ne umakne rok ali komolcev in pride do dotika, igralec naredi napako (blokiranje ali držanje).

Igralec pri poskusu postavljanja ekrana naredi napako, ko se njegove dlani dotikajo nasprotnika, ne glede na to:

- če je nasprotnika odrinil ali ne, in/ali
- če ga je ob tem držal.

### **33.10 Polje polkroga**

Polje polkroga je na igrišču narisano z namenom, da določi poseben prostor pod košem, kjer se drugače interpretira dosojanje osebnih napak v obrambi/napadu.

Pri vsakem prodoru v polje polkroga se vsak kontakt napadalca z obrambnim igralcem znotraj polkroga ne šteje kot osebna napaka v napadu, razen če napadalec nepravilno uporabi svoje dlani, roke, noge ali telo. To pravilo se upošteva, ko:

- ima napadalec, ki je v zraku, žogo v posesti, in
- izvede met na koš iz igre ali poda žogo, in
- se obrambni igralec z eno ali obema nogama dotika polja polkroga.

### **33.11 Dotikanje nasprotnika z roko (rokama) in/ali lahtjo (lahtmi)**

Dotikanje nasprotnika z eno ali obema rokama ni nujno napaka, z izjemo situacij pri postavljanju ekrana, kjer je dotik obrambnega igralca z obema dlanema vedno napaka napadalca.

Sodnik bo presodil, ali je igralec s tem, ko je povzročil dotik, pridobil nepošteno prednost. Tak dotik je napaka, če na kakršenkoli način omejuje gibanje nasprotnika.

Obrambni igralec v obrambnem položaju je nepravilno uporabil roke ali iztegnjene lakti, če jih je položil na nasprotnika (z ali brez žoge) ter s tem oviral njegovo gibanje.

Če lahko ponavljajoči se dotiki ali zbadanje nasprotnika (ki ima žogo ali je brez nje) privedejo do stopnjevanja grobosti, štejejo kot napaka.

Za napako je odgovoren napadalec z žogo:

- če se z roko ali komolcem čvrsto oprime nasprotnika ali ovije okrog njega, da bi s tem pridobil nepošteno prednost,
- če odrine obrambnega igralca, da bi mu preprečil igro ali poskus igre na žogo ali da bi si priboril več prostora,
- če med vodenjem žoge uporabi stegnjeno podlaket ali roko, da bi nasprotniku preprečil osvojitve žoge.

Za napako je odgovoren napadalec brez žoge:

- če odrine obrambnega igralca, da lahko prejme žogo,
- če je obrambnemu igralcu preprečil igro ali poskus igre na žogo,
- če je ustvaril več prostora zase.

### **33.12 Igra na položaju posta**

Načelo vertikalnosti se upošteva tudi pri igri na položaju posta.

Oba, napadalec ne mestu posta in nasprotnik, ki ga pokriva, morata spoštovati pravico do vertikalnega prostora (valja) drug drugega.

Napaka je, kadar napadalec ali obrambni igralec na položaju posta poriva ali suva nasprotnika iz njegovega položaja ali če nasprotniku onemogoča prosto gibanje z iztegotvanjem komolcev, rok, kolen ali drugih delov telesa.

### **33.13 Nepravilno pokrivanje od zadaj**

Nepravilno pokrivanje od zadaj je telesni dotik z nasprotnikom, ki ga stori obrambni igralec od zadaj. Dejstvo, da poskuša obrambni igralec igrati na žogo, ne opravičuje njegovega dotika nasprotnika od zadaj.

### **33.14 Držanje**

Držanje je nepravilen telesni dotik z nasprotnikom, pri katerem je ovirano gibanje nasprotnika. Ta dotik (držanje) se lahko zgodi s katerimkoli delom telesa.

### **33.15 Porivanje**

Porivanje je nepravilen telesni dotik nasprotnika s katerimkoli delom telesa, kjer se igralec močno premakne ali poskusi premakniti nasprotnika, ko ima ta žogo v posesti ali je brez nje.

### **33.16 Simuliranje osebne napake**

Simulirana osebna napaka je akcija igralca, ki teatralno reagira, da bi ustvaril mnenje, da je nad njim storjena osebna napaka in s tem pridobi prednost.

## **34. člen Osebna napaka**

### **34.1 Definicija**

34.1.1 Osebna napaka je napaka igralca, ki je posledica nepravilnega dotika z nasprotnikom, ne glede na to, ali je žoga živa ali mrtva.

Igralec ne sme držati, blokirati, porivati, se prebijati, spotikati ali ovirati nasprotnika s stegovanjem roke, lahti ali komolca, niti s podstavljanjem rame, boka, stegna, kolena ali noge. Prav tako ne sme zviti telesa v nenormalen položaj (izven namišljenega valja), niti igrati grobo ali nasilno.

### **34.2 Kazen**

Moštvu, katerega igralec je storil osebno napako, se prisodi osebna napaka.

34.2.1 Če je bila napaka storjena nad igralcem, ki ni metal na koš:

- se igra nadaljuje z vročanjem žoge moštvu, ki ni povzročilo kršitve,
- če je moštvo, ki je kršilo pravila, izkoristilo bonus, se igra nadaljuje v skladu z 41. členom. V primeru, da je moštvo storilo 7. (in vsako nadaljnjo) osebno napako, ima nasprotno moštvo oz. igralec na voljo 2 prosta meta.

34.2.2 Če je bila napaka storjena nad igralcem, ki je metal na koš, je temu igralcu dodeljeno naslednje število prostih metov:

- če je izveden met na koš iz igre uspešen, zadetek velja, poleg tega pa se prisodi še dodaten (1) prosti met. V primeru, da je moštvo storilo 7. (in vsako nadaljnjo) osebno napako, igralcu pripadata 2 prosta meta,
- če je met na koš izveden iz polja meta za 1 točko neuspešen, se prisodi 1 prosti met. V primeru, da je moštvo storilo 7. (in vsako nadaljnjo) osebno napako, igralcu pripadata 2 prosta meta,
- če je met na koš izveden iz polja meta za 2 točki neuspešen, se prisodita 2 prosta meta,
- če je bila napaka nad igralcem storjena ob ali tik pred zvočnim signalom ure, ki označuje konec tekme, medtem pa je žoga še vedno v rokah igralca, ki nato doseže zadetek, ta ne velja. Igralcu se prisodi 1 ali 2 prosta meta. V vsakem primeru pa se dosodita 2 prosta, če je moštvo storilo 7. (in vsako nadaljnjo) osebno napako. Enako velja ob zvočnem signalu ure za merjenje dolžine napada.



## **35. člen Obojestranska napaka**

### **35.1 Definicija**

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

35.1.2 Da bi dve osebni napaki lahko šteli kot obojestransko osebno napako mora biti zadoščeno naslednjim pogojem:

- obe napaki sta posledica fizičnega kontakta,
- obe napaki sta med istima dvema igralcema nasprotnih moštev.

### **35.2 Kazen**

Osebna napaka se vpiše vpletenima moštvoma. Ne prisodijo se prosti meti, ne glede na število napak moštev in ne glede na število nešportnih napak igralcev.

Igra pa se nadaljuje takole:

Če je približno hkrati z obojestransko napako:

- bil dosežen zadetek iz igre ali zadnji prosti met, posest pripada obrambnemu moštvu po vročanju;
- eno moštvo imelo žogo v posesti ali je bilo upravičeno do posesti žoge, bodo igralci tega moštva upravičeni do posesti po vročanju;
- nobeno moštvo ni imelo žoge v posesti, niti ni bilo upravičeno do posesti žoge, pride do situacije s sodniškim metom. Žoga pripada obrambnemu moštvu, ura za merjenje časa napada se nastavi na 12 sekund.

## **36. člen Tehnična napaka**

### **36.1 Pravila vedenja**

36.1.1 Pravilno vedenje v igri zahteva popolno in pošteno sodelovanje igralcev in namestnikov s sodniki, pomožnimi sodniki in nadzornikom, če je prisoten.

36.1.2 Obe moštvi imata pravico za zmago storiti vse, vendar v mejah športnega duha in poštenega boja.

36.1.3 Namerna ali ponovljena kršitev teh pravil ali delovanje, ki ni v skladu z duhom in namenom teh pravil, se obravnava kot tehnična napaka.

36.1.4 Sodnik lahko prepreči tehnične napake tako, da opozori ali celo spregleda manjše prekrške, ki so očitno nenamerni in nimajo neposrednega vpliva na igro. To lahko izvaja, dokler (po opozorilu) ne pride do ponovitve enakega prekrška.

36.1.5 Če je prekršek odkrit potem, ko je žoga postala živa, se igra prekine in dosodi tehnična napaka. Kazen zanjo se izvede, kot da bi se tehnična napaka zgodila takrat, ko je bil dosojena. Vse, kar se je zgodilo med prekrškom in prekinitvijo igre, obvelja.

## 36.2 Definicija

36.2.1 Tehnična napaka igralca je napaka, ki ni posledica dotika z nasprotnikom pač pa njegovega obnašanja:

- omalovažuje opozorila sodnikov,
- nespoštljivo se dotakne sodnika, nadzornika ali pomožnih sodnikov,
- nespoštljivo komunicira s sodniki, nadzornikom ali pomožnimi sodniki,
- uporabi žaljivo govorico ali gib in hujska gledalce,
- vznemirja nasprotnika ali omejuje njegovo vidno polje z mahanjem z rokami v bližini njegovih oči,
- pretirano opleta s komolci,
- zavlačuje igro z:
  - namernim dotikanjem žoge po doseženem zadetku iz igre ali zadnjem prostem metu ter na ta način ovira igralca(e) nasprotnega moštva v polkrogu pod košem, da bi prišli do posesti žoge,
  - namernim zavlačevanjem začetka posesti takoj po uspešnem zadetku iz igre ali zadnjem prostem metu, kadar ga ob tem ne ovira obrambni igralec,
  - aktivno igro v obrambi znotraj polkroga pod košem po doseženem košu,
  - preprečuje ali nepravilno izvaja vročanje,
  - preprečuje ali omejuje igralca pri izvajanju prostega meta
- pade na tla, da bi simuliral napako,
- prekrška pri igri na žogo nad obročem, ob zadnjem ali edinem prostem metu. Napadalnemu moštvu se prisodi 1 točka, kateri sledi še kazen za tehnično napako,
- neprimerno komunicira z gledalci,
- na kakršen koli način komunicira s trenerjem med tekmo.

36.2.2 Igralec ni izključen, kadar prejme 2 tehnični napaki.

## 36.3 Kazen

Tehnična napaka šteje v napake moštva.

36.3.1 Nasprotnikom se prisodi 1 prosti met. Igra se nadaljuje na naslednji način:

- prosti met se mora izvajati takoj. Po izvedenem prostem metu moštvo, ki je bilo v posesti žoge ob dosojeni tehnični napaki ali pa je bilo upravičena do posesti žoge, posest žoge dobi z vročanjem,
- prosti met za tehnično napako se mora izvajati takoj, ne glede na to kakšne kazni za napake so bile takrat dosojene moštvu ali pa so se že začeli izvajati prosti meti za druge napake. Po izvedenem prostem metu zaradi dosojene



tehnične napake, se igra nadaljuje z vročanjem. Posest žoge ima moštvo, ki jo je imelo zadnje v posesti ali je do nje upravičeno,

- če je bil dosežen koš ali pa je bil zadet zadnji prosti met, se žoga po prostem metu dodeli obrambnemu moštvu, ki igro nadaljuje z vročanjem,
- če nobeno moštvo ni v posesti žoge ob dosojeni tehnični napaki se žoga dodeli po pravilu sodniškega meta. Posest pripada obrambnemu moštvu, ki napad začne po vročanju.

## **37. člen Nešportna napaka**

### **37.1 Definicija**

37.1.1 Nešportna napaka je po sodnikovi oceni napaka igralca s kontaktom, kjer je igralec povzročil pretiran, grob ali nevaren kontakt.

37.1.2 Vsako držanje napadalca, ki ima kontrolo nad žogo je nešportna napaka.

37.1.3 Sodnik mora nešportne napake med tekmo dosledno tolmačiti in pri tem presojati samo dejanje.

### **37.2 Kazen**

37.2.1 Nešportna napaka se vpiše igralcu, ki jo je storil.

37.2.2 Za prvo nešportno napaka igralca se dosodi nasprotniku, nad katerim je bila napaka storjena, 2 prosta meta brez posesti žoge. Če je bila prva nešportna napaka igralca storjena nad nasprotnikom, ki je ob dosegel zadetek, se zadetek prizna in dosodi 2 prosta meta.

37.2.3 Za drugo nešportno napaka igralca se dosodi nasprotniku, nad katerim je bila napaka storjena, 2 prosta meta, moštvu pa pripada še posest žoge. Če je bila druga nešportna napaka igralca storjena nad nasprotnikom, ki je ob dosegel zadetek, se zadetek prizna, dosodi 2 prosta meta, njegovemu moštvu pa še posest žoge.

37.2.4 Vsaka nešportna napaka igralca šteje za 2 napaki moštva.

37.2.5 Igralec je izključen do konca tekme, ko naredi drugo nešportno napako.

37.2.6 Če je igralec izključen po členu 37.2.5, je izključen samo do konca tekme in se dodatna kazen v tekmovanju ne izvede.

## **38. člen Izključujoča napaka**

### **38.1 Definicija**

38.1.1 Izključujoča napaka je vsako grobo nešportno dejanje igralca ali namestnika.

## **38.2 Nasilje**

- 38.2.1 Med tekmo so (v nasprotju s športnim duhom in poštenim bojem) možna nasilna dejanja. Sodniki (če je potrebno, pa uslužbenci organov javnega reda) jih morajo takoj ustaviti.
- 38.2.2 Kadarkoli se igralci ali namestniki vpletejo v nasilna dejanja na igrišču ali v bližini igrišča, jih sodniki poskušajo zaustaviti.
- 38.2.3 Osebe, ki so odgovorne za očitne napade na nasprotnike ali na uradne osebe, morajo biti takoj izključene. Sodniki morajo o tem obvestiti vodstvo tekmovanja.
- 38.2.4 Uslužbenci organov javnega reda lahko stopijo na igrišče samo na zahtevo uradnih oseb. Če na igrišče vdrejo gledalci z očitnim namenom storitve nasilnega dejanja, morajo uslužbenci organov javnega reda takoj zaščititi moštvi in sodnike.
- 38.2.5 Tudi preostali prostori (vhodi, izhodi, hodniki, garderobe...) sodijo v pristojnost organizatorjev in organizacije tekmovanja ter uslužbencev organov javnega reda.
- 38.2.6 Sodniki ne smejo dovoliti fizične dejavnosti igralcev ali namestnikov, zaradi katere se lahko poškoduje igralna oprema.

Ko sodniki takšno dejavnost opazijo, morajo opozoriti moštvo, ki je kršilo pravila.

Če se takšna dejavnost ponovi, sodniki vpletenemu posamezniku (vpletenim posameznikom) prisodijo tehnično, lahko pa tudi izključujočo napako.

## **38.3 Kazen**

- 38.3.1 Izključujoča napaka se vpiše kršilcu.
- 38.3.2 Kadarkoli je kršilec izključen v skladu z ustreznimi členi teh pravil, mora po izključitvi zapustiti igrišče.
- 38.3.3 Prisodita se 2 prosta meta:
- kateremukoli nasprotniku v primeru, ko izključujoča napaka ni rezultat dotika z nasprotnikom,
  - igralcu, nad katerim je bila izključujoča napaka dosojena.
- ki jim sledi še vročanje žoge.
- 38.3.4 Vsaka izključujoča napaka šteje za 2 napaki moštva.
- 38.3.5 Vsak igralec, ki je storil izključujočo napako, je lahko s strani vodstva tekmovanja izključen iz nadaljnjega tekmovanja. Vodstvo tekmovanja mora iz tekmovanja izključiti vsakega igralca zaradi nasilnega vedenja (verbalnega in/ali fizičnega



nasilja), vpletenosti v nameščanje rezultatov ali kršenja FIBA Anti-doping pravil (»FIBA Internal Regulations, Book 4«).

38.3.6 Vodstvo tekmovanja ima pravico, zaradi kršitve člena 38.3.5, izključiti iz tekmovanja tudi celotno moštvo, katere člani so bili vpleteni v dejanja. FIBA ima pravico uvesti disciplinske sankcije v okviru pravil tekmovanja, pogojev sodelovanja, opisanih na [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com) in v »FIBA Internal Regulations«, ne glede na to, ali je bil član moštva izključen po členu 38 ali ne.

## **39. člen Pretep**

### **39.1 Definicija**

Pretep je medsebojna fizična dejavnost 2 ali več nasprotnikov (igralcev in namestnikov).

Ta člen velja samo za namestnike, ki med pretepom ali situacijo, ki lahko povzroči pretep, zapustijo meje prostora pred klopjo moštva.

### **39.2 Pravilo**

39.2.1 Namestniki, ki med pretepom ali situacijo, ki lahko povzroči pretep, zapustijo prostor pred klopjo moštva, bodo izključeni. Namestniku je dovoljeno, da med pretepom ali situacijo, ki lahko povzroči pretep, zapusti prostor pred klopjo moštva, zato, da sodnikom pomaga ohraniti ali vzpostaviti red.

39.2.2 Če namestnik zapusti prostor pred klopjo moštva, vendar ne pomaga ali ne poskusi pomagati sodnikom ohraniti ali vzpostaviti reda, bo izključen.

### **39.3 Kazen**

39.3.1 Če so v tem primeru izključene osebe iz klopi obeh moštev, ni pa potrebno izvajanje kazni zaradi drugih napak, se igra nadaljuje.

Če je približno hkrati, ko je bila igra zaustavljena zaradi pretepa:

- bil dosežen zadetek iz igre, bodo nasprotniki moštva, ki je doseglo zadetek, nadaljevali z igro po vročanju,
- prišlo do pretepa, eno moštvo imelo posest žoge ali je bilo upravičeno do posesti žoge, bodo igralci tega moštva nadaljevali z igro po vročanju, ura za merjenje časa napada ostane, kot je bila v trenutku pretepa,
- nobeno moštvo ni imelo posesti žoge, niti ni bilo upravičeno do posesti žoge, pride do situacije s sodniškim metom. Posest žoge pripada moštvu, ki je bilo zadnje v obrambi, ura za merjenje časa se nastavi na 12 sekund.

39.3.2 Izključujoče napake se vpišejo igralcem v zapisnik, štejejo pa za 2 napaki moštva.

39.3.3 Kazni igralcev na igrišču, ki so bili vpleteni v pretep ali situacijo, ki bi lahko povzročila pretep, se izvedejo v skladu z 42. členom.

## **40. člen Izbrisan**

## **41. člen Kazen za napake moštva**

### **41.1 Definicija**

41.1.1 Napaka moštva je osebna, tehnična, nešportna ali izključujoča napaka, ki je bila dosojena igralcu ali namestniku. Moštvo je izkoristilo bonus, potem ko so igralci moštva naredili 6 napak moštva.

41.1.2 Vse napake moštva, ki se zgodijo med intervalom igre, štejejo kot da so se zgodile v rednem delu tekme ali podaljška.

41.1.3 Igralci niso izključeni s tekme zaradi števila storjenih osebnih napak, razen v primerih, opisanih v členu 37.2.5. in 38.

### **41.2 Pravilo**

41.2.1 Kazen za 7., 8. in 9. napako moštva sta dosojena 2 prosta meta za nasprotnika. Za 10. in vsako nadaljnjo napako moštva se dosodi 2 prosta meta in posest žoge za nasprotnika. Ta člen se uporabi tudi v primeru nešportne napake ter napake nad igralcem v fazi meta na koš ter razveljavi člena 34 in 37. Igralec, nad katerim je bila napaka storjena, izvaja proste mete.

41.2.2 Če je osebno napako napravil igralec moštva, ki ima v posesti živo žogo, ali je bilo njegovo moštvo upravičeno do posesti žoge, se ta napaka kaznuje z vročanjem žoge za nasprotnika.

## **42. člen Posebni primeri**

### **42.1 Definicija**

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

### **42.2 Postopek**

42.2.1 Vse napake se vpišejo in ugotovijo kazni zanje.

42.2.2 Določi se vrstni red vseh napak, ki so se zgodile.

- 42.2.3 Vse kazni za enake napake obeh moštveh in vse kazni za obojestranske napake se zapišejo in izničijo kazni (prosti meti) ter štejejo, kot da jih ni bilo.
- 42.2.4 Če je bila piskana tehnična napaka, se kazen za tehnično napako izvede najprej kljub drugačnemu vrstnemu redu napak in kljub temu, da se je izvajanje kazni že začelo.
- 42.2.5 Izgubijo se vse pravice do posesti žoge, razen pravica do posesti žoge kot del kazni, ki je po izničenju ostala zadnja za izvedbo.
- 42.2.6 Ko je žoga med izvajanjem prvega prostega meta ali pri vročanju žoge postala živa, se kazen zaradi te napake ne more več izničiti s kaznimi zaradi preostalih napak.
- 42.2.7 Kazni za preostale napake se izvedejo po vrstnem redu, kot so bile določene.
- 42.2.8 Če po izničenju kazni za enake napake moštveh za izvedbo ni preostala nobena kazen, se igra nadaljuje na sledeč način:

Če je približno hkrati kot prva kršitev:

- dosežen zadetek iz igre, bodo nasprotniki moštva, ki je doseglo zadetek, začeli igro po vročanju,
- eno moštvo imelo posest žoge ali je bilo upravičeno do posesti žoge, bodo igralci tega moštva začeli igro po vročanju,
- nobeno moštvo ni imelo žoge v posesti, niti ni bilo upravičeno do posesti žoge, pride do situacije s sodniškim metom. Posest pripada moštvu, ki je bilo zadnje v obrambi.

## **43. člen Prosti meti**

### **43.1 Definicija**

- 43.1.1 Prosti met je priložnost, dana igralcu, da izza črte za proste mete neovirano doseže zadetek za 1 točko.
- 43.1.2 Posamezen niz prostih metov predstavljajo vsi prosti meti in/ali nadaljnja posest žoge kot kazen za eno napako.

### **43.2 Pravilo**

- 43.2.1 Kadar je določena osebna, nešportna ali izključujoča napaka, ki se kaznuje s prostim(i) metom(i):
- mora igralec, nad katerim je bila storjena napaka, pristopiti k izvedbi enega ali več prostih metov,
  - mora igralec, nad katerim je bila storjena napaka, izvesti določene proste mete, preden lahko zaradi zamenjave zapusti igrišče,

- če mora igralec, ki je bil določen za izvajanje prostega meta ali več prostih metov, zapustiti igro zaradi poškodbe ali izključitve, proste mete izvede namestnik, ki ga zamenja. Če namestnikov ni več, lahko dosojene proste mete izvede kateri koli soigralec.

43.2.2 Kadar je dosojena tehnična ali izključujoča napaka moštvu ki ni posledica fizičnega kontakta, lahko prosta meta (prosti met) izvede katerikoli igralec nasprotnega moštva.

43.2.3 Izvajalec prostega meta:

- se postavi za črto za proste mete,
- uporabi katerikoli način metanja prostega meta, pri katerem žoga pade od zgoraj v koš ali se dotakne obroča,
- ki mu je eden od sodnikov žogo vročil, mora vreči na koš v 5 sekundah,
- se ne sme dotakniti črte za proste mete ali polja omejitve, dokler žoga ne pade skozi koš ali se ne dotakne obroča,
- se ne sme pretvarjati, da bo izvajal prosti met.

43.2.4 Igralci, ki so v skakalnih prostorih vzdolž polja omejitve, lahko izmenično zasedejo te prostore skladno s sliko 6.

Igralci, ki so v skakalnih prostorih vzdolž polja, ne smejo:

- zasedati skakalnih prostorov pri prostih metih, do katerih nimajo pravice,
- stopiti v polje omejitve ali nevtralni pas niti zapustiti svojega skakalnega prostora pri prostem metu, dokler žoga ne zapusti roke (rok) izvajalca prostega meta,
- s svojimi dejanji vznemirjati izvajalca prostih metov.

43.2.5 Igralci, ki ne zasedajo skakalnih prostorov vzdolž polja omejitve, morajo ostati za namišljenim podaljškom črte za proste mete in za črto meta za 2 točki, dokler se prosti meti ne končajo.

43.2.6 Med prostim(i) metom(i)i, ki jim sledi še drugi niz(i) prostih metov ali vračanje žoge v igro, morajo vsi igralci ostati za namišljenim podaljškom črte za proste mete in za črto meta za 2 točki.

Kršitev 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 ali 43.2.6 člena je prekršek.

### **43.3 Kazen**

43.3.1 Če je prosti met uspešno izveden in je prekršek naredil izvajalec prostih metov, se doseženi zadetek ne prizna.

Vsak drugi prekršek igralcev, ki se je zgodil tik preden, približno hkrati ali takoj za prekrškom, ki ga je storil izvajalec prostih metov, se prezrejo.

Žoga se prisodi nasprotnikom, ki jo vrnejo v igro po vročanju, razen če je potrebno izvesti druge proste mete (enega ali več) ali pravico do posesti žoge.

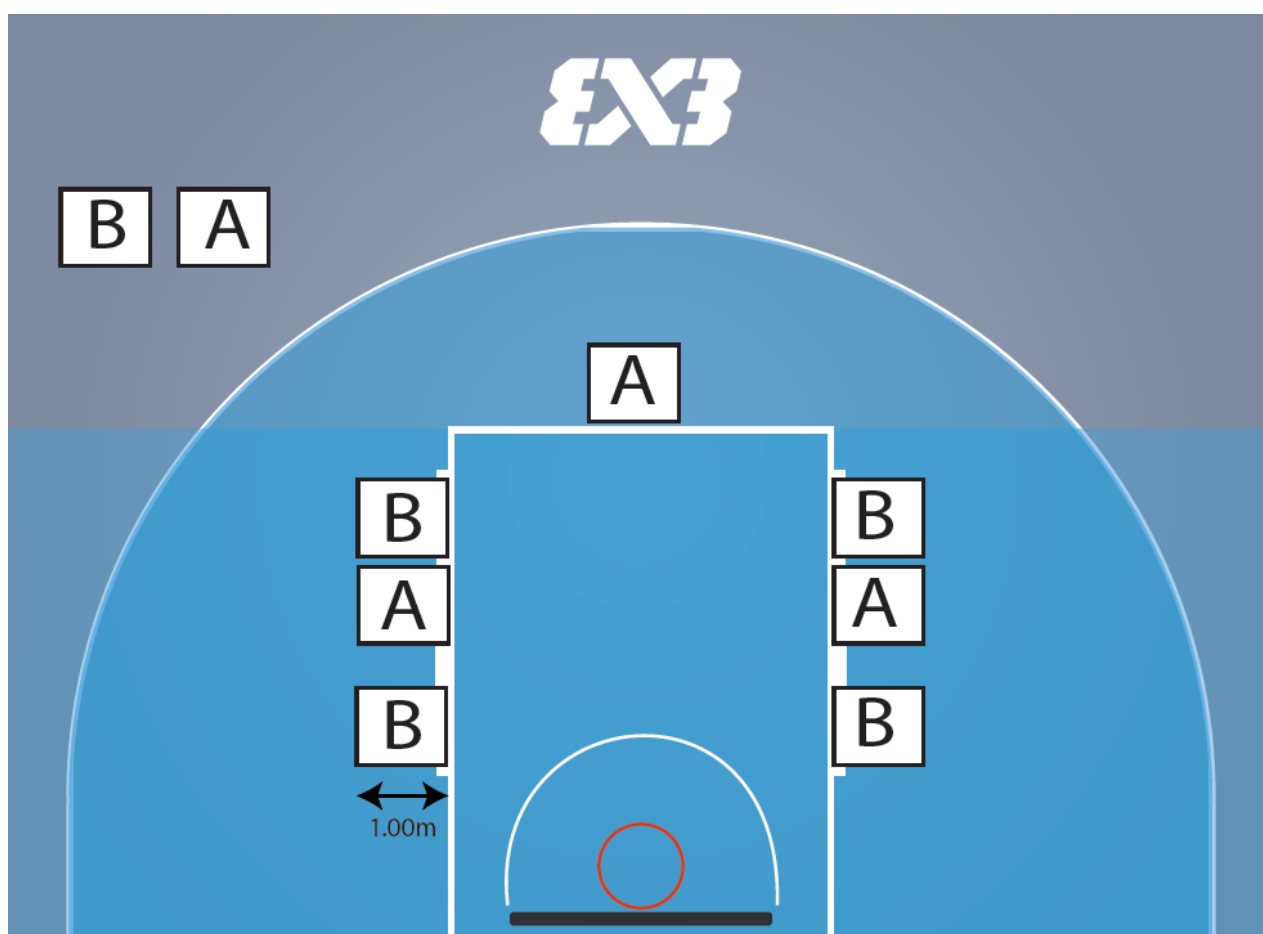
43.3.2 Če je prosti met uspešen in je prekršek naredil katerikoli drug igralec:

- se dosežen zadetek prizna,
- prekrški se zanemarijo.

V primeru zadnjega ali edinega prostega meta se žoga prisodi nasprotnikom, da jo vrnejo v igro po vročanju.

43.3.3 Če prosti met ni uspešen in je prekršek naredil:

- izvajalec prostega meta ali njegov soigralec pri zadnjem ali edinem prostem metu, se žoga prisodi nasprotnikom, ki jo vrnejo v igro po vročanju, razen če isto moštvo ni upravičeno do naslednje posesti,
- nasprotnik izvajalca prostega meta, se izvajalcu prostega meta prisodi nadomestni prosti met,
- obe moštvi pri zadnjem ali edinem prostem metu, pride do situacije s sodniškim metom. Posest pripada moštvu, ki je bilo zadnje v obrambi.



SLIKA 7: Položaj igralcev med izvajanjem prostih metov

## 44. člen Napaka, ki jo je mogoče popraviti

### 44.1 Definicija

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

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

### 44.2 Osnovni postopek

44.2.1 Da bi bilo napako mogoče popraviti, jo morajo sodniki, pomožni sodniki ali nadzornik, če je prisoten, ugotoviti preden žoga postane živa po prvi mrtvi žogi, potem ko je ura za merjenje igralnega časa po napaki tekla.

44.2.2 Sodnik ali nadzornik lahko takoj, ko ugotovi napako, ki jo je mogoče popraviti, prekine igro, vendar zaradi tega nobeno moštvo ne sme biti postavljeno v podrejen položaj.

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

44.2.4 Ko se napako popravi, se igra nadaljuje z vročanjem žoge, razen če ni drugače določeno v teh pravilih. Žoga se dodeli moštvu, ki je bilo upravičeno do posesti žoge v trenutku, ko je bila igra zaradi popravljanja napake prekinjena.

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

- se mora igralec, ki sodeluje pri popravljanju napake in je bil zamenjan v skladu s pravili igre, ponovno vrniti na igrišče zaradi popravljanja napake (takrat ponovno postane igralec). Potem, ko je napaka popravljena, lahko ostane v igri ali pa lahko odide z igrišča,
- mora namesto igralca, ki so ga zamenjali zaradi poškodbe ali izključitve, pri popravljanju napake sodelovati namestnik, ki ga je v skladu s pravili zamenjal.

44.2.6 Napak, ki jih je mogoče popraviti, ni mogoče popraviti po tem, ko prvi sodnik podpiše zapisnik.

44.2.7 Sodniki lahko kadarkoli, vendar preden prvi sodnik podpiše zapisnik, popravijo vsako napako zapisnikarja pri pisanju zapisnika, časomerilca pri merjenju časa in merilca dolžine napada pri merjenju dolžine napada, ki se nanašajo na izid, število napak, število minut odmora ter porabljeni oziroma neporabljeni igralni čas ali čas za dolžino napada.



### 44.3 Poseben postopek

#### 44.3.1 Če je napaka v dodelitvi nepripadajočega(ih) prostega(ih) meta(ov).

Dodeljeni prosti met(i) se razveljavi(jo) in igra nadaljuje:

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

#### 44.3.2 Če je napaka v nedodeljenih pripadajočih prostih metih:

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

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

- v tem primeru se taki prosti meti in morebitna posest žoge, ki je del te kazni, razveljavijo, žoga pa se dodeli nasprotnemu moštvo, da jo vrne v igro po vročanju, razen če je potrebno izvesti kazni zaradi drugih kršitev.

## **SODNIKI, POMOŽNI SODNIKI IN NADZORNIK: DOLŽNOSTI IN ODLOČANJE**

### **45. člen Sodnika, pomožni sodniki in nadzornik**

- 45.1** Sodnika sta prvi sodnik in drugi sodnik. Njima pomagajo pomožni sodniki in nadzornik, kadar je prisoten.
- 45.2** Pomožni sodniki so zapisnikar, upravljalec semaforja in merilec dolžine napada.
- 45.3** Nadzornik sedi za zapisnikarsko mizo. Njegova osnovna dolžnost je, da nadzoruje delo pomožnih sodnikov in pomaga sodnikom pri nemotenem poteku tekme.
- 45.4** Sodniki ne smejo biti v kakršnikoli zvezi z nastopajočimi moštvi.
- 45.5** Sodniki, pomožni sodniki in nadzornik morajo voditi tekmo v skladu s temi pravili in jih nimajo pravice spreminjati.

### **46. člen Nadzornik («Sports Supervisor«)**

Nadzornik, če je prisoten, naj:

- 46.1** Pregleda in odobri vso opremo, ki se bo uporabljala med tekmo.
- 46.2** Določi glavno uro za merjenje igralnega časa, uro za merjenje dolžine napada, uro za merjenje minute odmora in se seznanji s pomožnimi sodniki.
- 46.3** Izbere žogo za igro izmed najmanj 2 že uporabljenih žog, ki mu jih da na vodja tekmovanja. Če nobena od teh 2 žog ni ustrezna, lahko izbere najboljšo žogo, ki je na voljo.
- 46.4** Ne dovoli igralcem, da nosijo predmete, ki lahko povzročijo poškodbo drugim igralcem.
- 46.5** V primerih kršenja teh pravil, njihovih interpretacij ali »FIBA Internal Regulations« opozori sodnika o morebitnih nepravilnostih. Prav tako opozori sodnika ob nasilnih dejanjih ali situacijah med tekmo, ki bi lahko pripeljale do nasilnih dejanj.
- 46.6** Ustavi igro, če tako narekujejo okoliščine. Sodnika lahko opozori samo po doseženem košu, ob tem pa ne sme oškodovati nobenega moštva.
- 46.7** Odloči o predani tekmi.
- 46.8** Natančno pregleda zapisnik ob koncu tekme ali kadarkoli, če se mu to zdi potrebno.

- 46.9** Zagotovi, da oba sodnika takoj po koncu tekme podpišeta zapisnik in s tem zaključi postopek v zvezi s tekmo in zvezo sodnikov s tekmo. Pravica sodnikov do odločanja prične, ko prideta na igrišče pred uradnim začetkom tekme. Pravica do odločanja se zaključi, ko se oglasi zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označi konec igralnega časa in ga potrdita sodnika.
- 46.10** Preden sodnika podpišeta zapisnik, naj na hrbtni strani zapisnika zabeleži:
- vsako izključujočo napako ali predano tekmo,
  - vsako nešportno vedenje igralcev moštev, ki se je zgodilo v obdobju 5 minut pred predvidenim začetkom tekme ali po koncu igralnega časa in preden je bil zapisnik odobren in podpisan. V tem primeru mora nadzornik vodstvu tekmovanja poslati izčrpno poročilo.
- 46.11** V primeru, da nadzornik ni prisoten na tekmi, njegove naloge prevzameta sodnika.
- 46.12** Je pooblaščen, da pred tekmo odobri in uporabi tehnično opremo za predvajanje posnetkov (IRS-Instant Replay System), če je le-ta omogočena.
- 46.13** Ima pravico odločati o vsem, kar ni posebej obdelano v teh pravilih.

## **47. člen Sodniki: dolžnosti in odločanje**

- 47.1** Sodniki imajo pravico odločati o kršitvah pravil, ki se zgodijo na igrišču ali izven njega. Nadzirajo tudi zapisnikarsko mizo, klop moštva in polja neposredno za mejnimi črtami.
- 47.2** Sodniki zapiskajo, kadar pride do kršitve pravil, ko se konča redni del tekme ali podaljšek ali kadar menijo, da je igro potrebno zaustaviti. Sodniki ne zapiskajo po uspešno izvedenem metu na koš, po uspešno izvedenem prostem metu ali ko žoga postane živa.
- 47.3** Sodnika izvedeta met kovanca pred tekmo.
- 47.4** Ko se sodniki odločajo, ali naj dosodijo telesni dotik ali prekršek, morajo v vsakem primeru upoštevati naslednja osnovna načela:
- duh in namen teh pravil ter potrebo po ohranitvi celotnosti tekme,
  - doslednost pri spoštovanju zamisli o prednosti/ni prednosti. Zaradi naključnih dotikov naj sodniki po nepotrebem ne prekinjajo tekme, razen če bi igralec zaradi tega pridobil prednost ali bi bilo zaradi tega nasprotno moštvo postavljeno v podrejen položaj,
  - doslednost pri spoštovanju proste presoje na vsaki tekmi, pri čemer pa morajo sodniki upoštevati sposobnosti vpletenih igralcev, njihov odnos in vedenje med tekmo,
  - doslednost pri ohranjanju ravnovesja med nadzorom in potekom tekme, pri čemer morajo imeti sodniki občutek za dejanja udeležencev, da prisodijo le tisto, kar je za tekmo pomembno.

**47.5** Sodnika sta pooblaščenca za uporabo tehnične opreme za predvajanje posnetkov (IRS - Instant Replay System), če je le-ta omogočena in odobrena s strani nadzornika, s katero lahko, preden je zapisnik podpisan, odločata o:

- rezultatu tekme ali nepravilnosti pri uri za merjenje igralnega časa ali uri za merjenje časa napada kadarkoli med tekmo,
- tem, ali je bil zadnji met iz igre v rednem igralnem času izveden pravočasno in/ali zadetek šteje 1 ali 2 točki,
- vsaki situaciji, katere ogled posnetka je po teh pravilih dovoljen, na igrišču v zadnjih 30 sekundah rednega igralnega časa ~~ali v podaljšk~~, v trenutku, kadar je ena izmed ekip dosegla 19 točk ali več in v podaljšku,
- potrditvi veljavnosti zadetka, kadar je dosojen tak prekršek,
- tem, kdo je bil udeležen pri nešportnem obnašanju ali v katerih koli drugih situacijah med tekmo, ki lahko vodijo do nasilnih dejanj. Za potrditev končne odločitve se lahko sodnika posvetujeta z nadzornikom.
- tem, ali je moštvo upravičeno do ogleda posnetka («Challenge request», v nadaljevanju »Challenge«).

47.5.1 »Challenge« se uporablja na Olimpijskih igrah, svetovnem prvenstvu (izključno v članski kategoriji) in na tekmovanju »FIBA World Tour«, če so zagotovljeni pogoji za to in če ga pravila tekmovanja določajo. Ne glede na to, ali je »Challenge« omogočen ali ne, lahko sodnik v vsakem primeru, izključno iz uradnega posnetka, pogleda, ali je bil zadnji met na tekmi izveden pravočasno in/ali zadnji zadetek šteje 1 ali 2 točki.

47.5.2 Vsak igralec ima pravico zahtevati ogled posnetka («Challenge») v primeru spodaj opisanih situacij. V času ogleda posnetka morajo biti vsi igralci oddaljeni od zapisnikarske mize.

Ogled posnetka je omogočen samo za zadetek ali sodnikovo odločitev. Sodnikova neodločitev, katere posledica je zadetek, ne more biti predmet ogleda posnetka. Situacije, v katerih je omogočen ogled posnetka, ki ga zahteva kateri koli igralec med tekmo so:

- ugotovitev, ali je žoga zapustila igralčevo roko (roki) pred iztekom ure za merjenje časa napada ali ne,
- ugotovitev, kateri igralec se je zadnji dotaknil žoge, preden je le-ta zapustila igrišče v zadnjih 2 minutah rednega dela igralnega časa, v trenutku, kadar je ena izmed ekip dosegla 19 točk ali več in v podaljšku,
- ugotovitev, če je igralec stopil izven igrišča v zadnjih 2 minutah rednega dela igralnega časa ~~ali v podaljšk~~, v trenutku, kadar je ena izmed ekip dosegla 19 točk ali več in v podaljšku.
- ugotovitev, če je igralec stopil izven igrišča in prekršek ni dosojen, po tem pa je njegova ekipa dosegla zadetek ali so ji v isti posesti dosojeni prosti met(i) v zadnjih 2 minutah rednega dela igralnega časa, v trenutku, kadar je ena izmed ekip dosegla 19 točk ali več in v podaljšku,

- ugotovitev, ali je igralec pravilno izvedel čiščenje žoge po tem, ko je njegovo moštvo začelo novo posest,
- ugotovitev, ali je prišlo do spremembe posesti in/ali če je bilo čiščenje žoge pravilno izvedeno ali ne,
- ugotovitev, ali zadetek iz igre velja ali ne. V primeru uspešnega meta, koliko šteje (1 ali 2 točki). Ogled je mogoč le za situacijo meta na koš,
- ugotovitev, koliko prostih metov mora biti na voljo igralcu, nad katerim je bila storjena osebna napaka (1 ali 2 prosta meta).

**47.5.3** Ko igralec zahteva »Challenge«, mora jasno in glasno zaklicati »Challenge« in hkrati to pokazati z znakom »C«, ki ga izvede s palcem in kazalcem. »Challenge« je lahko zahtevan ali v naslednji posesti moštva ali v času, ko je žoga mrtva, odvisno od tega kar se zgodi prej. V primeru, da »Challenge« ni zahtevan pravočasno, je zahteva za »Challenge« zavrnjena.

**47.5.4** Če po ogledu posnetka (»Challenge«) sodnikova odločitev ostane nespremenjena (t.i. »Challenge lost«), moštvo, ki je »Challenge« zahtevalo, ostane do konca tekme brez pravice do zahteve po ogledu posnetka (»Challenga«).

Če po ogledu posnetka (»Challenge«) sodnik spremeni svojo odločitev (t.i. »Challenge won«), lahko moštvo, ki je »Challenge« zahtevalo, le-tega še vedno zahteva.

Če posnetek ni jasno pokazal ali je šlo za kršitev ali ne, potem sodnikova odločitev ostane nespremenjena, moštvo, ki je »Challenge« zahtevalo, pa lahko še vedno zahteva »Challenge«.

**47.6** Sodnika imata kadarkoli možnost odločati o vsem, kar ni posebej obdelano v teh pravilih.

**47.7** Če pride do pritožbe enega izmed moštev, morata sodnika (nadzornik, če je prisoten) o tem po prejemu vzroka za pritožbo poročati pisno o pritožbi obvestiti vodstvo tekmovanja.

**47.8** Če se je sodnik poškodoval ali pa iz kakršnegakoli razloga ne more nadaljevati s sojenjem v roku 5 minut, se bo igra nadaljevala. Preostali sodnik bo sodil do konca tekme sam, razen ob možnosti zamenjave poškodovanega sodnika z ustreznim sodnikom. Po posvetu z nadzornikom, če je prisoten, se bo preostali sodnik sam odločil o možni zamenjavi.

**47.9** Če je treba kakšno odločitev pojasniti ustno, se na vseh mednarodnih tekmah uporablja angleški jezik.

**47.10** Vsak sodnik ima pravico odločati znotraj svojih pristojnosti, vendar pa nima pravice razveljaviti ali dvomiti o sosodnikovih odločitvah.



**47.11** Sodniške odločitve so dokončne in jim ni možno oporekati ali jih omalovaževati razen v primeru, ko je protest dovoljen (poglavje c).

## **48. člen Zapisnikar: dolžnosti**

**48.1** Zapisnikarju je na voljo uradni zapisnik, v katerega bo zabeležil:

- moštvi, z vnosom imen in številke igralcev, ki bodo nastopali na tekmi. Kadar pride do kršitve številke igralcev, bo takoj (ko bo mogoče) o tem obvestil najbližjega sodnika,
- tekoče število doseženih točk (košev iz igre ali iz prostih metov) in jih sproti sešteval,
- napake obeh moštev. Takoj, ko moštvo stori 6. in 10. napako, mora obvestiti sodnika o tem. Prav tako beleži nešportne napake posameznega igralca, podobno mora takoj obvestiti sodnika o tem, da sta bili igralcu dosojeni 2 nešportni napaki in mora biti zato izključen,
- minute odmora. Zapisnikar mora obvestiti sodnika, ko moštvo nima več na voljo minute odmora,
- met kovanca oz. začetno posest, tako, da bo v zapisal, katero moštvo ima prvo posest.

**48.2** Če je v zapisniku ugotovljena napaka pri pisanju zapisnika:

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

## **49. člen Upravljalca semaforja: dolžnosti**

**49.1** Upravljalca semaforja upravlja s semaforjem in pomaga zapisnikarju. V primeru neujemanja rezultata med zapisnikom in semaforjem ter, da se te napake ne da uskladiti, šteje za pravilen rezultat tisti v zapisniku. Rezultat na semaforju se popravi.

Upravljalca semaforja bo upravljal uro za merjenje igralnega časa in uro (štoparico) za merjenje minut odmora in bo:

- meril igralni čas, minute odmora in intervale igre,
- poskrbel, da bo zvočni signal ure za merjenje igralnega časa dovolj glasen in se bo sprožil samodejno na koncu rednega dela tekme ali podaljška,
- takoj na kakršenkoli način obvestil sodnika, če se zvočni signal ne oglasi ali pa ne sliši dovolj glasno.

**49.2** Upravljalca semaforja meri igralni čas na sledeč način:

- uro za merjenje igralnega časa sproži:
  - po vročanju, ko je napadalec vzpostavil kontrolo nad žogo,
  - po zadetem zadnjem prostem metu, ko žoga v posesti (novega) napadalnega moštva,
  - po zgrešenem zadnjem prostem metu, ko je žoga še naprej živa in se žoga dotakne igralca ali se jo dotakne igralec na igrišču,
- uro za merjenje igralnega časa ustavi:
  - ko se izteče igralni čas rednega dela tekme, če se ura samodejno ne zaustavi,
  - ko je dosežen končni rezultat v rednem delu tekme ali v podaljšku,
  - ko je žoga živa in sodnik zapiska,
  - ko je moštvo imelo žogo v posesti in se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.

**49.3** Upravljalca semaforja meri minute odmora na sledeč način:

- sproži štoparico takoj, ko sodnik zapiska in da znak za minuto odmora,
- sproži svoj zvočni signal, ko je preteklo 20 sekund od začetka minute odmora,
- sproži svoj zvočni signal, ko je minuta odmora potekla.

**49.4** Časomerilec meri interval igre na sledeč način:

- sproži štoparico takoj, ko se je zaključil redni del tekme in je potrebno odigrati podaljšek,
- sproži svoj zvočni signal pred podaljškom, ko je od konca rednega dela preteklo 50 sekund,
- sproži svoj zvočni signal in hkrati zaustavi uro takoj, ko se je interval igre končal.

**50. člen Merilec dolžine napada: dolžnosti**

Merilec dolžine napada upravlja z uro za merjenje dolžine napada tako, da:

**50.1** Jo vklopi ali ponovno zažene, takoj ko:

- moštvo na igrišču dobi živo žogo v posest. Če je potem prišlo do naključnega dotika žoge s strani nasprotnika in je žoga ostala v posesti istega moštva, to še ne pomeni novega časa za napad,
- po vročanju, ko je napadalec vzpostavil kontrolo nad žogo.

**50.2** Jo ustavi, toda je ne nastavi ponovno, ko ima isto moštvo, ki je že prej imelo žogo v posesti, sedaj ponovno na voljo žogo, da jo vrne v igro, ker:

- je žoga padla z igrišča,
- se je igralec istega moštva poškodoval,
- moštvo v posesti naredi tehnično napako,
- je prišlo do obojestranske napake,
- je prišlo do izničenja enakovrednih kazni obema moštvoma,

- je igra ustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen, če bi bilo v tem primeru oškodovano moštvo, ki je imelo posest žoge.

**50.3** Jo zaustavi in preklopi na novo obdobje vidnih 12 sekund v naslednjih primerih:

- ko žoga pravilno pade skozi koš,
- ko moštvo, ki ni imelo posesti žoge le-to dobi po vročanju kot posledica:
  - napake ali prekrška (upoštevaje tudi vse situacije, ko je žoga padla z igrišča),
  - sodniškega meta,
- ko moštvo dobi posest žoge po vročanju zaradi druge nešportne ali izključujoče napake nasprotnika,
- ko se žoga dotakne obroča po neuspešnem metu, zadnjem prostem metu ali po podaji, ko eno izmed moštev vzpostavi kontrolo nad žogo,
- ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z moštvom, ki je imelo žogo v posesti,
- ko so moštvu prisojeni prosti meti.

**50.4** Jo izklopi, ko je žoga postala mrtva, ura za merjenje igralnega časa zaustavljena in je v rednem delu tekme ali podaljšku prišlo do nove posesti žoge kateregakoli moštva, obenem pa je na uri za merjenje igralnega časa preostalo manj kot 12 sekund.

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

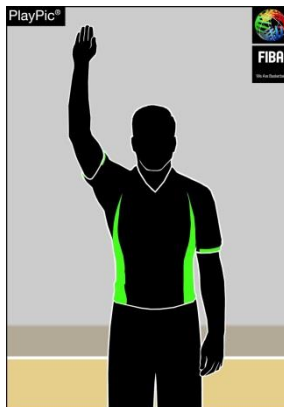


## A – SODNIŠKI ZNAKI

- A.1** Znaki z rokami, opisani v teh pravilih, so edini uradni znaki. Vsi sodniki jih morajo uporabljati na vsaki tekmi.
- A.2** Med kazanjem znakov zapisniškarski mizi se priporoča, da sodniki uporabljajo tudi verbalno komunikacijo (na mednarodnih tekmah v angleškem jeziku).
- A.3** Sodnikom v primerih dosojene napake ni potrebno signalizirati številke igralca, ki je napako storil, razen če gre za nešportno ali izključujočo napako.
- A.4** Pomembno je, da te znake poznajo tudi pomožni sodniki.

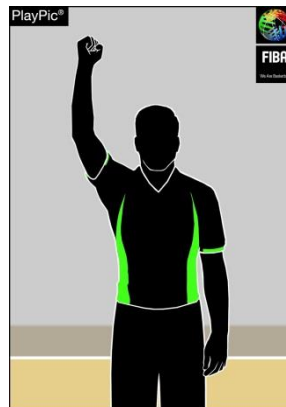
### Znaki v zvezi z uro za merjenje igralnega časa

#### USTAVITEV URE



Odprta dlan

#### USTAVITEV URE ZARADI NAPAKE



Stisnjena pest

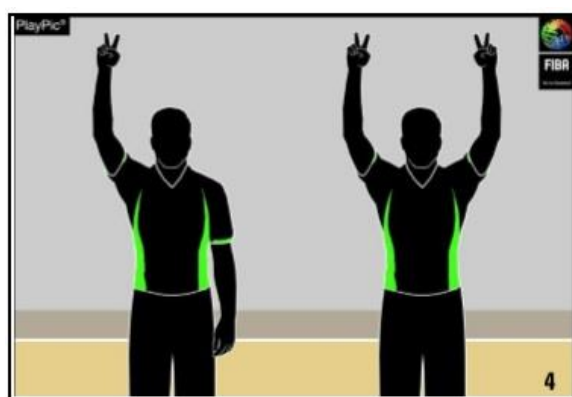
### Znaki za zadetke

#### 1 TOČKA



Zamah z enim prstom

#### 2 TOČKI



Razširjena dva prsta

Ena roka: poskus, Obe roki: uspešen poskus

## Minuta odmora

### ODOBRENA MINUTA ODMORA



Z dlanjo in kazalcem oblikuje črko 'T'

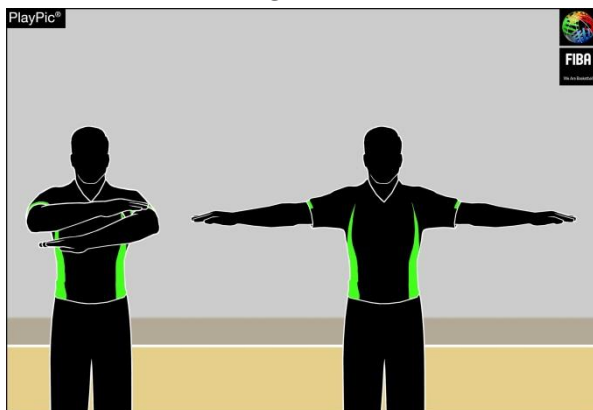
### POSEBNOST V 3x3 MEDIJSKA MINUTA ODMORA



Stisnjena pest desne roke, stisnjena pest leve roke se vrti naprej

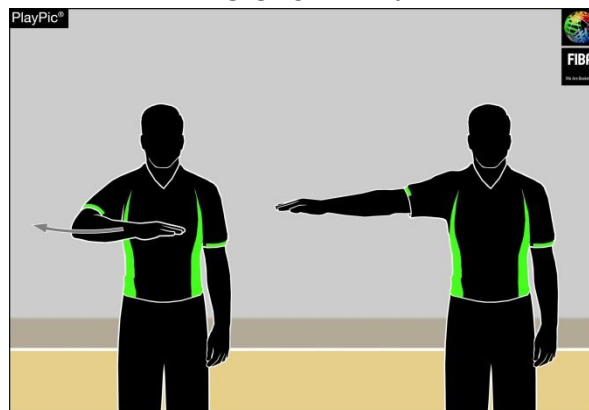
## Informativni

### RAZVELJAVITEV ZADETKA ali PREKINITEV IGRE



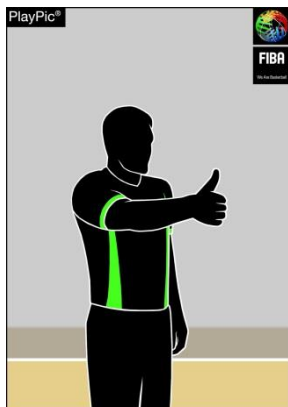
Sodnik enkrat prekriža roki pred prsnim košem

### VIDNO ODŠTEVANJE



Štetje s premikanjem podlahti

## SPORAZUMEVANJE



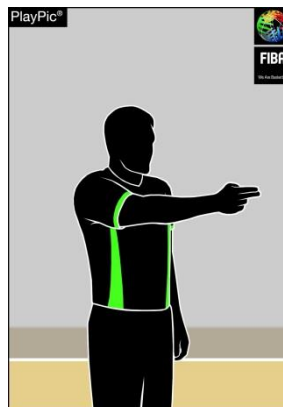
Pokaže dvignjen palec

## PREKLOP URE ZA MERJENJE DOLŽINE NAPADA



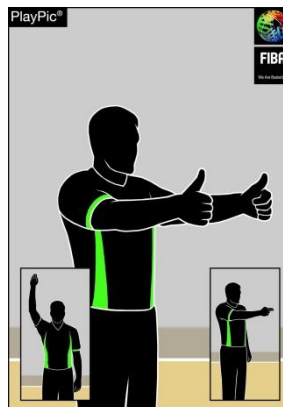
Vrti dlan z iztegnjenim kazalcem

## ŽOGA ZUNAJ IGRIŠČA



Pokaže v smeri napada, roka vzporedno na bočni črti

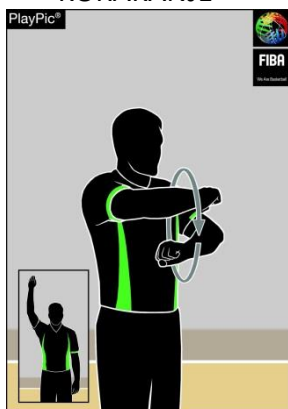
## SITUACIJA Z DRŽANO ŽOGO/SODNIŠKIM METOM



Dvignjena palca

## Prekrški

### KORAKANJE



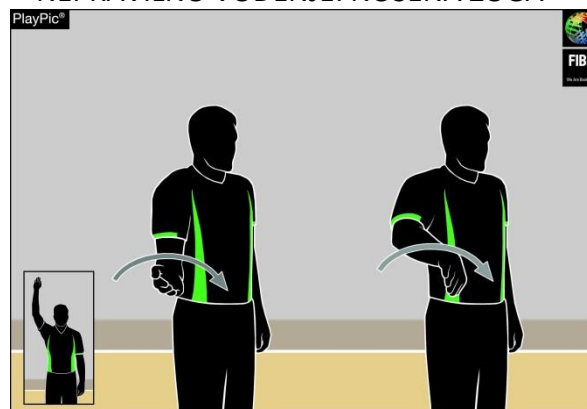
Zavrti pesti

### NEPRAVILNO VODENJE: DVOJNO VODENJE



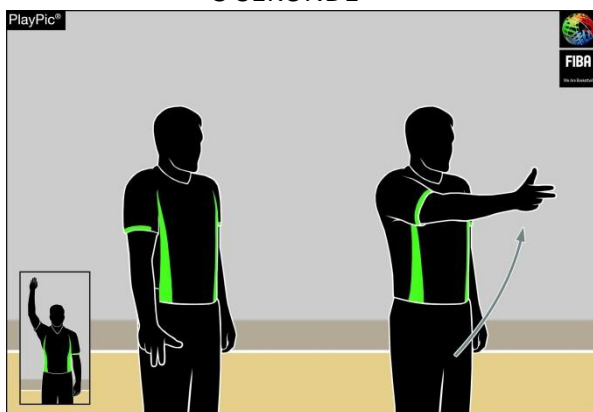
Z obema rokama posnema trepljanje

### NEPRAVILNO VODENJE: NOŠENA ŽOGA



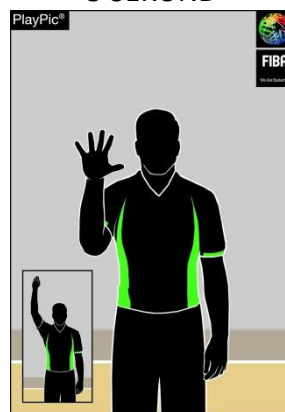
Polobrat roke v zapestju

3 SEKUNDE



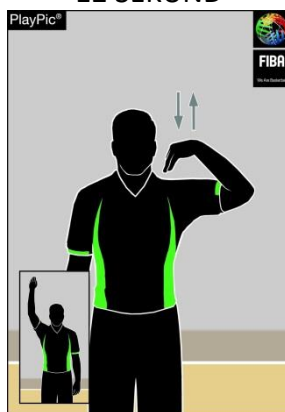
Z iztegnjeno roko pokaže 3 prste

5 SEKUND



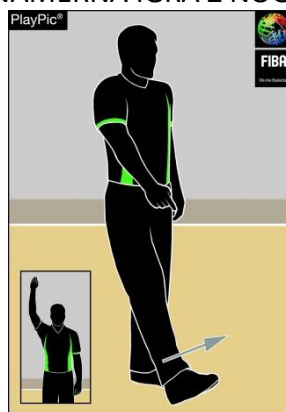
Pokaže 5 prstov

12 SEKUND



Dotik rame s prsti

NAMERNA IGRA Z NOGO



Pokaže na nogo

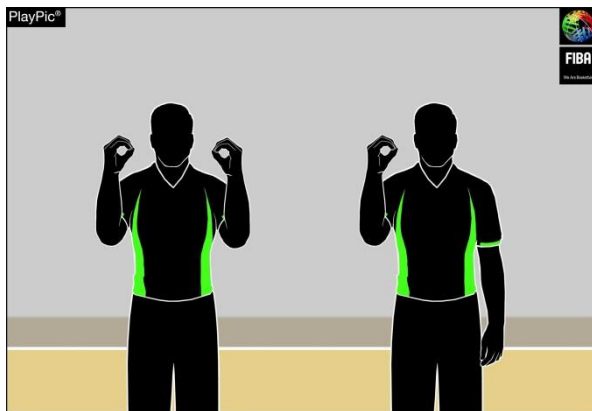
POSEBNOST V 3x3:  
ČIŠČENJE ŽOGE NI  
USPEŠNO



S podlahtjo in 2  
iztegnjenima prstoma  
zamahuje od leve proti  
desni

## Številke igralcev

### ŠTEVILKI 00 in 0



Obe roki kažeta  
kažeta številko 0

Desna roka  
kaže številko 0

### ŠTEVILKE OD 1 DO 5



Desna roka kaže številke  
od 1 do 5

### ŠTEVILKE OD 6 DO 10



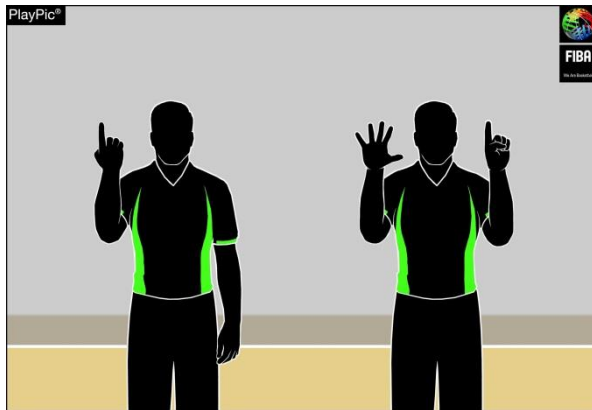
Desna roka kaže številko  
5, leva roka kaže številke  
od 1 do 5

### ŠTEVILKE OD 11 DO 15



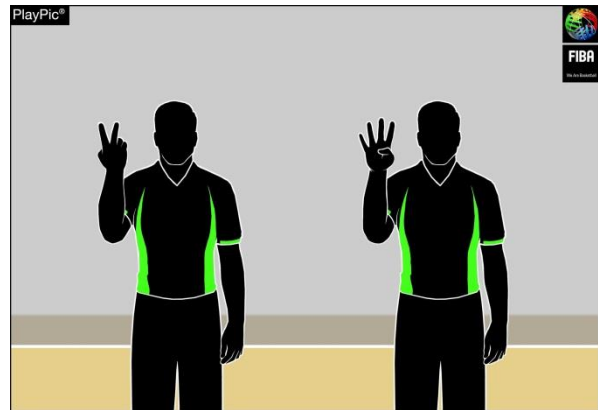
Desna roka ima stisnjeno  
pest, leva roka kaže  
številke od 1 do 5

## ŠTEVILKA 16



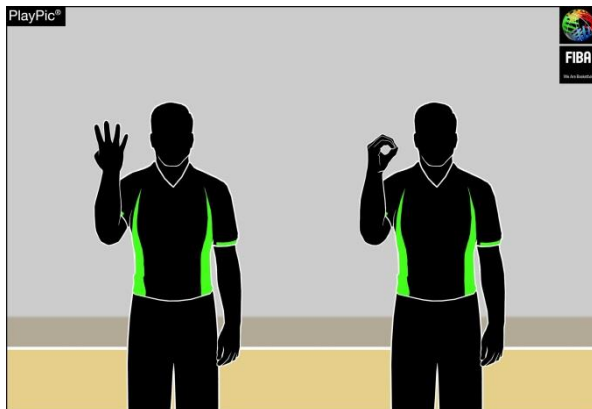
Najprej obrnjena desna roka kaže številko 1 za desetico, nato obe roki kažeta številko 6 za enice

## ŠTEVILKA 24



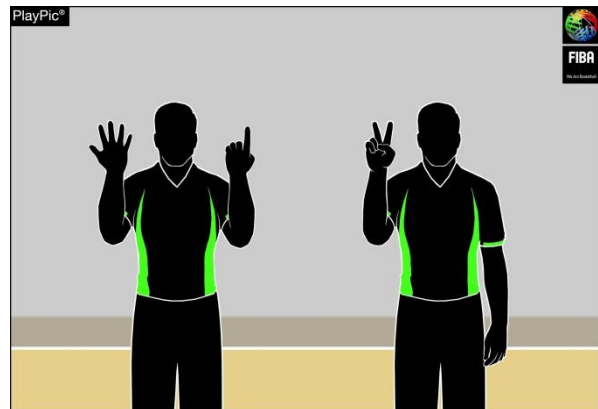
Najprej obrnjena desna roka kaže številko 2 za desetico, nato desna roka kaže številko 4 za enice

## ŠTEVILKA 40



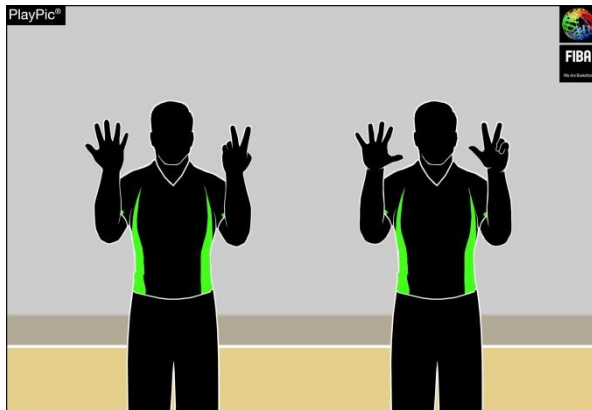
Najprej obrnjena desna roka kaže številko 4 za desetico – nato desna roka kaže številko 0 za enice

## ŠTEVILKA 62



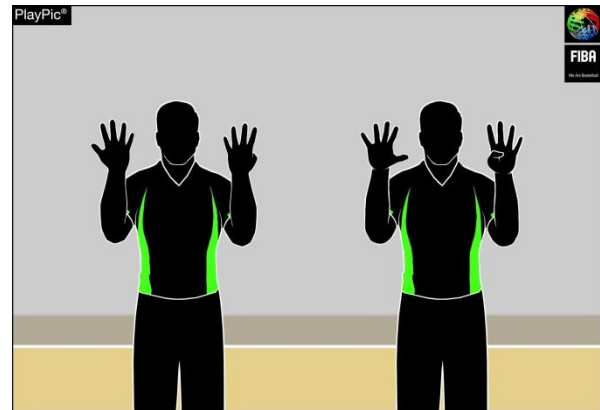
Najprej obrnjeni roki kažeta številko 6 za desetico – nato desna roka kaže številko 2 za enice

### ŠTEVILKA 78



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

### ŠTEVILKA 99

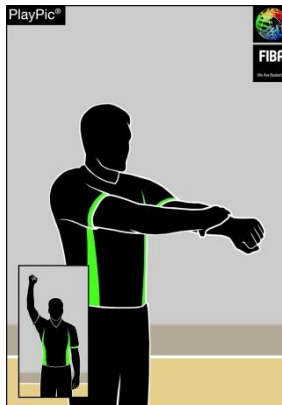


Najprej obrnjeni roki kažeta številko 9 za desetico – nato obe roki kažeta številko 9 za enice

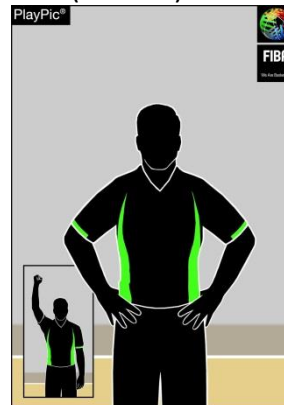
## Vrsta napake

### BLOKIRANJE (OBRAMBA) ALI NEPRAVILNA BLOKADA (NAPAD)

#### DRŽANJE

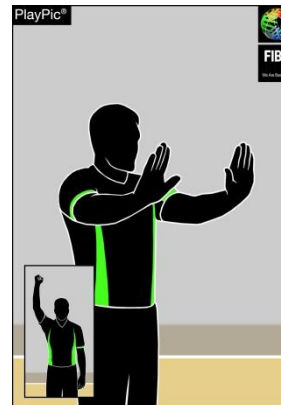


Se prime za zapestje



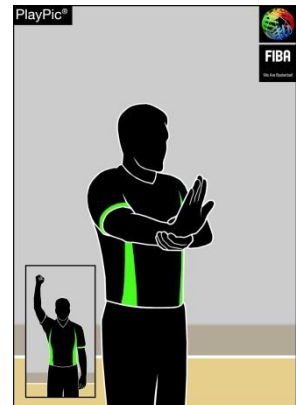
Položi obe roki na boke

### PORIVANJE ALI PREBIJANJE BREZ ŽOGE



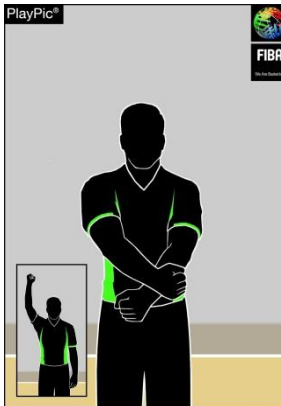
Nakaže porivanje

### HANDCHECKING



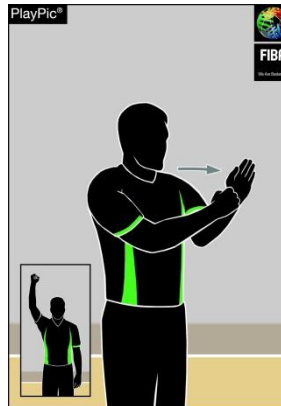
Prime pri zapestju in porine dlan naprej

### NEPRAVILNA UPORABA ROK



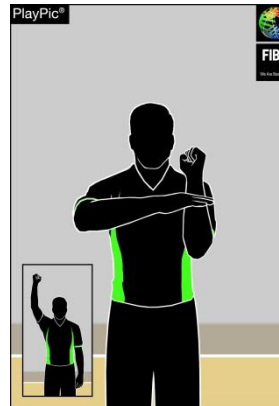
Prekriža zapestji

### PREBIJANJE Z ŽOGO



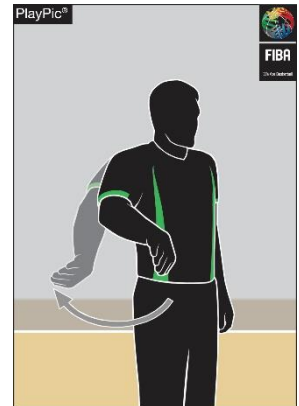
S stisnjeno pestjo  
udari v dlan

### NEDOVOLJEN KONTAKT NA ROKO



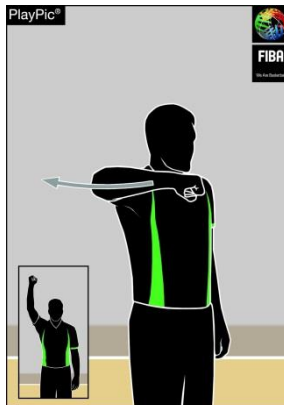
Z dlanjo udari  
podlaht druge  
roke

### ODRIVANJE OBRAMBNEGA IGRALCA



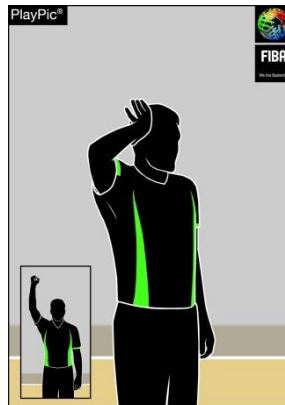
Zamahne nazaj s  
spodnjim delom  
roke

### PRETIRANO ZAMAHOVANJE S KOMOLCEM



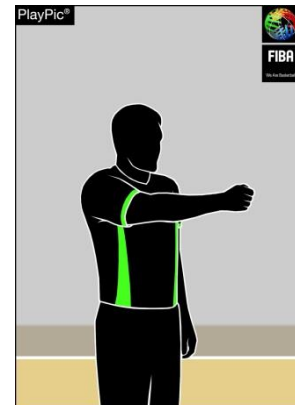
Zamahne s komolcem  
nazaj

### UDAREC V GLAVO



Nakaže udarec v glavo

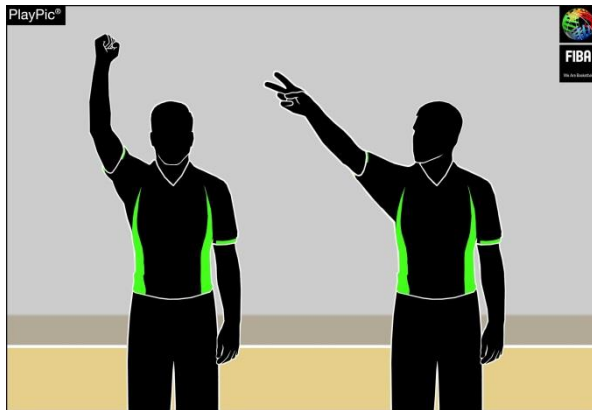
### NAPAKA MOŠTVA, KI IMA ŽOGO V POSESTI



S stisnjeno pestjo pokaže  
proti košu moštva, ki je  
napadalo

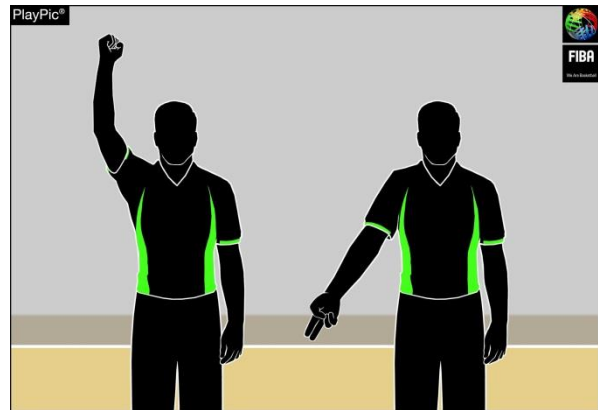


### NAPAKA STORJENA V FAZI META NA KOŠ



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

### NAPAKA, KI NI STORJENA V FAZI META NA KOŠ



Desna roka s stisnjeno pestjo, kateri sledi kazanje na tla

### Posebne napake

#### OBOJESTRANSKA NAPAKA



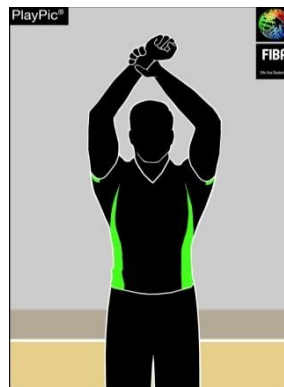
Pomaha s stisnjenimi pestmi na obeh rokah

#### TEHNIČNA NAPAKA



Z odprtima dlanema oblikuje črko 'T'

#### NEŠPORTNA NAPAKA

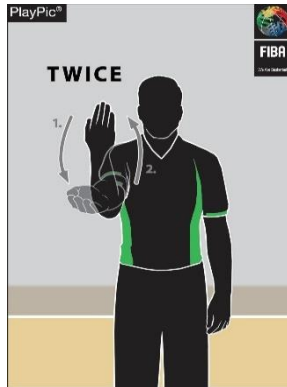


Se prime za zapestje

#### IZKLJUČUJOČA NAPAKA



Dvigne stisnjeni pesti na obeh rokah

**SIMULIRANJE OSEBNE NAPAKE**

Dvakrat dvigne spodnji del roke

**OGLED POSNETKA (IRS REVIEW)**

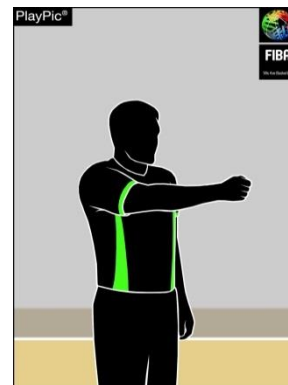
Rotira iztegnjeno roko z iztegnjenim kazalcem

**POSEBNOST V 3x3:  
CHALLENGE**

S palcem in kazalcem pokaže »C«

**Postopek pri kazanju kazni za napake – Kazanje znakov zapisnikarski mizi****PO NAPAKI BREZ PROSTIH METOV**

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

**PO NAPAKI MOŠTVA, KI JE BILO V POSESTI  
ŽOGE**

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

### 1 PROSTI MET



Dvigne 1 prst

### 2 PROSTA META



Dvigne 2 prsta

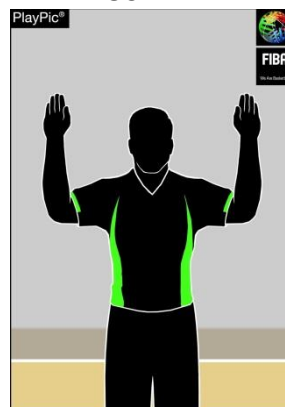
### Izvajanje prostih metov

#### 1 PROSTI MET



Drži dvignjen kazalec  
desne roke

#### 2 PROSTA META



Drži dvignjeni obe roki  
(prsti so skupaj)

**SLIKA 8:** Sodniški znaki

## B – ZAPISNIK

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
 FIBA 3X3 SCORE SHEET





Team A _____		Team B _____																																																																														
Competition _____		Date _____	Referees #1 _____																																																																													
Category _____			#2 _____																																																																													
Game No. _____		Time _____	Court _____																																																																													
Team A _____		Running score																																																																														
Time out <input type="checkbox"/>  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td colspan="6" style="text-align: center;">Team fouls</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td colspan="3"></td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td colspan="3"></td><td>10+</td><td colspan="2"></td></tr> </table>	Team fouls						1	2	3	4	5	6				7	8	9				10+			<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> <tr><td>1</td><td>1</td><td>13</td><td>13</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>14</td><td>14</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>15</td><td>15</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>16</td><td>16</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>17</td><td>17</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>18</td><td>18</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>19</td><td>19</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>20</td><td>20</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>21</td><td>21</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>22</td><td>22</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>23</td><td>23</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td></tr> </table>		A	B	A	B	1	1	13	13	2	2	14	14	3	3	15	15	4	4	16	16	5	5	17	17	6	6	18	18	7	7	19	19	8	8	20	20	9	9	21	21	10	10	22	22	11	11	23	23	12	12			Score (after Regular time) A ____ B ____  Score (after Overtime) A ____ B ____	
	Team fouls																																																																															
	1	2	3	4	5	6																																																																										
				7	8	9																																																																										
				10+																																																																												
	A	B	A	B																																																																												
	1	1	13	13																																																																												
	2	2	14	14																																																																												
	3	3	15	15																																																																												
	4	4	16	16																																																																												
	5	5	17	17																																																																												
	6	6	18	18																																																																												
	7	7	19	19																																																																												
8	8	20	20																																																																													
9	9	21	21																																																																													
10	10	22	22																																																																													
11	11	23	23																																																																													
12	12																																																																															
Team B _____  Time out <input type="checkbox"/>  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td colspan="6" style="text-align: center;">Team fouls</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td colspan="3"></td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> <tr><td colspan="3"></td><td>10+</td><td colspan="2"></td></tr> </table>		Team fouls						1	2	3	4	5	6				7	8	9				10+			Referee's Signature _____  Game protest requested: <input type="checkbox"/> Yes Team's Name: _____  _____ (Player's signature)																																																						
Team fouls																																																																																
1	2	3	4	5	6																																																																											
			7	8	9																																																																											
			10+																																																																													
Players _____ No. _____ <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">Unsportsmanlike</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> </table>		Unsportsmanlike		1	2																																																																											
Unsportsmanlike																																																																																
1	2																																																																															
Scorer _____  Timer _____  Shot Clock Operator _____																																																																																

SLIKA 9: Zapisnik FIBA 3x3



- B.1** Zapisnik, prikazan na sliki 8, je uradni zapisnik FIBA.
- B.2** Zapisnik je narejen samo v izvirniku, ki je namenjen za organizatorja tekmovanja.  
Opombi:
1. Dobro je, če zapisnikar uporablja samo eno pisalo, ki se ne da izbrisati. To naj bo modre ali črne barve.
  2. Če to dopuščajo razmere, se zapisnik lahko pripravi in zaključi elektronsko.
- B.3** Zapisnikar pred začetkom tekme pripravi zapisnik po naslednjem postopku:
- B.3.1** V prostor na vrhu zapisnika vpiše imeni obeh moštev. Moštvo 'A' je vedno prvo imenovano v razporedu tekmovanja. Drugo moštvo je moštvo 'B'.
- B.3.2** Nato zapisnikar vpiše:
- ime tekmovanja,
  - kategorijo tekmovanja,
  - številko tekme,
  - datum, uro in kraj tekme,
  - ime in priimek sodnikov.

	FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION FIBA 3X3 SCORESHEET	
Team A <u>Turkmenistan</u>	Team B <u>China</u>	
Competition <u>FIBA 3x3 World Cup 2019</u>	Date <u>18/06/2019</u>	Referees #1 <u>Vlad GHIZDAREANU</u>
Category <u>Women</u>		#2 <u>Glenn TUITT</u>
Game No. <u>Pool A game 10</u>	Time <u>16:00</u>	Court <u>Main Court</u>

**SLIKA 10:** Prostor na vrhu zapisnika

- B.3.3** Člane moštva 'A' vpiše v zgornji, člane moštva 'B' pa v spodnji del zapisnika.
- B.3.3.1** Zapisnikar v prvo kolono z VELIKIMI TISKANIMI črkami vpiše priimek in začetnico imena vsakega igralca v vrstnem redu, kot so njihove številke na dresih. Pri tem uporabi listo igralcev, ki mu jo je posredoval organizator tekmovanja ali predstavnik moštva.
- B.3.3.2** Če za tekmo niso prijavljeni 4 igralci, zapisnikar čez prazno vrstico potegne črto do polja z napakami igralcev ter jo zaključi z diagonalno črto do konca polja s priimki igralcev.



#### **B.4 Minute odmora**

- B.4.1 Odobrene minute odmora se v zapisnik vpišejo tako, da se v za to namenjen prostor (pod imenom moštva) vpiše »X«.
- B.4.2 Prek praznega (neuporabljenega) kvadrata se po koncu tekme potegneta vzporedni (vodoravni) črti.

#### **B.5 Napake**

- B.5.1 Napake igralcev so lahko osebne, tehnične, nešportne ali izključujoče.
- B.5.2 Napake namestnikov so lahko tehnične ali izključujoče.
- B.5.3 V zapisnik se, poleg imena igralca, vpišejo samo nešportne in izključujoče napake:
  - B.5.3.1 Nešportna napaka igralca se označi tako, da se vpiše velika črka 'U'.
  - B.5.3.2 Izključujoča napaka se označi tako, da se vpiše velika črka 'D'.
- B.5.4 Zapisnikar na koncu tekme uporabljene in neuporabljene prostore (kvadrate) loči z tanko črto.

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

#### **B.6 Napake moštva**

- B.6.1 Kadarkoli igralec moštva naredi osebno, tehnično, nešportno ali izključujočo napako, zapisnikar napako vpiše moštvu kršilca tako, da zaporedno vpiše veliko črko 'X' v prostore za napake moštva. V primeru, ko je dosojena nešportna ali izključujoča napaka, zapisnikar izpusti prvi naslednji prostor (kvadrat) in drugi prostor (kvadrat) po vrsti vpiše veliko črko »X«.
- B.6.2 Zapisnikar na koncu igralnega časa z dvema vodoravnima črtama prečrta prazne prostore (kvadrate).

#### **B.7 Trenutni izid**

- B.7.1 Zapisnikar kronološko in sproti sešteva zadetke, ki jih je doseglo posamezno moštvo.
- B.7.2 Vsaka kolona vsebuje 4 navpične prostore. 2 prostora na levi sta za moštvo 'A', 2 prostora na desni pa za moštvo 'B'. V osrednjih prostorih je trenutni izid (23 točk) za vsako moštvo.

Zapisnikar bo:

- narisal diagonalno črto (/ za desničarje ali \ za levičarje) za vsak veljavni zadetek iz igre,
- piko (●) za vsak veljavni zadetek iz prostih metov,
- obkrožil številko za vsak veljavni met za 2 točki.

Diagonalno črto, piko ali krog nariše čez novi skupni seštevek doseženih točk moštva, ki je pravkar doseglo zadetek.

Zapisnikar nato v prazen prostor na isti strani, kot je novi skupni seštevek točk, in sicer poleg nove diagonalne črte, pike ali kroga, vpiše številko igralca, ki je dosegel zadetek iz igre ali prostih metov.

	A		B	
		1	1	
9	<del>2</del>	<del>2</del>	23	
0	<del>3</del>	<del>3</del>	15	
9	<del>4</del>	<del>4</del>	17	
11	<del>5</del>	<del>5</del>	15	
0	<del>6</del>	<del>6</del>	15	
11	●	<del>7</del>	15	
11	●	8		
11	●	<del>9</del>	23	
	10	<del>10</del>	23	
0	<del>11</del>	<del>11</del>	15	
11	<del>12</del>	12		

**SLIKA 11:** Trenutni izid

## B.8 Dodatna navodila za vodenje trenutnega izida

- B.8.1 Zadetek iz igre, ki ga je igralec pomotoma dosegel v koš svojega moštva, se vpiše tako, kot da bi ga napadalec, ki je zadnji imel posest žoge.
- B.8.2 Točke, ki so dosežene, ko žoga ne pade v koš (31.člen: Prekršek pri igri na žogo nad obročem in Prekršek pri igri na žogo), se vpišejo tako, kot da bi jih dosegel igralec, ki je metal na koš.
- B.8.3 Zapisnikar na koncu tekme potegne debelo vodoravno črto pod številko, ki označuje nazadnje dosežene točke (eno ali več) vsakega moštva, in pod številko igralca, ki je te točke dosegel.
- B.8.4 Kadarkoli je mogoče, zapisnikar trenutni izid na zapisniku primerja z izidom na semaforju. Če se izida ne ujemata, njegov izid pa je pravilen, takoj ukrene vse potrebno, da popravi izid na semaforju. Kadar je mogoče dvomiti ali pa katero od moštev popravi ugovarja, zapisnikar takoj, ko žoga postane mrtva, ura za merjenje igralnega časa pa ustavljena, o tem obvesti nadzornika ali sodnika.
- B.8.5 Sodnik lahko vedno popravi vsako napako v zvezi z rezultatom, številom napak moštva ali minut odmora v okviru teh pravil. Nadzornik (če je prisoten) ali sodnik morata vse popravke podpisati in razlago zapisati na zadnjo stran zapisnika.



## B.9 Trenutni izid: seštevanje

- B.9.1 Na koncu rednega dela in podaljška zapisnikar vpiše izid rednega dela ali podaljška v za to določen prostor v spodnjem delu zapisnika.
- B.9.2 Zapisnikar na koncu tekme potegne debeli vodoravni črti pod številko, ki označuje končno število točk vsakega moštva, in pod številko igralca, ki je za posamezno moštvo dosegel zadnje točke. Prav tako z diagonalno črto (ki jo potegne do dna kolone) prečrta nedosežene točke vsakega moštva.
- B.9.3 Zapisnikar nato z velikimi tiskanimi črkami vpiše imena in priimke vseh pomožnih sodnikov.
- B.9.4 Nato sodnika odobrita in podpišeta zapisnik. S tem dejanjem se za sodnike zaključí vodenje in povezava s tekmo.

Score (after regular time)	A	<u>17</u>	B	<u>17</u>
Score (after overtime)	A	<u>18</u>	B	<u>19</u>

**SLIKA 12:** Končni rezultat v zapisniku

Opomba: Če eden od igralcev podpiše zapisnik zaradi ugovora (pri tem uporabi prostor na dnu zapisnika z naslovom 'Podpis kapetana ob ugovoru'), morajo pomožni sodniki in sodnika ostati na voljo nadzorniku, dokler jim ta ne dovoli oditi.



## **C – POSTOPEK OB PROTESTU**

- C.1 Moštvo lahko vloži protest, če so bili oškodovani zaradi odločitev:
- a) napake zapisnikarja v zapisniku, napake merilca časa ali pa napake omejitve napada, ki je sodniki niso popravili,
  - b) izgubljene tekme zaradi prepoznega prihoda, odpovedi tekme, prekinitve brez nadaljevanja tekme ali sploh neodigrane tekme,
  - c) kršitev veljavnih pravil o upravičenosti.
- C.2 V primeru protesta moštva, se za odločitev uporablja samo uradni posnetek.
- C.3 Protest mora potekati po spodaj opisanem postopku. V nasprotnem primeru, se šteje, da ni bil vložen pravilno.
- a) Takoj po koncu igralnega časa v rednem delu ali podaljškju, preden zapisnik podpišeta sodnika, mora igralec moštva, ki je vložilo protest, podpisati zapisnik v prostoru z naslovom "Podpis moštva ob protestu". Na hrbtno stran zapisnika mora na kratko opisati razloge za protest.
  - b) Varščino v znesku 200 USD mora biti garantirana za plačilo ob vsakem protestu in mora biti plačana, če ni, je protest zavrnjen.
- C.4 Nadzornik (ali oseba, zadolžena za proteste; ta oseba je določena na tehničnem sestanku večer pred začetkom tekmovanja) mora svojo odločitev sporočiti čimprej, ko je to mogoče. V vsakem primeru mora biti to storjeno pred naslednjo stopnjo tekmovanja v skupinskem delu ali pred začetkom izločilnih bojev. Odločitev nadzornika se šteje kot odločitev o nadaljnjem poteku tekme in na odločitev ni možno uveljavljati novih ugovorov ali pregledov dejstev. Izjemoma je zoper odločitev o upravičenosti mogoč ugovor v skladu sprejetimi pravili.
- C.5 Nadzornik (ali oseba, zadolžena za proteste; ta oseba je določena na tehničnem sestanku večer pred začetkom tekmovanja) ne sme spreminjati rezultata tekme, če ni jasnih in prepričljivih dokazov o napaki, ki bi bila povod protesta in bi se brez te napake tekma končala z drugačnim rezultatom. V primeru, da je protest sprejet zaradi drugih razlogov (ne zaradi veljavnih pravil) in, da je posledično spremenjen zmagovalec tekme, se smatra, da se je tekma končala z neodločenim rezultatom v rednem igralnem času, zato je potrebno odigrati podaljšek, takoj, ko je to mogoče.

## D – RAZVRSTITEV MOŠTEV

### D.1 Vrstni red moštev

Za razvrstitev moštev v skupinskem delu tekmovanja in končnem vrstnem redu na posameznem turnirju se upošteva spodnja pravila po naslednjem vrstnem redu. Vsako točko se lahko upošteva le enkrat.

1. število zmag (ali delež zmag v primeru različnega števila moštev v skupinah),
2. rezultati medsebojnih tekem (štejejo samo zmage in porazi; ta način se uporablja izključno v skupinskem delu),
3. večje število povprečno doseženih točk na tekmo (ne upošteva se doseženih točk, kjer je moštvo zmagalo na predani tekmi).

Če so moštva tudi kriteriju iz točke 3. še vedno izenačena, je višje uvrščeno tisto moštvo, ki ima višji rating (skupni seštevek točk najboljših 3 igralcev moštva na svetovni jakostni lestvici).

Točkovanje v prvenstvu (kjer prvenstvo sestavlja več turnirjev) poteka takole:

1. končna razvrstitev na finalnem turnirju ali pred tem, ko se moštvo uvrsti na finalni turnir,
2. število osvojenih točk na vseh turnirjih,
3. več osvojenih zmag v prvenstvu (ali delež zmag v primeru različnega števila tekem),
4. višje število povprečno doseženih točk na tekmo (ne upošteva se doseženih točk, kjer je moštvo zmagalo na predani tekmi),
5. rating moštva se kot element razvrščanja v prvenstvu uporablja pred razvrščanjem moštev za posamezni turnir.

Na posameznem turnirju moštva osvojijo naslednje število točk, ne glede na število udeleženih moštev:

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Razvrstitev moštev za turnir se opravi z vsemi udeleženi moštvi, ne glede na to, ali bodo igrala na naslednjem turnirju ali ne.

### D.2 Razvrščanje moštev v skupine

Moštva so v predtekmovalne skupine razvrščene po ratingu (skupno število točk 3 najvišje uvrščenih igralcev moštva, ki so nastopili na turnirju na spletni strani <https://play.fiba3x3.com/> na dan pred tekmovanjem), razen, če pravila tekmovanja ne predvidevajo drugače. V primeru enakega števila točk dveh ali



več moštev, se razvrstitev opravi na drug način, ki mora biti določen pred začetkom tekmovanja.

Na tekmovanjih nacionalnih reprezentanc, se za razvrstitev moštev uporabi svetovno jakostno lestvico držav v omenjeni kategoriji.



## **E – PRILAGODITVE ZA KATEGORIJU U12**

Za tekmovanja v kategoriji U12 so priporočljive naslednje prilagoditve:

1. višina obroča 260 cm, če je mogoče,
2. v podaljšku zmaga moštvo, ki prvo doseže koš,
3. čas napada ni omejen. V primeru, če moštvo igra neaktivno ali ne poskuša izvesti meta na koš, sodnik opozori moštvo in začne z glasnim odštevanjem zadnjih 5 sekund napada,
4. moštvi ne moreta izpolniti bonusa napak. Prosti meti se mečejo samo v primerih napak nad igralci, ki so v fazi meta ter za tehnične in izključujoče napake,
5. ni minut odmora.

Če okoliščine dopuščajo, je priporočljiva uporaba člen 8.7 teh pravil.

**KONEC PRAVIL  
in  
URADNEGA POSTOPKA V ZVEZI S TEKMO**