



# **PRAVILNIK ŠTUDENTSKE KOŠARKARSKE LIGE 3x3 2021-2022**

## **1. OSNOVNE INFORMACIJE**

**a)** Pravila urejajo potek tekmovanja Študentske košarkarske lige 3x3, ki ga organizira in vodi vodstvo tekmovanja (UŠZM). Pravilnik lige je osnovan na pravilniku ulične košarke KZS. Za vse informacije je na voljo vodja lige Žiga Dobaj, 040 573 506, e-mail: [ziga@zdravazabava.com](mailto:ziga@zdravazabava.com).

**b)** Tekmovanje poteka v dveh delih:

1. del: krožno skupinsko tekmovanje,
2. del: eliminacija

Na prvi stopnji tekmovanja ekipe odigrajo skupinsko krožno ligaško tekmovanje. Prvih 8 ekip po točkovanju se uvrsti v naslednji del tekmovanja – eliminacije.

Vodstvo si pridržuje pravico do naknadne spremembe tekmovalnega sistema glede na skupno število prijavljenih ekip v sezoni 2021-2022.

**c)** Vodstvo tekmovanja določa koledar tekmovanja.

Vodstvo ima pravico do spremembe že objavljenega urnika tekem zaradi objektivnih okoliščin. O spremembi urnika mora vodstvo tekmovanja obvestiti vodje ekip katerih urnik se spreminja najmanj 24 ur pred prvotno predvideno tekmo.

**č)** Razlaga pravil tekmovanja je v pristojnosti vodstva tekmovanja. Vsaka ekipa ob vpisu prejme natisnjena pravila lige. Kapetan ekipe ob prijavi podpiše izjavo (v prilogi), v kateri se zavezuje, da bo informacijo predal vsem članom svoje ekipe.

## **2. IGRALCI IN TRENERJI**

**a)** Člani ekip so lahko študentje in dijaki z veljavnim statusom študenta/dijaka v tekočem študijskem letu.

Vsaka prijavljena ekipa mora imeti najmanj 3 in največ 5 igralcev. Menjava igralcev med letom ni dovoljena razen v posebnih pogojih: hujša poškodba igralca, odhod na študij v tujino, invalidnost ali smrt. V tem primeru se lahko menja igralec in igra kot nadomestni igralec ekipe do konca tekmovanja, če izpolnjuje dane pogoje za nastop na študentski ligi.

Ekipa mora predati seznam igralcev do dneva uradnega žreba. Največje možno število študentov brez statusa v posamezni ekipi ne sme presegati enega (1) igralca. V prvih dveh (2) tednih od začetka lige bodo imeli vodje ekip možnost zamenjati ali dodati kakšnega igralca, brez upoštevanja zgoraj opisanih pogojev, z začetkom tretjega kola to ne bo več možno.

**b)** Vsak član ekipe mora imeti potrjeno članstvo pri Zdravi zabavi (članstvo Univerzitetne športne zveze Maribor - Zdrave zabave je brezplačno), saj je le-ta pogoj za igranje v študentski ligi. Članstvo član ekipe pridobi z izpolnjeno spletno prijavnico: <https://www.zdravazabava.com/postani-clan/>

Ob vpisu mora vsak študent dokazati status študenta z naloženo sliko dokazilo o statusu študenta v tekočem študijskem letu (študentska izkaznica, potrdilo o vpisu). V kolikor se igralec identificira s potrdilom o vpisu je dolžan predložiti še en osebni dokument s sliko (osebna izkaznica, potni list, vozniško dovoljenje).

**c)** Priporočljivo je, da ekipe nastopajo v enotnih (oštevilčenih) dresih ali v majicah enake barve.

**č)** Vodja ekipe je dolžan najmanj 10 minut pred začetkom tekme vodstvu tekmovanja posredovati seznam ekipe (igralcev, trenerja in vodje ekipe), ki bodo nastopili na tej tekmi. Odstopanje od tega pravila bo pomenilo, da igralec, ki ne bo član Zdrave Zabave, tisti dan na tekmi ne bo mogel nastopiti.

**d)** V primeru ugotovljenih kršitev pravil glede sestave ekipe se ekipa izključi iz nadaljnega tekmovanja. Vodstvo tekmovanja lahko iz nadaljnega tekmovanja prav tako izključi ekipo ali posameznika, ki krši določila tekmovanja, moti tekmovanje ali se nešportno vede.

---

### 3. POTEK TEKEM – PRAVILA

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

**b)** Vsaka ekipa je sestavljena iz najmanj treh (3) in največ petih (5) igralcev, ki so vpisani v zapisnik in sposobni za igro. Eden od njih je kapetan ekipe. Hkrati so lahko največ trije igralci na igrišču. Menjava igralcev je možna takrat, ko je žoga mrtva. Obvezen je fizični kontakt obeh igralcev.

**c)** Tekma traja deset (10) minut čiste igre, lahko pa se predčasno konča, ko prva izmed ekip doseže 21 ali 22 točk. Zmaga ekipa, ki prva doseže 21/22 točk ali ima ob izteku 10 min največje število doseženih točk. V primeru neodločenega rezultata se igra podaljšek. V podaljšku ima posest žoge ekipa, ki je ni imela na začetku tekme. Tekma se konča, ko prva izmed ekip v podaljšku doseže dve (2) točki.

**č)** Obe ekipi imata pred tekmo pravico do hkratnega petminutnega ogrevanja na igrišču, kjer bosta odigrali tekmo. Tekma se NE sme začeti, če ena od ekip nima na igrišču treh na igro pripravljenih igralcev. Prvo posest ima ekipa, ki si je to priborila z metom kovanca (ima se pravico odreči prvi posesti). V podaljšku ima prvo posest ekipa, ki ni imela prve posesti.

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

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

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

**g)** Minuta odmora traja 30 sekund. Vsaka ekipa ima v eni tekmi pravico do ene (1) minute odmora. Minuto odmora lahko zahteva v času, ko je žoga mrtva. Postopek za dodelitev minute je takšen: katerikoli igralec na igrišču (ne namestnik) obvesti sodnika o zahtevi za minuto odmora.

**h)** Ekipa izgubi tekmo brez boja, če:

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

Kazen:

Tekmo dobi nasprotnik z izidom 15:0.

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

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

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

**j)** Po koncu tekme je dolžnost vodje ekipe, da pristopi do zapisnikarja in podpiše zapisnik in s tem overi izid.

---

#### 4. NAPAKE

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

**b)** Vsaka ekipa izpolni bonus po dosojeni 6 napaki ekipe.

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

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

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

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

**g)** Nešportna napaka je osebna napaka igralca, ki po sodnikovi oceni ni izvedel pravilnega poskusa (v skladu z duhom in namenom teh Pravil) neposredne igre na žogo. Igralec, ki ponovno naredi nešportno napako, mora biti izključen iz igre. Nešportna napaka se vpiše igralcu, ki jo je storil. Igralcu, nad katerim je bila storjena nešportna napaka, se prisodita dva prosta meta, ki jima sledi še posest žoge, ne glede na to, ali je bil ob napaki dosežen koš ali ne.

**e)** Tehnična napaka je, če igralec ali vodja ekipe omalovažuje opozorila sodnikov ali se vede tako, da npr.:

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

Tehnične napake se lahko dosodijo tudi v obdobju pred začetkom tekme (10 minut pred začetkom).

Kazen: Tehnična napaka se vpiše kršitelju. Zaradi tehnične napake se nasprotnikom prisodi dva prosta meta, ki jima sledi še posest žoge. Kapetan določi igralca, ki bo izvajal prosta meta. Če igralec prejme drugo tehnično napako na eni tekmi, je izključen do konca tekme, izvrši pa se kazen za izključujočo napako.

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

Kazen: Za vsak incident take vrste se dosodi izključujoča napaka po obstoječem pravilniku in prepoved igranja izključenega igralca do konca turnirja. Če je ekipa ostala brez igralcev, se jo izključi iz tekmovanja in prijavi odgovornemu telesu.

---

## 5. TOČKOVANJE IN DOLOČANJE VRSTNEGA REDA

- a) Zmaga prinaša ekipi 1 točko, poraz 0 točko in 0 točk vsako predano tekmo.
- b) Razvrstitev na lestvici se določa na osnovi osvojenih točk, več točk pomeni boljšo uvrstitev. Ekipi z enakim številom točk se razvrstita glede na rezultat v medsebojnem srečanju. V primeru, da si 3 ali več ekip deli enako število točk se uporabijo dodatki kriteriji, po naslednjem vrstnem redu:
- višje povprečno število doseženih točk na vseh tekmah v skupini (ligi),
  - žreb.
- c) Ekipa, ki 3-krat (trikrat) ne nastopi ali ki samovoljno zapusti igrišče pred koncem tekme, se izključi iz nadaljnjega tekmovanja.  
Doseženi rezultati na tekmah z izključeno ekipo se ne upoštevajo pri določitvi končnega vrstnega reda.
- d) Razpored vseh tekem v skupinskem delu po urah bo znan v naprej, zato kakršne koli naknadne menjave terminov ne bodo možne. V kolikor se kapetani ekip med seboj soglasno dogovorijo o menjavi terminov bo vodstvo lige to upoštevalo.

## 6. RAZGLASITEV REZULTATOV

- a) Razglasitev najboljših treh ekip študentske košarkarske lige 3x3 v študijskem letu 2021/2022 bo po končani finalni tekmi.
- b) Zmagovalec je uradni prvak študentske košarkarske lige 3x3 Univerzitetne športne zveze Maribor.

## 7. POSEBNA DOLOČILA

- a) Vsak tekmovalec nastopa na lastno odgovornost. Organizator ne prevzema nobene odgovornosti zaradi odtujitve in/ali uničenja osebne lastnine s strani tretjih oseb v času izvedbe tekmovanja. Prav tako organizator ne prevzema nobene odgovornosti zaradi morebitnih poškodb, ki bi nastale kot posledica igre.
- b) Vodstvo študentske košarkarske lige 3x3 opravlja funkcijo prvostopenjskega pritožbenega organa. Drugostopenjski pritožbeni organ sestavlja vodstvo študentske košarkarske lige 3x3, vodja sodnikov ter predstavnik UŠZM.

## 8. HIŠNI RED V DVORANI

- a) Igralci morajo izpolnjevati PCT pogoj, ki ga preverja organizator lige.
- b) Vstop v dvorano je dovoljen 15 minut pred pričetkom tekmovanja oz. ko se zbere celotna ekipa. Morebitni zamudniki počakajo pred vhodom na dežurnega.
- c) Igralci morajo imeti ustrezno dvoransko športno obutev.
- d) Upoštevanje higienskih priporočil za preprečevanje okužb s SARS-CoV-2 za uporabo notranjih športno rekreacijskih objektov in površin:  
[https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/uploaded/priporocila\\_za\\_notranje\\_sportno\\_rekreativne\\_objekte\\_in\\_povrsine\\_01102020\\_koncna.pdf](https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/uploaded/priporocila_za_notranje_sportno_rekreativne_objekte_in_povrsine_01102020_koncna.pdf)
- e) Upoštevanje higienskih priporočil za preprečevanje okužb s SARS-CoV-2 za športna tekmovanja:  
[https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/uploaded/priporocila\\_za\\_organizacijo\\_klubskih\\_sportnih\\_tekmovanj\\_covid-19\\_01102020\\_koncna.pdf](https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/uploaded/priporocila_za_organizacijo_klubskih_sportnih_tekmovanj_covid-19_01102020_koncna.pdf)
- f) Igralci in trenerji skupaj z gledalci zapustijo dvorano ob istem času, ko so vsi pripravljeni.
- g) Gibanje v obutvi od zunaj je dovoljeno izključno po hodnikih.
- h) Igralci in trenerji morajo zunanjo obutev pustiti v garderobah.
- i) Vnos alkoholnih pijač na igralni prostor ter vstop oz. igranje vinjenim osebam je strogo prepovedan.

**Pripravi:** Žiga Dobaj, vodja tekmovanja

**Organizator tekmovanja:** UŠZM - Univerzitetna športna zveza Maribor, Zdrava zabava

**Kontaktne informacije:**

Vodja tekmovanja – Žiga Dobaj, 040 573 506, [ziga@zdravazabava.com](mailto:ziga@zdravazabava.com)

Info točka UŠZM – 040 737 424, [info@zdravazabava.com](mailto:info@zdravazabava.com)