



**3x3**

**URADNA PRAVILA  
KOŠARKARSKE ZVEZE SLOVENIJE**

**KOŠARKA 3X3**

<b>PRVO PRAVILO – IGRA</b> .....	<b>4</b>
1. člen (košarka 3x3) .....	4
<b>DRUGO PRAVILO – IGRIŠČE IN OPREMA</b> .....	<b>4</b>
2. člen (mere igrišča) .....	4
3. člen (črte) .....	5
3.1. (mejne črte) .....	5
3.2. (črta za proste mete) .....	5
3.3. (polje za dve točki) .....	5
3.4. (polje polkroga) .....	5
4. člen (žoga) .....	5
<b>TRETJE PRAVILO – IGRALCI, NAMESTNIKI (ZAMENJAVE) IN VODJE EKIP</b> .....	<b>6</b>
5. člen (ekipe) .....	6
6. člen (igralci) .....	6
7. člen (kapetan – dolžnosti in pooblastila) .....	7
8. člen (vodja ekipe – pravice in pooblastila) .....	7
<b>ČETRTO PRAVILO – SODNIKI IN NJIHOVE DOLŽNOSTI</b> .....	<b>8</b>
9. člen (sodniki in pomožni sodniki) .....	8
10. člen (prvi sodnik – dolžnosti in pravice) .....	8
11. člen (sodniki – dolžnosti in odločanje) .....	8
12. člen (sodniki – dolžnosti ob kršitvi pravil) .....	9
13. člen (pomožni sodniki – dolžnosti) .....	9
13.1. (zapisnikar) .....	9
13.2. (časomerilec) .....	9
13.3. (merilec dolžine napada) .....	10
<b>PETO PRAVILO – IGRALNI PREDPISI</b> .....	<b>11</b>
14. člen (igralni čas in čas napada) .....	11
15. člen (rezultat tekme) .....	11
16. člen (začetek in konec tekme) .....	11
17. člen (status žoge) .....	12
18. člen (situacija s sodniškim metom) .....	12
19. člen (zadetek – kdaj je dosežen in njegova vrednost) .....	12
20. člen (vračanje žoge v igro) .....	12
20.1. (po košu) .....	12
20.2. (po spremembi posesti) .....	13
20.3. (po zgrešenem metu) .....	13
20.4. (po napaki, prekršku ali kakršnikoli drugi zaustavitvi igre) .....	13
21. člen (menjave) .....	13
22. člen (minuta odmora) .....	13
23. člen (poškodbe igralcev ali sodnikov – sodniški "time out") .....	13
23.1. (poškodba igralca) .....	13
23.2. (poškodba sodnikov) .....	14
24. člen (predana tekma) .....	14
25. člen (tekma, izgubljena zaradi pomanjkanja igralcev) .....	14
<b>ŠESTO PRAVILO - PREKRŠKI</b> .....	<b>15</b>
26. člen (prekrški) .....	15
27. člen (igrallec zunaj igrišča – žoga zunaj igrišča) .....	15
27.1. (iztek napada) .....	15

27.2.	(igra s hrbtom proti košu).....	15
<b>SEDMO PRAVILO – NAPAKE .....</b>		<b>15</b>
28.	člen (napake) .....	15
29.	člen (obojestranska napaka).....	16
30.	člen (nešportna napaka).....	16
31.	člen (tehnična napaka).....	16
31.1.	(tehnična napaka igralca) .....	16
31.2.	(tehnična napaka vodje ekipe) .....	17
32.	člen (izključujoča napaka).....	18
33.	člen (pretep).....	18
34.	člen (izključitev ekipe s turnirja DP) .....	18
35.	člen (pravila vedenja).....	18
<b>A – RAZVRSTITEV EKIP .....</b>		<b>20</b>
<b>B - POSTOPEK OB UGOVORU .....</b>		<b>22</b>

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

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

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

Stran | 4

## **PRVO PRAVILO – IGRA**

### **1. člen (košarka 3x3)**

Definicija:

Košarka 3x3 je igra dveh ekip s po tremi igralci (3 na 3) na en koš. Cilj vsake ekipe je vreči žogo v koš in preprečiti nasprotni ekipi, da bi osvojila žogo in dosegla koš. Žogo je dovoljeno podajati, metati, odbijati, kotaliti, zadrževati in voditi v katerokoli smer v okviru omejitev, ki so navedene v tem pravilniku.

## **DRUGO PRAVILO – IGRIŠČE IN OPREMA**

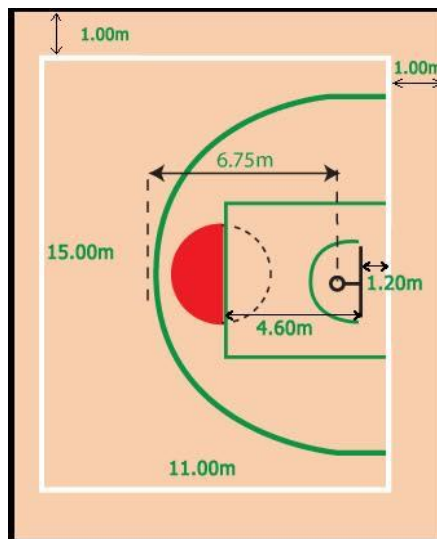
### **2. člen (mere igrišča)**

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

Za tekmovanje morajo biti mere igrišča 15 x 11 metrov (širina x dolžina), merjeno od notranjih robov mejnih črt. V izjemnih primerih je igrišče lahko krajše, vendar mora biti še vedno dolgo najmanj 9 metrov.

Višina stropa ali najnižje ovire nad igriščem mora biti najmanj 5 metrov.

Igralna površina mora biti enakomerno in ustrezno osvetljena, če se tekmovanje odvija v večernih ali nočnih urah ali če je vidljivost zmanjšana. Svetlobna telesa (luči) morajo biti nameščena tako, da ne motijo igralcev.



SLIKA 1: Mere igrišča

### **3. člen (črte)**

#### **3.1. (mejne črte)**

Igrišče za košarko 3x3 mora biti označeno s črtami, kot je določeno v 2. členu. Črte so najmanj 1 meter oddaljene od gledalcev, reklamnih napisov ali kakršnihkoli drugih ovir.

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

#### **3.2. (črta za proste mete)**

Črta za proste mete mora biti vzporedna s čelno črto. Njen zunanji rob mora biti 5,8 metra oddaljen od notranjega roba čelne črte. Njena dolžina je 1 meter, v kolikor ni zarisanega polja omejitve. Njena središčna točka mora biti enako oddaljena od obeh bočnih črt.

#### **3.3. (polje za dve točki)**

Polje, v katerem se moštvo za doseženi zadetek priznata 2 točki, se nahaja povsod na igrišču, razen območja v bližini koša, ki ne spada v polje za 2 točki in je omejen:

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

Del kroga se začne v koncu vzporednih črt iz prejšnje alineje.

Črta za 2 točki ni del polja za 2 točki.

#### **3.4. (polje polkroga)**

Polje polkroga je zarisano na igrišču in omejeno s:

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

Polkrog se poveže z:

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

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

Črta polja polkroga je del polja polkroga.

### **4. člen (žoga)**

Žoga mora biti okrogla. Zunanja površina mora biti iz usnja, gume ali umetne snovi.

Uradna tekmovalna žoga je velikosti 6 (njen obseg ne sme biti manjši od 72,4 cm in večji od 73,7 cm) in teže med 567 in 650 g – specialna žoga za košarko 3x3.

Napolnjena mora biti z zrakom, tako da spuščena z višine 1,80 m (180 cm), merjeno od spodnjega dela, odskoči do višine med 1,20 m (120 cm) in 1,40 m (140 cm), merjeno na njen zgornji del.

## **TRETJE PRAVILO – IGRALCI, NAMESTNIKI (ZAMENJAVE) IN VODJE EKIP**

### **5. člen (ekipe)**

Vsaka ekipa je sestavljena iz najmanj treh (3) in največ štirih (4) igralcev, ki so vpisani v zapisnik in sposobni za igro. Eden od njih je kapetan ekipe.

### **6. člen (igralci)**

Trije (3) igralci vsake ekipe so med tekmo na igrišču in se jih lahko zamenja, vendar le v času, ko je žoga mrtva (ob prekinitvi).

Član ekipe, ki je na igrišču in igra, je igralec. V nasprotnem primeru je namestnik. Namestnik sedi na stolu za zadnjo črto.

Igralec lahko postane namestnik samo v času, ko je žoga mrtva. Obvezen je fizični kontakt med igralcema, ki izvedeta zamenjavo. Vsi igralci ene ekipe morajo imeti enotno opremo (enake majice).

Oprema igralcev vsakega moštva je sestavljena iz:

- **igralne majice** (dresa) enake barve spredaj in zadaj, ki jo morajo imeti igralci med tekmo zatlačeno v kratke hlače;
- **majice s kratkimi rokavi**, ki jo lahko nosijo pod igralnimi majicami;
- **kratkih hlač**, ki niso nujno enake barve kot majice;
- **oprijetih spodnjih hlač**, ki se lahko nosijo pod kratkimi hlačami.

Vsak igralec nosi igralno majico, ki je oštevilčena spredaj in zadaj. Številka na zadnji strani mora biti na majici, številka na sprednji strani pa je lahko na majici in/ali na hlačah;

- vse številke morajo biti jasno vidne in kontrastne z barvo dresa;
- če je dres večbarvni, morajo imeti številke bel ali črn rob;
- na zadnji strani mora biti številka visoka najmanj 0,15 m (15 cm);
- na sprednji strani mora biti številka visoka najmanj 0,08 m (8 cm);
- številke ne smejo biti ožje od 0,01 cm (1 cm);
- igralci ene ekipe ne morejo imeti istih števil.

Prvi sodnik ne sme dovoliti igralcem nositi predmetov, ki bi lahko povzročili poškodbe pri drugih igralcih.

**NI** dovoljeno imeti:

- ščitnikov za prst, roko, zapestje, komolec ali podlaket iz usnja, plastike, upogljive plastike, kovine ali kake druge trde snovi, čeprav so pokriti in zaščiteni z mehko oblogo;
- opreme, ki lahko povzroči odrgnine ali vreznine; nohti morajo biti kratko prstriženi;
- nakita, lasnih dodatkov, raznih pokrival (razen kap in rut dovoljenih oblik).

Dovoljeno **JE** imeti:

- zaščitno opremo za ramo, nadlaket, stegno ali spodnji del noge, ki je zaščiten z oblogo tako, da ne more povzročiti poškodbe ostalih igralcev;

- primerno zaščitene kolenske opornice;
- ščitnik za zlomljen nos, četudi je iz trdega materiala;
- očala, ki niso nevarna za druge igralce;
- trakove za glavo, široke največ 0,05 m (5 cm), iz blaga, upogljive plastike ali gume, ki ne povzročajo odrgnin;
- kapo za glavo brez ostrih delov, razen šilta, šilt pa ne sme biti daljši od 0,10 m (10 cm) ter obrnjen k hrbtu ali bočno;
- naglavne rute, izključno iz blaga, morebitni vozal mora biti obrnjen nazaj ali bočno.

Vsa oprema, ki jo uporabljajo igralci, mora biti primerna za košarko. Kakršnikoli pripomočki, ki bi povečali višino ali doseg igralcev ali jim kakorkoli omogočili neupravičeno prednost, niso dovoljeni.

Uporabljanje ostale opreme, ki ni posebej navedena v teh Pravilih, mora odobriti odgovorno telo za organiziranje posameznega tekmovanja.

### **7. člen (kapetan – dolžnosti in pooblastila)**

Na začetku tekmovanja (skladno s propozicijami) kapetan prijavi službi preda spisek z imeni in podatki igralcev, ki bodo igrali, ter imena kapetana ekipe in vodje ekipe (če ga ekipa ima).

Kapetan je igralec, ki predstavlja ekipo na igrišču. Med tekmo ima pravico vljudno komunicirati s sodnikom, toda **LE** tedaj, ko je žoga mrtva.

Če kapetan iz primerne razloga zapusti igrišče, mora sodnika obvestiti o številki igralca, ki ga bo nadomeščal na igrišču.

Kapetan lahko deluje tudi kot vodja ekipe.

Po koncu tekme mora kapetan takoj obvestiti prvega sodnika, da njegova ekipa vlaga protest zoper rezultat tekme. Potem bo podpisal zapisnik v rubriki Podpis kapetana ob ugovoru. Pritožbo obravnava vodja tekmovanja in njegova odločitev je dokončna.

### **8. člen (vodja ekipe – pravice in pooblastila)**

Oseba, prijavljena kot vodja ekipe, lahko med potekom tekme komunicira le z igralci svoje ekipe.

Način komunikacije je naslednji:

- pred in med tekmo je edina mogoča komunikacija, da igralec, ki potrebuje informacijo vodje ekipe, pride k ograji za delom igrišča, kjer je njegov prostor za namestnike (menjave), in se posvetuje z vodjo ekipe;
- vodja ekipe nima vstopa na igrišče.

Vodja ekipe nima pravice komunicirati z nobeno od uradnih oseb (sodniki in pomožni sodniki), niti z igralci nasprotne ekipe.

Vodja ekipe A ima prostor na levi strani igrišča za zadnjo črto, vodja ekipe B pa na desni strani igrišča za zadnjo črto igrišča.

## **ČETRTO PRAVILO – SODNIKI IN NJIHOVE DOLŽNOSTI**

### **9. člen (sodniki in pomožni sodniki)**

Sodnika sta prvi sodnik in drugi sodnik. Njima pomagajo pomožni sodniki.

Pomožni sodniki so zapisnikar, časomerilec in merilec dolžine napada. Njihove funkcije so lahko združene, vendar oseba ne sme opravljati več kot 2 funkciji naenkrat.

Stran | 8

Sodniki in pomožni sodniki morajo voditi tekmo v skladu s pravili in nimajo nikakršnih pravic do spreminjanja pravil igre.

Sodniki določene tekme ne smejo biti v nikakršni zvezi z nastopajočima ekipama.

Oblačila sodnikov: kratke hlače, majica, kapa s ščitnikom in športna obutev.

Oblačila sodnikov morajo imeti uradni znak Košarkarske zveze Slovenije in uradni znak košarke 3x3.

### **10. člen (prvi sodnik – dolžnosti in pravice)**

Dolžnosti in pravice prvega sodnika so:

- pregleda in odobri vso opremo, ki se bo uporabljala med tekmo;
- ne dovoli, da bi igralci nosili predmete, ki so nevarni za druge igralce;
- meče kovanec pri žrebu za posest žoge ob pričetku posamezne tekme;
- s predpisanimi oznakami potrjuje vsak zadetek obeh ekip;
- s predpisanimi oznakami signalizira zapisnikarju napake ekip;
- odobri minuto odmora;
- lahko zavrne menjave;
- po posvetovanju z drugim sodnikom in pomožnimi sodniki je vedno prvi sodnik tisti, ki odloči dokončno;
- lahko zaustavi igro, če tako narekujejo okoliščine. Odloči o izgubljeni tekmi, če ekipa po pozivu odkloni igranje ali pa s svojimi dejanji preprečuje igranje tekme;
- natančno pregleda zapisnik ob koncu vsake tekme ali pa kadarkoli pregleda rezultat, če se mu to zdi potrebno.

Prvi sodnik ima pravico odločati o vsem, kar ni obdelano s pravili.

### **11. člen (sodniki – dolžnosti in odločanje)**

Sodniki imajo pravico odločati o kršitvah pravil, do katerih pride na igrišču ali zunaj njega.

Pravica do odločanja se začne v trenutku, ko sodniki pridejo na igrišče, to je pet (5) minut pred uradnim pričetkom tekme. Pravica do odločanja se konča v trenutku, ko glavni sodnik podpiše zapisnik po koncu tekme.

Kazni za napake, storjene med odmorom, se dosojajo skladno z odgovarjajočimi členi.

Če se v času od konca tekme do podpisa zapisnika igralci, trener ali spremljevalci ekipe vedejo nešportno, mora prvi sodnik incidente zapisati v zapisnik in temeljito poročati odgovornemu organu.



Nihče od sodnikov nima pravice dvomiti o sodnikovih odločitvah ali jih razveljaviti, upošteva je pristojnosti in dolžnosti sodnikov, predpisane v teh pravilih.

## **12. člen (sodniki – dolžnosti ob kršitvi pravil)**

Ko pride do prekrška:

- sodnik zapiska, žoga takoj postane mrtva, nato pa sledi niz odgovarjajočih znakov, kot je navedeno v poglavju Mehanika sojenja;
- žoga se dodeli nasprotniku.

Stran | 9

Ko je storjena napaka:

- sodnik zapiska in z roko pokaže igralca, ki je naredil napako. Žoga takoj postane mrtva;
- sodnik nato nadaljuje s postopkom prijave napake zapisnikarju, kot je navedeno v poglavju Mehanika sojenja;
- ko je zapisnikar registriral napako in jo vpisal v zapisnik ter nastavlil na napravi za kazanje napak, sodnika nadaljujeta igro v skladu z odgovarjajočim členom.

V primeru nešportne, izključujoče, tehnične ali obojestranske napake sodnik takoj dá znak (za vrsto dosojene napake), s katerim zaustavi igro.

## **13. člen (pomožni sodniki – dolžnosti)**

### **13.1. (zapisnikar)**

Dolžnosti zapisnikarja:

- beleži imena (in številke) igralcev, ki so prijavljeni za igro. Ko pride do kršitve pravila, ki se nanaša na evidentirane igralce, zamenjave ali številke igralca, mora zapisnikar o tem takoj obvestiti najbližjega sodnika;
- beleži trenutne rezultate doseženih košev, vpisuje koše iz igre in uspešne proste mete;
- beleži osebne in tehnične napake ekip ter jih takoj nastavi na napravi za označevanje napak;
- beleži odobrene minute odmora za vsako ekipo posebej.

Njegov zvočni signal NE zaustavi igre in NE povzroči, da žoga postane mrtva. Zapisnikar mora pazljivo dati znak šele, ko je žoga mrtva in preden je znova v igri.

### **13.2. (časomerilec)**

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

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

Časomerilec meri igralni čas, kot je navedeno v nadaljevanju.

Uro za merjenje igralnega časa sproži:

- po zadnjem ali edinem prostem metu, ko je žoga še naprej živa in se žoga dotakne igralca ali se je dotakne igralec na igrišču;
- po vročanju žoge napadalcu s strani obrambnega igralca in jo napadalec drži z obema rokama;

Uro za merjenje igralnega časa ustavi:

- ko se izteče igralni čas, če se ura samodejno ne zaustavi;
- ko je žoga živa in sodnik zapiska;
- ko je moštvo imelo žogo v posesti in se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.

Stran | 10

Časomerilec meri minute odmora tako da:

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

Časomerilec svoje delo opravlja le v rednem delu tekme, v podaljšku pa ne, razen pri morebitnih minutah odmora.

### 13.3. (merilec dolžine napada)

Merilec dolžine napada upravlja z uro za merjenje dolžine napada tako, da jo vklopi ali ponovno zažene, takoj ko:

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

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

- je žoga padla z igrišča;
- se je igralec istega moštva poškodoval;
- je prišlo do obojestranske napake;
- je prišlo do izničenja enakovrednih kazni obema moštvoma.

Zaustavi in preklopi na novo obdobje 12 sekund, kar velja v naslednjih primerih:

- ko žoga pravilno pade skozi koš;
- zaradi napake ali prekrška;
- ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z moštvom, ki je imelo žogo v posesti;
- ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen če bi bilo nasprotno moštvo s tem postavljeno v podrejeni položaj;
- ko ima moštvo na voljo proste mete;
- ko je kršitev pravil povzročilo moštvo, ki je imelo žogo v posesti;
- ko moštvo dobi skok v napadu in novo posest.

Zaustavi, toda ne nastavi ponovno na 12 sekund, ko jo ima isto moštvo, ki je že prej imelo žogo v posesti, sedaj ponovno na voljo:

- ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki je povezan z moštvom, ki je imelo žogo v posesti;
- ker je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen če bi bilo nasprotno moštvo s tem postavljeno v podrejeni položaj.

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

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

## **PETO PRAVILO – IGRALNI PREDPISI**

### **14. člen (igralni čas in čas napada)**

Tekma traja deset (10) minut čiste igre, lahko pa se predčasno konča, ko prva izmed ekip doseže 21 ali 22 točk.

V podaljšku lahko zmagovalna ekipa doseže tudi 23 točk (primer: podaljšek se začne z 20:20, obe ekipi dosežeta po en koš, ekipa A pa potem uspešno zadene še met za 2 točki).

Čas napada je omejen na 12 sekund. Kadarkoli se žoga dotakne obroča ali pride do spremembe posesti žoge, se uro nastavi na 12 sekund.

Ura za merjenje igralnega časa se sproži v trenutku, ko napadalec dobi vročeno žogo (jo drži z obema rokama) na sredini zadnje črte.

### **15. člen (rezultat tekme)**

Zmagovalec tekme je ekipa, ki prva:

- doseže 21 ali 22 točk v rednem delu tekme;
- ima ob izteku 10 minut čiste igre večje število doseženih točk.

V primeru neodločenega rezultata se igra podaljšek. V podaljšku ima posest žoge ekipa, ki je ni imela na začetku tekme. Tekma se konča, ko prva izmed ekip v podaljšku doseže dve (2) točki.

### **16. člen (začetek in konec tekme)**

Obe ekipi imata pred tekmo pravico do hkratnega dvominutnega ogrevanja na igrišču, kjer bosta odigrali tekmo.

Tekma se **NE** sme začeti, če ena od ekip nima na igrišču treh na igro pripravljenih igralcev.

Prvo posest ima ekipa, ki si je to priborila z metom kovanca (ima se pravico odreči prvi posesti). V podaljšku ima prvo posest ekipa, ki ni imela prve posesti v rednem delu tekme.

Tekma se uradno začne, ko prvi sodnik na sredini zadnje črte vroči žogo igralcu ekipe, ki je v obrambi. Nato jo mora ta obrambni igralec vročiti oz. podati napadalcu.

Redni del tekme se konča, ko se sproži zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec igralnega časa, ali kadar prva izmed ekip doseže 21 ali 22 točk.

Kadar je tabla opremljena s svetlobnim okvirom, velja, da ima svetlobni signal prednost pred zvočnim signalom ure za merjenje igralnega časa.

V primeru podaljška se tekma konča, kadar prva izmed ekip doseže dve (2) točki.

### **17. člen (status žoge)**

Žoga je "ŽIVA":

- ko prvi sodnik na sredini zadnje črte vroči žogo igralcu ekipe, ki je v obrambi. Nato jo mora ta obrambni igralec vročiti oz. podati napadalcu;
- ko sodnik izroči žogo izvajalcu prostega meta;
- po košu.

Stran | 12

Žoga postane "MRTVA":

- ko sodnik zapiska, medtem ko je žoga "živa", razen ko je žoga v letu pri metu na koš.

### **18. člen (situacija s sodniškim metom)**

Kadarkoli pride do situacije s sodniškim metom (mrtva žoga, žoga se zagodzi med obroč in tablo, sodnik ne ve, kdo je odgovoren, da je žoga padla izven igrišča ...), se posest žoge dodeli ekipi, ki je bila v obrambi.

### **19. člen (zadetek – kdaj je dosežen in njegova vrednost)**

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

Zadetek se vpiše ekipi, katere igralec je izvedel uspešen met na koš.

Zadetek iz igre je vreden eno (1) točko, razen če je dosežen izza črte za dve točki. Takrat je vreden dve (2) točki. Poskus meta za dve (2) točki spremeni status in postane met za eno (1) točko po tem, ko se je žoga dotaknila obroča in se je pravilno dotaknil katerikoli igralec, preden je padla v koš.

Zadetek iz prostega meta šteje eno (1) točko.

Če igralec namerno vrže žogo v koš od spodaj, je to prekršek.

### **20. člen (vračanje žoge v igro)**

#### **20.1. (po košu)**

Žoge se ne izvaja izza mejnih črt, ampak se igra nadaljuje takoj po tem, ko žoga pade skozi koš. Nasprotna ekipa avtomatsko dobi žogo v posest (čas za napad začne teči, ko jo ima prvi novi napadalec pod kontrolo), pred veljavnim metom na koš je potrebno žogo spraviti (z vodenjem ali podajo) v polje meta za 2 točki.

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

Igralci nasprotne ekipe se ne smejo dotakniti žoge po doseženem košu. Lahko se tolerira naključno ali spontano dotikanje žoge, če pa na ta način igralec zadržuje žogo ali nepošteno pridobiva prednost (oviranje nasprotnikov, »kraj« igralnega časa), je to napaka, ki se v prvem primeru kaznuje z opozorilom (velja za celotno ekipo), v vsakem naslednjem pa s tehnično napako. Obrambni igralci po košu ne smejo pokrivati napadalcev v polkrogu pod košem. Z obrambo lahko začnejo v trenutku, ko žoga zapusti območje polkroga.

**20.2. (po spremembi posesti)**

Za veljaven met mora ekipa po spremembi posesti (npr.: uspešna obramba, skok v obrambi, ukradena žoga, blokada) žogo spraviti (z vodenjem ali podajo) v polje meta za 2 točki.

**20.3. (po zgrešenem metu)**

Po uspešnem skoku v napadu (ekipa ujame lastno žogo) lahko ekipa takoj nadaljuje z naslednjimi meti (ni potrebno spraviti žoge v polje meta za 2 točki).

**20.4. (po napaki, prekršku ali kakršnikoli drugi zaustavitvi igre)**

Vsaka nova posest (razen po doseženem košu) se začne, ko prvi sodnik na sredini zadnje črte vroči žogo igralcu ekipe, ki je v obrambi. Nato jo mora ta obrambni igralec vročiti oz. podati napadalcu.

**21. člen (menjave)**

Menjave se izvedejo samo, kadar je žoga mrtva. Menjavo lahko pred vročanjem izvede katerikoli igralec, pred prvim prostim metom pa vsi, razen metalca.

Namestnik (tisti igralec, ki bo vstopil v igro) čaka zunaj mejnih črt igrišča. Za vstop na igrišče je obvezen dotik med igralcema.

Med minuto odmora lahko obe ekipi opravita menjave brez prijave sodniku.

Menjava se mora izvesti čim hitreje.

**22. člen (minuta odmora)**

Minuta odmora traja 30 sekund.

Vsaka ekipa ima v eni tekmi pravico do ene (1) minute odmora. Minuto odmora lahko zahteva v času, ko je žoga mrtva.

Postopek za dodelitev minute je takšen: katerikoli igralec na igrišču (ne namestnik) obvesti sodnika o zahtevi za minuto odmora.

Vsako zahtevo po minuti odmora, ki je nepravilna ali pa jo je ekipa že izkoristila, sodnik ignorira.

Med trajanjem minute odmora lahko igralci zapustijo igrišče in sedijo na klopi svoje ekipe.

Vodstvo tekmovanja ima pravico do vpeljave največ dveh dodatnih minut odmora na posamezni tekmi zaradi TV prenosa. V tem primeru je prva minuta odmora na sporedu ob prvi prekinitvi po 6:59 do konca tekme, druga pa ob prvi prekinitvi po 3:59 do konca tekme (t.i. »TV time-out«).

**23. člen (poškodbe igralcev ali sodnikov – sodniški "time out")****23.1. (poškodba igralca)**

V primeru poškodbe igralca lahko/morata sodnika zaustaviti igro.

Če je žoga živa, ko pride do poškodbe, sodnika ne bosta zapiskala, dokler se akcija ne konča oziroma dokler ekipa, ki ima žogo v posesti, ne vrže na koš, izgubi posest žoge, zadrži žogo ali žoga ne postane mrtva. Če je poškodovanega igralca potrebno zaščititi, lahko sodnika takoj zaustavita igro.

Če poškodovani igralec ne more takoj nadaljevati z igro (v približno 15 sekundah) ali če prejme pomoč, mora biti zamenjan v času ene minute oziroma tako hitro, kot je le mogoče.

Poškodovani igralec, ki je prejel pomoč ali pa si opomore v času ene minute, lahko nadaljuje z igro.

Če so bili poškodovanemu igralcu dosojeni prosti meti (1 ali 2), jih bo izvedel igralec, ki ga bo zamenjal.

Igralca, ki med tekmo krvavi ali ima odprto rano, mora sodnik takoj napotiti z igrišča in mora biti nujno zamenjan. Igralec se lahko na igrišče vrne **SAMO** v primeru, da je krvavitev ustavljena in je rana popolnoma zakrita ter obvezana.

### **23.2. (poškodba sodnikov)**

Če se je sodnik poškodoval ali pa iz kakršnegakoli razloga ne more nadaljevati s sojenjem v roku 5 minut, se bo igra nadaljevala. Preostali sodnik bo sodil do konca tekme sam, razen če obstaja možnost zamenjave poškodovanega sodnika z drugim ustreznim sodnikom.

### **24. člen (predana tekma)**

Ekipa izgubi tekmo brez boja, če:

- na poziv prvega sodnika odkloni igranje;
- s svojimi dejanji preprečuje, da bi se tekma igrala;
- če se deset (10) minut po času, ko naj bi se tekma začela, ne pojavi na igrišču;
- nima treh (3) igralcev, ki so pripravljeni za igro na začetku tekme.

*Kazen:*

Tekmo dobi nasprotnik z izidom 15:0, ekipa pa ne dobi točke za sodelovanje.

### **25. člen (tekma, izgubljena zaradi pomanjkanja igralcev)**

Ekipa izgubi tekmo zaradi pomanjkanja igralcev, kadar med igro ostane brez igralcev.

Če je v tem trenutku v vodstvu ekipa, ki bi tekmo lahko nadaljevala, rezultat ostane.

Če pa ta ekipa ni v vodstvu, se tekma konča s 15:0 v njegovo korist, razen v primeru, kadar ekipa v trenutku prekinitve doseže več kot 15 točk. V tem primeru zmaga s številom doseženih točk proti 0.

Primer 1:

Ekipa A izgublja s 17:19, ko ekipa B ostane samo z enim igralcem. Tekma se registrira z rezultatom 17:0 za ekipo A.

Primer 2:

Ekipa A izgublja s 13:19, ko ekipa B ostane samo z enim igralcem. Tekma se registrira z rezultatom 15:0 za ekipo A.

## **ŠESTO PRAVILO - PREKRŠKI**

### **26. člen (prekrški)**

Prekršek pomeni kršitev pravil.

Stran | 15

Kazen je odvzem žoge ekipi, ki je naredila prekršek.

Žoga bo prisojena nasprotni ekipi, ki igro nadaljuje, ko prvi sodnik na sredini zadnje črte vroči žogo igralcu ekipe, ki je v obrambi. Nato jo mora ta obrambni igralec vročiti oz. podati napadalcu.

### **27. člen (igralec zunaj igrišča – žoga zunaj igrišča)**

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

**Žoga** je zunaj igrišča, ko se dotakne:

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

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

Kršitev tega pravila je prekršek.

#### **27.1. (iztek napada)**

Vsak iztek napada (12 sekund) je prekršek. V primeru, da igrišče ni opremljeno z uro za merjenje napada, sodnik napadalce opozori na zaključek napada 5 sekund do konca napada. Enako velja v primeru ročnega merjenja časa napada, le da opozorilo izreče časomerilec napada.

#### **27.2. (igra s hrptom proti košu)**

Prekršek je, kadar napadalec več kot 5 (pet) sekund vodi žogo s hrptom proti košu. Prekršek je samo v primeru, kadar ekipa že spravi žogo v polje meta za dve točki (npr. po košu ali pridobljeni žogi) ali kadar je imela ekipa začetno posest žoge (po mrtvi žogi).

Prekrška ni, kadar ekipa spravlja žogo iz polja meta za eno točko (po košu ali pridobljeni žogi).

## **SEDMO PRAVILO – NAPAKE**

### **28. člen (napake)**

Napaka je kršitev pravil, ki je posledica telesnega dotika z nasprotnikom in (ali) nešportnega vedenja. Napaka se prisodi in vpiše ekipi, katere igralec je naredil napako (ni individualnih osebnih, le ekipne) ter kaznuje v skladu s pravili.

Vsaka ekipa izpolni bonus po dosejeni 6. napaki ekipe.

Do vključno 6. napake ekipe je v primeru »male« osebne napake (kazen nista eden ali dva prosta meta) žoga na voljo ekipi, nad katero je bila storjena osebna napaka, da jo vrne v igro po vročanju (isto kot zgoraj).

V primeru 1. do 6. osebne napake ekipe pri metu na koš je/sta napadalcu, nad katerim je bila storjena napaka, na voljo en (1) oz. dva (2) (v primeru meta s polja meta za 2 točki) prosti(a) met(a). V primeru uspešnega meta na koš je igralcu, nad katerim je bila storjena napaka, na voljo en (1) prosti met.

V primeru storjene 7., 8. in 9. osebne napake ekipe sta napadalcu, nad katerim je bila napaka storjena, v vsakem primeru (tudi če je bil ob napaki dosežen koš) na voljo dva (2) prosta meta.

V primeru storjene 10. in vsake nadaljnje napake ekipe sta napadalcu, nad katerim je bila storjena napaka, v vsakem primeru (tudi če je bil ob ON dosežen koš) na voljo dva (2) prosta meta, njegovi ekipi pa pripada še posest žoge.

Število napak ekipe se prenaša v podaljšek.

Če je osebno napako napravil igralec ekipe, ki ima posest žive žoge, ali je bila njegova ekipa upravičena do posesti žoge, se ta osebna napaka ne kaznuje s prostim metom.

## **29. člen (obojestranska napaka)**

*Definicija:*

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

Osebna napaka se dosodi vpletenima igralcema.

Nikoli se ne prisodi prostega meta.

Igra se nadaljuje z vročanjem z zadnje črte (isto kot zgoraj). Posest pripada ekipi, ki je bila v času napake v napadu. Čas napada ostane enak kot v trenutku obojestranske napake (ura za merjenje napada se ne vrne na 12 sekund).

## **30. člen (nešportna napaka)**

*Definicija:*

Nešportna napaka je osebna napaka igralca, ki po sodnikovi oceni ni izvedel pravičnega poskusa (v skladu z duhom in namenom teh Pravil) neposredne igre na žogo.

Igralec, ki ponovno naredi nešportno napako, mora biti izključen iz igre.

Nešportna napaka se vpiše igralcu, ki jo je storil.

Igralcu, nad katerim je bila storjena nešportna napaka, se prisodita dva prosta meta, ki jima sledi še posest žoge, ne glede na to, ali je bil ob napaki dosežen koš ali ne.

## **31. člen (tehnična napaka)**

### **31.1. (tehnična napaka igralca)**

*Definicija:*

Vse napake igralca, ki niso posledica dotika z nasprotnikom, so tehnične napake igralca.



Tehnična napaka je, če igralec omalovažuje opozorila sodnikov ali se vede tako, da npr.:

- nespoštljivo ogovori ali se dotakne sodnika, pomožnih sodnikov ali nasprotnika;
- uporabi žaljivo govorico ali gib in hujska gledalce;
- vznemirja nasprotnika ali omejuje njegovo vidno polje z mahanjem z rokami v bližini njegovih oči;
- zavlačuje igro s preprečevanjem takojšnje vrnitve žoge v igro;
- ovira igralca(e) nasprotne ekipe v polkrogu pod košem po tem, ko je ekipa tega igralca dosegla koš
- nasprotuje dvigu roke, če ga sodnik zahteva po prisojeni napaki;
- zamenja številko dresa, ne da bi o tem obvestil zapisnikarja in sodnika;
- zapusti igrišče iz nedovoljenega vzroka;
- se obesi na obroč tako, da obroč nosi njegovo težo (igralec se lahko med zabijanjem trenutno ali slučajno prime za obroč, obesi na obroč, če po oceni sodnikov skuša preprečiti poškodbo sebe ali drugega igralca).

Tehnične napake se lahko dosodijo tudi v obdobju pred začetkom tekme (5 minut pred začetkom).

*Kazen:*

Tehnična napaka se vpiše v napake ekipe.

Zaradi tehnične napake se nasprotnikom prisodi en (1) prosti met, ki mu sledi še posest žoge.

Kapetan določi igralca, ki bo izvajal prosti met.

Če igralec prejme drugo tehnično napako na eni tekmi, je izključen do konca tekme, izvrši pa se kazen za izključujočo napako.

Telesne aktivnosti igralca in trenerja, ki lahko poškoduje opremo, kot je na primer obešanje na obroč in silovito zabijanje, sodniki ne smejo dopustiti niti pred začetkom tekme. Če do takega dejanja pride, se takoj dosodi tehnična napaka osebi, ki je odgovorna za to dejanje, ekipa pa nosi stroške za nastalo škodo.

Sodnik lahko prepreči tehnične napake tako, da opozori člane ekipe ali celo spregleda majhne tehnične prekrške administrativne narave, ki so očitno nenamerni in nimajo neposrednega vpliva na igro. To lahko izvaja, dokler, po opozorilu, ne pride do ponovitve enakega prekrška.

### **31.2. (tehnična napaka vodje ekipe)**

Vodja ekipe ne sme vstopiti na igrišče, razen:

- v skladu s pravili, navedenimi v 8. členu;
- da bi pomagal poškodovanemu igralcu, ko to dovoli sodnik.

Vodja ekipe ali spremljevalec ekipe ne sme nevljudno ogovoriti ali se dotakniti sodnikov, zapisnikarja ali nasprotnikov.

*Kazen:*

Tehnična napaka se vpiše v napake ekipe.

Zaradi tehnične napake se nasprotniku prisodi en prosti met, ki mu sledi posest žoge.

Kapetan določi igralca, ki bo izvajal prosti met.

V primeru druge tehnične napake se **VODJO EKIBE** izključi in ne more več opravljati funkcije vodje ekipe, na zahtevo sodnika pa se mora tudi umakniti s prizorišča.

**32. člen (izključujoča napaka)***Definicija:*

Vsako očitno nešportno vedenje igralca, namestnika ali vodje ekipe, je napaka, ki terja izključitev.

*Kazen:*

Izključujoča napaka se vpiše kršilcu.

Kršilec bo po izključitvi odšel in do konca tekme ostal izven igralnega prostora.

Izključenega igralca lahko nadomesti namestnik.

Nasprotni ekipi se prisodita dva prosta meta, ki jima sledi še posest žoge, ne glede na to, ali je bil ob izključujoči napaki dosežen koš ali ne.

Izključujoča napaka ima za posledico avtomatsko diskvalifikacijo igralca do konca turnirja.

Stran | 18

**33. člen (pretep)***Definicija:*

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

Vsaka oseba, ki sodeluje v pretepu, se izključi iz igre in mora zapustiti prostor okrog prizorišča.

Samo vodja ekipe sme med pretepom vstopiti na igrišče, zato da sodnikom pomaga ohraniti ali vzpostaviti red.

Če vodja ekipe vstopi na igrišče, vendar ne pomaga ali ne poskusi pomagati sodnikoma ohraniti ali vzpostaviti reda, bo izključen.

*Kazen:*

Za vsak incident take vrste se dosodi izključujoča napaka po obstoječem pravilniku in prepoved igranja izključenega igralca do konca turnirja.

Če je ekipa ostala brez igralcev, se jo izključi iz tekmovanja in prijavi odgovornemu telesu.

**34. člen (izključitev ekipe s turnirja DP)**

Kadar ekipa izgubi tekmo zaradi izključitve več kot 1 enega igralca, je avtomatično izključena s turnirja.

**35. člen (pravila vedenja)***Definicija:*

Pravilno vodenje igre zahteva popolno in pošteno sodelovanje vseh članov obeh ekip (igralcev, namestnikov in vodje ekipe) s sodniki in pomožnimi sodniki.

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

*Pojasnila:*

Kadarkoli se igralci, namestniki, vodje ekip ali spremljevalci ekipe vpletejo v nasilno dejanje, jim sodnik skuša to preprečiti.

Osebe, ki so odgovorne za očitne napade na nasprotnike ali na uradne osebe, morajo biti takoj izključene, prav tako pa so njihove ekipe izključene s tekmovanja. Sodnik glede na težo prekrška prijavi igralca vodstvu tekmovanja.

Uslužbenci organov javnega reda lahko vstopijo na igrišče samo na zahtevo uradnih oseb. Če na igrišče vdrejo gledalci z očitnim namenom storitve nasilnega dejanja, morajo uslužbenci organov javnega reda takoj zaščititi ekipo in uradne osebe.

Tudi preostali prostori sodijo v pristojnost organizatorjev in sil javnega reda.

Odločitve sodnikov so dokončne in jim ni mogoče oporekati ali jih omalovaževati.

**A – RAZVRSTITEV EKIP****A.1 POSTOPEK****A.1.1**

Moštva se razvrstijo po točkah glede na izide posameznih tekem. Za vsako zmago dobijo 2 točki, za vsak poraz (lahko tudi v prekinjeni tekmi) 1 točko in za vsako predano in tekmo, ki jo je ekipa izgubila zaradi incidenta na igrišču po odločitvi sodnika 0 točk.

**A.1.2**

Ta postopek se uporablja za vsako moštvo, ki je odigralo vsaj eno tekmo proti vsakemu moštvo v skupini (enokrožni sistem oz. tekmovanje), kot tudi za vsako moštvo, ki je odigralo 2 ali več tekem proti vsakemu moštvo (dvokrožni sistem v ligi ali več turnirjev).

**A.1.3**

Če imata 2 moštvi enako število točk po vseh odigranih tekmah v skupini, o razvrstitvi odloča izid medsebojne tekme.

Če imajo 3 ali več moštev enako število točk (zmag in porazov) ob koncu skupinskega dela, se uporabijo dodatni kriteriji za razvrstitev, in sicer po naslednjem vrstnem redu:

- število zmag v medsebojnih tekmah
- višje povprečno število doseženih točk na vseh tekmah v skupini (ligi),
- skupno število točk 3 najvišje uvrščenih igralcev ekipe, ki so nastopili na turnirju na spletni strani <https://play.fiba3x3.com/> na dan pred tekmovanjem (razvrstitev za tekmovanje),
- žreb.

V primeru primerjave med različnimi predtekmovalnimi skupinami (različno število ekip) se vrstni red določi po naslednjih kriterijih:

- delež zmag od vseh odigranih tekem,
- višje povprečno število doseženih točk na tekmah v skupini (ligi),
- skupno število točk 3 najvišje uvrščenih igralcev ekipe, ki so nastopili na turnirju na spletni strani <https://play.fiba3x3.com/> na dan pred tekmovanjem (razvrstitev za tekmovanje),
- žreb.

**A.2 PRIMERI****A.2.1. Primer 1**

A – B 18 – 14

B – C 18 – 13

A – C 16 – 11

B – D 15 – 10

A – D 14 – 18

C – D 12 – 11

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Doseženi koši	Povpr. št. doseženih točk
A	3	2	1	5	48	16,0
B	3	2	1	5	47	15,7
C	3	1	2	4	36	12,0
D	3	1	2	4	39	13,0

Končna razvrstitev:

Prvo: moštvo A – zmagovalec proti B

Drugo: moštvo B

Tretje: moštvo C – zmagovalec proti D

Četrto: moštvo D

#### A.2.2 Primer 2

A proti B 21 – 14

B proti C 16 – 14

A proti C 17 – 11

B proti D 11 – 21

A proti D 16 – 15

C proti D 19 – 18

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Doseženi koši	Povpr. št. doseženih točk
A	3	3	0	6	54	18,0
D	3	1	2	4	54	18,0
C	3	1	2	4	44	14,7
B	3	1	2	4	41	13,7

Končna razvrstitev:

Prvo: moštvo A

Razvrstitev glede na medsebojne tekme med B, C in D:

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Doseženi koši	Povpr. št. doseženih točk
D	3	1	2	4	54	18,0
C	3	1	2	4	44	14,7
B	3	1	2	4	41	13,7

1. kriterij: zmage v medsebojnih tekmah: vse tri moštva imajo po 1 zmago in poraz
2. kriterij: povprečje doseženih točk na vseh tekmah v skupini v krogu ekip z enakim številom točk

Drugo: moštvo D – 18,0

Tretje: moštvo C – 14,7

Četrto: moštvo B – 13,7

#### A.2.3. Primer 3 – rangiranje ekip (3 najboljši igralci)

A proti B 21 – 18

B proti C 20 – 17

A proti C 14 – 17

B proti D 12 – 10

A proti D 15 – 11

C proti D 16 – 14

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Povpr. št. doseženih točk
B	3	2	1	5	50	16,7
C	3	2	1	5	50	16,7
A	3	2	1	5	50	16,7
D	3	0	3	3	35	11,7

Končna razvrstitev:

Četrto: moštvo D

Razvrstitev glede na medsebojne tekme med A, B, C:

Kriterij višjega povprečja danih košev v tem primeru odpade, zato se vrstni red določi na podlagi zbira točk 3 najboljših igralcev ekipe, ki so nastopili na turnirju, na spletni strani <https://play.fiba3x3.com/> na dan pred tekmo:

Stran | 22

Moštvo	Igralec 1	Igralec 2	Igralec 3	Igralec 4	Skupaj
B	277260	44320	<del>1750</del>	55000	376580
C	<del>24650</del>	89000	111150	25200	225350
A	30000	127840	45600	<del>5200</del>	203440

Prvo: moštvo B

Drugo: moštvo C

Tretje: moštvo A

## B - POSTOPEK OB UGOVORU

Če med uradnimi tekmovanji KZS moštvo meni, da je bilo oškodovano zaradi odločitve sodnika (prvega ali drugih) ali kakšnega dogodka med tekmo, mora ravnati tako:

### B.1

Kapetan tega moštva mora takoj po koncu tekme (preden sodnik podpiše zapisnik) obvestiti prvega sodnika, da njegovo moštvo ugovarja izidu tekme. Nato podpiše zapisnik v prostoru z naslovom "Podpis kapetana ob ugovoru". Da bi bil ugovor veljaven, mora uradni predstavnik moštva (kapetan ali vodja ekipe) v 10 minutah po koncu tekme ugovor pisno potrditi ter zagotoviti plačilo pritožbene takse v znesku 50,00 EUR v roku 10 minut po odigrani tekmi na TRR KZS. Podrobna obrazložitev ni potrebna. Dovolj je napisati: "Moštvo X ugovarja izidu tekme med moštvoma X in Y. Prizadeta ekipa mora nato vodji tekmovanja predložiti besedilo ugovora (v pisni obliki) v 30 minutah po končani tekmi. Če je odločitev vodstva tekmovanja v korist moštva, ki se je pritožilo, se varščina vrne.

### B.2

Prvi sodnik mora nemudoma po končani tekmi obvestiti vodstvo tekmovanja o dogodku, ki je vzrok za protest.

### B.3

Odločitev vodstva tekmovanja je dokončna.

### B.4

Video posnetki se lahko uporabljajo izključno v primeru odločanja glede pravočasnosti izmeta ob koncu tekme ter ali je bil met za 1 oz. 2 točki.

Televizijski (video) posnetki, filmski posnetki, fotografije ali druge vrste vizualne, elektronske, digitalne ali podobne opreme je mogoče uporabiti za ugotavljanje disciplinske odgovornosti ali za izobraževanje (pripravo na sojenje), vendar šele po končani tekmi.

C – ZAPISNIK

KOŠARKARSKA ZVEZA SLOVENIJE  
3X3 ZAPISNIK



Ekipa A _____		Ekipa B _____																			
Tekmovanje _____		Datum _____																			
		Sodniki #1 _____																			
		#2 _____																			
Tekma št. _____		Ura _____																			
		Igrišče _____																			
Ekipa A		Točkovanje																			
Odmor	Ekipne napake <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10+</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9				10+						A	B
1	2	3	4	5	6																
7	8	9																			
10+																					
<input type="checkbox"/>		1	1																		
		2	2																		
		3	3																		
		4	4																		
		5	5																		
		6	6																		
		7	7																		
		8	8																		
		9	9																		
		10	10																		
		11	11																		
		12	12																		
		13	13																		
		14	14																		
		15	15																		
		16	16																		
		17	17																		
		18	18																		
		19	19																		
		20	20																		
		21	21																		
		22	22																		
		23	23																		
		Rezultat (po rednem času) A _____ B _____																			
		Rezultat (po podaljških) A _____ B _____																			
Podpis _____																					
Sodnik _____																					
Zapisnikar _____		Vložena pritožba na zapisnik <input type="checkbox"/> Da																			
Zapisnikar 2 _____		_____ (Predstavnik ekipe)																			
Vodja _____																					

