



Osvežitveni seminar za pomožne sodnike

2020/2021

1



Podatki in slike

Vpišite svoje podatke v tabelo

Ime, Priimek, številka licence v sezoni 2019/2020

V sezoni 2020/21 bodo pomožni sodniki dobili na podlagi uspešno rešenega elektronskega testa izkaznico na elektronski naslov.

Če bi kdo želel zamenjati fotografijo na izkaznici pošlje novo na pomozni.sodniki@kzs.si z imenom in priimkom ter številko izkaznice.

Vse informacije o seminarjih na spletnem naslovu;
<http://www.kzs.si/clanek/Organizacija/Dokumenti/Seminarji-za-pomozne-sodnike/cid/410>

Participacijo za izobraževanje plača klub, vpišite kateri klub, na klubski elektronski naslov bo poslan račun (15,00 EUR brez DDV, 18,30 EUR z vračunanim DDV - zveza je zavezanec za DDV).

Brez poravnane računa ne boste prejeli elektronske izkaznice.

2

Spremembe pred sezono 2020/2021

Pravila

- Igralec v fazi meta
- Dodatna definicija valjev igralcev
- **Delo zapisnikarja in časomerilca**
- **Poškodba igralca**
- **Obojestranska osebna napaka**
- Nešportna napaka
- **Izključujoča napaka trenerja**
- Instant replay system (IRS)



3

Prostor za napredek

- ▶ Pravočasen prihod (45 oziroma 60 min pred tekmo)
- ▶ Odhod pred dovoljenjem uradnih oseb
- ▶ Mobilni telefoni
- ▶ Prehranjevanje med tekmo
- ▶ **KOMUNIKACIJA MED POMOŽNIMI SODNIKI**
- ▶ Komunikacija pomožni sodniki - sodniki
- ▶ Komunikacija z ostalimi akterji na tekmi



4

Pisanje zapisnika - slovenski zapisnik



- ▶ Glava in igralci, uradne osebe, podpis trenerja - **modra**; prva peterka - **rdeča**.
- ▶ 1. ¼ z **rdečo** barvo, 2. ¼ s črno, 3. ¼ z **zeleno** in 4. ¼ in vsi podaljški z **modro** barvo.

I. četrtina:			II. četrtina:			III. četrtina:			IV. četrtina:			Podaljški:		
A	M	B	A	M	B	B	M	A	B	M	A			M
1	31	2	19		20	41		39	57		64			

- ▶ Zaključevanje četrtin (z barvo četrtine) - navpične črte za zadnjo napako, minuto odmora; vzdolžna črta v polju napak ekip; prepis tekočega rezultata v naslednjo ¼ ; delni rezultat ¼
- ▶ Puščica na polčasu!
- ▶ Zaključevanje tekme - vpis rezultata, zmagovalne ekipe in podpis pomožnih sodnikov
OPOZORILO: Zaključiti šele 15 minut po koncu tekme v primeru ugovora ekipe (podpis kapetana) - **VPIS URE ZAKLJUČKA TEKME**

5

KOŠARKARSKA ZVEZA SLOVENIJE

ZAPISNIK TEKME

Ekipa A: PETROL OLIMPIJA Ekipa B: SIXT PRIHORSKA

Sezona 20 18/19 Rang tekmovalca: 2. 3. 4. Skupina: LIGA ZA PRVAKA Kategorija: Ženske U9 U11 U13 ženske U15 U17 U19

Kraj: LJUBLJANA 1. sodnik: PUKL S. (MARIBOR) 2. sodnik: ZUPANČIČ B. (LJUBLJANA)

Datum: 17.03.2019 Čas: 20:30 Krog: 14. 3. sodnik: GRBIČ G. (LJUBLJANA) Komisar: NANOVIČ U. (LJUBLJANA)

Izid: 1/4: A 19 B 20 2/4: A 20 B 21
3/4: A 25 B 16 4/4: A 23 B 20

Podaljški: A 1 B 1 Zmagovalna ekipa: PETROL OLIMPIJA 22:43

Končni izid: Ekipa A 87 Ekipa B 77

Zapisnikar: 100713 MIKOV L. 1. sodnik: [signature] Podpis kapetana ob pritožbi: A B
P.zapisnikarja: 100702 KRAHČAR N.S. 2. sodnik: [signature]
Časomerilec: 109338 ZORJAN G. 3. sodnik: [signature]
Meril. napada: 107129 NOVAK J.

Ekipa A: PETROL OLIMPIJA

Minute odmora: I. polčas: 6:17 II. polčas: 9 Podaljški: 1

Napake ekipe: 1/4: 1 2/4: 1 3/4: 1 4/4: 1

Številka Slovence	Prilimek in ima igralcev	Veturi v igru	Številka igralca	Napake
100356	TRATNIK I.	X	4	
914278	FELTON J.S.	X	5	
100742	ŠPAN J.	X	6	2 5'
120400	BUBNIČ D.	X	7	3'
914354	LAZIČ A.	X	8	9'
914629	ŠAMANIČ L.	X	9	5' 3 5' GD
120345	LAPORNIK M.	X	13	2 6 8'
102759	BEGIČ H. (CAP)	X	15	6' 2
120760	VUJACIČ P.	X	19	7'
914790	SANON I.V.	X	30	2' 4'
120831	REBEC J.	X	31	9'
100356	RADULOVIČ B.	X	33	5' 5'
1911	Trener: MARTIČ Z.			4B
3172	Pomočnik trenerja: HAFNAR G.			
	Uradni predstavnik: BOČHL T.			

6

Napake - označevanje

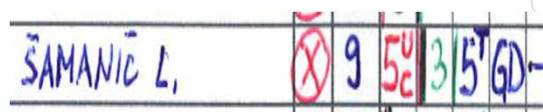
- ▶ Osebna napaka → 6 ← Obojestranska osebna napaka
- ▶ Osebna napaka s prostimi meti → 6'
- ▶ Nešportna napaka → 6^U
- ▶ Izključujoča napaka → 6^D
- ▶ Obojestranska nešportna napaka → 6^U_C
- ▶ Tehnična napaka
 - ▶ Igralec → 6^T
 - ▶ Trener → 6^C
 - ▶ Trener zaradi klopi → 6^B



7

Kazni in njihovo pravilno evidentiranje

- ▶ Igralci
 - T+T →
 - U+U → GD
 - T+U →



- ▶ Trener
 - B+B+B →
 - C+C → GD
 - C+B+B →

O izključitvi (GD) je potrebno nemudoma obvestiti sodnika!

- ▶ Za izključitev zaradi pravila o dosegu maksimalnega števila možnih tehničnih in nešportnih napak ni dodatnih prostih metov (za označbo v zapisniku - GD)



8

Nešportna in direktna izključujoča napaka

- ▶ Nešportna napaka - 1, 2 ali 3 prosti meti
- ▶ Izključujoča napaka (trener, igralec, spremstvo) - 1, 2 ali 3 prosti meti + žoga na voljo moštvu, ki izvaja proste mete v napadalni polovici in **s 14 sekundami** na voljo za napad
- ▶ **IZJEMA: ZAČETEK TEKME - po nešportni napaki PM in skok za žogo na sredini igrišča**
- ▶ Izključujoča napaka namestnikov in drugih spremljevalcev na klopi moštva se vpiše z D poleg minute pri namestniku in istočasno z B₂ pri trenerju moštva.
- ▶ Po izključitvi trenerja - nadaljnje tehnične napake v polja pomočnika trenerja. Če slednjega ni, prevzame vlogo trenerja kapetan ekipe.

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			



9

Nešportna napaka

- ▶ En izmed razlogov za spremembo tega pravila je razjasnitev, kdaj je igralec v protinapadu:

Obrambni igralec (ekipe B) odbije žogo, ko je ta v posesti moštva A in je v neposredni bližini, da ujame žogo in ima odprto pot do nasprotnikovega koša. V trenutku, ko je igralec ekipe B odbil žogo in bi imel prosto pot do koša, je bila nad njim storjena osebna napaka, ki pa ni v skladu s kriteriji za nešportno napako.

Po trenutnem tolmačenju ekipa B ni bila v protinapadu, ker ni imela posesti.

Zdaj vseeno NN, kljub temu, da nimajo posesti!



10

Nešportna napaka

je po sodnikovi oceni napaka igralca s kontaktom, kjer:

- ▶ ni izvedel pravega poskusa (v skladu z duhom in namenom teh pravil) neposredne igre na žogo,
- ▶ poskusu igre na žogo povzročil pretiran, grob kontakt,
- ▶ nepotrebn kontakt z nasprotnikom, da bi zaustavil protinapad (le do trenutka, ko napadalec prične z metom na koš),
- ▶ povzročil nepravilni kontakt z nasprotnikom od **zadaj ali s strani z namenom, da bi zaustavil napredovanje igralca proti nasprotnikovemu košu, ob tem pa med igralcem in nasprotnikovim košem ni nobenega obrambnega igralca**. To velja le do trenutka, ko napadalec prične z metom na koš,
- ▶ obrambni igralec v zadnjih dveh minutah tekme povzročil kontakt z nasprotnikom na igrišču, ko je bila žoga izven igrišča zaradi ponovnega vračanja v igro in je še vedno v rokah sodnika ali na voljo igralcu, da jo vrne v igro.



11

Tehnična napaka

- ▶ Kazen - 1 prosti met kateregakoli igralca (določi trener ekipe, ki PM izvaja)

↳ izvaja se takoj, ko je dosojena

Velja tudi v primeru metanja niza prostih metov katere od ekip, zato v zapisniku **VEDNO posebna označitev** takšnega prostega meta - **OBČRTAN KVADRAT!**

Ob zahtevani minuti odmora ima minuta odmora prednost pred metom zaradi tehnične napake.

- ▶ Tehnična napaka - **nima vpliva na trenutno posest**
 - ▶ Ekipa v posesti obdrži žogo!
 - ▶ Če posesti ni bilo, se upošteva pravilo izmenične posesti (puščica)



6	30	3	6	42	7	13	47
8	1						
6	14			43			



12

Tehnična napaka

- ▶ Izvaja se izven meja igrišča na mestu, ki je najbližje položaju žoge, ko je bila tehnična napaka dosojena.
- ▶ Če jo naredi igralec na igrišču - šteje v bonus; trener - ne šteje v bonus
- ▶ Če je tehnično napako naredila ekipa, ki ima žogo v posesti, se ura za omejitvev napada ne ponastavi.
- ▶ Če je tehnično napako naredila ekipa, ki žoge nima v posesti, se ura za omejitvev napada ekipi, ki ima posest ponastavi kot pri vsaki drugi navadni osebni napaki.
- ▶ Če je igralec 5 osebno napako že prejel in ob odhodu iz igre prejme TN, se slednja vpiše trenerju!



13

Tehnična napaka - zadnji dve minuti

- ▶ Ko je na glavni uri 2:00 ali manj sodnik po opozorilu dosodi tehnično napako igralcu, ki seže preko zračne linije roba igrišča (2 metra prostora za črto roba igrišča ali 1 meter od roba igrišča če je tega prostora manj kot 2 metra) ob izvajanju žoge



14

Obojestranska osebna napaka

- ▶ Obe napaki sta napaki igralcev, ki sta se dogodili istočasno in med istima nasprotnikoma, prišlo pa je tudi do fizičnega kontakta.
- ▶ Igralca nasprotnih moštev približno istočasno naredita osebno ali nešportno/izključujočo napako drug nad drugim.
- ▶ Pogoji: obe napaki sta
 - napaki igralcev,
 - posledica fizičnega kontakta,
 - med nasprotnikoma, ki sta naredila napaki drug nad drugim,
 - osebni napaki ali katerakoli kombinacija nešportne in izključujoče napake.
- ▶ Ura za omejitev napada **se ne preklaplja na nov napad**. V napadu je ista ekipa s **preostankom časa na uri za omejitev napada**.

Koš
↓
Nasprotna ekipa

Ekipo v posesti
↓
Ista ekipa, dokončanje napada

Brez posesti
↓
Pravilo puščice



15

Puščica izmenične posesti

- ▶ Upravlja zapisnikar!
- ▶ Ob pričetku tekme je puščica obrnjena navzgor.
- ▶ **Puščico obrnemo šele po prvi posesti na igrišču v smeri prve obrambne ekipe.**
- ▶ Puščico obračajo situacije v pravilih
 - ▶ držana žoga,
 - ▶ zagozdna žoga,
 - ▶ ko se sodniki ne morejo odločiti, čigava bi morala biti žoga za izvajanje,
 - ▶ ob piskih sodnikov določenih napak (tehnična, obojestranska), ko posest ni določena (neuspešen met na koš pred dobljenim skokom)
 - ▶ po izvajanju izven meja igrišča na začetku četrtin.



16

Puščica izmenične posesti

- ▶ V primeru **napake** (osebna, nešportna, izključujoča) med izvajanjem po pravilu izmenične posesti - puščica se ne obrne, saj se izvaja kazen za napako!
 - ▶ Primer: V intervalu med 3. in 4. $\frac{1}{4}$ je ekipa prejela izključujočo napako trenerja - nasprotnik izvaja dva prosta meta in ima posest žoge v napadalni polovici ter 14 sekund napada. Puščico pustimo kot je bila, saj izvajanje ni bilo več posledica izmenične posesti.
- ▶ Če ekipa ob izvajanju po pravilu izmenične posesti naredi **prekršek** (npr. 5 sekund), se puščico obrne!
- ▶ Napaka dosojena pred pričetkom tekme - izvede se kazen za to napako, ki ji sledi sodniški met na sredini igrišča
- ▶ **Puščico obrnemo po zaključku 2. četrtnine, takrat smer puščice narišemo nad tretjo četrtnino, saj ekipi ob polčasu zamenjata napadalna koša.**



17

Zagozdna žoga

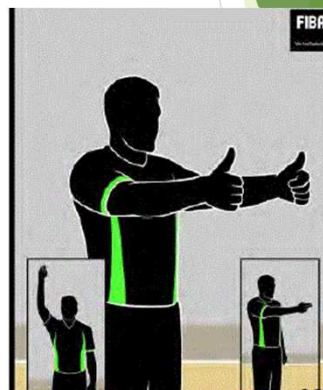
- ▶ **Zagozdna žoga med obroč in tablo se obravnava kot dotik obroča**
- ▶ Igra se nadaljuje z upoštevanjem pravila izmenične posesti (puščice) Izjema - zagozdna žoga pri prostem metu, ki mu sledi še kašen prosti met ali dodatna kazen izvajanja žoge izven meja igrišča
- ▶ Napadalna ekipa dobi posest - **14 sekund**
- ▶ Obrambna ekipa dobi posest - **24 sekund** razen v posebnih primerih na tekmi v zadnjih dveh minutah (2:00 ali manj ob zaustavitvi na glavni uri)



18

Držana žoga

- ▶ Upošteva se pravilo izmenične posesti - **puščica!**
- ▶ Ob dosojeni držani žogi merilec omejitve napada ure **ne preklopi na novo obdobje**, v primeru da bo **ista ekipa napadala** zaradi pravila izmenične posesti.
- ▶ Ob **spremembi posesti** se uro **preklopi na nov napad** za ekipo v napadu.



19

Delo zapisnikar, časomerilec

- ▶ Ugotovitev - zapisnikar več dela od ostalih
 - ▶ ko ni pomočnika zapisnikarja, nekatere zadolžitve prevzame časomerilec
- ▶ Časomerilec po novem dodatno:
 - ▶ dviguje tablice z napakami igralcev,
 - ▶ po 4. napaki v ¼ moštva na desni strani zapisnikarske mize postavi oznako za bonus,
 - ▶ pripravil, oznanil zamenjave,
 - ▶ sprožil zvočni signal le, ko žoga postane mrtva in preden bo ponovno postala živa. Morebiten zvočni signal, ki je sprožen pomotoma ne zaustavi igre ali ure za merjenje igralnega časa in tudi ne povzroči, da žoga postane mrtva.
- ▶ **V skladu z dogovorom lahko te naloge razdelijo drugače!**




20

Časomerilec

Pravočasno


- ▶ Sproža uro →
 1. Začetek tekme - dotik skakalca
 2. Po prekinitvi, po zadnjem zgrešenem PM, košu v zadnjih 2 minutah - prvi dotik kateregakoli igralca na igrišču
- ▶ Ustavlja uro →
 1. Med tekmo - ob sodniškem pisku
 2. Ko je moštvo, ki je najavilo minuto odmora, koš prejelo
 3. Zadnji 2 minuti tekme - tudi po košu
- ▶ Pomaga si z roko sodnika, ki je žogo vročil.
- ▶ Menjave, minute odmora - s piskom in kretnjami signalizira sodnikom



21

Časomerilec

- ▶ S piskom signalizira **tri minute** ter **minuto in trideset sekund** pred pričetkom 1. in 3. $\frac{1}{4}$ ter **30 sekund** pred 2. ter 4. $\frac{1}{4}$ in vsemi podaljški.
- ▶ Odšteva minuto odmora in če semafor nima avtomatskega zvočnega signala, signalizira **50 sekund po začetku odmora** in ob izteku odmora s sireno.



22

2:00 ali manj v četrti četrtini ali podaljških



- ▶ Glavni semafor kaže 2:00 ali manj - časomerilec ustavlja uro tudi po košu!
 - ▶ Ustavi, ko žoga s celotnim obsegom zapusti mrežico.
 - ▶ Če zapusti mrežico, ko je na semaforju 2:01, ure ne ustavi na 2:00, ampak pusti teči!



- ▶ Ekipa, ki je koš prejela
 - ▶ ima možnost koriščenja minute odmora, če jo ima še na voljo,
 - ▶ ima možnost menjav. Nasprotna ekipa lahko po košu menja samo, če menja ekipa, ki je koš prejela.

23

Minute odmora



- ▶ Zahteva jo lahko trener ali pomočnik trenerja
- ▶ Vsaka ekipa - 2 minuti odmora v I. polčasu in 3 v II. polčasu;
 - ▶ V vsakem morebitnem podaljšku - 1 minuta odmora
 - ▶ Ne prenašajo se med polčasi in v podaljške
- ▶ Trener ekipe v posesti žoge v **zadnjih dveh minutah** 4. $\frac{1}{4}$ ali podaljška se lahko odloči **za izvajanje v prednji ali zadnji polovici** igrišča, če je ob zahtevi za minuto odmora posest v obrambni polovici.
 - ▶ **ODLOČITEV**, ki jo mora sporočiti **PO KONCU MINUTE ODMORA JE DOKONČNA**.

24

Minute odmora

- ▶ Ob zahtevi obeh trenerjev za minuto odmora, slednjo dobi ekipa, ki jo je prva zahtevala (ob prekinitvah).
- ▶ Ob PREJETEM košu lahko dobi minuto odmora le ekipa, ki je koš prejela.

Velja skozi celoten potek tekme.

O tem, komu je bila minuta odmora odobrena, je potrebno obvestiti sodnika in trenerje, da vedo koliko minut odmora imajo še na voljo.



25

Minute odmora

- ▶ Če ekipa do zadnjih dveh minut četrte četrtine ni zahtevala nobene minute odmora lahko v **zadnjih dveh minutah izkoristi samo še dve minuti odmora**. Pravico do tretje minute odmora v tem primeru izgubi.
- ▶ Primer: Trener ekipe A zahteva prvo minuto odmora v drugem polčasu, do konca 4. $\frac{1}{4}$ je še 2:34. Ni prekinitev, ekipa A sčasoma prejme koš, ko žoga zapusti mrežico je na semaforju 2:00. Časomerilec ustavi uro in signalizira minuto odmora. Koliko minut odmora bo po izteku korišćene minute odmora še ostalo ekipi A?
 - ▶ Potrebno prečrtati pri kvadrateg za minute odmora pri ekipi A

Ekipa A: PET	
Minute odmora:	
6 7	I. polčas
9	II. polčas
	Podaljški
Številka	



26

Zamenjave



- ▶ Signalizira jih **časomerilec** - sprememba v pravilih.
- ▶ Zamenjavo **mora zahtevati namestnik**, ki mora biti pripravljen na igro.
- ▶ Po prekinitvah (napake, prekrški), ko ura stoji in sodnik zaključi s kazanjem znakov - možnost menjave za obe ekipi.
- ▶ V zadnjih 2 minutah tekme lahko ekipa, ki je koš dala, menja zgolj, če je menjala tudi ekipa, ki je koš prejela.
- ▶ Menjava je za obe ekipi možna po zadnjem zadetem prostem metu in med sklopi prostih metov
 - ▶ **Izjema** PM za tehnično napako med prostima metoma, ko menjava ni mogoča.

27

Zamenjave



- ▶ Med prostimi meti ni možnosti za menjavo - lahko se jo izvede preden igralec dobi žogo za izvajanje ali če je zadet zadnji prosti met (obe ekipi).
- ▶ Igralec, ki je v igro vstopil mora **igrati vsaj eno stotinko - ura mora steči!**
 - ▶ Izjema - če bi ta igralec krvavel ali pa bi zaradi prejete napake izgubil pravico igranja (5 osebnih napak - prejeta tehnična napaka v obdobju mrtve žoge).
 - ▶ Enako velja za igralca, ki je igrišče zapustil
- ▶ Menjava ni možna pred pričetkom tekme razen v primeru poškodbe. Ob poškodbi igralca začetne peterke pred tekmo lahko tudi nasprotna ekipa menja isto število igralcev (1-1). Enako velja za primer poškodbe med PM.
- ▶ **Če je igralec prejel zdravniško ali kakršnokoli drugo pomoč, mora biti zamenjan, razen če ima možnost manj kot 5 igralcev na igrišču.**

28

Poškodbe in pomoč



- ▶ V primeru poškodbe igro ustavijo sodniki.
- ▶ Ne zapiskajo, dokler moštvo, ki ima žogo v posesti, ne vrže na koš, izgubi posest žoge, zadržuje žogo ali dokler žoga ne postane mrtva. Če pa je potrebno zaščititi poškodovanega igralca, **lahko sodniki takoj prekinejo igro.**
- ▶ Če poškodovani
 - ▶ ne more takoj nadaljevati z igro (cca. 15 sekund)
 - ▶ prejme zdravniško pomoč
 - ▶ ali **kakršnokoli drugo pomoč drugih članov SVOJEGA moštva mora biti zamenjen, razen** če bi moštvo moralo nadaljevati tekmo z **manj kot 5 igralci na igrišču.**

29

Poškodbe in pomoč



- ▶ **Brez dovoljenja** lahko na igrišče vstopi **zgolj zdravnik**, če preceni, da igralec nujno potrebuje pomoč. **Vsi ostali zgolj z dovoljenjem sodnika.**
- ▶ 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 (**če časomerilec še ni dal znaka za zamenjavo**).
- ▶ Tudi v primeru popravljivih napak, igralec, ki je sodeloval na igrišču, v trenutku, ko se je napaka zgodila, a se je nato poškodoval oz. prejel pomoč, ob popravljanju napake ne vstopi ponovno na igrišče, temveč z igro nadaljuje njegov namestnik.

30

Merilec omejitve napada



- ▶ Spremlja igro in ponastavlja uro za omejitve napada po pravilih.
- ▶ Dotik z nasprotnikovim obročem - če ni prepričan v dotik naj raje pusti, da se napad izteče!
 - ▶ Pozornost na signalizacijo sodnika in sodelovanje z ostalimi člani zapisnikarske mize
- ▶ Na začetku tekme, po prostih metih - sproži uro ob dobljeni posesti
- ▶ Po izvajanju izven meja igrišča (koš, prekinitve) - sproži uro ob dotiku kateregakoli igralca na igrišču
- ▶ **Posest - ocena ali je žoga spremenila posest in kontrola posesti**
 - ▶ Posebna pozornost pri reševanju žoge, v primeru reševanja z obema rokama, to šteje kot nova posest.

31

Merilec omejitve napada



- ▶ Preklopi na 24 sekund z zatemnjenim semaforjem
 - ▶ dotik žoge nasprotnikovega obroča,
 - ▶ med prostimi meti.
- ▶ Preklopi na 24 sekund
 - ▶ ob pridobljeni posesti na igrišču
 - ▶ ob sodniškem metu - ko prva ekipa dobi posest na igrišču,
 - ▶ po metu na koš ali prostih metih, ko do žoge pride obrambna ekipa,
 - ▶ napaka nasprotne ekipe, ko je napadalna ekipa v obrambni polovici,
 - ▶ namerno igranje z nogo, izvajanje v obrambni polovici (signal sodnika),
 - ▶ prekinitve v obrambni polovici za katero je odgovorna nasprotna ekipa (npr. poškodba igralca nasprotne ekipe) ali zaradi prekinitve, ki ni povezana z nobeno ekipo, razen če sodnik oceni, da je nasprotna ekipa s tem postavljena v podrejen položaj.

32

Merilec omejitve napada



- ▶ Preklopi na 14 sekund
 - ▶ po napadalnem skoku ne glede na to **kje** bo ekipa prišla do ponovne posesti, ne glede na to **koliko je bilo ob metu na koš na uri** za omejitev napada
 - ▶ nešportna napaka, izključujoča napaka
- ▶ Preklopi na 14 sekund, ko je na uri za omejitev napada manj kot 14 sekund, če je 14 ali več ne preklaplja:
 - ▶ ob namerni nogi obrambne ekipe v napadalni polovici (**obvezno signal sodnika na preklap**)
 - ▶ poškodbi igralca obrambne ekipe pri posesti žoge v napadalni polovici (razen v primeru podrejenega položaja po oceni sodnika, **obvezno signal sodnika na preklap**)
 - ▶ ob napaki nasprotne ekipe, ko je ekipa v posesti v napadalni polovici

33

Merilec omejitve napada

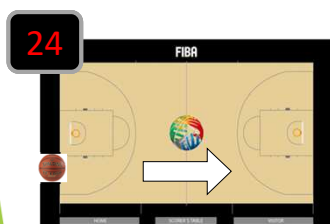


- ▶ **Ure omejitve napada ne ponastavljamo**, ostane pa prikazana
 - ▶ obojestranska napaka,
 - ▶ poškodbi igralca ekipe v posesti žoge,
 - ▶ situacije z izmenično posestjo, ko ima ista ekipa žogo v posesti,
 - ▶ **ob tehnični napaki ekipe, ki ima žogo v posesti.**
- ▶ **Posebnosti**
 - ▶ Lasten obroč ni dotik obroča!
 - ▶ Ob izvajanju žoge izza meja igrišča preden se je dotakne katerikoli igralec na igrišču se žoga dotakne obroča - igralni čas se začne odšteti, ko se prvi igralec dotakne žoge na igrišču. Če se žoga dotakne napadalnega obroča - do posesti pride ista ekipa, ki je izvajala izven meja igrišča - 14 sekund, nasprotna ekipa - 24 sekund. Enako velja, če se žoga zatakne med obroč in tablo.

34

14/24 sekund

- ▶ **Minuta odmora v zadnjih dveh minutah** - če jo izkoristi ekipa v posesti žoge, morala pa bi izvajati v zadnjem polju - trener se odloči, kje bodo izvajali!
 - ▶ **v zadnjem polju** - po pravilu zadnjega polja (24 po košu, napaki nasprotnika ali manj po prekinitvah zaradi izbite žoge),
 - ▶ **v prednjem polju** - 14 sekund po košu, napaki nasprotnika ali pa izbiti žogi izven igrišča, ko je bilo na uri za omejitev napada več kot 14 sekund,
 - ▶ **ob izbiti žogi** izven igrišča in omejitvi napada (13 sekund ali manj) se pusti trenutna vrednost na uri za omejitev napada.



35

14/24 sekund - tehnična napaka

- ▶ Tehnična napaka **ekipe, ki ni v posesti** - ponastavitev kot pri ostalih napakah
 - ▶ v zadnjem polju - 24 s
 - ▶ v prednjem polju - 14 s (če je manj kot 14 s do konca napada)
- ostane enako (če je več kot 14 s do konca napada)
- ▶ Tehnična napaka **ekipe v posesti žoge** - ure za omejitev napada ne ponastavljamo!
 - ▶ Izjema: TN ekipe v posesti v obrambni polovici, zadnji dve minuti tekme, trener vzame minuto odmora in izvajajo v napadalni polovici. Če je več kot 14 sekund do konca napada, preklopimo na 14 sekund.



36

14/24 sekund

- ▶ Sprememba posesti žoge zaradi prekrška napadalne ekipe v njeni obrambni polovici (8 sekund za prenos, osebna napaka v napadu, žoga izven meja igrišča)
 - ▶ Izvajanju žoge v napadalni polovici - 14 sekund za napad ekipe
- ▶ Izključujoča, nešportna napaka
 - ▶ Izvajanju žoge v napadalni polovici ob črti za izvajanje in 14 sekund za napad ekipe



37

Pretepec

- ▶ Pretepec - vstop na igrišče brez aktivnega sodelovanja v pretepecu
 - ▶ izključitev - F v preostala polja ali pa polje po 5 napaki, če je vseh pet polj izpolnjenih ter z B₂ trenerju ekipe (poleg minute, v četrtini, ko se je pretepec zgodil)
- ▶ Pretepec - vstop na igrišče z aktivnim sodelovanjem
 - ▶ izključitev (D₂) - ki se vpiše (npr. namestniku) in F v vsa preostala polja; trenerju ekipe se vpiše še B₂ (poleg minute, v četrtini, ko se je pretepec zgodil)



38

Izključujoča napaka trenerja

- ▶ Prejšnje pravilo določa, da bo glavni trener v primeru, ko zapusti prostor pred klopjo moštva in je aktivno vključen v pretep, za svoje dejanje kaznovan z dvema (2) izključujočima napakama (v zapisnik se vpišeta kot D₂), in sicer eno zaradi zapuščanja klopi moštva in drugo za njegovo aktivno vlogo v pretepu. S spremembo pravil, bo trener za takšno dejanje kaznovan le z eno izključujočo napako.

Ne glede na število izključenih članov moštva je potrebno trenerju moštva vpisati po eno tehnično (B₂) ali izključujočo (D₂) napako.

- ▶ V primeru ko je trener moštva aktivno vključen v pretep, bo kaznovan samo z eno (1) izključujočo napako, katera se vpiše kot »D₂«.



39

Instant replay system (IRS)

- ▶ Tehnično opremo za predvajanje posnetkov (v nadaljnjem besedilu IRS) lahko sodniki uporabijo, da **potrdijo svojo odločitev z ogledom posnetka**.
- ▶ Za uporabo jo morajo odobriti pred tekmo, uporabljajo jo lahko dokler prvi sodnik ne podpiše zapisnika.
- ▶ Prvi sodnik odloča ali se bo za ogled posamezne situacije uporabil IRS.
- ▶ Če je odločitev sodnikov razlog uporabe IRS, morajo to odločitev sodniki na igrišču jasno pokazati vsem akterjem tekme.
- ▶ **Preden sodniki uporabijo IRS, morajo dobiti čim več informacij od pomožnih sodnikov in tehničnega komisarja, če je na tekmi prisoten.**
- ▶ **Ogled s pomočjo IRS-a bo potekal pred minuto odmora ali zamenjavo, končna odločitev pa bo znana pred nadaljevanjem tekme.**



40

Pravila U13, U11, U9



- ▶ Igrajo krajše tekme
- ▶ Bonus je 7 osebnih napak v četrtini, meče se za 8. napako
- ▶ Tekme U11 in U9 s posebnim točkovanjem četrtin ter z igranjem štafetnih iger
- ▶ Ekipe razdeljene po 1/4 - A, B, C, D - slednje trener označi v prijavnici listi
- ▶ V primeru da ekipi zaradi poškodbe, izključitve ali izpolnitve 5 osebnih napak, v posamezni četrtini zmanjka igralcev, **trener nasprotne ekipe določi nadomestnega igralca**

41

U15, U13, U11, U9



- ▶ Zadrževanje obrambnega igralca v raketi, pod košem, ki ga brani
Obrambne 3 sekunde - kazen 1 prosti met za nasprotno ekipo!
- ▶ V zapisniku ga označimo tako, da poleg prostega meta v zgornji desni kot napišemo piko - ne glede na to ali je zgrešen ali zadet!

15	5 [*]	3		
		•	10	8
		4	7	/ [*]
5	7	5		

- ▶ Ustavljanje ure po pravilih FIBA - ni kosmate igre oziroma ura ne teče!

42

Pravila U13, U11, U9



U13

- ▶ Zapisnikar, časomerilec, merilec omejitve napada
- ▶ 5 igralcev v polju
- ▶ 4 x 8 minut, podaljšek 5 minut
- ▶ Polčas 3 min, ostali intervali 1 min
- ▶ 1 minuta odmora na četrtno (tudi 4. $\frac{1}{4}$)
- ▶ Koš za 3 izza črte za 3 točke
- ▶ Bonus 7 napak (meče se za 8.)

U11

- ▶ Zapisnikar, časomerilec
- ▶ 4 igralci v polju
- ▶ 4 x 8 minut, podaljškov ni
- ▶ Polčas 3 min, ostali intervali 1 min
- ▶ 1 minuta odmora na četrtno (tudi 4. $\frac{1}{4}$)
- ▶ Koš za 3 točke je izven rakete
- ▶ Bonus 7 napak (meče se za 8.)
- ▶ Na semaforju samo čas, ne pa tudi rezultat!

43

Pravila U13, U11, U9



U9

- ▶ Zapisnikar, časomerilec
- ▶ 3 igralci v polju
- ▶ 4 x 6 minut, podaljškov ni
- ▶ Polčas 3 min, ostali intervali 1 min
- ▶ 1 minuta odmora na četrtno (tudi 4. $\frac{1}{4}$)
- ▶ Koša za 3 točke NI!
- ▶ Bonus 7 napak (meče se za 8.)
- ▶ Na semaforju samo čas, ne pa tudi rezultat!

44

Štafetne igre U11

1. Štafetna igra (pred tekmo)

- Točkovanje: 1. mesto 4 točke
 2. mesto 3 točke
 3. mesto 2 točki
 4. mesto 1 točka

I. četrtina					
A		M	B		
1	5		1	5	
2	9		2	7	
11	11	1			
		•	6	9	

2. Štafetna igra (pred tekmo)

- Točkovanje: zmagovalna ekipa - 4 točke
 poražena ekipa - 2 točki
 izenačeno - vsaka ekipa 3 točke

III. četrtina					
A		M	B		
3	4		3	2	
	9			8	
11	11	1			
		•	6	10	

3. Štafetna igra (med polčasom)

1. cikel: 1. mesto 4 točke
 2. mesto 3 točke
 3. mesto 2 točki
 4. mesto 1 točka

2. cikel: 1. mesto 4 točke
 2. mesto 2 točki

3. cikel: 1. mesto 4 točke
 2. mesto 2 točki
 izenačeno – vsaka 3 točke
 + zadeni koši!



45

Štafetne igre U9

1. Štafetna igra (pred tekmo)

- 2 izvedbi, za vsako točkovanje:
 1. mesto 4 točke
 2. mesto 3 točke
 3. mesto 2 točki
 4. mesto 1 točka

I. četrtina					
A		M	B		
1	11		1	9	
2	14		2	12	
11	16	1			
		•	6	14	

2. Štafetna igra (pred tekmo)

- Točkovanje: zmagovalna ekipa - 4 točke
 poražena ekipa - 2 točki
 izenačeno - vsaka ekipa 3 točke

III. četrtina					
A		M	B		
3	6		3	4	
	9			8	
11	11	1			
		•	6	10	

3. Štafetna igra (med polčasom)

1. cikel: 1. mesto 4 točke
 2. mesto 3 točke
 3. mesto 2 točki + zadeni meti!
 4. mesto 1 točka



46

Točkovanje četrtin - U11, U9



Zapisnikar vodi rezultat kot na tekmah v preostalih starostnih kategorijah, vendar:

v vsaki četrtini se rezultat seštevata posebej, rezultati, ko je konec četrtine pa:

- ▶ ekipa za zmago v 1/4 prejme 3 točke,
- ▶ za poraz 1 točko,
- ▶ za neodločen izid prejme vsaka ekipa 2 točki
- ▶ Končni rezultat tekme je tako lahko v primeru, da ena ekipa zmagava v vseh štirih četrtinah 12 : 4.

del tekme	ekipa A	ekipa B
štafetna igra 1 – pred tekmo	5	5
štafetna igra 2 – pred tekmo	4	2
prva četrtina, končni rezultat	23	20
v zapisnik se po koncu četrtine vpiše rezultat	3	1
druga četrtina, končni rezultat	15	14
v zapisnik se po koncu četrtine vpiše rezultat	3	1
štafetna igra 3 – med polčasom	6	4
tretja četrtina, končni rezultat	18	20
POZOR PRI U11: ŠTAFETNA IGRA 3 JE RAZLIČNO TOČKOVANA:		
	V 1. DELU: 4, 3, 2, 1 točke	
	V 2. DELU: 4 točke in 2 točki	
	V 3. DELU: 4 točke in 2 točki + doseženi koši	
v zapisnik se po koncu četrtine vpiše rezultat	1	3
četrt četrtina, končni rezultat	12	12
v zapisnik se po koncu četrtine vpiše rezultat	2	2
končni rezultat tekme vpisan v zapisnik:	9	7

47

Praktični primer 1

- ▶ Ekipa A v zadnjih dveh minutah tekme prenaša žogo, ko v njihovi obrambni polovici igralec B6 naredi osebno napako nad igralcem A4. V trenutku napake je bilo na uri za merjenje omejitve časa napada še 20 sekund. Trener ekipe A se odloči, da bo vzel minuto odmora.
- ▶ Koliko sekund bodo imeli za dokončanje napada, če se trener odloči da bodo izvajali
 - ▶ A) v svoji napadalni polovici?
 - ▶ B) v svoji obrambni polovici?

Enako velja v primeru namernega igranja obrambne ekipe z nogo ali poškodbi igralca obrambne ekipe.



48

Praktični primer 2

- ▶ Ekipa B v zadnjih dveh minutah tekme žogo že prenese v svojo napadalno polovico, nakar jo ekipa A izbije v obrambno polovico. V obrambni polovici ekipe B nato igralec A9 naredi osebno napako nad igralcem B15. V trenutku napake je bilo na uri za merjenje omejitve časa napada še 7 sekund. Trener ekipe B se odloči, da bo vzel minuto odmora.
- ▶ Koliko sekund bodo imeli za dokončanje napada, če se trener odloči da bodo izvajali
 - ▶ A) v svoji napadalni polovici?
 - ▶ B) v svoji obrambni polovici?

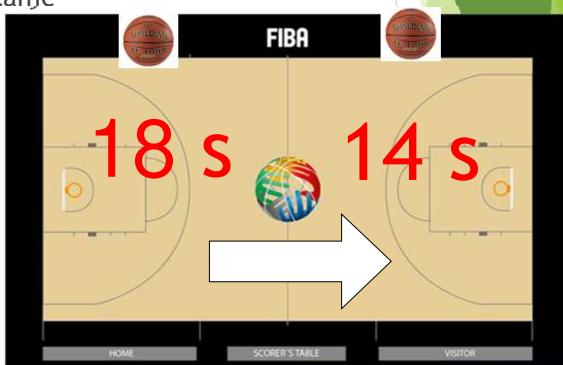
Enako velja v primeru namernega igranja obrambne ekipe z nogo ali poškodbi igralca obrambne ekipe.



49

Praktični primer 3

- ▶ Ekipa A v zadnjih dveh minutah tekme prenaša žogo, ko v njihovi obrambni polovici igralec B4 žogo izbije izven meja igrišča. V trenutku prekrška je bilo na uri za merjenje omejitve časa napada še 18 sekund. Ekipa A bi morala izvajati v svoji obrambni polovici. Trener ekipe A se odloči, da bo vzel minuto odmora.
- ▶ Koliko sekund bo ekipi A preostalo za dokončanje napada, če se trener odloči da bodo izvajali
 - ▶ A) v svoji napadalni polovici?
 - ▶ B) v svoji obrambni polovici?



50

Praktični primer 4

- ▶ Ekipa B v zadnjih dveh minutah tekme žogo že prenese v napadalno polovico, nakar jim ekipa A izbijе žogo, ki konča izven meja igrišča v obrambni polovici ekipe B. V trenutku prekrška je bilo na uri za merjenje omejitve časa napada še 5 sekund. Ekipa B bi morala izvajati v svoji obrambni polovici. Trener ekipe B se odloči, da bo vzel minuto odmora.
- ▶ Koliko sekund bodo imeli za dokončanje napada, če se trener odloči da bodo izvajali
 - ▶ A) v svoji napadalni polovici?
 - ▶ B) v svoji obrambni polovici?



51

Praktični primer 5

- ▶ Ekipa A prenaša žogo in se nahaja v svoji obrambni polovici, na uri za omejitev časa napada je še 18 sekund, nakar
 - ▶ A) igralec A4 izgubi žogo in mu uide izven meja igrišča → 14 s
 - ▶ B) igralec A5 naredi prekršek korakov → 14 s
 - ▶ C) igralec A15 naredi osebno napako v napadu → 14 s
- ▶ Žogo bo posledično izven meja igrišča v igro pošiljala ekipa B iz svoje napadalne polovice. Koliko sekund bodo imeli na voljo, da izvedejo svoj napad?



52



KZS

Hvala za pozornost in srečno na izpitu!