

To so uradna pravila za ulično košarko. Za vse, kar v teh pravilih NI določeno, se upošteva Pravila igre Košarkarske zveze Slovenije.

## PRVO PRAVILO – IGRA

### 1 člen: Ulična košarka

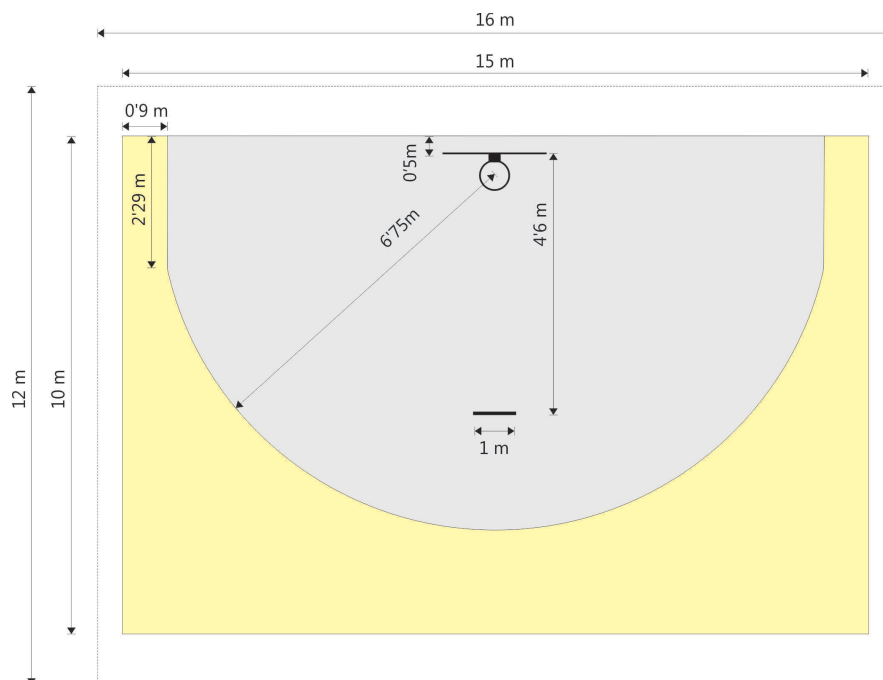
Definicija:

Ulična košarka je igra dveh ekip s po tremi igralci (3 na 3) na en koš. Cilj vsake ekipe je vreči žogo v nasprotnikov 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 – MERE IN OPREMA

### 2 člen: Mere igrišča

- 2.1. Igrišče mora biti pravokotno ali kvadratno, ravna in trda površina brez ovir.
- 2.2. Za tekmovanje morajo biti mere igrišča 15 x 10 metrov (širina x dolžina), merjeno od notranjih robov mejnih črt.
- 2.3. Višina stropa ali najnižje ovire nad igriščem mora biti najmanj 5 metrov.
- 2.4. 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

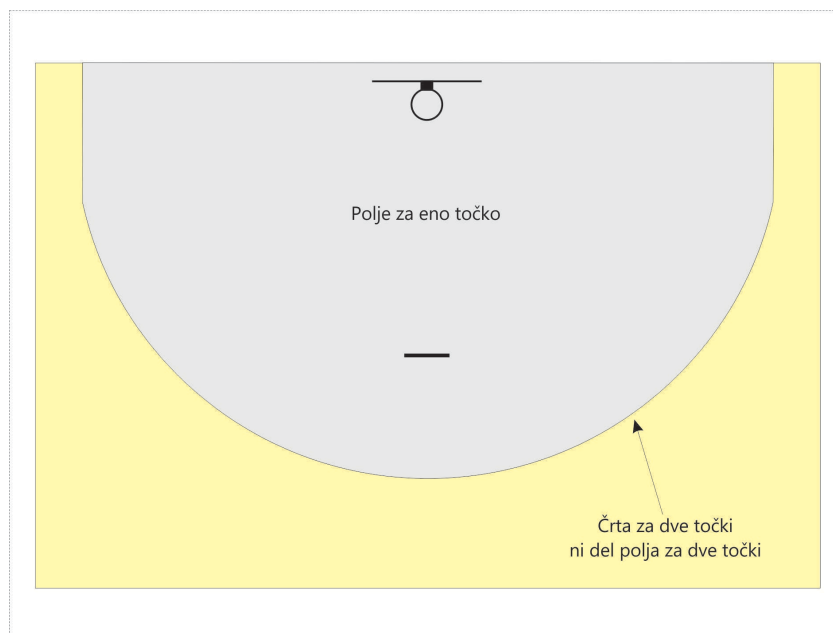
- 3.1.1.** Igrišče za ulično košarko mora biti označeno s črtami, kot je določeno v 2. členu, ki so najmanj 1 meter oddaljene od gledalcev, reklamnih napisov ali kakršnihkoli drugih ovir.
- 3.1.2.** Črta pod košem je čelna črta, nasproti nje je nasprotna črta, drugi črti dve sta bočni črti.

#### 3.2. Črta za proste mete

- 3.2.1.** Črta za proste mete mora biti vzporedna s čelno črto. Njen zunanji rob mora biti 5,1 metra oddaljen od notranjega roba čelne črte. Njena dolžina je 1 meter. Njena središčna točka mora biti enako oddaljena od obeh bočnih črt.

#### 3.3. Polje za dve točki

Polje za dve točki je po vsem igrišču, razen na delu igrišča blizu koša, ki je omejen z lokom (polkrogom), katerega polmer meri 6,75 m. Središče loka (polkroga) je točka na tleh, oddaljena 0,5 m od notranjega roba središčne točke čelne črte.



SLIKA 2: Polje ene točke in polje dveh točk

#### *Pojasnitev:*

Med igro je lahko znotraj ograje igrišča samo igralec namestnik.

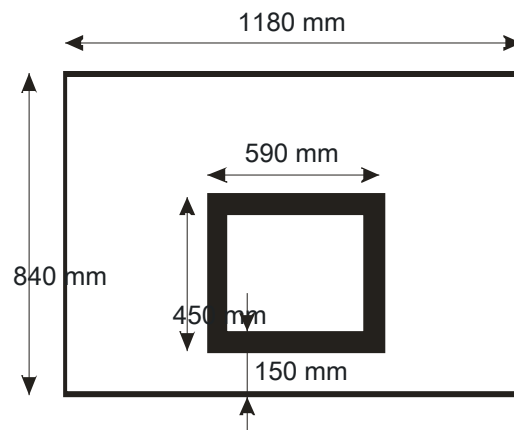
## 4 člen: Oprema

### 4.1. Tabla

- 4.1.1.** Tabla mora biti iz poliestra v enem kosu z enako trdoto kot tabla iz trdega lesa, debeline 0,03 m (3 cm). Lahko je tudi iz trdega lesa debeline 0,03 m (3 cm).
- 4.1.2.** Standardno je tabla obarvana belo, lahko pa je tudi druge barve.
- 4.1.3.** Dimenzije table so 1,18 m vodoravno in 0,84 m navpično. Njen spodnji rob mora biti 2,9 m oddaljen od tal in pravilno zaobljen ter zaščiten.
- 4.1.4.** Sprednja površina table mora biti ravna in mora imeti vrisane robove table in pravokotnik nad obročem.
- 4.1.5.** Vse črte na tabli morajo biti vrisane s črno barvo, če je tabla bela. Če je tabla druge barve, morajo biti črte ali bele ali kontrastne barve glede na barvo table.
- 4.1.6.** Zunanje mere pravokotnika nad obročem so 0,48 m vodoravno in 0,35 m navpično. Spodnji rob pravokotnika mora biti v isti ravnini z vrhom obroča.
- 4.1.7.** Vse črte na tabli morajo biti široke od 0,03 m do 0,05 m (od 3 do 5 cm).

#### *Dodatek:*

Pri ulični košarki ima tabla lahko naslednje mere: 1,80 m vodoravno in 1,05 m navpično, z včrtanim pravokotnikom, ki meri 0,59 m vodoravno in 0,45 m navpično.



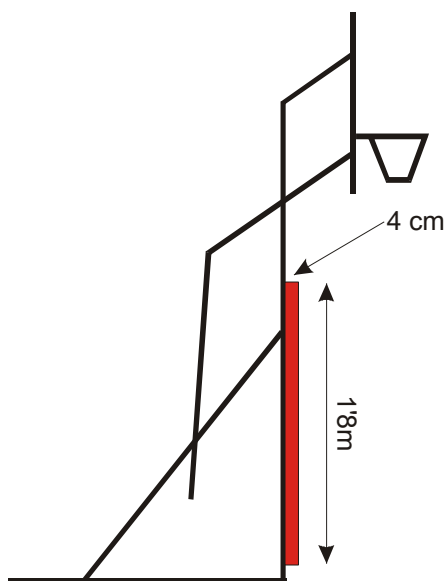
SLIKA 3: Pravilno označena tabla

- 4.1.8.** Tabla mora biti trdno postavljena:
- ob rob igrišča navpično na podlago in vzporedno s čelno črto,
  - na notranji rob središčne točke čelne črte.
- 4.1.9.** Nosilec table (konstrukcija) mora biti zunaj igrišča, če pa je oddaljen manj kot 2 m od zunanjšega roba čelne črte, mora imeti predpisano zaščito.
- 4.1.10.** Nosilec table mora zadovoljevati naslednje pogoje:
- najmanjša višina, do katere zaščita pokriva nosilec table, je 1,80 m

- od tal;
- najmanjša širina zaščite je 0,66 m ali najmanj 0,10 m širša od nosilca table;
- najmanjša debelina zaščite je 0,04 m (4 cm);
- zaščita mora vsebovati peno, ki je debela najmanj 0,04 m in obložena z umetno kožo.

**Dodatek:**

Pri ulični košarki je lahko tabla do 1,20 m oddaljena od notranjega roba središčne črte.



SLIKA 4: Zaščita nosilca table

## 4.2. Obroč

- 4.2.1.** Obroč mora biti narejen iz polnega jekla z notranjim premerom 0,45 m (45 cm) in oranžne, rdeče ali črne barve.
- 4.2.2.** Najmanjši premer kovinskega dela obroča mora biti 0,017 m (17 mm), največji pa 0,020 m (20 mm). Na spodnjem delu obroča je držalo za mrežico, tako da preprečuje poškodbe (ujetje) prstov.
- 4.2.3.** Obroč mora biti dobro pritrjen na tablo, zgornji rob pa mora biti v vodoravnem položaju 3,05 m nad tlemi, enako oddaljen od navpičnih robov table.
- 4.2.4.** Najbližja notranja točka obroča mora biti 0,15 m (15 cm) oddaljena od prednje strani table.
- 4.2.5.** Uporablja se pregibni obroč. Ta mora imeti naslednje lastnosti:
  - sposobnost odbijanja mora biti enaka kot pri nepregibnem obroču;
  - premakne se šele pri obtežitvi 50 kg na zgornji del obroča, in to v točki, ki je najbolj oddaljena od table;
  - po sprostitvi in ko ni pod obtežitvijo se obroč samodejno vrne v prvotni položaj.

## **Mreža**

- 4.2.6.** Narejena je iz vrvi in zataknjena za obroč, tako da se žoga pri prehodu skozi za trenutek ustavi.
- 4.2.7.** Ne sme biti krajša od 0,30 m (30 cm) in ne daljša od 0,45 m (45 cm).
- 4.2.8.** Na voljo je tudi kovinska mreža (prepletene verige) z enakimi merami kot mreža iz vrvi.

## **4.4. Žoga**

- 4.4.1.** Žoga mora biti okrogla.
- 4.4.2.** Zunanja površina mora biti iz usnja, gume ali umetne snovi.
- 4.4.3.** Njen obseg ne sme biti manjši od 74,9 cm in večji od 78 cm (velikost 7).
- 4.4.4.** Ne sme biti lažja od 567 gramov in ne težja od 650 gramov.
- 4.4.5.** 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.

## **4.5. Tehnična oprema**

Domačin (organizator) je sodnikom in zapisnikarjem dolžan zagotoviti naslednjo tehnično opremo:

- 4.5.1. Semafor**  
Semafor mora biti jasno viden vsem udeležencem (tudi gledalcem). Kazati mora število doseženih košev obeh ekip.
- 4.5.2. Naprava za označevanje napak ekip**  
Priročna naprava mora prikazovati število napak obeh ekip. Naprava se zaustavi, ko je število napak ekipe 5, ko označi, da je ekipa izpolnila bonus (čl. 46).
- 4.5.3. Zapisnik**  
Uradni zapisnik mora biti tak, kot ga je predpisala Komisija za ulično košarko. Pred igro, med njo in po njej ga zapisnikar izpolnjuje tako, kot je predvideno v teh pravilih.

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

### **5 člen: Sodniki in zapisnikarji**

- 5.1.** Sodnika sta prvi in drugi sodnik, njun pomočnik pa je zapisnikar.
- 5.2.** Sodnika in zapisnikar morajo voditi tekmo v skladu s pravili in nimajo nikakršnih pravic do spreminjanja pravil igre.
- 5.3.** Sodnika določene tekme ne smeta biti v nikakršni zvezi z nastopajočima ekipama.
- 5.4.** Oblačila sodnikov: kratke hlače, polo majica in kapa s ščitnikom.
- 5.5.** Oblačila sodnikov morajo imeti uradni znak Košarkarske zveze Slovenije in uradni znak ulične košarke.

## **6 člen: Prvi sodnik – dolžnosti in pravice**

- 6.1.** Prvi sodnik pregleda in odobri vso opremo, ki se bo uporabljala med tekmo.
- 6.2.** Ne dovoli, da bi igralci nosili predmete, ki so nevarni za druge igralce (glej člen 11.8.).
- 6.3.** Vroča žogo igralcu, ki meče za žogo.
- 6.4.** S predpisanimi oznakami potrjuje vsak zadetek obeh ekip.
- 6.5.** S predpisanimi oznakami signalizira zapisnikarju napake ekip.
- 6.6.** Odobri minuto odmora.
- 6.7.** Odobri menjave igralcev.
- 6.8.** Po posvetovanju z drugim sodnikom in zapisnikarjem je vedno prvi sodnik tisti, ki odloči dokončno.
- 6.9.** 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.
- 6.10.** Natančno pregleda zapisnik ob koncu vsake tekme ali pa kadarkoli pregleda rezultat, če se mu to zdi potrebno.
- 6.11.** Prvi sodnik ima pravico odločati o vsem, kar ni obdelano s pravili.

## **7 člen: Sodnika – čas in kraj za odločanje**

- 7.1.** Sodnika imata pravico odločati o kršitvah pravil, do katerih pride na igrišču ali zunaj njega.
- 7.2.** Pravica do odločanja se začne v trenutku, ko sodnika prideta na igrišče, to pa je deset (10) minut pred uradnim pričetkom tekme. Pravica do odločanja se konča v trenutku, ko glavni sodnik podpiše zapisnik po koncu tekme.
- 7.3.** Kazni za napake, storjene med odmorom, se dosojajo skladno z odgovarjajočimi členi.
- 7.4.** Če se v času od konca tekme do podpisa zapisnika igralci, trener ali spremljevalci ekipe nešportno vedejo, mora glavni sodnik incidente zapisati v zapisnik in temeljito poročati odgovornemu organu.
- 7.5.** Nihče od sodnikov nima pravice dvomiti o sosodnikovih odločitvah ali jih razveljaviti, upošteva pristožnosti in dolžnosti sodnikov, predpisane v teh pravilih.

## **8 člen: Sodnika – dolžnosti ob kršitvi pravil**

- 8.1.** 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 za izvajanje po členu 25.
- 8.2.** 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 nastavljal na napravi za kazanje napak, sodnika nadaljujeta igro v skladu z odgovarjajočim členom.

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

## **9 člen: Zapisnikar – dolžnosti**

- 9.1.** Zapisnikar 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.
- 9.2.** Beleži trenutne rezultate doseženih košev, vpisuje koše iz igre in uspešne proste mete.
- 9.3.** Beleži osebne in tehnične napake ekip ter jih takoj nastavi na napravi za označevanje napak.
- 9.4.** Beleži odobrene minute odmora za vsako ekipo posebej.
- 9.5.** 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.

## **ČETRTO PRAVILO – IGRALCI, ZAMENJAVE (NAMESTNIKI) IN TRENERJI**

### **10. člen: Ekipe**

Vsaka ekipa je sestavljena iz najmanj treh (3) in največ petih (5) igralcev, ki so vpisani v zapisnik in sposobni za igro. Eden od njih je kapetan ekipe.

### **11. člen: Igralci**

- 11.1.** Trije (3) igralci vsake ekipe so med tekmo na igrišču in se jih lahko zamenja.

*Dodatek:*

Član ekipe, ki je na igrišču in igra, je igralec. V nasprotnem primeru je namestnik.

- 11.2.** Igralec postane namestnik šele, ko mu sodnik dovoli vstopiti na igrišče. Igralec postane namestnik, ko sodnik dovoli menjavo in odhod na klop. Vsi igralci ene ekipe morajo imeti enotno opremo (enake majice). Oprema igralcev vsakega moštva je sestavljena iz:

- **igralne majice** (dresa), ki je enake barve spredaj in zadaj,
- **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.

Med tekmo morajo imeti igralci majico (dres) zatlačeno v kratke hlače.

- 11.3.** Vsak igralec nosi igralno majico, ki je oštevilčena spredaj in zadaj (zagotovi jo organizator):
- 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 nosijo številke od 0 do **30**,
- igralci ene ekipe ne morejo imeti istih števil.

**11.4.** 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 (marama) 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 bez osrih delov, razen šilta, šilt pa ne sme biti daljši od 0,10 m (10 cm) ter obrnjen k hrbtu ali bočno,
- naglavne rute, izljučno iz blaga, morebitni vozel mora biti obrnjen nazaj ali bočno.

**11.5.** 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.

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

## **12. člen: Kapetan – dolžnosti in pooblastila**

**12.1.** Na začetku tekmovanja (skladno s propozicijami) kapetan zapisnikarju preda spisek z imeni in številkami igralcev, ki bodo igrali, ter imena kapetana ekipe in trenerja (če ga ekipa ima).

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

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

**12.4.** Kapetan lahko deluje tudi kot trener.

**12.5.** 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 komisija za pritožbe in njena odločitev je dokončna.

### **13. člen: Trener – pravice in pooblastila**

- 13.1.** Oseba, prijavljena kot trener ekipe, lahko med potekom tekme komunicira le z igralci svoje ekipe.
- 13.2.** Način komunikacije je naslednji:
- Pred tekmo in med odmorom se lahko trener približa svojim igralcem in vstopi v ograjen prostor okoli igrišča, kjer so igralci namestniki (menjave) njegove ekipe. Iz ograjenega dela igrišča mora oditi pred začetkom ali nadaljevanjem igre.
  - Med tekmo je edina mogoča komunikacija, da igralec, ki potrebuje trenerjevo informacijo, pride k ograji za delom igrišča, kjer je njegov prostor za namestnike (menjave), in se posvetuje s trenerjem.
- 13.3.** Trener nima pravice komunicirati z nobeno od uradnih oseb (sodnika, zapisnikar), niti z igralci nasprotne ekipe.

### **PETO PRAVILO – MINUTA ODMORA**

#### **14. člen: Minuta odmora**

- 14.1.** Vsaka ekipa ima v eni tekmi pravico do ene (1) minute odmora. Minuto odmora lahko v vsakem trenutku zahteva ekipa v posesti žoge ali katerakoli ekipa, ko je žoga mrtva.
- 14.2.** Če minuto odmora zahteva ekipa v posesti žoge, je postopek sledeč: igralec, ki vodi žogo, dá prvemu sodniku znak z roko in reče "time out".
- 14.3.** Če minuto odmora zahteva med tem, ko je žoga mrtva, kapetan te ekipe dá prvemu sodniku znak z roko in reče "time out".
- 14.4.** Vsako zahtevo po minuti odmora, ki je nepravilna ali pa jo je ekipa že izkoristila, sodnik ignorira.
- 14.5.** Med trajanjem minute odmora lahko igralci zapustijo igrišče in sedijo na klopi svoje ekipe.

#### **15. člen: Poškodbe igralcev ali sodnikov – sodniški "time out"**

##### **15.1. Poškodba igralca**

- 15.1.1.** V primeru poškodbe igralca lahko/morata sodnika zaustaviti igro.
- 15.1.2.** 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, zadržuje žogo ali žoga ne postane mrtva. Če je poškodovanega igralca potrebno zaščititi, lahko sodnika takoj zaustavita igro.
- 15.1.3.** 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.
- 15.1.4.** Poškodovani igralec, ki je prejel pomoč ali pa si opomore v času ene minute, lahko nadaljuje z igro.
- 15.1.5.** Če so bili poškodovanemu igralcu dosojeni prosti meti (1 ali 2), jih bo izvedel igralec, ki ga bo zamenjal.

**15.1.6.** 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.

## **15.2. 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.

## **ŠESTO PRAVILO – PRAVILA IGRE**

### **16. člen: Igralni čas**

**16.1.** Tekma ni časovna omejena.

### **17. člen: Rezultat tekme**

**17.1.** Zmagovalec tekme je ekipa, ki prva:

- povede z 11:0 ali 12:0 (avtomat)
- doseže 15 ali več točk (košev), pod pogojem, da prednost pred nasprotno ekipo znaša vsaj 2 točki.

**17.2.** S propozicijami posameznega tekmovanja lahko primerno odgovorno telo predpiše tudi drugačne omejitve glede konca tekme (npr. zmaga ekipa, ki prva doseže 11 ali 21 točk ipd.).

### **18. člen: Začetek tekme**

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

**18.2.** Tekma se začne z metom za žogo, izza črte za dve točki, meče pa igralec ekipe, ki ga je določil žreb. Če je met uspešen, žogo dobi ekipa, katere igralec je dosegel koš.

**18.3.** Tekma se uradno začne, ko prvi sodnik vroči žogo "metalcu" za žogo.

### **19. člen: Status žoge**

**19.1.** Žoga je "V IGRI":

- ko sodnik izroči žogo "metalcu" za žogo na začetku tekme,
- ko sodnik izroči žogo ali dá znak igralcu za izvajanje izza mejnih črt,
- ko sodnik izroči žogo izvajalcu prostega meta,
- po košu.

**19.2.** Žoga postane "ŽIVA", ko se je po izvajanju izza mejnih črt dotakne igralec na igrišču.

**19.3.** Žoga postane "MRTVA":

- ko sodnik zapiska, medtem ko je žoga "živa" ali "v igri", razen ko je žoga v letu pri metu na koš,
- po prostem metu,
- ko se žoge, ki je že v letu po metu na koš, dotakne igralec

katerekoli ekipe, po tem, ko je sodnik zapiskal.

*Izjema:*

Žoga ne postane "mrtva" in koš velja, ko je nasprotniku prisojena napaka, ko je žoga v posesti igralca, ki je v fazi meta na koš in met nadaljuje s krettnjo, ki se je začela že pred storjeno napako (glej člen 23.).

## 20. člen: Položaj igralca in sodnika

- 20.1.** Položaj igralca je določen z mestom, kjer se dotika tal. Dokler je po skoku v zraku, ohrani enak položaj, kot ga je imel, ko je bil še na tleh. To velja tako za mejne črte, črto za dve točki kot za črto prostih metov (za izjeme glej člen 25.4.).
- 20.2.** Položaj sodnika je določen na enak način kot za igralca. Ko se žoga dotakne sodnika, se šteje, kot da se je dotaknila tal tam, kjer sodnik stoji.

## 21. člen: Metanje za žogo

- 21.1.** Met za žogo se izvaja:
- na začetku tekme;
  - ko je dosojena držana žoga, ko imata torej dva ali več igralcev eno ali obe roki tako trdno na žogi, da nobeden od njih ne more priti do posesti brez pretirane grobosti;
  - če žoga zapusti igrišče po tem, ko sta se je sočasno dotaknila dva nasprotna igralca, ali če se sodniki ne morejo odločiti, kdo se je zadnji dotaknil žoge;
  - ko se žoga zatakne na nosilcu koša (med obročem in tablo);
  - ko se kazni enake teže izničijo po členu 47., kazen pa je met za žogo;
  - ko gre žoga slučajno v koš od spodaj.
- 21.2.** Met za žogo je izveden, ko igralec vrže na koš po tem, ko mu sodnik izroči žogo.
- 21.3.** Da je metanje za žogo pravilno, mora igralec, ki meče, z obema nogama stati za črto za dve točki. Po končanem metu za žogo sodnik izroči žogo igralcu ekipe, ki je pri metanju za žogo dosegla koš, ali pa nasprotnemu igralcu, če ekipa ni zadela koša. Žoga se v igro vrne z bočnih črt igrišča.
- 21.4.** Za žogo **vedno** meče ekipa, ki ni zadnja metala za žogo v tej tekmi.
- 21.5.** Ekipa sama izbere igralca, ki bo metal za žogo, med igralci, ki so na igrišču.

## 22. člen: Kako igrati z žogo

- 22.1.** Pri ulični košarki se z žogo igra samo z rokami.
- 22.2.** Prekršek je, če igralec z žogo teče, jo **namerno** brcne, jo namerno zaustavi s katerikoli delom noge ali jo udari s pestjo.
- 22.3.** Prekrška **ni**, če se igralec z nogo **slučajno** dotakne žoge.

## 23. člen: Posest žoge

- 23.1.** Igralec ima v posesti žogo, ko jo drži, vodi ali pa ima na voljo živo žogo.
- 23.2.** Ekipe ima v posesti žogo, če je žoga v posesti igralca te ekipe ali pa si žogo med seboj podajajo soigralci ekipe.
- 23.3.** Ekipe ima žogo v posesti, **dokler:**
- je ne prevzame nasprotnik,
  - žoga ne postane mrtva,
  - žoga ne zapusti roke igralca na koš iz igre ali iz prostega meta.

## **24. člen: Igralec pri metu na koš**

Definicije:

**METANJE** – držanje in metanje žoge z eno ali obema rokama po zraku proti košu.

**ZABIJANJE** – realiziranje ali poskus močnega meta žoge navzdol skozi koš.

**ODBIJANJE** – odbijanje žoge z eno roko ali obema rokama proti košu.

- 24.1.** Faza meta na koš se začne, ko igralec začne gib, ki se nadaljuje tako, da žoga zapusti njegove roke, in ko po oceni sodnika skuša doseči zadetek z metom, zabijanjem ali odbijanjem žoge proti košu. Met na koš traja, dokler žoga ne zapusti igralčevih rok.
- 24.2.** V primeru meta na koš **iz zraka**, se faza meta na koš **nadaljuje**, dokler met ni popolnoma zaključen, topomeni, da je žoga zapustila igralčeve roke in je metalec z obema nogama doskočil na tla.
- 24.3.** Za napako, storjeno v fazi meta na koš, se po oceni sodnika šteje, če je igralec začel **neprekinjeno gibanje** rok in (ali) telesa zato, da bi vrgel na koš iz igre.

**NEPREKINJENO GIBANJE:**

- se začne, ko se žoga zaustavi v igralčevih rokah in igralec (običajno) prične z gibanjem navzgor zato, da bi vrgel na koš;
  - lahko vsebuje gibanje igralčevih rok (roke) in (ali) telesa pri poskusu meta na koš;
  - se konča, ko se začne neko popolnoma drugo gibanje;
  - če gre za neprekinjeno gibanje, kot je opisano zgoraj, se šteje, da je igralec v fazi meta na koš.
- 24.4.** Koš **ne** velja, če je po sodnikovem žvižgu narejen popolnoma nov poskus (gib) meta.

*Kazen:*

Glej člen 37., 1. in kazen.

## **25. člen: Zadetek – kdaj je dosežen in njegova vrednost**

- 25.1.** Zadetek je dosežen, ko gre živa žoga v koš od zgoraj in ostane v njem ali pa pade skozenj.
- 25.2.** Zadetek se vpiše ekipi, katere igralec je izvedel uspešen met na koš.
- 25.3.** 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 je pravilno dotaknil katerikoli igralec, preden je padla v koš.

- 25.4.** Zadetek iz prostega meta šteje eno (1) točko.  
**25.5.** Če igralec namerno vrže žogo v koš od spodaj, je to prekršek.

## **26. člen: Vračanje žoge v igro**

### **26.1. Po košu**

- 26.1.1.** Katerikoli igralec ekipe, ki je dosegla koš, ima pravico žogo vrniti v igro s katerekoli točke za bočno črto.  
**26.1.2.** Izvajanje znotraj mejnih črt se šteje kot prekršek.  
**26.1.3.** Sodnik ne vroča žoge, temveč jo vzame eden od igralcev ekipe, ki je dosegla koš, jo prinese do čelne črte (zunaj mejnih linij) ali pa poda žogo igralcu, ki se že nahaja tam. Igralec, ki izvaja žogo, se postavi z obema stopaloma za zunanji rob čelne črte, zunaj mejnih črt, in vrne žogo v igro.  
**26.1.4.** Igralci nasprotni ekipe se ne smejo dotakniti žoge po doseženem košu. Lahko se tolerira slučajno ali spontano dotikanje žoge, če pa na ta način igralec zadržuje žogo, je to prekršek, ki se kaznuje s tehnično napako.

### **26.2. Po napaki, prekršku ali kakršnikoli drugi zaustavitvi igre**

- 26.2.1.** Igralec bo vrnil žogo z ali izza mejnih črt igrišča z mesta, ki je najbližje kršitvi in ki ga določi sodnik, ali kjer se je igra zaustavila, vendar **nikoli za čelno črto**.  
**26.2.2.** Sodnik mora žogo vročiti, podati ali dati na voljo igralcu, ki jo bo vrnil v igro.  
**26.2.3.** Preden vrne žogo v igro, se izvajalec ne sme premikati več kot en korak bočno od mesta, ki ga določi sodnik. Takšno premikanje je prekršek. Dovoljeno je premikanje nazaj.

### **26.3. Igralec, ki vrača žogo v igro, NE SME:**

- 26.3.1.** Dotakniti se žoge na igrišču, dokler se je najprej ne dotakne katerikoli drug igralec.  
**26.3.2.** Stopiti na igrišče, preden je žoga zapustila njegove roke.  
**26.3.3.** Zadrževati žogo več kot pet sekund.  
**26.3.4.** Povzročiti, da gre žoga neposredno v koš.

- 26.4.** Drugi igralci ne smejo z nobenim delom telesa segati prek mejnih črt, dokler žoga ni podana prek mejne črte. NE smejo biti bližje od enega (1) metra od igralca, ki žogo vrača v igro, ko je izza mejnih črt manj kot (1) meter do najbližje ovire.  
Kršitev tega člena je prekršek.

*Kazen:*

Žoga se dodeli nasprotniku, da jo vrne v igro z mesta prvotnega vračanja.

## **27. člen: Menjave**

- 27.1.** Menjave se izvedejo ob naslednjih pogojih:

- ko je žoga v igri, vendar preden postane živa, lahko menjavo zahteva samo ekipa, ki ima v posesti žogo;
  - ko je žoga mrtva, lahko menjavo zahtevata obe ekipi.
- 27.2.** Menjavo vedno zahteva igralec, ki zapušča igro. To naredi tako, da se približa glavnemu sodniku, dá znak s prekrižanimi rokami in reče "menjava".
- 27.3.** Glavni sodnik, če so pogoji za menjavo izpolnjeni, dovoli menjavo ob žvižgu in kazanju predpisanega znaka za menjavo.
- 27.4.** Igralec namestnik (tisti, ki bo vstopil v igro) čaka zunaj mejnih črt igrišča, dokler mu sodnik ne dovoli prihoda na igrišče.
- 27.5.** Med minuto odmora lahko obe ekipi opravita menjave brez prijave sodniku.
- 27.6.** Menjava se mora izvesti čimhitreje.

## **28. 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 pripravljene za igro na začetku tekme.

*Kazen:*

Tekmo dobi nasprotnik z izidom 11 : 0.

## **29. člen: Tekma, izgubljena zaradi pomanjkanja igralcev**

Ekipa izgubi tekmo zaradi pomanjkanja igralcev, če med igro ostane samo z enim (1) košarkarjem.

*Kazen:*

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 z 11 : 0 v njegovo korist.

## SEDMO PRAVILO – PREKRŠKI

### 30. člen: Prekrški

- 30.1.** Prekršek pomeni kršitev pravil.
- 30.2.** Kazen je odvzem žoge ekipi, ki je naredila prekršek. (Izjemi: člen 34 in 48.)
- 30.3.** Žoga bo prisojena nasprotni ekipi, ki jo vrne v igro, in sicer z mesta, ki je najbližje mestu, kjer so bila pravila kršena, razen neposredno za tablo (znotraj mejnih črt). (Izjemi: člen 34 in 48.)

### 31. člen: Igralec zunaj igrišča – žoga zunaj igrišča

- 31.1.** **Igralec** je zunaj igrišča, ko se katerikoli del njegovega telesa dotakne tal ali česarkoli drugega (razen igralca) na mejnih črtah, nad njimi ali zunaj njih.
- 31.2.** **Žoga** je zunaj igrišča, ko se dotakne:
- igralca ali katerekoli druge osebe, ki je zunaj igrišča,
  - tal ali kateregakoli predmeta, ki je na mejni črti, nad njo ali na njeni zunanji strani,
  - nosilca table, zadnje strani table ali kateregakoli drugega predmeta nad ali za tablo.
- 31.3.** 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.

### 32. člen: Vodenje žoge

- 32.1.** Vodenje žoge **se začne**, ko jo igralec, ki je pridobil živo žogo na igrišču, vrže, odbije, zakotali ali vodi po tleh ter se je ponovno dotakne, preden se je dotakne drugi igralec.
- 32.2.** Vodenje žoge **se konča**, ko se igralec žoge dotakne z obema rokama hkrati ali ko dovoli, da mu žoga zastane v eni ali obeh rokah.
- 32.3.** Število korakov, ki jih lahko naredi igralec, ko se žoge ne dotika z roko, ni omejeno.
- 32.4.** Vodenje žoge **niso**:
- zaporedni meti na koš,
  - poskus osvojitve žoge z odbijanjem žoge izpred drugih igralcev, ki tudi skušajo priti do nje,
  - zbijanje žoge, ki je bila v posesti nasprotnega igralca,
  - prestrezanje podaje in nato osvojitve žoge,
  - podajanje žoge iz ene ali obeh rok v drugo roko (ali obe roki) ter zastajanje žoge v eni roki (ali obeh rokah), preden se dotakne tal, pod pogojem, da igralec ne naredi prekrška korakov.
- 32.5.** Ko igralec konča vodenje, ne more začeti voditi drugič, razen če izgubi nadzor nad živo žogo na igrišču:
- zaradi meta na koš iz igre,
  - ker mu je nasprotnik izbil žogo,
  - zaradi podaje ali nerodnosti pri vodenju (ko se žoga dotakne

drugega igralca ali se drugi igralec dotakne žoge).

Kršitev tega člena je prekršek.

### **33. člen: Pravilo korakov**

Definicije:

PIVOTIRANJE imenujemo akcijo, v kateri igralec, ki drži živo žogo na igrišču, z isto nogo enkrat ali večkrat stopi v katerokoli smer, medtem pa se druga noga, imenovana "**stojna noga**", ves čas dotika iste točke na tleh.

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

#### **33.1. Določitev stojne noge**

**33.1.1.** Igralec, ki ujame žogo, ko ima **obe nogi na tleh**, lahko uporabi **katerokoli nogo** kot stojno nogo. V tistem trenutku, ko dvigne eno nogo, **druga** noga postane stojna noga.

**33.1.2.** Igralec, ki ujame žogo **med gibanjem** ali prime žogo **med vodenjem**, se lahko ustavi, stojna noga pa se določi takole:

**33.1.2.1.** če se **ena noga** dotika tal:

- ta noga postane stojna noga, takoj ko se druga noga dotakne tal,
- če igralec s to nogo skoči in nato istočasno doskoči na obe nogi, nobena noga ne more biti stojna noga;

**33.1.2.2.** če se **nobena noga ne dotika tal** in igralec:

- istočasno doskoči na obe nogi, je lahko stojna noga katerakoli noga (v trenutku, ko igralec dvigne eno nogo, druga noga postane stojna noga),
- doskoči na eno nogo, nato pa se tal dotakne še z drugo nogo, je prva noga (s katero se je dotaknil tal) stojna noga,
- doskoči z eno nogo, lahko s to nogo skoči in nato istočasno doskoči na obe nogi, vendar po tej akciji nobena noga ne more biti stojna noga.

Kršitev tega člena je prekršek.

### **34. člen: Tesno pokriti igralec**

Tesno pokriti igralec mora v petih sekundah začeti z vodenjem žoge, jo podati ali vreči na koš.

Kršitev tega člena je prekršek.

### **35. člen: Igra na žogo v obrambi in napadu**

Med igro se niti en igralec ne sme:

- dotakniti žoge, ko je ta v padajočem delu krivulje ali se je odbila od table in je popolnoma nad ravnjo obroča med metom na koš.

Te omejitve se upoštevajo le, dokler žoga nima več možnosti, da bi padla neposredno skozi koš, ali dokler se žoga ne dotakne obroča.

- dotakniti table, koša ali žoge, medtem ko se žoga dotika obroča ali je v košu.

*Kazen:*

Če je prekršek storil **napadalec**, se zadetek ne prizna. Žoga se prisodi nasprotnikom, ki jo vrnejo v igro v višini namišljenega podaljška črte za proste mete.

Če je prekršek storil **branilec**, se nasprotni ekipi priznata:

- ena točka pri metu na koš iz polja za eno točko,
- dve točki pri metu na koš iz polja za dve točki.

Nadaljevanje je enako, kot bi bilo v primeru, če bi padla žoga skozi koš.

Če prekršek naredita **igralca nasprotnih ekip** hkrati, se točka(i) ne prizna. Igra se nadaljuje z metom za žogo.

## **OSMO PRAVILO – NAPAKE**

### **36. člen: Napake**

**36.1.** Napaka je kršitev pravil, ki je posledica telesnega dotika z nasprotnikom in (ali) nešportnega vedenja.

**36.2.** Napaka se prisodi in vpiše kršilcu ter kaznuje v skladu s pravili.

### **37. člen: Dotik**

**37.1.** Ulična košarka je, teoretično, igra brez dotikov. Kljub temu pa se telesnim dotikom ni mogoče povsem izogniti, saj se šest igralcev hitro premika po omejenem prostoru.

**37.2.** Če do telesnega dotika pride med normalnim poskusom igre na žogo in če se pri tem nasprotnika **ne** postavi v podrejen položaj, se lahko dotik obravnava kot naključen in ga **ni** potrebno kaznovati.

**37.3.** Dotik s hrbta ni normalen poskus igranja na žogo. Igralec, ki je zadaj, je običajno odgovoren za dotik, ker je v neprimernem položaju glede na žogo in nasprotnika.

*Pojasnila:*

Naslednja osnovna načela se morajo upoštevati, ko se odloča o telesnem dotiku:

- Dolžnost vsakega igralca je, da se poskuša izogniti dotiku na vse možne načine.
- Vsakemu igralcu je dovoljeno (znotraj Pravil), da zavzame položaj na igrišču, na katerem se ne nahaja nasprotnik, pod pogojem, da pri tem ne povzroči telesnega dotika.
- Če pride do dotika, se bo napaka dosodila igralcu, ki je odgovoren za dotik.

### **38. člen: Osebna napaka**

*Definicije:*

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

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

NEPRAVILNO POKRIVANJE OD ZADAJ je telesni dotik z nasprotnikom, ki ga stori branilec od zadaj. Dejstvo, da skuša branilec igrati na žogo, ne opravičuje dotika nasprotnika od zadaj.

DRŽANJE je telesni dotik, pri katerem je ovirano gibanje nasprotnika. Držanje je dotik nasprotnika s katerimkoli delom telesa.

NEPRAVILNO POSTAVLJANJE EKRANA – do njega pride, ko poskuša branilec nasprotniku brez žoge nepravilno preprečiti zasedbo želenega položaja na igrišču.

NEPRAVILNA UPORABA ROK je dejanje branilca, ki ima eno ali obe roki na nasprotniku (ki ima žogo ali je brez nje) in mu s tem ovira gibanje.

PORIVANJE je telesni dotik s katerimkoli delom telesa, ko igralec močno premakne ali poskusi premakniti nasprotnika, ki ima žogo ali je brez nje.

- 38.1. Osebna napaka** je napaka igralca, ki je posledica dotika z nasprotnikom, ne glede na to, ali je žoga živa ali mrtva.
- 38.2.** Igralec ne sme držati, blokirati, porivati, se prebijati, spotikati ali ovirati nasprotnika s stegovanjem rok, lahti ali komolca, niti s podstavljanjem rame, boka, stegna, kolena ali noge. Prav tako ne sme zviti telesa v nenormalen položaj, izven namišljenega valja, pa tudi ne igrati grobo ali nasilno.

*Kazen:*

Kršilcu se v vsakem primeru prisodi osebna napaka. Poleg tega:

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

- se igra nadaljuje tako, da ekipa vrne žogo v igro z ali izza mejnih črt z mesta, ki je najbližje mestu kršitve;
- če je ekipa, ki je kršila pravilo, izkoristila bonus, se igra nadaljuje v skladu s 46. členom (kazen za napake ekipe).

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

- in je met na koš iz igre uspešen, zadetek velja, poleg tega pa se prisodi en prosti met;
- in je met na koš iz polja za eno točko neuspešen, se prisodi en prosti met;
- in je met iz polja dveh točk neuspešen, se prisodita dva prosta meta.

**Če je bila napaka storjena nad igralcem, ki ni metal na koš v trenutku, ko nobena ekipa ni imela v posesti žoge:**

- igro nadaljuje ekipa, ki ni naredila osebne napake, z izvajanjem žoge z ali izza mejnih črt z mesta, ki je najbližje mestu kršitve;
- če je ekipa, ki je naredila osebno napako, v bonusu, se igra nadaljuje v skladu s 46. členom.

**Če je napako storil igralec, ko njegova ekipa ni imela v posesti žoge,** se žoga dodeli ekipi, ki ni storila napake, igra pa se nadaljuje

z izvajanjem žoge z ali izza mejne črte z mesta, ki je najbliže mestu kršitve. (Izjeme: glej člene 38, 39, 40, 42 in 43.)

### **38.3. Načelo vertikalnosti**

- 38.3.1.** Na košarkarskem igrišču ima vsak igralec pravico zasesti katerikoli prostor (valj) na tleh (velja za ves osnovni valj igralca), ki ga še ni zasedel nasprotnik.
- 38.3.2.** Po tem načelu igralcu pripada del tal, kjer se nahaja, in prostor nad njim, ko je skočil znotraj osnovnega valja.
- 38.3.3.** Kakor hitro igralec zapusti navpični položaj (valj) in se s telesom dotakne nasprotnika, ki je že zasedel svoj navpični položaj (valj), bo za dotik odgovoren igralec, ki je zapustil navpični položaj (valj).
- 38.3.4.** Branilec ne sme biti kaznovan, ker je s tal (znotraj valja) skočil v zrak ali ker je roke in lahti (znotraj valja) stegnil navzgor.
- 38.3.5.** Ne glede na to, ali je na tleh ali v zraku, se napadalec ne sme dotakniti branilca (ki je v pravilnem obrambnem položaju) z:
  - uporabo rok, da bi si z njimi naredil dodaten prostor,
  - razširitvijo rok ali nog tako, da bi povzročil kontakt med metom ali takoj po metu na koš iz igre.

### **38.4. Pravilni obrambni položaj**

- 38.4.1.** Branilec se je postavil v pravilni začetni obrambni položaj:
  - ko je z obrazom obrnjen proti nasprotniku in
  - ko ima obe nogi na tleh.
- 38.4.2.** Pravilni obrambni položaj se razteza navpično nad njim (valj) od tal do stropa. Igralec lahko dvigne roki in lahti nad glavo ali skoči navpično, vendar morata roki in lahti ohraniti navpičen položaj znotraj namišljenega valja.

### **38.5. Pokrivanje igralca z žogo**

- 38.5.1.** Pri pokrivanju igralca, ki drži ali vodi žogo, ne veljata elementa čas in prostor.
- 38.5.2.** Igralec z žogo mora pričakovati, da bo pokrit. Zato se mora biti pripravljen ustaviti ali spremeniti smer, kadarkoli se nasprotnik pred njim postavi v začetni pravilni obrambni položaj (celo če to stori v delčku sekunde).
- 38.5.3.** Branilec ne sme povzročiti dotika, dokler se ne postavi v pravilni začetni obrambni položaj.
- 38.5.4.** Ko se branilec postavi v pravilni začetni obrambni položaj, se lahko med pokrivanjem nasprotnika giblje, ne sme pa povzročiti dotika s stegovanjem roke, s postavljanjem roke, boka ali noge in s tem preprečiti igralcu, ki vodi žogo, gibanje mimo njega.
- 38.5.5.** Pri presoji blokiranja/prebijanja igralca z žogo sodnik upošteva naslednja merila:
  - branilec se mora postaviti v pravilni začetni obrambni položaj tako, da je z obrazom obrnjen k igralcu z žogo in ima obe nogi na tleh;
  - branilec lahko ostane na svojem mestu ali skoči navpično. Lahko pa se giblje v stran ali nazaj, da bi ohranil pravilen obrambni položaj;
  - branilec, ki se giblje zato, da bi ohranil pravilni obrambni položaj,

ima lahko za trenutek eno ali obe nogi v zraku, vendar le če se giblje vstran ali nazaj, ne pa proti igralcu z žogo;

- branilec mora biti na prostoru prvi, dotik pa mora biti v njegov trup;
- ko se je branilec postavil v pravilni obrambni položaj, se lahko znotraj valja obrne in tako ublaži udarec ali se ogne poškodbi.

Če so izpolnjeni omenjeni pogoji, je za napako odgovoren igralec z žogo.

1.

### **38.6. Igralec v zraku**

- 38.6.1.** Igralec, ki je s svojega mesta skočil v zrak, ima pravico doskočiti na isto mesto.
- 38.6.2.** Igralec lahko doskoči na drugo mesto na igrišču pod pogojem, da tega mesta takrat, ko je skočil, še niso zasedli nasprotniki in da neposredno med mestom odskoka in doskoka še ni bilo nasprotnikov.
- 38.6.3.** Če je igralec (zaradi zagona) po odzivu in doskoku povzročil dotik z nasprotnikom, ki se je postavil v pravilni obrambni položaj, je za dotik odgovoren skakalec.
- 38.6.4.** Igralec se ne sme premakniti na pot nasprotnika, ko je ta že skočil v zrak.
- 38.6.5.** Premik pod igralca, ki je v zraku, zaradi katerega pride do dotika, je navadno nešportna napaka, v določenih okoliščinah pa je lahko tudi izključujoča napaka.

### **38.7. Pokrivanje igralca brez žoge**

- 38.7.1.** Igralec, ki je brez žoge, se ima pravico prosto gibati po igrišču in zavzeti katerikoli položaj, ki ga še ni zasedel kak drug igralec.
- 38.7.2.** Pri pokrivanju igralca brez žoge veljata element časa in prostora. Branilec ne sme zavzeti položaja tako blizu in (ali) tako hitro na poti nasprotnika, ki se giblje, da ta nima dovolj časa ali prostora, da bi se ustavil ali spremenil smer.  
Razdalja je v sorazmerju s hitrostjo nasprotnika in ni manjša od enega, niti večja od dveh normalnih korakov.  
Igralec je odgovoren za dotik, če pri zavzemanju pravilnega obrambnega položaja ne upošteva elementov časa in prostora ter se zato dotakne nasprotnika.
- 38.7.3.** Ko se branilec postavi v začetni pravilni obrambni položaj, ne sme povzročiti dotika s stegovanjem roke, s podstavljanjem rame, boka ali noge in s tem preprečiti nasprotniku gibanje mimo njega. Da bi se izognil poškodbi, se lahko obrne ali stegne roko (roke) predse blizu telesa (znotraj svojega valja).

### **38.8. Postavljanje ekrana: pravilno in nepravilno**

- 38.8.1.** Postavljanje ekrana je, ko skuša igralec preprečiti nasprotniku, ki je brez žoge, pravočasno zasedbo želenega položaja na igrišču.
- 38.8.2.** Pri pravilnem postavljanju ekrana:
  - se igralec, ki skuša postaviti ekran nasprotniku, ne premika (znotraj svojega valja), ko pride do dotika,
  - ima obe nogi na tleh, ko pride do dotika.

- 38.8.3.** Nepravilno postavljanje ekrana je, če pride do dotika:
- ko se igralec, ki skuša postaviti ekran nasprotniku, premika,
  - ko igralec pri postavljanju ekrana zunaj vidnega polja mirujočega nasprotnika ni na primerni razdalji,
  - ko igralec pri postavljanju ekrana nasprotniku, ki se giblje, ne spoštuje elementov časa in prostora.
- 38.8.4.** Kadar igralec postavlja ekran v vidnem polju nasprotnika, ki se ne giblje (čelno ali bočno), ga lahko brez dotika postavi tako blizu, kot želi.
- 38.8.5.** Kadar igralec postavlja ekran zunaj vidnega polja nasprotnika, ki se ne giblje, mora nasprotniku omogočiti, da brez dotika naredi en normalen korak proti ekranu.
- 38.8.6.** Pri postavljanju ekrana nasprotniku, ki se giblje, veljata element časa in prostora. Igralec, ki postavlja ekran, mora nasprotniku, ki se giblje, pustiti dovolj prostora, da se z ustavljanjem ali s spremembo smeri lahko ogne ekranu.  
Zahtevana razdalja ni nikoli manjša od enega koraka in večja od dveh korakov.
- 38.8.7.** Igralec, ki mu je postavljen pravilni ekran, je odgovoren za vsak dotik z nasprotnikom, ki je ekran postavil.

### **38.9. Blokiranje**

- 38.9.1.** Igralec, ki skuša postaviti ekran, naredi napako (blokiranje), če pride do dotika med tem, ko nasprotnik stoji ali se oddaljuje od njega.
- 38.9.2.** Če igralec, ki je z obrazom obrnjen proti nasprotniku, ne gleda žoge, ampak spreminja svoj položaj tako, kot ga spreminja nasprotnik, je odgovoren za vsak dotik, ki se zgodi, razen če so vpleteni drugi dejavniki.  
Izraz "razen če so vpleteni drugi dejavniki" pomeni namerno porivanje, prebijanje ali držanje s strani igralca, ki mu je postavljen ekran.
- 38.9.3.** Igralec sme pri zavzemanju položaja na igrišču iztegniti roke ali komolce izven svojega valja, vendar pa jih mora umakniti nazaj, če nasprotnik skuša iti mimo.  
Če ne umakne rok ali komolcev in pride do dotika, igralec naredi napako (blokiranje ali držanje).

### **38.10. Dotikanje nasprotnika z roko (rokami) in (ali) lahtjo (lahtmi)**

- 38.10.1.** Dotikanje nasprotnika z eno ali obema rokama ni nujno kršitev pravil.
- 38.10.2.** Sodnik bo presodil, ali je igralec s tem, ko je povzročil dotik, pridobil prednost. Tak dotik je napaka, če na kakršenkoli način omejujemo gibanje nasprotnika.
- 38.10.3.** Branilec v obrambnem položaju je nepravilno uporabil roke ali iztegnjene lahti, če jih je položil na nasprotnika (z ali brez žoge) ter jih ni pravočasno umaknil.
- 38.10.4.** Če lahko ponavljajoči se dotiki ali zbudljaji nasprotnika (ki ima žogo ali je brez nje) privedejo do stopnjevanja grobosti, se šteje kot napaka.
- 38.10.5.** Za napako je odgovoren napadalec z žogo:
- če se z roko ali komolcem čvrsto oprime nasprotnika ali ovije okrog njega, da bi s tem pridobil prednost,
  - če odrine branilca, da bi mu preprečil igro ali poskus igre na žogo, ali da bi si priboril več prostora,

- če med vodenjem žoge uporabi stegnjeno podlakt ali roko, da bi nasprotniku preprečil osvojitev žoge.

**38.10.6.** Za napako je odgovoren napadalec brez žoge:

- če odrine obrambnega igralca, da lahko prejme žogo,
- če je branilcu preprečil igro ali poskus igre na žogo,
- če je ustvaril več prostora med seboj ali branilcem.

### **38.11. Igra na položaju posta**

**38.11.1.** Načelo vertikalnosti se upošteva tudi pri igri na položaju posta. Oba, napadalec na mestu posta in nasprotnik, ki ga pokriva, morata spoštovati pravico do vertikalnega prostora (valja).

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

### **39. člen: Obojestranska napaka**

*Definicija:*

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

*Kazen:*

**39.1.** Osebna napaka se dosodi vpletenima igralcema.

**39.2.** Ne prisodi se prosti met.

**39.3.** Igra se nadaljuje z metom za žogo enega od teh dveh igralcev, skladno z razporedom, ki je določen v Pravilih.

**39.4.** Če je bil hkrati dosežen zadetek iz igre, bodo igralci ekipe, ki je dosegla zadetek, vrnil žogo v igro s čelne črte ali izza nje.

**39.5.** Ko je storjena obojestranska napaka, približno istočasno pa se naredi druga napaka, se potem, ko so napake dosojene in kazni izvršene, igra nadaljuje, kot da obojestranske napake ni bilo.

### **40. člen: Nešportna napaka**

*Definicija:*

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

**40.1.** Nešportne napake je potrebno dosledno tolmačiti med vso tekmo.

**40.2.** Sodnik mora presojsati SAMO o dejanju.

**40.3.** Pri odločanju, ali je napaka nešportna, morata sodnika upoštevati naslednja načela:

- če igralec naredi napako med pravilnim poskusom igre na žogo (pri normalni košarkarski igri), napaka ni nešportna;
- če se igralec niti malo ne potruži, da bi igral na žogo, in pride do kontakta, je napaka navadno nešportna;
- če je igralec pri poskusu igre na žogo povzročil pretiran dotik (grob napako), se tak dotik dosodi kot nešportni;
- če igralec drži, udari, brcne ali namerno porine nasprotnega igralca,

je to nešportna napaka.

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

**40.5.** Nešportna napaka se vpiše igralcu, ki jo je storil.

**40.6.** Nasprotni ekipi se prisodi prosti met ali dva prosta meta, ki jim sledi še posest žoge.

Število prisojenih prostih metov je tako naslednje:

- če je bila napaka narejena nad igralcem, ki ni metal na koš, en prosti met,
- če je bila napaka narejena nad igralcem, ki je metal na koš, zadetek (če je dosežen) velja, prisodi pa se še en prosti met,
- če je bila napaka narejena nad igralcem, ki je metal na koš, zadetek pa ni bil dosežen, eden ali dva prosta meta (glede na mesto, s katerega je metal na koš).

#### **41. člen: Izključujoča napaka**

*Definicija:*

Vsako očitno nešportno vedenje namestnika, trenerja ali spremljevalca moštva je napaka, ki terja izključitev.

*Kazen:*

**41.1.** Izključujoča napaka se vpiše kršilcu.

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

**41.3.** Izključenega igralca lahko nadomesti namestnik.

**41.4.** Nasprotnikom se prisodi prosti met ali več prostih metov, ki jim sledi še posest žoge.

Število prisojenih prostih metov je enako kot pri nešportni napaki (glej 39. člen).

### **DEVETO PRAVILO – TEHNIČNE NAPAKE**

#### **42. člen: Pravila vedenja**

*Definicija:*

Pravilno vodenje igre zahteva popolno in pošteno sodelovanje vseh članov obeh ekip (igralcev, namestnikov, trenerjev in spremljevalcev moštva) s sodnikoma in pomožnimi sodniki.

**42.1.** Obe ekipi imata pravico za zmago storiti vse, vendar v mejah športnega duha in poštenega boja.

**42.2.** 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:*

**42.3.** Kadarkoli se igralci, namestniki, trenerji ali spremljevalci ekipe vpletejo v nasilno dejanje, jim sodnik skuša to preprečiti.

**42.4.** Osebe, ki so odgovorne za očitne napade na nasprotnike ali na uradne osebe, morajo biti takoj izključene. Sodnik glede na težo prekrška

- prijavi igralca vodstvu tekmovanja.
- 42.5.** 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.
- 42.6.** Tudi preostali prostori sodijo v pristojnost organizatorjev in sil javnega reda.
- 42.7.** Odločitve sodnikov so dokončne in jim ni mogoče oporekati ali jih omalovaževati.

### **43. člen: Tehnična napaka igralca**

#### *Definicija:*

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

- 43.1.** 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,
  - nasprotuje dvigu roke, če ga sodnik zahteva po prisojeni napaki,
  - zamenja številko dresa, ne da bi o tem obvestil zapisnikarja in sodnika,
  - zapusti igrišče zaradi 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).
- 43.2.** Tehnične napake se lahko dosodijo tudi v obdobju pred začetkom tekme (10 minut pred začetkom).

#### *Kazen:*

- 43.3.** Tehnična napaka se vpiše kršitelju.
- 43.4.** Zaradi tehnične napake se nasprotnikom prisodi en prosti met, ki mu sledi še posest žoge.
- 43.5.** Kapetan določi igralca, ki bo izvajal prosti met.
- 43.6.** Če igralec prejme drugo tehnično napako na eni tekmi, je izključen do konca tekme, izvrši pa se kazen za izključujočo napako.
- 43.7.** 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.
- 43.8.** Če je posledica navedenega (v členu 42.7.) poškodovan obroč, tabla in/ali konstrukcija koša, sledi avtomatska izključitev, ekipa pa nosi stroške za nastalo škodo.
- 43.9.** 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.

#### **44. člen: Tehnična napaka trenerja**

- 44.1.** Trener ne sme vstopiti na igrišče, razen:
- med minuto odmora in v skladu s pravili, navedenimi v 13. členu,
  - da bi pomagal poškodovanemu igralcu, ko to dovoli sodnik.
- 44.2.** Trener, namestnik ali spremljevalec ekipe ne smejo nevljudno ogovoriti ali se dotakniti sodnikov, zapisnikarja ali nasprotnikov.

*Kazen:*

- 44.3.** Tehnična napaka se vpiše trenerju.
- 44.4.** Zaradi tehnične napake se nasprotniku prisodi prosti met, kateremu sledi posest žoge.
- 44.5.** Kapetan določi igralca, ki bo izvajal prosti met.
- 44.6.** V primeru druge tehnične napake se trenerja izključi in ne more več opravljati funkcije trenerja, na zahtevo sodnika pa se mora tudi umakniti s prizorišča.

#### **45. člen: Pretep**

*Definicija:*

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

- 45.1.** Vsaka oseba, ki sodeluje v pretepu, se izključi iz igre in mora zapustiti prostor okrog prizorišča.
- 45.2.** Samo trener sme med pretepom vstopiti na igrišče, zato da sodnikom pomaga ohraniti ali vzpostaviti red.
- 45.3.** Če trener vstopi na igrišče, vendar ne pomaga ali ne poskusi pomagati sodnikoma ohraniti ali vzpostaviti reda, bo izključen.

*Kazen:*

- 45.4.** Za vsak incident take vrste se dosodi napaka po obstoječem pravilniku.
- 45.5.** Če je ekipa ostala z manj kot dvema igralcema, se jo izključi iz tekmovanja in prijavi odgovornemu telesu.
- 45.6.** Igralec, ki je udeležen v pretepu, je izključen do konca turnirja.

## **10. PRAVILO – SPLOŠNE DOLOČBE**

### **46. člen: Temeljno načelo**

- 46.1.** Vsak sodnik ima pravico prisoditi napako (neodvisno od drugega sodnika) kadarkoli med igro: ko je žoga živa ali mrtva.
- 46.2.** Obema ekipama je mogoče hkrati prisoditi poljubno število napak.

### **47. člen: Kazen za napake ekipe**

- 47.1.** Ekipa je izkoristila bonus, potem ko so igralci ekipe naredili štiri osebne ali tehnične napake.
- 47.2.** Ko je ekipa izrabila bonus, se vsaka naslednja osebna napaka te ekipe, narejena nad nasprotnikom, ki ni v fazi meta na koš, namesto s posestjo žoge z ali izza mejnih črt, kaznuje s prostim metom.
- 47.3.** 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.

#### *Pojasnilo:*

Vse napake ekipe, narejene v intervalu igre, sodijo v del igre, ki sledi.

### **48. člen: Posebni primeri**

- 48.1.** Med posebne primere štejemo dodatne napake, ki so storjene v obdobju, ko je bila že storjena osebna napaka ali prekršek.
- 48.2.** V teh primerih se naredi naslednje:
- a) vse napake se vpišejo in ugotovijo kazni zanje;
  - b) vse kazni za enake napake obeh ekip in vse kazni za obojestranske napake se izničijo in štejejo, kot da jih ni bilo:
    - igra se nadaljuje z metom za žogo, razen če je bil dosežen zadetek iz igre. V tem primeru se igra nadaljuje z izvajanjem žoge z ali izza mejnih črt,
    - ko je žoga med izvajanjem 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;
  - c) kazni za preostale napake se izvedejo po vrstnem redu, kot so bile dosojene. Če so napake obema ekipama dosojene približno istočasno, morata sodnika določiti vrstni red napak. To se ne nanaša na obojestranske napake, ki se kaznujejo po 38. členu.

### **49. člen: Prosti met**

#### *Definicija:*

Prosti met je priložnost, dana igralcu, da izza črte za proste mete neovirano doseže zadetek za eno točko.

- 49.1.** Kadar je prisojena osebna napaka, ki se kaznuje s prostim metom ali dvema prostima metoma,:
- mora igralec, nad katerim je bila storjena napaka, pristopiti k izvedbi enega ali dveh prostih metov;
  - mora igralec, nad katerim je bila storjena napaka, izvesti prisojene

- proste mete, preden lahko zaradi zamenjave zapusti igrišče;
- če mora igralec, ki je bil določen za izvajanje prostega meta ali dveh prostih metov, zapustiti igro zaradi poškodbe ali izključitve, proste mete izvede namestnik, ki ga zamenja. Če namestnikov ni več, lahko prisojene proste mete izvede katerikoli igralec, ki ga določi kapetan;
- ob zadetem prostem metu ali dveh prostih metih ima posest žoge ekipa, katere igralec je bil uspešen;
- ob zgrešenem prostem metu ali dveh prostih metih pa ima posest žoge nasprotna ekipa.

**49.2.** Kadar je prisojena tehnična napaka, lahko proste mete izvede katerikoli igralec nasprotne ekipe, ki ga določi kapetan.

**49.3. Izvajalec prostega meta:**

- se postavi za črto za proste mete,
- lahko uporabi katerikoli način metanja prostega meta, pri katerem žoga (ne da bi se dotaknila tal) pade od zgoraj v koš ali se dotakne obroča,
- ki mu je eden od sodnikov žogo vročil, mora vreči na koš v petih sekundah,
- se ne sme dotakniti črte za proste mete ali igrišča na drugi strani črte, dokler žoga ne pade skozi koš ali se ne dotakne obroča,
- se ne sme pretvarjati, da bo izvajal prosti met.

Kršitev člena 48.3 je prekršek.

*Kazen:*

**49.4.** Če prekršek naredi izvajalec prostega meta, se zanemarijo vsi drugi prekrški, ki so jih tik pred tem, istočasno ali takoj za tem naredili drugi igralci. Če je ob tem dosežen zadetek, se ta ne prizna. Žoga se prisodi nasprotnikom, ki jo vrnejo v igro v višini namišljenega podaljška črte za proste mete, razen če je potrebno izvesti še drugi prosti met.

**49.5.** Med prostimi meti:

- nobeden nasprotni igralec ne sme biti med črto za prosti met in čelno črto v širini namišljene črte, ki povezuje robove črte za prosti met in omejitve na čelni črti, dokler se prosti met ne izvrši. Prav tako se nobeden nasprotni igralec ne sme približati izvajalcu prostega meta na manj kot dva metra;
- nasprotnik ne sme dekoncentrirati igralca, ki izvaja prosti met;
- Nobeden igralec se ne sme dotakniti table, obroča, nosilca koša ali žoge, dokler žoga ni s celim obsegom pod višino 3,05 m.

Kršitev člena 48.5 je prekršek.

*Kazen:*

- 49.6.** Če je prosti met uspešen in je prekršek napravil nasprotnik, se prekršek zanemari in zadetek prizna.
- 49.7.** Če je prosti met uspešen in je prekršek, opisan v členu 48.5.c, naredil izvajalčev soigralec, se zadetek ne prizna in se žoga dodeli nasprotniku.
- 49.8.** Če prosti met ni uspešen in je prekršek, opisan v členu 48.5.a/b, naredil nasprotnik izvajalca prostega meta, se izvajalcu prisodi nadomestni prosti met, igralcu, ki je naredil prekršek, pa se lahko dodeli tehnična napaka.

- 49.9.** Če prosti met ni uspešen in je prekršek, opisan v členu 48.5.c, naredil nasprotnik izvajalca prostega meta, se zadetek prizna, igralec, ki je prekršek naredil, pa se kaznuje s tehnično napako.
- 49.10.** Če prekršek, opisan v členu 48.5.c, istočasno naredijo igralci obeh ekip, se prosti met ponovi, vsi igralci, ki so naredili prekršek, pa se kaznujejo s tehnično napako.
- 49.11.** Po prostem metu:
- Po izvedenem prostem metu, ne glede na to, ali je bil prosti met uspešen ali ne, posest žoge ostane ekipi, ki je izvajala prosti met, razen ko je izvajalec prostega meta naredil prekršek, opisan v členu 48.3.
  - Žogo za nadaljevanje igre po prostem metu vedno vroči sodnik.

## **50. člen: Napaka, ki jo je mogoče popraviti**

- 50.1.** Če sta sodnika nehote spregledala katero izmed pravil, lahko napako popravita le:
- če sta prisodila nepripadajoči prosti met ali prosta meta,
  - če sta dovolila, da je prosti met ali prosta meta izvedel napačen igralec,
  - če nista dodelila nepripadajoči prosti met ali prosta meta,
  - če sta napačno (zmotno) priznala ali razveljavila zadetek.
- 50.2.** Da bi bilo napako v zgoraj omenjenih primerih mogoče popraviti, jo mora sodnik ugotoviti ali pa mora biti nanjo opozoren, preden žoga postane živa po prvi mrtvi žogi.
- 50.3.** Sodnik lahko takoj, ko ugotovi napako, ki jo je mogoče popraviti, prekine igro, vendar zaradi tega nobena ekipa ne sme biti v podrejenem položaju. Če napako ugotovi zapisnikar med igro, lahko s signalom opozori sodnika, da prekineta igro, vendar šele ob prvi mrtvi žogi.
- 50.4.** Točke, ki so bile dosežene, in dodatne dejavnosti, ki so bile opravljene, preden je bila napaka ugotovljena, obveljajo.
- 50.5.** 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) že na klopi ekipe, ponovno vrniti na igrišče (takrat postane igralec);
  - 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 je bil zamenjan zaradi izključitve, pri popravljanju napake sodelovati namestnik, ki ga je v skladu s pravili zamenjal.
- 50.6.** Ko se napaka popravi, se igra nadaljuje tam, kjer je bila zaradi popravljanja napake prekinjena. Žoga se prisodi ekipi, ki je bila upravičena do posesti žoge, ko je bila napaka ugotovljena.
- 50.7.** Napak, ki jih je mogoče popraviti, ni mogoče popraviti potem, ko prvi sodnik podpiše zapisnik.
- 50.8.** Sodnika lahko kadarkoli, vendar preden prvi sodnik podpiše zapisnik, popravita vsako napako ali pomoto zapisnikarja pri pisanju zapisnika, ki se nanaša na izid, število napak ali minute odmora.
- 50.9.** Če so bili izvedeni nepripadajoči prosti meti (eden ali dva) ali če je proste mete (enega ali dva) izvedel napačen igralec, se prosti meti

(eden ali dva), ki so bili izvedeni zaradi napake, in vse dejavnosti, ki so jih spremljale, razveljavijo, razen če je bila prisojena tehnična, nešportna ali izključujoča napaka v aktivnosti po napaki sodnikov.

**50.10.** Če je proste mete (enega ali dva) izvedel napačen igralec ali če niso bili dodeljeni pripadajoči prosti meti (eden ali dva) in ni bilo med napako in ugotovitvijo napake nobene spremembe posesti žoge, se igra po popravljanju napake nadaljuje tako, kot po izvajanju običajnih prostih metov.

**50.11.** Če je ekipa, ki ji po pomoti niso bili dodeljeni pripadajoči prosti meti (eden ali dva), ampak posest žoge, dosegla zadetek iz igre, se ta prizna in napaka prezre.