



**Liga KoKLa 2006/07**

## **GRADIVO ZA POMOŽNE SODNIKE**

### **Vsebina:**

- I. Prirejena »Košarkarska pravila za pomožne sodnike 2004«
- II. Povzetek »Sprememb košarkarskih pravil 2004, nanašajoče na pomožne sodnike«
- III. Spremembe pravil igre FIBA
- IV. Priloga: položaj zapisnikarske mize in sodniški znaki

**Pomen kratic:** *MO ... minuta odmora, PM ... prosti/a/i met/a/i, MO ... minuta odmora*

### **I. KOŠARKARSKA PRAVILA ZA POMOŽNE SODNIKE 2004**

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

Pomožni sodniki morajo priti na tekmo Lige KoKLa urejeni in to najmanj 30 minut pred tekmo. Zapisnikar začne z vpisovanjem igralcev v zapisnik **najkasneje 15 minut pred začetkom tekme**.

Časomerilec in merilec 24 " naj po prihodu preverita pravilnost delovanja naprav za merjenje časa. Časomerilec naj nastavi uro za merjenje igralnega časa in jo pusti teči tako, da se bo iztekla ob pričetku tekme.

**Od prihoda v dvorano morajo biti pomožni sodniki vseskozi na voljo morebitnemu komisarju in sodnikoma. Prostor okoli zapisnikarske mize lahko zapustijo le z dovoljenjem omenjenih uradnih oseb.**

**Med tekmo pomožni sodniki ne komentirajo sodniških odločitev in se obnašajo športno.**

Če po koncu tekme pride do incidentov takoj odidejo v garderobo pomožnih sodnikov, pisarno ali sodniško garderobo, kjer do konca zaključijo zapisnik. Vedno so dolžni zaščititi sodnika oziroma sodnike. Po koncu tekme se pozdravijo s sodnikoma.

#### **3. TEHNIČNA OPREMA NA TEKMI**

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

**1. Uro za merjenje igralnega časa in štoparico:** časomerilec ima na voljo uro za merjenje igralnega časa in z njo povezan zvočni signal (sireno) ter štoparico ali namizno uro.

► ura za merjenje igralnega časa se uporablja za merjenje četrtin igre in merjenje intervalov igre, ► primerna naprava (toda ne ura za merjenje igralnega časa) ali štoparica se uporablja za merjenje MO, ► zvočni signal se mora **samodejno** vključiti ob koncu igralnega časa, ob koncu četrtin, ali ob koncu podaljškov. Poleg tega mora, ko je to dovoljeno, časomerilcu omogočati **ročni** vklop, da opozori sodnika na zahtevo za menjavo, MO, poteku 50 " MO ali ob pojavu popravljive napake.

**2. Napravo za merjenje 24 ":** merilec 24 " ima na voljo napravo za merjenje 24 " in z njo povezan zvočni signal, ki **ni** enak zvočnemu signalu ure za merjenje igralnega časa. Naprava za merjenje 24 " je sestavljena iz enote za merjenje 24 " in enote za prikazovanje preostanka časa do 24 " z naslednjimi lastnostmi: ► **naprava za merjenje 24 " je samostojna naprava, ki ni povezana z uro za merjenje igralnega časa,** ► digitalno odštevanje časa v sekundah, ► ne prikazuje ničesar, ko nobeno moštvo ni v

posesti žoge, ► možnost zaustavitve in ponovnega zagona od trenutka zaustavitve naprej, ► zvočni signal se mora oglasiti **samodejno** in označiti konec obdobja 24 “.

### 3. Zapisnik Lige KoKLa

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

**5. Oznaki za izpolnjen bonus napak moštva.** Zapisnikar ima na voljo 2 oznaki za napake moštva. Oznaki naj bosta rdeči in velikosti najmanj 20X35 cm. narejeni morata biti tako, da sta, postavljeni na zapisnikarski mizi, jasno vidni vsem udeležencem tekme (tudi gledalcem). Lahko uporabljamo tudi električne oz. elektronske naprave, ki pa morajo pa ustrezati zgoraj naštetim lastnostim.

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

### 7. Piščalka

**8. Kazalec izmenične posesti (glej 4.4.1 in 8.3).** Kazalec izmenične posesti je namenjen zapisnikarju in: ► ima puščico, ki je široka najmanj 100 mm in visoka najmanj 100 mm, ► na sprednji strani prikazuje puščico, osvetljeno v svetlo rdeči barvi, ki, kadar je prižgana, kaže smer za izmenično posest, ► je postavljen na sredino zapisnikarske mize, tako da je jasno viden vsem udeležencem tekme (tudi gledalcem).

## 4. DOLŽNOSTI ZAPISNIKARJA IN POMOČNIKA ZAPISNIKARJA

Zapisnikar uporablja zapisnik Lige KoKLa. V njem:

1. Označi imena in številke igralcev, ki začenjajo igro, ter vseh namestnikov, ki vstopajo v igro. Kadar se kršitev pravil nanaša na označene igralce, namestnike, ali številke igralcev, mora takoj, ko je mogoče, o njej obvestiti bližjega sodnika.

**2. Kronološko in sproti sešteva dosežene zadetke ekipi, v ustrezni koloni pa počne enako za igralca, dodatno pa še poskuse PM (več v dokumentu »NAVODILA ZA PISANJE ZAPISNIKA«).**

3. Igralcem vpisuje prisojene **ON** in **TN**. Takoj, ko je kateremu od igralcev prisojena 5. napaka, obvesti prvega sodnika. Podobno vpisuje TN trenerjema. Takoj, ko mora trener zapustiti igro, obvesti prvega sodnika.

4. Vpisuje odobrene MO in trenerja prek sodnika obvesti, da je vzel 2. oziroma 3. MO v vsakem polčasu.

5. Zapisnikar tudi: ► kaže število napak vsakega igralca. Vsakič, ko je igralcu prisojena napaka, dvigne ustrezno oznako za napako igralca, in sicer tako, da jo vidita oba trenerja, nato pa jo obrne tako, da jo vidi še občinstvo. To delo lahko namesto zapisnikarja opravlja pomočnik zapisnikarja, ► poskrbi, da se na tisti konec zapisnikarske mize, ki je bližji klopi moštva, katerega igralci imajo 4 napake (bonus), postavi oznako za napake moštva **takoj, ko je žoga živa po četrti napaki moštva v vsaki četrtini, ► skrbi, da je puščica izmenične posesti postavljena v smer klopi moštva, ki mu je ob zadnji uporabi pravila izmenične posesti pripadla posest žoge.**

6. Dolžnosti POMOČNIKA ZAPISNIKARJA niso v nasprotju z dolžnostmi preostalih pomožnih sodnikov. Prav tako lahko pomaga zapisnikarju z dvigovanjem oznak za napake igralcev. Ko moštvo na njegovi desni izpolni bonus 4 napak, dvigne oznako za napake moštva (toda šele potem, ko je žoga po napaki ponovno živa!).

**Zapisnikarju lahko pomaga tudi tako, da mu na glas govori številko igralca, ki je dosegel zadek ali naredil ON.**

V primeru neskladja med semaforjem in uradnim zapisnikom, ki ga ni mogoče odpraviti, velja zapisano v uradnem zapisniku, semafor pa se ustrezno popravi.

### 4.3 Delo zapisnikarja pred tekmo

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

**Zapisnikar mora najmanj 15 minut pred pričetkom tekme pripraviti zapisnik, in sicer na naslednji način (podatke vpisuje z velikimi tiskanimi črkami in z modro barvo):**

1. V prostor na vrhu zapisnika vpiše imeni obeh moštev. Prvo moštvo je vedno domače moštvo. Prvo moštvo na turnirjih ali na tekmah na nevtralnem igrišču je moštvo, ki je prvo omenjeno v sporedu. Prvo moštvo je moštvo 'A', drugo moštvo pa je moštvo 'B'.

2. Če je tekma del turnirja ali posebnega (ligaškega) tekmovanja, zapisnikar vpiše: ► ustrezno kategorijo, ► datum, uro in kraj tekme, ► priimek, ime in domači kraj sodnikov.

3. Zapisnikar nato vpiše imena članov obeh moštev. Člane moštva 'A' vpiše v zgornji, člane moštva 'B' pa v spodnji del zapisnika. ► zapisnikar v drugi stolpec z velikimi tiskanimi črkami vpiše priimek in začetnico imena vsakega igralca.

Kapetan moštva se označi tako, da se takoj za njegovim imenom v oklepaju vpiše CAP, ► če za tekmo ni prijavljenih 12 igralcev, zapisnikar v vsaki prazni vrsti potegne črto, **vendar šele, ko trener s podpisom v zapisnik potrdi, da se strinja z vpisanimi imeni in številkami igralcev.**

4. Zapisnikar na dnu prostora za podatke moštva (z velikimi tiskanimi črkami) vpiše priimek in ime trenerja in pomočnika trenerja.

5. Zapisnikar na dnu zapisnika vpiše priimek, začetnico imena in številko izkaznice zapisnikarja, časomerilca, merilca 24 " **in pomočnika zapisnikarja.**

**Trenerja najmanj 7 minut pred tekmo:** ► potrdita, da se strinjata z vpisanimi imeni in številkami igralcev, ► potrdita imeni trenerja in pomočnika trenerja, ► **zapisnikarju narekujeta številke igralcev, ki bodo začeli tekmo** (zapisnikar z rdečo barvo naredi X v stolpcu pred številko igralca), ► podpišeta zapisnik z barvo, s katero je bil izpolnjen zapisnik pred tekmo (običajno z modro barvo).

**Trener moštva 'A' prvi posreduje te podatke.**

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

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

#### 4.4 Delo zapisnikarja med tekmo

##### 4.4.1 Postopek izmenične posesti žoge

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

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

**V primeru, da zapisnikar ni popolnoma prepričan v katero smer naj postavi puščico izmenične posesti, mora ob prvi prekinitvi poklicati k sebi prvega sodnika in se z njim posvetovati, v katero smer naj postavi puščico.**

**Za natančen opis pravila izmenične posesti glej 8.3.**

##### 4.4.2 Odobrena minuta odmora

Odobrene MO se vpišejo tako, da se v za to namenjen prostor vpiše minuta, v kateri je bila MO odobrena. Prek praznega (neuporabljenega) kvadrata se na koncu vsakega polčasa ali podaljška potegneta vzporedni (vodoravni) črti.

Neuporabljene MO se ne morejo prenašati v naslednji polčas ali podaljšek.

Med MO mora zapisnikar z jasnim znakom pokazati sodniku, ki stoji na sredini igrišča, katero MO je zahtevalo posamezno moštvo v polčasu. **2 MO sta lahko odobreni kadarkoli v prvem polčasu (v prvi in drugi četrtini) in 3 MO so lahko odobrene kadarkoli v drugem polčasu (v tretji in četrti četrtini).**

Moštvi imata na voljo še po eno MO v vsakem podaljšku.

Kadar MO zahtevata oba trenerja približno hkrati, se ravnajte po naslednjem postopku: ► v primeru, da je eno od moštev prejelo zadetek iz igre, potem dodelimo MO temu moštvu (trenerja nasprotnega moštva pa moramo obvestiti, da MO ni bila dodeljena njegovemu moštvu), ► v primeru prekrška, napake ali zaustavljene igre s strani sodnikov dodelimo MO moštvu, katere trener je prvi zahteval MO (trenerja nasprotnega moštva pa moramo obvestiti, da MO ni bila dodeljena njegovemu moštvu).

Za natančen opis MO glej 5.2.4.

##### Zamenjave

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

##### 4.4.3 Napake

Napake igralcev so lahko osebne, nešportne, izključujoče ali tehnične. Vpišejo se igralcu (igralcem). Napake trenerja, pomočnika trenerja, namestnikov in spremljevalcev moštva so tehnične ali izključujoče. Vpišejo se trenerju.

**Napake se vpišejo takole:**

1. ON, katere kazni niso PM, se označi tako, da se vpiše minuta, v kateri se je zgodila. 10
2. ON, katere kazni je (so) PM, se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše vejica desno zgoraj. 10'
3. Nešportna napaka se označi tako, da se minuta, v kateri se je zgodila, obkroži. 8
4. Izključujoča napaka se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka D. 10D
5. TN igralca se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka T. 10T
6. TN zaradi nešportnega vedenja trenerja samega se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka T. 10T
7. TN, ki je bila vpisana trenerju zaradi kateregakoli drugega razloga, se označi tako, da se poleg minute, v kateri se je zgodila, vpiše črka B. 10B

**Tehnične ali izključujoče napake trenerja NE štejejo med napake moštva.**

8. Napake obeh moštev, ki so bile dosojene približno hkrati in kaznovane z enakimi kaznimi, ter se v skladu s pravili igre izničijo, se v zapisniku označijo tako, da se poleg minute, 10C v kateri so se zgodile, vpiše črka C.

9. Napako(e) dosojeno(e) v intervalu igre (napaka(e) šteje(jo) v naslednji četrtini in je vpisana z 'barvo' naslednje četrtine), se 1T označi tako, kot da bi se zgodila v prvi minuti naslednje četrtine.

Izključujoče napake trenerja, pomočnika trenerja, namestnikov in spremljevalcev moštva, ker so zapustili klopi moštva zaradi Pretepa, se vpišejo tako, da v vseh preostalih prostorih za napake izključene osebe se vpiše velika črka 'F'.

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

**Postopek v primeru, ko je igralec, ki je dobil 5. ON, ostal na igrišču:**

Sodnik lahko takoj, ko ugotovi, da je igralec, ki ni bil obveščen, da mu je bila prisojena peta napaka, ostal na igrišču in nadaljeval z igro, prekine igro, razen če bi bilo zaradi tega katero moštvo v podrejenem položaju.

**Če napako ugotovi zapisnikar, lahko z zvočnim signalom opozori sodnika, da prekineta igro, vendar šele ob prvi mrtvi žogi.**

Ker so v opisani situaciji sodnika in pomožni sodniki nepravilno uporabili pravila se igralec (s petimi napakami) ne kaznuje. Zadetki, ki so bili doseženi, napake, ki so bile prisojene, čas, ki je bil porabljen, ipd., preden je bila napaka ugotovljena in nato igra prekinjena, obveljajo.

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

Vpišete jo v praznem prostoru za 5. ON.

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

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

Zapisnikar na koncu vsake četrtine med vpisane napake in prazne prostore potegne navpično črto. Na koncu tekme z vodoravno črto prečrtajte prazne prostore za ON (pri tem uporabite modro barvo).

#### 4.4.4 Napake moštva

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

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

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

Zapisnikar drugega za drugim prekriža ('X') prostore (kvadrate), označene s številkami od ena do štiri, in sicer tako, kakor so igralci tega moštva delali napake. Ko je narejena četrta napaka moštva v eni četrtini, se postavi oznaka za izpolnjen bonus moštva na stran zapisniške mize, ki je bližja klopi tega moštva (na levi strani

zapisniške mize to stori merilec 24 ", na desni pa pomočnik zapisnikarja).

**TN trenerja NE štejejo med napake moštva.**

#### 4.4.5 Trenutni izid

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

▶ zadenek iz igre, ki ga je moštvo dalo v svoj koš, se vpiše tako, kot da bi ga dosegel kapetan nasprotnega moštva,

▶ točke, ki so dosežene, ko žoga ne pade v koš, ampak jih sodnik prizna (npr. pri prekršku pri igri na žogo nad obročem), se vpišejo tako, kot da bi jih dosegel igralec, ki je metal na koš,

▶ če niste dobro videli, kdo od igralcev je dosegel zadenek, zadenek najprej vpišite v zapisnik, nato pa poskusite izvedeti, kdo je zadenek dosegel (pri tem vam lahko pomagajo ostali pomožni sodniki),

▶ če ON vpišete napačnemu igralcu, je ne poskusite izbrisati, pač pa si to zapomnite (ali si jo na določen način označite), ko pa bo ta igralec res storil ON, le popravite minuto, v kateri se je zgodila. Če napake ne naredi do konca tekme, jo morate prečrtati. Seveda pa morate v takem primeru takoj obvestiti prvega sodnika (še le ob prvi prekinitvi!) in ne smete pozabiti pravilno vpisati storjeno ON,

▶ če sodnik pokaže številko igralca, ki je naredil ON, toda ta ni v igri ali pa sploh ni vpisan v zapisniku, takoj pokličite sodnika, da ugotovita, kje je napaka (ali se je zmotil sodnik, ali ima igralec oblečen napačen dres,...),

▶ če je moštvo, kateremu je bila dosojena ON, v bonusu in sodnik pokaže, da se bo igra nadaljevala iz outa, potem sodnika takoj opozorite (lahko tudi z zvočnim signalom) na izpolnjen bonus moštva,

▶ kadarkoli je mogoče, naj zapisnikar trenutni izid na zapisniku primerja z izidom na semaforju. če se ne ujemata, njegov izid pa je pravilen, takoj ukrene vse potrebno, da popravi izid na semaforju.

Kadar je mogoče dvomiti ali pa katero od moštev popravku ugovarja, zapisnikar takoj, ko je žoga mrtva, ura za merjenje igralnega časa pa zaustavljena, o tem obvesti prvega sodnika.

▶ **Kadar se pojavi napaka pri vodenju rezultata v zapisniku**, npr.:

- dosežen je bil zadenek za tri točke, vendar sta bili v zapisnik vpisani le dve točki,

- dosežen je bil zadenek za dve točki, vendar so bile v zapisnik vpisane tri točke.

a) če je napaka ugotovljena med tekmo, mora zapisnikar počakati do mrtve žoge, nakar o napaki obvesti sodnika, da jo popravi. Zapisnikar jo popravi tako, da prečrta nepravilno vpisan zadenek in pod njim vpiše pravega. Poleg popravljenega napake se mora podpisati prvi sodnik.

b) če je napaka ugotovljena po koncu tekme, ko je prvi sodnik pregledoval zapisnik, vendar preden ga je prvi sodnik podpisal, mora prvi sodnik napako in končen rezultat popraviti.

c) če je napaka ugotovljena potem, ko sta sodnika podpisala zapisnik, je prvi sodnik ne sme več popraviti. Prvi sodnik mora o dogodku poslati poročilo vodstvu tekmovanja.

#### 4.4.6 Seštevanje

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

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

Zapisnikar podpiše zapisnik. S podpisom ga potrdijo tudi pomočnik zapisnikarja, časomerilec, merilec 24 “, drugi(a) sodnik(a) in prvi sodnik.

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

#### 4.4.7 Ugovor

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

### 5. DOLŽNOSTI ČASOMERILCA IN PRAVILA O MERJENJU ČASA

#### 5.1 Dolžnosti časomerilca

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

Časomerilec mora nastaviti uro za merjenje igralnega časa najmanj 20 minut pred tekmo in jo pusti teči tako, da se bo iztekla skladno s pričetkom tekme. Od prihoda v dvorano mora ostati vseskozi na voljo sodnikoma. Prostor lahko zapusti le z dovoljenjem omenjenih uradnih oseb.

##### Dolžnosti:

1. Časomerilec označi začetek vsake četrtine. Najmanj tri minute pred začetkom prve četrtine opozori prvega sodnika in obe moštvi na začetek, ali pa poskrbi, da so o začetku obveščeni. Če bo potekala

predstavitev članov obeh moštev, mora časomerilec 6 minut pred začetkom tekme opozoriti sodnika, da je čas za predstavitev moštev.

Če se predstavitev moštev iz kateregakoli vzroka zavleče dlje kot tri minute, mora časomerilec zaustaviti uro za merjenje igralnega časa na treh minutah pred pričetkom tekme. Ko je predstavitev zaključena se ura spet sproži, tako da imajo igralci na voljo še tri minute za ogrevanje.

2. Časomerilec z zelo glasnim zvočnim signalom označi konec igralnega časa v vsaki četrtini in podaljšku.

**3. Ravnanje z uro za merjenje igralnega časa, kadar se oglasi zvočni signal naprave za merjenje 24 “:**

**Ker uri za merjenje igralnega časa in 24 “ ne smeta biti povezani med seboj, mora biti časomerilec zelo pozoren ob iztekih napadov 24 “. Kadar se zvočni signal naprave za merjenje 24 “ oglasi zaradi izteka obdobja 24 “, mora časomerilec počakati na ustrezen znak (pisk) sodnika, da zaustavi uro. V primeru zelo hrupnih razmer v dvorani ali kadar sodniki ne slišijo zvočnega signala naprave za merjenje 24 “, si mora časomerilec zapomniti čas na uri za merjenje igralnega časa. Tako bo lahko pomagal sodnikom v primeru, da je potrebno uro za merjenje igralnega časa ponastaviti.**

4. Časomerilec z glasnim zvočnim signalom označi zahtevo za zamenjavo, zahtevo za MO, prav tako pa uporabi zvočni signal v primeru nejasnosti oz. nesporazumov s sodniki (nejasno ali nepravilno pokazana številka igralca, nejasno nadaljevanje tekme...).

5. Če se znak časomerilca ne oglasi ali če se ta ne sliši, takoj obvesti prvega sodnika na kakršenkoli drug viden način (vstane s stola, dvigne roko ali maha z rokami...).

**6. Obvezno mora imeti pri sebi piščalko.**

7. Na znak časomerilca žoga postane mrtva, ura za merjenje igralnega časa pa se ustavi.

## 5.2 Pravila o merjenju časa

### 5.2.1 Igralni čas

Igralni čas tekme je 4x10 minut. Interval (odmor) med prvo in drugo, ter med tretjo in četrto četrtino, ter pred vsakim podaljškom traja po dve minuti.

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

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

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

### 5.2.2 Ravnanje z uro za merjenje igralnega časa.

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

Uro za merjenje igralnega časa se ustavi: ► ko se izteče igralni čas v posamezni četrtini ali podaljšku, ► ko je žoga živa in sodnik zapiska, ► ko je zadetek iz igre prejelo moštvo, ki je zahtevalo MO, ► ko je dosežen koš v zadnjih dveh minutah četrte četrtine ali v zadnjih dveh minutah kateregakoli podaljška, ► ko je moštvo, ki je napadalo, imelo žogo v posesti in se zasliši zvočni signal ure za merjenje 24 “, **razen kadar pride do poskusa meta na koš iz igre blizu izteka obdobja 24 “ in je žoga že zapustila roko (roki) igralca, nato pa se oglasi zvočni signal ure za merjenje 24 “ in se žoga dotakne obroča, vendar ne pade skozi koš. V tem primeru žoga ostane živa. Prekršek se ni zgodil in igra se lahko nadaljuje brez prekinitve.**

#### **Pojasnilo:**

Če je zadetek dosežen dve minuti in eno “o pred koncem tekme, se ura za merjenje igralnega časa na dveh minutah ne ustavi (ustavljati se začne šele pri naslednjem doseženem zadetku!).

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

a). Uro za merjenje intervalov igre je potrebno sprožiti 20 minut pred začetkom tekme, nato pa takoj po zaključku posamezne četrtine ali podaljška. **Interval igre traja:** ► pred začetkom tekme 20 minut, ► pred začetkom druge in četrte četrtine dve minuti, ► pred začetkom drugega polčasa (tretje četrtine) 10 minut, ► pred začetkom vsakega podaljška dve minuti.

b). Postopek pred začetkom druge, četrte četrtine ali podaljška:

Ko je do začetka **druge oz. četrte četrtine ali podaljška ostalo še 30 "**, mora časomerilec z zvočnim signalom na to opozoriti obe moštvi in sodnika. V tem trenutku mora zaradi nadaljevanja tekme tudi prvi sodnik s piskom pozvati obe moštvi na igrišče.

c). Postopek pred začetkom prve in tretje četrtine:

**Ko je v intervalu igre med drugo in tretjo četrtino preteklo 12 oz. 7 minut, naj časomerilec opozori sodnika (odide do garderobe sodnikov), da so do začetka drugega polčasa preostale še 3 minute.**

Ko je do začetka **prve oz. tretje četrtine ostale še ena minuta in 30 "**, mora časomerilec z zvočnim signalom na to opozoriti obe moštvi in sodnika. V tem trenutku mora tudi prvi sodnik s piskom opozoriti obe moštvi, da zaključita z ogrevanjem in se napotita h klopi svojega moštva.

### 5.2.3 Ročno merjenje igralnega časa

Predvsem pri mlajših starostnih kategorijah se dogaja, da igrajo tekme v telovadnicah, ki nimajo elektronskega stenskega semaforja. Zato preidejo na ročno merjenje igralnega časa. Za ročno merjenje igralnega časa potrebujemo veliko namizno štoparico, piščalko, oznake za tekoče minute od 1 do 10 in ročni semafor za beleženje trenutnega izida.

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

Zamenjave, odobrene MO in konce četrtin oziroma podaljškov označimo s piščalko.

### 5.2.4 Minuta odmora

Možnost za odobritev MO se začne: ► ko žoga postane mrtva, ko je ura ustavljena in sodnik po prisojeni napaki ali prekršku **zaključi s kazanjem znakov proti zapisnikarski mizi**, ► ko zadetek iz igre prejme moštvo, ki je MO zahtevalo pred ali po doseženem zadetku.

Možnost za odobritev MO se konča: ► ko sodnik z ali brez žoge vstopi v polje za proste mete, da bi se izvedel prvi ali edini PM, ► ko je žoga na razpolago igralcu, ki jo bo vrnil v igro izza mejnih črt.

**Dve MO sta lahko odobreni vsakemu moštvu kadarkoli v prvem polčasu (v prvi in drugi četrtini) in tri MO so lahko odobrene vsakemu moštvu kadarkoli v drugem polčasu (v tretji in četrti četrtini).**

**Ena MO je lahko odobrena vsakemu moštvu v vsakem podaljšku.**

**Neizkoriščenih MO ni mogoče prenesti v naslednji polčas ali podaljšek.**

MO se odobri trenerju, ki jo je prej zahteval, razen po doseženem zadetku iz igre, ko se MO lahko odobri le moštvu, ki je zadetek prejelo in pri tem ni bila prisojena napaka.

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

Časomerilec meri MO na sledeč način: ► sproži štoparico takoj, ko da sodnik znak za MO, ► sproži svoj zvočni signal, ko je preteklo 50 " od MO odmora, ► sproži svoj zvočni signal, ko je MO potekla.

### Postopek pri minuti odmora

Trener in pomočnik trenerja imata pravico zahtevati MO.

Takoj, ko se pojavi možnost za MO, časomerilec z zvočnim signalom obvesti sodnika o zahtevani MO.

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

**Če je MO zahtevana pred dosojeno napako kateremukoli moštvu, se MO začne odšteti šele, ko sodnik zaključi s signalizacijo napake zapisnikarski mizi. če je dosojena napaka peta napaka igralca, signalizacija zajema tudi zamenjavo igralca s petimi ON.**

**Ko je postopek zamenjave končan, sodnik zapiska in pokaže znak za MO. Tedaj se začne merjenje MO.**

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

### Omejitve

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

**MO se ne odobri** med ali po PM zaradi ene prisojene napake, dokler po fazi igre, ko je ura ponovno tekla, žoga ne postane mrtva.

Izjeme: ► če je bila med izvajanjem PM prisojena napaka. V tem primeru se PM izvedejo do konca, MO pa se odobri pred izvajanjem kazni za naslednjo napako; ► če je bila prisojena napaka pri zadnjem ali edinem PM, preden je žoga postala živa. V tem primeru bo MO odobrena pred izvedbo kazni za novo napako; ► če je bil prisojen prekršek, preden je žoga postala živa, pri zadnjem ali edinem PM. V tem primeru bo MO odobrena, preden se prične vračanje žoge v igro.

**V primeru več zaporednih nizov PM in/ali posesti žoge, prisojenih zaradi več kot ene napake, se vsak niz obravnava posebej.**

**Zahtevana MO se ne odobri** moštvu, ki je doseglo koš v zadnjih dveh minutah četrte četrtine ali v zadnjih dveh minutah vsakega podaljška, čeprav se ura za merjenje igralnega časa ustavi.

**Izjema: če je sodnik prekinil tekmo iz razloga, ki ga ni mogoče pripisati moštvu, ki je zahtevalo MO.**

### 5.3 Zamenjave

**V primeru dosojenega prekrška kateremukoli moštvu, imata sedaj obe moštvi pravico do zamenjave.**

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

**5.3.1 Možnost za zamenjavo se začne:** ► ko žoga postane mrtva, ko je ura ustavljena in sodnik **zaključi s kazanjem znakov zapisnikarski mizi**, ► za moštvo, ki je koš prejelo v zadnjih dveh minutah četrte četrtine ali v zadnjih dveh minutah vsakega podaljška.

**5.3.2 Možnost zamenjavo se konča:** ► ko je žoga na razpolago igralcu pri zadnjem ali edinem PM, ► ko je žoga na razpolago igralcu, ki jo bo vrnil v igro z ali izza mejnih črt, ► Igralec, ki je bil zamenjan, in igralec, ki bo vstopil v igro, ne smeta vstopiti v igrišče ali oditi z igrišča, dokler žoga ne postane ponovno mrtva, potem ko je ura za merjenje igralnega časa tekla.

**Izjeme:** ► če ima moštvo manj kot pet igralcev na igrišču, ► če je bil zamenjan igralec, ki mora sodelovati pri odpravi napake, ki jo je mogoče popraviti, ► če je igralec poškodovan ali krvavi in dobi pomoč, vendar si opomore med MO.

#### **Postopek:**

1. Igralec, ki naj bi vstopil v igro, **MORA** sam zahtevati zamenjavo. To stori tako, da gre osebno do zapisnikarske mize in z rokama jasno pokaže znak za menjavo. Do priložnosti za menjavo sedi na klopi (stolu) za zamenjave.

2. **Dokler zapisnikar ne da zvočnega signala za zamenjavo, se zahteva za zamenjavo lahko prekliče.**

3. Takoj ko nastopi priložnost za zamenjavo, mora zapisnikar z zvočnim signalom o tem opozoriti sodnika.

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

1. če ima v posesti žogo moštvo, ki ima samo pet igralcev, lahko sodnik prekine igro takoj, če s tem tega moštva ne postavi v podrejen položaj (zapisnikar pa ne sme s svojim zvočnim signalom opozoriti sodnikov).

2. če ima žogo v posesti moštvo, ki ima na igrišču šest igralcev, se mora igra takoj prekiniti. Ker se domneva, da sodnika in pomožni sodniki pravilno opravljajo svoje delo, je očitno en igralec stopil na igrišče ali ostal na njem v nasprotju s pravili. Zato sodnika zahtevata, da en igralec takoj odide z igrišča, trenerju njegovega moštva pa prisodita TN. Nasprotnemu moštvu dodelita dva PM, ki jima sledi posest žoge.

3. Točke, ki jih je dosegel nadštevilni igralec, obveljajo. Tudi napake, ki jih je storil nadštevilni igralec, obveljajo (štejejo pa kot napake igralcev).

Če je bila zamenjava zahtevana med MO ali v intervalu igre, se mora namestnik, ki naj bi vstopil v igro, pred vstopom na igrišče javiti zapisnikarju.

**5.3.3 Izvajalec PM je lahko zamenjan, če:** ► je bila zamenjava zahtevana preden se pred prvim ali edinim PM konča možnost za zamenjavo, ► žoga postane mrtva po zadnjem ali edinem prostem metu.

**5.3.4 Izvajalec PM mora biti zamenjan, če:** ► se poškoduje, ► mu je prisojena peta napaka, ► je izključen.

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

#### **5.3.5 Zamenjava ni dovoljena**

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

**Izjeme:** ► če je bila med izvajanjem PM prisojena napaka. V tem primeru se PM izvedejo do konca, zamenjava pa se odobri pred izvajanjem kazni za naslednjo napako, ► če je bila prisojena napaka pri zadnjem ali edinem PM, preden je žoga postala živa. V tem primeru bo zamenjava odobrena pred izvedbo kazni za novo napako, ► če je bil prisojen prekršek, preden je žoga postala živa, pri zadnjem ali edinem PM. V tem primeru bo zamenjava odobrena, preden se prične vračanje žoge v igro.

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

Zamenjava se ne odobri moštvu, ki je doseglo koš v zadnjih dveh minutah četrte četrtine ali v zadnjih dveh minutah vsakega podaljška, čeprav se ura za merjenje igralnega časa ustavi, razen če sodnik prekine igro ali pa je bila zamenjava odobrena moštvu, ki je koš prejelo.

#### 5.4 Neodločen izid in podaljški

Če je ob koncu četrte četrtine izid neodločen, se igra nadaljuje s 5 minut trajajočim podaljškom ali s toliko obdobji, dolgimi po 5 minut, kolikor je potrebnih, da eno od moštev zmagaja. **Moštvi v vsakem podaljšku napadata na ista koša, na katera sta napadali v drugem polčasu.** Pred vsakim podaljškom je dovoljen odmor, ki traja 2 minuti.

### 6. DOLŽNOSTI MERILCA 24 SEKUND

Merilec 24 " naj po prihodu preveri pravilnost delovanja naprave za merjenje 24 ".

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

Merilec 24 " ravna z napravo za merjenje 24 " na sledeč način:

1. Jo vklopi ali ponovno zažene, takoj ko moštvo dobi v posest živo žogo na igrišču.
2. Jo zaustavi in preklopi na novo obdobje 24 ", ne da bi se to na napravi izpisalo, kar velja pri naslednjih primerih: ► ko sodnika prisodita napako ali prekršek. To ne velja za prekršek, ko gre žoga iz igrišča, posest žoge pa obdrži moštvo, ki je imelo žogo v posesti pred prekrškom in ki ima sedaj na voljo žogo, da jo vrne v igro izza mejnih črt, ► ko pri metu na koš iz igre žoga pade skozi obroč (je dosežen zadetek), ► ko se pri metu na koš iz igre žoga dotakne obroča, ► **kadar pride do poskusa meta na koš iz igre blizu izteka obdobja 24 " in je žoga že zapustila roko (roki) igralca, nato pa se oglasi zvočni signal in se žoga dotakne obroča, vendar ne pade skozi koš, potem žoga ostane živa. Prekršek se ni zgodil in igra se lahko nadaljuje brez prekinitve,** ► ko se igra zaustavi zaradi razloga, ki je povezan z moštvom, ki nima v posesti žoge, ► ko se igra zaustavi zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen če bi bilo nasprotno moštvo s tem postavljeno v podrejeni položaj.

3. Nastavi uro tako, da kaže čas 24 " in jo požene takoj, ko moštvo dobi živo žogo v posest na igrišču.

**Naključni dotik žoge s strani nasprotnika še ne pomeni novega obdobja 24 ", če je žoga ostala v posesti istega moštva.**

4. Ustavi uro, toda je ne nastavi ponovno na 24 ", ko ima isto moštvo, ki je že prej imelo posest žoge, sedaj ponovno na voljo žogo, da jo vrne v igro. To velja v naslednjih primerih: ► žoga je padla z igrišča, ► igralec istega moštva se je poškodoval, ► situacije s sodniškim metom, ► obojestranska napaka, ► izničenja enakovrednih kazni proti obema moštvoma.

5. Jo ustavi in ne kaže preostanka časa 24 ", ko moštvo dobi v posest živo žogo na igrišču in je do konca četrtine ali podaljška ostalo manj kot 24 ".

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

7. Če je sodnik sam prekinil igro zaradi poškodbe igralca ali brisanja poda, dobi moštvo novo obdobje 24 " le, če sodnik tako pokaže z ustreznim znakom, **nikoli pa merilec 24 " ne sme to storiti sam od sebe.**

8. Pri metu na koš je potrebno merjenje 24 " zaustaviti šele, ko se žoga dotakne obroča. **Napravo je nato potrebno ponovno zagnati šele, ko je žoga ponovno v posesti enega od moštev** (ko jo ima trdno v roki-rokah eden od skakalcev, ali ko se jo po prejetem zadetku po izvajanju izza čelne črte dotakne igralec na igrišču).

Če se po metu na koš žoga odbija od rok igralcev (vendar je še nima nobeno od moštev v posesti), ne pričnemo meriti novo obdobje 24 " toliko časa, dokler eno od moštev ni v posesti žoge.

#### Pojasnilo:

**Če sodnika, igralci in trenerja zaradi hrupnih in neugodnih razmer ne slišijo znaka naprave za merjenje 24 " in se zato igra nadaljuje, mora merilec 24 " ravnati takole:**

► zapomniti si mora čas za merjenje igralnega časa v trenutku, ko se je oglasil zvočni signal ure za merjenje 24 ";

► uporabiti mora kakršenkoli način, da takoj opozori sodnika (lahko vstane in pomaha z rokami, lahko se približa bočni črti...). Če je bil medtem po znaku naprave za merjenje 24 " dosežen zadetek, ne obvelja. Če je bila medtem prisojena napaka, se ne upošteva, razen če je bila prisojena tehnična, nešportna ali izključujoča napaka, ki se kaznuje,

► igra se nadaljuje tako, da nasprotno moštvo vrne žogo v igro s tistega mesta zunaj igrišča, ki je najbližje mestu, kjer je žoga postala mrtva.

### **Ročno merjenje 24 “:**

Predvsem pri mlajših starostnih kategorijah se dogaja, da igrajo tekme v telovadnicah, ki nimajo elektronskega zidnega semaforja. Zato preidejo na ti. ročno merjenje 24 “.

Za ročno merjenje 24 “ potrebujemo štoparico, gong in piščalko.

Samo merjenje 24 “ je enako kot pri električnem semaforju z eno pomembno razliko: ker moštvi ne veda koliko časa je moštvo v napadu preostalo do konca napada, mora merilec 24 “ **po preteku 16 “ napada z udarcem na gong opozoriti moštvo v napadu**, da mu je do izteka napada preostalo še 8 “.

Ko se napad 24 “ izteče, merilec 24 “ zapiska na piščalko in s tem označi prekršek 24 “.

## **6.1 Pravilo 24 “**

### **Definicija:**

Kadarkoli igralec na igrišču pridobi živo žogo, mora njegovo moštvo v 24 “ah poskusiti vreči na koš iz igre.

Da je bil met na koš iz igre izveden v 24 “: ► mora žoga zapustiti roko (roki) igralca pred zvočnim signalom ure za merjenje 24 “ in ► se mora žoga, potem ko je zapustila roko (roki) igralca, dotakniti obroča ali pasti v koš.

Kadar pride do poskusa meta na koš iz igre blizu izteka 24 “ in se oglasi zvočni signal, ko je žoga v zraku:

► če žoga pade v koš, se signal prezre. Do prekrška ni prišlo,

► če se žoga dotakne obroča in ne pade v koš, se signal prezre in igra nadaljuje. Do prekrška ni prišlo,

► če žoga zadane tablo (toda ne obroča) ali zgreši obroč, je prišlo do prekrška, razen če so nasprotniki takoj in nedvoumno prišli do posesti žoge. V tem primeru pa se signal prezre in igra nadaljuje.

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

### **Postopek**

Če je bila ura za merjenje 24 “ pomotoma ponovno nastavljena, lahko sodnik igro takoj prekine, razen če bi bilo zaradi tega eno moštvo v podrejenem položaju.

Čas na uri za merjenje 24 “ se popravi, posest žoge pa dobi moštvo, ki jo je imelo pred prekinitvijo igre.

Če je sodnik zaustavil igro zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, se posest žoge in novo obdobje 24 “ dodeli moštvo, ki je žogo imelo v posesti pred prekinitvijo.

Če pa bi po oceni sodnikov s tem postavili nasprotno moštvo v podrejen položaj, se odštevanje 24 “ nadaljuje tam, kjer je bilo ustavljeno.

Če se signal ure za merjenje 24 “ oglasi pomotoma, ko ima moštvo v posesti žogo ali pa nobeno moštvo nima žoge v posesti, se signal prezre in igra nadaljuje.

Če pa je bilo po oceni sodnikov moštvo pri posesti žoge postavljeno v podrejen položaj, se mora igra zaustaviti, ura za merjenje 24 “ ponovno nastavi na 24 “, žoga pa se dodeli temu moštvo.

**Če bo do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti upravičeno isto moštvo, ki je bilo že prej v posesti žoge, potem bo imelo to moštvo na voljo le še preostanek časa 24 “.**

## **7. PRAKTIČNI PRIMERI**

### **7.1 V zvezi z merjenjem 24 “**

**Situacija 1:** Medtem ko je žoga pri metu na koš igralca A5 v zraku, se oglasi zvočni signal naprave za merjenje 24 “. Žoga se nato dotakne obroča, nakar jo ujame igralec: a) B6 b) A6.

Tolmačenje: Pravilna igra v obeh primerih. Ura za merjenje igralnega časa se ne zaustavi in zato se igra lahko nadaljuje z novim obdobjem 24 “.

**Situacija 2:** Medtem ko je žoga pri metu na koš igralca A5 v zraku, se oglasi zvočni signal naprave za merjenje 24 “. Žoga nato ali neposredno pade skozi koš ali pa se dotakne table, se od nje odbije, se vrtil po obroču in nato pade skozi koš.

Tolmačenje: Zadetek velja 2 ali 3 točke. Zvočni signal naprave za merjenje 24 “ ne povzroči, da bi žoga postala mrtva.

**Situacija 3:** Medtem ko je žoga pri metu na koš igralca A5 v zraku, se oglasi zvočni signal naprave za merjenje 24 “. Žoga se nato dotakne table (ne obroča) ali pa se sploh ne dotakne ničesar, nakar jo ujame igralec:

a) B6 b) A6.

Tolmačenje:

a) Zvočni signal ure za merjenje 24 " se zanemari in igra nadaljuje.

b) Prekršek 24 " in posest žoge za moštvo B.

**Situacija 4:** Moštvo A pride do posesti žoge, ko je do konca četrte četrtine ostalo še 26 ". Ko sta na uri za merjenje igralnega časa ostali še 2,5 "i, igralec A5 meče na koš. Medtem ko je žoga v zraku, se oglasi zvočni signal naprave za merjenje 24 ". Žoga se nato dotakne obroča, nakar jo igralec B5 odbije stran, nato pa se oglasi zvočni signal ure za konec igralnega časa.

Tolmačenje: Dovoljena akcija. Zvočni signal ure za merjenje 24 " ne povzroči, da bi žoga postala mrtva niti ne povzroči, da bi se zaustavila ura za merjenje igralnega časa.

**Situacija 5:** Igralec B5 meče na koš, pri tem pa se žoga ne dotakne obroča. Nato pride igralec A5 do posesti žoge, hkrati pa se oglasi tudi zvočni signal naprave za merjenje 24 ". Ali je to prekršek?

Tolmačenje: NE. Zvočni signal ure za merjenje 24 " se zanemari in igra nadaljuje, saj je žogo osvojil obrambni igralec.

**Situacija 6:** Moštvo A ima v svojem zadnjem polju žogo v posesti pet ". Nato:

a) Žoga pade z igrišča, zadnji se je dotakne igralec B5.

b) Igralcema B5 in A4 je dosojena obojestranska napaka.

c) Sodnika dosodita držano žogo, puščica za izmenično posest je obrnjena v smer napada moštva A.

Tolmačenje: V vseh treh primerih bo žogo v igro vrnilo moštvo A, ki bo imelo samo še tri "e, da prenese žogo v svoje sprednje polje.

**Situacija 7:** Moštvo A ima v svojem zadnjem polju žogo v posesti pet ". Nato igralec B5 stori ON nad igralcem A4. To je tretja napaka moštva B v tej četrtini.

Tolmačenje: Žogo bo v igro vrnilo moštvo A, ki ima na razpolago novo obdobje osmih ", da prenese žogo v svoje sprednje polje.

**Situacija 8:** Če je bila igra zaustavljena zaradi pretepa ali nevarnosti izbruha pretepa, bo v nadaljevanju tekme imelo žogo na voljo moštvo, ki jo je imelo v posesti tudi pred prekinitvijo. Toda moštvo bo imelo do konca napada na razpolago le še preostanek časa 24 ".

**Situacija 9:** Moštvo A je do konca napada preostalo še deset ", ko je bila dosojena držana žoga. Vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti je na voljo za moštvo A.

Tolmačenje: Moštvo A bo imelo na voljo še deset " do izteka napada.

## 7.2 V zvezi s postopkom izmenične posesti žoge

**Situacija 1:** Ob sodniškem metu na začetku prve četrtine je moštvo A prišlo do posesti žive žoge na igrišču. V katero smer je potrebno postaviti puščico za izmenično posest?

Tolmačenje: Takoj, ko je moštvo A vzpostavilo posest žoge, mora biti puščica za izmenično posest obrnjena v smer koša moštva A. To bo pomenilo, da je moštvo B upravičeno do posesti žoge ob naslednji izmenični posesti.

Pravica moštva do naslednje izmenične posesti bo vedno označena s puščico v smeri nasprotnikovega koša.

**Situacija 2:** Sodnik na začetku tekme pri sodniškem metu vrže žogo v zrak. Potem ko se žoge dotakneta skakalca, se dosodi držana žoga med igralcema A6 in B6.

Tolmačenje: Ker do posesti žoge še ni prišlo, sodnik ne more uporabiti puščice za izmenično posest, da bi dodelil posest žoge. Sodnik mora izvesti naslednji sodniški met. Igralca, ki sta držala žogo, v tem primeru igralca A6 in B6, bosta skakala za žogo.

**Situacija 3:** Med sodniškim metom na začetku tekme skakalec A5 pomotoma ujame vrženo žogo. Sodnik zapiska in dodeli žogo igralcu B5 na mestu, ki je najbližje mestu, kjer se je prekršek dogodil. Kako naj se postavi puščica za izmenično posest?

Tolmačenje: Prva legalna posest žoge je posest igralca B5, ki jo bo vrnil v igro. Ko se vračanje žoge v igro konča, se bo puščica za izmenično posest postavila v smer napada moštva A.

**Situacija 4:** Moštvo A ima med postopkom izmenične posesti pravico do vračanja žoge v igro. Preden se vračanje žoge v igro moštva A konča, je bila dosojena ON moštvo A ali moštvo B.

Tolmačenje: Napaka mora biti dosojena in kaznovana, toda moštvo A zaradi napake ne izgubi pravice do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti.

Tako bo moštvo A, ob naslednji uporabi postopka izmenične posesti, zopet imelo pravico do vračanja žoge v igro.

**Situacija 5:** Igralec A4 vrača žogo v igro po pravilu izmenične posesti žoge. Pri tem prestopi bočno črto. Sodnik zato dosodi prekršek.

Tolmačenje: Zaradi prekrška se žoga dodeli nasprotnemu moštvo (tako kot po vsakem prekršku). Poleg tega moštvo A izgubi pravico do posesti žoge v naslednji situaciji s sodniškim metom. Puščica za izmenično posest žoge se torej obrne v smer napada moštva B.

**Situacija 6**: Moštvo A vrača žogo v igro po pravilu izmenične posesti žoge. Preden se katerikoli igralec na igrišču dotakne žoge, sodnika dosodita ON igralcu moštva A ali moštva B.

Tolmačenje: Sojenje ON ne vpliva na postopek vračanja žoge v igro po pravilu izmenične posesti žoge. Napaka je dosojena in bo ustrezno kaznovana (vrnitev žoge v igro ali PM), puščica za izmenično posest pa se ne obrne – moštvo A je torej upravičeno do vračanja žoge v igro tudi ob naslednji situaciji s sodniškim metom.

**Situacija 7**: Prvi sodnik vrže žogo med skakalca pri sodniškem metu na začetku tekme. Takoj zatem, ko se žoge dotakne skakalec A4 je dosojena:

a) Držana žoga med igralcema A5 in B5.

b) Obojestranska napaka med igralcema A5 in B5.

Tolmačenje: Pravila izmenične posesti ne moremo uporabiti, ker nobeno od moštev še ni prišlo do posesti žoge. Prvi sodnik ponovno izvede sodniški met v sredinskem krogu med igralcema A5 in B5, nakar šele po posesti žoge enega od moštev lahko postavimo puščico izmenične posesti v ustrezen položaj.

**Situacija 8**: Moštvo B je zaradi pravila izmenične posesti upravičeno do vračanja žoge v igro iz outa. Po dosojeni držani žogi sodniki pomotoma dodelijo žogo moštvo A, da jo vrne v igro.

Tolmačenje: Ko se žoga dotakne igrišča ali se jo dotakne igralec na igrišču, napake ni več možno popraviti. Vendar pa moštvo B zaradi te napake ne izgubi pravice do izmenične posesti. Ob naslednji uporabi pravila izmenične posesti bo do posesti žoge upravičeno moštvo B (smer puščice za izmenično posest se ne spremeni).

**Situacija 5**: Med postopkom izmenične posesti moštvo A naredi prekršek pri vračanju žoge v igro, ker je zapustilo dovoljen prostor za izvajanje ali ker ni vrnilo žoge v manj kot petih "ah".

Tolmačenje: Kadar moštvo A med postopkom vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti naredi prekršek pri vračanju žoge v igro, izgubi tudi pravico do naslednje posesti žoge zaradi izmenične posesti. Moštvo B bo vrnilo žogo v igro zaradi prekrška moštva A, poleg tega pa bo moštvo B izvajalo vračanje žoge v igro tudi ob naslednji uporabi postopka izmenične posesti.

**Če se pri vračanju žoge v igro po pravilu izmenične posesti žoge le-ta zatakne med obroč in tablo, je to nova situacija s sodniškim metom. Šteje, da je prejšnje vračanje žoge v igro zaključeno, zato bo (po pravilu izmenične posesti žoge) žogo tokrat v igro vrnilo nasprotno moštvo od tistega, ki je povzročilo, da se je žoga zataknila med obroč in tablo.**

**Situacija 6**: Kako naj se začnejo druga, tretja, četrta četrtina ali podaljški?

Tolmačenje: Moštvo, ki je upravičeno do naslednje posesti žoge zaradi izmenične posesti na koncu prve, druge oziroma tretje četrtine ali pred podaljškom, bo dodeljena pravica do vračanja žoge v igro na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize. Igralec, ki izvaja vračanje žoge v igro stoji z eno nogo na vsaki strani podaljška sredinske črte in lahko poda kamorkoli v igrišče. Torej, sodniški met se izvaja le na začetku tekme!

### 7.3 V zvezi z dogodki, ki se lahko zgodijo na tekmah

**Situacija 1**: Če igralec, ki mu je bila dosojena peta (5) napaka in o tem ni bil obveščen, ostane na igrišču in nadaljuje z igro, ali če kasneje ponovno vstopi v igro, lahko sodnik takoj, ko to ugotovi, ustavi igro, pod pogojem, da nobeno od moštev ne postavi v podrejen položaj.

Če napako ugotovi zapisnikar, mora z obveščanjem počakati, dokler žoga prvič ne postane mrtva.

V omenjeni situaciji so za napako krivi sodniki in pomožni sodniki, zato se igralec s petimi (5) napakami ne kaznuje. Vsi dogodki, ki se zgodijo pred ugotovitvijo napake, obveljajo; t.j. doseženi koši, dosojene napake, porabljen čas.

V tem posebnem primeru se vsaka dodatna napaka igralca s petimi (5) napakami vpiše kot napaka igralca, šteje kot napaka moštva in ustrezno kaznuje.

**Situacija 2**: Pri poskusu meta na koš je žoga v zraku, ko se oglasi zvočni signal naprave za merjenje 24 ". Žoga pade skozi koš. Ali je to možnost za zamenjavo za obe moštvi in za vse igralce na igrišču?

Tolmačenje: **NE**, saj ura za merjenje igralnega časa ni zaustavljena. Zamenjava je možna le v zadnjih dveh minutah četrte četrtine ali padaljška, toda le za moštvo, ki je prejelo zadetek. V tem primeru, pa lahko tudi nasprotno moštvo menja.

**Situacija 3**: Ugotovljeno je, da eden od igralcev na igrišču ni med označenimi petimi igralci, ki naj bi začeli tekmo. To se dogodi:

a. Pred začetkom tekme.

b. Po začetku tekme.

Tolmačenje:

a. Napačnega igralca začetne peterke je potrebno zamenjati s prvotno označenim igralcem začetne peterke.

b. Napaka se prezre in igra se nadaljuje.

**Situacija 4:** Če je bila v intervalu igre dosojena TN igralcu, ki je hkrati tudi trener, se TN šteje kot napaka igralca, kar pomeni, da šteje med napake moštva v naslednji četrtini ali podaljšku.

**Situacija 5:** Eno moštvo ima na igrišču prisotnih več kot pet (5) igralcev.

Tolmačenje: Če ima žogo v posesti moštvo, ki ima na igrišču samo pet (5) igralcev, mora sodnik takoj prekiniti tekmo, razen če bi s tem to moštvo postavil v podrejen položaj.

Če ima žogo v posesti moštvo, ki ima na igrišču šest (6) igralcev, mora sodnik takoj prekiniti tekmo.

Ker se domneva, da sodnika in pomožni sodniki pravilno opravljajo svoje delo, je očitno en igralec stopil na igrišče ali ostal na njem v nasprotju s pravili. Zato sodnika zahtevata, da en igralec takoj odide z igrišča, trenerju njegovega moštva pa prisodita TN, ki se v zapisniku označi 5B.

Točke, ki jih je dosegel nadštevilni igralec, obveljajo. Tudi napake, ki jih je storil nadštevilni igralec obveljajo in štejejo kot napake igralcev.

**Situacija 6:** Med izvajanjem zadnjega prostega meta naredi izvajalec prostega meta prekršek. Ali je v tej situaciji izvajalec prostega meta lahko zamenjan, saj je bila zamenjava zanj pravočasno zahtevana?

Tolmačenje: **DA**, saj po prekršku lahko izvede zamenjavo katerokoli moštvo.

**Situacija 7:** Kadarkoli sodnik zaustavi igro zaradi razloga, ki ni povezan z enim od moštev, se mora naprava za merjenje 24 " ponovno nastaviti.

Primeri:

Moštvo A ima žogo v posesti že 15 ", nakar sodnik zaustavi igro:

a). da bi obrisali mokra tla,

b). ker ura za merjenje igralnega časa ni tekla,

c). ker je na igrišče stopil gledalec.

Tolmačenje: V vseh primerih bo žogo izza črt vrnilo v igro moštvo A, ki bo imelo na voljo novo obdobje 24 ", vendar mora sodnik to signalizirati merilcu 24 ".

## 8. PRAVILA IGRE IN SPLOŠNE DOLOČBE

### 8.1 Začetek tekme

Na vseh košarkarskih tekmah lahko nastopa po 12 igralcev.

Igralci imajo lahko na dresih številke z največ dvema števčkama.

Na tekmovanjih FIBA so dovoljene le številke od 4 do 15, pri tekmovanjih v Sloveniji pa so dovoljene številke od 4-25, 30-35, 40-45 in 50-55.

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

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

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

**Če napako ugotovijo pomožni sodniki, lahko z zvočnim signalom opozorijo sodnika, da prekineta igro, šele ob prvi priložnosti, ko je žoga mrtva.**

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

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

### 8.2 Osem sekund

Moštvo ima osem " časa, da prenese žogo v svoje sprednje polje.

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

**Poudarjamo, da sta za štetje osmih “ zadolžena sodnika in da štetje 8 “ ni povezano z delovanjem naprave za merjenje obdobja 24 “.**

### **8.3 Postopek izmenične posesti – pravilo in postopanje**

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

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

Moštvo, ki ne pride do posesti žive žoge po sodniškem metu na začetku prve četrtine, bo začelo izmenično posest.

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

**Tudi drugi polčas se bo torej pričel po pravilu izmenične posesti.**

**Ker moštvi v drugem polčasu zamenjata koša, mora zapisnikar takoj po koncu druge četrtine obrniti puščico za izmenično posest** (še preden se pričneta moštvi ogrevati pred drugim polčasom).

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

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

#### Izmenična posest:

► se začne, ko je žoga na voljo igralcu, da jo vrne v igro,

► se konča, ko:

- se podana žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne igralec na igrišču,

- moštvo, ki izvaja vračanje žoge v igro, naredi prekršek,

- se med vračanjem žoge v igro živa žoga zagozdi med obroč in tablo.

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

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

#### Napaka kateregakoli moštva:

► pred začetkom četrtine ali podaljška, razen prve četrtine, ali

► med vračanjem žoge v igro zaradi izmenične posesti, ne povzroči, da bi moštvo, ki izvaja vračanje žoge v igro, izgubilo pravico do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti. Če se taka napaka zgodi ob vračanju žoge v igro na začetku četrtine ali podaljška, potem ko je bila žoga že na voljo igralcu, da jo vrne v igro, toda preden se je dotaknila igralca na igrišču, potem velja, da se je to zgodilo med igralnim časom in se ustrezno kaznuje.

**Če bo do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti upravičeno isto moštvo, ki je bilo že prej v posesti žoge, potem bo imelo to moštvo na voljo le še preostanek časa 24 “.**

### **8.4 Zadetek - kdaj je dosežen in kolikšna je njegova vrednost**

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

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

3. Dosežen zadetek se vpiše moštvu, ki napada na koš, na katerega je bil met izveden, in sicer: ► zadetek iz prostega meta šteje eno točko, ► zadetek iz polja za dve točki šteje dve točki, ► zadetek iz polja za tri točke šteje tri točke.

4. Če igralec slučajno doseže zadetek iz igre v svoj koš, se točke štejejo kapetanu nasprotnega moštva.

5. Če igralec namerno doseže zadetek iz igre v svoj koš, je to prekršek in koš ne velja.

6. Če igralec kakorkoli povzroči, da gre žoga v koš od spodaj, je to prekršek.

## 8.5 Predana tekma

Moštvo izgubi tekmo brez boja:

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

Kazen: Tekmo dobijo nasprotniki z izidom 20 : 0.

## 8.6 Prekinjena tekma

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

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

## 9. NAPAKE

### 9.1 Osebna napaka

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

Kazen: Kršilcu se v vsakem primeru prisodi ON. Poleg tega: če je bila napaka storjena nad igralcem, ki je metal na koš: ► če je dosegel zadetek, zadetek velja. Poleg tega pa se prisodi en PM, ► če je metal za dve točki, pa ni dosegel zadetka, se prisodita dva PM, ► če je metal za tri točke, pa ni dosegel zadetka, se prisodijo 3 PM.

### 9.2 Obojestranska napaka

Obojestranska napaka je, če dva igralca nasprotnih moštev približno istočasno naredita ON drug nad drugim.

Kazen: ON se vpiše obema igralcema, ki sta kršila pravila. Ne prisodijo se PM.

### 9.3 Nešportna napaka

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

Kazen: 1. Nešportna napaka se vpiše kršilcu. 2. Zaradi nešportne napake se nasprotnikom prisodi eden, dva ali trije PM (odvisno od situacije v kateri se je zgodila nešportna napaka), ki mu sledi posest žoge na sredini igrišča.

### 9.4 Tehnična napaka

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

Kazen: 1. če je TN dosojena: ► **igralcu**, se mu vpiše kot njegova napaka in šteje med napake moštva; □ **trenerju** ('C'), pomočniku trenerja ('B'), namestniku ('B') ali spremljevalcu moštva ('B'), se vpiše trenerju in ne šteje med napake moštva.

2. **Nasprotnikom se prisodita dva PM**, ki jima sledi: ► vračanje žoge v igro na sredini igrišča nasproti zapisniarske mize; ► sodniški met v sredinskem krogu za začetek prve četrtine.

### 9.5 Izključujoča napaka

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

**Igralec bo prav tako izključen, če sta mu dosojeni dve nešportni napaki, ki sta rezultat njegovega nešportnega obnašanja.**

Trener bo izključen tudi: ► če sta mu zaradi njegovega nešportnega vedenja prisojeni 2 TN, ► če so mu zaradi nešportnega vedenja pomočnika trenerja, namestnikov ali spremljevalcev moštva, ki so na klopi moštva, prisojene 3 TN, ► če so mu (v kombinaciji) prisojene 3 TN, od katerih je ena prisojena njemu samemu.

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

Kazen:

1. Izključujoča napaka se vpiše kršilcu.

2. Kršilec bo po izključitvi odšel, ter do konca tekme ostal v garderobi svojega moštva, ali pa bo (če se bo tako odločil) zapustil stavbo.

3. Prisodi(jo) se PM(i): ► kateremukoli nasprotniku, toda le v primeru, ko izključujoča napaka ni rezultat dotika z nasprotnikom, ► igralcu, nad katerim je bila izključujoča napaka dosojena.

ki jim sledi še: ► posest žoge na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize, ► sodniški met v sredinskem krogu za začetek prve četrtine.

4. Število PM je tako: ► če je bila napaka narejena nad igralcem, ki ni metal na koš, ali če je bila dosojena TN, sta prisojena dva PM, ► če je bila napaka narejena nad igralcem, ki je metal na koš, zadetek (če je dosežen) velja, prisodi pa se še en PM, ► če je bila napaka narejena nad igralcem, ki je metal na koš, zadetek pa ni bil dosežen, sta prisojena dva ali trije PM (glede na mesto, s katerega je metal na koš).

## 9.6 Pretep

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

**Kazen:** ► ne glede na število namestnikov ali spremljevalcev moštva, ki so bili izključeni, ker so zapustili meje prostora pred klopjo moštva, se trenerju moštva vpiše ena TN, ► ko so izključeni člani obeh moštev, ni pa potrebno izvajanje kazni zaradi drugih napak, pride do situacije za sodniški met, ► izključujoče napake se vpišejo tako, kot je opisano v točki 4.4.3 in se ne štejejo kot napake moštva, ► kazni zaradi napak, ki so se zgodile, preden so namestniki in spremljevalci moštva zapustili meje prostora pred klopjo moštva, se izvedejo v skladu s Posebnimi primeri (glej 9.7).

## 9.7 Napake v posebnih primerih

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

### Postopek

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

## 10. SPLOŠNE DOLOČBE

### 10.1 Napaka, ki jo je mogoče popraviti

Če so sodniki nehoti spregledali katero izmed pravil, lahko napako popravijo le:  če so prisodili enega ali več nepripadajočih PM, ► če so dovolili, da je enega ali več PM izvedel napačen igralec,  če niso dodelili enega ali več pripadajočih PM, ► če so napačno (zmotno) priznali ali razveljavili zadetek.

### Postopek

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

To je: napaka se zgodi - vse napake se zgodijo, ko je žoga mrtva  
žoga je živa - napako je mogoče popraviti.  
ura za merjenje igralnega časa se sproži ali teče naprej - napako je mogoče popraviti.  
žoga je mrtva - napako je mogoče popraviti.  
žoga je živa - napake ni več mogoče popraviti.

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

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

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

Če je bila napaka v nepripadajočih PM ali če je PM izvedel napačen igralec, se PM razveljavijo in igra nadaljuje:

► če ura za merjenje igralnega časa po napaki ni tekla, bo žoga iz outa dodeljena moštvu, kateremu so bili PM razveljavljeni;

► če je ura po napaki tekla in:

- je moštvo, ki ima žogo v posesti (ali je upravičeno do posesti žoge), ko je napaka odkrita, in je to isto moštvo, ki je imelo žogo v posesti, ko se je napaka zgodila, ali

- nobeno moštvo nima žoge v posesti v trenutku, ko je napaka odkrita, bo žoga dodeljena moštvu, ki je bilo upravičeno do vračanja žoge v igro ob ugotovitvi napake,

► če je ura za merjenje igralnega časa tekla in če je v trenutku, ko je bila napaka ugotovljena, moštvo, ki ima žogo v posesti (ali upravičeno do posesti žoge) nasprotno moštvo od moštva, ki je imelo žogo v posesti ob napaki, pride do situacije s sodniškim metom,

► če je ura za merjenje igralnega časa tekla in je v trenutku, ko je bila napaka odkrita, dosojena napaka, katere kazen so PM, bodo PM izvedeni, nakar bo žoga dodeljena moštvu, ki je imelo žogo v posesti, ko se je napaka, ki jo je mogoče popraviti, zgodila.

Če je napaka v nedodeljenih pripadajočih PM in:

► če ni bilo med napako in ugotovitvijo napake nobene spremembe posesti žoge, se igra po popravljanju napake nadaljuje tako kot po izvajanju običajnih PM,

► je isto moštvo, ki mu je bila po pomoti dodeljena posest žoge, doseglo zadetek iz igre, se ta prizna in napaka prezre.

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

► se mora igralec, ki sodeluje pri popravljanju napake in je zaradi zamenjave v skladu s pravili (ne pa zaradi izključujoče napake ali pete napake) že na klopi moštva, ponovno vrniti na igrišče (takrat postane igralec).

Potem, ko je napaka popravljena, lahko ostane v igri, razen če je bila v skladu s pravili ponovno zahtevana njegova zamenjava (v takem primeru lahko odide z igrišča),

► mora namesto igralca, ki so ga zamenjali zaradi izključitve ali storjene pete napake, pri popravljanju napake sodelovati namestnik, ki ga je v skladu s pravili zamenjal.

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

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

## II. SPREMEMBE KOŠARKARSKIH PRAVIL 2004, NANAŠAJOČE NA POMOŽNE SODNIKE

### IGRALNI PREDPISI

#### 1. Minuta odmora

Možnost za odobritev MO se zaključi, ko je žoga na voljo igralcu, ki bo izvedel prvi ali edini PM.

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

**Če je MO zahtevana pred dosojeno napako kateremukoli moštvu, se MO začne odštevati šele, ko sodnik zaključi s signalizacijo napake zapisnikarski mizi. Če je dosojena napaka peta napaka igralca, signalizacija zajema tudi zamenjavo igralca s petimi ON.**

**Ko je postopek zamenjave končan, sodnik zapiska in pokaže znak za MO. Tedaj se začne merjenje MO.**

#### 2. Zamenjave

Namestnik postane igralec in igralec postane namestnik, ko: ► sodnik pozove namestnika, da vstopi na igrišče, ► med odobreno MO ali v intervalu igre namestnik zahteva zamenjavo pri zapisnikarju.

To je pomembno pri vpisovanju vstopa igralcev na igrišče.

**Možnost za zamenjavo se konča, ko je žoga na voljo igralcu, ki bo izvedel prvi ali edini PM.**

**Če je pri izvajanju zadnjega ali edinega PM storil prekršek izvajalec PM, postane žoga mrtva. Obe moštvi imata v tem primeru pravico do zamenjave, ne glede na to ali je bila zamenjava zahtevana preden je bila žoga na voljo izvajalcu PM.**

**V primeru dosojenega prekrška kateremukoli moštvu, imata sedaj obe moštvi pravico do zamenjave.**

**Primer 1:** Žoga je po metu na koš v zraku, ko se oglasi zvočni signal naprave za merjenje 24 “. Žoga pade v koš. V tem trenutku:

a) Eno ali drugo moštvo zahteva zamenjavo. → Pravilo: Zvočni signal ure za merjenje 24 “ se prezre, saj ta signal ne zaustavi ure za merjenje igralnega časa. V zadnjih dveh minutah četrte četrtine ali podaljška, ko je ura za merjenje igralnega časa zaustavljena, bo zamenjava odobrena le moštvu, ki je zadetek prejelo (razen če sodnik ni zaustavil igre). Če je moštvo, ki je prejelo zadetek izvedlo zamenjavo, ima tudi nasprotno moštvo pravico do zamenjave.

b) Eno ali drugo moštvo zahteva MO. → Pravilo: To je priložnost za MO le za moštvo, ki je prejelo zadetek.

## PREKRŠKI

### 1. Sodniški met in izmenična posest

**Po novih pravilih se sodniški met izvaja le na začetku prve četrtine, vse ostale četrtine in morebitni podaljški pa se bodo pričeli po pravilu izmenične posesti.**

**Tudi drugi polčas se bo torej pričel po pravilu izmenične posesti. Ker moštvi v drugem polčasu zamenjata koša, mora zapisnikar takoj po koncu druge četrtine obrniti puščico za izmenično posest in sicer na naslednji način:**

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

- **nato obrne smer puščice za izmenično posest (ker bosta moštvi v drugem polčasu zamenjali koša kamor napadata) in to smer nato v vriše tudi v zapisnik.**

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

Moštvo, ki vrača žogo v igro po pravilu izmenične posesti žoge in pri tem stori prekršek, izgubi pravico do naslednjega vračanja žoge v igro po tem pravilu. Če pa pri vračanju žoge v igro po tem pravilu katerikoli moštvo stori napako, se puščica za izmenično posest ne obrne.

**Primer 1:** Igralec A4 vrača žogo v igro po pravilu izmenične posesti žoge. Pri tem prestopi bočno črto. Sodnik zato dosodi prekršek.

Pravilo: Zaradi prekrška se žoga dodeli nasprotnemu moštvu (tako kot po vsakem prekršku). Poleg tega moštvo A izgubi pravico do posesti žoge v naslednji situaciji s sodniškim metom. Puščica za izmenično posest žoge se torej obrne v smer napada moštva B.

**Primer 2:** Moštvo A vrača žogo v igro po pravilu izmenične posesti žoge. Preden se katerikoli igralec na igrišču dotakne žoge, sodnika dosodita osebno napako igralcu moštva A ali moštva B.

Pravilo: Sojenje osebnih napak ne vpliva na postopek vračanja žoge v igro po pravilu izmenične posesti žoge. Napaka je dosojena in bo ustrezno kaznovana (vrnitev žoge v igro ali prosti meti), puščica za izmenično posest pa se ne obrne – moštvo A je torej upravičeno do vračanja žoge v igro tudi ob naslednji situaciji s sodniškim metom.

**Primer 3:** Prvi sodnik vrže žogo med skakalca pri sodniškem metu na začetku tekme. Takoj zatem, ko se žoge dotakne skakalec A4 je dosojena:

a) Držana žoga med igralcema A5 in B5.

b) Obojestranska napaka med igralcema A5 in B5.

Pravilo: Pravila izmenične posesti ne moremo uporabiti, ker nobeno od moštev še ni prišlo do posesti žoge. Prvi sodnik ponovno izvede sodniški met v sredinskem krogu med igralcema A5 in B5, nakar šele po posesti žoge enega od moštev lahko postavimo puščico izmenične posesti v ustrezen položaj.

**Primer 4:** Moštvo B je zaradi pravila izmenične posesti upravičeno do vračanja žoge v igro iz outa. Po dosojeni držani žogi sodniki pomotoma dodelijo žogo moštvu A, da jo vrne v igro.

Pravilo: Ko se žoga dotakne igrišča ali se jo dotakne igralec na igrišču, napake ni več možno popraviti. Vendar pa moštvo B zaradi te napake ne izgubi pravice do izmenične posesti. Ob naslednji uporabi pravila izmenične posesti bo do posesti žoge upravičeno moštvo B (smer puščice za izmenično posest se ne spremeni).

**Če se pri vračanju žoge v igro po pravilu izmenične posesti žoge ta zatakne med obroč in tablo, je to nova situacija s sodniškim metom. Šteje, da je prejšnje vračanje žoge v igro zaključeno, zato bo (po pravilu izmenične posesti žoge) žogo tokrat v igro vrnilo nasprotno moštvo od tistega, ki je povzročilo, da se je žoga zataknila med obroč in tablo.**

## 2. Osem sekund

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

**Poudarjamo, da sta za štetje 8 " zadolžena sodnika in da štetje 8 " ni povezano z delovanjem naprave za merjenje obdobja 24 ".**

**Primer 1:** Moštvo A ima v svojem zadnjem polju žogo v posesti 5 ". Nato:

- Žoga pade z igrišča, zadnji se je dotakne igralec B5.
- Igralcema B5 in A4 je dosojena obojestranska napaka.
- Sodnika dosodita držano žogo, puščica za izmenično posest je obrnjena v smer napada moštva A.

Pravilo: V vseh treh primerih bo žogo v igro vrnilo moštvo A, ki bo imelo samo še tri "e, da prenese žogo v svoje sprednje polje.

**Primer 2:** Moštvo A ima v svojem zadnjem polju žogo v posesti 5 ". Nato igralec B5 stori osebno napako nad igralcem A4. To je tretja napaka moštva B v tej četrtini.

Pravilo: Žogo bo v igro vrnilo moštvo A, ki ima na razpolago novo obdobje 8h ", da prenese žogo v svoje sprednje polje.

## 3. Pravilo 24 sekund

Pogosto se zgodi, da moštvo uspe metati na koš pravočasno in se zvočni signal naprave za merjenje 24 " oglasi medtem, ko je žoga po metu v zraku. Če se **žoga dotakne obroča in pade skozenj**, prekrška ni in morebitni zadetek velja. Do **prekrška pride**, če se žoga po zvočnem signalu za 24 " **ne dotakne obroča (ne glede na to, če se je dotaknila table). Igra se lahko nadaljuje brez prekinitve, če žogo osvoji moštvo, ki ni metalo na koš.**

**Primer 1:** Igralec A4 meče na koš blizu iztega 24 ". Ko je žoga v zraku se oglasi znak naprave za merjenje 24 ". Žoga se ne dotakne obroča, nato pa:

- Žogo osvoji igralec A5. → Pravilo: Prekršek 24 ", žogo bo vrnilo v igro moštvo B.
- Žogo osvoji igralec B5. → Pravilo: Veljavna akcija, igra se nadaljuje brez prekinitve.
- Se žoga odbije od tal in za njo stečeta igralca A5 in B5. → Pravilo: Prekršek 24 ", saj moštvo B ni takoj osvojilo žoge. Žogo bo vrnilo v igro moštvo B.

V vseh teh primerih je treba ustaviti uro za merjenje 24 " šele, ko sodnik zapiska!

**Če bo do vračanja žoge v igro upravičeno isto moštvo, ki je bilo že prej v posesti žoge, potem bo imelo na to moštvo na voljo le še preostanek časa 24 ".**

**Primer 1:** Moštvo A je do konca napada ostalo še 10 ", ko je bila dosojena držana žoga. Vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti je na voljo za:

- Moštvo A. → Pravilo: Moštvo A bo imelo na voljo še 10 " do konca napada.
- Moštvo B. → Pravilo: Moštvo B bo imelo na voljo novo obdobje 24 ".

**Primer 2:** Moštvo A je do konca napada preostala le še 10 ", ko je žoga padla z igrišča. Sodniki se ne morejo uskladiti, kateri od igralcev A4 in B4 je bil zadnji, ki se je dotaknil žoge, preden je padla z igrišča. Vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti je na voljo za:

- Moštvo A. → Pravilo: Moštvo A bo imelo na voljo še 10 " do konca napada.
- Moštvo B. → Pravilo: Moštvo B bo imelo na voljo novo obdobje 24 ".

## NAPAKE

### 1. Tehnična napaka

**TN igralca se kaznuje z dvema PM in posestjo žoge izza mejnih črt za nasprotno moštvo.**

Če je bila v intervalu igre dosojena TN igralcu, ki je hkrati tudi trener, se TN šteje kot napaka igralca, kar pomeni, da šteje med napake moštva v naslednji četrtini ali podaljšku.

## 2. Nešportna napaka

**Igralec, ki sta mu bili zaradi njegovega obnašanja dosojeni dve nešportni napaki, mora biti izključen (zaradi izključitve se ne izvaja nobena dodatna kazen). Zapisnikar mora v takem primeru takoj obvestiti prvega sodnika.**

Če je bila igra zaustavljena zaradi pretepa ali nevarnosti izbruha pretepa, bo v nadaljevanju tekme imelo žogo na voljo moštvo, ki jo je imelo v posesti tudi pred prekinitvijo. Toda moštvo bo imelo do konca napada na razpolago le še preostanek časa 24 “.

## POMOŽNI SODNIKI – DOLŽNOSTI IN ODLOČANJE

### 1. Časomerilec

Časomerilec meri MO na sledeč način: ► sproži štoparico takoj, **ko da sodnik znak za MO**, ► sproži svoj **zvočni signal, ko je preteklo 50 “** od začetka MO, ► sproži svoj **zvočni signal, ko je MO potekla**,

Časomerilec meri interval igre na sledeč način: ► sproži štoparico takoj, ko se je zaključila prejšnja četrtina ali podaljšek,

► sproži svoj **zvočni signal pred prvo in tretjo četrtino**, ko so do začetka četrtine ostale še **tri minute ter minuta in pol**, ► sproži svoj **zvočni signal pred drugo in četrto četrtino ter vsakim podaljškom**, ko je do začetka četrtine ali podaljška ostalo še **30 “**.

### 2. Merilec 24 sekund – dolžnosti

Ustavi uro, toda je ne nastavi ponovno na 24 “, ko ima isto moštvo, ki je že prej imelo posest žoge, sedaj ponovno na voljo žogo, da jo vrne v igro. To velja v naslednjih primerih: ► žoga je padla z igrišča, ► igralec istega moštva se je poškodoval, ► **situacije s sodniškim metom**, ► **obojestranska napaka**, ► **izničenja enakovrednih kazni proti obema moštvoma**.

## III. SPREMEMBE PRAVIL IGRE FIBA

Izvršni odbor FIBA je na svojem sestanku v maju mesecu tega leta sprejel popravke Uradnih košarkarskih Pravil igre, **ki stopijo v veljavo 01. 10. 2005**. Spremembe so naslednje:

1. Po uspešno izvedenem zadnjem ali edinem PM, bo MO ali zamenjava odobrena kateremukoli moštvu, če je zahteva zanjo dana **preden je žoga na voljo igralcu, ki jo bo vrnil v igro**.

2. Če PM sledi še posest žoge na sredini igrišča (v podaljšku sredinske črte **nasproti zapisnikarske mize**), bo po zadnjem PM MO ali zamenjava odobrena kateremukoli moštvu ne glede na to, ali je bil ta met uspešen ali neuspešen.

3. Če je v zadnjih dveh minutah četrte četrtine ali v zadnjih dveh minutah vsakega podaljška odobrena MO:

- moštvu, ki je zadetek prejelo,
- moštvu, ki ima pravico do posesti žoge v svojem zadnjem polju,

se bo po zaključeni MO vračanje žoge v igro izvajalo v podaljšku sredinske črte **nasproti zapisnikarske mize**.

Igralec, ki vrača žogo v igro, lahko žogo poda soigralcu na katerikoli del igrišča.