



FIBA

We Are Basketball

2024 URADNA KOŠARKARSKA PRAVILA

**KOŠARKARSKA PRAVILA &
KOŠARKARSKA OPREMA**

Veljajo od **1. oktobra 2024**
Pravila je sprejela Mednarodna košarkarska zveza (FIBA)



URADNA KOŠARKARSKA PRAVILA 2024

ki jih je potrdil
Glavni odbor FIBA
Mies, Švica, 26. april 2024

Veljajo od 1. oktobra 2024

v 1.0

VSEBINA

VSEBINA	3
1. člen	Definicije 5
2. člen	Igrišče..... 6
3. člen	Oprema 11
4. člen	Moštvi..... 12
5. člen	Igralci: poškodbe in pomoč..... 14
6. člen	Kapetan: Dolžnosti in pooblastila 14
7. člen	Glavni trener in prvi pomočnik trenerja: Dolžnosti in pooblastila..... 15
8. člen	Igralni čas, izenačen rezultat in podaljški 16
9. člen	Začetek in konec četrtine, podaljška ali tekme 16
10. člen	Status žoge..... 17
11. člen	Položaj igralca in sodnika 18
12. člen	Sodniški met in izmenična posest 18
13. člen	Kako se igra z žogo..... 20
14. člen	Posest žoge 20
15. člen	Igralec pri metu na koš 20
16. člen	Zadetek: Kdaj je dosežen in njegova vrednost..... 21
17. člen	Vračanje žoge v igro..... 22
18. člen	Minuta odmora..... 24
19. člen	Zamenjave 26
20. člen	Predana tekma 27
21. člen	Prekinjena tekma 28
22. člen	Prekrški..... 29
23. člen	Igralec zunaj igrišča in žoga zunaj igrišča 29
24. člen	Vodenje žoge..... 29
25. člen	Korakanje z žogo..... 30
26. člen	3 sekunde 31
27. člen	Tesno pokriti igralec..... 31
28. člen	8 sekund 32
29. člen	24 sekund..... 32
30. člen	Prekršek vrnitve žoge v zadnje polje..... 34
31. člen	Prekršek pri igri na žogo nad obročem in prekršek pri igri na žogo..... 35
32. člen	Napake 37
33. člen	Dotik: Osnovna načela..... 37
34. člen	Osebna napaka 42
35. člen	Obojestranska napaka..... 42

36. člen	Tehnična napaka	43
37. člen	Nešportna napaka	45
38. člen	Izključujoča napaka.....	46
39. člen	Pretep	47
40. člen	Število napak igralca/trenerja ter izključitve	48
41. člen	Napake moštva: Kazen.....	49
42. člen	Posebni primeri.....	49
43. člen	Prosti meti	50
44. člen	Napake, ki jih je mogoče popraviti.....	52
45. člen	Sodniki, pomožni sodniki in komisar	55
46. člen	Prvi sodnik: Dolžnosti in pooblastila	55
47. člen	Sodniki: Dolžnosti in pooblastila.....	56
48. člen	Zapisnikar in pomočnik zapisnikarja: Dolžnosti	57
49. člen	Časomerilec: Dolžnosti.....	57
50. člen	Merilec dolžine napada: Dolžnosti.....	58
A –	SODNIŠKI ZNAKI.....	61
B –	ZAPISNIK.....	69
C –	POSTOPEK OB UGOVORU	79
D –	RAZVRSTITEV MOŠTEV	80
E –	MEDIJSKE MINUTE ODMORA	93
F –	SISTEM ZA PREDVAJANJE POSNETKOV (IRS).....	94

KAZALO SLIK

Slika 1	Osnovna velikost igrišča	7
Slika 2	Igralna površina.....	8
Slika 3	Polje omejitve.....	9
Slika 4	Polje za 2 ali 3 točke.....	10
Slika 5	Zapisnikarska miza in stoli za zamenjave	10
Slika 6	Osnovni valj igralca	38
Slika 7	Položaj igralcev pri prostih metih.....	51
Slika 8	Sodniški znaki	61
Slika 9	Zapisnik	69
Slika 10	Prostor na vrhu zapisnika	70
Slika 11	Moštvo v zapisniku (pred tekmo).....	71
Slika 12	Moštvo v zapisniku (ob koncu tekme).....	72
Slika 13	Trenutni rezultat.....	77
Slika 14	Seštevanje.....	78
Slika 15	Prostor na dnu zapisnika.....	78

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.

PRVO PRAVILO – IGRA

1. člen Definicije

1.1 Košarkarska igra

Košarka je igra med dvema moštvoma, ki imata po 5 igralcev. Cilj vsakega moštva je vreči žogo v nasprotnikov koš in preprečiti nasprotnemu moštvu, da bi doseglo koš.

Košarkarsko igro nadzirajo sodniki, pomožni sodniki in tehnični komisar, če je prisoten.

1.2 Odgovornost udeležencev tekme

Vsi udeleženci tekme (igralci, sodniki, pomožni sodniki, tehnični komisar, trenerji in njihovi pomočniki ter vsi ostali spremljevalci moštev) so zadolženi, da tekma poteka nemoteno in v športnem duhu ter duhu fair-playa. Od vseh udeležencev tekme se pričakuje etično ravnanje, v primerih, ko pa pride do napak, katere je možno popraviti (napake pri vodenju zapisnika, merjenju časa, merjenju 24 sekund, številu osebnih napak, minutah odmora in zamenjavah...), se od vseh udeležencev pričakuje, da bodo takoj na to opozorili sodnike z namenom, da se pomote popravijo skladno s temi pravili.

1.3 Koš: nasprotnikov / lastni

Koš, na katerega moštvo napada, je nasprotnikov koš. Koš, ki ga moštvo brani, je njihov lastni koš.

1.4 Zmagovalno moštvo

Zmagovalno moštvo je tisto, ki ob koncu igralnega časa doseže večje število točk.

DRUGO PRAVILO – IGRIŠČE IN OPREMA

2. člen Igrišče

2.1 Igrišče

Igrišče mora imeti ravno, trdo površino brez ovir (slika 1), dolžine 28 m in širine 15 m, merjeno med notranjimi robovi mejnih črt.

2.2 Igralna površina

Igralna površina mora poleg košarkarskega igrišča vsebovati še dodaten prostor okoli igrišča, ki ne vsebuje nobenih ovir in je širok vsaj 2 m (slika 2). Igralna površina mora torej biti 32 m dolga in 19 m široka.

2.3 Zadnje polje

Zadnje polje moštva sestavljajo lastni koš tega moštva, tabla in tisti del igrišča, ki je omejen s čelno črto pod njihovim lastnim košem, bočnima črtama ter sredinsko črto.

2.4 Prednje polje

Prednje polje moštva sestavljajo nasprotnikov koš, tabla ter tisti del igrišča, ki ga omejujejo čelna črta za nasprotnikovim košem, bočni črti in bližnji rob sredinske črte, ki je bližje nasprotnikovemu košu.

2.5 Črte

Vse črte morajo biti iste barve in narisane z belo ali drugo kontrastno barvo, 5 cm široke in jasno vidne.

2.5.1 Mejna črta

Igrišče je omejeno z mejno črto, ki jo sestavljata čelni črti in bočni črti. Omenjene črte niso del igrišča.

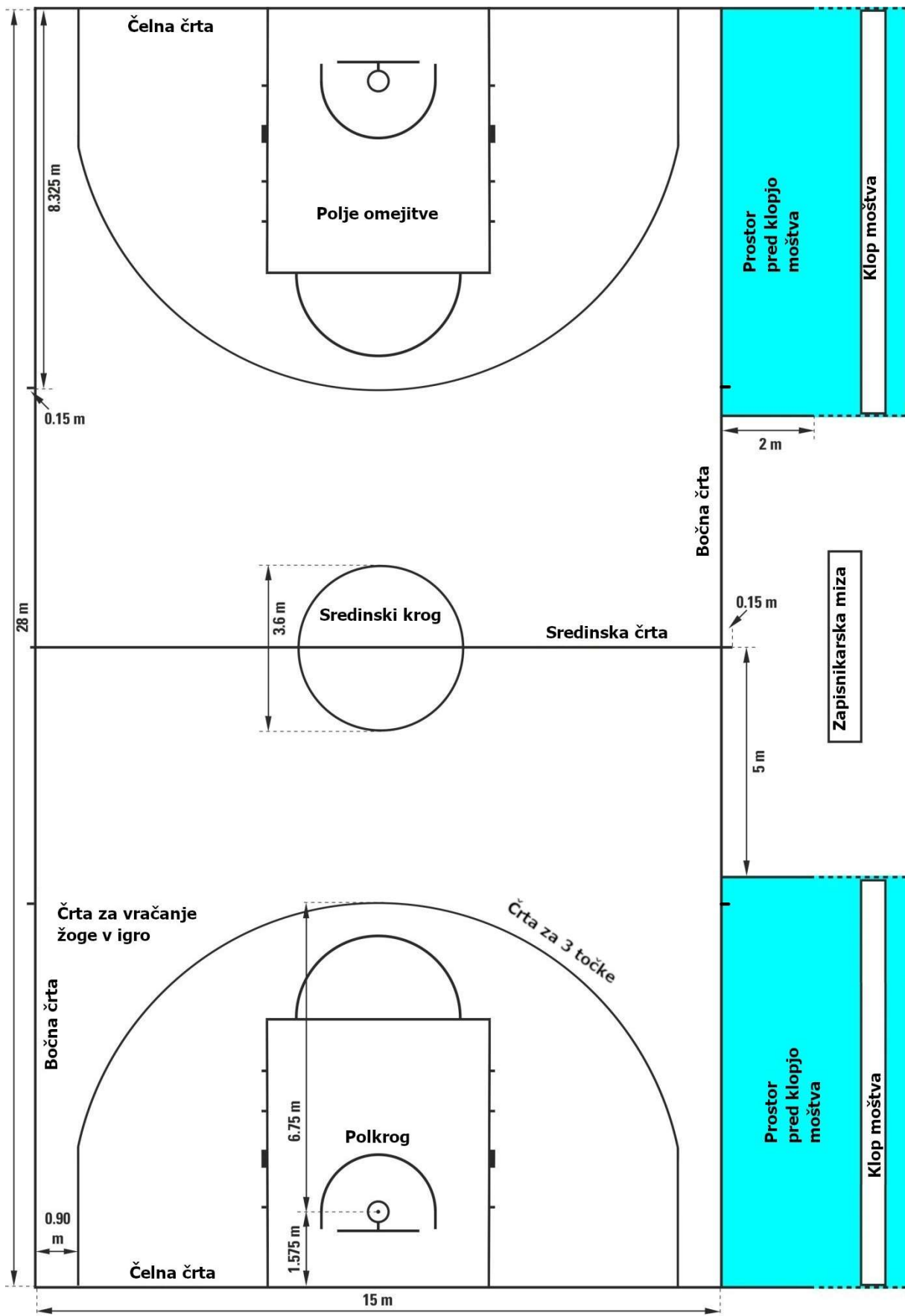
Kakršnekoli ovire, vključno z glavnim trenerjem, prvim pomočnikom trenerja, namestniki in ostalimi spremljevalci, ki sedijo na klopih moštev, morajo biti najmanj 2 m oddaljene od igrišča.

2.5.2 Sredinska črta, sredinski krog in polkroga prostega meta

Sredinska črta je zarisana na sredini bočnih črt in je vzporedna s čelnima črtama. Njen podaljšek sega 0,15 m čez vsako bočno črto. Sredinska črta je del zadnjega polja.

Sredinski krog je zarisan v sredini igrišča in ima polmer 1,80 m, merjeno do zunanjega roba krožnice.

Polkroga prostega meta s polmerom 1,80 m, merjeno do zunanjega roba krožnice, sta na igrišču zarisana tako, da imata središče v sredini črte za proste mete (slika).



Slika 1 Osnovna velikost igrišča



Slika 2 Igralna površina

2.5.3 Črti za proste mete, polji omejitve in prostori za skok pri prostih metih

Črta za proste mete je zarisana vzporedno s čelnima črtama. Njen zunanji rob je oddaljen 5,80 m od notranjega roba bližnje čelne črte. Njena dolžina je 3,60 m. Sredina črte za proste mete leži na namišljeni črti, ki povezuje sredini obeh čelnih črt.

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

Prostore za skok pri prostih metih vzdolž polja omejitve uporabljajo igralci med izvajanjem prostih metov. Ti prostori so zarisani kot prikazuje slika 3.

2.5.4 Polje za 3 točke

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

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

Črta za 3 točke ni del polja za 3 točke.

2.5.5 Prostor pred klopjo moštva

Prostor pred klopjo moštva se nahaja izven igrišča in je omejen z dvema črtama, kot je prikazano na Sliki 1.

Na klopi moštva mora biti na voljo 16 sedežev za trenerja, pomočnike trenerja, namestnike, igralce, ki nimajo več pravice igrati in ostale spremljevalce moštva. Vse ostale osebe se morajo nahajati najmanj 2 metra za klopjo moštva.

2.5.6 Črte za vračanje žoge v igro

Štiri črte dolžine 0,15 m so zarisane izven igrišča z bočnih črt in sicer dve nasproti in dve na strani zapisnikarske mize. Zunanji rob posamezne črte je oddaljen 8,325 m od notranjega roba bližnje čelne črte.

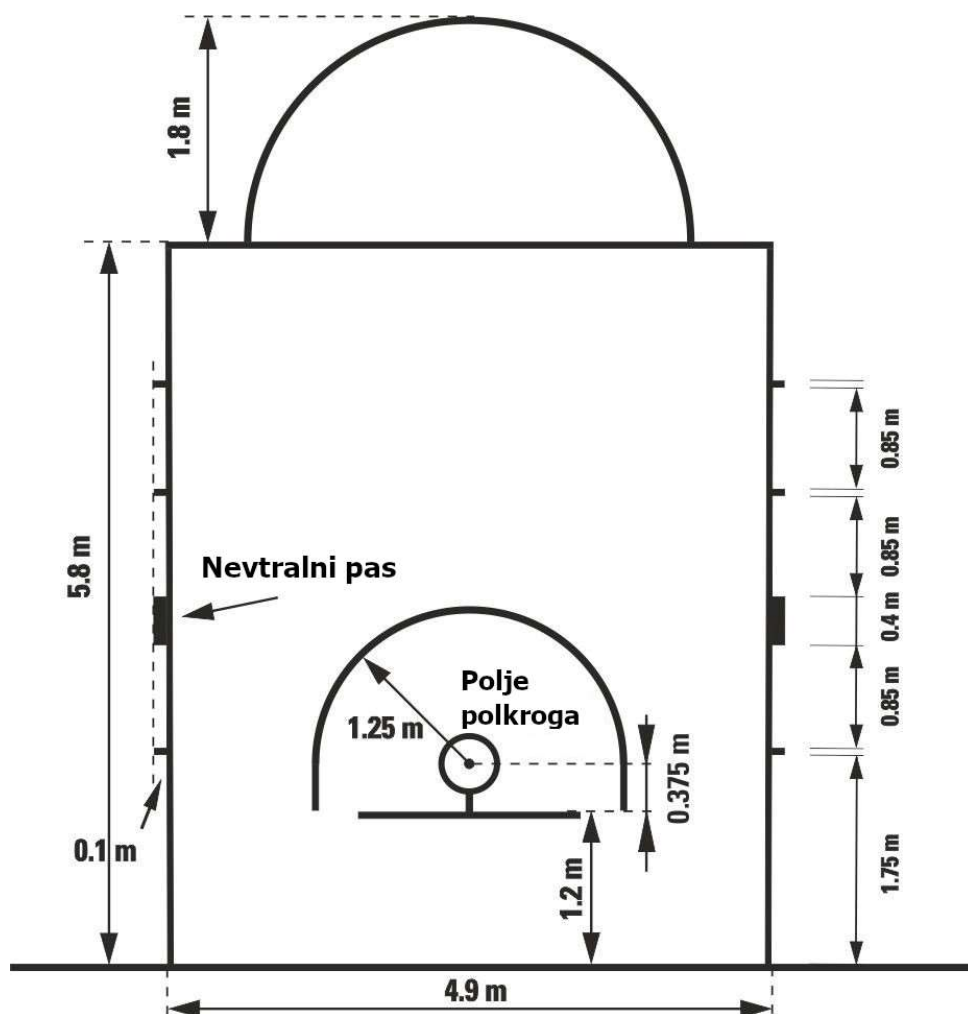
2.5.7 Polji polkroga

Polji polkroga sta zarisani na igrišču in omejeni s:

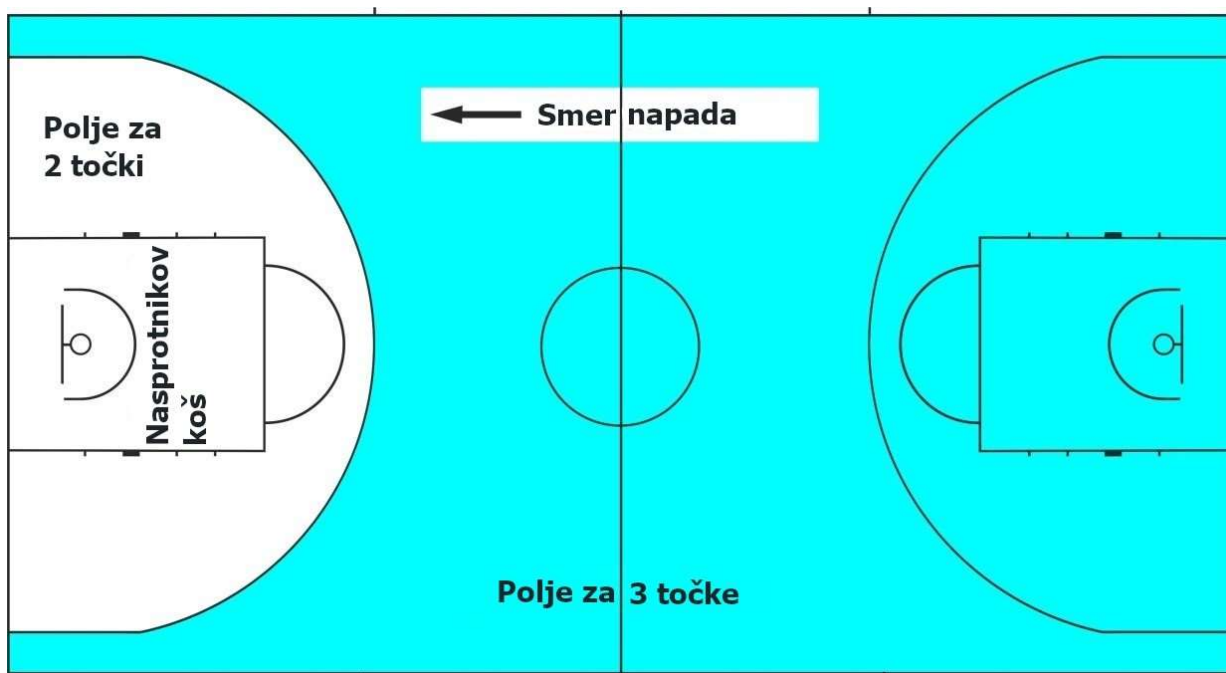
- polkrogom polmera 1,25 m, merjeno od točke, ki je natanko pod središčem koša, do notranjega roba polkroga. Polkrog se poveže z:
- dvema vzporednima črtama, ki sta pravokotni na čelno črto in katerih notranji rob je oddaljen 1,25 m, merjeno od točke, ki je natanko pod središčem koša. Dolžina teh dveh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

Polji polkroga se končata z navidezno črto, ki se stika s koncem vzporednih črt in poteka neposredno pod sprednjim robom table.

Črta polja polkroga je del polja polkroga.



Slika 3 Polje omejitve



Slika 4 Polje za 2 ali 3 točke

2.6 Lega zapisnikarske mize in stolov za zamenjave (slika 5)

1 = Merilec dolžine napada

2 = Časomerilec

X = Stoli za zamenjave

3 = Tehnični komisar

4 = Zapisnikar

5 = Pomočnik zapisnikarja



Slika 5 Zapisnikarska miza in stoli za zamenjave

Zapisnikarska miza in stoli za pomožne sodnike morajo biti na podstavku. Napovedovalec in/ali statistiki (če so prisotni) lahko sedijo vzdolž in/ali za zapisnikarsko mizo.

3. člen Oprema

Na voljo mora biti naslednja oprema:

- stojali za koš, ki ju sestavljajo:
 - tabli,
 - koša, ki sta sestavljena iz (pregibnega) obroča in mrežice,
 - konstrukciji nosilca table, vključno z zaščito.
- žoge
- ura za merjenje igralnega časa
- semafor
- ura za merjenje dolžine napada
- štoparica ali primerna (vidna) naprava (toda ne ura za merjenje igralnega časa) za merjenje minut odmora
- dva ločena in različna dovolj glasna zvočna signala, po eden za:
 - merilca dolžine napada,
 - zapisnikarja/časomerilca.
- zapisnik
- oznake za napake igralca / oznaka za HCC (Head Coach Challenge oz ogled posnetka trenerja)
- oznaki za izpolnjen bonus napak moštva
- puščica za izmenično posest
- igralna površina
- igrišče
- ustrezna osvetlitev.

Natančnejši opis košarkarske opreme najdete v dodatku Košarkarska oprema.

TRETJE PRAVILO - MOŠTVI

4. člen Moštvi

4.1 Definicija

- 4.1.1 Član moštva je upravičen do igranja, če ima pravico nastopanja za moštvo v skladu s pravili (vključno z omejitvijo starosti), ki jih je odobrilo vodstvo tekmovanja.
- 4.1.2 Član moštva je upravičen do igranja, če je bilo njegovo ime pred začetkom tekme vneseno v zapisnik. Ta pravica velja, dokler igralec ni izključen ali pa mu je dosojenih 5 napak.
- 4.1.3 Med tekmo je član moštva:
- igralec, ki je na igrišču in je upravičen do igranja.
 - namestnik, tudi če ne igra na igrišču, je pa upravičen do igranja.
 - izključeni igralec, ki mu je bilo dosojenih 5 osebnih napak in ni več upravičen do igranja.
- 4.1.4 V intervalu igre vse člane moštva, ki so upravičeni do igranja, smatramo za igralce.

4.2 Pravilo

- 4.2.1 Vsako moštvo je sestavljeno iz:
- ne več kot 12 igralcev, ki so upravičeni do igranja, vključno s kapetanom.
 - glavnega trenerja
 - največ 8 spremljevalcev moštva, vključno z največ dvema pomočnikoma trenerja, ki lahko sedijo na klopi. Če ima moštvo pomočnike trenerja, mora biti prvi pomočnik trenerja vpisan v zapisnik.
- 4.2.2 Med tekmo je na igrišču po 5 igralcev vsakega moštva, ki se jih lahko zamenja.
- 4.2.3 Namestnik postane igralec in igralec postane namestnik, ko:
- sodnik pozove namestnika, da vstopi na igrišče.
 - med minuto odmora ali v intervalu igre namestnik zahteva zamenjavo pri zapisnikarju.
 - V intervalu igre (v odmorih med posameznimi četrtinami in podaljški), igralec postane namestnik, ko se interval igre konča.

4.3 Športna oprema

- 4.3.1 Športna oprema vseh igralcev je sestavljena iz:
- majice (dresa), ki je enake prevladujoče barve na sprednji in zadnji strani in je enake barve kot so kratke hlače. Če imajo majice rokave, se morajo ti končati nad komolcem. Majice z dolgimi rokavi niso dovoljene. Vsi igralci morajo imeti dres zatlačen za kratke hlače. Dovoljeno je nositi enodelni dres.
 - kratkih hlač, ki so enake prevladujoče barve spredaj in zadaj in enake barve kot dres. Kratke hlače lahko segajo le do kolen.
 - nogavic enake prevladujoče barve za vse igralce moštva. Nogavice morajo biti vidne.
- 4.3.2 Vsak član moštva nosi dres, ki je oštevilčen spredaj in zadaj. Številka mora biti enobarvna in kontrastna z barvo dresa, tako da je jasno vidna in velja:
- številka na hrbtu mora biti visoka vsaj 16 cm.
 - številka na prsih mora biti visoka vsaj 8 cm.
 - debelina številke mora biti vsaj 2 cm.

- moštva lahko uporabljajo le številke 0 in 00 ter od 1 do 99
- igralci istega moštva ne smejo uporabljati enakih števil.
- kakršnakoli reklama ali logotip mora biti od številke oddaljen najmanj 4 centimetre.

4.3.3 Moštva morajo imeti najmanj 2 kompleta dresov in sicer:

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

4.4 Ostala športna oprema

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

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

- ni dovoljeno imeti:
 - ščitnikov za prst, roko, zapestje, komolec ali podlaket, čelade, opornice iz usnja, plastike, upogljive plastike, kovine ali kake druge trde snovi, tudi če so pokriti in zaščiteni z mehko oblogo.
 - predmetov, ki lahko povzročijo odrgnine ali ureznine (nohti morajo biti kratko pristriženi).
 - lasnih dodatkov in nakita.
- dovoljeno je imeti:
 - zaščitno opremo za ramo, nadlaket, stegno ali spodnji del noge, če je dovolj zaščiten z oblogo.
 - kompresijske rokavnike ali kompresijske hlače, vključno s spodnjimi kompresijskimi majicami in hlačami.
 - Oprema za glavo. Ne sme pokrivati nobenega dela obraza (oči, nos, lica, itd.) in ne sme biti nevarna za igralca, ki jo nosi in/ali za ostale igralce. Oprema za glavo ne sme imeti delov, ki bi se lahko odpirali/zapirali v bližini obraza ali vratu in ne sme imeti nobenih delov, ki bi segali iz površine.
 - kolenske opornice in ščitnike za gležnje.
 - ščitnik za poškodovan nos, čeprav je iz trdega materiala.
 - brezbarvni ščitnik za zobe.
 - očala, če niso nevarna za ostale igralce.
 - trakove za zapestje in glavo, široke največ 10 cm, iz blaga.
 - bandažne trakove za roke, rame, noge, ipd.

Vsi igralci iste ekipe morajo imeti kompresijske rokavnike, majice in hlače, opremo za glavo, povoje za zapestje in glavo ter bandažne trakove iz iste prevladujoče barve.

4.4.3 Med tekmo igralec lahko nosi športno obutev v katerikoli barvni kombinaciji, vendar se morata levi in desni čevljev ujemati. Ni dovoljeno imeti čevljev, ki bi bili opremljeni z utripajočo svetlobo, bili narejeni iz odsevnega materiala ali pa opremljeni z okraski.

4.4.4 Med tekmo igralec ne sme nositi kakršnegakoli komercialnega, promocijskega ali dobrodelnega imena, znamke, logotipa ali katerekoli druge identifikacije. To se nanaša tudi na telo igralca, na njegove lase in podobno.

4.4.5 Kakršnokoli opremo, ki ni posebej omenjena v tem členu, mora pred uporabo odobriti Tehnična komisija FIBA.

5. člen Igralci: poškodbe in pomoč

- 5.1 V primeru poškodbe igralca(ev) lahko sodniki zaustavijo igro.
- 5.2 Če je žoga živa, ko se poškodba zgodi, sodniki ne zapiskajo, dokler moštvo, ki ima žogo v posesti, ne vrže na koš, izgubi posest žoge, zadrži žogo ali dokler žoga ne postane mrtva. Če pa je potrebno zaščititi poškodovanega igralca, lahko sodniki takoj prekinajo igro.
- 5.3 Če poškodovani igralec ne more takoj nadaljevati z igro (v približno 15 sekundah), če prejme zdravniško pomoč, ali kakršnokoli drugo pomoč svojega glavnega trenerja, pomočnikov trenerja, članov moštva, ali drugih spremljevalcev, ga je potrebno zamenjati, razen če bi moštvo moralo nadaljevati tekmo z manj kot 5 igralci na igrišču.
- 5.4 Glavni trener, pomočniki trenerja, namestniki na klopi za rezerve s pravico vstopa na igrišče, igralci, ki zaradi 5 napak nimajo več pravice vstopa v igro, spremljevalci ekipe na klopi za rezervne igralce, lahko vstopijo na igrišče samo z dovoljenjem sodnika, da bi pomagali poškodovanemu igralcu na igrišču preden se ga zamenja.
- 5.5 Zdravnik lahko brez dovoljenja sodnika vstopi na igrišče, če poškodovani igralec po njegovem mnenju potrebuje takojšnjo zdravniško pomoč.
- 5.6 Igralca, ki med tekmo krvavi ali ima odprto rano, je potrebno zamenjati. Tak igralec se lahko na igrišče vrne šele potem, ko je krvavitev zaustavljena in rana popolnoma zakrita in obvezana.
- 5.7 Če si poškodovani igralec ali igralec, ki je krvavel ali je imel odprto rano, opomore med minuto odmora, ki jo je zahtevalo katerokoli moštvo, lahko tak igralec nadaljuje z igro (če časomerilec še ni dal znaka za zamenjavo).
- 5.8 Igralce, ki jih je trener določil, da bodo tekmo začeli ali so prejeli pomoč med prostimi meti, se lahko v primeru poškodbe zamenja. V tem primeru ima tudi nasprotno moštvo, če želi, pravico do zamenjave istega števila igralcev.

6. člen Kapetan: Dolžnosti in pooblastila

- 6.1 Kapetan (CAP) je igralec, ki ga določi njegov glavni trener in predstavlja njegovo moštvo na igrišču. Med tekmo ima pravico vljudno komunicirati s sodniki, toda le ko je žoga mrtva in ura za merjenje igralnega časa zaustavljena.
- 6.2 Najkasneje 15 minut po koncu tekme lahko kapetan obvesti prvega sodnika, da njegovo moštvo vlaga protest zoper rezultat tekme. Potem podpiše zapisnik v rubriki 'Podpis kapetana ob ugovoru'.

7. člen Glavni trener in prvi pomočnik trenerja: Dolžnosti in pooblastila

- 7.1 Najmanj 40 minut pred predvidenim začetkom tekme, morata oba glavna trenerja ali njuna predstavnika predati zapisnikarju seznam igralcev z njihovimi številkami, ki imajo pravico igrati na tekmi, kot tudi ime kapetana moštva, glavnega trenerja in prvega pomočnika trenerja. Vsi člani moštva, katerih ime je zapisano v zapisniku, so upravičeni do igranja na tekmi, čeprav pridejo na tekmo šele po njenem začetku.
- 7.2 Najmanj 10 minut pred predvidenim začetkom tekme morata oba trenerja s podpisom na zapisniku potrditi seznam igralcev svojega moštva, ki imajo pravico nastopa na tekmi, z njihovimi številkami, kot tudi imena glavnega trenerja in prvega pomočnika trenerja. Istočasno trenerja označita, katerih 5 igralcev bo tekmo začelo. Trener moštva A to stori prvi.
- 7.3 Glavni trenerji, pomočniki trenerja, namestniki, ki imajo še pravico vstopa v igro, igralci, ki nimajo več pravice vstopa v igro in spremljevalci ekipe navedeni v prijavnem listu moštva so edine osebe, ki lahko sedijo na klopi moštva in ostanejo znotraj prostora pred klopjo moštva. Med tekmo morajo vsi namestniki, igralci, ki zaradi maksimalnega števila napak ne morejo več vstopiti v igro in pa člani spremstva moštva na klopi moštva sedeti.
- 7.4 Glavni trener ali prvi pomočnik trenerja gre lahko med tekmo do zapisnikarske mize, da bi dobil statistične informacije, toda le, ko žoga postane mrtva in je ura za merjenje igralnega časa zaustavljena.
- 7.5 Glavni trener lahko vljudno komunicira s sodniki med tekmo zato, da pridobi informacije, vendar le, ko je žoga mrtva in je ura za merjenje igralnega časa zaustavljena.
- 7.6 Samo glavni trener ali prvi pomočnik trenerja (vendar le eden hkrati) lahko med tekmo stoji. Med tekmo se lahko pogovarjata z igralci pod pogojem, da ostaneta znotraj prostora pred klopjo moštva. Prvi pomočnik trenerja se ne sme pogovarjati s sodniki.
- 7.7 Če je na tekmi prvi pomočnik trenerja, mora biti njegovo ime vpisano v zapisnik pred pričetkom tekme, vendar njegov podpis ni potreben. On bo prevzel trenerjeve dolžnosti in pooblastila, če trener iz kakršnegakoli razloga ne bi mogel nadaljevati z vodenjem moštva na tekmi.
- 7.8 Če kapetan moštva zapusti igrišče, bo trener moštva obvestil sodnika o številki igralca, ki bo prevzel vlogo kapetana na igrišču.
- 7.9 Kapetan bo deloval kot igralec trener, če moštvo nima glavnega trenerja ali pa glavni trener ne more nadaljevati z vodenjem moštva, niti nima v zapisnik vpisanega prvega pomočnika trenerja (ali tudi ta ne more nadaljevati z vodenjem). Če mora kapetan zapustiti igrišče, lahko še naprej deluje kot trener. Če pa je bil izključen ali se huje poškoduje, mesto trenerja prevzame njegov namestnik.
- 7.10 Trener določi igralca svojega moštva, ki bo izvajal proste mete v vseh primerih, kadar izvajalec ni določen s pravili.

ČETRTO PRAVILO – IGRALNI PREDPISI

8. člen Igralni čas, izenačen rezultat in podaljški

- 8.1 Igralni čas tekme je sestavljen iz štirih četrtin. Vsaka je dolga 10 minut.
- 8.2 Interval igre pred uradnim začetkom tekme traja 20 minut.
- 8.3 Interval igre med prvo in drugo (prvi polčas) ter med tretjo in četrto četrtino (drugi polčas) ter pred vsakim podaljškom traja po 2 minuti.
- 8.4 Interval igre v polčasu, med drugo in tretjo četrtino, traja 15 minut.
- 8.5 Interval igre se začne:
- 20 minut pred uradnim začetkom tekme.
 - ko se oglasi zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec igralnega časa v četrtini ali vsakem podaljšku.
- 8.6 Interval igre se konča:
- ko ob sodniškem metu na začetku prve četrtine, žoga zapusti roke prvega sodnika.
 - ko je na začetku preostalih četrtin ali podaljškov žoga na voljo igralcu, da jo vrne v igro.
- 8.7 Če je po koncu četrte četrtine rezultat izenačen, se igra nadaljuje s podaljškom, ki traja 5 minut, oziroma s toliko podaljški po 5 minut, dokler eno moštvo ne zmaga.
- Če je skupni rezultat dveh tekem v sistemu izpadanja med moštvoma enak, se igra toliko podaljškov, kot je potrebno, da skupni rezultat dveh tekem ni več izenačen.
- 8.8 Če je dosojena napaka tik pred koncem posamezne četrtine ali podaljška, morajo sodniki določiti preostanek igralnega časa. Ura za merjenje igralnega časa mora kazati najmanj 0,1 sekunde.
- 8.9 Če je dosojena napaka v intervalu igre, se vsi morebitni pripadajoči prosti meti izvedejo pred začetkom naslednje četrtine ali podaljška.

9. člen Začetek in konec četrtine, podaljška ali tekme

- 9.1 Prva četrtina se prične, ko ob sodniškem metu na začetku prve četrtine žoga zapusti roke prvega sodnika.
- 9.2 Vse preostale četrtine in morebitni podaljški se pričnejo, ko je žoga na voljo igralcu, da jo vrne v igro.
- 9.3 Tekma se ne more začeti, če eno moštvo nima na igrišču 5 na igro pripravljenih igralcev.
- 9.4 Na vseh tekmah mora imeti prvo imenovano moštvo (domače moštvo) gledano iz strani zapisnikarske mize v smeri igrišča:
- lastno klop na levi strani zapisnikarske mize
 - moštvo se bo pred tekmo ogrevalo na polovici igrišča pred lastno klopjo.
- Če pa se obe moštvi strinjata, lahko zamenjata klopi moštva in polovice igrišča za ogrevanje pred pričetkom prve četrtine.
- 9.5 Pred prvo in tretjo četrtino imata moštvi pravico ogrevanja na polovici igrišča, kjer se nahaja nasprotnikov koš. Moštvi bosta pred drugim polčasom zamenjali koša.
- 9.6 V vseh podaljških moštvi igrata na ista koša kot v četrti četrtini.

- 9.7 Četrtna, podaljšek ali tekma se konča, ko se sproži zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec igralnega časa. Kadar je tabla opremljena z rdečim svetlobnim okvirjem velja, da ima svetlobni signal prednost pred zvočnim signalom ure za merjenje igralnega časa.

10. člen Status žoge

- 10.1 Žoga je lahko živa ali mrtva.
- 10.2 Žoga postane **živa**:
- pri sodniškem metu, ko zapusti roke sodnika.
 - med prostim metom, ko je žoga na voljo izvajalcu prostega meta.
 - ko jo ima pri vračanju v igro na voljo igralec, ki bo vrnil žogo v igro.
- 10.3 Žoga postane **mrtva**:
- po doseženem košu iz igre ali iz prostega meta.
 - ko sodnik zapiska, medtem ko je žoga živa.
 - ko je pri izvajanju prostega meta očitno, da žoga ne bo padla v koš:
 - če prostemu metu sledi vsaj še en prosti met,
 - če prostemu metu zaradi dodatne kazni sledijo dodatni prosti meti ali pa izvajanje izza mejnih črt.
 - ko se oglasi zvočni signal za konec četrtnine ali podaljška.
 - ko se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada in je imelo moštvo žogo v posesti.
 - ko se žoge pri metu na koš iz igre dotakne katerikoli igralec, potem ko:
 - je sodnik zapiskal.
 - se je oglašil zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec četrtnine ali konec podaljška.
 - se je oglašil zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.
- 10.4 Žoga **ne** postane mrtva in doseženi koš velja, ko:
- je žoga v letu proti košu pri metu iz igre in:
 - sodnik zapiska.
 - se je oglašil zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec četrtnine ali konec podaljška.
 - se je oglašil zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.
 - je žoga v letu pri prostem metu in sodnik zapiska zaradi kakršnekoli kršitve pravil, ki pa je ni povzročil izvajalec prostega meta.
 - ima igralec žogo v posesti, in je v fazi meta na koš, ter met nadaljuje s kretnjo, ki se je začela že pred dosojeno napako kateremukoli nasprotnemu igralcu ali drugi osebi, ki ima pravico sedeti na nasprotnikovi klopi.

Ta določba ne velja in dosežen zadetek ne bo veljal, če se je potem, ko je sodnik zapiskal, začela popolnoma nova faza meta na koš.

11. člen Položaj igralca in sodnika

- 11.1 Položaj igralca je določen z mestom, kjer se igralec dotika tal.
Dokler je v zraku, ohrani enak položaj, kot ga je imel, ko je bil še na tleh. To velja tako za mejno črto, sredinsko črto, črto 3 točk, črto prostih metov, črte ki omejujejo polje omejitve in črto, ki določa polje polkroga.
- 11.2 Položaj sodnika je definiran na enak način kot igralčev. Ko se žoga dotakne sodnika, se upošteva, kot da se je tal dotaknila tam, kjer stoji sodnik.

12. člen Sodniški met in izmenična posest

- 12.1 **Definicija sodniškega meta**
- 12.1.1 **Sodniški met** se izvaja, ko sodnik vrže žogo v zrak med 2 nasprotna igralca.
- 12.1.2 **Držana žoga je**, ko imata 2 ali več igralcev nasprotnih moštev eno ali obe roki tako trdno na žogi, da nobeden od njih ne more priti do posesti žoge brez pretirane grobosti.
- 12.2 **Postopek pri sodniškem metu**
- 12.2.1 Vsak od skakalcev mora stati z obema nogama v polovici sredinskega kroga, ki je bližja njegovemu lastnemu košu moštva. Z eno nogo mora stati ob sredinski črti kroga.
- 12.2.2 Igralci istega moštva ne smejo zasesti sosednjih mest ob krogu, če želi katero od teh mest zasesti nasprotni igralec.
- 12.2.3 Sodnik vrže žogo med 2 nasprotna skakalca navpično navzgor tako visoko, da je nobeden od njiju v skoku ne more doseči.
- 12.2.4 Žogo odbijeta z roko (rokama) oba ali pa najmanj eden od skakalcev potem, ko je že dosegla najvišjo točko.
- 12.2.5 Noben od skakalcev ne sme zapustiti svojega položaja, dokler žoga ni pravilno odbita.
- 12.2.6 Noben od skakalcev ne sme prijeti žoge ali je odbiti več kot dvakrat, dokler se žoge ne dotakne neskakalec ali pa se žoga dotakne tal.
- 12.2.7 Če nobeden od skakalcev žoge ne odbije, je potrebno sodniški met ponoviti.
- 12.2.8 Neskakalci ne smejo biti z nobenim delom telesa na ali preko krožne črte (valja), preden je žoga odbita.
- Kršitev 12.2.1., 12.2.4., 12.2.5., 12.2.6. in 12.2.8. člena je prekršek.

12.3 Kazen

Žogo bo v igro vrnil nasprotnik in sicer z mesta najbližje mestu prekrška, razen neposredno za tablo.

12.4 Primeri sodniškega meta

Do situacije s sodniškim metom pride, ko:

- je dosojena držana žoga.
- žoga pade z igrišča in so sodniki v dvomu ali se ne strinjajo, kateri nasprotnik se je zadnji dotaknil žoge.
- ob zadnjem ali edinem neuspešnem prostem metu naredita prekršek obe moštv.
- se živa žoga zagodzi med obroč in tablo razen:
 - med prostimi meti,

- po zadnjem ali edinem prostem metu, ki mu sledi vračanje žoge v igro v prednjem polju moštva na črti za vračanje žoge v igro.
- žoga postane mrtva, ko nobeno moštvo ni imelo posesti žoge niti ni bilo upravičeno do njene posesti.
- po izničenju enakih kazni proti obema moštvoma za izvedbo ne ostane nobena kazen za napako in nobeno moštvo nima žoge v posesti, niti ni bilo upravičeno do posesti žoge, preden se je zgodila prva napaka ali prekršek.
- se začnejo četrtine (razen prve) in vsi podaljški.

12.5 Definicija izmenične posesti

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

12.6 Postopek pri izmenični posesti

- 12.6.1 V vseh situacijah s sodniškim metom bodo imela moštva izmenično na voljo vračanje žoge v igro z mesta, ki je najbližje mestu situacije za dosojen sodniški met, razen neposredno za tablo.
- 12.6.2 Prvo moštvo, ki ne pride do posesti žive žoge po sodniškem metu na začetku prve četrtine, bo upravičeno do prve izmenične posesti ob situaciji s sodniškim metom
- 12.6.3 Moštvo, ki je upravičeno do naslednje izmenične posesti ob koncu četrtine ali podaljška, bo začelo z vračanjem žoge v igro v naslednji četrtini ali podaljšku in sicer v podaljšku sredinske črte nasproti zapisnikarske mize, razen če je potrebno izvesti kazen dodatnih prostih metov in posesti žoge.
- 12.6.4 Moštvo, ki je upravičeno do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti, mora biti označeno s puščico izmenične posesti, obrnjeno v smeri proti nasprotnikovemu košu. Smer puščice za izmenično posest se obrne takoj, ko se vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti zaključi.
- 12.6.5 Če moštvo med izvajanjem vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti naredi prekršek, izgubi pravico do izvajanja vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti. Puščico izmenične posesti se obrne takoj in tako, da kaže na nasprotno moštvo, ki bo ob naslednjem sodniškem metu upravičeno do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti. Igra se nato nadaljuje tako, da je žoga dodeljena nasprotnikom moštva, ki je naredilo prekršek, da jo vrnejo v igro z mesta prvotnega vračanja.
- 12.6.6 Napaka kateregakoli moštva:
- pred začetkom četrtine, razen prve četrtine ali podaljška, ali
 - med vračanjem žoge v igro zaradi izmenične posesti,
- ne povzroči, da bi moštvo, ki je bilo upravičeno do vračanja žoge v igro, izgubilo pravico do vračanja žoge v igro zaradi izmenične posesti.

13. člen Kako se igra z žogo

13.1 Definicija

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

13.2 Pravilo

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

Kršitev 13.2 člena je prekršek.

13.3 Kazen

Žogo bo v igro vrnil nasprotnik in scier z mesta najbližje mestu prekrška, razen neposredno za tablo.

14. člen Posest žoge

14.1 Definicija

14.1.1 Posest žoge za moštvo se prične, ko igralec tega moštva drži, vodi ali pa ima na razpolago živo žogo.

14.1.2 Moštvo ima žogo še naprej v posesti, ko:

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

14.1.3 Posest žoge za moštvo se konča ko:

- jo osvoji nasprotnik.
- žoga postane mrtva.
- žoga zapusti roko(e) metalca na koš iz igre ali iz prostega meta.

15. člen Igralec pri metu na koš

15.1 Definicija

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

Pri odbijanju igralec z eno ali obema rokama usmeri žogo proti nasprotnikovemu košu. Pri zabijanju igralec z eno ali obema rokama s silo potisne (zabije) žogo v nasprotnikov koš.

Neprekinjeno gibanje pri prodoru na koš ali druge vrste met pri gibanju je akcija igralca, ki ulovi žogo med tem, ko napreduje, ali ob zaključku vodenja in nato nadaljuje z gibanjem za met na koš, običajno navzgor.

15.1.2 Faza meta na koš:

- se začne, ko igralec začne po oceni sodnika, nepretrgan gib z žogo navzgor proti nasprotnikovemu košu.
- se konča, ko je žoga zapustila metalčeve roke, ali se začne popolnoma nova faza meta, in v primeru ko je metalec v zraku, le-ta z obema nogama doskoči na tla.

- 15.1.3 Faza meta na koš pri neprekinjenem gibanju pri prodoru na koš ali drugem metu v gibanju:
- se začne, ko se žoga zaustavi v igralčevih rokah ob koncu vodenja ali je žogo ujel v zraku in igralec prične, po oceni sodnika, z gibanjem navzgor zato, da bi vrgel na koš.
 - se konča, ko je žoga zapustila metalčeve roke, ali se začne popolnoma nova faza meta, in v primeru ko je metalec v zraku, le-ta z obema nogama doskoči na tla.
- 15.1.4 Med številom narejenih dovoljenih korakov in med metom na koš ni nobene povezave.
- 15.1.5 Igralec je še vedno v fazi meta na koš, če ga ob poskusu meta na koš za roki (roko) drži nasprotni igralec, ki mu hoče met preprečiti. V tem primeru sploh ni nujno, da žoga zapusti igralčeve roke.
- 15.1.6 Kadar je igralec v fazi meta na koš in po napaki nasprotnika poda žogo, se ne šteje več, da je bil v fazi meta na koš.

16. člen Zadetek: Kdaj je dosežen in njegova vrednost

16.1 Definicija

- 16.1.1 Zadetek je dosežen, ko pade živa žoga v koš od zgoraj in ostane v njem ali pa pade skozenj.
- 16.1.2 Žoga je v košu, ko je v njem z vsaj enim svojim majhnim delom, ki je pod nivojem obroča.

16.2 Pravilo

- 16.2.1 Dosežen zadetek se vpiše moštvu, ki napada na nasprotnikov koš na katerega je bil met izveden, in sicer:
- koš dosežen iz prostega meta šteje 1 točko.
 - koš dosežen iz polja za 2 točki šteje 2 točki.
 - koš dosežen iz polja za 3 točke šteje 3 točke.
- Potem, ko se je žoga po zadnjem ali edinem prostem metu dotaknila obroča in se je nato (preden pade v koš) v skladu s pravili dotakne napadalec ali branilec, bo koš štel 2 točki.
- 16.2.2 Če igralec pomotoma doseže zadetek iz igre v lasten koš moštva, bo koš štel 2 točki, ki bosta zapisani kapetanu nasprotnega moštva na igrišču.
- 16.2.3 Če igralec namerno doseže zadetek iz igre v lasten koš moštva, je to prekršek in koš ne velja.
- 16.2.4 Če igralec kakorkoli povzroči, da leti žoga s celotnim obsegom skozi koš od spodaj, je to prekršek.
- 16.2.5 Da bi igralec lahko izvedel pravočasen met na koš iz igre, mora ura za merjenje igralnega časa pri vračanju žoge v igro ali pri skoku ob zadnjem ali edinem prostem metu kazati 0.3 (3 desetinke sekunde) ali več. Če ura za merjenje igralnega časa kaže 0.2 ali 0.1 je možno veljaven zadetek iz igre doseči le z odbijanjem ali zabijanjem, pri čemer pa se roka(i) igralca ne sme več dotikati žoge, ko ura za merjenje igralnega časa kaže 0.0.

17. člen **Vračanje žoge v igro**

17.1 **Definicija**

17.1.1 Do vračanja žoge v igro pride, ko igralec zunaj igrišča, ki vrača žogo igro, poda žogo v igrišče.

17.1.2 Vračanje žoge v igro se:

- Prične, ko je žoga na razpolago igralcu, ki jo bo vrnil v igro.
- Konča:
 - Se žoge pravilno dotakne igralec na igrišču.
 - Igralec ob vračanju žoge v igro naredi prekršek.
 - Se živa žoga med vračanjem žoge v igro zagozdi med tablo in obroč.

17.2 **Postopek**

17.2.1 Sodnik mora žogo vročiti ali jo dati na razpolago igralcu, ki jo bo vrnil v igro. Lahko pa jo tudi vrže ali poda od tal pod pogojem, da:

- sodnik ni oddaljen več kot 4 metre od igralca, ki vrača žogo v igro.
- je igralec, ki vrača žogo v igro, na mestu, ki ga je določil sodnik.

17.2.2 Igralec bo vrnil žogo v igro z ali izza mejnih črt z mesta, ki je najbližje kršitvi ali kjer je sodnik zaustavil igro, vendar nikoli neposredno za tablo.

17.2.3 Na začetku vsake četrtine, razen prve in vseh podaljškov, se igra nadaljuje z vračanjem žoge v igro na sredini igrišča, na nasprotni strani od zapisnikarske mize.

Igralec, ki vrača žogo v igro, se postavi tako, da ima podaljšek sredinske črte, nasproti zapisnikarske mize, med nogama in ima pravico podati žogo soigralcu na katerikoli del igrišča.

17.2.4 Kadar ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in v vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj in je bila odobrena minuta odmora moštvu, ki je bilo upravičeno do posesti žoge v svojem zadnjem polju, se trener tega moštva lahko odloči za izvajanje žoge v svojem zadnjem polju, najbližje mestu prekinitve igre ali pa se vračanje žoge v igro izvede s črte za vračanje žoge v igro v prednjem polju tega moštva.

V primeru, ko se trener moštva odloči, da se bo igra nadaljevala v predjem polju je potrebno upoštevati:

- če bi se morala žoga v igro vrniti s čelne črte v zadnjem polju moštva po košu iz igre ali uspešnem prostem metu, se bo trener moštva odločil, kje v prednjem polju želi nadaljevati igro. Vračanje žoge v igro se lahko izvede iz mest predvidenih za vračanje žoge v igro na strani zapisnikarske mize ali na njeni nasprotni strani.
- če bi se morala žoga v igro vrniti s čelne ali iz bočne črte v zadnjem polju moštva po prekršku ali napaki, se bo trener moštva odločil, kje v prednjem polju želi nadaljevati igro. Vračanje žoge v igro se lahko v tem primeru izvede na isti strani igrišča, kjer bi se moralo izvajati osnovno vračanje žoge v igro.

17.2.5 Po dosojeni osebni napaki igralcu moštva, ki ima živo žogo v posesti, ali po napaki moštva, ki je upravičeno do posesti žoge, se to izvede najbližje točki, kjer se je prekinitve igre zgodila.

17.2.6 Po dosojeni tehnični napaki se igra nadaljuje z vračanjem žoge v igro najbližje točki kjer je bila žoga, ko je bila tehnična napaka dosojena razen, če ni drugače napisano v teh pravilih.

- 17.2.7 Po dosojeni nešportni ali izključujoči napaki se igra nadaljuje z vračanjem žoge v igro v prednjem polju moštva na črti za vračanje žoge v igro razen, če ni drugače napisano v teh pravilih.
- 17.2.8 Po pretepu se žoga vrača v igro kot je opisano v členu 39.
- 17.2.9 Kadarkoli žoga pade v koš, toda met iz igre ali prosti met ni veljaven, se vračanje žoge v igro izvede izza bočne črte v podaljšku črte prostih metov.
- 17.2.10 Po uspešno izvedenem metu iz igre ali uspešno izvedenem zadnjem ali edinem prostem metu:
- katerikoli igralec moštva, ki je prejelo koš, vrača žogo v igro s kateregakoli mesta, za čelno črto za košem tega moštva. To velja tudi, ko sodnik žogo vroča ali jo da na razpolago igralcu, ki jo bo vrnil v igro, po minuti odmora ali po kakršnikoli prekinitvi, ki sledi takoj po doseženem košu iz igre ali uspešno izvedenem zadnjem ali edinem prostem metu.
 - igralec, ki žogo vrača v igro, se lahko giblje vstran in/ali nazaj, prav tako pa si žogo za čelno črto lahko podajajo soigralci. Obdobje 5 sekund začne teči, ko ima prvi igralec žogo na razpolago, da jo vrne v igrišče.

17.3 Pravilo

- 17.3.1 Igralec, ki vrača žogo v igro, ne sme:
- zadrževati žoge več kot 5 sekund.
 - stopiti na igrišče, preden je žoga zapustila njegove roke
 - po podaji povzročiti, da se žoga dotakne zunanosti igrišča.
 - dotakniti se žoge na igrišču, dokler se je najprej ne dotakne katerikoli drug igralec.
 - povzročiti, da žoga pade neposredno v koš.
 - se med podajanjem premakniti več kot 1 m vstran (v eno ali obe smeri) z mesta, ki ga je za izvajanje določil sodnik. Če razmere to dopuščajo, je dovoljeno (glede na mejno črto) gibanje pravokotno nazaj.
- 17.3.2 Ostali igralci ne smejo:
- s katerimkoli delom telesa segati preko mejne črte, dokler žoga ni podana preko mejne črte.
 - biti bližje od 1 metra od igralca, ki vrača žogo v igro, kadar je prostor med mejno črto in katerokoli oviro zunaj igrišča, krajši od 2 metrov.
- 17.3.3 Ko je na uri za merjenje igralnega časa 2:00 minuti ali manj v četrti četrtini in v vseh podaljških in pride do vračanja žoge v igro, sodniki uporabijo opozorilni sodniški znak, ki prepoveduje obrambnim igralcem prečkanje navidezne zračne mejne črte. Če obrambni igralec:
- seže z katerimkoli delom svojega telesa preko meje črte, da bi oviral izvajalca ali
 - je bližje kot 1 meter, če igralec nima na voljo 2 metrov globine za izvajanje žoge, se to šteje kot kršitev in vodi k tehnični napaki.

Kršitev člena 17.3 je prekršek.

17.4 Kazen

Žoga bo dodeljena nasprotniku, da jo bo vrnil v igro z mesta prvotnega vračanja.

18. člen Minuta odmora

18.1 Definicija

Minuta odmora je prekinitev igre, ki jo je zahteval glavni trener ali prvi pomočnik trenerja.

18.2 Pravilo

18.2.1 Vsaka minuta odmora mora trajati 1 minuto.

18.2.2 Minuto odmora se odobri, ko zanjo obstaja možnost.

18.2.3 Možnost za odobritev minute odmora se začne:

- za obe moštvi, ko žoga postane mrtva, ko je ura za merjenje igralnega časa zaustavljena in sodnik po dosojeni napaki ali prekršku zaključi s kazanjem znakov zapisnikarski mizi.
- za obe moštvi, ko žoga postane mrtva po zadnjem ali edinem uspešno izvedenem prostem metu.
- za moštvo, ki je prejelo koš iz igre.

18.2.4 Možnost za odobritev minute odmora se konča, ko je žoga na razpolago igralcu, da jo vrne v igro ali izvede prvi ali edini prosti met.

18.2.5 Vsako moštvo ima na voljo:

- 2 minuti odmora v prvem polčasu.
- 3 minute odmora v drugem polčasu, od katerih se največ 2 lahko porabita v zadnjih 2 minutah zadnje četrtine, ko ura za merjenje igralnega časa kaže 2:00 minuti ali manj.
- 1 minuto odmora v vsakem podaljšku.

18.2.6 Neizkoriščenih minut odmora se ne sme prenašati v naslednji polčas ali podaljšek.

18.2.7 Minuta odmora se odobri moštvu, katerega glavni trener, jo je prej zahteval, razen po košu iz igre, ko se minuta odmora lahko odobri le moštvu, ki je koš prejelo (ob tem pa ni bila dosojena kršitev pravil).

18.2.8 Minuta odmora se ne odobri moštvu, ki je doseglo koš kadar ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in vsakem podaljšku kaže 2:00 minuti ali manj, razen če je sodnik prekinil igro.

18.3 Postopek pri minuti odmora

18.3.1 Le glavni trener in prvi pomočnik trenerja imata pravico zahtevati minuto odmora. To storita tako, da vzpostavita vidni kontakt z zapisnikarsko mizo ali da gre eden od njiju osebno do zapisnikarske mize in minuto odmora jasno zahteva z uporabo ustreznega znaka z rokama.

18.3.2 Minuto odmora je mogoče preklicati, preden je časomerilec dal zvočni signal zanjo.

18.3.3 Minuta odmora se:

- začne, ko sodnik zapiska in pokaže znak za minuto odmora.
- konča, ko sodnik zapiska in pozove igralce nazaj na igrišče.

18.3.4 Takoj, ko se pojavi možnost za minuto odmora, časomerilec z zvočnim signalom obvesti sodnike o zahtevani minuti odmora.

Če je bil dosežen koš iz igre proti moštvu, ki je zahtevalo minuto odmora, mora časomerilec takoj zaustaviti uro in z zvočnim signalom obvestiti sodnike o zahtevani minuti odmora.

- 18.3.5 Med minuto odmora in v intervalu igre pred začetkom druge ter četrte četrtine in vsakega podaljška, gredo lahko igralci z igrišča in sedijo na klopi moštva, osebe, ki so bile na klopi moštva pa lahko vstopijo na igrišče, če ostanejo v bližini prostora pred klopjo moštva.
- 18.3.6 Če je bila zahteva po minuti odmora s strani kateregakoli moštva dana potem, ko je bila žoga že na voljo igralcu, ki bo izvedel prvi ali edini prosti met, potem bo minuta odmora odobrena, če:
- je bil zadnji ali edini prosti met uspešen.
 - se igra, po zadnjem ali edinem neuspešnem prostem metu, nadaljuje z vračanjem žoge v igro.
 - če je bila med izvajanjem prostih metov dosojena napaka. V tem primeru se prosti met(i) izvede(jo) do konca, minuta odmora pa se odobri pred izvajanjem kazni za naslednjo napako, razen če je drugače določeno v teh pravilih.
 - če je bila dosojena napaka po zadnjem ali edinem prostem metu, preden je žoga postala živa. V tem primeru bo minuta odmora odobrena pred izvedbo kazni za novo napako.
 - če je bil dosojen prekršek, preden je žoga postala živa, po zadnjem ali edinem prostem metu. V tem primeru bo minuta odmora odobrena, preden se prične vračanje žoge v igro.

V primeru več zaporednih nizov prostih metov in/ali posesti žoge, dosojenih zaradi več kot ene napake, se vsak niz obravnava posebej.

19. člen Zamenjave

19.1 Definicija

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

19.2 Pravilo

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

19.2.2 Možnost za zamenjavo se začne:

- za obe moštvi, ko žoga postane mrtva, ko je ura zaustavljena in sodnik zaključi s kazanjem znakov zapisnikarski mizi.
- za obe moštvi, ko žoga postane mrtva po zadnjem ali edinem uspešnem prostem metu.
- za moštvo, ki je prejelo zadetek iz igre in ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in vsakem podaljšku kaže 2:00 minuti ali manj.

19.2.3 Možnost zamenjave se konča, ko je žoga na razpolago igralcu, da jo vrne v igro ali izvede prvi ali edini prosti met.

19.2.4 Igralec, ki je postal namestnik, in namestnik, ki je postal igralec, ne smeta ponovno vstopiti v igrišče ali oditi z igrišča, dokler žoga ne postane ponovno mrtva, potem ko je ura za merjenje časa tekla, razen:

- če ima moštvo manj kot 5 igralcev na igrišču.
- če je igralec, ki je že na klopi moštva (potem ko je bil pravilno zamenjan), upravičen do izvajanja prostih metov, ki so rezultat napake, ki jo je mogoče popraviti.

19.2.5 Zamenjava se ne odobri moštvu, ki je doseglo koš in ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in vsakem podaljšku kaže 2:00 minuti ali manj (čeprav se ura za merjenje igralnega časa ustavi), razen če je sodnik prekinil igro.

19.2.6 Če je igralec prejel zdravniško ali kakršnokoli drugo pomoč, mora biti zamenjan, razen če ima moštvo manj kot 5 igralcev na igrišču.

19.3 Postopek

19.3.1 Samo namestnik ima pravico zahtevati zamenjavo. Namestnik (ne glavni trener ali prvi pomočnik trenerja) to stori tako, da gre do zapisnikarske mize in jasno zahteva zamenjavo z uporabo ustreznega znaka z rokama ali pa se usede na stol za zamenjave. Namestnik mora biti pripravljen, da takoj vstopi v igro.

19.3.2 Zahtevo za zamenjavo se lahko prekliče, le dokler časomerilec ne da zvočnega signala za zamenjavo.

19.3.3 Takoj ko nastopi priložnost za zamenjavo, mora časomerilec z zvočnim signalom o tem opozoriti sodnike.

19.3.4 Namestnik, ki naj bi vstopil v igro, mora ostati izven igrišča, dokler sodnik ne zapiska, pokaže znaka za zamenjavo in ga pozove na igrišče.

19.3.5 Igralec, ki je bil zamenjan, lahko kjerkoli zapusti igrišče in gre do klopi svojega moštva, ne da bi se pri tem moral javiti časomerilcu ali sodniku.

19.3.6 Zamenjave je treba izvesti čim hitreje. Igralec, ki mu je bila dosojena 5 napaka ali je bil izključen, mora biti zamenjan takoj (ne več kot v 30 sekundah). Če sodnik meni, da moštvo pri tem neupravičeno zavlačuje tekmo, mu lahko prisodi minuto odmora. Če moštvo nima več na voljo minute odmora, se trenerju tega moštva zaradi zavlačevanja igre dosodi tehnična napaka (vpiše kot 'B').

- 19.3.7 Če je bila zamenjava zahtevana med minuto odmora ali v intervalu igre (razen v intervalu igre med prvim in drugim polčasom), se mora namestnik, ki naj bi vstopil v igro, pred vstopom na igrišče javiti časomerilcu.
- 19.3.8 Če mora biti izvajalec prostih metov zamenjan, ker:
- se je poškodoval, ali
 - mu je bila dosojena 5 napaka ali
 - je bil izključen,
- mora proste mete izvesti njegov namestnik, ki pa ne sme biti ponovno zamenjan, dokler ura za merjenje igralnega časa ni tekla.
- 19.3.9 Če je bila zahteva po zamenjavi dana potem, ko je bila žoga že na voljo igralcu, ki bo izvedel prvi ali edini prosti met, potem bo zamenjava odobrena kateremukoli moštvu, če:
- je bil zadnji ali edini prosti met uspešen.
 - se po zadnjem ali edinem prostem metu igra nadaljuje z vračanjem žoge v igro.
 - če je bila med izvajanjem prostih metov dosojena napaka. V tem primeru se prosti meti izvedejo do konca, zamenjava pa se odobri pred izvajanjem kazni za naslednjo napako razen če ni drugače zapisano v teh pravilih.
 - če je bila dosojena napaka pri zadnjem ali edinem prostem metu, preden je žoga postala živa. V tem primeru bo zamenjava odobrena pred izvedbo kazni za novo napako.
 - če je bil dosojen prekršek, preden je žoga postala živa, pri zadnjem ali edinem prostem metu. V tem primeru bo zamenjava odobrena, preden se prične vračanje žoge v igro.
- V primeru več zaporednih nizov prostih metov, dosojenih zaradi več kot ene napake, se vsak niz obravnava posebej.

20. člen Predana tekma

20.1 Pravilo

Moštvo izgubi tekmo brez boja če:

- se 15 minut po času, ko naj bi se tekma začela, ne pojavi na igrišču ali nima na voljo 5 igralcev, ki bi tekmo lahko začeli.
- s svojimi dejanji preprečuje, da bi se tekma odigrala.
- na poziv prvega sodnika odkloni igranje.

20.2 Kazen

- 20.2.1 Tekmo dobijo nasprotniki z rezultatom 20:0. Poraženo moštvo za poraz ne prejme nobene točke.
- 20.2.2 V primeru razigravanja, ko se igrata 2 tekmi (doma in v gosteh) ali se igra na 2 dobljeni tekmi, moštvo, ki izgubi brez boja eno od tekem, izgubi brez boja tudi celotno razigravanje. To ne velja v primeru, ko se igra na 3 ali 4 dobljene tekme.
- 20.2.3 Če na turnirju moštvo dvakrat preda tekmo, bo to moštvo izključeno s turnirja. Prav tako se rezultati vseh tekem tega moštva na turnirju izničijo.

21. člen Prekinjena tekma

21.1 Pravilo

Moštvo bo izgubilo tekmo po prekinitvi, če med tekmo na igrišču ostaneta manj kot 2 igralca tega moštva, ki lahko igrata.

21.2 Kazen

21.2.1 Če je v tem trenutku v vodstvu moštvo, ki bi tekmo lahko nadaljevalo, velja rezultat, ki je bil ob prekinitvi. Če pa je v vodstvu moštvo, ki bi sicer tekmo izgubilo, je rezultat 2:0 za moštvo, ki je zaostajalo. V primeru poraza zaradi prekinjene tekme prejme poraženec 1 točko.

21.2.2 V primeru razigravanja, ko se igra 2 tekmi (doma in v gosteh), moštvo, ki izgubi prvo ali drugo tekmo zaradi omenjene prekinitve, izgubi brez boja tudi razigravanje.

PETO PRAVILO - PREKRŠKI

22. člen Prekrški

22.1 Definicija

Prekršek je kršitev pravil.

22.2 Kazen

Žoga bo dodeljena nasprotniku, da jo vrne v igro, in sicer z mesta, ki je najbližje mestu posesti žoge ob prekinitvi igre, razen neposredno za tablo ali če ni s temi pravili določeno drugače.

23. člen Igralec zunaj igrišča in žoga zunaj igrišča

23.1 Definicija

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

23.1.2 Žoga je zunaj igrišča, ko se dotakne:

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

23.2 Pravilo

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

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

23.2.3 Če igralec med držano žogo stopi v svoje zadnje polje ali izven igrišča, pride do situacije s sodniškim metom.

24. člen Vodenje žoge

24.1 Definicija

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

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

Med vodenjem žoge igralec ne sme imeti kateregakoli dela dlani pod žogo ter žoge nositi. Igralec prav tako ne sme povzročiti, da žoga zastane v njegovi(h) rokah ter nato nadaljevati z njenim vodenjem. Med vodenjem žoge lahko igralec žogo vrže v zrak, vendar se mora žoga dotakniti tal ali drugega igralca, preden se jo lahko igralec ponovno dotakne z roko ter nadaljuje z vodenjem.

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

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

24.1.4 Vodenje žoge niso:

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

24.2 Pravilo

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

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

25. člen Korakanje z žogo

25.1 Definicija

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

25.1.2 **Pivotiranje** imenujemo pravilno gibanje, v 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.

25.2 Pravilo

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

- Ko ima obe nogi na tleh:
 - v trenutku, ko dvigne eno nogo, druga noga postane stojna noga.
 - na začetku vodenja ne sme dvigniti stojne noge, dokler žoga ne zapusti njegove roke (njegovih rok).
 - lahko pri podaji ali metu na koš odskoči iz stojne noge, vendar se z nobeno nogo ne sme dotakniti tal, dokler žoga ne zapusti njegove roke (njegovih rok).
- Med gibanjem ali pri zaključevanju vodenja lahko naredi dva koraka pred zaustavitvijo, podajo ali metom na koš:
 - pri sprejemu žoge v gibanju mora žoga zapustiti roko pred njegovim drugim korakom.
 - prvi korak se zgodi potem, ko se ena ali obe nogi dotakneta tal po tem ko je igralec vzpostavil kontrolo nad žogo.
 - drugi korak se zgodi po prvem koraku, ko se igralec z drugo ali obema nogama hkrati dotakne tal.
 - če se igralec ustavi v prvem koraku in ima obe nogi na tleh ali pa sta se obe nogi dotaknili tal istočasno lahko uporabi katerokoli nogo kot stojno nogo. Če

nato skoči z obema nogama, se nobena noga ne sme dotakniti tal preden vrže ali poda žogo.

- če igralec pristane na tleh najprej z eno nogo je to njegova stojna noga.
- če igralec skoči iz ene noge v prvem koraku in pristane na obeh nogah na tleh nobena od njegovih nog ne more biti več stojna noga. Če nato ena ali obe nogi istočasno zapustita tla, mora podati ali vreči žogo proti košu preden se katerakoli noga dotakne tal.
- če sta obe nogi v zraku v času sprejema žoge in igralec pristane na obe nogi hkrati, postane stojna noga tista ki ostane na tleh potem ko igralec dvigne eno nogo od tal.
- igralec se ne sme zaporedoma dotakniti tal z isto nogo ali obema nogama po zaključku vodenja ali dobljeni kontroli nad žogo.

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

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

26.člen 3 sekunde

26.1 Pravilo

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

26.1.2 Igralcu je treba dovoliti:

- da poskusi zapustiti polje omejitve.
- da je v polju omejitve, če sam ali pa njegov soigralec meče na koš iz igre, žoga pa zapušča ali je ravno zapustila roko (roki) igralca.
- da v polju omejitve vodi žogo manj kot 3 zaporedne sekunde, če jo namerava vreči na koš.

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

27. člen Tesno pokriti igralec

27.1 Definicija

Igralec, ki drži živo žogo na igrišču, je tesno pokrit, kadar je nasprotnik v pravilnem aktivnem obrambnem položaju na razdalji, ki je manjša od 1 metra.

27.2 Pravilo

Tesno pokriti igralec mora v 5 sekundah začeti z vodenjem žoge, jo podati ali vreči na koš.

28. člen 8 sekund

28.1 Pravilo

28.1.1 Kadarkoli:

- pride igralec v svojem zadnjem polju do posesti žive žoge, ali
- se med vračanjem žoge v igro žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne katerikoli igralec v zadnjem polju in moštvu igralca, ki je izvajal vračanje žoge v igro, ostane žoga v posesti v njegovem zadnjem polju,

mora njegovo moštvo žogo prenesti v svoje prednje polje v 8 sekundah.

28.1.2 Moštvo je preneslo žogo v svoje prednje polje, ko:

- se žoga, ki ni v posesti nobenega igralca, dotakne prednjega polja.
- se žoga dotakne prednjega polja ali se je pravilno dotakne napadalec, katerega obe nogi se v celoti dotikata le njegovega prednjega polja.
- se žoga dotakne ali se je pravilno dotakne branilec, ki ima del telesa v kontaktu z njegovim zadnjim poljem.
- se žoga dotakne sodnika, ki se z delom svojega telesa dotika prednjega polja moštva, ki ima v posesti žogo;
- se med vodenjem žoge iz zadnjega v prednje polje, žoga in obe nogi igralca, ki vodi žogo, v celoti dotikajo prednjega polja.

28.1.3 Obdobje 8 sekund se bo nadaljevalo, kadar bo moštvu, ki je prej imelo žogo v posesti, dodeljeno vračanje žoge v igro v zadnjem polju, zato ker:

- je žoga padla z igrišča.
- se je igralec istega moštva poškodoval.
- je moštvo v napadu naredilo tehnično napako.
- je prišlo do situacije s sodniškim metom.
- je prišlo do obojestranske napake.
- je prišlo do izničenja enakih kazni obema moštvoma.

29. člen 24 sekund

29.1 Pravilo

29.1.1 Kadarkoli:

- igralec na igrišču pridobi živo žogo,
- se med vračanjem žoge v igro žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne katerikoli igralec na igrišču in žoga ostane v posesti igralca moštva, ki je izvajalo vračanje žoge v igro,

mora njegovo moštvo v 24 sekundah izvesti met na koš iz igre.

Da je bil met na koš iz igre izveden v 24 sekundah:

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

29.1.2 Kadar pride do poskusa meta na koš iz igre blizu izteka 24 sekund in se, medtem ko je žoga v zraku, oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada:

- če žoga pade v koš, do prekrška ni prišlo. Zvočni signal se prezre in koš velja.
- če se žoga dotakne obroča, vendar ne pade v koš, se zvočni signal prezre in igra nadaljuje. Do prekrška ni prišlo.

- če žoga zgreši obroč, je prišlo do prekrška. Če pa so nasprotniki takoj in nedvoumno prišli do posesti žoge, se zvočni signal prezre in igra nadaljuje.

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

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

29.2 Postopek

29.2.1 Po uspešno izvedenem sodniškem metu ob začetku prve četrtine in ob vsakem vračanju žoge v igro zaradi izmenične posesti v novi četrtini ali podaljšku, pridobi moštvo novih 24 sekund za napad v trenutku, ko dobi igralec v posest živo žogo na igrišču. To velja ne glede na to ali pride igralec do posesti v svojem zadnjem ali prednjem polju.

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

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

V teh primerih se posest žoge dodeli moštvu, ki je imelo žogo v posesti pred prekinitvijo. Če se nato vračanje žoge v igro izvaja:

- v zadnjem polju, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na novo obdobje 24 sekund.
- v prednjem polju, se uro za merjenje dolžine napada preklopi:
 - če je v trenutku, ko je bila igra zaustavljena, na uri za merjenje dolžine napada preostalo 14 sekund ali več, se ure za merjenje dolžine napada ne preklopi, temveč se nadaljuje z odštevanjem tam, kjer je bila zaustavljena,
 - če je v trenutku, ko je bila igra zaustavljena, na uri za merjenje dolžine napada preostalo 13 sekund ali manj, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na 14 sekund.

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

29.2.3 Kadarkoli sodnik zaustavi igro zaradi napake ali prekrška (vključno z žogo izven igrišča), ki ga je storilo moštvo, ki je bilo v posesti žoge in bo vračanje žoge v igro dodeljeno nasprotnemu moštvu, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na nov napad.

Uro za merjenje dolžine napada se prav tako ponastavi na nov napad, če je zaradi izmenične posesti žoga zamenjala posest, na naslednji način:

- vračanje žoge v obrambni polovici moštva – 24 sekund.
- vračanje žoge v napadalni polovici moštva – 14 sekund.

29.2.4 Kadarkoli sodnik zaustavi igro zaradi tehnične napake moštva, ki je v posesti žoge, se bo igra nadaljevala z vračanjem žoge v igro z mesta, ki je najbližje mestu, kjer je bila igra zaustavljena. Ure za merjenje dolžine napada se ne ponastavi, temveč se odštevanje dolžine napada nadaljuje tam, kjer je bil zaustavljen.

29.2.5 Ko glavna ura kaže 2:00 minuti ali manj v četrti četrtini ali podaljšku po minuti odmora ekipe, ki je upravičena do posesti v obrambni četrtini, ima glavni trener tega moštva pravico, da se odloči, ali bo moštvo vrnilo žogo v igro v napadalni polovici na črtah za izvajanje žoge v igro ali pa v obrambni polovici na mestu, ki je najbližje tistemu kjer je bila žoga ob prekinitvi.

Po minuti odmora bo moštvo vrnilo žogo v igro na naslednji način:

- Če je žoga padla z igrišča in bo moštvo vrnilo žogo v igro v:
 - obrambni polovici, se odštevanje dolžine napada nadaljuje tam, kjer je bil zaustavljen.
 - napadalni polovici: Če je na uri za omejitev napada 13 sekund ali manj, se odštevanje dolžine napada nadaljuje tam, kjer je bil zaustavljen. Če je na uri za omejitev napada 14 sekund ali več, se ura ponastavi na 14 sekund.
- Če bo moštvo vrnilo žogo v igro zaradi napake ali prekrška (razen zaradi žoge izven igrišča) v:
 - obrambni polovici, se ura ponastavi na 24 sekund.
 - napadalni polovici, se ura ponastavi na 14 sekund.
- Če je minuto odmora zahtevalo moštvo, ki je upravičeno do nove posesti žoge in bo vrnilo žogo v igro v:
 - obrambni polovici, se ura ponastavi na 24 sekund.
 - napadalni polovici, se ura ponastavi na 14 sekund.

29.2.6 Pri vračanju žoge v igro v napadalni polovici na črti za izvajanje žoge, zaradi izvršitve kazni po nešportni ali izključujoči napaki, ima moštvo za napad na voljo 14 sekund.

29.2.7 Ko se žoga dotakne obroča nasprotnikovega koša, se uro za merjenje dolžine napada preklopi na:

- 24 sekund, če pride do posesti žoge nasprotno moštvo.
- 14 sekund, če ponovno pride do posesti žoge isto moštvo, ki jo je imelo v posesti preden se je žoga dotaknila obroča.

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

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

30. člen Prekršek vrnitve žoge v zadnje polje

30.1 Definicija

30.1.1 Moštvo ima v posesti živo žogo v svojem prednjem polju, kadar:

- se igralec tega moštva z obema nogama dotika svojega prednjega polja medtem ko drži, ujame ali vodi žogo v svojem prednjem polju, ali
- si žogo podajajo igralci tega moštva v njihovem prednjem polju.

30.1.2 Moštvo, ki je v posesti žive žoge v svojem prednjem polju je povzročilo, da je bila žoga nepravilno vrnjena v njihovo zadnje polje, če je bil igralec tega moštva zadnji, ki se je dotaknil žoge v svojem prednjem polju in se je nato prvi dotaknil žoge igralec istega moštva:

- ki ima del svojega telesa v stiku z zadnjim poljem ali
- po tem, ko se je žoga dotaknila zadnjega polja tega moštva.

Ta omejitev velja za vse situacije v prednjem polju moštva, tudi za vračanje žoge v igro. Vendar pa omejitev ne velja za igralca, ki je skočil iz svojega prednjega polja, prišel v zraku do nove posesti žoge in nato z žogo doskočil v svoje zadnje polje.

30.2 Pravilo

Moštvo, ki ima v prednjem polju živo žogo v posesti, ne sme povzročiti, da bi bila žoga nepravilno vrnjena v njegovo zadnje polje.

30.3 Kazen

Žoga bo dosojena nasprotniku, ki jo vrne v igro v svojem prednjem polju, in sicer z mesta, ki je najbližje mestu kršitve, razen neposredno za tablo.

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

31.1 Definicija

31.1.1 Met na koš iz igre ali prosti met:

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

31.2 Pravilo

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

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

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

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

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

31.2.4 Do prekrška pri igri na žogo pride, ko:

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

- 31.2.5 Noben igralec se ne sme dotakniti žoge, potem ko se je dotaknila obroča in ima še možnost, da bi padla v koš, potem ko:
- je sodnik zapiskal
 - medtem ko je bila žoga v rokah igralca, ki je v fazi meta na koš, ali
 - je žoga pri metu na koš iz igre ali zadnjega prostega meta v zraku.
 - se je oglasil zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označuje konec četrtine ali podaljška.

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

31.3 Kazen

- 31.3.1 Če je prekršek storil **napadalec**, se zadetek ne prizna. Žoga se prisodi nasprotnikom, ki jo vrnejo v igro v višini namišljenega podaljška črte za proste mete, razen če ni drugače določeno s pravili.
- 31.3.2 Če je prekršek storil **branilec**, se nasprotnemu moštvu prizna:
- 1 točka pri prostem metu.
 - 2 točki pri metu na koš iz polja za 2 točki.
 - 3 točke pri metu na koš iz polja za 3 točke.
- Število priznanih točk je enako, kot bi bilo v primeru, če bi žoga padla skozi koš.
- 31.3.3 Če je prekršek storil **branilec** med zadnjim ali edinim prostim metom, se bo nasprotnemu moštvu priznala 1 točka, ki ji sledi še tehnična napaka dosojena branilcu.

ŠESTO PRAVILO – NAPAKE

32.člen Napake

32.1 Definicija

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

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

32.1.3 Če se napaka zgodi, ko je žoga že postala mrtva:

- ura za merjenje časa je označila konec obdobja igre (četrtine in vsakega podaljška)
- se je zgodila kršitev pravil

se napaka razveljavi, razen v primerih, ko gre na tehnično, nešportno ali izključujočo napako.

33. člen Dotik: Osnovna načela

33.1 Osnovni valj igralca

Osnovni valj igralca predstavlja prostor znotraj namišljenega valja, ki ga določi igralec z mestom, na katerem stoji. Velikost valja in razdalja med nogami igralca se spreminja in je odvisen od višine in telesnih lastnosti igralca. Vsebuje prostor v zraku nad igralcem in sega do meje valja obrambnega igralca ali napadalca brez žoge, ter je omejen:

- spredaj z dlanjo rok,
- zadaj z zadnjico in
- ob straneh z zunanjo stranjo rok in nog.

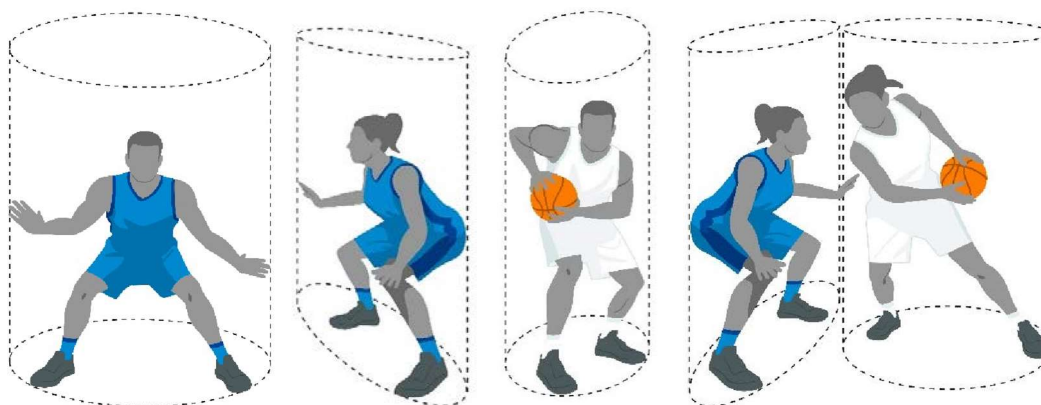
Dlani in roke so lahko pred telesom iztegnjene le toliko, kolikor so pokrčene noge v kolenih, pri čemer pa so roke pokrčene v komolcu ter podlakti in dlani dvignjene v pravilnem obrambnem položaju.

Obrambni igralec ne sme kršiti osnovnega valja napadalca z žogo in povzročiti nedovoljenega kontakta, kadar napadalec poizkuša normalno igrati znotraj svojega osnovnega valja. Osnovni valj napadalca z žogo je omejen:

- spredaj z nogami, pokrčenimi kolena in rokami, ko drži žogo nad bokom,
- zadaj z zadnjico in
- ob straneh z zunanjo stranjo komolcev in nog.

Napadalcu z žogo je potrebno omogočiti dovolj prostora za normalno košarkarsko igro znotraj njegovega valja. Z izrazom »normalna košarkarska igra« je v tem primeru mišljen začetek vodenja, pivotiranje, met in podaja.

Napadalec ne sme iztegniti nog ali rok izven svojega valja in povzročiti nedovoljenega kontakta z branilcem, da bi si s tem pridobil dodaten prostor.



Slika 6 Osnovni valj igralca

33.2 Načelo vertikalnosti

Med igro ima vsak igralec pravico zasedeti katerikoli prostor (valj) na tleh, ki ga še ni zasedel nasprotnik.

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

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

Branilec ne sme biti kaznovan, ker je s tal (znotraj svojega valja) skočil v zrak ali ker je znotraj svojega valja iztegnil roke in lahti navzgor.

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

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

33.3 Pravilni obrambni položaj

Branilec se je postavil v pravilni začetni obrambni položaj ko:

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

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

33.4 Pokrivanje igralca z žogo

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

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

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

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

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

- 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 tudi giblje vstran ali nazaj, da bi ohranil začetni pravilni obrambni položaj.
- branilec, ki se giblje zato, da bi ohranil začetni 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 mestu dotika prvi, dotik pa mora biti v njegov trup.
- ko se je branilec postavil v pravilni obrambni položaj, se lahko znotraj valja obrne, da se izogne poškodb.

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

33.5 Pokrivanje igralca brez žoge

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

Pri pokrivanju igralca brez žoge veljata elementa časa in prostora. 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, vendar ni nikoli manjša od enega normalnega koraka.

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

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

33.6 Igralec v zraku

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

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

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

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

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

33.7 Postavljanje ekrana: pravilno in nepravilno

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

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

- se igralec, ki poskuša postaviti ekran nasprotniku, **ne premika** (znotraj svojega valja).
- ima obe nogi na tleh v trenutku, ko je prišlo do dotika.

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

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

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

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

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

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

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

33.8 Prebijanje

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

33.9 Blokiranje

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

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

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

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

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

33.10 Polji polkroga

Polji polkroga sta na igrišču narisani z namenom, da določita poseben prostor pod košem, kjer se drugače interpretira določanje osebni napak v obrambi/napadu.

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

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

33.11 Dotikanje nasprotnika z roko (rokama) in/ali lahtjo (lahtni).

Dotikanje nasprotnika z eno ali obema rokama ni nujno napaka.

Sodniki bodo presodili, ali je igralec s tem, ko je povzročil dotik, pridobil prednost. Tak dotik je napaka, če na kakršenkoli način omejuje gibanje nasprotnika.

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

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

Za napako je odgovoren napadalec z žogo:

- če se z roko ali komolcem čvrsto oprime nasprotnika ali ovije okrog njega, da bi s tem pridobil nepoštено 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 podlaket ali roko, da bi nasprotniku preprečil osvojitve žoge.

Za napako je odgovoren napadalec brez žoge:

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

33.12 Igra na položaju posta

Načelo vertikalnosti se upošteva tudi pri igri na položaju posta.

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

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, bokov ali drugih delov telesa.

33.13 Nepravilno pokrivanje od zadaj

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

33.14 Držanje

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

33.15 Porivanje

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

33.16 Simuliranje osebne napake

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

34. člen Osebna napaka

34.1 Definicija

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

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

34.1.2 Napaka ob vračanju žoge v igro, je vsaka osebna napaka obrambnega igralca na igrišču, ki se zgodi ob vračanju žoge v igro, ko ura za merjenje igralnega časa kaže 2:00 ali manj v četrti četrtini in vsakem podaljšku. Žoga je v tem primeru še vedno v rokah igralca, ki jo bo vrnil v igro ali pa mu je dana na razpolago, da jo bo vrnil v igro.

34.2 Kazen

Kršilcu se prisodi osebna napaka.

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

- se igra nadaljuje z vračanjem žoge v igro moštva, ki ni povzročilo kršitve, z mesta najbližjega mestu kršitve.
- če je moštvo, ki je kršilo pravila, izkoristilo bonus, se igra nadaljuje v skladu z 41. členom.

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

- če je izveden met na koš iz igre uspešen, zadetek velja, poleg tega pa se prisodi še 1 dodatni prosti met,
- če je met na koš izveden iz polja za 2 točki neuspešen, se prisodita 2 prosta meta.
- če je met na koš izveden iz polja za 3 točke neuspešen, se prisodijo 3 prosti meti.

34.2.3 Če je igralec naredil napako ob vračanju žoge v igro:

- Igralec nad katerim je bila storjena osebna napaka, bo imel na razpolago 1 prosti met, njegovo moštvo pa bo nato upravičeno še do posesti žoge najbližje mestu kršitve.

35. člen Obojestranska napaka

35.1 Definicija

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

35.1.2 Da bi dve napaki lahko šteli kot obojestranski napaki, mora biti zadoščeno naslednjim pogojem:

- obe napaki sta napaki igralcev.
- obe napaki sta posledica fizičnega kontakta.
- obe napaki sta med nasprotnikoma, ki sta naredila napaki drug nad drugim.
- obe napaki sta osebni napaki ali katerakoli kombinacija nešportne in izključujoče napake.

35.2 Kazen

Osebna ali nešportna/izključujoča napaka se vpiše vpletenima igralcema. Ne prisodijo se prosti meti, igra pa se nadaljuje takole:

Če je približno hkrati z obojestransko napako:

- bil dosežen zadetek iz igre ali zadnji prosti met, bodo nasprotniki moštva, ki je doseglo zadetek, vrnili žogo v igro s kateregakoli mesta na čelni črti za lastnim košem.
- eno moštvo imelo žogo v posesti ali je bilo upravičeno do posesti žoge, bodo igralci tega moštva žogo vrnili v igro z mesta, ki je najbližje mestu, kjer se je kršitev zgodila.
- nobeno moštvo ni imelo žoge v posesti, niti ni bilo upravičeno do posesti žoge, pride do situacije s sodniškim metom.

36. člen Tehnična napaka

36.1 Pravila vedenja

36.1.1 Pravilno vedenje v igri zahteva popolno in pošteno sodelovanje igralcev, trenerjev, namestnikov in drugih oseb na klopi moštva s sodniki, pomožnimi sodniki in tehničnim komisarjem, če je prisoten.

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

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

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

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

36.2 Definicija

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

- omalovažuje opozorila sodnikov.
- nespoštljivo komunicira s sodniki, tehničnim komisarjem, pomožnimi sodniki ali nasprotniki.
- uporabi žaljivo govorico ali gib in hujska gledalce.
- zasmehuje nasprotnika.
- vznemirja nasprotnika ali omejuje njegovo vidno polje z mahanjem z rokami v bližini njegovih oči.
- pretirano opleta s komolci.
- zavlačuje igro z namernim dotikanjem žoge, potem ko je ta padla skozi koš ali s preprečevanjem takojšnje vrnitve žoge v igro.
- simulira osebno napako.
- se obesi na obroč tako, da obroč nosi njegovo težo. Lahko pa se po zabijanju za trenutek prime za obroč, če po oceni sodnikov s tem skuša preprečiti poškodbo sebe ali drugega igralca.

- prekrška pri igri na žogo nad obročem, ob zadnjem ali edinem prostem metu. Napadalnemu moštvu se prisodi 1 točka, kateri sledi še kazen za tehnično napako dosojeno obrambnemu igralcu.
- 36.2.2 Tehnična napaka oseb na klopi moštva je napaka zaradi nespoštljivega komuniciranja ali dotikanja sodnikov, tehničnega komisarja, pomožnih sodnikov ali nasprotnikov. Sem spadajo tudi kršitve proceduralne ali administrativne narave.
- 36.2.3 Igralec mora biti izključen za preostanek tekme če dobi 2 nešportni ali 2 tehnični ali 1 nešportno in 1 tehnično napako.
- 36.2.4 Glavni trener mora biti izključen za preostanek tekme če dobi:
- 2 tehnični napaki zaradi njegovega nešportnega obnašanja ('C')
 - 3 tehnične napake od katerih je lahko 1 tehnična napaka posledica njegovega obnašanja ('C'), ali pa so lahko vse tri posledica nešportnega obnašanja oseb, ki lahko sedijo na klopi njegove ekipe ('B').
- 36.2.5 Če je igralec ali glavni trener izključen po členu 36.2.3 ali 36.2.4, se kazen izvrši samo za to tehnično napako in ni dodatne kazni zaradi izključitve.

36.3 Kazen

36.3.1 Če je tehnična napaka dosojena:

- igralcu, se mu vpiše kot njegova napaka in šteje med napake moštva.
- osebam na klopi moštva, se vpiše trenerju in ne šteje med napake moštva.

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

- Prosti met se mora izvajati takoj. Po izvedenem prostem metu ekipa, ki je imela posest žoge ob dosojeni tehnični napaki ali pa je bila upravičena do posesti žoge, vrne žogo v igro najbližje mestu, kjer se je nahajala v trenutku dosojene tehnične napake.
- Prosti met za tehnično napake se mora izvajati takoj, ne glede na to kakšne kazni za napake so bile takrat dosojene moštvu ali pa so se že začeli izvajati prosti meti za druge napake. Po izvedenem prostem metu zaradi tehnične napake ekipa, ki je imela posest žoge ob dosojeni tehnični napaki ali pa je bila upravičena do posesti žoge, vrne žogo v igro najbližje mestu, kjer se je nahajala v trenutku dosojene tehnične napake.
- Če je bil dosežen koš iz igre ali pa je bil zadet zadnji prosti met, se žoga po prostem metu dodeli ekipi, ki bi izvajala žogo po doseženem košu iz igre ali prostem metu.
- Če nobeno moštvo ni bilo v posesti žoge ali bilo upravičeno do posesti žoge ob dosojeni tehnični napaki, se žoga dodeli na podlagi izmenične posesti.
- Ob dosojeni tehnični napaki v intervalu pred tekmo, ekipa izvaja 1 prosti met, ki mu sledi sodniški met v sredinskem krogu za začetek prve četrtine.

37. člen Nešportna napaka

37.1 Definicija

37.1.1 Nešportna napaka je po sodnikovi oceni napaka igralca s kontaktom, kjer:

- ni izvedel pravilnega poskusa (v skladu z duhom in namenom teh pravil) neposredne igre na žogo.
- je igralec pri poskusu igre na žogo povzročil pretiran, grob kontakt.
- je obrambni igralec povzročil nepotrební kontakt z nasprotnikom, da bi zaustavil protinapad. To velja le do trenutka, ko napadalec prične z metom na koš.
- je obrambni igralec povzročil nepravilni kontakt z nasprotnikom od zadaj ali s strani z namenom, da bi zaustavil napredovanje napadalca proti košu, ob tem pa med napadalcem in nasprotnikovim košem ni nobenega obrambnega igralca in:
 - igralec v tranziciji je v posesti žoge, ali
 - igralec v tranziciji poskuša priti do posesti žoge, ali
 - igralec v tranziciji je že podal žogo drugemu napadalcu v tranziciji.

Vse navedeno velja le do trenutka, ko napadalec prične z metom na koš.

37.1.2 Sodnik mora nešportne napake med tekmo dosledno tolmačiti in pri tem presoјati samo dejanje.

37.2 Kazen

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

37.2.2 Igralcu, nad katerim je bila storjena napaka, se prisodi(jo) prosti met(i), ki jim sledi:

- vračanje žoge v igro napadalnem polju moštva nad katerim je bila storjena nešportna napaka.
- sodniški met v sredinskem krogu za začetek prve četrtine.

Število prostih metov je tako:

- če je bila napaka storjena nad igralcem, ki ni metal na koš: 2 prosta meta.
- če je bila napaka storjena nad igralcem, ki je metal na koš: zadetek (če je dosežen) velja in še 1 prosti met.
- če je bila napaka storjena nad igralcem, ki je metal na koš, zadetek pa ni bil dosežen: 2 ali 3 prosti meti.

37.2.3 Igralec bo do konca tekme izključen, kadar sta mu dosojeni 2 nešportni napaki, 2 tehnični napaki ali 1 nešportna in 1 tehnična napaka.

37.2.4 Če je igralec izključen v skladu s členom 37.2.3, je ta nešportna napaka edina napaka, ki se kaznuje. Dodatna kazen zaradi izključitve se ne izvrši.

38. člen Izključujoča napaka

38.1 Definicija

- 38.1.1 Izključujoča napaka je vsako grobo nešportno dejanje igralcev, namestnikov, glavnih trenerjev, pomočnikov trenerja ali drugih oseb na klopi moštva.
- 38.1.2 Izključenega glavnega trenerja bo nadomestil prvi pomočnik trenerja, ki je vpisan v zapisnik. Če prvi pomočnik trenerja ni vpisan v zapisnik, ga bo nadomestil kapetan moštva (CAP).

38.2 Nasilje

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

Ko sodniki takšno dejavnost opazijo, morajo opozoriti glavnega trenerja moštva, ki je kršilo pravila.

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

38.3 Kazen

- 38.3.1 Izključujoča napaka se vpiše kršilcu.
- 38.3.2 Kadarkoli je kršilec izključen v skladu z ustreznimi členi teh pravil, mora po izključitvi oditi ter do konca tekme ostati v garderobi svojega moštva ali pa (če se tako odloči) zapustiti dvorano.
- 38.3.3 Prisodi(jo) se prosti met(i):
- kateremukoli nasprotniku, ki ga je določil njegov trener, toda le v primeru, ko izključujoča napaka ni rezultat dotika z nasprotnikom.
 - igralcu, nad katerim je bila izključujoča napaka dosojena.
- Sledi še:
- vračanje žoge v igro v napadalnem polju na črti za izvajanje.
 - sodniški met v sredinskem krogu za začetek prve četrtine.

38.3.4

Število prostih metov je tako:

- če napaka ni rezultat dotika z nasprotnikom: 2 prosta meta.
- če je bila napaka storjena nad igralcem, ki ni metal na koš: 2 prosta meta.
- če je bila napaka storjena nad igralcem, ki je metal na koš: zadetek (če je dosežen) velja in še 1 prosti met.
- če je bila napaka storjena nad igralcem, ki je metal na koš, zadetek pa ni bil dosežen: 2 ali 3 proste mete.
- izključujoča napaka glavnega trenerja: 2 prosta meta.
- izključujoča napaka prvega pomočnika trenerja, namestnika, namestnika, ki nima več pravice vstopa na igrišče (narejenih 5 napak) ali drugih spremljevalcev na klopi se vpiše kot tehnična napaka trenerju: 2 prosta meta.

Če pride do izključitve prvega pomočnika trenerja, namestnikov, namestnikov, ki nimajo več pravice igranja ali pa drugih spremljevalcev, kot posledica zapustitve klopi moštva in aktivno sodelovanje v pretepu:

- se za vsako individualno izključujočo napako prvega pomočnika trenerja, namestnikov, namestnikov, ki nimajo več pravice igranja, izvajata 2 prosta meta. Vse izključujoče napake se vpišejo povzročiteljem.

- za vsako izključujočo napako spremljevalcev na klopi: 2 prosta meta. Vse izključujoče napake se vpišejo v zapisnik kot tehnična napaka glavnega trenerja.

Vsi prosti meti se izvršijo, razen v primeru, da so nasprotnemu moštvu dosojene napake z enakimi kaznimi, ki se v tem primeru izničijo.

39. člen Pretep

39.1 Definicija

Pretep je medsebojna fizična dejavnost 2 ali več nasprotnikov (igralcev, namestnikov, glavnih trenerjev, pomočnikov trenerja, namestnikov, ki nimajo več pravice igrati in ostalih oseb s klopi moštva).

Ta člen velja samo za igralce, namestnike, glavne trenerje, pomočnike trenerja, namestnike, ki nimajo več pravice igrati in ostale osebe s klopi moštva, ki med pretepom ali situacijo, ki lahko povzroči pretep, zapustijo meje prostora pred klopjo moštva.

39.2 Pravilo

39.2.1 Namestniki, namestniki, ki nimajo več pravice igrati ali spremljevalci moštva, ki med pretepom ali situacijo, ki lahko povzroči pretep, zapustijo prostor pred klopjo moštva, bodo izključeni.

39.2.2 Samo glavnemu trenerju in/ali prvemu pomočniku trenerja je dovoljeno, da med pretepom ali situacijo, ki lahko povzroči pretep, zapusti/ta prostor pred klopjo moštva, zato da sodnikom pomaga/ta ohraniti ali vzpostaviti red. V takem primeru se ga/ju ne izključi.

39.2.3 Če glavni trener in/ali prvi pomočnik trenerja zapusti prostor pred klopjo moštva, vendar ne pomaga/ta ali ne poskusi/ta pomagati sodnikom ohraniti ali vzpostaviti reda, bo/sta izključen/a.

39.3 Kazen

- 39.3.1 Ne glede na število oseb s klopi moštva, ki so bili izključene, ker so zapustile prostor pred klopjo moštva, se glavnemu trenerju moštva vpiše ena tehnična napaka ('B').
- 39.3.2 Če so v tem primeru izključene osebe iz klopi obeh moštev, ni pa potrebno izvajanje kazni zaradi drugih napak, se igra nadaljuje. Če je približno hkrati, ko je bila igra zaustavljena zaradi pretepa:
- bil dosežen zadetek iz igre, bodo nasprotniki moštva, ki je doseglo zadetek, vrnil žogo v igro s kateregakoli mesta na čelni črti.
 - ko je prišlo do pretepa, eno moštvo imelo posest žoge ali je bilo upravičeno do posesti žoge, bodo igralci tega moštva vrnil žogo v igro z mesta, ki je najbližje tistemu kjer je bila žoga, ko se je pretep pričel.
 - nobeno moštvo ni imelo posesti žoge, niti ni bilo upravičeno do posesti žoge, pride do situacije s sodniškim metom.
- 39.3.3 Vse izključujoče napake se vpišejo tako, kot je opisano v točki B.8.3 in se ne štejejo kot napake moštva.
- 39.3.4 Vse kazni igralcev na igrišču, ki so bili vpleteni v pretep ali situacijo, ki bi lahko povzročila pretep, se izvedejo v skladu s 42. členom.
- 39.3.5 Vse kazni za izključitve prvega pomočnika trenerja, namestnika, igralca na klopi, ki nima pravice vstopa na igrišče zaradi petih napak in drugih spremljevalcev na klopi moštva, ki so aktivno vpleteni v pretep ali situacijo, ki lahko vodi k pretepu, se izvedejo v skladu s 38.3.4. členom, 6. odstavek.

SEDMO PRAVILO – SPLOŠNE DOLOČBE

40. člen Število napak igralca/trenerja ter izključitve

- 40.1 Igralec, ki mu je bilo dosojenih 5 napak, mora takoj zapustiti igro. Igralca o tem obvesti sodnik ter mora biti zamenjan takoj.
- 40.2 Ko igralec, ki je hkrati tudi trener dobi 5 napak, postane izločen igralec, vendar pa lahko nadaluje z vodenjem moštva kot trener.
- 40.3 Napaka igralca, ki je pred tem že naredil svojo 5. napako, šteje kot napaka igralca, ki nima več pravice nastopa. Takšna napaka se vpiše glavnemu trenerju moštva in v zapisniku označi z veliko črko 'B'.
- 40.4 Igralec, kateremu sta bili dosojeni 2 tehnični ali 2 nešportni napaki, ali v kombinaciji 1 tehnična in 1 nešportna napaka, bo izključen. Igralca o izključitvi obvesti časomerilec, ki ob tem tudi pokaže oznako za izključitev (GD – Game Disqualification).
- 40.5 Trener, kateremu sta dosojeni 2 tehnični napaki zaradi njegovega nešportnega obnašanja (zapisano kot C) ali 3 tehnične napake zaradi nešportnega vedenja spremljevalcev (vse zapisane kot B ali v kombinaciji, ko je ena prisojena njemu kot C in ostale kot B), bo izključen. Trenerja o izključitvi obvesti časomerilec, ki ob tem tudi pokaže oznako za izključitev (GD – Game Disqualification).
- 40.6 Vsak izključen član moštva (igralec, trener, pomočnik trenerja, izločen igralec ali spremljevalec moštva) mora po izključitvi takoj zapustiti tekmo, kar pa ne sme trajati

več kot 30 sekund. Izključen član moštva mora zapustiti dvorano oz. lahko do konca tekme ostane v garderobi moštva.

41. člen Napake moštva: Kazen

41.1 Definicija

41.1.1 Napaka moštva je osebna, tehnična, nešportna ali izključujoča napaka, ki je bila dosojena igralcu. Moštvo je izkoristilo bonus, potem ko so igralci moštva v eni četrtini naredili 4 napake moštva.

41.1.2 Vse napake moštva, ki se zgodijo med intervalom igre, štejejo kot da so se zgodile v naslednji četrtini ali podaljšku.

41.1.3 Vse napake moštva, ki se zgodijo v kateremkoli podaljšku, štejejo kot da so se zgodile v četrti četrtini.

41.2 Pravilo

41.2.1 Ko je moštvo izkoristilo bonus, se vsaka naslednja osebna napaka tega moštva, storjena nad nasprotnikom, ki ni v fazi meta na koš, namesto z vračanjem žoge v igro, kaznuje z 2 prostima metoma. Igralec nad katerim je bila storjena napaka, gre izvajati prosta meta.

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

42. člen Posebni primeri

42.1 Definicija

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

42.2 Postopek

42.2.1 Vse napake se vpišejo in ugotovijo kazni zanje.

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

42.2.3 Vse kazni za enake napake obeh moštev in vse kazni za obojestranske napake se zapišejo v zapisnik. Kazni enake teže se izničijo skladno z vrstnim redom kot so se zgodile ter se šteje kot da jih nikoli ni bilo.

42.2.4 Če je bila dosojena tehnična napaka, se kazen za tehnično napako izvede najprej, kljub drugačnemu vrstnemu redu napak in kljub temu, da se je izvajanje kazni že začelo.

Če je bila dosojena tehnična napaka glavnemu trenerju moštva zaradi izključitve prvega pomočnika trenerja, namestnika, igralca, ki več nima pravice nastopa ali spremljevalca moštva, se takšna tehnična napaka ne izvede takoj, ampak skladno z vrstnim redom kot je bila tehnična napaka dosojena. V primeru, če gre za kazen, ki jo je mogoče izničiti, se kazen za tehnično napako ne izvede.

42.2.5 Izgubijo se vse pravice do posesti žoge, razen pravica do posesti žoge kot del kazni, ki je po izničenju ostala zadnja za izvedbo.

- 42.2.6 Ko je žoga med izvajanjem prvega ali edinega prostega meta ali pri vračanju žoge v igro zaradi napake postala živa, se kazni zaradi te napake ne more več izničiti s kaznimi zaradi preostalih napak.
- 42.2.7 Kazni za preostale napake se izvedejo po vrstnem redu, kot so bile dosojene.
- 42.2.8 Če po izničenju kazni za enake napake moštev za izvedbo ni preostala nobena kazni, se igra nadaljuje po naslednjih pravilih. Če je približno hkrati kot prva kršitev:
- dosežen zadetek iz igre, bo moštvo, ki je prejelo zadetek, vrnilo žogo v igro s kateregakoli mesta na čelni črti pod svojim košem.
 - je imelo eno moštvo posest žoge ali je bilo upravičeno do posesti žoge, bodo igralci tega moštva vrnilo žogo v igro z mesta, ki je najbližje mestu, kjer se je zgodila prva kršitev.
 - nobeno moštvo ni imelo žoge v posesti, niti ni bilo upravičeno do posesti žoge, pride do situacije s sodniškim metom.
 -

43. člen Prosti meti

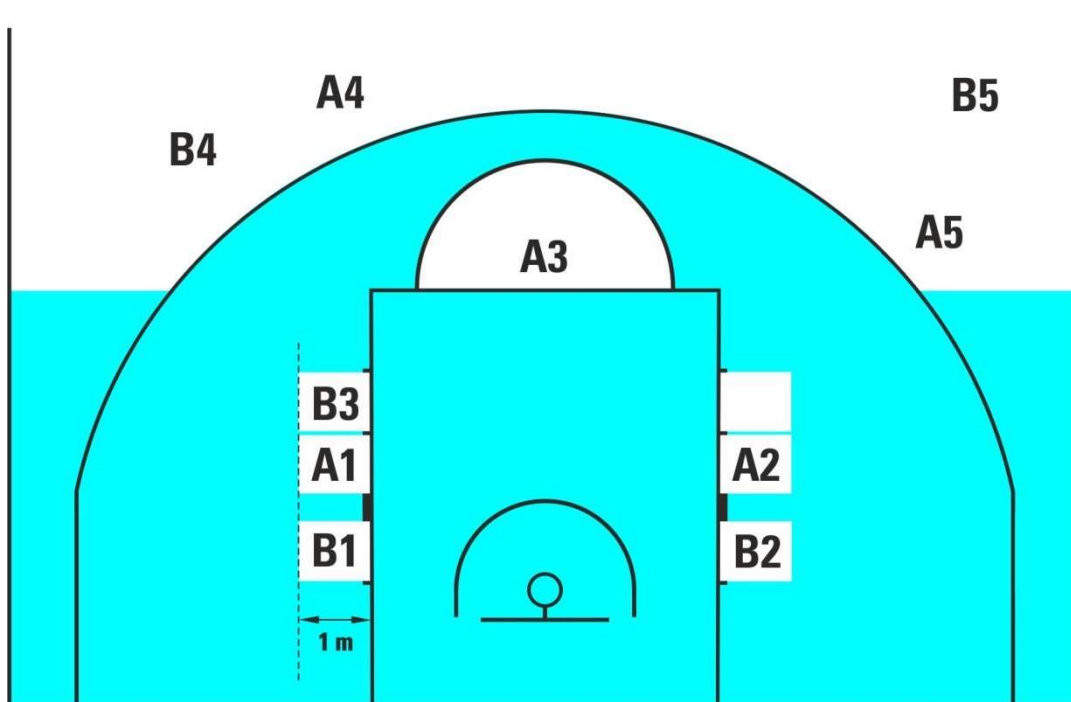
43.1 Definicija

- 43.1.1 Prosti met je priložnost, da igralec izza črte za proste mete in znotraj polkroga neovirano doseže zadetek za 1 točko.
- 43.1.2 Posamezni niz prostih metov predstavljajo vsi prosti meti in/ali nadaljnja posest žoge kot kazni za posamezno napako.

43.2 Pravilo

- 43.2.1 Kadar je dosojena osebna, nešportna ali izključujoča napaka zaradi dotika z nasprotnikom, ki se kaznuje s prostim(i) metom(i):
- mora igralec, nad katerim je bila storjena napaka, pristopiti k izvedbi enega ali več prostih metov.
 - mora igralec, nad katerim je bila storjena napaka, izvesti dosojene proste mete, preden lahko zaradi zamenjave zapusti igrišče.
 - če mora igralec, ki je bil določen za izvajanje prostega meta ali več prostih metov, zapustiti igro zaradi poškodbe, Pete osebne napake ali izključitve, bo proste mete izvedel njegov namestnik. Če namestnikov ni več, lahko dosojene proste mete izvede soigralec, ki ga bo določil glavni trener moštva.
- 43.2.2 Kadar je dosojena tehnična ali izključujoča napaka moštvu in ta napaka ni posledica fizičnega kontakta, lahko pripadajoče proste mete izvede katerikoli igralec, ki ga je določil glavni trener nasprotnega moštva.
- 43.2.3 Izvajalec prostega meta:
- se postavi za črto za proste mete in v polkrog.
 - uporabi lahko katerikoli način metanja prostega meta, pri katerem žoga pade od zgoraj v koš ali se dotakne obroča.
 - mora po vračanju žoge s strani sodnika vreči na koš v 5 sekundah.
 - se ne sme dotakniti črte za proste mete ali polja omejitve, dokler žoga ne pade skozi koš ali se ne dotakne obroča.
 - se ne sme pretvarjati, da bo izvajal prosti met.
- 43.2.4 Igralci, ki so v skakalnih prostorih vzdolž polja omejitve, lahko izmenično zasedejo te prostore skladno s sliko 6 in sicer do širine enega metra.
- Igralci, ki so v skakalnih prostorih vzdolž polja, ne smejo:

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



Slika 7 Položaj igralcev pri prostih metih

- 43.2.5 Igralci, ki ne zasedajo skakalnih prostorov vzdolž polja omejitve, morajo ostati za namišljenim podaljškom črte za proste mete in za črto za 3 točke, dokler se prosti meti ne končajo.
- 43.2.6 Med prostim(i) metom(i)i, ki jim sledi še drugi niz(i) prostih metov ali vračanje žoge v igro, morajo vsi igralci ostati za namišljenim podaljškom črte za proste mete in za črto za 3 točke.

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

43.3 Kazen

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

Žoga se prisodi nasprotnikom, da jo vrnejo v igro v višini namišljenega podaljška črte za proste mete, razen če je potrebno izvesti druge proste mete (enega ali več) ali je nato moštvo upravičeno do posesti žoge.

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

- dosežen zadetek velja.
- ostali prekrški se zanemarijo.

V primeru zadnjega ali edinega prostega meta se žoga prisodi nasprotnikom, da jo vrnejo v igro s kateregakoli mesta na čelni črti v svojem zadnjem polju.

- 43.3.3** Če **prosti met ni uspešen** in je prekršek naredil:
- izvajalec prostega meta ali njegov soigralec pri zadnjem ali edinem prostem metu, se žoga prisodi nasprotnikom, ki jo vrnejo v igro v višini namišljenega podaljška črte za proste mete, razen če isto moštvo ni upravičeno do posesti žoge.
 - nasprotnik izvajalca prostega meta, se izvajalcu prostega meta prisodi nadomestni prosti met.
 - obe moštvi pri zadnjem ali edinem prostem metu, pride do situacije s sodniškim metom.

44. člen Napake, ki jih je mogoče popraviti

44.1 Osnovni postopek

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

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

44.1.3 Ko je napaka popravljena, se bo igra nadaljevala tam, kjer je bila zaradi popravljanja napake prekinjena, razen če v pravilih ni drugače določeno. Žoga se dodeli moštvu, ki je bilo upravičeno do posesti žoge v trenutku, ko je bila igra zaradi popravljanja napake prekinjena.

44.2 Napaka, ki jo je mogoče popraviti – kategorija 1

Če so sodniki po pomoti spregledali katero izmed pravil, lahko napako kategorije 1 popravijo le v naslednjih primerih:

- so prisodili enega ali več nepripadajočih prostih metov.
- niso dodelili enega ali več pripadajočih prostih metov.
- so napačno priznali ali razveljavili zadetek.
- so dovolili, da je enega ali več prostih metov izvedel napačen igralec.
- so sodniki določili napačnega igralca, ki je izvedel prosti met oz. proste mete.
- so signalizirali napako napačnemu igralcu, trenerju ali ekipi.
- napake pri pisanju zapisnika, ki vključujejo:
 - niso vpisali ali so po pomoti vpisali zadetek iz igre ali prostih metov
 - niso vpisali ali so po pomoti vpisali napako napačnemu igralcu, trenerju ali moštvu
 - niso vpisali ali so po pomoti vpisali minuto odmora napačnemu moštvu.
- Napake pri merjenju časa, pri napačnem sprožanju ure za merjenje časa, popravki na uri za merjenje časa ter pomote vezane na nedelovanje ure za merjenje časa.

44.3 Napaka, ki jo je mogoče popraviti – kategorija 1 – osnovni postopek

44.3.1 Potem, ko je bila napaka ugotovljena s strani sodnikov, tehničnega komisarja ali pomožnih sodnikov in jo je še mogoče popraviti:

- Če se je napaka zgodila preden ura za merjenje časa kaže 2:00 ali manj v četrti četrtini, je potrebno tako napako popraviti preden ura za merjenje časa kaže 2:00 ali manj.
- Če se je napaka zgodila preden ura za merjenje časa kaže 2:00 ali manj v četrti četrtini, vendar pa sodniki zaustavijo igro, ko je na uri za merjenje časa manj kot 2:00, je potrebno napako popraviti preden žoga postane ponovno živa.

- Če se je napaka zgodila po tem, ko ura za merjenje časa kaže 2:00 ali manj v četrti četrtini ali v podaljškju, je potrebno napako popraviti preden žoga ponovno posatne živa po tem, ko so sodniki zaustavili igro.

44.3.2 Omenjenih napak ni mogoče več popraviti po tem, ko žoga postane mrtva, ker se je oglašil signal, ki označuje konec tekme, razen če se je napaka zgodila po zadnji zaustavitvi igre s strani sodnikov in preden se je oglasila signal ki označuje konec tekme. V tem primeru, se mora napaka popraviti takoj po koncu tekme in obe moštvi morata ostati na igrišču ali v prostoru pred klopjo moštva.

44.3.3 Ko se je napaka, ki jo je mogoče popraviti odkrila:

- se mora igralec, ki sodeluje pri popravljanju napake in je zaradi zamenjave v skladu s pravili že na klopi moštva, ponovno vrniti na igrišče zaradi popravljanja napake. V tem primeru tak namestnik ponovno postane igralec.
- ko je napaka popravljena, lahko tak igralec ostane v igri, razen če je bila v skladu s pravili ponovno zahtevana njegova zamenjava (v takem primeru lahko odide z igrišča).
- namesto igralca, ki je bil zamenjan zaradi poškodbe ali mu je bila nudena pomoč, izključitve ali storjene njegove 5. napake ali ni mogoče določiti igralca, ki bi moral sodelovati pri popravljanju napake, bo trener moštva določil igralca, ki bo sodeloval v popravljanju napake.

44.4 **Napaka, ki jo je mogoče popraviti – kategorija 1 – poseben postopek**

44.4.1 Če je napaka v dodelitvi nepripadajočega(ih) prostega(ih) meta(ov):

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

- če ura za merjenje igralnega časa po napaki še ni tekla, bo vračanje žoge v igro dodeljeno moštvu, kateremu so bili prosti meti razveljavljeni. Moštvo bo vrnilo žogo v igro izza bočne črte v podaljškju črte za proste mete.
- če je ura za merjenje igralnega časa po napaki tekla, se bo igra nadaljevala z mesta najbližjega tistemu, kjer je bila igra zaradi poprave napake prekinjena.

44.4.2. Če je napaka v nedodeljenih pripadajočih prostih metih:

- če ni bilo med napako in ugotovitvijo napake nobene spremembe posesti žoge, se igra po popravljanju napake nadaljuje tako kot po izvajanju prostih metov oz. kot po vsakem zadnjem ali edinem prostem metu.
- je isto moštvo, ki mu je bila po pomoti dodeljena posest žoge, doseglo zadetek iz igre, se zadetek prizna in napaka prezre.
- če je ura za merjenje igralnega časa po napaki tekla, se bo igra nadaljevala z mesta najbližjega tistemu, kjer je bila igra zaradi poprave napake prekinjena.

44.4.3 Če je proste mete izvedel napačen igralec:

V tem primeru se taki prosti meti in morebitna posest žoge, ki je del te kazni, razveljavijo, žoga pa se dodeli nasprotnemu moštvu, da jo vrne v igro izza bočne črte v podaljškju črte za proste mete, razen če je potrebno izvesti kazni zaradi drugih kršitev. To ne velja v primeru, ko se je igra nadaljevala in je bila ustavljena zaradi pomote, katero je mogoče popraviti. V tem primeru se bo igra nadaljevala tam, kjer je bila zaradi popravljanja napake prekinjena.

44.4.4 Sodniki določijo za izvajanje prostih metov napačnega igralca:

V primeru, ko sodniki za izvajanje prostih metov določijo napačnega igralca, se prosti meti razveljavijo in pravilen igralec mora nato pristopiti k izvedbi prostih metov. Tekma

se bo nadaljevala kot po vsakem zadnjem ali edinem prostem metu, razen ko se je igra nadaljevala in je bila ustavljena zaradi pomote, katero je mogoče popraviti. V tem primeru se bo igra nadaljevala tam, kjer je bila zaradi popravljanja napake prekinjena.

44.4.5 Sodniki po pomoti niso priznali ali razveljavili zadetka:

V tem primeru morajo sodniki priznati ali razveljaviti točke, odvisno za kakšno pomoto gre. V tem primeru je potrebno ustrezno popraviti tudi zapisnik.

44.4.6. Tekma se bo nadaljevala najbližje mestu, kjer je bila zaradi poprave napake prekinjena. Sodniki so signalizirali napako napačnemu igralcu, trenerju ali moštvu:

Napako je potrebno popraviti v zapisniku tekme. Če je bil igralec ali trener po pomoti izključen ali mu je bila po pomoti vpisana peta napaka in je tako postal izločen igralec, se lahko po popravi napake vrne v igro. Vsak trener ali igralec, ki bi po popravi pomote moral biti izključen ali postati izločen igralec, bo v tem primeru izključen oz. bo postal izločen igralec ter ne bo smel nadaljevati tekme.

44.4.7 Napake pri pisanju zapisnika:

- Zapisnikar po pomoti ni vpisal zadetka moštvu ali je moštvu vpisal nepripadajoč zadetek.
- Zapisnikar je po pomoti vpisal napako napačnemu igralcu ali trenerju ali ni vpisal pripadajoče napake igralcu ali trenerju.
- Zapisnikar je po pomoti zapisal minuto odmora napačnemu moštvu ali ni vpisal minute odmora moštvu, ki je izkoristilo minuto odmora.

V vseh primerih mora zapisnikar ustrezno popraviti zapisnik ter pri tem upoštevati pravila, da se po pomoti izključen član moštva lahko vrne v igro oz. nadaljuje s tekmo.

44.4.8 Napake na uri za merjenje igralnega časa, katere je povzročil časomerilec ali tehnična okvara na uri za merjenje časa, se morajo ustrezno popraviti na način, da se na uri doda ali odvzame čas.

44.5 **Napaka, ki jo je mogoče popraviti – kategorija 2**

Spodaj navedene napake kategorije 2 je možno popraviti s strani sodnikov, ko gre za napačno uporabo pravil pri uri za merjenje 24 sekund ter tehnično okvaro omenjene naprave. Sodniki so pooblaščen, da popravijo vse omenjene napake in na uri za merjenje napada nastavijo pravilen čas.

44.6 **Napaka, ki jo je mogoče popraviti – kategorija 2 – osnovni postopek**

44.6.1 Da je napako možno popraviti mora biti odkrita s strani sodnikov, tehničnega komisarja (če je prisoten) ali pomožnih sodnikov:

- Ko je žoga živa takoj po napaki in sodniki ustavijo uro za merjenje časa z namenom poprave napake.
- Ko sodniki prvič po napaki iz kateregakoli razloga ustavijo igro in ima moštvo v posesti žogo ali je upravičeno do posesti žoge po odpravi napake.

Ura za merjenje 24 sekund mora biti nastavljena na pravilen čas.

44.6.2 Napake na uri za merjenje dolžine napada ni več mogoče popraviti ko:

- Se zgodi sprememba posesti žive žoge po napaki.
- Moštvo v posesti žoge doseže veljaven koš iz igre.
- Žoga postane mrtva po tem, ko se oglasi signal, ki označuje konec tekme.

OSMO PRAVILO – SODNIKI, POMOŽNI SODNIKI, KOMISAR: DOLŽNOSTI IN POOBLASTILA

45. člen Sodniki, pomožni sodniki in komisar

- 45.1 Sodniki so prvi sodnik in 1 ali 2 druga sodnika. Njim pomagajo pomožni sodniki in tehnični komisar, kadar je prisoten.
- 45.2 Pomožni sodniki so zapisnikar, pomočnik zapisnikarja, časomerilec in merilec dolžine napada.
- 45.3 Tehnični komisar sedi med zapisnikarjem in časomerilcem. Njegova osnovna dolžnost je, da nadzoruje delo pomožnih sodnikov in pomaga sodnikom pri nemotenem poteku tekme.
- 45.4 Sodniki ne smejo biti v kakršnikoli zvezi z nastopajočimi moštv.
- 45.5 Sodniki, pomožni sodniki in tehnični komisar morajo voditi tekmo v skladu s pravili in jih nimajo pravice spreminjati.
- 45.6 Sodniki so oblečeni v sodniško majico, črne dolge hlače, črne nogavice in črne košarkarske copate.
- 45.7 Sodniki in pomožni sodniki naj bi bili enotno oblečeni.

46. člen Prvi sodnik: Dolžnosti in pooblastila

Prvi sodnik naj:

- 46.1 Pregleda in odobri vso opremo, ki se bo uporabljala med tekmo.
- 46.2 Določi glavno uro za merjenje igralnega časa, uro za merjenje dolžine napada, uro za merjenje minute odmora in se seznani s pomožnimi sodniki.
- 46.3 Izbere žogo za igro izmed najmanj 2 že uporabljenih žog, ki mu jih da na voljo domače moštvo. Če nobena od teh žog ni ustrezna, lahko izbere najboljšo žogo, ki je na voljo.
- 46.4 Ne dovoli igralcem, da nosijo predmete, ki bi lahko povzročili poškodbo drugim igralcem.
- 46.5 Izvede sodniški met za začetek prve četrtine in vsa vračanja žoge v igro po pravilu izmenične posesti na začetku preostalih četrtin in vseh podaljškov.
- 46.6 Ustavi igro, če tako narekujejo okoliščine.
- 46.7 Odloči o predani tekmi.
- 46.8 Natančno pregleda zapisnik ob koncu tekme ali kadarkoli, če se mu to zdi potrebno.
- 46.9 Odobri in podpiše zapisnik ob koncu tekme in s tem zaključi postopek v zvezi s tekmo in zvezo sodnikov s tekmo. Pravica sodnikov do odločanja prične, ko prideta(jo) na igrišče 20 minut pred predvidenim uradnim začetkom tekme. Pravica do odločanja se zaključi, ko se oglasi zvočni signal ure za merjenje igralnega časa, ki označi konec igralnega časa in ga potrdijo sodniki.
- 46.10 Preden podpiše zapisnik, mora prvi sodnik na hrbtni strani zapisnika zabeležiti:
- vsako izključujočo napako ali predano tekmo.
 - vsako nešportno vedenje igralcev, trenerjev, pomočnikov trenerjev ali spremljevalcev moštev, ki se je zgodilo v obdobju 20 minut pred predvidenim začetkom tekme ali po koncu igralnega časa in preden je bil podpisan in odobren zapisnik.

V tem primeru mora prvi sodnik (ali tehnični komisar, če je prisoten) vodstvu tekmovanja poslati izčrpno poročilo.

- 46.11 Prvi sodnik dokončno odloči, ko je potrebno ali ko sodniki niso enakega mnenja. Za končno odločitev se lahko posvetuje z drugim(a) sodnikom(a) in/ali s tehničnim komisarjem, če je prisoten in/ali tudi s pomožnimi sodniki.
- 46.12 Ko je na tekmah v uporabi tehnična oprema za ogled posnetkov (Instant Replay System - IRS) je potrebno uporabiti navodila zapisana v prilogi F.
- 46.13 Zapiska, ko dobi signal časomerilca, da je do pričetka prve in tretje četrtine ostalo še 3 in 1,5 minute. Prvi sodnik prav tako zapiska 30 sekund pred pričetkom druge in četrte četrtine in vseh podaljškov.
- 46.14 Prvi sodnik je pooblaščen, da odloča o vsem kar ni posebej navedeno v pravilih.

47. člen Sodniki: Dolžnosti in pooblastila

- 47.1 Sodniki imajo pravico odločati o kršitvah pravil, ki se zgodijo na igrišču ali izven njega. Nadzirajo tudi zapisnikarsko mizo, klop moštva in polja neposredno za mejnimi črtami.
- 47.2 Sodniki zapiskajo, kadar pride do kršitve pravil, ko se konča četrtina ali podaljšek ali kadar menijo, da je igro potrebno zaustaviti. Sodniki ne zapiskajo po uspešno izvedenem metu na koš, po uspešno izvedenem prostem metu ali ko žoga postane živa.
- 47.3 Ko se sodniki odločajo, ali naj dosodijo telesni dotik ali prekršek, morajo v vsakem primeru upoštevati naslednja osnovna načela:
- duh in namen teh pravil ter potrebo po ohranitvi celotnosti tekme.
 - doslednost pri spoštovanju zamisli o prednosti / ni prednosti. Zaradi naključnih dotikov naj sodniki po nepotrebnem ne prekinjajo tekme, razen če bi igralec zaradi tega pridobil prednost ali bi bilo zaradi tega nasprotno moštvo postavljeno v podrejen položaj.
 - doslednost pri spoštovanju proste presoje na vsaki tekmi, pri čemer pa morajo sodniki upoštevati sposobnosti vpletenih igralcev, njihov odnos in vedenje med tekmo.
 - doslednost pri ohranjanju ravnovesja med nadzorom in potekom tekme, pri čemer morajo imeti sodniki občutek za dejanja udeležencev, da prisodijo le tisto, kar je za tekmo pomembno.
- 47.4 Če pride do pritožbe enega od moštev, mora prvi sodnik (ali tehnični komisar, če je prisoten) po prejemu vzroka za pritožbo o pritožbi pisno obvestiti vodstvo tekmovanja.
- 47.5 Če se je sodnik poškodoval ali pa iz kakršnegakoli razloga ne more nadaljevati s sojenjem v roku 5 minut, se bo igra nadaljevala. Preostala(i) sodnika(i) bosta sodila do konca tekme sama, razen ob možnosti zamenjave poškodovanega sodnika z ustreznim sodnikom. Po posvetu s tehničnim komisarjem, če je prisoten, se bo(sta) preostali(a) sodnik(a) sam(a) odločil(a) o možni zamenjavi.
- 47.6 Če je potrebno kakšno odločitev pojasniti ustno, se na vseh mednarodnih tekmah uporablja angleški jezik.
- 47.7 Vsak sodnik ima pravico odločati znotraj svojih pristojnosti, vendar pa nima pravice razveljaviti ali dvomiti o sosodnikovih odločitvah.
- 47.8 Sodniške odločitve in njihova interpretacija Uradnih košarkarskih pravil so dokončne in jim ni možno oporerekati ali jih omalovaževati razen v primerih, ko je dovoljena pritožba (glej dodatek C).

48. člen Zapisnikar in pomočnik zapisnikarja: Dolžnosti

- 48.1 Zapisnikarju je na voljo uradni zapisnik, v katerega bo zabeležil:
- moštvi, z vnosom imen in številke igralcev, ki bodo začeli tekmo in beležil zamenjave (namestnike), ki bodo vstopali na igrišče. Kadar pride do kršitve pravil o začetnih 5 igralcih, ki bodo začeli tekmo, zamenjavah ali številkah igralcev, bo takoj (oz. ko bo mogoče) o tem obvestil najbližjega sodnika.
 - tekoče število doseženih točk (košev iz igre ali iz prostih metov) in jih sproti sešteval.
 - napake, dosojene vsakemu igralcu. Podobno zapisuje tudi tehnične napake dosojene trenerjem ter bo takoj, ko mora biti trener izključen, o tem obvestil sodnika. Podobno mora takoj obvestiti sodnika o tem, da sta bili igralcu dosojeni 2 tehnični ali 2 nešportni napaki ali po 1 nešportna in 1 tehnična napaka in mora biti zato izključen.
 - minute odmora. Preko sodnika bo obvestil glavnega trenerja, da v posameznem polčasu ali podaljšku nima več na voljo minute odmora.
 - naslednjo izmenično posest z upravljanjem s puščico izmenične posesti. Zapisnikar bo takoj ob koncu prvega polčasa obrnil puščico v drugo smer, saj bosta moštvi v drugem polčasu zamenjali koša.
 - »Head coach's challenge«, kateregaodobrijo sodniki. Zapisnikar mora obvestiti sodnike, ko trener napačno drugič zahteva ogled posnetka.
- 48.2 Pomočnik zapisnikarja upravlja s semaforjem ter pomaga zapisnikarju in merilcu časa. V primeru razlik med uradnim zapisnikom in semaforjem, katerih ni mogoče rešiti, bodo obveljali podatki zapisani v zapisniku, podatki na semaforju pa morajo biti ustrezno popravljeni.
- 48.3 Če je v zapisniku ugotovljena napaka je postopek naslednji:
- med tekmo, merilec časa počaka na prvo mrtvo žogo, nato pa sproži svoj zvočni signal.
 - po zvočnem signalu za konec tekme, se napako lahko popravi preden zapisnik podpiše prvi sodnik, tudi če to vpliva na končen rezultat tekme.
 - ko zapisnik podpiše prvi sodnik, napake ni več možno popraviti. Prvi sodnik ali tehnični komisar, če je prisoten, mora vodstvu tekmovanja poslati natančno poročilo o spornem dogodku.

49. člen Časomerilec: Dolžnosti

- 49.1 Časomerilec bo upravljal uro za merjenje igralnega časa in uro (štoparico) za merjenje minut odmora:
- meri igralni čas, minute odmora in intervale igre.
 - poskrbel, da bo zvočni signal ure za merjenje igralnega časa dovolj glasen in se bo sprožil samodejno na koncu vsake četrtine ali podaljška.
 - takoj na kakršenkoli način obvestil sodnika, če se zvočni signal ne oglasi ali pa se ne sliši dovolj glasno.
 - z dvigom tablice za oznake napak igralca, vidno obema trenerjema, pokazal, katera napaka je bila dosojena posameznemu igralcu.
 - z dvigom oznake GD (Game Disqualified) opozori udeležence, da je bil igralec ali trener izključen.
 - opozori sodnika takoj, ko je bila kateremu igralcu prisojena peta napaka.

- postavil oznako za napake moštva na konec zapisnikarske mize, ki je bližja klopi moštva, ki je izpolnilo bonus, ko je po dosojeni četrti napaki moštva v posamezni četrtini žoga postala živa.
- pripravil zamenjave.
- pripravi izvedbo minut odmora. Časomerilec mora opozoriti sodnike, da je moštvo zahtevalo minuto odmora skladno z omejitvami pravil.
- sprožil zvočni signal le, ko žoga postane mrtva in preden bo ponovno postala živa. Njegov zvočni signal ne zaustavi igre ali ure za merjenje igralnega časa in tudi ne povzroči, da žoga postane mrtva.

49.2 Časomerilec meri igralni čas na naslednji način:

- uro za merjenje igralnega časa sproži:
 - ko se jo pri sodniškem metu na pravilen način dotakne eden od skakalcev.
 - po zgrešenem zadnjem ali edinem prostem metu, ko je žoga še naprej živa in se žoga dotakne igralca ali se jo dotakne igralec na igrišču.
 - pri vračanju žoge v igro izza mejnih črt, ko se žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne igralec na igrišču.
- uro za merjenje igralnega časa ustavi:
 - ko se izteče igralni čas v posamezni četrtini ali podaljšku, če se ura samodejno ne zaustavi.
 - ko sodnik zapiska in je žoga živa.
 - ko je zadetek iz igre prejelo moštvo, ki je zahtevalo minuto odmora.
 - ko je dosežen zadetek iz igre in ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini in v vsakem podaljšku kaže dve minuti (2:00) ali manj.
 - ko je moštvo imelo žogo v posesti in se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada.
 - ko je moštvo imelo žogo v posesti in se oglasi zvočni signal ure za merjenje dolžine napada in sodniki dosodijo prekšek.

49.3 Časomerilec meri minute odmora na naslednji način:

- sproži uro za merjenje minute odmora takoj, ko sodnik zapiska in signalizira minuto odmora.
- sproži zvočni signal, ko je preteklo 50 sekund od začetka minute odmora;
- sproži zvočni signal, ko je minuta odmora potekla.

49.4 Časomerilec meri interval igre na nasledn način:

- sproži uro takoj, ko se je zaključila prejšnja četrtina ali podaljšek.
- sproži zvočni signal pred prvo in tretjo četrtino, ko so do začetka četrtine ostale še 3 minute ter minuta in pol (1,5).
- sproži zvočni signal pred drugo in četrto četrtino ter vsakim podaljškom, ko je do začetka četrtine ali podaljška ostalo še 30 sekund;
- sproži zvočni signal in hkrati zaustavi uro takoj, ko se je končal interval igre.

50. člen Merilec dolžine napada: Dolžnosti

50.1 Merilec dolžine napada upravlja uro za merjenje dolžine napada na naslednji način:

Jo vklopi ali ponovno zažene, takoj ko:

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

- se pri vračanju žoge v igro žoga dotakne igralca ali se je pravilno dotakne katerikoli igralec na igrišču.

50.2 Ustavi, toda ne ponastavi ure z ostankom časa vidnim na semaforju, ko ima isto moštvo, katero je že imelo žogo v posesti, ponovno na voljo žogo, da jo vrne v igro ker:

- je žoga padla z igrišča.
- se je igralec istega moštva poškodoval.
- je ekipa v posesti žoge naredila tehnično napako.
- je prišlo do situacije s sodniškim metom (razen v primeru, ko se živa žoga zatakne med tablo in obroč).
- je prišlo do obojestranske napake.
- je prišlo do izničenja kazni enake teže.

Ustavi in tudi ne ponastavi ure z ostankom časa vidnim na semaforju, ko je isto moštvo, ki je bilo v posesti žoge upravičeno, da jo bo zaradi napake ali prekrška, vrnilo v svojem prednjem polju in je na uri za merjenje dolžine napada še 14 ali več sekund.

50.3 Zaustavi in preklopi uro na novo obdobje 24 sekund, ne da bi se to na uri izpisalo, kar velja pri naslednjih primerih:

- žoga pravilno pade skozi koš.
- se žoga dotakne obroča nasprotnikovega koša in pride v posest moštva, ki je ni imelo v posesti preden se je dotaknila obroča.
- moštvo ima na voljo vračanje žoge v igro v svojem zadnjem polju:
 - zaradi napake, tehnične napake ali prekrška (ne pa v primeru, ko je žoga padla izven igrišča).
 - je prišlo do situacije s sodniškim metom in je do žoge upravičeno moštvo, katero prej ni imelo posesti žoge.
 - je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z moštvom, ki je imelo v posesti žogo.
 - je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen če bi bilo nasprotno moštvo v tem primeru postavljeno v podrejen položaj.
- ko ima moštvo na voljo proste mete.

50.4 Zaustavi uro ter jo ponastavi na vidnih 14 sekund ko:

- ima isto moštvo, ki je že prej imelo žogo v posesti, sedaj ponovno na voljo žogo, da jo vrne v igro v svojem prednjem polju in je na uri za merjenje dolžine napada ostalo še 13 sekund ali manj:
 - zaradi napake ali prekrška (ne pa v primeru, ko žoga pade izven igrišča).
 - je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z moštvom, ki je imelo žogo v posesti.
 - je bila igra zaustavljena zaradi razloga, ki ni povezan z nobenim moštvom, razen če bi bilo nasprotno moštvo v tem primeru postavljeno v podrejen položaj.
- moštvo, ki ni imelo posesti žoge le-to dobi na voljo, da jo bo vrnilo v igro v svojem prednjem polju zaradi:
 - osebne napake ali prekrška (tudi v primeru, ko žoga pade izven igrišča).
 - pride do situacije z sodniškim metom.
- moštvo je upravičeno do posesti žoge v svojem prednjem polju kot posledica kazni za nešportno ali izključujočo napako.
- se je pri neuspešnem metu iz igre, pri zadnjem ali edinem prostem metu ali pri podaji, žoga dotaknila obroča in je do posesti žoge prišlo isto moštvo, ki jo je že prej (preden

se je žoga dotaknila obroča) imelo v posesti. Merilec 24 sekund bo ponastavil uro za merjenje napada tudi v primeru, ko se živa žoga zatakne med tablo in obroč.

- glavna ura kaže dve minuti (2:00) ali manj v četrti četrtini in vsakem podaljšku ter trener moštva, ki je upravičeno do posesti žoge v svojem zadnjem polju zahteva minuto odmora, nato pa se trener tega moštva odloči, da bo njegovo moštvo tekmo nadaljevalo z vračanjem žoge v igro v svojem prednjem polju in je na uri za merjenje napada 14 ali več sekund.

50.5 Izklopi, ko je žoga postala mrtva, ura za merjenje igralnega časa zaustavljena in je v katerikoli četrtini ali podaljšku prišlo do nove posesti žoge kateregakoli moštva, obenem pa je na uri za merjenje igralnega časa preostalo manj kot 14 sekund.

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

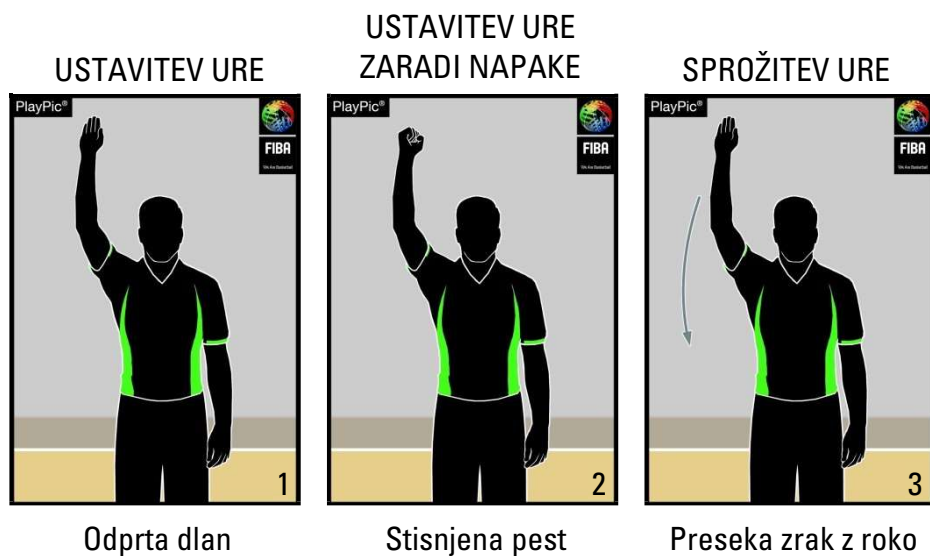
A – SODNIŠKI ZNAKI

A.1 Znaki z rokami opisani v teh pravilih, so edini veljavni sodniški znaki.

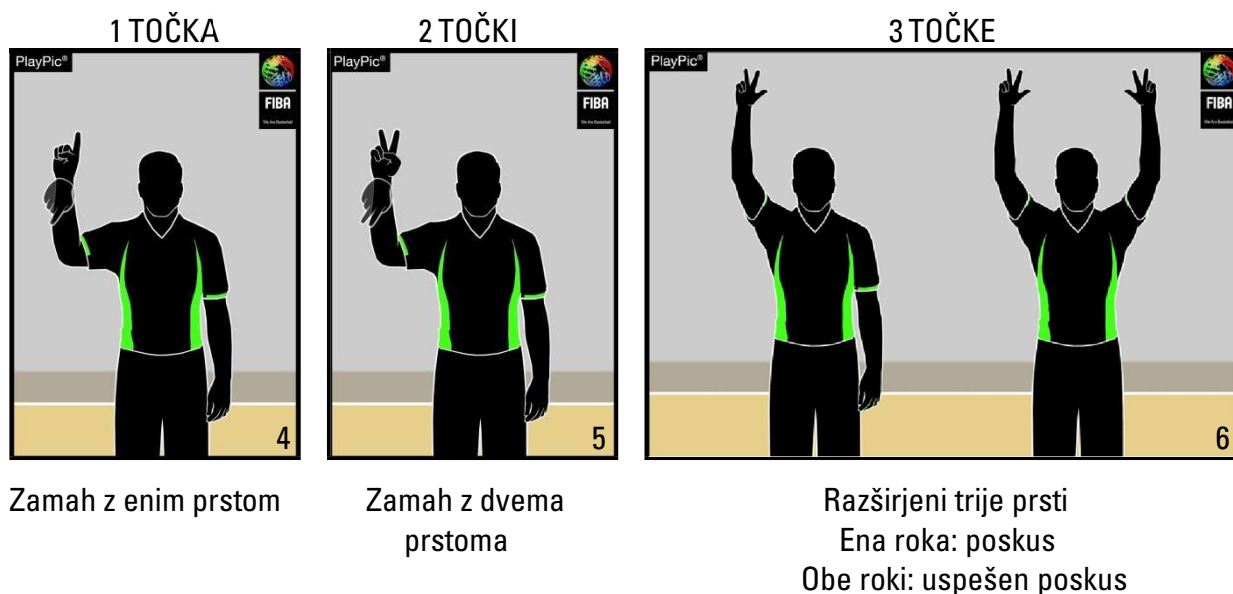
A.2 Med kazanjem znakov pri zapisnikarski mizi je zelo priporočljivo, da sodniki uporabljajo tudi verbalno komunikacijo (na mednarodnih tekmah v angleškem jeziku).

A.3 Pomembno je, da te znake poznajo tudi pomožni sodniki.

Znaki v zvezi z uro za merjenje igralnega časa



Znaki za dosežen zadetek



Slika 8 Sodniški znaki

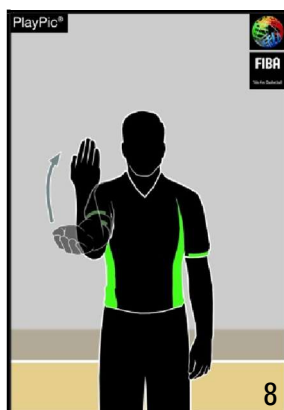
Zamenjava in minuta odmora

ZAMENJAVA



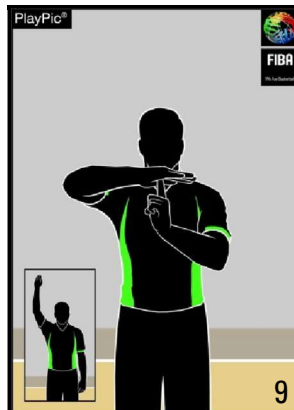
Sodnik prekrži
podlakti

KLICANJE IGRALCA NA IGRIŠČE



Gib v zapestju z
odprto dlanjo proti
telesu

ODOBRENA MINUTA ODMORA



Z dlanjo in kazalcem
oblikuje črko T

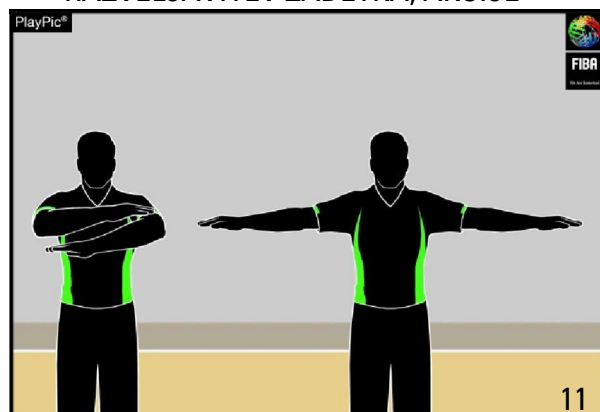
MEDIJSKA MINUTA ODMORA



Iztegnjeni roki
s stisnjenimi pestmi

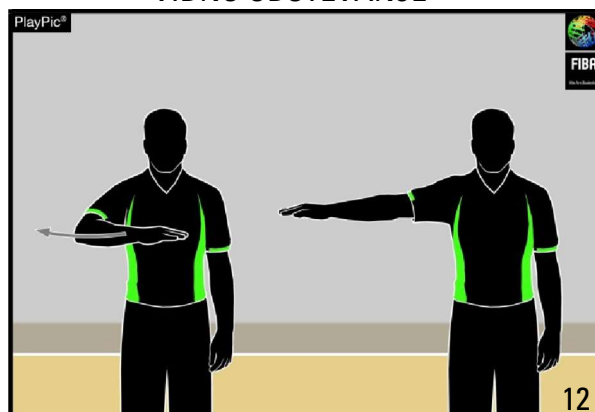
Informativni

RAZVELJAVITEV ZADETKA, AKCIJE



Sodnik enkrat prekrži roki pred prsnim košem

VIDNO ODŠTEVANJE



Štetje s premikanjem podlahti

PREKLOP URE ZA MERJENJE DOLŽINE NAPADA

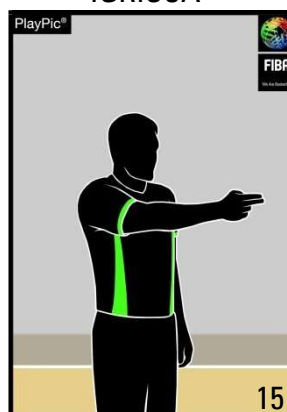


Pokaže dvignjen palec



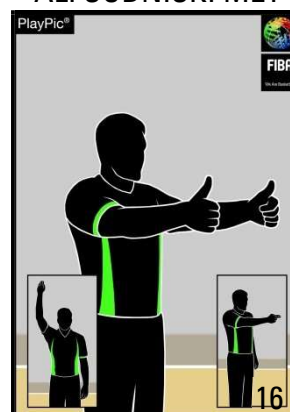
Vrti dlan z
iztegnjenim palcem

SMER NAPADA in/ali ŽOGA IZVEN IGRIŠČA



Pokaže v smeri napada,
roka vzporedno na
bočni črti

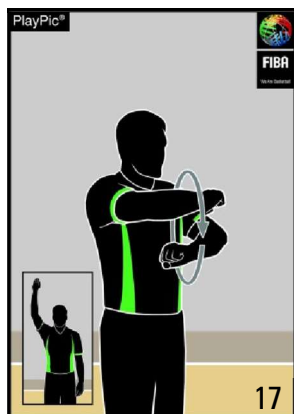
DRŽANA ŽOGA ALI SODNIŠKI MET



dvigne palca in pokaže
smer napada v skladu z
izmenično posestjo

Prekrški

KORAKANJE



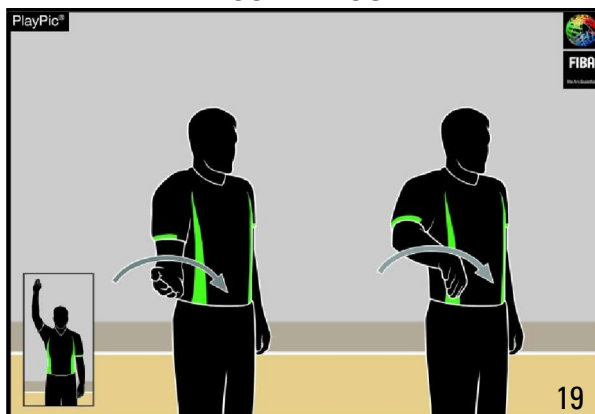
Zavrti pesti

NEPRAVILNO VODENJE: DVOJNO VODENJE



Z obema rokama
posnema trepljanje

NEPRAVILNO VODENJE: NOŠENA ŽOGA



Polobrat roke v zapestju

3 SEKUNDE



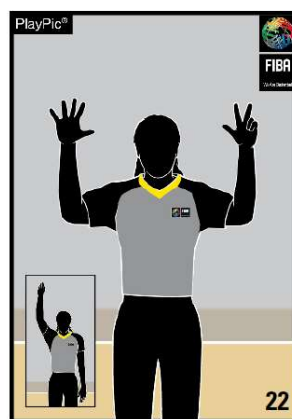
Z iztegnjeno roko
pokaže 3 prste

5 SEKUND



Pokaže 5 prstov

8 SEKUND



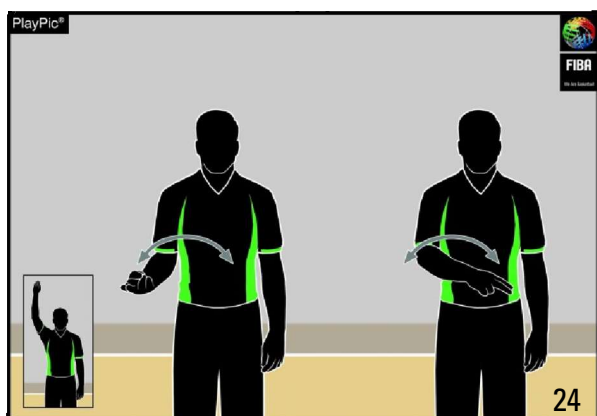
Pokaže 8 prstov

24 SEKUND



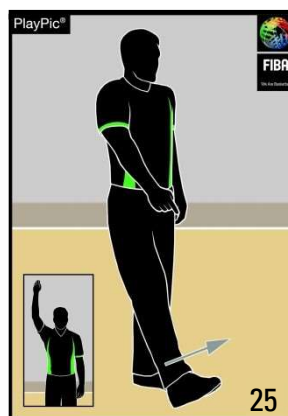
Dotik rame s prsti

ŽOGA VRNJENA V ZADNJE POLJE



Podlaket zavalovi pred telesom

NAMERNA IGRA Z NOGO



Pokaže na nogo

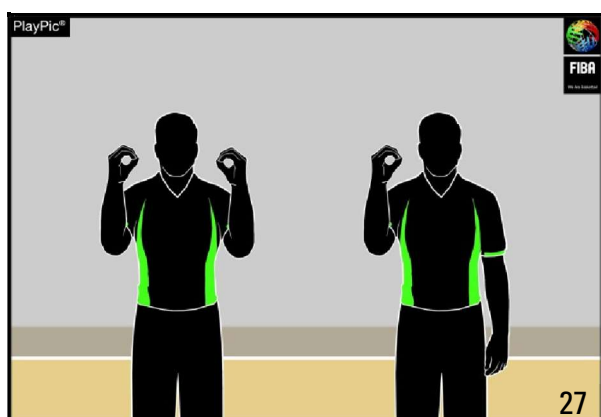
PREKRŠEK PRI IGRI NA ŽOGO NAD OBROČEM IN PREKRŠEK PRI IGRI NA ŽOGO



krožite z zapestjem z
iztegnjenim kazalcem
nad drugo roko

Številke igralcev

Številki 00 in 0



Obe roki kažeta
številko 0

Desna roka kaže
številko 0

Številke od 1 do 5



Desna roka kaže
številke od 1 do 5

Številke od 6 do 10



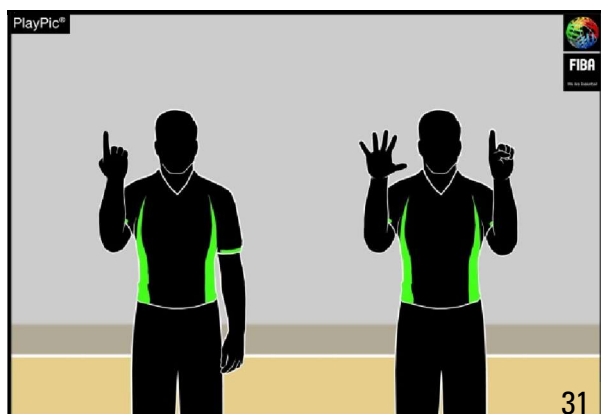
Desna roka kaže
številko 5, leva roka

Številke od 11 do 15



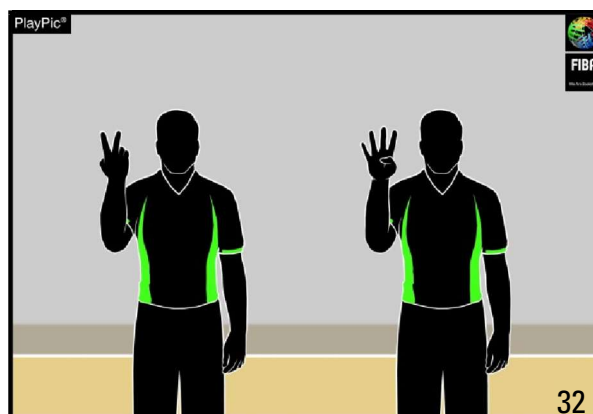
Desna roka ima stisnjeno
pest, leva roka kaže
številke od 1 do 5

Številka 16



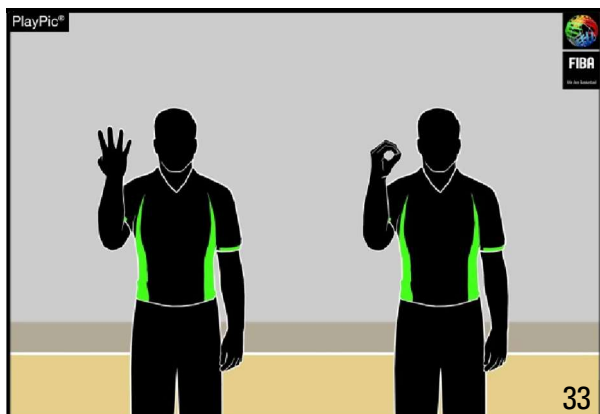
Najprej obrnjena desna roka kaže
številko 1 za desetico – nato obe roki
kažeta številko 6 za enice

Številka 24



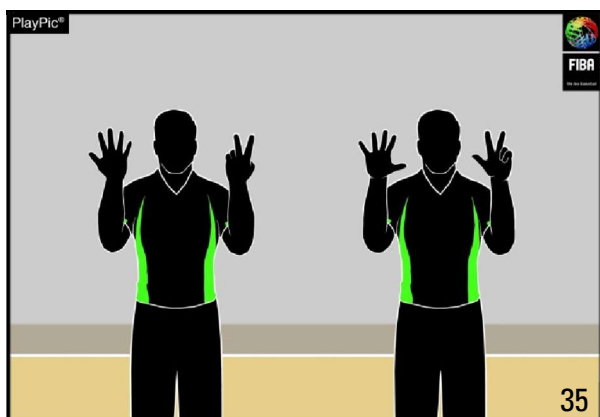
Najprej obrnjena desna roka kaže
številko 2 za desetico – nato desna roka
kaže številko 4 za enice

Številka 40



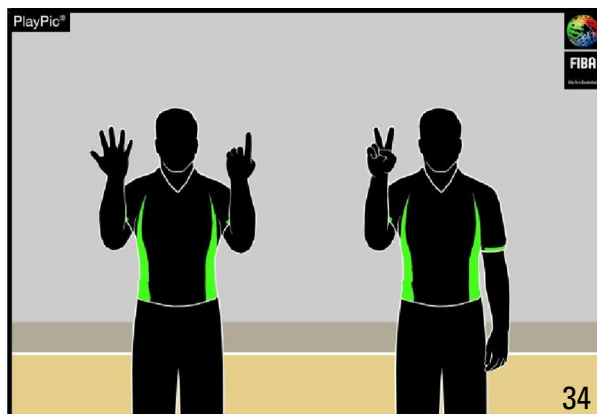
Najprej obrnjena desna roka kaže številko 4 za desetico – nato desna roka kaže številko 0 za enice

Številka 78



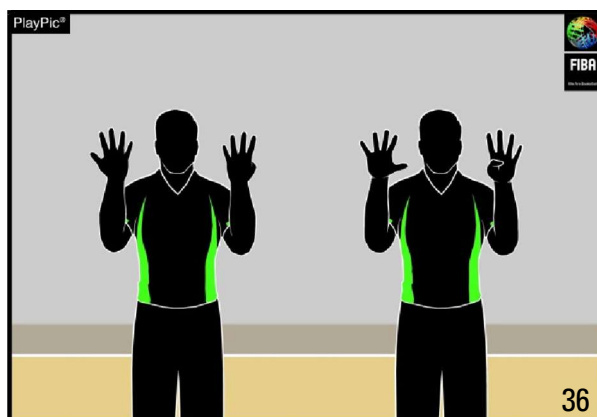
Najprej obrnjeni roki kažeta številko 7 za desetice – nato obe roki kažeta številko 8 za enice

Številka 62



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

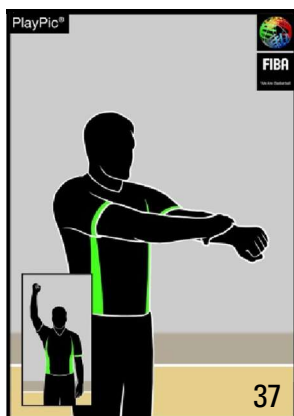
Številka 99



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

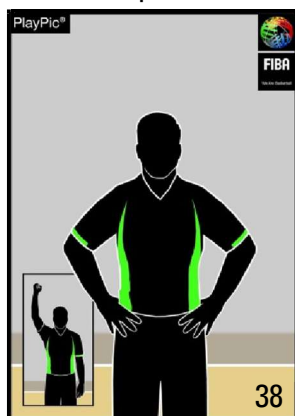
Vrste napak

DRŽANJE



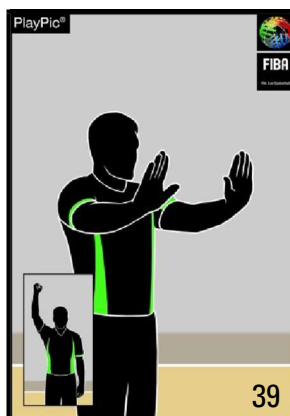
Se prime za zapestje

BLOKIRANJE (obramba), NEPRAVILNI EKRAN (napad)



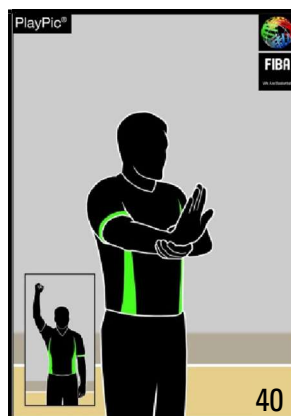
Položi obe roki na boke

ODRIVANJE ALI PREBIJANJE BREZ ŽOGE



Oponaša porivanje

HANDCHECKING



Prime pri zapestju in porine dlan naprej

NEPRAVILNA UPORABA ROK



Prekriža zapestji

PREBIJANJE Z ŽOGO



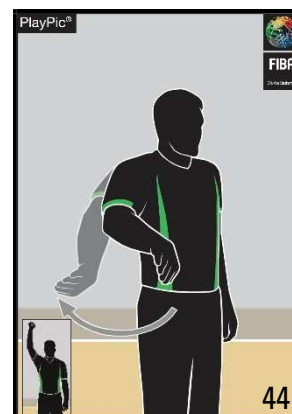
S stisnjeno pestjo
udari v dlan

NEDOVOLJEN KONTAKT NA ROKO



Z dlanjo udari proti
podlakti druge roke

ODRIVANJE OBRAMBNEGA IGRALCA



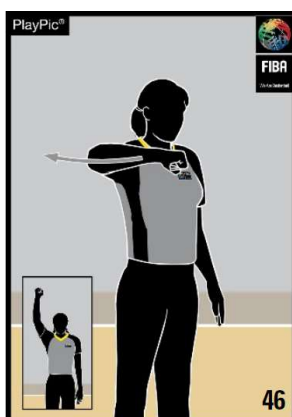
Zamahne nazaj s
spodnjim delom roke

KRŠITEV PRINCIPA VERTIKALNOSTI



Obe roki dvigne
navpično z iztegnjenimi
dlanmi od spodaj
navzgor

PRETIRAN ZAMAH S KOMOLCEM



Zamahne nazaj s
komolcem

UDAREC V GLAVO



Oponaša udarec v
glavo

NAPAKA MOŠTVA, KI JE V POSESTI ŽOGE



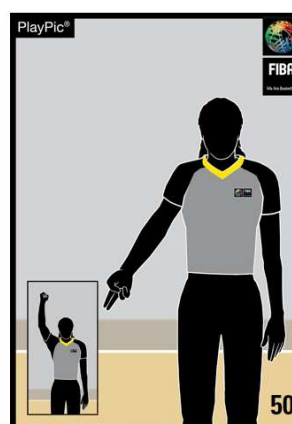
Pokaže pest proti košu
moštva, ki je napadalo

NAPAKA STORJENA V FAZI META NA KOŠ



Ena roka s stisnjeno
pestjo, ki ji sledi znak
za število števil
prostih metov

NAPAKA, KI NI STORJENA V FAZI META NA KOŠ



Ena roka s stisnjeno
pestjo, ki ji sledi
kazanje na tla

PODAJA IGRALCA PO NAPAKI



Sodnik simulira
podajo

Posebne napake

OBOJESTRANSKA NAPAKA



Zamahne s stisnjenimi pestmi na obeh rokah

TEHNIČNA NAPAKA



Z odprtimi dlanema oblikuje črko T

NEŠPORTNA NAPAKA



Se prime za zapestje

IZKLJUČUJOČA NAPAKA



Dvigne stisnjeni pesti na obeh rokah

SIMULIRANJE OSEBNE NAPAKE



Dvakrat dvigne spodnji del roke

PREČKANJE MEJNE ČRTE OB VRAČANJU ŽOGE V IGRO



Zamahne z iztegnjeno roko vzporedno z mejno črto

Sistem za ogled posnetkov (IRS)

OGLED POSNETKA



Zavrti iztegnjeno roko z iztegnjenim kazalcem

t.i. HEAD COACH'S CHALLENGE



V zraku nariše pravokotnik

Postopek pri kazanju kazni za napake – Kazanje znakov zapisnikarski mizi

PO NAPAKI
PO NAPAKI BREZ
PROSTIH METOV

PO NAPAKI
MOŠTVA, KI JE
BILO V POSESTI

1 PROSTI MET

2 PROSTA META

3 PROSTI METI







Pokaže v smeri igre vzporedno z bočno črto

S stisnjeno pestjo pokaže v smeri igre vzporedno z bočno črto

Dvigne 1 prst

Dvigne 2 prsta

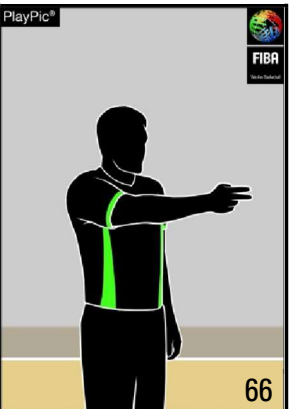
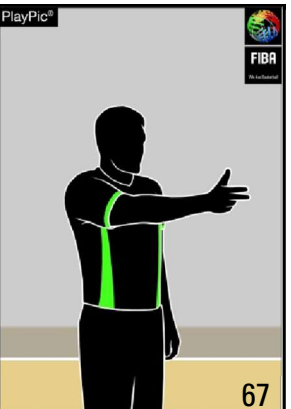
Dvigne 3 prste

Izvajanje prostih metov – Aktivni sodnik (vodilni)

1 PROSTI MET

2 PROSTA META

3 PROSTI METI

1 prst vodoravno

2 prsta vodoravno

3 prsti vodoravno

Izvajanje prostih metov – Pasivni sodnik (spremljajoči v 2PO & centralni v 3PO)

1 PROSTI MET

2 PROSTA META

3 PROSTI METI





Drži dvignjen kazalec na eni roki

Drži dvignjeni obe roki (prsti so skupaj)

Razširjeni trije prsti na obeh rokah

- B.1 Uradni zapisnik, ki ga je odobrila Tehnična komisija FIBA, je prikazan na sliki 8.
- B.2 Zapisnik je narejen v izvirniku in 3 kopijah različne barve. Izvirnik na papirju bele barve je za FIBA. Prva kopija na papirju modre barve je za organizatorja tekmovanja, druga na papirju rožnate barve je za zmagovalno moštvo, tretja kopija na papirju rumene barve, pa je za poraženo moštvo.

Opombi:

1. Zapisnikar naj uporablja dve pisali različnih barv, eno za prvo in tretjo četrtino ter drugo za drugo in četrto četrtino. Pisalo rdeče barve naj se uporabi za prvo in tretjo četrtino, črno ali modro pa za drugo in četrto četrtino in podaljške.
2. Če to dopuščajo razmere, se lahko zapisnik pripravi in zaključi v elektronski obliki.

- B.3 Zapisnikar najmanj 40 minut pred predvidenim začetkom tekme pripravi zapisnik po naslednjem postopku:

- B.3.1 V prostor na vrhu zapisnika vpiše imeni obeh moštev. **Moštvo 'A'** je vedno domače moštvo oziroma na turnirjih ali na tekmah na nevtralnem igrišču je to moštvo, ki je prvo omenjeno v uradnem sporedu. Drugo moštvo je **moštvo 'B'**.

- B.3.2 Nato zapisnikar vpiše:

- ime tekmovanja,
- številko tekme,
- datum, uro in kraj tekme,
- ime in priimek prvega in drugih sodnikov in njihove nacionalnosti (koda IOC).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

Competition	WCM	Date	21. 11. 2020	Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)	Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

Slika 10 Prostor na vrhu zapisnika

- B.3.3 Člane moštva 'A' vpiše v zgornji, člane moštva 'B' pa v spodnji del zapisnika.
- B.3.3.1 Zapisnikar v prvo kolono vpiše številko igralčeve licence (zadnje 3 številke) in zadnje tri številke licence trenerja in prvega pomočnika trenerja. Na turnirjih se številka igralčeve, trenerjeve in pomočnikove licence vpiše samo na prvi tekmi njegovega moštva.
- B.3.3.2 Zapisnikar v drugo kolono z VELIKIMI TISKANIMI črkami vpiše priimek in začetnico imena vsakega igralca v vrstnem redu, kot so njihove številke na dresih. Pri tem uporabi listo igralcev, ki mu jo je posredoval trener ali predstavnik moštva. Kapetan moštva se označi tako, da se takoj za njegovim imenom vpiše (CAP).
- B.3.3.3 Če za tekmo ni prijavljenih 12 igralcev, zapisnikar čez prvo prazno vrstico potegne črto do polja z napakami igralcev ter jo zaključi z diagonalno črto do konca polja z priimki igralcev. Če je na tekmo prijavljenih manj ko 11 igralcev moštva, je potrebno zarisati diagonalno črto tako, da sega konca polj za napake zadnjega igralca v zapisniku.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach	788	LOOR,	A.						
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Slika 11 Moštvo v zapisniku (pred tekmo)

- B.3.4 Zapisnikar na dnu prostora za podatke moštva (z velikimi tiskanimi črkami) vpiše ime in priimek glavnega trenerja in prvega pomočnika trenerja.
- B.3.5 Na spodnjem delu zapisnika zapisnikar z velikimi črkami vnese svoje ime, ime pomočnika, merilca časa ter merilca 24 sekund.
- B.4 Oba glavna trenerja najmanj 10 minut pred predvidenim pričetkom tekme:**
- B.4.1 Potrdita, da se strinjata z vpisanimi imeni in številkami članov moštva.
- B.4.2 Potrdita imeni glavnega trenerja in prvega pomočnika trenerja. Če moštvo nima glavnega trenerja in prvega pomočnika trenerja, se v rubriko vpiše ime kapetana z oznako CAP. V tem primeru bo kapetan moštva imel vlogo igralca – trenerja.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)			
First assistant coach						

- B.4.3 Z malo črko 'x' v koloni 'vstop igralca v igro' označita pet (5) igralcev, ki bodo pričeli tekmo.
- B.4.4 Podpišeta zapisnik.
Glavni trener moštva 'A' prvi posreduje zgoraj omenjene podatke.
- B.5 Na začetku tekme** zapisnikar v koloni 'vstop igralca v igro' obkroži malo črko 'x' pri 5 igralcih vsakega moštva, ki bodo pričeli tekmo.
- B.6 Med tekmo** zapisnikar v koloni 'vstop igralca v igro' vpiše malo črko 'x' (ki je ne obkroži), ko namestnik prvič vstopi v igro kot igralec.
- B.7 Minute odmora**
- B.7.1 Odobrene minute odmora v vsakem polčasu ali podaljšku se v zapisnik vpišejo tako, da se v za to namenjen prostor (pod imenom moštva) vpiše minuta igralnega časa, v kateri je bila minuta odmora odobrena (poleg H1 za prvi polčas, poleg H2 za drugi polčas in poleg OT za morebitne tri podaljške).
- B.7.2 Preko praznih (neuporabljenih) kvadratov, se na koncu vsakega polčasa ali podaljška potegneta vzporedni vodoravni črti. Če moštvo pred začetkom zadnjih dveh minut

drugega polčasa (2:00) ne vzame niti ene minute odmora, zapisnikar čez prvi prazen kvadrat za drugi polčas potegne vzporedni vodoravni črti.

Time-outs			Team fouls						
7	Quarter ①	XXXXX	②	XXXXX					
9 10	Quarter ③	XXXXX	④	XXXXX					
	Overtimes								
Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P ₂			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK,	Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	U ₁			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P ₁				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T ₁	P ₂	T ₁	GD	
022	SANCHES,	N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS,	K.	55	×	P ₂	D ₂			
Head coach		788	LOOR, A.			C ₁	B ₁		
First assistant coach		555	MONTA, B.						

Slika 12 Moštvo v zapisniku (ob koncu tekme)

B.8 Napake

- B.8.1 Napake igralcev so lahko osebne, tehnične, nešportne ali izključujoče. Vpišejo se igralcu.
- B.8.2 Napake oseb na klopi moštva (trener, pomočnik trenerja, igralci, kateri več nimajo pravice nastopa in spremljevalci moštva) so lahko tehnične ali izključujoče ter se vpišejo trenerju. V primeru pretepa se vse izključujoče napake vpišejo posameznikom, ki so vpleteni v pretep ali sodelujejo v situaciji, katera lahko privede do pretepa.
- B.8.3 Napake se v zapisnik vpišejo takole:
- B.8.3.1 Osebna napaka se označi tako, da se ob imenu igralca vpiše velika črka 'P'.
- B.8.3.2 Tehnična napaka igralca se označi tako, da se vpiše velika črka 'T'. Druga tehnična napaka igralcu se prav tako označi s črko 'T', ki ji sledita črki 'GD' zaradi izključitve na tekmi, kar se vpiše v naslednji kvadrantek.
- B.8.3.3 Tehnična napaka zaradi nešportnega vedenja trenerja samega se označi tako, da se vpiše velika črka 'C'. Druga tehnična napaka se prav tako vpiše kot 'C', ki ji sledi še 'GD' v naslednjem kvadrantu.
- B.8.3.4 Tehnična napaka, katera je bila trenerju vpisana zaradi kateregakoli drugega razloga, se označi tako, da se vpiše velika črka 'B'. Tretja tehnična napaka (ena izmed njih je lahko tudi 'C') se vpiše kot 'B' ali 'C', ki ji sledi še 'GD' v naslednjem kvadrantu.
- B.8.3.5 Nešportna napaka igralca se označi tako, da se vpiše velika črka 'U'. Druga nešportna napaka se prav tako vpiše kot 'U', ki ji sledi še 'GD' v naslednjem kvadrantu.

B.8.3.6 Tehnična napaka igralca ki je že prejel nešportno napako ali nešportna napaka igralca, ki je že prejel tehnično napako se prav tako označi z »U« ali »T«, ki ji sledi še 'GD' v naslednjem kvadratu.

B.8.3.7 Igralec – trener bo izključen ko so mu dosojene:

- Tehnična napaka kot trenerju (vpisana kot C) in nešportna ali tehnična napaka kot igralcu
- Tehnična napaka trenerju zaradi nešportnega vedenja namestnikov in spremljevalcev (vpisana kot B), tehnična napaka kot trenerju (vpisana kot C) in nešportna ali tehnična napaka kot iglacu
- Dve tehnični napaki trenerju zaradi nešportnega vedenja namestnikov in spremljevalcev (vpisani kot B) in nešportna ali tehnična napaka kot igralcu.

Ko je bila vpisana zadnja tehnična ali nešportna napaka, v naslednjem kvadratu vpišemo še 'GD'

B.8.3.8 Izključujoča napaka se označi tako, da se vpiše velika črka 'D'.

B.8.3.9 Vsaka napaka, ki se kaznuje s prostim metom ali več prostimi meti, se označi tako, da se poleg velike črke 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ali 'D' doda ustrezna številka (1, 2 ali 3), ki označuje število dosojenih prostih metov.

B.8.3.10 Vse napake obeh moštev, kaznovane z enakimi kaznimi in izničene v skladu z 42. členom (Posebni primeri), se označijo tako, da se poleg velike črke 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' ali 'D' doda mala črka 'c'.

B.8.3.11 Izključujoča napaka prvega pomočnika trenerja, namestnikov, namestnikov brez pravice nastopa zaradi dosojenih 5 osebnih napak in spremljevalcev moštva, se vpiše kot tehnična napaka trenerju 'B₂'.

B.8.3.12 »F« bo zapisnikar vnesel vsakič, ko je glavni trener moštva izključen zaradi sodelovanja v pretepu ali situaciji, ki lahko vodi do pretepa (vnese se D ali D2). Enako velja, če je bil zaradi pretepa izključen prvi pomočnik trenerja, namestnik, namestnik brez pravice nastopa in spremljevalec moštva.

B.8.3.13 **Primeri vpisa izključujočih napak glavnega trenerja, prvega pomočnika trenerja, namestnika, namestnika brez pravice nastopa in spremljevalca moštva:**

Izključujoča napaka glavnemu trenerju:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Izključujoča napaka prvega pomočnika trenerja:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

Izključujoča napaka namestnika:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

in

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Izključujoča napaka namestnika po dosojeni peti (5) osebni napaki:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

in

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Izključujoča napaka spremljevalca moštva:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.14 Primeri vpisa izključujočih napak zaradi zapuščanja prostora pred klopjo ekipe v primeru pretepa ali v situaciji, ki lahko privede do pretepa:

Ne glede na število oseb, ki je med pretepom ali situacijo, ki lahko privede do pretepa, zapustilo prostor pred klopjo ekipe, je potrebno glavnemu trenerju moštva vpisati le eno tehnično napako. Napaka se glavnemu trenerju vpiše kot 'B₂' ali 'D₂'.

Izključujoča napaka **glavnemu trenerju** in **prvemu pomočniku trenerja** mora biti zapisana na spodaj prikazani način:

Če je izključen le glavni trener:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Če je izključen le prvi pomočnik trenerja:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Če sta izključena glavni trener in prvi pomočnik trenerja:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Izključujoča napaka namestnika se vpiše na naslednji način:

Če ima izključeni namestnik, manj kot štiri (4) napake, se najprej vnese črka 'D', v preostale prostore za napake vpiše velika črka 'F':

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

in

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Če je to namestnikova peta (5) napaka, se vpiše črka 'D', ki ji sledi še 'F' zaradi udeležbe v pretepu. Črka 'F' se v tem primeru vpiše izven predvidenih kvadratkov za napake igralca:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

in

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Izključujoča napaka namestnika, ki po dosojeni peti (5) osebni napaki nima več pravice nastopa:

Ker tak namestnik nima več prostega kvadrata za vpis napake, se izven predvidenih kvadratkov hkrati vpišeta črki 'D' in 'F'.

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

in

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Izključujoča napaka spremljevalca moštva se vpiše trenerju moštva na naslednji način:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Vsaka izključitev spremljevalca moštva se zapiše kot tehnična napaka glavnega trenerja, s tem da se v zapisniku obkroži črka (B). Vendar pa takšna tehnična napaka ne šteje med 3 tehnične napake, zaradi katerih bo trener izključen.

B.8.3.15 Primeri vpisa izključujočih napak v primeru aktivnega sodelovanja v pretepu ali situaciji, ki lahko privede do pretepa za glavnega trenerja, prvega pomočnika, namestnika, namestnika brez pravice nastopa in spremljevalca moštva:

Ne glede na število izključenih članov moštva je potrebno trenerju moštva vpisati le eno tehnično napako. Napaka se glavnemu trenerju vpiše kot 'B₂' ali 'D₂'.

Kadar je trener moštva aktivno vključen v pretep, bo kaznovan samo z 1 izključujočo napako, ki se vpiše kot 'D₂'

Izključujoča napaka **glavnemu trenerju** in **prvemu pomočniku trenerja** se vpišeta kot: Če je izključen samo glavni trener:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Če je izključen le prvi pomočnik trenerja:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Če sta izključena glavni trener in prvi pomočnik trenerja:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Izključujoča napaka namestnika se vpiše na naslednji način:

Če ima namestnik manj kot 4 napake, se najprej vpiše 'D₂', v preostale prostore za napake pa še črka 'F'.

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂ P ₂ D ₂ F F
-----	--------	----	---	---	--

in

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Če je to namestnikova 5 napaka, se vpiše črka 'D₂', izven predvidenega kvadrata pa še črka 'F':

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁ P ₃ P ₁ P ₂ D ₂ F
-----	--------	----	---	---	--

in

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Izključujoča napaka igralca, ki je že imel 5 napak, se vpiše:

Ker v tem primeru igralec nima več prostega prostora za vpis napake, se v zapisnik vpiše najprej 'D₂' ter nato še 'F', in sicer oboje izven prostorov za napake igralca:

015	RUSH,	S.	25	⊗	T ₁ P ₃ P ₂ P ₁ P ₂ D ₂ F
-----	-------	----	----	---	---

in

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Izključujoča napaka spremljevalca moštva, se vpiše trenerju, ter v zapisnik vpiše kot:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B ₂)
First assistant coach	555	MONTA, B.	

Izključujoča napaka dveh spremljevalcev moštva, se vpiše trenerju, ter v zapisnik vpiše kot:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B ₂)(B ₂)
First assistant coach	555	MONTA, B.	

Vsaka izključujoča napaka spremljevalca moštva, se vpiše glavnemu trenerju moštva, ter označi z **B₂** vendar pa te ne štejejo med 3 tehnične napake, ki bi imele za posledico njegovo izključitev.

Opomba: Tehnične ali izključujoče napake, ki so dosojene v skladu s členom 39, ne štejejo med napake moštva.

- B.8.4. Ob koncu druge četrtine in ob koncu tekme, mora zapisnikar narisati črto med izkoriščenimi in praznimi prostori za napake igralca. Ob koncu tekme mora zapisnikar neizkoriščene prostore prečrtati z debelo vodoravno črto.

B.9 Napake moštva

- B.9.1 Za vsako četrtino (1Č, 2Č, 3Č in 4Č) so za vpis napak moštva v zapisniku namenjeni 4 prostori (tako pod imenom moštva in nad imeni igralcev).
- B.9.2 Kadarkoli igralec naredi osebno, tehnično, nešportno ali izključujočo napako, zapisnikar napako vpiše tudi moštvu kršilca tako, da zaporedno vpiše veliko črko 'X' v prostore za napake moštva.
- B.9.3 Ob koncu vsake četrtine mora zapisnikar neizkoriščene prostore za napake moštva prečrtati z dvema vodoravnima črtama.

B.10 Trenutni rezultat

B.10.1 Zapisnikar kronološko in sproti seštevata zadetke, ki jih je doseglo posamezno moštvo.

B.10.2 Na zapisniku so za vpis trenutnega izida 4 stolpci.

B.10.3 Vsak stolpec vsebuje 4 navpične prostore. 2 prostora na levi sta za moštvo 'A', 2 prostora na desni pa za moštvo 'B'. V osrednjih prostorih je trenutni izid (160 točk) za vsako moštvo. Zapisnikar bo:

- **najprej** narisal diagonalno črto (/ za desničarje ali \ za levičarje) za vsak veljavni zadetek iz igre in piko (●) za vsak veljavni zadetek iz prostih metov. Diagonalno črto / ali piko nariše čez novi skupni seštevek doseženih točk moštva, ki je pravkar dosegel zadetek.
- zapisnikar **nato** v prazen prostor na isti strani, kot je novi skupni seštevek točk, in sicer poleg nove diagonalne črte / ali pike ●, vpiše številko igralca, ki je dosegel zadetek iz igre ali prostih metov.

B.11 Dodatna navodila za vodenje trenutnega izida

B.11.1 Zadetek iz igre za 3 točke, ki ga je dosegel igralec, se vpiše tako, da se v ustreznem stolpcu obkroži številka igralca.

B.11.2 Zadetek iz igre, ki ga je igralec pomotoma dosegel v koš svojega moštva, se vpiše tako, kot da bi ga dosegel kapetan nasprotnega moštva na igrišču.

B.11.3 Točke, ki so dosežene, ko žoga ne pade v koš (31.člen), se vpišejo tako, kot da bi jih dosegel igralec, ki je metal na koš.

B.11.4 Zapisnikar na koncu vsake četrtine z debelim krogom (●) obkroži številko, ki označuje zadnje število točk vsakega moštva in hkrati potegne debelo vodoravno črto pod številko, ki označuje nazadnje dosežene točke (eno ali več) vsakega moštva, in pod številko igralca, ki je te točke dosegel.

B.11.5 Zapisnikar na začetku vsake četrtine in vsakega podaljška nadaljuje s kronološkim in sprotim seštevanjem zadetkov, in sicer od tam, kjer je bil prekinjen.

B.11.6 Kadarkoli je mogoče, zapisnikar trenutni izid na zapisniku primerja z izidom na semaforju. Če se izida ne ujemata, njegov izid pa je pravilen, takoj ukrene vse potrebno, da popravi izid na semaforju. Kadar je mogoče dvomiti ali pa katero od moštev popravku ugovarja, zapisnikar takoj, ko žoga postane mrtva, ura za merjenje igralnega časa pa ustavljena, o tem obvesti prvega sodnika.

B.11.7 Sodniki lahko popravijo vsako napako pri vodenju zapisnika, ki je povezana s tekočim rezultatom, številom napak posameznega igralca ali številom odobrenih minut odmora posameznega moštva. Prvi sodnik je odgovoren za podpis vseh sprememb v zapisniku, posebne spremembe pa morajo biti poročane in dokumentirane na zadnji strani zapisnika.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

Slika 13
Trenutni
rezultat

B.12 Trenutni izid: seštevanje

B.12.1 Na koncu vsake četrtine in zadnjega podaljška zapisnikar vpiše izid četrtine ali podaljška v za to določen prostor v spodnjem delu zapisnika.

B.12.2 Zapisnikar na koncu tekme potegne debeli vodoravni črti pod številko, ki označuje končno število točk vsakega moštva, in pod številko igralca, ki je za posamezno moštvo dosegel zadnje točke. Prav tako z diagonalno črto (ki jo potegne do dna kolone) prečrta nedosežene točke vsakega moštva.

B.12.3 Na koncu tekme zapisnikar vpiše končni izid in ime zmagovitega moštva.

B.12.4 Zapisnikar nato z velikimi tiskanimi črkami vpiše svoj priimek v zapisnik, vendar šele potem, ko to storijo pomočnik zapisnikarja, časomerilec in merilec dolžine napada.

B.12.5 Nato zapisnik podpišeta druga sodnika, kot zadnji pa ga odobri in podpiše še prvi sodnik. S tem dejanjem se za sodnike zaključí vodenje in povezava s tekmo.

B.12.6 Prvi sodnik je zadnji, ki podpiše zapisnik in sicer šele nato, ko sta ga podpisala oba preostala sodnika. Njegov podpis je dokončen in z njim preneha pravica odločanja sodnikov na sami tekmi.

Opomba: Če eden od kapetanov (CAP) podpiše zapisnik zaradi ugovora (pri tem uporabi prostor na dnu zapisnika z naslovom 'Podpis kapetana ob ugovoru'), morajo pomožni sodniki in preostali(a) sodnik(a) ostati na voljo prvemu sodniku, dokler jim ta ne dovoli oditi.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Slika 14
Seštevanje

Scorer	MAIER, N. <i>NH</i>	Scores	Quarter ①	A	15	B	18
Assistant scorer	SABAY, O. <i>OS</i>		Quarter ②	A	19	B	10
Timer	LEBLANC, R. <i>RF</i>		Quarter ③	A	26	B	19
Shot clock operator	AUSTIN, K. <i>KA</i>		Quarter ④	A	16	B	25
			Overtimes	A	/	B	/
Crew chief	M. Walton	Final Score	Team A	76	Team B	72	
Umpire 1	G. Chang	Name of winning team	HOOPERS				
Umpire 2	K. Bartok						
Captain's signature in case of protest		Game ended at (hh:mm)	21:50				

Slika 15 Prostor na dnu zapisnika

B.13 »HEAD COACH'S CHALLENGE«

B.13.1 Za vse tekme, na kateri je odobrena uporaba sistema za predvajanje posnetkov (IRS), ima vsako moštvo na voljo do uporabe enega t. i. head coach's challenge (HCC). Če bo HCC odobren, se to zapiše v prostor v zapisniku. V prvi okvirček se zapiše četrtina ali podaljšek, ko je HCC odobren, v drugi okvirček pa minuto v četrtini ali podaljšku.

B.13.2 Ob koncu tekme zapisnikar označi neuporabljene HCC z dvema vodoravnima vzporednima črtama.

C – POSTOPEK OB UGOVORU

- C.1** Ekipa lahko vloži ugovor, če so bili oškodovani zaradi odločitev:
- a) Napake zapisnikarja v zapisniku, napake merilca časa ali pa napake omejitve napada, ki je sodniki niso popravili.
 - b) Izgubljene tekme zaradi prepoznega prihoda, odpovedi tekme, prekinitve brez nadaljevanja tekme ali sploh neodigrane tekme.
 - c) Kršitev veljavnih pravil o upravičenosti nastopa.
- C.2** Da bi vodstvo tekmovanja upoštevalo ugovor je potrebno izvesti naslednji postopek:
- a) Kapetan tega moštva mora takoj po koncu tekme obvestiti prvega sodnika (najkasneje v 15 minutah po koncu tekme), da njegovo moštvo ugovarja izidu tekme. Nato podpiše zapisnik v prostoru z naslovom "Podpis kapetana ob ugovoru".
 - b) Da bi bil ugovor veljaven, mora uradni predstavnik moštva ali pa predstavnik državne zveze v 60 minutah po koncu tekme ugovor pisno potrditi prvemu sodniku.
 - c) Vplačati varščino v znesku 1.500 CHF ob vsakem ugovoru in mora biti plačana tudi v primeru, če je ugovor zavržen.
- C.3** Prvi sodnik (ali tehnični komisar, če je prisoten) mora v eni (1) uri po končani tekmi dogodek, ki je vzrok za protest, sporočiti predstavniku FIBA ali komisiji pristojni za reševanje protestov. V nacionalnih prvenstvih je potrebno o dogodku obvestiti vodstvo tekmovanja.
- C.4** Pristojna komisija lahko zahteva kakršenkoli procedurni zahtevek, ki se ji zdi primeren in mora odločiti o pritožbi čim prej, vsekakor pa ne kasneje kot 24 ur po zaključku tekme. Pristojna komisija upošteva vse verodostojne dokazne materiale za svojo pravilno odločitev, ki lahko pomeni delno ali popolno ponovitev tekme. Komisija ne sme spreminjati rezultata tekme, če ni jasnih in prepričljivih dokazov o napaki, ki bi bila razlog za podano pritožbo in bi se brez te napake tekma končala z drugačnim rezultatom.
- C.5** Odločitev pristojne komisije se šteje kot odločitev o nadaljnjem poteku tekme in na odločitev ni možno uveljavljati novih ugovorov ali pregledov dejstev. Izjemoma je odločitev o upravičenosti mogoč ugovor v skladu sprejetimi pravili.
- C.6** Posebna pravila za FIBA tekmovanja ali tekmovanja ki v svojih predpisih ne določajo drugače:
- a) V primeru tekmovanja ali turnirskega formata je pristojna za vse proteste (FIBA) Tehnična komisija (FIBA interna pravila – (knjiga številka 2).
 - b) V primeru domačih in gostujočih tekem je pristojno telo za vprašanja upravičenosti FIBA disciplinska komisija. Za vse druge razloge za protest je pristojno telo FIBA delujoč s pomočjo ene ali več oseb s strokovnim znanjem o izvajanju in razlagi uradnih pravil. (FIBA interna pravila – knjiga številka 2).

D – RAZVRSTITEV MOŠTEV

D.1 Postopek

D.1.1 Moštva se razvrstijo po točkah glede na izide posameznih tekem. Za vsako zmago dobijo 2 točki, za vsak poraz (tudi v prekinjeni tekmi) 1 točko in za vsako predano tekmo 0 točk.

D.1.2 Ta postopek se uporablja za vsako moštvo, ki je odigralo vsaj eno tekmo proti vsakemu moštvu v skupini (enokrožni sistem oz. tekmovanje), kot tudi za vsako moštvo, ki je odigralo 2 ali več tekem proti vsakemu moštvu (dvokrožni sistem v ligi ali več turnirjev).

D.1.3 Če imata 2 ali več moštev enako število točk po vseh odigranih tekmah v skupini, o razvrstitvi odločajo izidi medsebojnih tekem med moštvi, ki so izenačena. Če imata 2 ali več moštev enako število točk iz medsebojnih tekem, se uporabijo dodatni kriteriji za razvrstitev in sicer po naslednjem vrstnem redu:

- višja razlika v koših iz medsebojnih tekem.
- višje število doseženih točk iz medsebojnih tekem.
- višja razlika v koših iz vseh tekem v skupini.
- višje število doseženih točk iz vseh tekem v skupini.

Če zgornji kriteriji še vedno ne določijo vrstnega reda, se končna razvrstitev določi z ustrežno FIBA razvrstitvijo. V primerih, kjer ni možno uporabiti FIBA razvrstitve, se kot končni parameter uporabi žreb.

D.1.4 Če je na katerikoli točki teh kriterijev možno razvrstiti eno ali več moštev, se postopek iz točke D.1.3 ponovi od začetka, vendar samo za moštva, ki še niso razvrščena.

D.2 Primeri

D.2.1 Primer 1

A proti B 100 – 55 B proti C 100 – 95

A proti C 90 – 85 B proti D 80 – 75

A proti D 75 – 80 C proti D 60 – 55

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Razvrstitev: prvo: A – zmagovalec proti B tretje: C – zmagovalec proti D

drugo: B četrto: D

D.2.2 Primer 2

A proti B 100 – 55 B proti C 100 – 85

A proti C 90 – 85 B proti D 75 – 80

A proti D 120 – 75 C proti D 65 – 55

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Razvrstitev: prvo mesto: A

Razvrstitev glede na medsebojne tekme med B, C in D

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Razvrstitev: drugo: B, tretje: C - zmagovalec proti D, četrto: D

D.2.3 Primer 3

A proti B 85 – 90 B proti C 100 – 95

A proti C 55 – 100 B proti D 75 – 85

A proti D 75 – 120 C proti D 65 – 55

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Razvrstitev: četrti A

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

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Razvrstitev: prvo: C, drugo: D, tretje: B

D.2.4 Primer 4

A proti B 85 – 90 B proti C 100 – 90

A proti C 55 – 100 B proti D 75 – 85

A proti D 75 – 120 C proti D 65 – 55

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Razvrstitev: četrti A

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

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Razvrstitev: prvo: B, drugo: C, tretje: D

D.2.5 Primer 5

A proti B 100 – 55 B proti F 110 - 90

A proti C 85 – 90 C proti D 55 - 60

A proti D 120 – 75 C proti E 90 - 75

A proti E 80 – 100 C proti F 105 - 75

A proti F 85 – 80 D proti E 70 - 45

B proti C 100 – 95 D proti F 65 – 60

B proti D 80 – 75 E proti F 75 – 80

B proti E 75 – 80

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Razvrstitev: peti E, šesti: F

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

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Razvrstitev: prvi: A zmagovalec proti B, tretji: D zmagovalec proti C

drugi: B četrti: C

D.2.6 Primer 6

A proti B 71 – 65 B proti F 95 - 90

A proti C 85 – 86 C proti D 95 - 100

A proti D 77 – 75 C proti E 82 - 75

A proti E 80 – 86 C proti F 105 - 75

A proti F 85 – 80 D proti E 68 - 67

B proti C 88 – 87 D proti F 65 – 60

B proti D 80 – 75 E proti F 80 – 75

B proti E 75 – 76

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Razvrstitev: šesti F

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

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Razvrstitev: prvi C drugi A

Razvrstitev glede na medsebojne tekme med B, D, E:

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Razvrstitev: tretje: B, četrto: E, peto: D

D.2.7 Primer 7

A proti B 73 – 71 B proti F 95 - 90

A proti C 85 – 86 C proti D 95 - 96

A proti D 77 – 75 C proti E 82 - 75

A proti E 90 – 96 C proti F 105 - 75

A proti F 85 – 80 D proti E 68 - 67

B proti C 88 – 87 D proti F 80 – 75

B proti D 80 – 79 E proti F 80 – 75

B proti E 79 – 80

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Razvrstitev: šesto: F

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

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Razvrstitev: prvo C, peto A

Razvrstitev glede na medsebojne tekme med B, D, E:

Moštvo	Odigrane tekme	Zmage	Porazi	Točke	Koši	Razlika v koših
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Razvrstitev: drugo B, tretje D - zmagovalec proti E, četrto E

D.3 Izgubljena tekma zaradi predaje

D.3.1 Ekipa, ki brez objektivnih razlogov ne pride na tekmo ob terminu ali pa se pred koncem tekme umakne iz igrišča bo izgubila tekmo in ne dobi točke za udeležbo na tekmi.

D.3.2 Če ekipa izgubi še eno tekmo zaradi pravila o udeležbi ekipe na tekmi ali pa da še drugič preda tekmo, se vse tekme te ekipe izničijo.

D.3.3 Če ekipa s predajo tekme izgubi dve (2) tekmi na tekmovanju, ki poteka v skupinah in se najboljša ekipa skupine uvrsti v nadaljnje tekmovanje se tudi rezultati ekip, ki so zasedle zadnje mesto v skupinah, ki se križajo z to skupino, prav tako izničijo.

Primer:

Ekipa 4A v skupini A je izključena zaradi dveh neudeležb na tekmi, zato se izničijo njeni rezultati.

Končna lestvica:

Skupina A	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 1A	4	0	8
Ekipa 2A	2	2	6
Ekipa 3A	0	4	4
Ekipa 4A			

Skupina B	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 1B	6	0	12
Ekipa 2B	4	2	10
Ekipa 3B	1	5	7
Ekipa 4B	1	5	7

Rezultati tekem med ekipama 3B in 4B:

3B proti 4B 88 – 71

4B proti 3B 76 – 75

Zato je 3. mesto osvojila ekipa 3B, 4. mesto pa ekipa 4B

Končna lestvica po popravilu rezultatov skupine B:

Skupina B	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 1B	4	0	8
Ekipa 2B	2	2	6
Ekipa 3B	0	4	4

D.4 Razvrstitev ekip v različnih skupinah

D.4.1 Če se mora izvršiti razvrstitev ekip postavljenih na isto mesto v razvrstitvi (enako število točk) v novonastali skupini iz ostalih skupin se za razvrstitev upoštevajo določeni kriteriji.

Predpostavlja se, da so vse ekipe v vseh skupinah odigrale enako število tekem in nato so moštva, ki zasedajo enaka mesta v posamezni skupini, postavljena v nove skupine, ker se za razvrstitev uporabijo naslednji kriteriji:

- Boljše razmerje zmag in porazov vseh tekem odigranih v revidirani razvrstitvi končne skupine.
- Večja razlika v koših v revidirani razvrstitvi končne skupine.
- Višje število doseženih točk na vseh tekmah revidirane končne skupine
- V primeru, da vsi ti kriteriji ne ločijo dveh ekip, se razvrstitev določi po FIBA rangiranju ekip

Skupina A	Zmage	Porazi	Točke	Skupina B	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 1A	8	0	16	Ekipa 1B	8	0	16
Ekipa 2A	6	2	14	Ekipa 2B	6	2	14
Ekipa 3A	4	4	12	Ekipa 3B	4	4	12
Ekipa 4A	2	6	10	Ekipa 4B	2	6	10
Ekipa 5A	0	8	8	Ekipa 5B	0	8	8

Skupina C	Zmage	Porazi	Točke	Skupina D	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 1C	8	0	16	Ekipa 1D	7	1	15
Ekipa 2C	8	2	14	Ekipa 2D	7	1	15
Ekipa 3C	3	5	11	Ekipa 3D	4	4	12
Ekipa 4C	3	5	11	Ekipa 4D	2	6	10
Ekipa 5C	0	8	8	Ekipa 5D	0	8	8

Določitev najboljše druge ekipe poteka po:

Skupina X	Zmage	Porazi	Skupne točke	Točke	Razlika v koših
Ekipa 2D	7	1	628-521	15	
Ekipa 2B	6	2	551-488	14	+63
Ekipa 2A	6	2	531-506	14	+25
Ekipa 2C	6	2	525-500	14	+25

D 4.2 V primeru, ko so ne ekipe razdelijo v novo skupino glede na rezultat v prvotnih skupinah in niso vse ekipe igrale enakega števila tekem, se bodo rezultati zadnjeuvrščenih ekip

v vsaki skupini z ekipami, ki so imele največ tekem, izničili. Proces se nato ponavlja tako dolgo v vseh skupinah, da imajo vse ekipe enako število tekem. V tem primeru pa veljajo naslednji kriteriji za določanje razvrstitve:

- Boljše razmerje zmag in porazov vseh tekem odigranih v revidirani razvrstitvi končne skupine.
- Večja razlika v koših v revidirani razvrstitvi končne skupine.
- Višje število doseženih točk na vseh tekmah revidirane končne skupine
- V primeru, da vsi ti kriteriji ne ločijo dveh ekip, se razvrstitev določi po FIBA rangiranju ekip

Upoštevati je potrebno, da zaradi izločitve dvomov pri izločanju rezultatov ekip, osnovna razvrstitev ekip po posameznih skupinah ostane nespremenjena.

Skupina A	Zmage	Porazi	Točke	Skupina B	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 1A	5	0	10	Ekipa 1B	4	1	9
Ekipa 2A	4	1	9	Ekipa 2B	4	1	9
Ekipa 3A	3	2	8	Ekipa 3B	4	1	9
Ekipa 4A	2	3	7	Ekipa 4B	2	3	7
Ekipa 5A	1	4	6	Ekipa 5B	1	4	6
Ekipa 6A	0	5	5	Ekipa 6B	0	5	5

Skupina C	Zmage	Porazi	Točke	Skupina D	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 1C	4	0	8	Ekipa 1D	3	1	7
Ekipa 2C	3	1	7	Ekipa 2D	3	1	7
Ekipa 3C	2	2	6	Ekipa 3D	2	2	6
Ekipa 4C	1	3	5	Ekipa 4D	2	2	6
Ekipa 5C	0	4	4	Ekipa 5D	0	4	4

Za določitev najboljše tretjeuvrščene ekipe je potrebno narediti novo skupino:

Skupina X	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 3B	4	1	9
Ekipa 3A	3	2	8
Ekipa 3D	2	2	6
Ekipa 3C	2	2	6

Ekipi 3A in 3B sta igrali 5 tekem, medtem ko sta 3D in 3C igrali le 4 tekme, zato je potrebno tekme zadnjeuvrščenih ekipa iz skupin A in B izničiti, da bodo vse ekipe imele po 4 odigrane tekme.

Rezultati v skupinah A in B so bili naslednji:

Skupina A

V gosteh Doma	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71-65	86-85	77-75	86-80	85-80
2A		80-75	90-84	98-78	87-85
3A			87-67	101-76	86-74
4A				78-54	87-81
5A					84-65

Skupina B

V gosteh Doma	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81-76	85-86	77-75	90-80	85-69
2B		90-85	90-79	81-73	87-85
3B			87-67	101-76	86-74
4B				78-54	87-81
5B					84-65

Po izničenju tekem ekip 6A in 6B bomo lahko dobili najboljšega tretjega v novi skupini in sicer:

Skupina X	Zmage	Porazi	Skupne točke	Točke	Koš razlike
Ekipo 3B	3	1	359-323	7	-
Ekipo 3A	2	2	348-309	6	+39
Ekipo 3D	2	2	363-359	6	+4
Ekipo 3C	2	2	302-298	6	+4

D.5 Razvrstitev ekip na turnirjih

D.5.1

Na turnirjih, kjer se rezultati ekip prenašajo iz ene v drugo turnirsko fazo in ekipa drugič neupravičeno ne nastopi na tekmi, se bodo rezultati takšne ekipe izničili iz vseh delov tekmovanja oz. turnirja. Pri razvrstitvi je potrebno upoštevati naslednje kriterije:

- Boljše razmerje zmag in porazov vseh tekem odigranih v revidirani razvrstitvi končne skupine.
- Večja razlika v koših v revidirani razvrstitvi končne skupine.
- Višje število doseženih točk na vseh tekmah revidirane končne skupine
- V primeru, da vsi ti kriteriji ne ločijo dveh ekip, se razvrstitev določi po FIBA rangiranju ekip

Primer

Prvi del tekmovanja

4 ekipe so razdeljene v 2 skupini. Po odigranih tekmah doma in v gosteh so rezultati naslednji:

Skupina A	Zmage	Porazi	Točke	Skupina B	Zmage	Porazi	Točke
Ekipa 1A	6	0	12	Ekipa 1B	5	1	11
Ekipa 2A	4	2	10	Ekipa 2B	4	2	10
Ekipa 3A	2	4	8	Ekipa 3B	2	4	8
Ekipa 4A	0	6	6	Ekipa 4B	1	5	7

Skupina A

V gosteh Doma	1A	2A	3A	4A
1A		71-65	86-85	101-76
2A	80-86		80-75	90-84
3A	80-85	79-98		87-67
4A	75-77	85-87	74-86	

Skupina B

V gosteh Doma	1B	2B	3B	4B
1B		71-65	86-87	101-76
2B	80-86		80-75	90-84
3B	80-85	79-98		87-67
4B	75-77	85-87	74-86	

Drugi del tekmovanja

Prve tri ekipe iz skupina A in B gredo v novo skupino C ter s seboj prenašajo rezultate in točke.

Razvrstitev ekip bo naslednja:

Skupina C	Zmage	Porazi	Točke	Skupne točke	Koš razlika
Ekipa 1A	6	0	12	506-461	+45
Ekipa 1B	5	1	11	503-462	+41
Ekipa 2A	4	2	10	500-480	+20
Ekipa 2B	4	2	10	495-489	+6
Ekipa 3A	2	4	8	492-490	+2
Ekipa 3B	2	4	8	490-490	0

Če ekipe igrajo po sistemu doma in v gosteh, s katerimi niso predhodno igrale v skupinah:

V gosteh Doma	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77-98		100-89		95-74
1B	87-83		87-75		99-92	
2A		71-96		87-86		88-84
---2B	65-76		PREDAJA		PREDAJA	
3A		87-97		69-73		83-81
3B	68-96		82-81		74-67	

Ker je ekipa 2B dvakrat predala tekmo oz. iz določenega razloga ni odigrala dveh tekem, se bodo rezultati ekipe 2B izbrisali v vseh delih tekmovanja.

Prvi del tekmovanja – popravljene rezultati

V gosteh Doma	1B	2B	3B	4B
1B		71-65	86-85	101-76
2B	81-76		80-75	90-84
3B	80-92	98-79		87-67
4B	75-77	85-100	86-65	

Drugi del tekmovanja – popravljene rezultati

V gosteh Doma	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77-98		100-89		95-74
1B	87-83		87-75		99-92	
2A		71-96		87-86		88-84
2B	65-76		PREDAJA		PREDAJA	
3A		87-97		69-73		83-81
3B	68-96		82-81		74-67	

Končna razvrstitev

Skupina C	Zmage	Porazi	Točke	Doseženi koši	Koš razlika
Ekipa 1B	10	0	20	916-801	+115
Ekipa 1A	8	2	18	857-788	+69
Ekipa 2A	5	5	15	815-785	+30
Ekipa 3A	4	6	14	825-837	-12
Ekipa 3B	3	7	13	780-841	-61

D.6 Skupni rezultat na podlagi domače in gostujoče tekme

D.6.1 Tekmovanje dveh ekip za napredovanje po sistemu domače in gostujoče tekme se šteje kot ena tekma z 80 minut igre.

D.6.2 Če je rezultat na prvi tekmi izenačen se ne igra podaljšek.

D.6.3 Če je skupni rezultat po obeh tekmah izenačen se na drugi tekmi igra toliko podaljškov, da končni rezultat na obeh tekmah ni več izenačen.

D.6.4 Zmagovalna ekipa serije je ekipa, ki je:

- Zmagala na obeh tekmah
- Dala več košev na obeh tekmah skupaj kot poražena ekipa, če sta obe ekipi zmagali na eni tekmi.

D.7 Primeri

D.7.1 Primer 1

A : B 80 – 75

B : A 72 – 73

Ekipa A je zmagovalka serije – zmagala je obe tekmi.

D.7.2 Primer 2

A : B 80 – 75

B : A 73 – 72

Ekipa A je zmagovalka serije – skupni rezultat A 152 – B 148.

D.7.3 Primer 3

A : B 80 – 80

B : A 92 – 85

Ekipa B je zmagovalka serije – skupni rezultat A 165 – B 172. Na prvi tekmi ni podaljška.

D.7.4 Primer 4

A : B 80 – 85

B : A 75 – 75

Ekipa B je zmagovalka serije – skupni rezultat A 155 – B 160. Ni podaljška na drugi tekmi.

D.7.5 Primer 5

A : B 83 – 81

B : A 79 – 77

Skupni rezultat A 160 – B 160. Po podaljšku na drugi tekmi:

B : A 94 – 91

Ekipo B je zmagovalka serije – skupni rezultat A 171 – B 176

D.7.6 Primer 6

A : B 76 – 76

B : A 84 – 84

Skupni rezultat A 160 – B 160. Po podaljšku na drugi tekmi:

B : A 94 – 91

Ekipo B je zmagovalka serije – skupni rezultat A 167 – B 170

E – MEDIJSKE MINUTE ODMORA

E.1 Definicija

Vsak organizator tekmovanja se lahko sam odloči, ali bo izkoristil medijske minute odmora, ki trajajo 60, 75, 90 ali 100 sekund.

E.2 Pravilo

E.2.1 V vsaki četrtini je dovoljena ena (1) medijska minuta odmora.

Medijske minute odmora v podaljških niso dovoljene.

E.2.2 Prva minuta odmora v vsaki četrtini (moštvena ali medijska) traja 60, 75, 90 ali 100 sekund.

E.2.3 Dolžina vseh ostalih minut odmora v posamezni četrtini je 60 sekund.

E.2.4 Vsako moštvo ima pravico do 2 minut odmora v prvem polčasu in 3 minut odmora v drugem polčasu.

Te minute odmora so lahko zahtevane kadarkoli med tekmo, njihova dolžina pa je lahko:

- 60, 75, 90 ali 100 sekund, če šteje kot medijska minuta odmora (če je prva minuta odmora v četrtini), ali
- 60 sekund, če ne šteje kot medijska minuta odmora, tj. če jo je katerokoli moštvo zahtevalo, potem ko je bila že odobrena medijska minuta odmora.

E.3 Postopek

E.3.1 Idealno bi bilo, če bi bila medijska minuta odmora odobrena 5 minut pred koncem četrtine. Vendar ni nobenega zagotovila, da se bo to zgodilo.

E.3.2 Če do takrat, ko preostane še 5 minut do konca četrtine, nobeno moštvo ni zahtevalo minute odmora, bo medijska minuta odmora odobrena ob prvi priložnosti, ko žoga postane mrtva in ura za merjenje igralnega časa ustavljena. Tako dobrena minuta odmora se ne šteje nobenemu moštvu.

E.3.3 Če je kateremukoli moštvu minuta odmora odobrena preden je do konca četrtine preostalo še 5 minut, bo minuta odmora štela kot medijska minuta odmora.

Ta minuta odmora šteje kot medijska minuta odmora in kot minuta odmora za moštvo, ki jo je zahtevalo.

E.3.4 Po tem postopku je v vsaki četrtini možna najmanj 1 minuta odmora in največ 6 minut odmora v prvem polčasu, ter največ 8 minut odmora v drugem polčasu.

F – SISTEM ZA PREDVAJANJE POSNETKOV (IRS)

F.1 Definicija

Sistem za predvajanje posnetkov (IRS) je pripomoček pri delu sodnikov, s katerim lahko sodniki preverijo svojo odločitev z ogledom video posnetka na zaslonu uradno odobrene video naprave.

F.2 Pravilo

F.2.1 Sodniki imajo pravico uporabiti sistem IRS, dokler prvi sodnik ne podpiše zapisnika po koncu tekme v skladu z omejitvami v tem Dodatku.

F.2.2 Uporaba IRS-a se izvede takoj, ko sodniki ustavijo igro zaradi kakršnegakoli razloga, ko je prišlo do situacije, ki zahteva uporabo IRS-a, razen če je drugače navedeno v členu 44 (Napaka, ki jo je mogoče popraviti).

F.2.3 Pri uporabi sistema IRS se uporablja naslednji postopek:

- Prvi sodnik mora pred tekmo odobriti opremo IRS, kadar je na voljo pred tekmo.
- Prvi sodnik se odloči ali bo uporabil sistem za ogled posnetkov (IRS) ali ne.
- Če bodo sodniki svojo odločitev preverili s sistemom IRS, morajo prvotno sodniško odločitev najprej pokazati na igrišču.
- Po zbiranju vseh informacij od drugih sodnikov, pomožnih sodnikov in komisarja, se nato ogled posnetka začne čim hitreje.
- Prvi sodnik in najmanj 1 sodnik (tisti, ki je sodil) bosta sodelovala pri ogledu posnetka. Če je sodil prvi sodnik, izbere enega od sodnikov, ki ga bo spremljal pri ogledu.
- Med ogledom posnetkov mora prvi sodnik zagotoviti, da imajo dostop do zaslona naprave IRS, samo pooblaščen osebe.
- Ogled posnetka se izvede pred minutami odmora ali zamenjavami igralcev, pred pričetkom intervala in preden se igra nadaljuje.
- Če se je minuta odmora že začela ali zamenjava že izvedla in so sodniki ugotovili, da bodo pričeli z ogledom IRS-a, se minuta odmora in zamenjava prekličeta do končne odločitve, s katero bodo sodniki seznanili akterje.
- Ko sodniki seznanijo akterje s končno odločitvijo po ogledu IRS-a, lahko trener prekliče zahtevo za minuto odmora ali jo oba trenerja naknadno zahtevata. Obe moštvi lahko po končni odločitvi zaradi uporabe IRS-a zahtevata zamenjavo.
- Po ogledu posnetka bo sodnik, ki je dosodil prvotno odločitev, pokazal dokončno odločitev, nato pa se bo igra nadaljevala v skladu s to odločitvijo.
- Prvotna odločitev sodnika(ov) se lahko spremeni le kadar sodniki z ogledom posnetka IRS dobijo jasen in prepričljiv dokaz za spremembo.

F.3 Pravilo

Sistem za ogled posnetkov (IRS) se lahko na tekmi uporabi v naslednjih primerih:

F.3.1 Ob koncu četrtine ali podaljška,

- ali je bil met na koš iz igre izveden pred iztekom igralnega časa v četrtini ali podaljšku
- koliko časa je še preostalo na uri za merjenje igralnega časa, če:
 - je igralec, ki je metel na koš, stal izven igrišča,
 - je prišlo do prekrška izteka napada,
 - je prišlo do prekrška 8 sekund,
 - je bila napaka dosojena pred iztekom igralnega časa četrtin ali podaljškov.

Interval igre se bo pričel, ko bodo sodniki sporočili končno odločitev po ogledu IRS-a in ko bo znano, koliko časa je še preostalo do konca četrtine ali morebitnega podaljška.

F.3.2 Kadar ura za merjenje igralnega časa v četrti četrtini ali vsakem podaljšku kaže 2:00 ali manj:

- Ali je bil met na koš iz igre izveden pred zvočnim signalom za iztek napada?
 - Sodniki lahko takoj zaustavijo igro, da z uporabo IRS-a pogledajo, če je bil uspešen met na koš izveden preden se je oglasil signal za merjenje dolžine napada.
 - sodniki morajo nakazati, da bodo uporabili IRS. Sodniki bodo IRS uporabili takoj, ko bodo zaradi kateregakoli razloga prvič zaustavili igro po zadetem metu.
- Ali se je zgodila napaka stran od žoge? V tem primeru:
 - ali je konec igralnega časa ali se je iztekel čas za napad;
 - ali se je že začel met na koš, ko je prišlo do osebne napake nasprotnega igralca;
 - ali je bila žoga še v rokah metalca na koš, ko se je zgodila osebna napaka soigralca metalca na koš.
- Ali je bil pravilno dosojen prekršek pri igri na koš ali prekršek pri igri nad obročem? Ko po uporabi IRS-a sodniki ugotovijo, da odločitev o dosojenem prekršku pri igri na koš ali pri prekršku pri igri nad obročem ni bila pravilna, bodo postopali takole:
 - če je bil koš dosežen v skladu s pravili, bo le-ta priznan. Ekipa, ki je koš prejela, bo imela žogo na voljo, da jo vrne v igro iz čelne črte.
 - če je igralec katerekoli ekipe prišel do takojšnje in nedvoumne posesti, bo ekipa, katere igralec je bil v posesti, upravičena do izvajanja žoge izza mejne črte najbližjemu mestu, kjer je bila žoga.
 - če nobena od ekip ni prišla do takojšnje in nedvoumne posesti, bodo sodniki uporabili pravilo izmenične posesti.
- Da določi igralca, ki je odgovoren, da je žoga padla z igrišča.

F.3.3 Kadarkoli med tekmo

- ali je uspešen met na koš iz igre izveden iz polja za 2 ali 3 točke.
 - sodniki lahko takoj zaustavijo igro, da z uporabo IRS-a pogledajo, če je bil uspešen met na koš izveden iz polja za 2 ali 3 točke.
 - sodniki morajo nakazati, da bodo uporabili IRS. sodniki bodo IRS uporabili takoj, ko bodo igro zaradi kateregakoli razloga prvič zaustavili igro po zadetem metu.
- ali je potrebno dodeliti 2 ali 3 proste mete po napaki na igralcu pri neuspešnem metu na koš.
- ali je osebna, nešportna ali izključujoča napaka dosojena po pravilih. Za te napake se kazen lahko poveča, zmanjša ali pa se spremeni v tehnično napako.
- v primeru, ko se zgodi pomota, ki jo je mogoče popraviti kategorije 1 in je napako še mogoče popraviti z omejitvami iz 44.člena:
 - sodniki so pooblaščen, da takoj zaustavijo igro, da preverijo ali se je zgodila pomota, ki jo je mogoče popraviti kategorije 1.
 - napako lahko sodniki popravijo le skladno s 44.členom.

- v primeru, ko se zgodi pomota, ki jo je mogoče popraviti kategorije 2 in je napako še mogoče popraviti z omejitvami iz 44.člena, se lahko takšna napaka popravi le skladno z omejitvami 44.člena.
- ob okvari ure za merjenje igralnega časa ali ure za merjenje izteka napada preveri, koliko časa je še ostalo na uri.
- da ugotovijo, kdo je pravi metalec prostih metov.
- da ugotovijo, kateri člani moštva in spremljevalci moštva na klopi (namestniki, igralci brez pravice vstopa v igro zaradi prejetih 5 napak, glavni trener, pomočniki trenerja in drugi spremljevalci na klopi) so sodelovali pri pretepu ali pri situaciji, ki bi lahko privedla do nasilnega dejanja oz. pretepa:
 - sodniki lahko takoj zaustavijo igro, da z uporabo IRS-a ugotovijo, če je prišlo do pretepa ali pa do situacije, ki bi lahko privedla do nasilnega dejanja oz. pretepa.
 - sodniki morajo nakazati, da bodo uporabili IRS. sodniki bodo IRS uporabili takoj, ko bodo igro zaradi kateregakoli razloga prvič zaustavili in preden bo po zaustavitvi igre žoga ponovno postala živa. To velja za situacijo nasilja (pretepa) ali za situacijo, ki lahko privede do nasilnih dejanj (oz do pretepa).

F.4. Zahteva glavnega trenerja po ogledu posnetka (ang. Head coach's challenge)

F.4.1 Na vseh tekmah, kjer je odobrena uporaba IRS-a, lahko glavni trener moštva zahteva tako imenovani „head coach's challenge“ (v nadaljevanju tudi HCC). Glavni trener o tem seznani prvega sodnika, ki uporabi IRS za potrditev odločitve.

F.4.2 Postopek za uporabo HCC je naslednji:

- Trener ekipe lahko zahteva samo en HCC ne glede na to, ali so sodniki zaradi ogleda posnetka prvotno odločitev spremenili ali ne.
- Samo situacije, ki so opredeljene v Dodatku F.3 se lahko uporabi za HCC.
- Trener lahko HCC zahteva kadarkoli med tekmo, ne glede na pravilo, ki je zapisano v Dodatku F pod točko F.3.2 in F.3.3
- Trener ekipe zahteva HCC pri najbližjem sodniku in mu jasno povedati, da bi rad uporabil HCC. Trener ekipe mora dovolj glasno povedati besedo „challenge“ in istočasno uporabiti znak. Zahteva za HCC je dokončna in je ni mogoče preklicati.
- Trener lahko prekliče zahtevo po HCC, dokler sodnik ne pokaže sodniškega znaka za HCC.
- Ob zahtevi trenerja HCC bodo sodniki uporabili IRS, ko bodo sodniki prvič prekinili igro po zahtevi trenerja za HCC, razen če je v pravilih zapisano drugače.
- Sodniki lahko igro kadarkoli ustavijo, takoj ko vidijo trenerjevo zahtevo po HCC, če nobena ekipa ni postavljena v podrejen položaj.
- Trener ekipe bo zahtevo za HCC sporočil najbližjemu sodniku.
- Sodniki obvestijo zapisnikarja, da je bil HCC odobren.
- Med uporabo IRS-a, bodo igralci ostali na igrišču.
- Če sodniki po uporabi IRS-a ugotovijo, da je bila njihova prvotna odločitev napačna, jo bodo po ogledu posnetka ustrezno popravili.
- Če sodniki po uporabi IRS-a ugotovijo, da je bila njihova prvotna odločitev pravilna, je po ogledu posnetka ne bodo spreminjali.
- Sodniki uporabijo enak postopek kot, če sami želijo uporabiti IRS.

Ko sodniki sporočijo dokončno odločitev, se bo tekma nadaljevala kot po vsaki uporabi IRS-a.

KONEC PRAVIL IN URADNEGA POSTOPKA V ZVEZI S TEKMO



FIBA

We Are Basketball