

PRAVILNIK KOŠARKA 3x3 – 2023/24

1) OSNOVNE INFORMACIJ

- a) Pravila urejajo potek turnirjev v Košarki 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 turnirjev:
Jan Sredensek,
031 283 418.
Elektronska pošta: jan.sredensek@zdravazabava.com
- b) Turniji potekajo v dveh sklopih:
 1. sklop: krožno skupinsko tekmovanje v dveh skupinah,
 2. sklop : finalni del (4 ekipe) - polfinalna dvoboja, tekma za 3. mesto in finala tekma
- c) Na prvi stopnji (sklopu) tekmovanja ekipe odigrajo skupinsko krožno tekmovanje (po sistemu "vsak z vsakim") . Prvi dve ekipi iz posamezne skupine se uvrstita v finalni del turnirja. Vodstvo si pridržuje pravico do naknadne spremembe tekmovalnega sistema glede na skupno število prijavljenih ekip na turnir.
- d) Razlaga pravil tekmovanja je v pristojnosti vodstva tekmovanja. Vsaka ekipa pred pričetkom turirja prejeme pravilnik Košarka 3x3 - 2023/24 po elektronski pošt. Kapetan ekipe se zavezuje, da bo informacijo in pravilnik 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.
- b) Vsaka prijavljena ekipa lahko ima najmanj 3 in največ 5 igralcev.
- c) Ekipa se mora registrirati (vključno s seznamom igralcev) na dan turnirja ob prihodu v dvorano.
- d) Priporočljivo je, da ekipe nastopajo v enotnih (oštevilčenih) dresih ali v majicah enake barve. V kolikor ekipa nima enotnih oblačil bo za markirke poskrbel organizator.
- e) Vodstvo tekmovanja lahko iz nadaljnjega tekmovanja prav tako izključi ekipo ali posameznika, ki krši določila tekmovanja, moti tekmovanje ali se nešportno obnaša.

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 katerokoli 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.
 - d) 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.
 - e) Tekma se uradno začne, ko sodnik na sredini zadnje črte vroči žogo igralcu ekipe, ki je v obrambi. Nato jo mora ta obrambni igralec vročiti oz. podati napadalcu.
 - f) 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.
 - g) 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.
 - h) Klican odmor ("Time-out") traja 60 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.
 - i) Ekipa izgubi tekmo brez boja, če:
 - s svojimi dejanji preprečuje, da bi se tekma igrala;
 - če se pet (5) 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
- j) 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 katerega koli 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.

- k) 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 doseženih 6 napaki ekipe. V primeru, da je moštvo storilo 7. (in vsako nadaljnjo) osebno napako, ima nasprotno moštvo oz. igralec na voljo 2 prosta meta.
- 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 napadalca, 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 napadalca, nad katerim je bila napaka storjena, v vsakem primeru (tudi če je bil ob napaki dosežen koš) na voljo dva (2) prosta meta.
- f) TEHNIČNA NAPAKA:
- Tehnična napaka igralca je napaka, ki ni posledica dotika z nasprotnikom pač pa njegovega obnašanja:
 - omalovažuje opozorila sodnikov,
 - nespoštljivo se dotakne sodnika, nadzornika ali pomožnih sodnikov,
 - nespoštljivo komunicira s sodniki, nadzornikom ali pomožnimi sodniki,
 - uporabi žaljivo govorico ali gib in hujska gledalce,
 - vznemirja nasprotnika ali omejuje njegovo vidno polje z mahanjem z rokami v bližini njegovih oči,
 - pretirano opleta s komolci,
 - zavlačuje igro z:
 - o namernim dotikanjem žoge po doseženem zadetku iz igre ali zadnjem
 - prostem metu ter na ta način ovira igralca(e) nasprotnega moštva v
 - polkrogu pod košem, da bi prišli do posesti žoge,
 - o aktivno igro v obrambi znotraj polkroga pod košem po doseženem košu,
 - o preprečuje ali nepravilno izvaja vročanje,
 - o preprečuje ali omejuje igralca pri izvajanju prostega meta
 - pade na tla, da bi simuliral napako,
 - 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,

- neprimerno komunicira z gledalci,
- na kakršenkoli način komunicira s trenerjem med tekmo.

KAZEN ob tehnični napaki:

- Tehnična napaka šteje v napake moštva.
- Nasprotnikom se prisodi 1 prosti met. Igra se nadaljuje na naslednji način:
 - prosti met se mora izvajati takoj. Po izvedenem prostem metu moštvo, ki je bilo v posesti žoge ob dosojeni tehnični napaki ali pa je bilo upravičena do posesti žoge, posest žoge dobi z vročanjem,
 - prosti met za tehnično napako 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 dosojene tehnične napake, se igra nadaljuje z vročanjem. Posest žoge ima moštvo, ki jo je imelo zadnje v posesti ali je do nje upravičeno,
 - če je bil dosežen koš ali pa je bil zadet zadnji prosti met, se žoga po prostem metu dodeli obrambnemu moštvu, ki igro nadaljuje z vročanjem, če nobeno moštvo ni v posesti žoge ob dosojeni tehnični napaki se žoga dodeli po pravilu sodniškega meta. Posest pripada obrambnemu moštvu, ki napad začne po vročanju.

g) NEŠPORTNA NAPAKA

- Nešportna napaka je po sodnikovi oceni napaka igralca s kontaktom, kjer je igralec povzročil pretiran, grob ali nevaren kontakt.
- Vsako držanje napadalca, ki ima kontrolo nad žogo je nešportna napaka.
- Nešportna napaka se vpiše igralcu, ki jo je storil.
- Za prvo nešportno napaka igralca se dosodi nasprotniku, nad katerim je bila napaka storjena, 2 prosta meta brez posesti žoge. Če je bila prva nešportna napaka igralca storjena nad nasprotnikom, ki je ob dosegel zadetek, se zadetek prizna in dosodi 2 prosta meta.
- Za drugo nešportno napaka igralca se dosodi nasprotniku, nad katerim je bila napaka storjena, 2 prosta meta, moštvu pa pripada še posest žoge. Če je bila druga nešportna napaka igralca storjena nad nasprotnikom, ki je ob dosegel zadetek, se zadetek prizna, dosodi 2 prosta meta, njegovemu moštvu pa še posest žoge.
- Vsaka nešportna napaka igralca šteje za 2 napaki moštva.
- Igralec je izključen do konca tekme, ko naredi drugo nešportno napako.

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. Ekipe 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 (na turnirju),
 - žreb.
- c) Ekipe, 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 turnirja v košarki 3x3 bo po končani finalni tekmi.
- b) Najboljše tri ekipe prejmejo simbolične nagrade naših sponzorjev.

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 turnirja v košarki 3x3 opravlja funkcijo prvostopenjskega pritožbenega organa.

KONTAKTNE INFORMACIJE:

Vodja turnirja – Jan Sredenšek, 031 283 418, jan.sredenek@zdravazabava.com

Info točka UŠZM – 02 234 21 40, info@zdravazabava.com

Organizator tekmovanja: UŠZM, Univerzitetna športna zveza Maribor