



FIBA

We Are Basketball

2022 SLUŽBENA PRAVILA IGRE

**KOŠARKAŠKA PRAVILA I
KOŠARKAŠKA OPREMA**

**U PRIMENI OD 1. JULA 2023.
PRAVILA USVOJENA OD STRANE MEĐUNARODNE KOŠARKAŠKE FEDERACIJE (FIBA)**



SLUŽBENA PRAVILA IGRE 2022

**USVOJIO:
CENTRALNI BORD FIBA
MANILA, FILIPINI, 28. APRIL 2023.**

U PRIMENI OD 1. JULA 2023.

SADRŽAJ

SADRŽAJ	3
SPISAK DIJAGRAMA.....	5
PRAVILO JEDAN – IGRA	6
Član 1 Definicije	6
PRAVILO DVA – TEREN ZA IGRO I OPREMA.....	6
Član 2 Teren za igru	6
Član 3 Oprema	11
PRAVILO TRI – EKIPE	12
Član 4 – Ekipe	12
Član 5 – Igrači: povreda i pomoć	14
Član 6 – Kapiten: dužnosti i prava	15
Član 7 – Glavni trener i prvi pomoćni trener: dužnosti i prava	15
PRAVILO ČETIRI – PROPISI O IGRI.....	16
Član 8 – Vreme za igru, nerešen rezultat i produžetak.....	16
Član 9 – Početak i završetak četvrtine, produžetka ili utakmice	17
Član 10 – Status lopte	17
Član 11 – Mesto igrača i sudije	18
Član 12 – Podbacivanje i naizmeničan posed.....	18
Član 13 – Kako se igra loptom.....	20
Član 14 – Kontrola lopte	20
Član 15 – Igrač u akciji šuta.....	21
Član 16 – Pogodak: kada je postignut i njegova vrednost.....	21
Član 17 – Ubacivanje	22
Član 18 – Tajm-aut	24
Član 19 - Zamena.....	25
Član 20 – Utakmica izgubljena bez borbe.....	27
Član 21 – Utakmica izgubljena bez završetka igre.....	28
PRAVILO PET – PREKRŠAJI	28
Član 22 – Prekršaji	28
Član 23 – Igrač i lopta van graničnih linija.....	28
Član 24 – Vođenje lopte	29
Član 25 – Koraci.....	30
Član 26 – 3 sekunde.....	31

Član 27 – Blisko čuvan igrač	31
Član 28 – 8 sekundi.....	31
Član 29 – Sat za šut	32
Član 30 – Lopta vraćena u zadnje polje.....	34
Član 31 – Sprečavanje pogotka i ometanje	34
PRAVILO ŠEST – GREŠKE	37
Član 32 - Greške	37
Član 33 – Dodir: Opšti principi	37
Član 34 – Lična greška.....	42
Član 35 – Obostrana greška.....	43
Član 36 – Tehnička greška	44
Član 37 – Nesportska greška	46
Član 38 – Diskvalifikujuća greška	47
Član 39 – Tuča	48
PRAVILO SEDAM – OPŠTE ODREDBE.....	49
Član 40 – 5 grešaka igrača.....	49
Član 41 – Greške ekipe: Kazna	50
Član 42 – Posebni slučajevi.....	50
Član 43 – Slobodna bacanja.....	51
Član 44 – Pogreške koje mogu da se isprave.....	53
PRAVILO OSAM – SUDIJE, POMOĆNE SUDIJE, DELEGAT: DUŽNOSTI I PRAVA.....	55
Član 45 – Sudije, pomoćne sudije i delegat	55
Član 46 – Glavni sudija: Dužnosti i prava	55
Član 47 – Sudije: dužnosti i prava	56
Član 48 - Zapisničar i pomoćni zapisničar: Dužnosti.....	57
Član 49 – Merilac vremena: Dužnosti	58
Član 50 – Merilac perioda šuta: Dužnosti	59
DODATAK A – Sudijski znaci	60
DODATAK B – Zapisnik	71
DODATAK C – Postupak protesta.....	81
DODATAK D – Plasman ekipa.....	82
DODATAK E – Medijski tajm-aut.....	96
DODATAK F – Sistem za ponavljanje snimka (Instant Replay System – IRS).....	97

SPISAK DIJAGRAMA

Dijagram 1 - Dimenzije terena za igru.....	8
Dijagram 2 - Teren i prostor za igru	9
Dijagram 3 - Polje ograničenja.....	10
Dijagram 4 - Polje 2/3 poena.....	11
Dijagram 5 - Zapisnički sto i stolice za zamjenike.....	11
Dijagram 6 - Princip cilindra.....	38
Dijagram 7 - Pozicije igrača u toku slobodnih bacanja.....	52
Dijagram 8 - Sudijski znaci	70
Dijagram 9 - Zapisnik.....	71
Dijagram 10 - Zaglavlje zapisnika.....	72
Dijagram 11 - Ekipe u zapisniku (pre utakmice).....	73
Dijagram 12 - Ekipe u zapisniku (nakon utakmice).....	74
Dijagram 13 - Tekući rezultat.....	79
Dijagram 14 - Sumiranje rezultata	80
Dijagram 15 - Dno zapisnika	80

„Službena pravila igre“ se odnose na sve rodove podjednako, i sve zamenice u muškom i ženskom rodu (npr. on, njegovo, njega ili ona, njeno, nju) treba da se primenjuju u skladu s tim.

PRAVILO JEDAN – IGRA

Član 1 Definicije

1.1 Košarkaška igra

Košarku igraju 2 ekipe, svaka sa po 5 igrača. Cilj svake ekipe je da postigne pogodak u protivnički koš i da spreči drugu ekipu da postigne pogodak.

Utakmica se igra pod kontrolom sudija, pomoćnih sudija i delagata, ako je prisutan.

1.2 Koš: protivnički/sopstveni

Protivnički koš je koš koji ekipa napada, a sopstveni koš je koš koji ekipa brani.

1.3 Pobednik utakmice

Pobednik je ekipa koja je postigla veći broj poena na završetku vremena za igru.

PRAVILO DVA – TEREN ZA IGRO I OPREMA

Član 2 Teren za igru

2.1 Teren za igru

Teren za igru ima ravnu, tvrdu površinu bez prepreka (Dijagram 1) dimenzija 28 m po dužini i 15 m po širini, mereno od unutrašnje ivice granične linije.

2.2 Prostor za igru

Prostor za igru obuhvata teren za igru i obod oko terena bez prepreka, širine najmanje 2 m (Dijagram 2). Stoga, prostor za igru treba da ima dimenzije najmanje 32 m po dužini, i 19 m po širini.

2.3 Zadnje polje

Zadnje polje ekipe čine njen sopstveni koš, deo table koji spada unutar graničnih linija i deo terena za igru koji je ograničen čeonom linijom iza njenog sopstvenog koša, bočnim linijama i srednjom linijom.

2.4 Prednje polje

Prednje polje ekipe čine protivnički koš, deo table koji spada unutar graničnih linija i deo terena za igru koji je ograničen čeonom linijom iza protivničkog koša, bočnim linijama i unutrašnjom ivicom srednje linije bližom protivničkom košu.

2.5 Linije

Sve linije su iste boje i nacrtane belom ili drugom kontrastnom bojom, širine 5 cm i jasno vidljive.

2.5.1 Granična linija

Teren za igru je ograničen graničnom linijom koju čine čeonne linije i bočne linije. Ove linije nisu deo terena za igru.

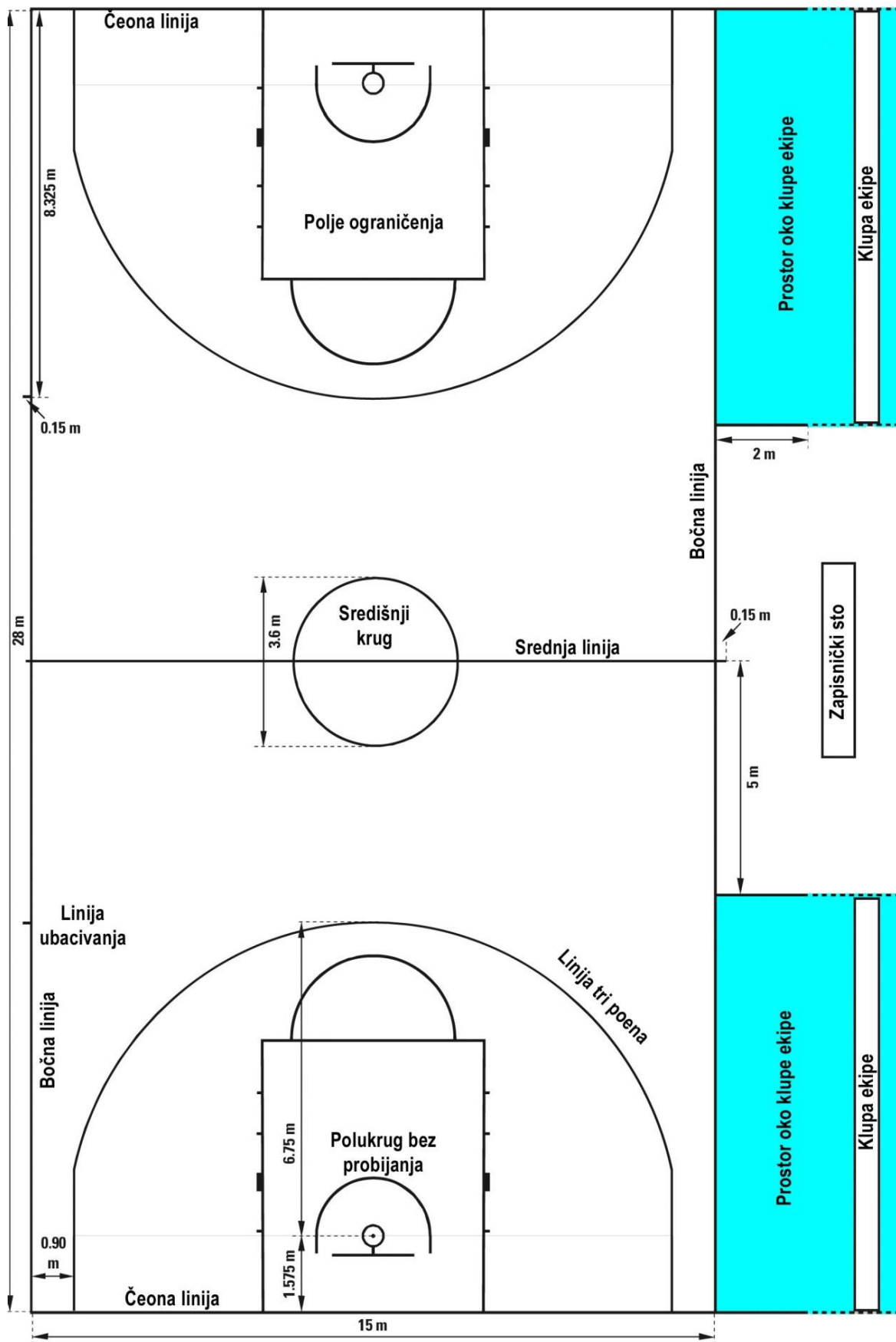
Bilo koja prepreka, uključujući glavnog trenera, prvog pomoćnog trenera, zamenike, igrače udaljene iz igre i prateće članove delegacije koji sede na klupi ekipe, udaljena je najmanje 2 m od terena za igru.

2.5.2 Srednja linija, središnji krug i polukrugovi slobodnog bacanja

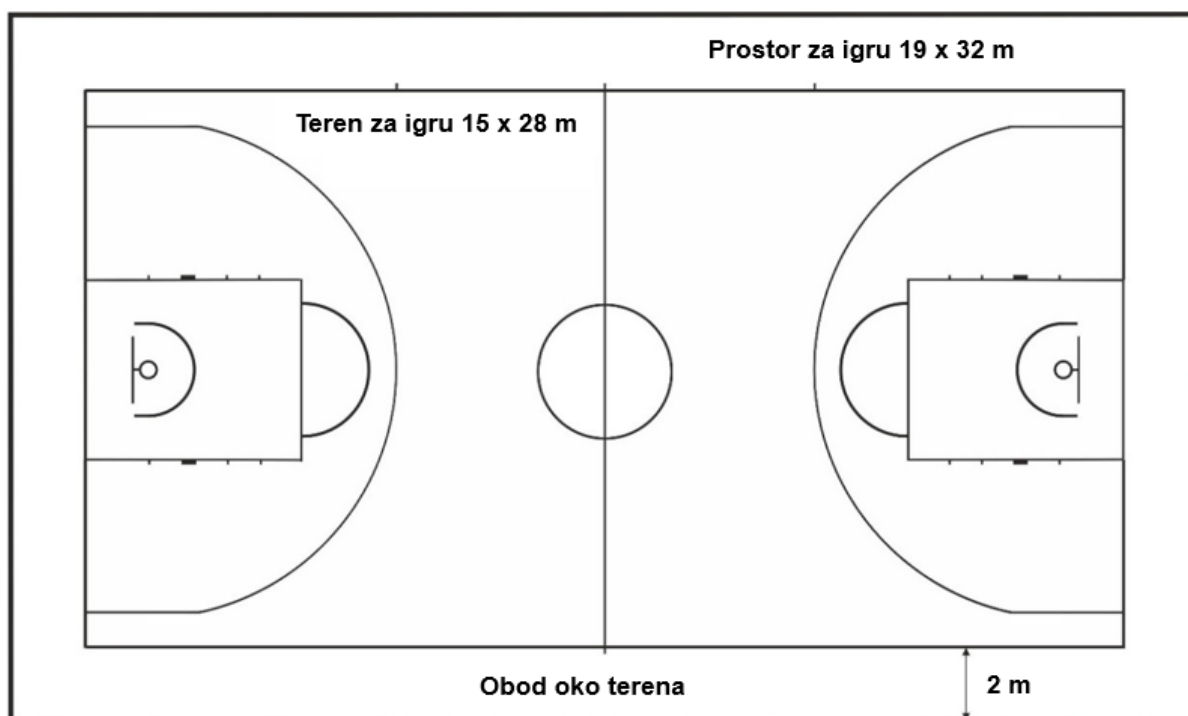
Srednja linija je nacrtana paralelno sa čeonim linijama, spaja sredine bočnih linija i prelazi 0,15 m preko obe bočne linije. Srednja linija je deo zadnjeg polja.

Središnji krug je obeležen na sredini terena za igru i ima poluprečnik 1,80 m, mereno do spoljašnje ivice kružnice.

Polukrugovi slobodnog bacanja su obeleženi na terenu za igru sa poluprečnikom 1,80 m, mereno do spoljašnje ivice kružnice, sa središtima na sredini linija slobodnog bacanja (Dijagram 3).



Dijagram 1 - Dimenzije terena za igru



Dijagram 2 - Teren i prostor za igru

2.5.3 Linije slobodnog bacanja, polja ograničenja i podeoci za skakače u toku slobodnog bacanja

Linija slobodnog bacanja je nacrtana paralelno sa obe čeonice linije. Dugačka je 3,60 m i njena dalja ivica udaljena je 5,80 m od unutrašnje ivice čeonice linije. Njena sredina leži na zamišljenoj liniji koja spaja sredine 2 čeonice linije.

Polja ograničenja su pravougaone površine obeležene na terenu za igru, ograničene čeonim linijama, produženim linijama slobodnog bacanja i linijama koje započinju na čeonim linijama, čije su spoljašnje ivice udaljene 2,45 m od sredine čeonih linija i koje završavaju na spoljašnjim ivicama produženih linija slobodnog bacanja. Ove linije, izuzev čeonih linija, deo su polja ograničenja.

Podeoci za skakače u toku slobodnog bacanja, duž polja ograničenja, rezervisani su za igrače u toku slobodnih bacanja i obeleženi kao što prikazuje Dijagram 3.

2.5.4 Polje pogotka iz igre za 3 poena

Polje pogotka iz igre za 3 poena ekipe (Dijagram 1 i Dijagram 4) je čitava površina terena za igru, izuzev prostora u blizini protivničkog koša koga ograničavaju i kome pripadaju:

- 2 paralelne linije koje se pružaju normalno na čeonu liniju, čija je spoljašnja ivica 0,90 m od unutrašnje ivice bočnih linija.
- Luk poluprečnika 6,75 m, mereno od tačke na podu tačno ispod središta protivničkog koša do spoljašnje ivice luka. Udaljenost ove tačke na podu od unutrašnje ivice sredine čeonice linije je 1,575 m. Luk je spojen sa paralelnim linijama.

Linija 3 poena nije deo polja pogotka iz igre za 3 poena.

2.5.5 Prostor oko klupa ekipa

Prostori oko klupa ekipa su obeleženi izvan terena za igru, i ograničeni sa dve linije, kao na Dijagramu 1.

U prostoru oko klupe obe ekipe, na raspolaganju mora biti 16 stolica, za glavnog trenera, pomoćne trenere, zamenike, igrače udaljene iz igre i prateće članove delegacije. Sve druge osobe se nalaze najmanje 2 m iza klupe ekipe.

2.5.6 Linije ubacivanja

Na bočnoj liniji nasuprot zapisničkom stolu, izvan terena za igru, obeležene su dve linije dužine 0,15 m sa spoljašnjom ivicom 8,325 m od unutrašnje ivice bliže čeonu linije.

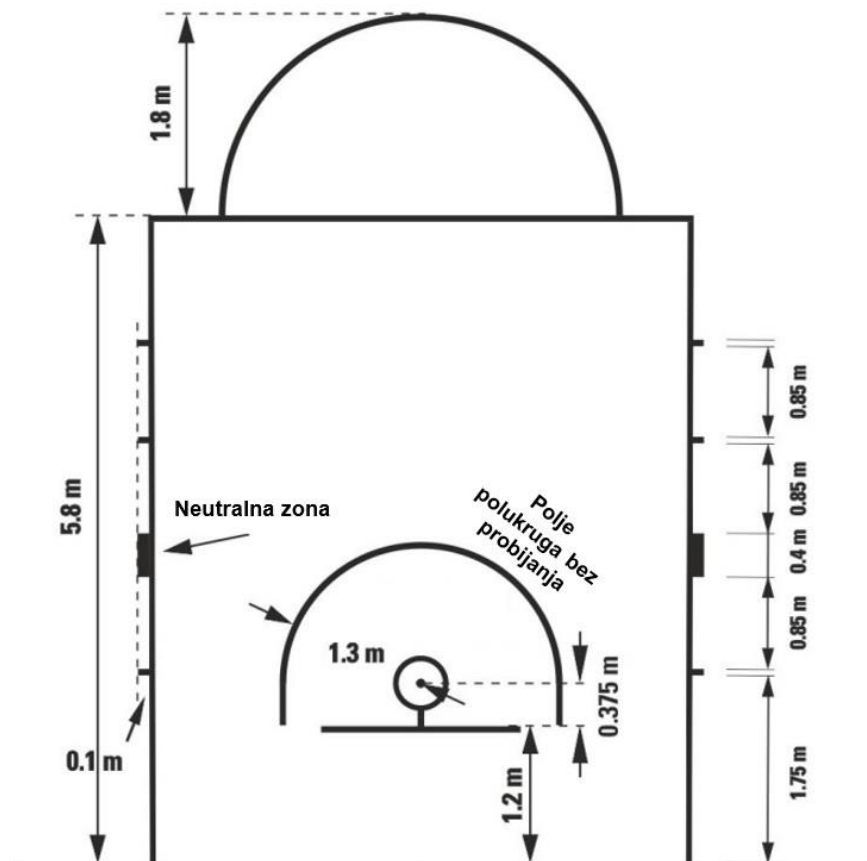
2.5.7 Polja polukrugova bez probijanja

Polja polukrugova bez probijanja obeležena su na terenu za igru i ograničena sa:

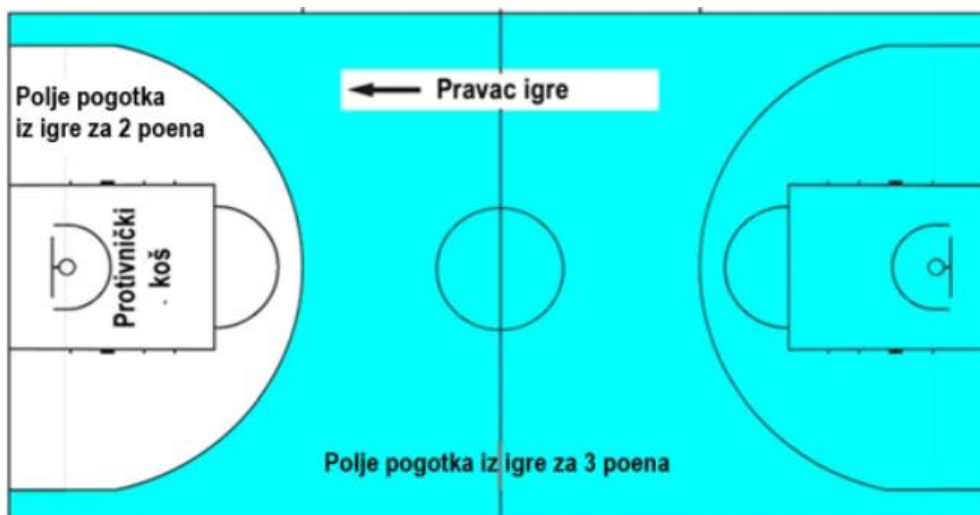
- Polukrugom prečnika 1,3 m, mereno od tačke na podu tačno ispod središta koša do spoljašnje ivice polukruga. Polukrug je spojen sa:
- 2 paralelne linije normalne na čeonu liniju, sa spoljašnjom ivicom 1,3 m od tačke na podu tačno ispod središta koša, dužine 0,375 m i koje se završavaju 1,2 m od unutrašnje ivice čeonu linije.

Polja polukrugova bez probijanja završavaju se zamišljenim linijama koje spajaju krajeve paralelnih linija direktno ispod prednjih ivica tabli.

Linije polukrugova bez probijanja deo su polukrugova bez probijanja.



Dijagram 3 - Polje ograničenja

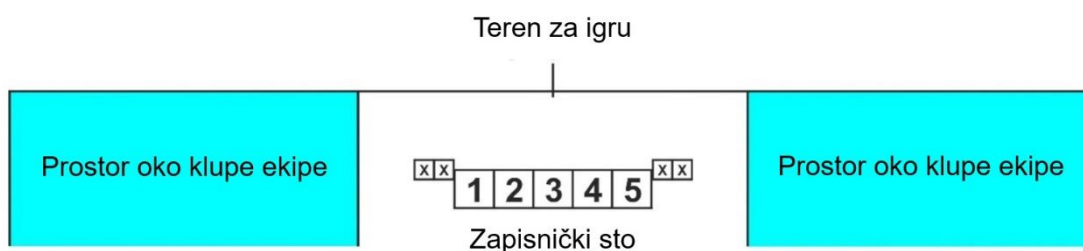


Dijagram 4 - Polje 2/3 poena

2.6 Položaj zapisničkog stola i stolice za zamenike (Dijagram 5)

1 = Merilac perioda šuta
 2 = Merilac vremena
 x = Stolice za zamenike

3 = Delegat, ako je prisutan
 4 = Zapisničar
 5 = Pomoćni zapisničar



Dijagram 5 - Zapisnički sto i stolice za zamenike

i/ili statističari (ako su prisutni) mogu da sede pored i/ili iza zapisničkog stola.

Član 3 Oprema

Zahteva se sledeća oprema:

- Osnovne konstrukcije, koje se sastoje od:
 - Tabli
 - Koševa, koje čine (zglobni) obruči i mrežice
 - Konstrukcija nosača tabli, uključujući zaštitu
- Košarkaške lopte
- Sat za igru
- Semafor
- Sat za šut
- Štoperica ili pogodan (vidljiv) uređaj (ali ne sat za igru) za merenje tajm-auta

- 2 zasebna, jasno različita i glasna signala, po jedan za:
 - merioca perioda šuta
 - merioca vremena
- Zapisnik
- Oznake za greške igrača
- Oznake za greške ekipe
- Strelica naizmeničnog poseda
- Podloga za igru
- Teren za igru
- Odgovarajuća rasveta

Detaljan opis opreme za košarku videti u Dodatku o košarkaškoj opremi.

PRAVILO TRI – EKIPE

Član 4 – Ekipe

4.1 Definicije

- 4.1.1 Član ekipe ima pravo nastupa kada je dobio dozvolu igranja za ekipu prema propisima organizacionog tela takmičenja, uključujući propise koji regulišu starosne granice.
- 4.1.2 Član ekipe ima pravo igre kada je njegovo ime uneto u zapisnik pre početka utakmice, sve dok ne bude diskvalifikovan ili ne načini 5 grešaka.
- 4.1.3 U toku vremena za igru, član ekipe je:
 - Igrač, kada se nalazi na terenu za igru i ima pravo da igra.
 - Zamenik, kada se ne nalazi na terenu za igru ali ima pravo da igra.
 - Igrač udaljen iz igre, kada je načinio 5 grešaka i nema više pravo da igra.
- 4.1.4 U toku intervala igre, svi članovi ekipe koji imaju pravo da igraju smatraju se igračima.

4.2 Pravilo

- 4.2.1 Svaku ekipu sačinjavaju:
 - Najviše 12 članova ekipe koji imaju pravo igre, uključujući kapitena.
 - Glavni trener.
 - Najviše 8 pratećih članova delegacije, uključujući pomoćne trenere koji mogu da sede na klupi ekipe. U slučaju da ekipa ima više pomoćnih trenera, u zapisnik se upisuje prvi pomoćni trener.
- 4.2.2 U toku vremena za igru 5 članova obe ekipe nalazi se na terenu za igru i oni mogu da budu zamenjeni.
- 4.2.3 Zamenik postaje igrač i igrač postaje zamenik kada:
 - Sudija znakom ruke odobri zameniku da uđe na teren za igru.
 - U toku tajm-auta ili intervala igre, zamenik zatraži zamenu od merioca vremena.

4.3 Uniforme

4.3.1 Uniforma svih članova ekipe sastoji se od:

- Dresova iste preovlađujuće boje napred i pozadi, kao i gaćice. Ako dresovi imaju rukave, oni se moraju završavati iznad lakta. Dresovi dugih rukava nisu dozvoljeni.
Svi igrači moraju da uvuku dresove u gaćice. Dozvoljeni su igrački kombinezoni (dres i gaćice iz jednog dela).
- Gaćica iste preovlađujuće boje napred i pozadi, kao i dresovi. Gaćice se moraju završavati iznad kolena.
- Čarapa iste preovlađujuće boje za sve članove ekipe. Čarape moraju biti vidljive.

4.3.2 Svaki član ekipe nosi dres numerisan na prednjoj i zadnjoj strani brojem jednostavnog oblika i boje u kontrastu sa bojom dresa.

Brojevi su jasno vidljivi i:

- Na zadnjoj strani dresa visoki najmanje 16 cm.
- Na prednjoj strani dresa visoki najmanje 8 cm.
- Široki najmanje 2 cm.
- Ekipe mogu da koriste samo brojeve 0 i 00 i od 1 do 99.
- Igrači iste ekipe ne nose isti broj.
- Bilo koji reklamni natpis ili logo, udaljen je najmanje 4 cm od brojeva.

4.3.3 Ekipe moraju da imaju najmanje 2 kompleta dresova i:

- Prvoimenovana ekipa u rasporedu (domaća ekipa) nosi dresove svetle boje (najbolje bele).
- Drugoimenovana ekipa u rasporedu (gostujuća ekipa) nosi dresove tamne boje.
- Međutim, ako se 2 ekipe slože, mogu da međusobno razmene boje dresova.

Ostala oprema

4.4.1 Sva oprema koju koriste igrači mora da bude odgovarajuća za igru. Nije dozvoljena bilo kakva oprema koja je projektovana da poveća visinu ili domašaj igrača ili na bilo koji drugi način daje neopravdanu prednost.

4.4.2 Igrači ne nose opremu (predmete) koja može da prouzrokuje povredu drugih igrača.

- Sledeća oprema nije dozvoljena:
 - Štitnici za prst, šaku, ručni zglob, lakat ili podlakticu, kacige, navlake ili steznici napravljeni od kože, plastike, savitljive (meke) plastike, metala ili druge čvrste materije, čak i ako su presvučeni mekom oblogom.
 - Predmeti koji mogu da poseku ili prouzrokuju ogrebotine (nokti moraju da budu potpuno podrezani).
 - Umeci za kosu i nakit.
- Sledeća oprema je dozvoljena:
 - Zaštitna oprema za rame, nadlakticu, butinu ili potkolenicu, ako je materijal dovoljno obložen.
 - Elastične navlake na rukama i nogama, uključujući kompresivne šorceve i majice.
 - Oprema na glavi. Ona ne pokriva u potpunosti ili delimično bilo koji deo lica (oči, nos, usne itd) i ne predstavlja opasnost za igrača koji je nosi i/ili za ostale igrače. Oprema na glavi nema elemente koji se otvaraju/zatvaraju oko lica i/ili vrata i nema delove koji štrče sa njene površine.
 - Steznici za koleno.
 - Štitnik za povređen nos , čak i ako je napravljen od tvrdog materijala.

- Nebojeni providni štitnik za usta.
- Naočare, ako ne izlažu opasnosti ostale igrače.
- Znojnice oko ručnog zgloba i trake za glavu od tekstila, široke najviše 10 cm.
- Terapijske trake za ruke, ramena, noge itd.
- Steznici za nožni zglob.

Svi igrači u ekipi moraju imati sve svoje elastične navlake na rukama i nogama, opremu na glavi, znojnice oko zglobova ruku, trake za glavu i terapijske trake, u istoj postojanoj boji.

- 4.4.3 U toku utakmice, igrač može da nosi patike u bilo kojoj kombinaciji boja, ali leva i desna patika moraju da se podudaraju. Nisu dozvoljena blješteća svetla, reflektivni materijal niti drugi ukrasi.
- 4.4.4 U toku utakmice, igrač ne sme da prikazuje bilo koji komercijalni, promotivni ili dobrotvorni naziv, oznaku, logo ili drugu identifikaciju koja uključuje, ali se ne ograničava na identifikaciju na telu, u kosi, ili na neki drugi način.
- 4.4.5 Bilo koju drugu opremu, koja se izričito ne pominje u ovom članu, mora da odobri Tehnička komisija FIBA.

Član 5 – Igrači: povreda i pomoć

- 5.1 U slučaju povrede igrača, sudije mogu da zaustave igru.
- 5.2 Ako je lopta živa kada se povreda dogodi, sudija ne zviždi pištaljkom sve dok ekipa koja ima kontrolu lopte ne šutira za pogodak iz igre, izgubi kontrolu lopte, zadržava loptu ili lopta ne postane mrtva, ukoliko se nijedna ekipa ne dovodi u podređeni položaj. Ukoliko je potrebno da se zaštiti povređeni igrač, sudije mogu odmah da zaustave igru.
- 5.3 Ako povređeni igrač ne može odmah da nastavi da igra (približno za 15 sekundi) ili ako mu se ukazuje medicinska pomoć ili prima bilo kakvu pomoć od svog glavnog trenera, pomoćnih trenera, zamenika, igrača udaljenih iz igre ili pratećih članova delegacije, on mora biti zamenjen, osim ako ekipa ostaje sa manje od 5 igrača na terenu za igru.
- 5.4 Glavni trener, pomoćni treneri, zamenici, igrači udaljeni iz igre i prateći članovi delegacije mogu da uđu na teren za igru samo uz dozvolu sudije, da pomognu povređenom igraču pre nego što bude zamenjen.
- 5.5 Doktor može da uđe na teren za igru bez dozvole sudije ako proceni da je povređenom igraču odmah potrebna medicinska pomoć.
- 5.6 U toku igre, bilo koji igrač koji krvari ili ima otvorenu ranu, mora biti zamenjen. On može da se vrati na teren za igru samo nakon što je krvarenje zaustavljeno, a povređeno mesto ili otvorena rana potpuno i bezbedno previjeni.
- 5.7 Ako se povređeni igrač ili bilo koji igrač koji krvari ili ima otvorenu ranu, oporavi u toku tajm-auta dodeljenog bilo kojoj ekipi, pre signala merioca vremena za zamenu, može da nastavi da igra.

- 5.8 Igrači koje je glavni trener odredio da počnu utakmicu ili kojima se ukazuje pomoć između slobodnih bacanja, mogu da budu zamenjeni u slučaju povrede. U tom slučaju, protivnici takođe imaju pravo da zamene isti broj igrača ukoliko to žele.

Član 6 – Kapiten: dužnosti i prava

- 6.1 Kapiten (CAP) je igrač koga je njegov glavni trener odredio da zastupa svoju ekipu na terenu za igru. On može da na učitiv način komunicira sa sudijama u toku igre da bi dobio informaciju, samo kada je lopta mrtva i sat za igru zaustavljen.
- 6.2 Kapiten obaveštava glavnog sudiju najkasnije 15 minuta po završetku utakmice, da njegova ekipa ulaže protest na rezultat utakmice i potpisuje zapisnik u rubrici „Potpis kapitena u slučaju protesta“.

Član 7 – Glavni trener i prvi pomoćni trener: dužnosti i prava

- 7.1 Najmanje 40 minuta pre predviđenog početka utakmice, svaki glavni trener ili njegov predstavnik predaje zapisničaru spisak imena i odgovarajućih brojeva članova ekipe koji imaju pravo nastupa na utakmici, kao i ime kapitena ekipe, glavnog trenera i prvog pomoćnog trenera. Svi članovi ekipe čija su imena uneta u zapisnik imaju pravo da igraju, čak i ako stignu nakon početka utakmice.
- 7.2 Najmanje 10 minuta pre predviđenog početka utakmice, svaki glavni trener potpisivanjem zapisnika potvrđuje svoju saglasnost sa imenima i odgovarajućim brojevima članova svoje ekipe i imenima glavnog trenera i prvog pomoćnog trenera. Istovremeno, glavni trener označava 5 igrača koji počinju utakmicu. Glavni trener ekipe „A“ prvi daje ovu informaciju.
- 7.3 Glavni treneri, pomoćni treneri, zamenici, igrači udaljeni iz igre i prateći članovi delegacije su jedine osobe kojima je dozvoljeno da sede na klupi ekipe i ostanu unutar prostora oko klupe svoje ekipe. U toku vremena za igru, svi zamenici, igrači udaljeni iz igre i prateći članovi delegacije ostaju da sede.
- 7.4 Glavni trener ili prvi pomoćni trener može u toku igre da ode do zapisničkog stola da bi dobio statističku informaciju, samo kada lopta postane mrtva i sat za igru bude zaustavljen.
- 7.5 Glavni trener može da na učitiv način komunicira sa sudijama u toku igre da bi dobio informaciju, samo kada je lopta mrtva i sat za igru zaustavljen.
- 7.6 Bilo glavnom treneru ili prvom pomoćnom treneru, ali samo jednom od njih u bilo kom trenutku, dozvoljeno je da stoji u toku igre. Oni mogu da se usmeno obraćaju igračima u toku igre pod uslovom da ostanu unutar prostora oko klupe svoje ekipe. Prvi pomoćni trener ne komunicira sa sudijama.
- 7.7 Ako postoji prvi pomoćni trener, njegovo ime mora da se unese u zapisnik pre početka utakmice (njegov potpis nije neophodan). On preuzima sve dužnosti i prava glavnog trenera ako iz bilo kog razloga glavni trener nije u mogućnosti da nastavi.
- 7.8 Ako kapiten napušta teren za igru, glavni trener obaveštava sudiju o broju igrača koji deluje kao kapiten na terenu za igru.

- 7.9 Kapiten deluje kao igrač-trener ako ekipa nema glavnog trenera, ili ako glavni trener nije u mogućnosti da nastavi, a nema prvog pomoćnog trenera upisanog u zapisnik (ili ni on nije u mogućnosti da nastavi). Ako kapiten mora da napusti teren za igru, može da nastavi da deluje kao glavni trener. Ako mora da ode posle diskvalifikujuće greške ili zbog povrede nije u mogućnosti da deluje kao glavni trener, njegov zamenik na mestu kapitena može da ga menja i na mestu glavnog trenera.
- 7.10 Glavni trener određuje izvođača slobodnog bacanja svoje ekipe u svim slučajevima gde to nije određeno pravilima.

PRAVILO ČETIRI – PROPISI O IGRI

Član 8 – Vreme za igru, nerešen rezultat i produžetak

- 8.1 Utakmica se sastoji od 4 četvrtine, svake od po 10 minuta.
- 8.2 Interval igre pre predviđenog početka utakmice je 20 minuta.
- 8.3 Intervali igre između prve i druge četvrtine (prvo poluvreme), između treće i četvrte četvrtine (drugo poluvreme) i pre svakog produžetka su 2 minuta.
- 8.4 Interval igre na poluvremenu je 15 minuta.
- 8.5 Interval igre počinje:
- 20 minuta pre predviđenog početka utakmice.
 - Kada signal sata za igru oglasi završetak četvrtine ili produžetka.
- 8.6 Interval igre se završava:
- Na početku prve četvrtine, kada lopta napusti šaku(e) glavnog sudije prilikom bacanja uvis u toku podbacivanja.
 - Na početku svih ostalih četvrtina i produžetaka, kada je lopta na raspolaganju igraču koji izvodi ubacivanje.
- 8.7 Ako je rezultat nerešen na završetku četvrte četvrtine, igra se nastavlja sa onoliko produžetaka, svaki u trajanju od po 5 minuta, koliko je potrebno da se dobije pobednik.
- Ako je u sistemu takmičenja sa mečom koji se igra na ukupan broj poena u 2 utakmice, kod kuće i u gostima, na završetku druge utakmice zbirni rezultat obe utakmice nerešen, ova utakmica se nastavlja sa onoliko produžetaka, svakim u trajanju od po 5 minuta, koliko je potrebno da se dobije pobednik.
- 8.8 Ako je faul načinjen blizu završetka četvrtine ili produžetka, sudije treba da odrede preostalo vreme za igru. Na satu za igru bi trebalo da ostane najmanje 0.1 sekund.
- 8.9 Ukoliko je tehnička, nesportska ili diskvalifikujuća greška načinjena u toku intervala igre, bilo koje eventualno slobodno bacanje(a) izvodi se pre početka naredne četvrtine ili produžetka.

Član 9 – Početak i završetak četvrtine, produžetka ili utakmice

- 9.1 Prva četvrtina počinje kada lopta napusti šaku(e) glavnog sudije prilikom bacanja uvis u toku podbacivanja u centralnom krugu.
- 9.2 Sve ostale četvrtine ili produžeci počinju kada je lopta na raspolaganju igraču koji izvodi ubacivanje.
- 9.3 Utakmica ne može da počne ako jedna od ekipa nije na terenu za igru sa 5 igrača spremnih za igru.
- 9.4 Na svim utakmicama, prvoimena ekipa u rasporedu (domaća ekipa), gledano prema terenu za igru sa strane zapisničkog stola:
- ima klupu sa leve strane zapisničkog stola,
 - pre početka utakmice zagreva se ispred svoje klupe.
- Međutim, ako se obe ekipe slože, mogu da zamene klupe ekipa i/ili polovinu terena na kojoj se zagrevaju pre početka prvog poluvremena.
- 9.5 Ekipe u drugom poluvremenu razmenjuju koševe, i polovine terena na kojima se zagrevaju.
- 9.6 U svim produžecima ekipe nastavljaju da napadaju iste koševe kao u četvrtoj četvrtini.
- 9.7 Četvrtina, produžetak ili utakmica se završava kada signal sata za igru oglasi završetak četvrtine ili produžetka. Kada je tabla opremljena crvenim osvetljenjem oko svog oboda, to osvetljenje ima prednost u odnosu na zvuk signala sata za igru.

Član 10 – Status lopte

- 10.1 Lopta može da bude ili živa ili mrtva.
- 10.2 Lopta postaje **živa**:
- U toku podbacivanja, kada napusti šaku(e) glavnog sudije prilikom bacanja uvis.
 - U toku slobodnog bacanja, kada je na raspolaganju izvođaču slobodnog bacanja.
 - U toku ubacivanja, kada je na raspolaganju igraču koji izvodi ubacivanje.
- 10.3 Lopta postaje **mrtva**:
- Kada je postignut bilo koji pogodak iz igre ili slobodnog bacanja.
 - Kada sudija zazviždi pištaljkom dok je lopta živa.
 - Kada je očigledno da lopta neće ući u koš kod slobodnog bacanja iza koga sledi:
 - Drugo slobodno bacanje(a).
 - Naredna kazna (slobodno bacanje(a) i/ili posed).
 - Kada signal sata za igru oglasi završetak četvrtine ili produžetka.
 - Kada se oglasi signal sata za šut dok ekipa ima kontrolu lopte.
 - Kada loptu u letu prilikom šuta za pogodak iz igre, dodirne igrač bilo koje ekipe, nakon:
 - Što sudija zazviždi pištaljkom.
 - Oglašavanja signala sata za igru za završetak četvrtine ili produžetka.
 - Oglašavanja signala sata za šut.

- 10.4 Lopta ne postaje mrtva i pogodak se računa, ako je postignut:
- Kada se lopta nalazi u letu prilikom šuta za pogodak iz igre i:
 - Sudija zazviždi pištaljkom.
 - Oglasi se signal sata za igru za završetak četvrtine ili produžetka.
 - Oglasi se signal sata za šut.
 - Kada se lopta nalazi u letu prilikom slobodnog bacanja i sudija zazviždi pištaljkom zbog bilo koje povrede pravila izuzev one koju napravi izvođač slobodnog bacanja.
 - Kada kontrolu lopte ima igrač u akciji šutiranja za pogodak iz igre koji završava šut kontinuiranom kretnjom, započetom pre nego što je dosuđena greška bilo kom protivničkom igraču ili osobi kojoj je dozvoljeno da sedi na klupi protivničke ekipe.
- Ova odredba ne važi i pogodak se ne računa ako se nakon zvižduka sudije pištaljkom napravi potpuno nova akcija šutiranja.

Član 11 – Mesto igrača i sudije

- 11.1 Mesto igrača je određeno time gde on dodiruje pod.
- Dok se nalazi u vazduhu, on zadržava isti status koji je imao kada je poslednji put dodirnuo pod. Ovo uključuje graničnu liniju, srednju liniju, liniju 3 poena, liniju slobodnog bacanja i linije koje određuju granicu polja ograničenja i polja polukruga bez probijanja.
- 11.2 Mesto sudije je određeno na isti način kao i mesto igrača. Kada lopta dodirne sudiju, smatra se da dodiruje pod na mestu gde se sudija nalazi.

Član 12 – Podbacivanje i naizmeničan posed

12.1 Definicija podbacivanja

- 12.1.1 **Podbacivanje** nastaje kada sudija baci loptu uvis između bilo koja 2 protivnika.
- 12.1.2 **Držana lopta** nastaje kada jedan ili više igrača protivničkih ekipa ima jednu ili obe šake čvrsto na lopti, tako da nijedan igrač ne može da stekne kontrolu bez preterane grubosti.

12.2 Postupak podbacivanja

- 12.2.1 Svaki skakač stoji sa obe noge unutar one polovine središnjeg kruga koja je bliža njegovom sopstvenom košu, sa jednim stopalom blizu srednje linije.
- 12.2.2 Saigrači ne smeju da zauzmu susedna mesta oko kruga, ako protivnik želi da zauzme jedno od tih mesta.
- 12.2.3 Sudija tada baca loptu vertikalno naviše između 2 protivnika, više nego što bilo koji od njih može da dosegne skokom.
- 12.2.4 Loptu mora da odbije šakom(ama) bar jedan skakač nakon što ona počne da pada.
- 12.2.5 Nijedan skakač ne napušta svoje mesto sve dok lopta ne bude pravilno odbijena.

- 12.2.6 Nijedan skakač ne sme da uhvati loptu ili je odbije više od dva puta, sve dok ona ne dodirne jednog od neskakača ili pod.
- 12.2.7 Ako loptu ne odbije bar jedan skakač, podbacivanje se ponavlja.
- 12.2.8 Nijedan deo tela neskakača ne sme da bude na ili preko linije kruga (cilindar), pre nego što lopta bude odbijena.

Povreda Člana 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 i 12.2.8 je prekršaj.

12.3 Kazna

Lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na mestu najbližem povredi pravila, izuzev direktno iza table.

12.4 Situacije podbacivanja

Situacija podbacivanja nastaje:

- Kada je dosuđena držana lopta.
- Kada lopta ode van graničnih linija, a sudije su u dilemi ili se ne slažu ko je od protivnika zadnji dodirnuo loptu.
- Kada obe ekipe načine prekršaj slobodnog bacanja u toku neuspešnog poslednjeg slobodnog bacanja.
- Kada se živa lopta zaglavi između koša i table izuzev:
 - Između slobodnih bacanja,
 - Nakon poslednjeg slobodnog bacanja iza koga sledi ubacivanje na liniji ubacivanja u prednjem polju ekipe.
- Kada lopta postane mrtva, a nijedna ekipa nema kontrolu lopte niti pravo na loptu.
- Kada nakon poništenja jednakih kazni kod obe ekipe, nema drugih kazni za greške preostalih za sprovođenje i nijedna ekipa nije imala kontrolu lopte niti pravo na loptu pre prve greške ili prekršaja.
- Kada treba da započnu sve četvrtine osim prve i svi produžeci.

12.5 Definicija naizmeničnog poseda

Naizmeničan posed je metod kojim se prouzrokuje da lopta postane živa ubacivanjem, a ne podbacivanjem.

12.6 Postupak naizmeničnog poseda

- 12.6.1 U svim situacijama podbacivanja ekipe naizmenično dobijaju posed lopte za ubacivanje najbliže mestu gde dođe do situacija podbacivanja, izuzev direktno iza table.
- 12.6.2 Ekipa koja ne stekne kontrolu žive lopte na terenu za igru nakon podbacivanja ima pravo na prvi naizmeničan posed.
- 12.6.3 Ekipa koja ima pravo na sledeći naizmeničan posed na završetku bilo koje četvrtine ili produžetka, započinje sledeću četvrtinu ili produžetak ubacivanjem na produžetku srednje linije, nasuprot zapisničkom stolu, osim ako postoji naredna kazna slobodnih bacanja i poseda koja treba da se sprovede.
- 12.6.4 Ekipa koja ima pravo na ubacivanje usled naizmeničnog poseda označava se strelicom naizmeničnog poseda u smeru protivničkog koša. Smer strelice okreće se čim se naizmenično ubacivanje završi.

- 12.6.5 Prekršaj ekipe u toku njenog naizmeničnog ubacivanja prouzrokuje da ta ekipa izgubi naizmenično ubacivanje. Smer strelice naizmeničnog poseda se odmah okreće, označavajući da protivnici ekipe koja je napravila prekršaj imaju pravo na naizmenično ubacivanje u sledećoj situaciji podbacivanja. Igra se zatim nastavlja dodeljivanjem lopte protivnicima ekipe koja je napravila prekršaj, za ubacivanje na mestu prethodnog ubacivanja.
- 12.6.6 Greška bilo koje ekipe:
- Pre početka bilo koje četvrtine osim prve, ili produžetka, ili
 - U toku naizmeničnog ubacivanja, ne prouzrokuje da ekipa koja ima pravo na ubacivanje izgubi to naizmenično ubacivanje.

Član 13 – Kako se igra loptom

13.1 Definicija

Loptom se u toku utakmice igra samo šakom(ama) i ona može da se dodaje, baca, odbija, kotrlja ili vodi u bilo kom pravcu, uz ograničenja sadržana u ovim pravilima.

13.2 Pravilo

Igrač ne trči sa loptom, namerno je ne udara ili blokira bilo kojim delom noge, niti je udara pesnicom.

Međutim, slučajan dolazak u kontakt ili dodirivanje lopte bilo kojim delom noge nije prekršaj.

Povreda Člana 13.2 je prekršaj.

13.3 Kazna

Lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na mestu najbližem povredi pravila, izuzev direktno iza table.

Član 14 – Kontrola lopte

14.1 Definicija

- 14.1.1 Kontrola ekipe **počinje** kada igrač te ekipe ima kontrolu žive lopte tako što je drži ili vodi ili ima živu loptu na raspolaganju.
- 14.1.2 Kontrola ekipe **se nastavlja**:
- Kada igrač te ekipe ima kontrolu žive lopte.
 - Kada saigrači međusobno dodaju loptu.
- 14.1.1 Kontrola ekipe **se završava**:
- Kada protivnik stekne kontrolu.
 - Kada lopta postane mrtva.
 - Kada lopta napusti šaku(e) igrača prilikom šuta za pogodak iz igre ili slobodnog bacanja.

Član 15 – Igrač u akciji šuta

15.1 Definicija

15.1.1 Šut za pogodak iz igre ili slobodnog bacanja nastaje kada igrač drži loptu u šaci(kama) i zatim je baci u vazduh prema protivničkom košu.

Odbijanje je šut za pogodak iz igre kada se lopta usmeri šakom(ama) prema protivničkom košu.

Zakucavanje je šut za pogodak iz igre kada se lopta snažno potisne na dole u protivnički koš jednom ili dvema šakama.

Kontinuirana kretnja pri vođenju ka košu ili druga kretnja šutiranja je akcija igrača koji hvata loptu dok napreduje ili nakon završetka vođenja i nastavlja kontinuiranu kretnju šutiranja, obično nagore.

15.1.2 Akcija šutiranja:

- Počinje kada igrač započne, prema proceni sudije, da pokreće loptu naviše prema protivničkom košu.
- Završava kada lopta napusti šaku(e) igrača, ili ako je načinjena potpuno nova akcija šutiranja i, u slučaju da se igrač koji šutira nalazi u vazduhu, kada doskoči sa obe noge na pod.

15.1.3 Akcija šutiranja u kontinuiranoj kretnji pri vođenju ka košu ili druga kretnja šutiranja:

- Počinje kada se lopta zaustavi u šaci(kama) igrača nakon završetka vođenja ili hvatanja u vazduhu i igrač započne, prema proceni sudije, pokret šutiranja koji prethodi izbacivanju lopte za pogodak iz igre.
- Završava kada lopta napusti šaku(e) igrača, ili ako se izvede potpuno nova akcija šutiranja i, u slučaju da se igrač koji šutira nalazi u vazduhu, kada doskoči sa obe noge na pod.

15.1.4 Ne postoji odnos između broja napravljenih pravilnih koraka i akcije šutiranja.

15.1.5 Za vreme akcije šutiranja, ukoliko protivnik drži ruku(e) igrača u toku njegove akcije šutiranja, sprečavajući ga time da postigne pogodak, nije suštinski bitno da lopta napusti šaku(e) igrača.

15.1.6 Kada je igrač u akciji šutiranja i doda loptu nakon što je na njemu načinjena greška, smatra se da se više ne nalazi u akciji šutiranja.

Član 16 – Pogodak: kada je postignut i njegova vrednost

16.1 Definicija

16.1.1 Pogodak je postignut kada živa lopta uđe u koš odozgo i ostane unutar ili potpuno prođe kroz njega.

16.1.2 Smatra se da je lopta unutar koša, kada se najmanji njen deo nalazi unutar koša i ispod nivoa obruča.

16.2 Pravilo

- 16.2.1 Pogodak se pripisuje ekipi koja napada na protivnički koš u koji je lopta ušla, na sledeći način:
- Pogodak postignut iz slobodnog bacanja računa se 1 poen.
 - Pogodak postignut iz polja pogotka iz igre za 2 poena računa se 2 poena.
 - Pogodak postignut iz polja pogotka iz igre za 3 poena računa se 3 poena.
 - Nakon što lopta dodirne obruč kod poslednjeg slobodnog bacanja i pravilno je dodirne bilo koji igrač pre nego što uđe u koš, pogodak se računa 2 poena.
- 16.2.2 Ako igrač **slučajno** postigne pogodak iz igre u sopstveni koš, pogodak se računa 2 poena i upisuje se u zapisnik kao da ga je postigao kapiten protivničke ekipe na terenu za igru.
- 16.2.3 Ako igrač **namerno** postigne pogodak iz igre u sopstveni koš, to je prekršaj i pogodak se ne računa.
- 16.2.4 Ako igrač prouzrokuje da cela lopta prođe kroz koš odozdo, to je prekršaj.
- 16.2.5 Sat za igru ili sat za šut mora da pokazuje 0.3 (3 desetinke sekunde) ili više, da bi igrač stekao kontrolu lopte prilikom ubacivanja ili prilikom skoka nakon poslednjeg slobodnog bacanja u nameri da pokuša šut za pogodak iz igre. Ako sat za igru ili sat za šut pokazuje 0.2 ili 0.1, jedini tip važećeg postignutog pogotka iz igre jeste odbijanje ili direktno zakucavanje lopte, s tim da šaka(e) nije više u dodiru sa loptom kada sat za igru ili sat za šut pokazuju 0.0.

Član 17 – Ubacivanje

17.1 Definicija

- 17.1.1 Ubacivanje nastaje kada se igrač koji izvodi ubacivanje nalazi van graničnih linija i dodaje loptu u teren za igru.
- 17.1.2 Ubacivanje:
- **Počinje** kada je lopta na raspolaganju igraču koji izvodi ubacivanje.
 - **Se završava** kada:
 - Lopta dodirne ili je dodirnutu od strane bilo kog igrača na terenu za igru.
 - Ekipa koja izvodi ubacivanje napravi prekršaj.
 - Se živa lopta zaglavi između obruča i table prilikom ubacivanja.

17.2 Postupak

- 17.2.1 Sudija mora da uruči ili stavi loptu na raspolaganje igraču koji izvodi ubacivanje. On može loptu i da dobaci ili doda o pod uslovom da:
- Nije udaljen više od 4 m od igrača koji izvodi ubacivanje.
 - Se igrač koji izvodi ubacivanje nalazi tačno na mestu koje je odredio sudija.
- 17.2.2 Igrač izvodi ubacivanje na mestu najbližem povredi pravila ili gde je igra zaustavljena, izuzev direktno iza table.
- 17.2.3 Na početku svih četvrtina osim prve, i svih produžetaka, ubacivanje se izvodi na produžetku srednje linije, nasuprot zapisničkom stolu.

Igrač koji izvodi ubacivanje ima po jedno stopalo sa obe strane produžetka srednje linije, nasuprot zapisničkom stolu, i ima pravo da doda loptu saigraču na bilo kom mestu na terenu za igru.

- 17.2.4 Kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini ili u svakom produžetku, posle tajm-auta koji je uzela ekipa koja ima pravo na posed lopte u svom zadnjem polju, glavni trener te ekipe ima pravo da odluči da li se igra nastavlja ubacivanjem na liniji ubacivanja u prednjem polju ekipe, ili u njenom zadnjem polju najbliže mestu gde je igra zaustavljena.
- 17.2.5 Posle lične greške koju je načinio igrač ekipe koji ima kontrolu žive lopte ili ekipe koja ima pravo na loptu, igra se nastavlja ubacivanjem na mestu najbližem povredi pravila.
- 17.2.6 Posle tehničke greške, igra se nastavlja ubacivanjem najbliže mestu gde se lopta nalazila kada je tehnička greška dosuđena, osim ako nije drugačije naznačeno u ovim pravilima.
- 17.2.7 Posle nespportske ili diskvalifikujuće greške, igra se nastavlja ubacivanjem na liniji ubacivanja u prednjem polju ekipe, osim ako nije drugačije naznačeno u ovim pravilima.
- 17.2.8 Posle tuče, igra se nastavlja kako je naznačeno u Članu 39.
- 17.2.9 Kada god lopta uđe u koš, a pogodak iz igre ili slobodno bacanje ne važi, igra se nastavlja ubacivanjem na produžetku linije slobodnog bacanja.
- 17.2.10 Posle uspešnog pogotka iz igre ili uspešnog poslednjeg slobodnog bacanja:
- Ubacivanje izvodi bilo koji igrač ekipe koja nije postigla pogodak na bilo kom mestu iza čeonu linije te ekipe. Ovo se takođe primenjuje nakon što sudija uruči ili stavi loptu na raspolaganje igraču koji izvodi ubacivanje nakon tajm-auta ili bilo kog prekida igre posle uspešnog pogotka iz igre ili uspešnog poslednjeg slobodnog bacanja.
 - Igrač koji izvodi ubacivanje iza čeonu linije može da se kreće bočno uz čeonu liniju i/ili unazad, i lopta može da se dodaje između saigrača iza čeonu linije, ali brojanje 5-sekundi počinje kada lopta bude na raspolaganju prvom igraču van graničnih linija.

17.3 Pravilo

- 17.3.1 Igrač koji izvodi ubacivanje:
- Ne troši više od 5 sekundi da izbaciloptu.
 - Ne zakoračuje u teren za igru dok ima loptu u šaci(kama).
 - Ne prouzrokuje da lopta dodirne prostor van graničnih linija nakon što je bila izbačena prilikom ubacivanja.
 - Ne dodiruje loptu na terenu za igru pre nego što onda dodirne drugog igrača.
 - Ne prouzrokuje da lopta uđe direktno u koš.
 - Ne pomera se više od ukupno 1 m sa mesta određenog za ubacivanje iza granične linije, bočno u jednom ili oba pravca, pre nego što izbaciloptu. Međutim, dozvoljeno mu je da se kreće direktno unazad od granične linije, onoliko daleko koliko okolnosti dopuštaju.

- 17.3.2 U toku ubacivanja, ostali igrači:
- Nemaju bilo koji deo tela nad graničnom linijom pre nego što lopta bude ubačena preko nje.
 - Nisu bliže od 1 m igraču koji izvodi ubacivanje kada je na mestu ubacivanja rastojanje od granične linije do bilo koje prepreke van nje manje od 2 m.
- 17.3.3 Kada u toku ubacivanja sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini i u svakom produžetku, sudija kao opomenu koristi znak nepravilnog prelaza granične linije dok sprovodi ubacivanje.

Ako igrač odbrane:

- Pomera bilo koji deo svog tela nad graničnom linijom da bi ometao ubacivanje, ili je
- Bliže od 1 m igraču koji izvodi ubacivanje kada mesto za ubacivanje ima manje do 2 m rastojanja, to je prekršaj koji dovodi do tehničke greške.

Povreda Člana 17.3 je prekršaj.

17.4 Kazna

Lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na mestu prethodnog ubacivanja.

Član 18 – Tajm-aut

18.1 Definicija

Tajm-aut je prekid igre koji je tražio glavni trener ili prvi pomoćni trener.

18.2 Pravilo

- 18.2.1 Svaki tajm-aut traje 1 minut.
- 18.2.2 Tajm-aut može da se dodeli u toku prilike za tajm-aut.
- 18.2.3 Prilika za tajm-aut počinje:
- Za obe ekipe, kada lopta postane mrtva, sat za igru bude zaustavljen i sudija završi svoju komunikaciju sa zapisničkim stolom.
 - Za obe ekipe, kada lopta postane mrtva posle uspešnog poslednjeg slobodnog bacanja.
 - Za ekipu koja nije postigla pogodak, kada je postignut pogodak iz igre.
- 18.2.4 Prilika za tajm-aut se završava kad je lopta na raspolaganju igraču za ubacivanje ili za prvo slobodno bacanje.
- 18.2.5 Svakoj ekipi mogu da se dodele:
- 2 tajm-auta u toku prvog poluvremena.
 - 3 tajm-auta u toku drugog poluvremena, od kojih najviše 2 kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini.
 - 1 tajm-aut u toku svakog produžetka.
- 18.2.6 Neiskorišćeni tajm-auti ne mogu da se prenesu u naredno poluvreme ili produžetak.
- 18.2.7 Tajm-aut se odobrava ekipi čiji glavni trener ili prvi pomoćni trener prvi uputi zahtev za tajm-aut, osim ako se dodeljuje posle pogotka iz igre koji su postigli protivnici, a bez dosuđene povrede pravila.

18.2.8 Tajm-aut nije dozvoljen ekipi koja postiže pogodak, kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini i u svakom produžetku, a posle uspešnog pogotka iz igre, osim ako je sudija prekinuo igru.

18.3 Postupak

18.3.1 Samo glavni trener ili prvi pomoćni trener ima pravo da traži tajm-aut. On uspostavlja vizuelni kontakt sa zapisničkim stolom ili odlazi do zapisničkog stola i jasno traži tajm-aut, pokazujući uobičajni znak rukama.

18.3.2 Zahtev za tajm-aut može da se povuče samo pre nego što se oglasi signal merioca vremena u vezi sa tim zahtevom.

18.3.3 Period tajm-auta:

- Počinje kada sudija zazviždi pištaljkom i pokaže znak za tajm-aut.
- Završava kada sudija zazviždi pištaljkom i znakom ruke pozove ekipe nazad na teren za igru.

18.3.4 Čim prilika za tajm-aut počne, merilac vremena se oglašava svojim signalom da obavesti sudije da je ekipa zatražila tajm-aut.

Ako je postignut pogodak iz igre protiv ekipe koja je zatražila tajm-aut, merilac vremena odmah zaustavlja sat za igru i oglašava se svojim signalom.

18.3.5 U toku tajm-auta i u toku intervala igre pre početka druge i četvrte četvrtine ili svakog produžetka, igrači mogu da izađu sa terena za igru i sednu na klupu ekipe, a bilo koja osoba kojoj je dozvoljeno da sedi na klupi ekipe može da uđe na teren za igru, pod uslovom da ostane u blizini prostora oko klupe svoje ekipe.

18.3.6 Ako je bilo koja ekipa uputila zahtev za tajm-aut nakon što je lopta na raspolaganju izvođaču slobodnog bacanja za prvo slobodno bacanje, tajm aut se dodeljuje:

- Ako je poslednje slobodno bacanje uspešno.
- Ako iza poslednjeg slobodnog bacanja koje nije uspešno, sledi ubacivanje.
- Ako je dosuđena greška između slobodnih bacanja. U ovom slučaju, završava se celina slobodnog(ih) bacanja, i tajm-aut se dodeljuje pre sprovođenja kazne za novu grešku, osim ako nije drugačije naznačeno u ovim pravilima.
- Ako je dosuđena greška pre nego što lopta postane živa nakon poslednjeg slobodnog bacanja. U ovom slučaju, tajm-aut se dodeljuje pre sprovođenja nove kazne za grešku.
- Ako je dosuđen prekršaj pre nego što lopta postane živa nakon poslednjeg slobodnog bacanja. U ovom slučaju, tajm-aut se dodeljuje pre sprovođenja ubacivanja.

U slučaju da postoje uzastopne celine slobodnih bacanja i/ili poseda lopte kao rezultat više od 1 kazne za grešku, sa svakom celinom treba posebno postupati.

Član 19 - Zamena

19.1 Definicija

Zamena je prekid igre koju je tražio zamenik da bi postao igrač.

19.2 Pravilo

19.2.1 Ekipa može da zameni igrača(e) u toku prilike za zamenu.

- 19.2.2 Prilika za zamenu počinje:
- Za obe ekipe, kada lopta postane mrtva, sat za igru bude zaustavljen i sudija završi svoju komunikaciju sa zapisničkim stolom.
 - Za obe ekipe, kada lopta postane mrtva posle uspešnog poslednjeg slobodnog bacanja.
 - Za ekipu koja nije postigla pogodak, kada je postignut pogodak iz igre i sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini i u svakom produžetku.
- 19.2.3 Prilika za zamenu se završava kada je lopta na raspolaganju igraču za ubacivanje ili za prvo slobodno bacanje.
- 19.2.4 Igrač koji je postao zamenik i zamenik koji je postao igrač ne mogu respektivno da ponovo uđu ili napuste igru, sve dok lopta ne postane ponovo mrtva nakon dela igre kada je sat radio, osim:
- Ako je ekipa ostala sa manje od 5 igrača na terenu za igru.
 - Ako se igrač koji ima pravo na slobodna bacanja kao rezultat ispravljanja pogreške, nalazi na klupi ekipe nakon što je bio pravilno zamenjen.
- 19.2.5 Zamena nije dozvoljena ekipi koja postiže pogodak, kada je sat za igru zaustavljen posle uspešnog pogotka iz igre dok pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini i u svakom produžetku, osim ako je sudija prekinuo igru.
- 19.2.6 Igrač koji prima medicinsku pomoć ili bilo kakvu pomoć, mora biti zamenjen, osim u slučaju da ekipa ostaje sa manje od 5 igrača na terenu.

19.3 Postupak

- 19.3.1 Samo zamenik ima pravo da traži zamenu. On (ne glavni ili prvi pomoćni trener) odlazi do zapisničkog stola i jasno traži zamenu načinivši uobičajni znak rukama ili seda na stolicu za zamenike. On mora da bude spreman da odmah igra.
- 19.3.2 Zahtev za zamenu može da se povuče samo pre nego što se oglasi signal merioca vremena u vezi sa tim zahtevom.
- 19.3.3 Čim prilika za zamenu počne, merilac vremena se oglašava svojim signalnom da obavesti sudije da je upućen zahtev za zamenu.
- 19.3.4 Zamenik ostaje van granične linije sve dok sudija ne zazviždi pištaljkom, pokaže znak za zamenu i znakom ruke mu odobri da uđe na teren za igru.
- 19.3.5 Igraču čija se zamena vrši, dozvoljeno je da ode direktno na klupu svoje ekipe, bez javljanja meriocu vremena ili sudiji.
- 19.3.6 Zamene se vrše što je brže moguće. Igrač koji je načinio 5 grešaka ili je diskvalifikovan, mora da bude zamenjen odmah (ne trošeći više od 30 sekundi). Ako, prema proceni sudije, postoji odugovlačenje utakmice, upisuje se tajm-aut ekipi koja krši ovu odredbu. Ako ekipa nema preostalih tajm-auta, glavnom treneru može da se dosudi tehnička greška za odugovlačenje utakmice, koja se upisuje sa „B“.
- 19.3.7 Ako je zamena zatražena u toku tajm-auta ili u toku intervala igre, osim u intervalu na poluvremenu, zamenik mora da se javi meriocu vremena pre ulaska u igru.

19.3.8 Ako izvođač slobodnog bacanja mora da bude zamenjen:

- Zato što je povređen, ili
- Zato što je načinio 5 grešaka, ili
- Zato što je diskvalifikovan,

slobodno bacanje(a) mora da izvede njegov zamenik, koji ne može da bude ponovo zamenjen sve dok ne igra u narednom delu utakmice kada sat za vreme radi.

19.3.9 Ako je bilo koja ekipa uputila zahtev za zamenu nakon što je lopta na raspolaganju izvođaču slobodnog bacanja za prvo slobodno bacanje, zamena se dodeljuje:

- Ako je poslednje slobodno bacanje uspešno.
- Ako iza poslednjeg slobodnog bacanja koje nije uspešno, sledi ubacivanje.
- Ako je dosuđena greška između slobodnih bacanja. U ovom slučaju, završava se slobodno bacanje(a) i zamena se dozvoljava pre sprovođenja kazne za novu grešku, osim ako nije drugačije naznačeno u ovim pravilima.
- Ako je dosuđena greška pre nego što lopta postane živa nakon poslednjeg slobodnog bacanja. U ovom slučaju, zamena se dozvoljava pre sprovođenja kazne za novu grešku.
- Ako je dosuđen prekršaj pre nego što lopta postane živa nakon poslednjeg slobodnog bacanja. U ovom slučaju, zamena se dozvoljava pre sprovođenja ubacivanja.

U slučaju da postoje uzastopne celine slobodnih bacanja i/ili poseda lopte kao rezultat više od 1 kazne za grešku, sa svakom celinom treba posebno da se postupa.

Član 20 – Utakmica izgubljena bez borbe

20.1 Pravilo

Ekipe gubi utakmicu bez borbe:

- Ako nije prisutna ili nije u mogućnosti da izvede na teren 5 igrača spremnih za igru 15 minuta nakon predviđenog početka utakmice.
- Ako svojim delovanjem sprečava da se utakmica igra.
- Ako odbije da igra nakon što joj je to naložio glavni sudija.

20.2 Kazna

20.2.1 Utakmicu dobijaju protivnici i rezultat je 20 prema 0. Osim toga, ekipa koja gubi utakmicu bez borbe dobija 0 klasifikacionih poena.

20.2.2 U meču koji se igra na ukupan broj poena (zbirni rezultat) u 2 utakmice (kod kuće i u gostima) i u play-off-u (bolji u 3 utakmice), ekipa koja bez borbe izgubi prvu, drugu ili treću utakmicu, gubi čitav meč ili play-off „bez borbe“. Ovo se ne primenjuje u play-off-u „bolji u 5 utakmica“ i „bolji u 7 utakmica“.

20.2.3 Ako na turniru ekipa drugi put izgubi utakmicu bez borbe, diskvalifikuje se sa turnira i brišu se rezultati svih utakmica koje je odgirala.

Član 21 – Utakmica izgubljena bez završetka igre

21.1 Pravilo

Ekipa gubi utakmicu bez završetka igre, ako u toku utakmice na terenu za igru ima manje od 2 igrača spremna za igru.

21.2 Kazna

21.2.1 Ako je u vođstvu ekipa koja dobija utakmicu, ostaje da važi rezultat koji je bio u trenutku zaustavljanja igre. Ako ekipa koja dobija utakmicu nije u vođstvu, rezultat je 2 prema 0 u njenu korist. Ekipa koja gubi utakmicu bez završetka igre dobija 1 klasifikacioni poen.

21.2.2 U meču koji se igra na ukupan broj poena (zbirni rezultat) u 2 utakmice (kod kuće i u gostima), ekipa koja bez završetka igre izgubi prvu ili drugu utakmicu, gubi čitav meč „bez završetka igre“.

PRAVILO PET – PREKRŠAJI

Član 22 – Prekršaji

22.1 Definicija

Prekršaj je povreda pravila.

22.2 Kazna

Lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na mestu najbližem povredi pravila, izuzev direktno iza table, osim ako nije drugačije naznačeno u ovim pravilima.

Član 23 – Igrač i lopta van graničnih linija

23.1 Definicija

23.1.1 **Igrač** je van graničnih linija kada je bilo koji deo njegovog tela u dodiru sa podom ili bilo kojim objektom osim sa igračem iznad, na ili van graničnih linija.

23.1.2 **Lopta** je van graničnih linija kada dodirne:

- Igrača ili bilo koju drugu osobu koja se nalazi van graničnih linija.
- Pod ili bilo koji objekat iznad, na ili van granične linije.
- Nosače tabli, zadnje strane tabli ili bilo koji objekat iznad terena za igru.

23.2 Pravilo

23.2.1 Izlazak lopte van graničnih linija prouzrokovao je poslednji igrač koji dodirne loptu ili koga ona dodirne pre nego što ode van graničnih linija, čak i ako zatim lopta ode van graničnih linija dodirujući nešto drugo osim igrača.

23.2.2 Ako je lopta van graničnih linija jer je dodirnula ili je bila dodirnutu od strane igrača koji se nalazi na ili van granične linije, ovaj igrač prouzrokuje da lopta ode van graničnih linija.

- 23.2.3 Ako **u toku** držane lopte igrač(i) i pređe(u) van graničnih linija ili u svoje zadnje polje, nastaje situacija podbacivanja.

Član 24 – Vođenje lopte

24.1 Definicija

24.1.1 Vođenje predstavlja kretanje žive lopte koje je prouzrokovao igrač koji ima kontrolu te lopte i koji je baca, odbija, kotrlja ili udara o pod.

24.1.2 **Vođenje počinje** kada igrač, pošto je stekao kontrolu žive lopte na terenu za igru, baci, odbije, zakotrlja ili udari loptu o pod i ponovo je dodirne pre nego što ona dodirne drugog igrača.

Tokom vođenja, igrač ne sme da postavi nijedan deo svoje šake ispod lopte i ponese je od jednog mesta do drugog, ili da učini da lopta zastane u njegovoj šaci a zatim nastavi vođenje.

Tokom vođenja, igrač može da baci loptu u vazduh i ponovo je dodirne šakom, ukoliko ona pre toga dodirne pod ili drugog igrača.

Broj koraka koje igrač sme da napravi dok lopta nije u kontaktu sa njegovom šakom nije ograničen.

Vođenje se završava kada igrač sa obe šake istovremeno dodirne loptu ili učini da ona zastane u jednoj ili obe šake.

24.1.3 Smatra se da igrač koji slučajno izgubi i zatim ponovo stekne kontrolu žive lopte na terenu za igru, nespretno vlada loptom.

24.1.4 Sledeće akcije nisu vođenje:

- Uzastopni šutevi za pogodak iz igre.
- Nespretno vladanje loptom na početku ili kraju vođenja.
- Pokušaji da se stekne kontrola lopte njenim izbijanjem iz blizine drugih igrača.
- Izbijanje lopte iz kontrole drugog igrača.
- Skretanje dodavanja i sticanje kontrole lopte.
- Prebacivanje lopte iz šake u šaku i dopuštanje da zastane u jednoj ili obe šake pre nego što dodirne pod, pod uslovom da se na načini prekršaj koraka.
- Bacanje lopte na tablu i ponovno sticanje kontrole lopte.

24.2 Pravilo

Igrač ne vodi loptu po drugi put nakon što je njegovo prvo vođenje završeno, osim ako između 2 vođenja izgubi kontrolu žive lopte na terenu za igru zbog:

- Šuta za pogodak iz igre.
- Dodirivanja lopte od strane protivnika.
- Dodavanja ili nespretnog vladanja loptom, koja je zatim dodirnula ili bila dodirnutu od drugog igrača.

Član 25 – Koraci

25.1 Definicija

25.1.1 **Koraci** su nepravilno kretanje jedne ili obe noge izvan ograničenja navedenih u ovom članu, u bilo kom pravcu, dok se drži živa lopta na terenu za igru.

25.1.2 **Pivotiranje** je pravilno kretanje u kome igrač koji drži živu loptu na terenu za igru, iskorači jednom ili više puta u bilo kom pravcu istom nogom, dok druga noga, koja se naziva pivot-noga, ostaje u dodiru sa istom tačkom na podu.

25.2 Pravilo

25.2.1 **Uspostavljanje pivot-noge igrača koji hvata živu loptu na terenu za igru:**

- Igrač koji hvata loptu dok stoji sa obe noge na podu:
 - Onog trenutka kada podigne jednu nogu, ona druga postaje pivot-noga.
 - Da bi započeo vođenje, ne sme da podigne pivot-nogu pre nego što izbaciloptu iz šake(a).
 - Da bi dodao loptu ili šutirao za pogodak iz igre, može da se odrazi pivot-nogom, ali nijednu nogu ne sme da vrati na pod pre nego što loptu izbaciloptu iz šake(a).
- Igrač koji hvata loptu dok napreduje ili po završetku vođenja, može da napravi dva koraka dok se zaustavlja, dodaje ili šutira loptu:
 - Ako je to nakon primanja lopte, igrač izbacuje loptu pre drugog koraka da bi započeo vođenje.
 - Prvi korak nastaje kada jedna ili obe noge dodirnu pod nakon sticanja kontrole lopte.
 - Drugi korak nastaje nakon prvog koraka, kada druga noga dodirne pod ili obe noge dodirnu pod istovremeno.
 - Ako igrač koji se zaustavlja pri prvom koraku, ima obe noge na podu ili one istovremeno dodirnu pod, može da pivotira koristeći bilo koju nogu kao pivot-nogu. Ako zatim skoči sa obe noge, nijednu nogu ne sme da vrati na pod pre nego što izbaciloptu iz šake(a).
 - Ako igrač doskoči na jednu nogu, može da pivotira koristeći samo tu nogu.
 - Ako se igrač pri prvom koraku odrazi jednom nogom, može kod drugog koraka da doskoči na obe noge istovremeno. U ovoj situaciji, ne sme da pivotira nijednom nogom. Ako zatim jedna ili obe noge napuste pod, nijedna noga ne sme da se vrati na pod pre nego što se lopta izbaciloptu iz šake(a).
 - Ako igrač ima obe noge iznad poda i doskoči istovremeno na obe noge, onog trenutka kada podigne jednu nogu, ona druga postaje pivot-noga.
 - Igrač ne sme da dodirne pod uzastopno istom nogom ili obema nogama nakon završetka svog vođenja ili sticanja kontrole lopte.

25.2.2 Igrač koji pada, leži ili sedi na podu:

- Pravilno je kada igrač padne i kliza se po podu dok drži loptu, ili stekne kontrolu lopte dok leži ili sedi na podu.
- Prekršaj je ako se igrač zatim kotrlja ili pokušava da ustane dok drži loptu.

Član 26 – 3 sekunde

26.1 Pravilo

26.1.1 Igrač **ne ostaje** u protivničkom polju ograničenja duže od 3 uzastopne sekunde, dok njegova ekipa ima kontrolu žive lopte u prednjem polju i sat za igru radi.

26.1.2 Mora da se toleriše igrač:

- Koji pokušava da napusti polje ograničenja.
- Koji se nalazi u polju ograničenja kada je on ili njegov saigrač u akciji šutiranja i lopta napušta ili je upravo napustila šaku(e) igrača prilikom šuta za pogodak iz igre.
- Koji vodi loptu u polju ograničenja da bi šutirao za pogodak iz igre, nakon što je u njemu bio manje od 3 uzastopne sekunde.

26.1.1 Da bi uspostavio svoje mesto van polja ograničenja, igrač mora da postavi oba stopala na pod van polja ograničenja.

Član 27 – Blisko čuvan igrač

27.1 Definicija

Igrač koji drži živu loptu na terenu za igru, blisko je čuvan kada se protivnik nalazi u aktivnom pravilnom položaju čuvanja na rastojanju ne većem od 1 m.

27.2 Pravilo

Blisko čuvan igrač mora da doda, šutira ili povede loptu u roku od 5 sekundi.

Član 28 – 8 sekundi

28.1 Pravilo

28.1.1 Kad god:

- Igrač koji se nalazi u zadnjem polju stekne kontrolu žive lopte, ili
- Prilikom ubacivanja, lopta dodirne ili bude pravilno dodirnutu od strane bilo kog igrača u zadnjem polju i ekipi igrača koji izvodi ubacivanje ostane kontrola lopte u njenom zadnjem polju, ta ekipa mora da prouzrokuje da lopta pređe u njeno prednje polje u roku od 8 sekundi.

28.1.2 Ekipa je prouzrokovala da lopta pređe u njeno prednje polje kad god:

- Lopta, koju ne kontroliše bilo koji igrač, dodirne prednje polje.
- Lopta dodirne ili bude pravilno dodirnutu od strane igrača napada čije su obe noge potpuno u dodiru sa njegovim prednjim poljem.
- Lopta dodirne ili bude pravilno dodirnutu od strane igrača odbrane čiji je deo tela u dodiru sa njegovim zadnjim poljem.
- Lopta dodirne sudiju čiji je deo tela u dodiru sa prednjim poljem ekipe koja ima kontrolu lopte.
- U toku vođenja iz zadnjeg u prednje polje, lopta i obe noge igrača koji je vodi, budu potpuno u dodiru sa prednjim poljem.

- 28.1.3 Period 8-sekundi se nastavlja sa preostalim vremenom, kada je istoj ekipi koja je prethodno imala kontrolu lopte dodeljeno ubacivanje u njenom zadnjem polju, kao rezultat:
- Odlaska lopte van graničnih linija.
 - Povrede igrača iste ekipe.
 - Tehničke greške načinjene od te ekipe.
 - Situacije podbacivanja.
 - Obostrane greške.
 - Poništavanja jednakih kazni kod obe ekipe.

Član 29 – Sat za šut

29.1 Pravilo

29.1.1 Kad god:

- Igrač stekne kontrolu **žive** lopte na **terenu za igru**,
- Prilikom ubacivanja, lopta dodirne ili bude pravilno dodirnutu od strane bilo kog igrača na terenu za igru i ekipi igrača koji izvodi ubacivanje ostane kontrola lopte,

ta ekipa mora da pokuša šut za pogodak iz igre u roku od 24 sekunde.

Da bi se uspostavio šut za pogodak iz igre u roku od 24 sekunde:

- Lopta mora da napusti šaku(e) igrača pre nego što se oglasi signal sata za šut, i
- Nakon što je napustila šaku(e) igrača, lopta mora da dodirne obruč ili uđe u koš.

29.1.2 Kada se **šut za pogodak iz igre pokuša blizu kraja perioda sata za šut** i signal sata za šut se oglasi dok je lopta u vazduhu:

- Ako lopta uđe u koš, do prekršaja nije došlo, signal se zanemaruje i pogodak se računa.
- Ako lopta dotakne obruč ali ne uđe u koš, do prekršaja nije došlo, signal se zanemaruje i igra se nastavlja.
- Ako lopta promaši obruč, do prekršaja nije došlo. Međutim, ako protivnici odmah steknu očiglednu kontrolu lopte, signal se zanemaruje i igra se nastavlja.

Kada je tabla opremljena žutim osvetljenjem oko svog oboda na vrhu, to osvetljenje ima prednost u odnosu na zvuk signala sata za šut.

Važe sva ograničenja u vezi sa sprečavanjem pogotka i ometanjem.

29.2 Postupak

29.2.1 Nakon podbacivanja ili posle ubacivanja sa produžetka srednje linije na početku svih četvrtina osim prve četvrtine, i svakog produžetka, ako igrač stekne kontrolu žive lopte na terenu za igru, bilo u zadnjem ili prednjem polju, sat za šut se pokreće sa 24 sekunde.

29.2.2 Sat za šut se vraća kada god sudija zaustavi igru:

- Zbog greške ili prekršaja (ali ne zbog odlaska lopte van graničnih linija), načinjenog od strane ekipe koja nema kontrolu lopte.
- Iz bilo kog opravdanog razloga zbog ekipe koja nema kontrolu lopte.
- Iz bilo kog opravdanog razloga koji nije u vezi ni sa jednom ekipom.

U ovim situacijama, posed lopte se dodeljuje istoj ekipi koja je prethodno imala kontrolu lopte. Ako se zatim ubacivanje sprovodi:

- U zadnjem polju te ekipe, sat za šut se vraća na 24 sekunde.
- U prednjem polju te ekipe, sat za šut se vraća na sledeći način:
 - Ako sat za šut pokazuje 14 ili više sekundi u trenutku kad je igra zaustavljena, ne vraća se, već nastavlja od vremena u kom je zaustavljen.
 - Ako sat za šut pokazuje 13 ili manje sekundi u trenutku kad je igra zaustavljena, vraća se na 14 sekundi.

Međutim, ako sudija zaustavi igru iz bilo kog opravdanog razloga koji nije u vezi ni sa jednom ekipom i ako bi, prema proceni sudije, vraćanjem sata za šut protivnici bili dovedeni u podređeni položaj, sat za šut nastavlja od vremena u kom je zaustavljen.

29.2.3 Sat za šut se vraća kad god je protivničkoj ekipi dodeljeno ubacivanje nakon što je sudija zaustavio igru zbog greške ili prekršaja (uključujući i odlazak lopte van graničnih linija), načinjenog **od strane ekipe koja ima kontrolu lopte**.

Sat za šut se takođe vraća ako je novoj ekipi u napadu dodeljeno ubacivanje prema postupku naizmeničnog poseda.

Ako se zatim ubacivanje sprovodi:

- U zadnjem polju te ekipe, sat za šut se vraća na nove 24 sekunde.
- U prednjem polju te ekipe, sat za šut se vraća na 14 sekundi.

29.2.4 Kada god je sudija zaustavio igru zbog tehničke greške načinjene od strane ekipe koja ima kontrolu lopte, igra se nastavlja ubacivanjem najbliže mestu gde je igra bila zaustavljena. Sat za šut se ne vraća već nastavlja od vremena u kom je zaustavljen.

29.2.5 Kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini ili u produžetku, posle tajm-auta koji je uzela ekipa koja ima pravo na posed lopte u svom zadnjem polju, glavni trener te ekipe ima pravo da odluči da li se igra nastavlja ubacivanjem na liniji ubacivanja u prednjem polju ekipe ili u njenom zadnjem polju najbliže mestu gde je igra zaustavljena.

Nakon tajm-auta, ubacivanje se sprovodi na sledeći način:

- Ako se kao rezultat odlaska lopte van graničnih linija sprovodi:
 - U zadnjem polju ekipe, sat za šut nastavlja od vremena u kom je zaustavljen.
 - U prednjem polju ekipe: Ako sat za šut pokazuje 13 ili manje sekundi, sat za šut nastavlja od vremena u kom je zaustavljen. Ako sat za šut pokazuje 14 ili više sekundi, vraća se na 14 sekundi.
- Ako se kao rezultat greške ili prekršaja (ali ne zbog odlaska lopte van graničnih linija) sprovodi:
 - U zadnjem polju ekipe, sat za šut se vraća na 24 sekunde.
 - U prednjem polju ekipe, sat za šut se vraća na 14 sekundi.
- Ako je tajm-aut uzela ekipa koja ima novu kontrolu lopte, a ubacivanje se sprovodi:
 - U zadnjem polju ekipe, sat za šut se vraća na 24 sekunde.
 - U prednjem polju ekipe, sat za šut se vraća na 14 sekundi.

29.2.6 Kada je ekipi dodeljeno ubacivanje na liniji ubacivanja u prednjem polju ekipe, kao deo kazne za nesportsku ili diskvalifikujuću grešku, sat za šut se vraća na 14 sekundi.

29.2.7 Nakon što lopta dodirne obruč protivničkog koša, sat za šut se vraća na:

- 24 sekunde, ako protivnička ekipa stekne kontrolu lopte.
- 14 sekundi, ako je ekipa koja stekne kontrolu lopte ista ona ekipa koja je imala kontrolu lopte pre nego što je ona dodirnula obruč.

29.2.8 Ako se signal sata za šut **oglasi greškom** dok ekipa ima kontrolu lopte ili nijedna ekipa nema kontrolu lopte, signal se zanemaruje i igra se nastavlja.

Međutim, ako bi prema oceni sudije, ekipa koja ima kontrolu lopte bila dovedena u podređeni položaj, igra se zaustavlja, sat za šut se ispravlja i posed lopte se dodeljuje toj ekipi.

Član 30 – Lopta vraćena u zadnje polje

30.1 Definicija

30.1.1 Ekipa ima kontrolu žive lopte u svom prednjem polju kada:

- Igrač te ekipe sa obe noge dodiruje prednje polje dok drži, hvata ili vodi loptu u svom prednjem polju, ili
- Igrači te ekipe međusobno dodaju loptu u svom prednjem polju.

30.1.2 Ekipa koja ima kontrolu žive lopte u prednjem polju prouzrokuje da lopta bude nepravilno vraćena u njeno zadnje polje, ako igrač te ekipe poslednji dodirne loptu u svom prednjem polju i zatim loptu prvi dodirne igrač te ekipe:

- Koji ima deo tela u dodiru sa zadnjim poljem, ili
- Nakon što lopta dodirne zadnje polje te ekipe.

Ovo ograničenje se odnosi na sve situacije u prednjem polju ekipe, uključujući ubacivanja. Međutim, ne odnosi se na igrača koji skače iz svog prednjeg polja, uspostavlja novu kontrolu ekipe dok je još u vazduhu i zatim doskače sa loptom u zadnje polje svoje ekipe.

30.2 Pravilo

Ekipa koja ima kontrolu žive lopte u svom prednjem polju ne sme da prouzrokuje da lopta bude nepravilno vraćena u njeno zadnje polje.

30.3 Kazna

Lopta se dodeljuje protivničkoj ekipi za ubacivanje u njenom prednjem polju sa mesta najbližeg povredi pravila, izuzev direktno iza table.

Član 31 – Sprečavanje pogotka i ometanje

31.1 Definicija

31.1.1 Šut za pogodak iz igre ili slobodno bacanje:

- **Počinja** kada lopta napusti šaku(e) igrača u akciji šutiranja.

- **Završava** kada lopta:
 - Direktno uđe u koš odozgo i ostane unutar koša ili potpuno prođe kroz njega.
 - Nema više mogućnost da uđe u koš.
 - Dodirne obruč.
 - Dodirne pod.
 - Postane mrtva.

31.2 Pravilo

31.2.1 **Sprečavanje pogotka** nastaje u toku **šuta za pogodak iz igre** kada igrač dodirne loptu dok je ona potpuno iznad nivoa obruča i:

- Nalazi se u silaznoj putanji ka košu, ili
- Nakon što lopta dodirne tablu.

31.2.2 **Sprečavanje pogotka** nastaje u toku **šuta iz slobodnog bacanja** kada igrač dodirne loptu dok se ona nalazi u letu prema košu i pre nego što udari u obruč.

31.2.3 Ograničenja u vezi sa sprečavanjem pogotka primenjuju se sve dok:

- Lopta više nema mogućnost da uđe u koš.
- Lopta ne dodirne obruč.

31.2.1 **Ometanje** nastaje kada:

- Nakon šuta za pogodak iz igre ili poslednjeg slobodnog bacanja igrač dodirne koš ili tablu dok je lopta u dodiru sa obručem.
- Nakon slobodnog bacanja posle kog sledi dodatno slobodno bacanje(a), igrač dodirne loptu, koš ili tablu, dok još postoji mogućnost da lopta uđe u koš.
- Igrač pruži ruku odozdo kroz koš i dodirne loptu.
- Igrač odbrane dodirne loptu ili koš dok je lopta unutar koša i tako spreči da lopta prođe kroz koš.
- Igrač prouzrokuje da koš vibrira ili uhvati koš na takav način da je lopta, prema proceni sudije, sprečena da uđe u koš ili joj je omogućeno da uđe u koš.
- Igrač uhvati koš i igra loptom.

31.2.2 Kada:

- Sudija zviždi pištaljkom dok je:
 - Lopta u šakama igrača u akciji šutiranja, ili
 - Lopta u letu prilikom šuta za pogodak iz igre ili poslednjeg slobodnog bacanja,
- Signal sata za igru oglasi završetak četvrtine ili produžetka,

Nijedan igrač ne dodiruje loptu nakon što je ona dodirnula obruč, dok još postoji mogućnost da uđe u koš.

Primenjuju se sva ograničenja u vezi sa sprečavanjem pogotka i ometanjem.

31.3 Kazna

31.3.1 Ako je prekršaj načinio **igrač napada**, poeni ne mogu da se dodele. Lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na produžetku linije slobodnog bacanja, osim ako nije drugačije naznačeno u ovim pravilima.

31.3.2 Ako je prekršaj načinio **igrač odbrane**, ekipi u napadu:

- Dodeljuje se 1 poen, ako je lopta upućena za slobodno bacanje.
- Dodeljuju se 2 poena, ako je lopta upućena iz polja pogotka iz igre za 2 poena.
- Dodeljuju se 3 poena, ako je lopta upućena iz polja pogotka iz igre za 3 poena.

Kod dodeljivanja poena, smatra se da je lopta ušla u koš.

31.3.3 Ako je prekršaj načinio **igrač odbrane** u toku poslednjeg slobodnog bacanja, ekipi u napadu se dodeljuje 1 poen, posle čega se igraču odbrane dosuđuje tehnička greška.

PRAVILO ŠEST – GREŠKE

Član 32 - Greške

32.1 Definicija

32.1.1 Greška je povreda pravila koja se odnosi na nepravilan lični dodir sa protivnikom i/ili na nesportsko ponašanje.

32.1.2 Bilo koji broj grešaka može da se dosudi ekipi. Bez obzira na kaznu, svaka greška se dosuđuje, upisuje u zapisnik počiniocu i kažnjava prema ovim pravilima.

32.1.3 Ako je greška načinjena nakon što je lopta postala mrtva kada:

- se oglasi sat za igru za kraj četvrtine ili produžetka,
- dođe do povrede pravila,

zanemaruje se ukoliko nije tehnička, nesportska ili diskvalifikujuća greška.

Član 33 – Dodir: Opšti principi

33.1 Princip cilindra

Princip cilindra se definiše kao prostor unutar zamišljenog cilindra koji igrač zauzima na terenu za igru. Dimenzije cilindra i rastojanje između stopala su promenljivi u skladu sa visinom i veličinom igrača. On obuhvata prostor iznad igrača i ograničen je granicama cilindra igrača odbrane ili igrača napada koji nema loptu kako sledi:

- Sa prednje strane dlanovima šaka,
- Sa zadnje strane zadnjicom, i
- Sa bočnih strana spoljašnjom ivicom ruku i nogu.

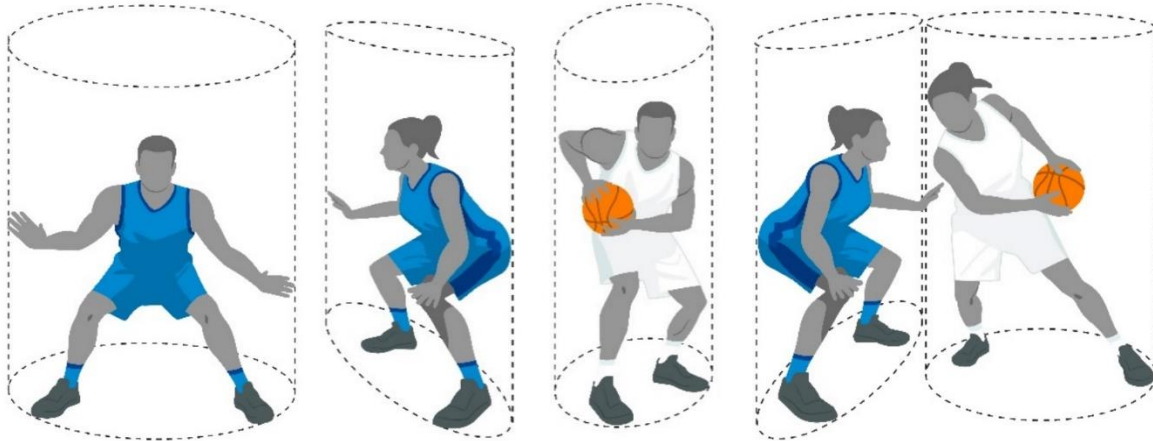
Šake i ruke mogu biti ispružene ispred torza ne dalje od položaja stopala i kolena, sa rukama savijenim u laktovima tako da su podlaktice i šake podignute unutar dozvoljenog položaja čuvanja.

Igrač odbrane ne sme da uđe unutar cilindra igrača napada koji ima loptu i prouzrokuje nedozvoljen dodir dok igrač napada pokušava da načini normalne košarkaške pokrete unutar svog cilindra. Granice cilindra igrača napada koji ima loptu određene su:

- Sa prednje strane stopalima, savijenim kolenima i rukama, dok drži loptu iznad kukova,
- Sa zadnje strane zadnjicom, i
- Sa bočnih strana spoljašnjom ivicom laktova i nogu.

Igraču napada koji ima loptu mora biti ostavljeno dovoljno prostora za normalnu košarkašku igru unutar njegovog cilindra. Normalna košarkaška igra uključuje polazak u vođenje, pivotiranje, šutiranje i dodavanje.

Igrač napada ne može da raširi noge ili ruke izvan svog cilindra i prouzrokuje nedozvoljen dodir na igraču odbrane kako bi stvorio dodatni prostor za sebe.



Dijagram 6 - Princip cilindra

33.2 Princip vertikalnosti

U toku igre, svaki igrač ima pravo da zauzme bilo koje mesto (cilindar) na terenu za igru koje protivnik nije već zauzeo.

Ovaj princip štiti prostor na terenu za igru koji igrač zauzima i prostor iznad njega kada skoči vertikalno unutar tog prostora.

Čim igrač napusti svoj vertikalni položaj (cilindar) i dođe do dodira telom sa protivnikom koji je već uspostavio sopstveni vertikalni položaj (cilindar), igrač koji je napustio svoj vertikalni položaj (cilindar) je odgovoran za taj dodir.

Igrač odbrane ne sme da bude kažnjen ako se odvojio od poda vertikalno (unutar svog cilindra) ili ako drži šake i ruke ispružene iznad sebe unutar sopstvenog cilindra.

Igrač napada, bilo na podu ili u vazduhu, ne prouzrokuje dodir sa igračem odbrane u pravilnom položaju čuvanja:

- Korišćenjem ruku da napravi dodatni prostor za sebe (odgurivanje).
- Širenjem nogu ili ruku da bi prouzrokovao dodir u toku ili neposredno nakon šuta za pogodak iz igre.

33.3 Pravilan položaj čuvanja

Igrač odbrane je uspostavio početan pravilan položaj čuvanja:

- Kada je licem okrenut ka protivniku, i
- Kada ima obe noge na podu.

Pravilan položaj čuvanja se proteže vertikalno iznad igrača (cilindar) od poda do tavanice. On može da podigne ruke i šake iznad svoje glave ili da skoči vertikalno, ali mora da ih drži u vertikalnom položaju unutar zamišljenog cilindra.

33.4 Čuvanje igrača koji kontroliše loptu

Kada se čuva igrač koji kontroliše (drži ili vodi) loptu, **elementi vremena i rastojanja se ne primenjuju.**

Igrač sa loptom mora da očekuje da bude čuvan i mora da bude spreman da se zaustavi ili promeni pravac kad god protivnik zauzme početan pravilan položaj čuvanja ispred njega, čak i ako je to učinjeno u deliću sekunde.

Igrač koji čuva (igrač odbrane) mora da uspostavi početan pravilan položaj čuvanja ne prouzrokujući dodir pre zauzimanja svog položaja.

Jednom kad igrač odbrane uspostavi početan pravilan položaj čuvanja, može da se kreće da bi čuvao svog protivnika, ali ne sme da ispruži ruke, ramena, kukove ili noge, da bi sprečio igrača koji vodi loptu da prođe pored njega.

Kada prosuđuje situaciju probijanja/blokiranja koja uključuje igrača sa loptom, sudija primenjuje sledeće principe:

- Igrač odbrane mora da uspostavi početan pravilan položaj čuvanja okrenut licem ka igraču sa loptom i sa obe noge na podu.
- Igrač odbrane može da ostane nepokretan, skoči vertikalno i da se kreće bočno ili unazad, da bi zadržao početan pravilan položaj čuvanja.
- Kada se kreće da bi zadržao početan pravilan položaj čuvanja, jedno ili oba stopala mogu za trenutak da budu iznad poda, sve dok je to kretanje bočno ili unazad, ali **ne ka igraču** sa loptom.
- Dodir mora da se dogodi na torzu i tada se smatra da je igrač odbrane bio prvi na mestu dodira.
- Pošto je uspostavio pravilan položaj čuvanja, igrač odbrane može da se zaokrene **unutar** svog cilindra da bi izbegao povredu.

U bilo kojoj gore navedenoj situaciji, smatra se da je dodir prouzorkovao igrač sa loptom.

33.5 Čuvanje igrača koji ne kontroliše loptu

Igrač koji ne kontroliše loptu ima pravo da se slobodno kreće po terenu za igru i zauzme bilo koji položaj koji nije već zauzeo drugi igrač.

Kada se čuva igrač koji ne kontroliše loptu, **elementi vremena i rastojanja se primenjuju**. Igrač odbrane ne može da zauzme položaj toliko blizu i/ili tako brzo u putanji protivnika koji se kreće, da on nema dovoljno vremena ili rastojanja bilo da se zaustavi ili promeni pravac.

Rastojanje je direktno srazmerno brzini protivnika, ali nikada nije manje od 1 normalnog koraka.

Ako igrač odbrane ne poštuje elemente vremena i rastojanja prilikom zauzimanja svog početnog pravilnog položaja čuvanja i dođe do dodira sa protivnikom, on je odgovoran za taj dodir.

Jednom kad uspostavi početan pravilan položaj čuvanja, igrač odbrane može da se kreće da bi čuvao protivnika. On ne sme da ga sprečava da prođe ispružajući ruke, ramena, kukove ili noge u njegovu putanju. On može da se zaokrene unutar svog cilindra da bi izbegao povredu.

33.6 Igrač koji je u vazduhu

Igrač koji je skočio uvis sa nekog mesta na terenu za igru, ima pravo da ponovo doskoči na isto mesto.

On ima pravo da doskoči i na drugo mesto na terenu za igru, pod uslovom da se u momentu odraza nijedan protivnik(ci) već ne nalazi na mestu doskoka i na direktnoj putanji između mesta odraza i mesta doskoka.

Ako se igrač odrazi i doskoči, ali njegova inercija prouzrokuje da dodirne protivnika koji je zauzeo pravilan položaj čuvanja pored mesta doskoka, onda je za taj dodir odgovoran igrač koji skače.

Protivnik ne sme da ulazi u putanju igrača nakon što je on skočio uvis.

Kretanje ispod igrača koji je u vazduhu i prouzrokovanje dodira, obično je nesportska lična greška, a u određenim okolnostima može biti i diskvalifikujuća greška.

33.7 Ekran: Pravilan i nepravilan

Ekran je pokušaj da se uspori ili spreči protivnik bez lopte da dođe do željenog položaja na terenu za igru.

Ekran je **pravilan** kada je igrač koji postavlja ekran protivniku:

- **Nepokretan** (unutar svog cilindra) kada dođe do dodira.
- Sa obe noge na podu kada dođe do dodira.

Ekran je **nepravilan** kada se igrač koji postavlja ekran protivniku:

- **Kreće** kada dođe do dodira.
- Ne postavlja na dovoljnom rastojanju pri postavljanju ekrana izvan vidnog polja **nepokretnog** protivnika kada dođe do dodira.
- Ne obazire na elemente vremena i rastojanja kod protivnika u pokretu kada dođe do dodira.

Ako igrač postavlja ekran **unutar** vidnog polja nepokretnog protivnika (spreda ili bočno), može da ga postavi onoliko blizu protivnika koliko želi, pod uslovom da nema dodira.

Ako igrač postavlja ekran **izvan** vidnog polja nepokretnog protivnika, mora da dozvoli protivniku da napravi 1 normalan korak ka ekranu, a da ne dođe do dodira.

Ako je protivnik **u pokretu**, primenjuju se elementi vremena i rastojanja. Igrač koji postavlja ekran mora da ostavi dovoljno prostora, tako da igrač kome se ekran postavlja ima mogućnost da ga izbegne zaustavljanjem ili promenom pravca.

Zahtevano rastojanje nije nikada manje od 1 i nikada veće od 2 normalna koraka.

Igrač kome je ekran postavljen pravilno, odgovoran je za svaki dodir sa igračem koji je postavio ekran.

33.8 Probijanje

Probijanje je nepravilan lični dodir sa ili bez lopte, guranjem ili kretanjem u torzo protivnika.

33.9 Blokiranje

Blokiranje je nepravilni lični dodir koji sprečava napredovanje protivnika koji ima ili nema loptu.

Igrač koji pokušava da postavi ekran čini grešku blokiranja ako dođe do dodira kada se on kreće, a njegov protivnik je nepomičan ili se povlači od njega.

Ako igrač zanemaruje loptu, okreće se licem ka protivniku i menja svoj položaj onako kako se protivnik pomera, on je prvenstveno odgovoran za svaki dodir koji se dogodi, osim ako su uključeni drugi činiooci.

Izraz „osim ako su uključeni drugi činiooci“ odnosi se na namerno guranje, probijanje ili držanje od strane igrača kome se postavlja ekran.

Pravilno je kada igrač ispruži ruku(e) ili lakat(ove) izvan svog cilindra prilikom zauzimanja položaja na terenu za igru, ali mora da ih vrati unutar cilindra kada protivnik pokuša da prođe. Ako se ruka(e) ili lakat(ovi) nalazi izvan njegovog cilindra i dođe do dodira, to je blokiranje ili držanje.

33.10 Polja polukrugova bez probijanja

Polja polukrugova bez probijanja nacrtana su na terenu za igru u svrhu označavanja specifičnog prostora za tumačenje situacija probijanja/blokiranja pod košem.

Prilikom bilo kog prodora u polje polukruga bez probijanja, ne treba da se sudi kao greška u napadu bilo koji dodir koji prouzrokuje igrač napada u vazduhu sa igračem odbrane unutar polukruga bez probijanja, osim ako igrač napada nepravilno koristi svoje šake, ruke, noge ili telo. Ovo pravilo se primenjuje kada:

- Igrač napada ima kontrolu lopte dok je u vazduhu, i
- Pokušava šut za pogodak iz igre ili dodaje loptu, i
- Igrač odbrane ima **jednu ili obe noge u dodiru sa** poljem polukruga bez probijanja.

33.11 Dodirivanje protivnika šakom(ama) i/ili rukom(ama)

Dodirivanje protivnika šakom(ama), samo po sebi, nije obavezno greška.

Sudije odlučuju da li je igrač koji je prouzrokovao dodir stekao prednost. Ako dodir koji igrač prouzrokuje na bilo koji način ograničava slobodu kretanja protivnika, takav dodir je greška.

Nepravilna upotreba šake(a) ili ispružene ruke(u) se događa kada je igrač odbrane u položaju čuvanja i svoju šaku(e) ili ruku(e) postavi i drži u kontaktu sa protivnikom koji **ima** ili **nema** loptu, da bi sprečio njegovo napredovanje.

Greška je uzastopno dodirivanje ili „bockanje“ protivnika koji ima ili nema loptu, jer to može da dovede do grube igre.

Igrač napada sa loptom čini grešku ako:

- „Zakači“ ili obavije ruku ili lakat oko igrača odbrane da bi ostvario prednost.
- „Odgurne“ igrača odbrane da bi ga sprečio da igra ili pokuša da igra na loptu, ili da bi stvorio više prostora za sebe.
- Koristi ispruženu podlakticu ili šaku dok vodi loptu, da bi sprečio protivnika da stekne kontrolu lopte.

Igrač napada bez lopte čini grešku ako „odgurne“ igrača odbrane:

- Da bi se oslobodio da uhvati loptu.
- Da bi sprečio igrača odbrane da igra ili pokuša da igra na loptu.
- Da bi stvorio više prostora za sebe.

33.12 Igra centara

Princip vertikalnosti (princip cilindra) primenjuje se takođe i na igru centara.

Igrač napada na mestu centra i igrač odbrane koji ga čuva, moraju jedan drugom da poštuju pravo na vertikalni položaj (cilindar).

Igrač napada ili odbrane na mestu centra čini grešku ako ramenom ili kukom pomera svog protivnika iz položaja ili ako ometa njegovu slobodu kretanja koristeći ispružene ruke, ramena, kukove, noge ili druge delove tela.

33.13 Nepravilno čuvanje sa leđa

Nepravilno čuvanje sa leđa je lični dodir sa protivnikom koji igrač odbrane čini otpozadi. Činjenica da igrač odbrane pokušava da igra na loptu ne opravdava njegov dodir sa leđa sa protivnikom.

33.14 Držanje

Držanje je napravljeni lični dodir sa protivnikom koji ometa njegovu slobodu kretanja. Ovaj dodir (držanje) može da se načini bilo kojim delom tela.

33.15 Guranje

Guranje je nepravilni lični dodir bilo kojim delom tela gde igrač silom pomera ili pokušava da pomeri protivnika koji ima ili nema loptu.

33.16 Lažiranje da je nad igračem načinjena greška

Lažiranje je bilo koja akcija igrača kojom simulira da je nad njim načinjena greška ili čini teatralne preveličane pokrete da bi stvorio mišljenje da je nad njim načinjena greška i time stekao prednost.

Član 34 – Lična greška

34.1 Definicija

34.1.1 Lična greška je nepravilan dodir igrača sa protivnikom, bilo da je lopta živa ili mrtva.

Igrač ne drži, blokira, gura, probija, sapliće ili sprečava napredovanje protivnika ispružanjem šake, ruke, lakta, ramena, kuka, noge, kolena ili stopala, ili savijanjem tela u „nenormalan“ položaj (van svog cilindra, niti se upušta u bilo kakvu grubu ili nasilnu igru).

- 34.1.2 Lična greška pri ubacivanju je lična greška načinjena od strane odbrambenog igrača, kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini i u svakom produžetku, nad protivnikom na terenu za igru kada je lopta van graničnih linija radi ubacivanja i još uvek je u rukama sudije ili na raspolaganju igraču koji izvodi ubacivanje.

34.2 Kazna

Lična greška se dosuđuje počinioocu.

- 34.2.1 Ako je greška načinjena nad igračem koji nije u akciji šutiranja:
- Igra se nastavlja ubacivanjem od strane ekipe koja nije načinila grešku, na mestu najbližem povredi pravila.
 - Ako je ekipa počiniooca u situaciji kazne za greške ekipe, primenjuje se Član 41.
- 34.2.2 Ako je greška načinjena nad igračem koji je u akciji šutiranja, dodeljuje mu se sledeći broj slobodnih bacanja:
- Ako je šut upućen za pogodak iz igre uspešan, pogodak se računa i pored toga 1 slobodno bacanje.
 - Ako je šut upućen iz polja pogotka iz igre za 2 poena neuspešan, 2 slobodna bacanja.
 - Ako je šut upućen iz polja pogotka iz igre za 3 poena neuspešan, 3 slobodna bacanja.
- 34.2.3 Ako je greška načinjena kao lična greška pri ubacivanju:
- Igraču nad kojim je načinjena greška se dodeljuje samo 1 slobodno bacanje, bilo da je ekipa koja je načinila grešku već u situaciji kazne za greške ekipe ili ne. Igra se nastavlja ubacivanjem ekipe koja nije načinila grešku na mestu najbližem povredi pravila.

Član 35 – Obostrana greška

35.1 Definicija

- 35.1.1 Obostrana greška je situacija u kojoj dva protivnika načine lične greške ili nesportske/diskvalifikujuće greške jedan na drugom približno istovremeno.
- 35.1.2 Da bi se 2 greške smatrale kao obostrana greška, moraju da se primene sledeći uslovi:
- Obe greške su greške igrača.
 - Obe greške uključuju fizički dodir.
 - Obe greške su između ista 2 protivnika koji prave greške jedan na drugom.
 - Obe greške su bilo koje 2 lične greške, ili bilo koja kombinacija nesportskih i diskvalifikujućih grešaka.

35.2 Kazna

Lična greška ili nesportska/diskvalifikujuća greška se dosuđuje obojici počinioca. Slobodna bacanja se ne dodeljuju i igra se nastavlja kako sledi:

Ako je približno istovremeno sa obostranom greškom:

- Postignut važeći pogodak iz igre ili poslednje slobodno bacanje, lopta se dodeljuje ekipi koja nije postigla pogodak za ubacivanje na bilo kom mestu iza njene čeonne linije.
- Ekipa imala kontrolu lopte ili pravo na nju, lopta se dodeljuje toj ekipi za ubacivanje na mestu najbližem povredi pravila.
- Nijedna ekipa nije imala kontrolu lopte niti pravo na nju, nastaje situacija podbacivanja.

Član 36 – Tehnička greška

36.1 Pravila ponašanja

- 36.1.1 Ispravno vođenje utakmice zahteva punu i lojalnu saradnju igrača, glavnih trenera, pomoćnih trenera, zamenika, igrača udaljenih iz igre i pratećih članova delegacije sa sudijama, pomoćnim sudijama i delegatom ako je prisutan.
- 36.1.2 Svaka ekipa čini najviše što može da bi postigla pobjedu, ali to mora da radi u duhu sportskog ponašanja i fer igre.
- 36.1.3 Svaka namerna ili ponovljena nesaradnja ili nesaglasnost sa duhom i ciljem ovog pravila, smatra se tehničkom greškom.
- 36.1.4 Sudije mogu da spreče tehničke greške davanjem opomena ili čak da pređu preko lakših povreda pravila koje su očito nenamerne i ne utiču direktno na igru, osim ako se ista povreda pravila ponovi nakon opomene.
- 36.1.5 Ako se povreda pravila uoči nakon što lopta postane živa, igra se zaustavlja i dosuđuje se tehnička greška. Kazna se sprovodi kao da se tehnička greška dogodila u trenutku dosuđivanja. Sve što se dogodilo u toku intervala između povrede pravila i zaustavljanja igre, ostaje da važi.

36.2 Definicija

- 36.2.1 Tehnička greška je greška igrača koja ne uključuje dodir već ponašanje i koja obuhvata ali nije ograničena na:
- Neuvažavanje opomena koje su dale sudije.
 - Neučtivo postupanje i/ili obraćanje sudijama, delegatu, ako je prisutan, pomoćnim sudijama, protivnicima ili osobama kojima je dozvoljeno da sede na klupi ekipe.
 - Upotreba jezičkih izraza ili gestova koji verovatno vređaju ili provociraju gledaoce.
 - Izazivanje i ruganje protivniku.
 - Zaklanjanje vida protivniku mahanjem/postavljanjem šake(a) blizu njegovih očiju.
 - Prekomerno zamahivanje laktovima.
 - Usporavanje utakmice namernim dodirivanjem lopte nakon što ona prođe kroz koš ili sprečavanjem da se brzo izvede ubacivanje ili slobodno bacanje, ili kašnjenje sa izlaskom na teren za igru da se nastavi igra ili drugo poluvreme.
 - Lažiranje da je nad igračem načinjena greška.

- Vešanje o obroč na takav način da on nosi težinu igrača, osim ako igrač trenutno uhvati obroč posle zakucavanja ili, prema proceni sudije, pokuša da spreči svoju ili povredu drugog igrača.
 - Sprečavanje pogotka od strane igrača odbrane u toku poslednjeg slobodnog bacanja. Ekipi u napadu se dodeljuje 1 poen, posle čega sledi kazna za tehničku grešku dosuđenu igraču odbrane.
- 36.2.2 Tehnička greška bilo koje osobe kojoj je dozvoljeno da sedi na klupi ekipe je greška zbog neučtivog obraćanja ili dodirivanja sudija, delegate, ako je prisutan, pomoćnih sudija ili protivnika, ili povreda pravila proceduralne ili administrativne prirode.
- 36.2.3 Igrač se diskvalifikuje do kraja utakmice (diskvalifikacija iz igre) kada su mu dosuđene 2 tehničke greške, ili 2 nesportske greške, ili 1 nesportska i 1 tehnička greška.
- 36.2.4 Glavni trener se diskvalifikuje do kraja utakmice (diskvalifikacija iz igre):
- Kada su mu dosuđene 2 tehničke greške („C“) kao rezultat lično njegovog nesportskog ponašanja.
 - Kada su mu dosuđene 3 tehničke greške, bilo sve („B“) ili jedna od njih („C“) kao rezultat nesportskog ponašanja ostalih osoba kojima je dozvoljeno da sede na klupi ekipe.
- 36.2.1 Ako je igrač ili glavni trener diskvalifikovan po Članu 36.2.3 ili Članu 36.2.4, ta tehnička greška je jedina koja treba da se kazni i nikakva dodatna kazna se ne sprovodi zbog diskvalifikacije.

36.3 Kazna

- 36.3.1 Ako tehničku grešku načini:
- Igrač, tehnička greška se dosuđuje njemu kao greška igrača i računa se kao jedna od grešaka ekipe.
 - Bilo koja osoba kojoj je dozvoljeno da sedi na klupi ekipe, tehnička greška se dosuđuje glavnom treneru i ne računa se kao jedna od grešaka ekipe.
- 36.3.2 Protivnicima se dodeljuje 1 slobodno bacanje. Igra se nastavlja na sledeći način:
- Slobodno bacanje se odmah sprovodi. Nakon slobodnog bacanja, ubacivanje izvodi ekipa koja je imala kontrolu lopte ili pravo na nju kada je tehnička greška načinjena, najbliže mestu gde se lopta nalazila kada je igra zaustavljena.
 - Slobodno bacanje se takođe odmah sprovodi, bez obzira da li je određen redosled bilo kojih drugih mogućih kazni za bilo koje druge greške, ili da li je započelo sprovođenje tih kazni. Nakon slobodnog bacanja za tehničku grešku, igru nastavlja ekipa koja je imala kontrolu lopte ili pravo na nju kada je tehnička greška načinjena, na mestu gde je igra bila prekinuta zbog kazne za tehničku grešku.
 - Ako je postignut važeći pogodak iz igre ili poslednjeg slobodnog bacanja, igra se nastavlja ubacivanjem na bilo kom mestu iza čeone linije.
 - Ako nijedna ekipa nije imala kontrolu lopte niti pravo na nju, nastaje situacija podbacivanja.
 - Podbacivanjem u središnjem krugu na početku prve četvrtine.

Član 37 – Nesportska greška

37.1 Definicija

37.1.1 Nesportska greška je dodir igrača koji je, prema proceni sudije:

- Dodir sa protivnikom i ne predstavlja ispravan pokušaj da se direktno igra na loptu u okviru duha i cilja pravila.
- Neumeren, grub dodir koji prouzrokuje igrač u pokušaju da igra na loptu ili protivnika.
- Nepotreban dodir koji prouzrokuje igrač odbrane da bi zaustavio napredovanje u tranziciji ekipe u napadu. Ovo se primenjuje sve dok igrač u napadu ne započne akciju šutiranja.
- Nedozvoljen dodir koji igrač čini otpozadi ili bočno na protivniku koji napreduje ka protivničkom košu i nema drugih protivničkih igrača između igrača koji napreduje i koša, i
 - igrač koji napreduje ima kontrolu lopte, ili
 - igrač koji napreduje pokušava da stekne kontrolu lopte, ili
 - lopta je izbačena pri dodavanju igraču koji napreduje.

Ovo se primenjuje sve dok igrač u napadu ne započne akciju šutiranja.

37.1.2 Sudija mora dosledno da tumači nesportske greške u toku cele utakmice i da procenjuje samo akciju.

37.2 Kazna

37.2.1 Nesportska greška se dosuđuje počiniocu.

37.2.2 Slobodno bacanje(a) se dodeljuje igraču nad kojim je načinjena greška, posle čega sledi:

- Ubacivanje na liniji ubacivanja u prednjem polju ekipe.
- Podbacivanje u središnjem krugu na početku prve četvrtine.

Broj slobodnih bacanja se dodeljuje na sledeći način:

- Ako je greška načinjena nad igračem koji nije u akciji šutiranja: 2 slobodna bacanja.
- Ako je greška načinjena nad igračem koji je u akciji šutiranja: pogodak se računa ako je postignut, i 1 dodatno slobodno bacanje.
- Ako je greška načinjena nad igračem koji je u akciji šutiranja i pogodak nije postignut, 2 ili 3 slobodna bacanja.

37.2.3 Igrač se diskvalifikuje do kraja utakmice (diskvalifikacija iz igre) kada su mu dosuđene 2 nesportske greške ili 2 tehničke greške, ili 1 tehnička i 1 nesportska greška.

37.2.4 Ako je igrač diskvalifikovan po Članu 37.2.3, ta nesportska greška je jedina koja treba da se kazni i nikakva dodatna kazna se ne sprovodi zbog diskvalifikacije.

Član 38 – Diskvalifikujuća greška

38.1 Definicija

- 38.1.1 Diskvalifikujuća greška je bilo koja izuzetno nesportska akcija igrača, zamenika, glavnih trenera, pomoćnih trenera, igrača udaljenih iz igre i pratećih članova delegacije.
- 38.1.2 Glavnog trenera koji je dobio diskvalifikujuću grešku, zamenjuje prvi pomoćni trener upisan u zapisnik. Ako prvi pomoćni trener nije upisan u zapisnik, zamenjuje ga kapiten (CAP).

38.2 Nasilje

- 38.2.1 U toku utakmice mogu da se dogode akti nasilja, suprotno duhu sportskog ponašanja i fer igre, koji treba odmah da budu zaustavljeni od strane sudija i, ako je potrebno, od pripadnika snaga javnog reda.
- 38.2.2 Kad god se dogode akti nasilja koji uključuju igrače na terenu za igru ili u njegovoj blizini, sudije preduzimaju neophodne korake da ih zaustave.
- 38.2.3 Diskvalifikuje se svaka od gore navedenih osoba koja je kriva za grube akte agresije prema protivnicima ili sudijama. Glavni sudija mora da prijavi incident organizacionom telu takmičenja.
- 38.2.4 Pripadnici snaga javnog reda mogu da uđu na teren za igru samo ako su to tražile sudije. Međutim, ako gledaoci uđu na teren za igru sa jasnom namerom da počine akte nasilja, pripadnici snaga javnog reda moraju odmah da intervenišu i zaštite ekipe i sudije.
- 38.2.5 Svi prostori izvan terena za igru ili njegove blizine, uključujući ulaze, izlaze, hodnike, svlačionice itd, u nadležnosti su organizacionog tela takmičenja i pripadnika snaga javnog reda.
- 38.2.6 Sudije ne smeju da dozvole fizičke akcije igrača ili bilo koje osobe kojoj je dozvoljeno da sedi na klupi ekipe, koje mogu da dovedu do oštećenja opreme za utakmicu.

Kad god sudije primete ponašanje takve prirode, daju opomenu glavnom treneru ekipe počinioa.

Ukoliko se takva akcija(e) ponovi, odmah se dosuđuje tehnička ili čak diskvalifikujuća greška uključenom pojedincu(ima).

38.3 Kazna

38.3.1 Diskvalifikujuća greška se dosuđuje počiniocu.

38.3.2 Kada god je počinitelj diskvalifikovan prema odgovarajućim članovima ovih pravila, odlazi u svlačionicu svoje ekipe i tamo ostaje do kraja utakmice ili, ako želi, napušta halu.

38.3.3 Slobodno bacanje(a) se dodeljuje:

- Bilo kom protivniku koga odredi njegov glavni trener, u slučaju greške koja ne uključuje dodir.
- Igraču nad kojim je napravljena greška, u slučaju greške koja uključuje dodir.

Posle čega sledi:

- Ubacivanje na liniji ubacivanja u prednjem polju ekipe.
- Podbacivanje u središnjem krugu na početku prve četvrtine.

38.3.4 Broj slobodnih bacanja se dodeljuje na sledeći način:

- Ako greška ne uključuje dodir: 2 slobodna bacanja.
 - Ako je greška načinjena nad igračem koji nije u akciji šutiranja: 2 slobodna bacanja.
 - Ako je greška načinjena nad igračem koji je u akciji šutiranja: pogodak se računa ako je postignut, i 1 dodatno slobodno bacanje.
 - Ako je greška načinjena nad igračem koji je u akciji šutiranja i pogodak nije postignut: 2 ili 3 slobodna bacanja.
 - Ako grešku čini diskvalifikacija glavnog trenera: 2 slobodna bacanja.
 - Ako grešku čini diskvalifikacija prvog pomoćnog trenera, zamenika, igrača udaljenog iz igre ili pratećeg člana delegacije, ova greška se dosuđuje glavnom treneru kao tehnička greška: 2 slobodna bacanja.
- Pored toga, ako je diskvalifikacija prvog pomoćnog trenera, zamenika, igrača udaljenog iz igre ili pratećeg člana delegacije nakon napuštanja prostora oko klupe ekipe zbog njihovog aktivnog učešća u toku tuče:
- Za svaku pojedinačnu diskvalifikujuću grešku prvog pomoćnog trenera, zamenika i igrača udaljenog iz igre: 2 slobodna bacanja. Sve diskvalifikujuće greške se dosuđuju svakom počiniocu.
 - Za svaku pojedinačnu diskvalifikujuću grešku bilo kog pratećeg člana delegacije: 2 slobodna bacanja. Sve diskvalifikujuće greške se dosuđuju glavnom treneru.

Izvide se sve kazne slobodnih bacanja, osim ako postoje jednake kazne kod protivničke ekipe koje treba da se ponište.

Član 39 – Tuča

39.1 Definicija

Tuča je fizička interakcija između 2 ili više protivničkih igrača i bilo koje osobe kojoj je dozvoljeno da sedi na klupi ekipe.

Ovaj član se primenjuje samo na zamenike, glavne trenere, prve pomoćne trenere, igrače udaljene iz igre i prateće članove delegacije koji napuste granice prostora oko klupe ekipe u toku tuče ili bilo koje situacije koja može da dovede do tuče.

39.2 Pravilo

- 39.2.1 Zamenici, igrači udaljeni iz igre ili prateći članovi delegacije koji napuste prostor oko klupe ekipe u toku tuče ili bilo koje situacije koja može da dovede do tuče, se diskvalifikuju.
- 39.2.2 Samo je glavnom treneru i/ili pomoćnom treneru dozvoljeno da napuste prostor oko klupe ekipe u toku tuče, ili bilo koje situacije koja može da dovede do tuče, da bi pomogli sudijama da održe ili uspostave red. U ovoj situaciji, oni se ne diskvalifikuju.
- 39.2.3 Ako glavni trener i/ili prvi pomoćni trener napuste prostor oko klupe ekipe i niti pomognu niti pokušaju da pomognu sudijama da održe ili uspostave red, diskvalifikuju se.

39.3 Kazna

- 39.3.1 Bez obzira na broj osoba diskvalifikovanih zbog napuštanja prostora oko klupe ekipe, samo jedna tehnička greška („B“) se dosuđuje glavnom treneru.
- 39.3.2 Ako su osobe iz obe ekipe diskvalifikovane po ovom članu i nema drugih kazni za greške preostalih za sprovođenje, igra se nastavlja kako sledi.
- Ako je približno istovremeno kada je zaustavljena igra zbog tuče:
- Postignut važeći pogodak iz igre ili poslednjeg slobodnog bacanja, lopta se dodeljuje ekipi koja nije postigla pogodak za ubacivanje na bilo kom mestu iza čeonu linije te ekipe.
 - Ekipe imala kontrolu lopte ili pravo na nju, lopta se dodeljuje toj ekipi za ubacivanje sa mesta najbližem mestu gde se lopta nalazila kada je započela tuča.
 - Nijedna ekipa nije imala kontrolu lopte ili pravo na nju, nastaje situacija podbacivanja.
- 39.3.3 Sve diskvalifikujuće greške se upisuju u zapisnik kao što je opisano u dodatku B.8.3 i ne računaju se kao greške ekipe.
- 39.3.4 Sa svim mogućim kaznama za greške igrača na terenu uključenih u tuču ili bilo koju situaciju koja dovodi do tuče, postupa se prema Članu 42.
- 39.3.5 Sve moguće kazne za diskvalifikujuće greške prvog pomoćnog trenera, zamenika, igrača udaljenog iz igre ili pratećeg člana delegacije, aktivno uključenog u tuču ili bilo koju situaciju koja dovodi do tuče, određuju se prema Članu 38.3.4, šesta alineja.

PRAVILO SEDAM – OPŠTE ODREDBE

Član 40 – 5 grešaka igrača

- 40.1 Sudija obaveštava igrača da je načinio pet grešaka i on mora odmah da napusti igru. Igrač se zamenjuje u roku od 30 sekundi.
- 40.2 Greška igrača koji je prethodno načinio 5 grešaka, smatra se kao greška igrača udaljenog iz igre i računa se i upisuje u zapisnik glavnom treneru („B“).

Član 41 – Greške ekipe: Kazna

41.1 Definicija

- 41.1.1 Greška ekipe je lična, tehnička, nesportska ili diskvalifikujuća greška koju načini igrač. Ekipa je u situaciji kazne za greške ekipe nakon što načini 4 greške ekipe u četvrtini.
- 41.1.2 Sve greške ekipe načinjene u intervalu igre, smatraju se kao da su načinjene u četvrtini ili u produžetku koji sledi.
- 41.1.3 Sve greške načinjene u svakom produžetku, smatraju se kao da su načinjene u četvrtoj četvrtini.

41.2 Pravilo

- 41.2.1 Kada se ekipa nalazi u situaciji kazne za greške ekipe, sve naredne lične greške igrača načinjene na igraču koji nije u akciji šutiranja, kažnjavaju se sa 2 slobodna bacanja umesto ubacivanjem. Igrač na kome je greška načinjena, izvodi slobodna bacanja.
- 41.2.2 Ako ličnu grešku načini igrač ekipe koja ima kontrolu žive lopte ili ekipe koja ima pravo na loptu, ta greška se kažnjava ubacivanjem za protivnike.

Član 42 – Posebni slučajevi

42.1 Definicija

U toku istog perioda u kome je sat za igru zaustavljen koji sledi posle povrede pravila, mogu da nastanu posebni slučajevi kada se načini dodatna povreda(e) pravila.

42.2 Postupak

- 42.2.1 Dosude se sve greške i identifikuju sve kazne.
- 42.2.2 Odredi se redosled kojim su se sve povrede pravila dogodile.
- 42.2.3 Ponište se sve jednake kazne ekipama i sve kazne za obostranu grešku redosledom kojim su se dogodile. Jednom kada se kazne upišu u zapisnik i ponište, smatra se kao da se nisu ni dogodile.
- 42.2.4 Ako je načinjena tehnička greška, ta kazna se prva sprovodi, bez obzira da li je određen redosled kazni ili započeto sprovođenje kazni.

Ako je glavnom treneru dosuđena tehnička greška zbog diskvalifikacije prvog pomoćnog trenera, zamenika, igrača udaljenog iz igre i pratećeg člana delegacije, ta kazna se ne sprovodi prva, već po redosledu kojim su se sve greške i prekršaji dogodili, osim ako nisu poništeni.

- 42.2.5 Pravo na posed lopte kao deo poslednje kazne koju treba sprovesti, poništava sva prethodna prava na posed lopte.

- 42.2.6 Jednom kada lopta postane živa prilikom prvog slobodnog bacanja ili kazne ubacivanja, ta kazna više ne može da se koristi za poništavanje bilo kojih preostalih kazni.
- 42.2.7 Sve preostale kazne se sprovode redosledom kojim su se dogodile.
- 42.2.8 Ako nakon poništavanja jednakih kazni obema ekipama, nema drugih kazni koje ostaju za sprovođenje, igra se nastavlja kako sledi.

Ako je približno istovremeno sa prvom povredom pravila:

- Postignut važeći pogodak iz igre ili poslednje slobodno bacanje, lopta se dodeljuje ekipi koja nije postigla pogodak za ubacivanje na bilo kom mestu iza čeone linije te ekipe.
- Ekipe imala kontrolu lopte ili pravo na nju, lopta se dodeljuje toj ekipi za ubacivanje na mestu najbližem prvoj povredi pravila.
- Nijedna ekipa nije imala kontrolu lopte niti pravo na nju, nastaje situacija podbacivanja.

Član 43 – Slobodna bacanja

43.1 Definicija

- 43.1.1 Slobodno bacanje je prilika data igraču da bez ometanja postigne 1 poen sa mesta iza linije slobodnog bacanja i unutar polukruga.
- 43.1.2 Celina slobodnih bacanja se definiše kao sva slobodna bacanja i mogući sledeći posed lopte koji su rezultat jedne kazne za grešku.

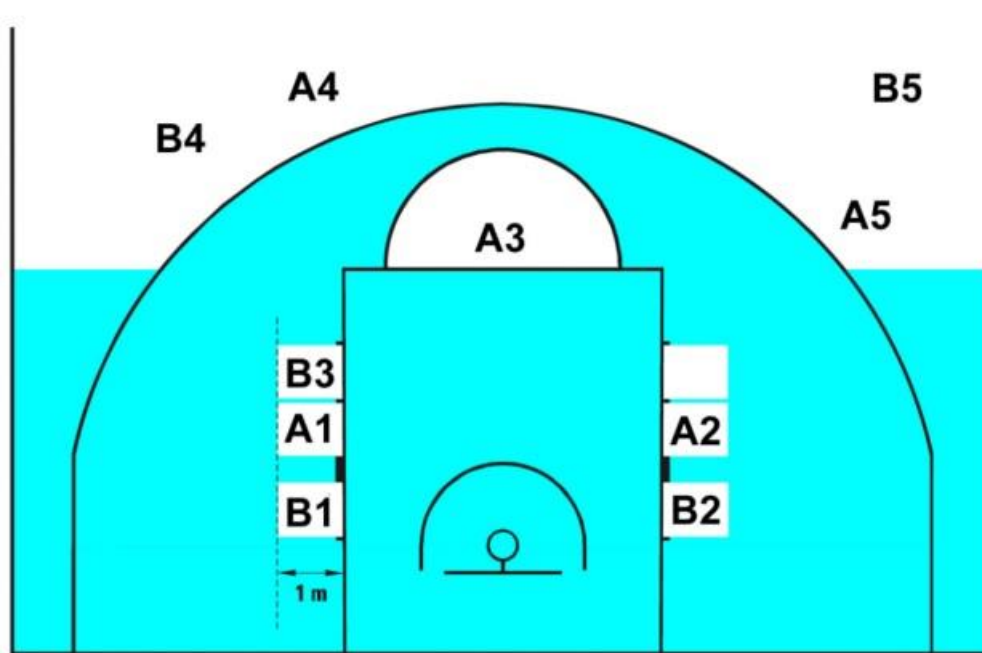
43.2 Pravilo

- 43.2.1 Kada je načinjena lična, nesportska ili diskvalifikujuća greška koja uključuje dodir, slobodno bacanje(a) se dodeljuje na sledeći način:
- Igrač na kom je greška načinjena izvodi slobodno bacanje(a).
 - Ako postoji zahtev za njegovu zamenu, on mora da izvede slobodno bacanje(a) pre nego što napusti igru.
 - Ako on mora da napusti igru zbog povrede, zato što je načinio 5 ličnih grešaka ili zato što je diskvalifikovan, slobodno bacanje(a) izvodi njegov zamenik. Ako nema zamenika na raspolaganju, slobodno bacanje(a) izvodi bilo koji saigrač koga odredi njegov glavni trener.
- 43.2.2 Kada je načinjena tehnička ili diskvalifikujuća greška koja ne uključuje dodir, slobodno bacanje(a) izvodi bilo koji član protivničke ekipe kog odredi njegov glavni trener.
- 43.2.3 Izvođač slobodnog bacanja:
- Zauzima mesto iza linije slobodnog bacanja i unutar polukruga.
 - Upotrebljava bilo koji metod da izvede slobodno bacanje tako da lopta uđe u koš odozgo ili dodirne obruč.
 - Izbacuje loptu u roku od 5 sekundi nakon što mu je sudija stavi na raspolaganje.
 - Ne dodiruje liniju slobodnog bacanja niti ulazi u polje ograničenja, sve dok lopta ne uđe u koš ili dodirne obruč.
 - Ne fintira slobodno bacanje.

43.2.4 Igrači imaju pravo da naizmenično zauzmu mesta u podeocima za skakače u toku slobodnog bacanja, za koje se smatra da su duboki 1 m (Dijagram 7).

U toku slobodnih bacanja, ovi igrači:

- Ne zauzimaju podeoke za skakače na koje nemaju pravo.
- Ne ulaze u polje ograničenja i neutralnu zonu, niti napuštaju podeljak za skakače, sve dok lopta ne napusti šaku(e) izvođača slobodnog bacanja.
- Ne dekoncentrišu izvođača slobodnog bacanja svojim postupcima.



Dijagram 7 - Pozicije igrača u toku slobodnih bacanja

43.2.5 Igrači koji se ne nalaze u podeocima za skakače u toku slobodnog bacanja, ostaju iza produžetka linije slobodnog bacanja i iza linije pogotka iz igre za 3 poena, sve dok se slobodno bacanje ne završi.

43.2.6 U toku slobodnog(ih) bacanja posle kog sledi naredna celina(e) slobodnih bacanja ili ubacivanje, svi igrači ostaju iza produžetka linije slobodnog bacanja i iza linije pogotka iz igre za 3 poena.

Povreda Člana 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 i 43.2.6 je prekršaj.

43.3 Kazna

43.3.1 **Ako je slobodno bacanje uspešno** i prekršaj načini izvođač slobodnog bacanja, poen se ne računa.

Lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na produžetku linije slobodnog bacanja, osim ako ne postoji naredno slobodno bacanje(a) ili kazna poseda koja treba da se sprovede.

43.3.2 **Ako je slobodno bacanje uspešno**, a prekršaj(e) je načinio bilo koji igrač osim izvođača slobodnog bacanja:

- Poen se računa.
- Prekršaj(i) se zanemaruje.

U slučaju poslednjeg slobodnog bacanja, lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na bilo kom mestu iza čeone linije te ekipe.

43.3.3 **Ako slobodno bacanje nije uspešno**, a prekršaj je načinio:

- **Izvođač slobodnog bacanja** ili **njegov saigrač** prilikom poslednjeg slobodnog bacanja, lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na produžetku linije slobodnog bacanja, osim ako ta ekipa nema pravo na sledeći posed.
- **Protivnik** izvođača slobodnog bacanja, dodeljuje se novo slobodno bacanje izvođaču slobodnog bacanja.
- **Obe ekipe**, prilikom poslednjeg slobodnog bacanja, nastaje situacija podbacivanja.

Član 44 – Pogreške koje mogu da se isprave

44.1 Definicija

Sudije mogu da isprave pogrešku ako je pravilo nenamerno prekršeno, samo u sledećim situacijama:

- Dodeljivanje nezasluženog slobodnog(ih) bacanja.
- Propuštanje da se dodeli zasluženno slobodno bacanje(a).
- Pogrešno dodeljivanje ili poništavanje pogotka(daka).
- Dozvoljavanje pogrešnom igraču da izvede slobodno bacanje(a).

44.2 Opšti postupak

44.2.1 Da bi gore navedene pogreške mogle da se isprave, sudije, delegat, ako je prisutan, ili pomoćne sudije moraju da ih uoče pre nego što lopta postane živa posle prve mrtve lopte nakon što je sat za igru pokrenut posle pogreške. Ove pogreške više ne mogu da isprave nakon što se oglasi sat za igru za kraj utakmice i lopta postane mrtva.

44.2.2 Sudija može da zaustavi igru odmah po uočavanju pogreške koja može da se ispravi, sve dok nijednu ekipu ne dovodi u podređeni položaj.

44.2.3 Sve načinjene greške, postignuti poeni, utrošeno vreme i dodatne aktivnosti koje su se možda desile nakon što se pogreška dogodila, a pre njenog uočavanja, ostaju da važe.

- 44.2.4 Nakon ispravljanja pogreške, igra se nastavlja na mestu gde je zaustavljena da bi se pogreška ispravila, osim ako nije drugačije naznačeno u ovim pravilima. Lopta se dodeljuje ekipi koja je imala pravo na nju u trenutku kada je igra zaustavljena radi ispravljanja pogreške.
- 44.2.5 Jednom kada je uočena pogreška koja još uvek može da se ispravi, a:
- Igrač koji je uključen u ispravljanje pogreške se nalazi na klupi ekipe nakon što je pravilno zamenjen, on mora ponovo da uđe na teren za igru da bi učestvovao u ispravljanju pogreške i u tom trenutku postaje igrač.
Po završetku ispravljanja pogreške, on može da ostane u igri, osim ako nije ponovo zatražena pravilna zamena, u kom slučaju može da napusti teren za igru.
 - Igrač je zamenjen zbog povrede ili pomoći, zato što je načinio 5 grešaka ili bio diskvalifikovan, u ispravljanju pogreške mora da učestvuje njegov zamenik.
- 44.2.6 Pogrešku pri vođenju zapisnika, merenju vremena ili rukovanju satom za šut, koja uključuje rezultat, broj grešaka, broj tajm-auta, potrošeno ili propušteno vreme na satu za igru ili satu za šut, sudije mogu da isprave u bilo kom trenutku pre nego što glavni sudija potpiše zapisnik.

44.3 Poseban postupak

44.3.1 Dodeljivanje nezaslužnog slobodnog(ih) bacanja.

Poništava se slobodno bacanje(a) izvedeno kao rezultat pogreške i igra se nastavlja na sledeći način:

- Ako sat za igru nije pokrenut, lopta se dodeljuje ekipi čija su slobodna bacanja poništena, za ubacivanje na produžetku linije slobodnog bacanja.
- Ako je sat za igru pokrenut i:
 - Ekipe koja ima kontrolu lopte ili pravo na nju u trenutku kada je pogreška uočena je ista ona ekipa koja je imala kontrolu lopte u trenutku kada se pogreška dogodila, ili
 - Nijedna ekipa nema kontrolu lopte u trenutku kada je pogreška uočena, lopta se dodeljuje ekipi koja je imala pravo na nju u trenutku kada se pogreška dogodila.
- Ako je sat za igru pokrenut i u trenutku kada je pogreška uočena ekipa koja ima kontrolu lopte ili pravo na nju je protivnik ekipe koja je imala kontrolu lopte u trenutku pogreške, nastaje situacija podbacivanja.
- Ako je sat za igru pokrenut i u trenutku kada je pogreška uočena već je dodeljena kazna za grešku koja uključuje slobodno bacanje(a), sprovodi se slobodno bacanje(a) i lopta se dodeljuje za ubacivanje ekipi koja je imala kontrolu lopte u trenutku kada se pogreška dogodila.

44.3.2 Propuštanje da se dodeli zasluženno slobodno bacanje(a).

- Ako nije bilo promene poseda lopte nakon što se pogreška dogodila, igra se nastavlja nakon ispravljanja pogreške kao nakon bilo kog normalnog poslednjeg slobodnog bacanja.
- Ako ista ekipa postigne pogodak nakon što joj je pogrešno dodeljen posed lopte za ubacivanje, pogreška se zanemaruje.

44.3.3 Dozvoljavanje pogrešnom igraču da izvede slobodno bacanje(a).

Poništava se izvedeno slobodno bacanje(a) i posed lopte, ako je deo kazne, i lopta se dodeljuje protivnicima za ubacivanje na produžetku linije slobodnog bacanja osim ako igra treba da se nastavi nakon što je bila zaustavljena zbog ispravljanja pogreške ili treba da se sprovedu kazne za naredne povrede pravila, u tom slučaju će igra biti nastavljena sa mesta na kom je bila zaustavljena da bi se pogreška ispravila.

PRAVILO OSAM – SUDIJE, POMOĆNE SUDIJE, DELEGAT: DUŽNOSTI I PRAVA

Član 45 – Sudije, pomoćne sudije i delegat

- 45.1** **Sudije** su glavni sudija i 1 ili 2 sudija. Njima pomažu pomoćne sudije i delegat, ako je prisutan.
- 45.2** **Pomoćne sudije** su zapisničar, pomoćni zapisničar, merilac vremena i merilac perioda šuta.
- 45.3** **Delegat**, ako je prisutan, sedi između zapisničara i merioca vremena. Njegova prvenstvena dužnost tokom utakmice je da nadgleda rad pomoćnih sudija i da pomaže glavnom sudiji i sudiji(ama) da se utakmica mirno odvija.
- 45.4** Sudije date utakmice ne treba da budu na bilo koji način u vezi sa bilo kojom ekipom na terenu za igru.
- 45.5** **Sudije, pomoćne sudije i delegat, ako je prisutan, vode utakmicu saglasno ovim pravilima i nisu ovlašćeni da ih menjaju.**
- 45.6** Sudijska oprema se sastoji od sudijske majice, dugih crnih pantalona, crnih čarapa i crnih košarkaških patika.
- 45.7** Sudije i pomoćne sudije su jednoobrazno obučene.

Član 46 – Glavni sudija: Dužnosti i prava

Glavni sudija:

- 46.1** Pregleda i odobrava svu opremu koja treba da se koristi u toku utakmice.
- 46.2** Određuje zvaničan sat za igru, sat za šut, štopericu i upoznaje pomoćne sudije.
- 46.3** Bira loptu za igru između najmanje 2 upotrebljavane lopte koje obezbeđuje domaća ekipa. Ukoliko nijedna od ovih lopti ne odgovara kao lopta za igru, može da odabere loptu najboljeg kvaliteta koju ima na raspolaganju.
- 46.4** Ne dozvoljava nijednom igraču da nosi predmete koji mogu da prouzrokuju povredu ostalih igrača.
- 46.5** Sprovodi podbacivanje na početku prve četvrtine i naizmenično ubacivanje na početku svih ostalih četvrtina i produžetaka.

- 46.6** Ima pravo da prekine utakmicu kada uslovi to nalažu.
- 46.7** Ima pravo da odluči da ekipa gubi utakmicu bez borbe.
- 46.8** Pažljivo pregleda zapisnik na kraju vremena za igru ili u bilo kom trenutku kada to smatra potrebnim.
- 46.9** Odobrava i potpisuje zapisnik na kraju vremena za igru, **prekidajući** administraciju i **vezu** sudija sa utakmicom. **Prava** sudija **počinju** kada izađu na teren za igru 20 minuta pre predviđenog početka utakmice i **prestaju** kada signal sata za igru oglasi kraj utakmice koji su odobrili sudije.
- 46.10** Upisuje u svlačionici, na poledini zapisnika pre nego što ga potpiše:
- Bilo koje gubljenje utakmice bez borbe ili diskvalifikujuću grešku.
 - Bilo koje nesportsko ponašanje članova ekipe, glavnih trenera, pomoćnih trenera i pratećih članova delegacije, koje se dogodi više od 20 minuta pre predviđenog početka utakmice ili između kraja utakmice i odobravanja i potpisivanja zapisnika.
- U tom slučaju, glavni sudija (ili delegat, ako je prisutan) mora da pošalje detaljan izveštaj organizacionom telu takmičenja.
- 46.11** Donosi konačnu odluku kada god je potrebno ili kada se sudije ne slažu. Da bi doneo konačnu odluku, može da konsultuje sudiju(e), delegata, ako je prisutan, i/ili pomoćne sudije.
- 46.12** Za utakmice na kojima se upotrebljava Sistem za ponavljanje snimka, pogledajte Dodatak F.
- 46.13** Nakon što bude obavešten od merioca vremena, zviždi pištaljkom pre prve i treće četvrtine kada ostane 3 minuta i 1,5 minut do početka četvrtine. Glavni sudija takođe zviždi pištaljkom pre druge i četvrte četvrtine i svakog produžetka kada ostane 30 sekundi do početka četvrtine i produžetka.
- 46.14** **Ima pravo da donosi odluke o bilo kom pitanju koje nije posebno regulisano ovim pravilima.**

Član 47 – Sudije: dužnosti i prava

- 47.1** Sudije imaju pravo da donose odluke o povredama pravila načinjenim unutar ili van graničnih linija, uključujući prostor oko zapisničkog stola, klupe ekipa i prostore neposredno iza linija.
- 47.2** Sudije zvižde pištaljkom kada dođe do povrede pravila, na završetku četvrtine ili produžetka ili kada smatraju da je neophodno da zaustave igru. Sudije ne zvižde pištaljkom nakon uspešnog pogotka iz igre, uspešnog slobodnog bacanja ili kada lopta postaje živa.
- 47.3** Kada odlučuju o povredi pravila, sudije u svakom konkretnom slučaju uzimaju u obzir sledeće osnovne principe:
- Duh i cilj pravila i potrebu da se održi integritet utakmice.
 - Doslednost u primeni koncepta „prednost/podređeni položaj“. Sudije ne treba da teže da nepotrebno prekidaju tok igre, da bi kaznili slučajan lični dodir koji ne daje prednost odgovornom igraču niti dovodi njegovog protivnika u podređeni položaj.

- Doslednost u primeni zdravog razuma na svakoj utakmici, imajući na umu sposobnosti igrača koji su u pitanju i njihov stav i ponašanje u toku utakmice.
 - Doslednost u održavanju ravnoteže između kontrole i toka igre, imajući „osećaj“ za poteze koje učesnici nastoje da naprave i donoseći odluke koje su korisne za utakmicu.
- 47.4** Ako jedna ekipa uloži protest, glavni sudija (ili delegat, ako je prisutan) po prijemu razloga protesta izveštava u pisanoj formi o događaju organizaciono telo takmičenja.
- 47.5** Ako je sudija povređen ili iz bilo kog drugog razloga ne može da nastavi da obavlja svoje dužnosti u roku od 5 minuta od nastalog događaja, utakmica se nastavlja. Preostali sudija(e) sudi sam u ostatku utakmice, osim ako postoji mogućnost zamene povređenog sudije kvalifikovanim sudijom zamenikom. Preostali sudija(e) odlučuje o mogućoj zameni nakon konsultacije sa delegatom, ako je prisutan.
- 47.6** Na svim međunarodnim utakmicama, ako je potrebno da se usmeno pojasni odluka, koristi se engleski jezik.
- 47.7** Svaki sudija ima pravo da donosi odluke u granicama svojih dužnosti, ali nije ovlašćen da zanemaruje ili dovodi u pitanje odluke koje je doneo drugi sudija.
- 47.8** Primena i tumačenje Službenih pravila igre od strane sudija, bez obzira da li je ili nije doneta eksplicitna odluka, su konačni i ne mogu da se osporavaju ili zanemaruju, osim u slučajevima gde je protest dozvoljen (videti Dodatak C).

Član 48 - Zapisničar i pomoćni zapisničar: Dužnosti

- 48.1** Zapisničaru se obezbeđuje zapisnik i on vodi evidenciju:
- Ekipa, unoseći imena i brojeve igrača koji treba da počnu utakmicu i svih zamenika koji ulaze u igru. Kada dođe do povrede pravila koja se odnosi na 5 igrača koji treba da počnu utakmicu, zamene ili brojeve igrača, obaveštava najbližeg sudiju što je pre moguće.
 - Tekućeg zbira postignutih poena, unoseći postignute pogotke iz igre i slobodnih bacanja.
 - Grešaka dosuđenih svakom igraču. Upisuje greške dosuđene svakom glavnom treneru i mora odmah da obavesti sudiju kada glavni trener treba da bude diskvalifikovan. Slično tome, mora odmah da obavesti sudiju da igrač treba da bude diskvalifikovan, ako načini 2 tehničke greške, ili 2 nesportske greške, ili 1 tehničku i 1 nesportsku grešku.
 - Tajm-auta. Obaveštava glavnog trenera posredstvom sudije kada glavni trener nema više preostalih tajm-auta u poluvremenu ili u produžetku.
 - Sledećeg naizmeničnog poseda, rukujući strelicom naizmeničnog poseda. Zapisničar okreće smer strelice naizmeničnog poseda odmah nakon završetka prvog poluvremena, zato što ekipe razmenjuju koševе u drugom poluvremenu.
 - Preostalih zahteva trenera za HCC (videti Dodatak B) za obe ekipe. On mora odmah da obavesti najbližeg sudiju kada glavni trener greškom zahteva HCC po drugi put.

48.2 Pomoćni zapisničar rukuje semaforom i pomaže zapisničaru i meriocu vremena. U slučaju bilo kog neslaganja između semafora i zapisnika koje ne može da se razreši, zapisnik ima prednost i semafor se shodno tome ispravlja.

48.3 Ako je uočena pogreška u vođenju zapisnika:

- U toku igre, merilac vremena mora da sačeka do prve mrtve lopte pre nego što se oglasi svojim signalom.
- Nakon završetka vremena za igru, a pre nego što glavni sudija potpiše zapisnik, pogreška se ispravlja, čak i ako ova ispravka utiče na konačan rezultat utakmice.
- Nakon što glavni sudija potpiše zapisnik, pogreška više ne može da se ispravi. Glavni sudija ili delegat, ako je prisutan, šalje detaljan izveštaj organizacionom telu takmičenja.

Član 49 – Merilac vremena: Dužnosti

49.1 Meriocu vremena se obezbeđuje sat za igru i štoperica i on:

- Meri vreme za igru, tajm-aute i intervale igre.
- Obezbeđuje da se signal sata za igru oglasi vrlo glasno i automatski na završetku četvrtine ili produžetka.
- Upotrebljava svako moguće sredstvo da odmah obavesti sudije, ako se njegov signal ne oglasi ili ne čuje.
- Označava broj grešaka koje je načinio svaki igrač podižući oznaku sa brojem načinjenih grešaka tog igrača, na način vidljiv obojici glavnih trenera.
- Odmah obaveštava sudiju kada igrač načini petu grešku.
- Postavlja oznake za greške ekipe na zapisnički sto, tako da svaka bude na jednoj strani stola, onoj bliže klupi ekipe. Oznaka za greške ekipe pokazuje trenutni broj grešaka ekipe i trebalo bi da bude u potpunosti crvene boje, bez vidljivih brojeva, tek kada lopta ponovo postane živa nakon četvrte greške ekipe u četvrtini.
- Sprovodi zamene.
- Sprovodi tajm-aute. U prvoj prilici za tajm-aut, mora da obavesti sudije da je ekipa zatražila tajm-aut.
- Oglašava se svojim signalom samo kada lopta postane mrtva i pre nego što ponovo postane živa. Zvuk njegovog signala ne zaustavlja sat za igru ili igru, niti prouzrokuje da lopta postane mrtva.

49.2 Merilac vremena meri **vreme za igru** na sledeći način:

- Pokreće sat za igru:
 - U toku podbacivanja, kada loptu pravilno odbije skakač.
 - Nakon neuspešnog poslednjeg slobodnog bacanja gde lopta ostaje živa, kada lopta dodirne ili bude dodirnut od strane bilo kog igrača na terenu za igru.
 - U toku ubacivanja, kada lopta dodirne ili bude pravilno dodirnut od strane bilo kog igrača na terenu za igru.
- Zaustavlja sat za igru:
 - Kada istekne vreme na završetku četvrtine i produžetka, ako se sat za igru automatski sam ne zaustavi.
 - Kada sudija zazviždi pištaljkom dok je lopta živa.
 - Kada je postignut pogodak iz igre protiv ekipe koja je tražila tajm-aut.
 - Kada je postignut pogodak iz igre dok sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini i u svakom produžetku.

- Kada se oglasi signal sata za šut dok ekipa ima kontrolu lopte.

49.3 Merilac vremena meri **tajm-aut** na sledeći način:

- Pokreće štopericu odmah kada sudija zazviždi pištaljkom i pokaže znak za tajm-aut.
- Oglašava se svojim signalom kada protekne 50 sekundi tajm-auta.
- Oglašava se svojim signalom kada se tajm-aut završi.

49.4 Merilac vremena meri **interval igre** na sledeći način:

- Pokreće štopericu odmah kada se završi prethodna četvrtina ili produžetak.
- Obaveštava sudije pre prve i treće četvrtine kada 3 minuta i 1,5 minut ostane do početka četvrtine.
- Oglašava se svojim signalom pre druge i četvrte četvrtine i svakog produžetka, kada 30 sekundi ostane do početka četvrtine ili produžetka.
- Oglašava se svojim signalom i istovremeno zaustavlja štopericu, odmah kada se završi interval igre.

Član 50 – Merilac perioda šuta: Dužnosti

Meriocu perioda šuta se obezbeđuje sat za šut koji se:

50.1 Pokreće ili ponovo pokreće kada:

- Ekipa stekne kontrolu žive lopte na terenu za igru. Nakon toga, novi period šuta ne počinje kada protivnik samo dodirne loptu, ako ista ekipa zadrži kontrolu lopte.
- Prilikom ubacivanja, lopta dodirne ili bude pravilno dodirnutu od strane bilo kog igrača na terenu za igru.

50.2 Zaustavlja ali ne vraća, sa vidljivim preostalim vremenom, kada se istoj ekipi koja je prethodno imala kontrolu lopte, dodeli ubacivanje kao rezultat:

- Odlaska lopte van graničnih linija.
- Povrede igrača iste ekipe.
- Tehničke greške načinjene od strane te ekipe.
- Situacije podbacivanja (ali ne u slučaju kada se lopta zaglavi između obruča i table).
- Obostrane greške.
- Poništavanja jednakih kazni obema ekipa.

Zaustavlja ali takođe ne vraća, sa vidljivim preostalim vremenom, kada sat za šut pokazuje 14 ili više sekundi, a istoj ekipi koja je prethodno imala kontrolu lopte bude dodeljeno ubacivanje u prednjem polju kao rezultat greške ili prekršaja.

50.3 Zaustavlja i vraća na 24 sekunde, pri čemu na displeju nema prikaza, kada:

- Lopta pravilno uđe u koš.
- Lopta dotakne obruč protivničkog koša i kontroliše je ekipa koja nije imala kontrolu lopte pre nego što je ona dodirnula obruč.
- Ekipi bude dodeljeno ubacivanje u zadnjem polju, kao rezultat:
 - Greške ili prekršaja (ali ne zbog odlaska lopte van graničnih linija).
 - Situacije podbacivanja za ekipu koja prethodno nije imala kontrolu lopte.
 - Zaustavljanja igre zbog akcije koja nije u vezi sa ekipom koja ima kontrolu lopte.

- Zaustavljanja igre zbog akcije koja nije u vezi ni sa jednom ekipom, osim ako bi protivnici bili dovedeni u podređeni položaj.
- Ekipi bude dodeljeno slobodno bacanje(a).

50.4 Zaustavlja i vraća na 14 sekundi, sa vidljivih 14 sekundi, kada:

- Sat za šut pokazuje 13 ili manje sekundi, a istoj ekipi koja je prethodno imala kontrolu lopte bude dodeljeno ubacivanje u prednjem polju kao rezultat:
 - Greške ili prekršaja (ali ne zbog odlaska lopte van graničnih linija).
 - Zaustavljanja igre zbog akcije koja nije u vezi sa ekipom koja ima kontrolu lopte.
 - Zaustavljanja igre zbog akcije koja nije u vezi ni sa jednom ekipom, osim ako bi protivnici bili dovedeni u podređeni položaj.
- Ekipi koja prethodno nije imala kontrolu lopte bude dodeljeno ubacivanje u prednjem polju kao rezultat:
 - Lične greške ili prekršaja (uključujući odlazak lopte van graničnih linija).
 - Situacije podbacivanja.
- Ekipi bude dodeljeno ubacivanje na liniji ubacivanja u njenom prednjem polju kao rezultat nesportske ili diskvalifikujuće greške.
- Nakon što lopta dodirne obruč prilikom neuspešnog šuta na koš iz igre (uključujući kada se lopta zaglavi između obruča i table), neuspešnog poslednjeg slobodnog bacanja ili dodavanja, kontrolu lopte ponovo stekne ista ekipa koja je imala kontrolu lopte pre nego što je ona dodirnula obruč.
- Sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini ili u svakom produžetku, posle tajm-auta koji je uzela ekipa koja ima pravo na posed lopte u svom zadnjem polju i glavni trener odluči da se igra nastavi ubacivanjem za njegovu ekipu na liniji ubacivanja u prednjem polju ekipe, a sat za šut pokazuje 14 ili više sekundi u trenutku kada je igra zaustavljena.

50.5 Isključuje, nakon što lopta postane mrtva i sat za igru bude zaustavljen u bilo kojoj četvrtini ili produžetku, kada postoji nova kontrola lopte za bilo koju ekipu, a manje od 14 sekundi ostane na satu za igru.

Signal sata za šut niti zaustavlja sat za igru ili igru niti prouzrokuje da lopta postane mrtva, osim ako ekipa ima kontrolu lopte.

DODATAK A – Sudijski znaci

- A.1** Znaci rukama ilustrovani u ovim pravilima jedini su važeći sudijski znaci.
- A.2** Dok se izveštava zapisnički sto, naročito se preporučuje da se komunikacija podrži govorom (na međunarodnim utakmicama na engleskom jeziku).
- A.3** Važno je da pomoćne sudije poznaju ove znake.

Znaci u vezi sa satom za igru

ZAUSTAVLJANJE SATA



Otvoren dlan

ZAUSTAVLJANJE SATA ZBOG GREŠKE



Jedna stisnuta pesnica

PUŠTANJE SATA



Preseći šakom

Postizanje pogotka

1 POEN



Saviti ručni zglob i
spustiti 1 prst

2 POENA



Saviti ručni zglob i
spustiti 2 prsta

3 POENA

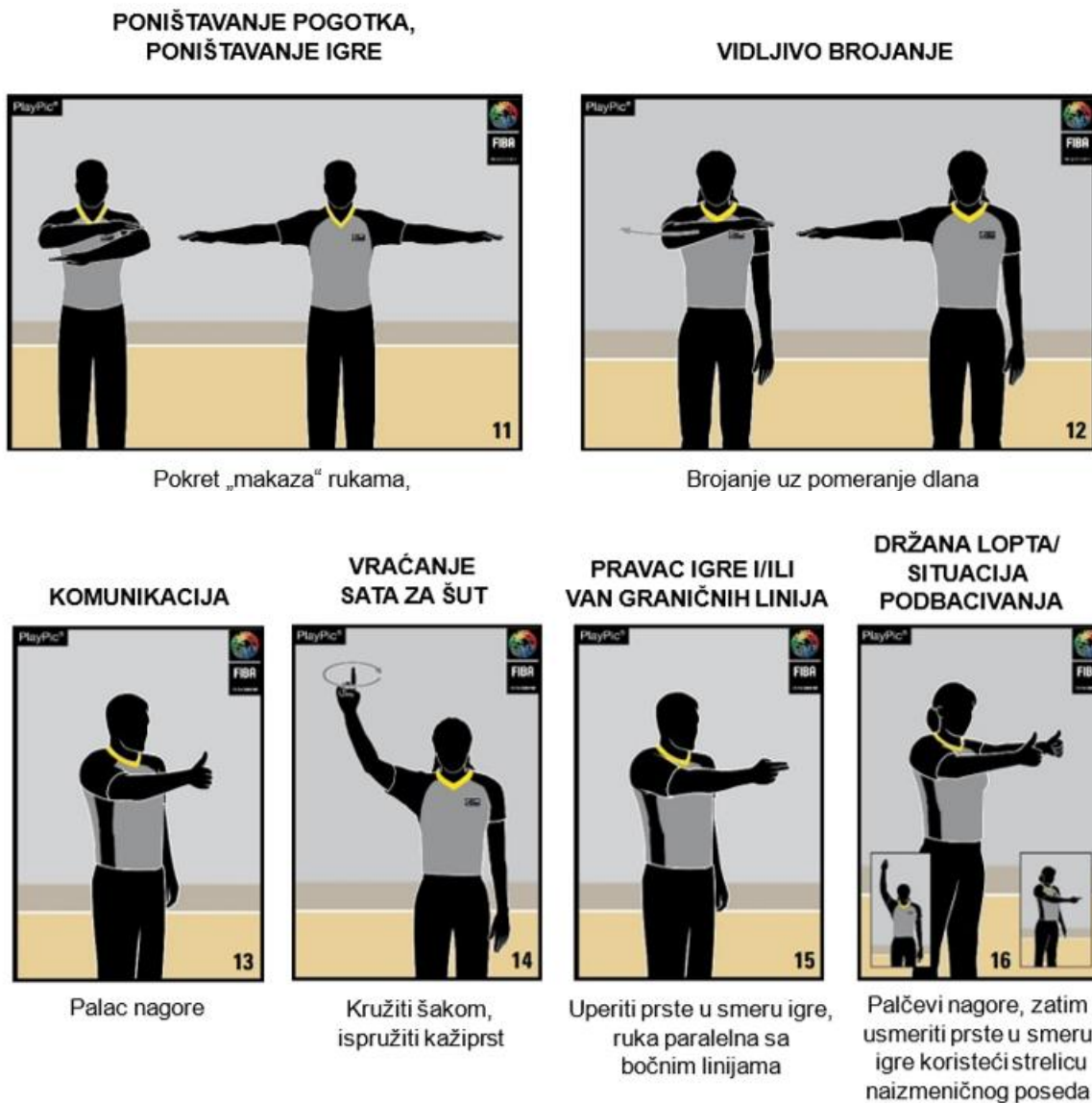


3 ispružena prsta
Jedna ruka: pokušaj
Obe ruke: uspešan pogodak

Zamena i tajm-aut



Informativni znaci



Prekršaji

KORACI



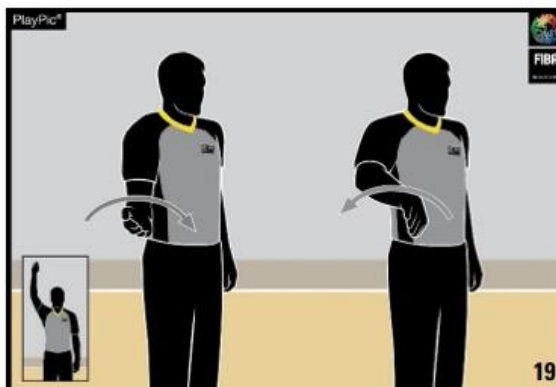
Kružiti pesnicama

NEPRAVILNO VOĐENJE: DVOSTRUKO VOĐENJE



Pokret tapkanja dlanom

NEPRAVILNO VOĐENJE: NOŠENJE LOPTE



Pola okreta dlanom

3 SEKUNDE



Mahati rukom,
pokazati 3 prsta

5 SEKUNDI



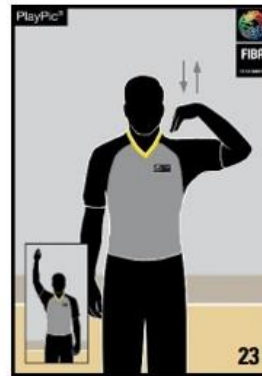
Pokazati 5 prstiju

8 SEKUNDI



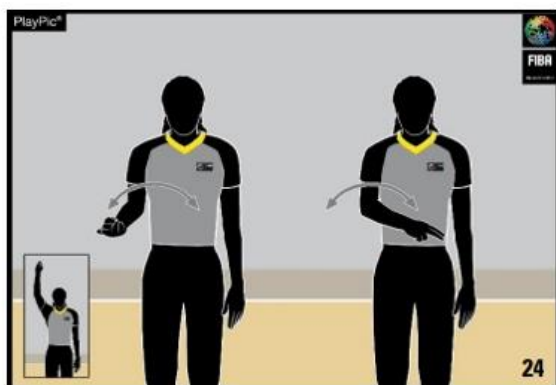
Pokazati 8 prstiju

24 SEKUNDE



Prsti dodiruju rame

LOPTA VRAĆENJA U ZADNJE POLJE



Mahati rukom ispred tela

NAMERNO UDARANJE ILI BLOKIRANJE LOPTE NOGOM



Uperiti prst u stopalo

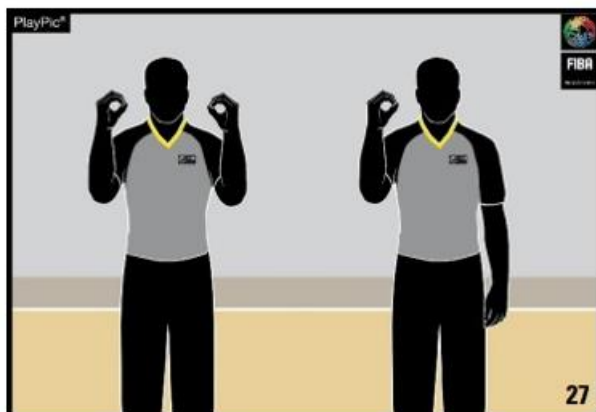
OMETANJE/ SPREČAVANJE POGOTKA



Kružiti kažiprstom oko
šake druge ruke

Broj igrača

BROJ 00 I 0



Obe šake
pokazuju broj 0

Desna šaka
pokazuje broj 0

BROJ 1-5



Desna šaka pokazuje
broj od 1 do 5

BROJ 6-10



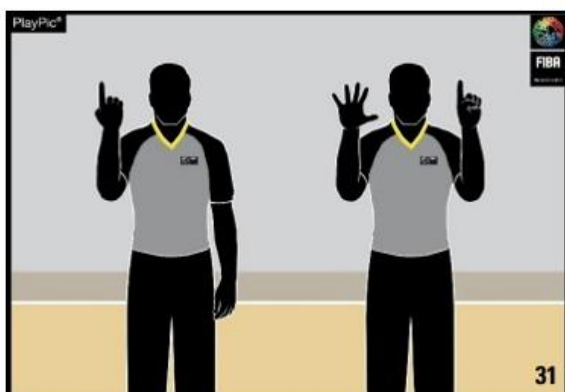
Desna šaka pokazuje
broj 5, leva šaka pokazuje
broj od 1 do 5

BROJ 11-15



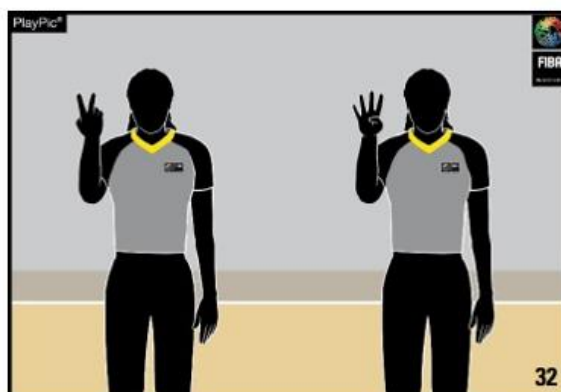
Desna šaka pokazuje
stisnutu pesnicu, leva šaka
pokazuje broj od 1 do 5

BROJ 16

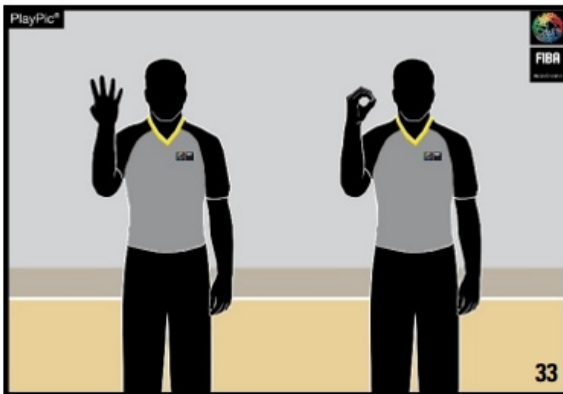


Prvo okrenuta šaka pokazuje broj 1
kao cifru desetice, zatim otvorene
šake pokazuju broj 6 kao cifru jedinice

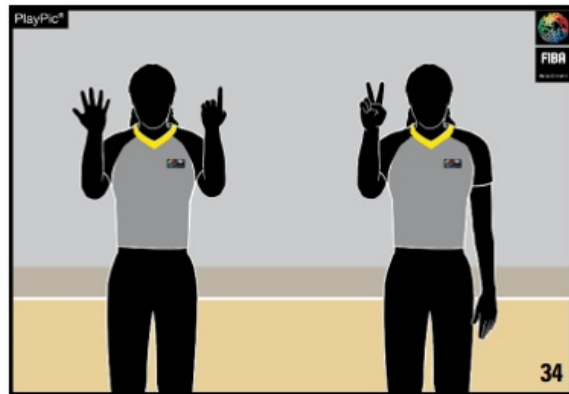
BROJ 24



Prvo okrenuta šaka pokazuje broj 2 kao
cifru desetice, zatim otvorena šaka
pokazuje broj 4 kao cifru jedinice

BROJ 40

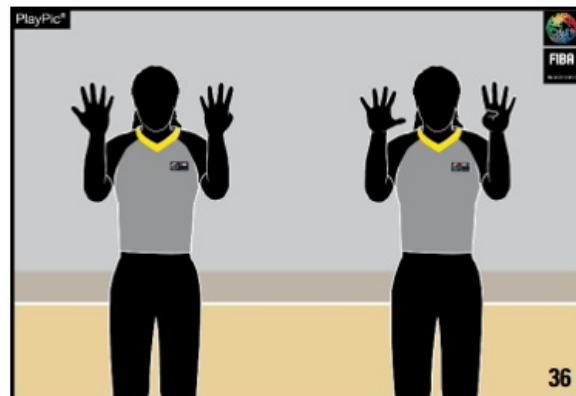
Prvo okrenuta šaka pokazuje broj 4 kao cifru desetice, zatim otvorena šaka pokazuje broj 0 kao cifru jedinice

BROJ 62

Prvo okrenute šake pokazuju broj 6 kao cifru desetice, zatim otvorena šaka pokazuje broj 2 kao cifru jedinice







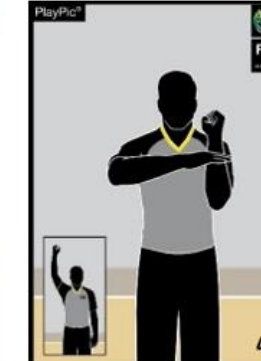





BROJ 78

Prvo okrenute šake pokazuju broj 7 kao cifru desetice, zatim otvorene šake pokazuju broj 8 kao cifru jedinice

BROJ 99

Prvo okrenute šake pokazuju broj 9 kao cifru desetice, zatim otvorene šake pokazuju broj 9 kao cifru jedinice

Vrste grešaka

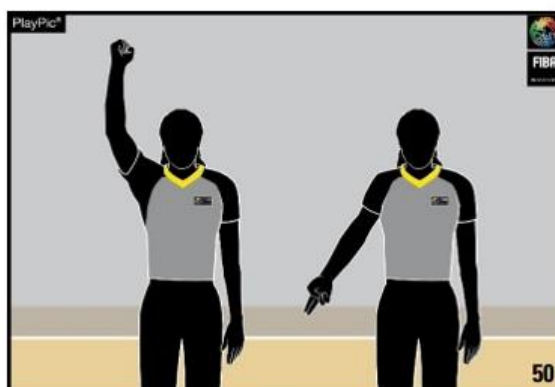
<p>DRŽANJE</p> 	<p>BLOKIRANJE (ODBRANA)/ NEPRAVILAN EKLAN (NAPAD)</p> 	<p>GURANJE ILI PROBIJANJE BEZ LOPTE</p> 	<p>PROVERAVANJE RUKOM</p> 
<p>Uхватiti ručni zglob nadole</p>	<p>Obe šake na kukovima</p>	<p>Imitirati guranje</p>	<p>Uхватiti dlan i kretnja unapred</p>
<p>NEPRAVILNA UPOTREBA ŠAKA</p> 	<p>PROBIJANJE SA LOPOTOM</p> 	<p>NEPRAVILAN DODIR ŠAKE</p> 	<p>HOOING</p> 
<p>Udariti ručni zglob</p>	<p>Stisnutom pesnicom udariti u otvoren dlan</p>	<p>Udariti dlanom podlakticu druge ruke</p>	<p>Pomeriti podlakticu unazad</p>
<p>NEPRAVILAN CILINDAR</p> 	<p>PREKOMERNO ZAMAHIVANJE LAKTOVIMA</p> 	<p>UDARAC U GLAVU</p> 	<p>GREŠKA EKIPE KOJA IMA KONTROLU LOPTE</p> 
<p>Pomeriti obe ruke otvorenih dlanova vertikalno gore-dole</p>	<p>Zamahnuti laktom unazad</p>	<p>Imitirati dodir glave</p>	<p>Uperiti stisnutu pesnicu u smeru koša ekipe počinioaca</p>

GREŠKA NA IGRAČU KOJI JE U AKCIJI



Jedna ruka sa stisnutom pesnicom,
zatim označiti broj slobodnih bacanja

GREŠKA NA IGRAČU KOJI NIJE U AKCIJI ŠUTIRANJA



Jedna ruka sa stisnutom pesnicom,
zatim pokazati na pod

Posebne greške

OBOSTRANA GREŠKA



Mahati stisnutim
pesnicama na obe šake

TEHNIČKA GREŠKA



Napraviti T
pokazujući dlanove

NESPORTSKA GREŠKA



Uхватiti ručni zglob nagore

DISKVALIFIKUJUĆA GREŠKA



Stisnute pesnice
na obe šake

LAŽIRANJE GREŠKE



Dvapati podlakticu

NEPRAVILAN PRELAZ GRANIČNE LINIJE PRILIKOM UBACIVANJA



Mahati rukom paralelno sa graničnom linijom (u poslednja 2 minuta četvrtine i produžetka)

Instant replay system

PREGLED PONOVLJENOG SNIMKA (IRS)



Kružiti šakom sa horizontalno ispruženim kažiprstom

ZAHTEV GLAVNOG TRENERA ZA PROVERU ODLUKE (HCC)



Sudija potvrđuje zahtev za HCC

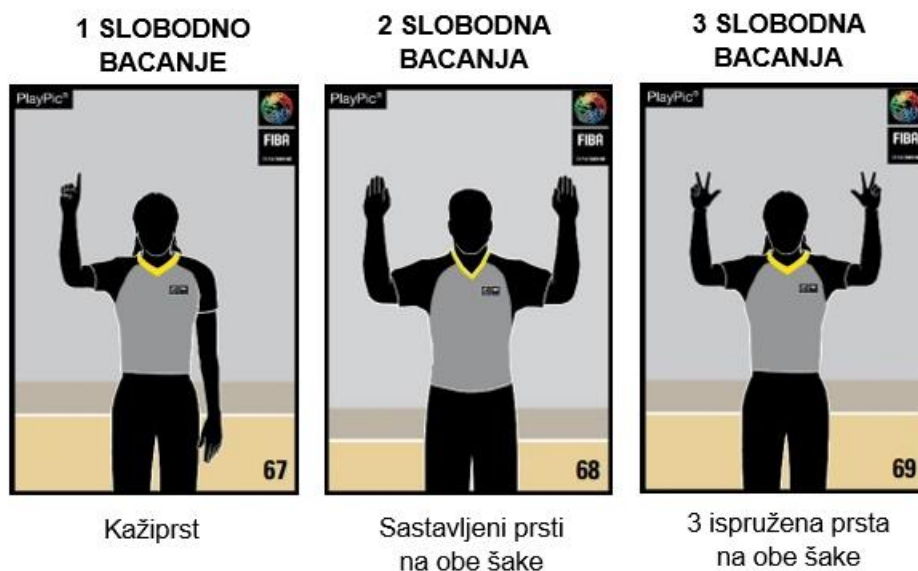
Sprovođenje kazne za grešku – Izveštavanje zapisničkog stola

NAKON GREŠKE BEZ SLOBODNOG(IH) BACANJA	NAKON GREŠKE EKIPE KOJA IMA KONTROLU LOPTE	1 SLOBODNO BACANJE	2 SLOBODNA BACANJA	3 SLOBODNA BACANJA
				
Usmeriti prste u smeru igre, ruka paralelna sa bočnim linijama	Stisnuta pesnica u smeru igre, ruka paralelna sa bočnim linijama	Držati uspravno 1 prst	Držati uspravno 2 prsta	Držati uspravno 3 prsta

Sprovođenje slobodnih bacanja – Aktivni sudija (vodeći)

1 SLOBODNO BACANJE	2 SLOBODNA BACANJA	3 SLOBODNA BACANJA
		
1 prst horizontalno	2 prsta horizontalno	3 prsta horizontalno

**Sprovođenje slobodnih bacanja – Pasivni sudija
(prateći u 2PO, centralni u 3PO)**



Dijagram 8 - Sudijski znaci

DODATAK B – Zapisnik



**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET**

Team A _____		Team B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Competition _____		Date _____	Time _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Game No. _____		Place _____	Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
		Umpire 1 _____	Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Team A Time-outs _____ H1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> H2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> OT <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Q1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> HCC <input type="text"/> <input type="text"/>		RUNNING SCORE <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td><td>41</td><td>41</td><td></td><td></td><td>81</td><td>81</td><td></td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td>42</td><td>42</td><td></td><td></td><td>82</td><td>82</td><td></td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td><td></td><td>43</td><td>43</td><td></td><td></td><td>83</td><td>83</td><td></td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td><td></td><td>44</td><td>44</td><td></td><td></td><td>84</td><td>84</td><td></td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td></td><td></td><td>45</td><td>45</td><td></td><td></td><td>85</td><td>85</td><td></td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td></td><td></td><td>46</td><td>46</td><td></td><td></td><td>86</td><td>86</td><td></td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td><td></td><td>47</td><td>47</td><td></td><td></td><td>87</td><td>87</td><td></td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td><td>48</td><td>48</td><td></td><td></td><td>88</td><td>88</td><td></td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td><td></td><td>49</td><td>49</td><td></td><td></td><td>89</td><td>89</td><td></td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td><td></td><td>50</td><td>50</td><td></td><td></td><td>90</td><td>90</td><td></td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td></td><td></td><td>51</td><td>51</td><td></td><td></td><td>91</td><td>91</td><td></td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td><td></td><td>92</td><td>92</td><td></td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td><td></td><td>53</td><td>53</td><td></td><td></td><td>93</td><td>93</td><td></td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td></td><td></td><td>54</td><td>54</td><td></td><td></td><td>94</td><td>94</td><td></td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td><td></td><td>55</td><td>55</td><td></td><td></td><td>95</td><td>95</td><td></td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td>56</td><td>56</td><td></td><td></td><td>96</td><td>96</td><td></td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td></td><td></td><td>57</td><td>57</td><td></td><td></td><td>97</td><td>97</td><td></td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td></td><td></td><td>58</td><td>58</td><td></td><td></td><td>98</td><td>98</td><td></td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td><td></td><td>59</td><td>59</td><td></td><td></td><td>99</td><td>99</td><td></td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td><td></td><td>60</td><td>60</td><td></td><td></td><td>100</td><td>100</td><td></td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td></td><td></td><td>61</td><td>61</td><td></td><td></td><td>101</td><td>101</td><td></td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td></td><td></td><td>62</td><td>62</td><td></td><td></td><td>102</td><td>102</td><td></td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td><td></td><td>63</td><td>63</td><td></td><td></td><td>103</td><td>103</td><td></td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td></td><td></td><td>64</td><td>64</td><td></td><td></td><td>104</td><td>104</td><td></td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td></td><td></td><td>65</td><td>65</td><td></td><td></td><td>105</td><td>105</td><td></td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td><td></td><td>66</td><td>66</td><td></td><td></td><td>106</td><td>106</td><td></td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td></td><td></td><td>67</td><td>67</td><td></td><td></td><td>107</td><td>107</td><td></td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td></td><td></td><td>68</td><td>68</td><td></td><td></td><td>108</td><td>108</td><td></td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td></td><td></td><td>69</td><td>69</td><td></td><td></td><td>109</td><td>109</td><td></td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td></td><td></td><td>70</td><td>70</td><td></td><td></td><td>110</td><td>110</td><td></td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td></td><td></td><td>71</td><td>71</td><td></td><td></td><td>111</td><td>111</td><td></td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td></td><td></td><td>72</td><td>72</td><td></td><td></td><td>112</td><td>112</td><td></td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td></td><td></td><td>73</td><td>73</td><td></td><td></td><td>113</td><td>113</td><td></td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td></td><td></td><td>74</td><td>74</td><td></td><td></td><td>114</td><td>114</td><td></td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td></td><td></td><td>75</td><td>75</td><td></td><td></td><td>115</td><td>115</td><td></td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td></td><td></td><td>76</td><td>76</td><td></td><td></td><td>116</td><td>116</td><td></td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td></td><td></td><td>77</td><td>77</td><td></td><td></td><td>117</td><td>117</td><td></td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td></td><td></td><td>78</td><td>78</td><td></td><td></td><td>118</td><td>118</td><td></td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td></td><td></td><td>79</td><td>79</td><td></td><td></td><td>119</td><td>119</td><td></td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td></td><td></td><td>80</td><td>80</td><td></td><td></td><td>120</td><td>120</td><td></td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A		B		A		B		A		B		1	1			41	41			81	81		121	2	2			42	42			82	82		122	3	3			43	43			83	83		123	4	4			44	44			84	84		124	5	5			45	45			85	85		125	6	6			46	46			86	86		126	7	7			47	47			87	87		127	8	8			48	48			88	88		128	9	9			49	49			89	89		129	10	10			50	50			90	90		130	11	11			51	51			91	91		131	12	12			52	52			92	92		132	13	13			53	53			93	93		133	14	14			54	54			94	94		134	15	15			55	55			95	95		135	16	16			56	56			96	96		136	17	17			57	57			97	97		137	18	18			58	58			98	98		138	19	19			59	59			99	99		139	20	20			60	60			100	100		140	21	21			61	61			101	101		141	22	22			62	62			102	102		142	23	23			63	63			103	103		143	24	24			64	64			104	104		144	25	25			65	65			105	105		145	26	26			66	66			106	106		146	27	27			67	67			107	107		147	28	28			68	68			108	108		148	29	29			69	69			109	109		149	30	30			70	70			110	110		150	31	31			71	71			111	111		151	32	32			72	72			112	112		152	33	33			73	73			113	113		153	34	34			74	74			114	114		154	35	35			75	75			115	115		155	36	36			76	76			116	116		156	37	37			77	77			117	117		157	38	38			78	78			118	118		158	39	39			79	79			119	119		159	40	40			80	80			120	120		160
A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
1	1			41	41			81	81		121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2			42	42			82	82		122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3			43	43			83	83		123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4			44	44			84	84		124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5			45	45			85	85		125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6			46	46			86	86		126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7			47	47			87	87		127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8			48	48			88	88		128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9			49	49			89	89		129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10			50	50			90	90		130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11			51	51			91	91		131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12			52	52			92	92		132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13			53	53			93	93		133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14			54	54			94	94		134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15			55	55			95	95		135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16			56	56			96	96		136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17			57	57			97	97		137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18			58	58			98	98		138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19			59	59			99	99		139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20			60	60			100	100		140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21			61	61			101	101		141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22			62	62			102	102		142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23			63	63			103	103		143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24			64	64			104	104		144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25			65	65			105	105		145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26			66	66			106	106		146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27			67	67			107	107		147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28			68	68			108	108		148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29			69	69			109	109		149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30			70	70			110	110		150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31			71	71			111	111		151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32			72	72			112	112		152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33			73	73			113	113		153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34			74	74			114	114		154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35			75	75			115	115		155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36			76	76			116	116		156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37			77	77			117	117		157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38			78	78			118	118		158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39			79	79			119	119		159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40			80	80			120	120		160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
License no. _____ Players _____ No. _____ Played in _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Team B Time-outs _____ H1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> H2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> OT <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Q1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> HCC <input type="text"/> <input type="text"/>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
License no. _____ Players _____ No. _____ Played in _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____		Scores Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (hh:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

Dijagram 9 - Zapisnik

- B.1** Na Dijagramu 9 prikazan je zapisnik koji je odobrila Tehnička komisija FIBA.
- B.2** Sastoji se od 1 originala i 3 kopije, svaka na papiru različite boje. Original, na belom papiru, je za FIBA. Prva kopija, na plavom papiru, je za organizaciono telo takmičenja. Druga kopija, na ružičastom papiru, je za poredničku ekipu. Poslednja kopija, na žutom papiru, je za ekipu koja je izgubila.



Napomena:

1. Zapisničar koristi 2 olovke različitih boja, CRVENU za prvu i treću, a PLAVU ili CRNU za drugu i četvrtu četvrtinu. U svim produžecima, upisivanja se vrše PLAVOM ili CRNOM (istom bojom kao za drugu i četvrtu četvrtinu).
2. Zapisnik može da se pripremi i završi elektronskim putem.

B.3 Najmanje 40 minuta pre predviđenog početka utakmice, zapisničar priprema zapisnik na sledeći način:

B.3.1 Upisuje imena 2 ekipe u prostoru u vrhu zapisnika. **Ekipa „A“** je uvek lokalna (domaća) ekipa, ili na turnirima ili utakmicama na neutralnom terenu za igru, prva ekipa navedena u rasporedu. Druga ekipa je **ekipa „B“**.

B.3.2 Zatim upisuje:

- Naziv takmičenja.
- Broj utakmice.
- Datum, vreme i mesto odigravanja utakmice.
- Imena glavnog sudije i sudije(a) i njihove nacionalnosti (IOC kod).



KOŠARKAŠKI SAVEZ SRBIJE

ZAPISNIK



Ekipa A	KK AVALA	Ekipa B	KK MORAVA				
Takmičenje	KLS	Datum	22.11.2017	Vreme	20:00	Glavni sudija	Spasić. A (SRB)
Utakmica br.	5	Mesto	Beograd	Sudija 1	Božić. M (SRB)	Sudija 2	Martić. P (SRB)

Dijagram 10 - Zaglavlje zapisnika

B.3.3 Ekipa „A“ zauzima gornji, a ekipa „B“ donji deo zapisnika.

B.3.3.1 U prvoj koloni zapisničar upisuje broj licence (poslednje 3 cifre) svakog igrača, glavnog trenera i prvog pomoćnog trenera. Na turnirima se broj licenci upisuje samo na prvoj utakmici koju ekipe igraju.

B.3.3.2 U drugoj koloni zapisničar upisuje VELIKIM ŠTAMPANIM slovima prezime i početno slovo imena svih igrača prema redosledu brojeva na dresovima, koristeći spisak članova ekipe koji je dobio od glavnog trenera ili njegovog predstavnika. Kapiten ekipe se upisuje sa (CAP) neposredno iza njegovog imena.

B.3.3.3 Ako ekipa nastupa sa manje od 12 igrača, zapisničar povlači liniju preko rubrika za broj licence, prezime, broj i ulazak u igru igrača, u redu ispod poslednjeg upisanog igrača. Ako ima manje od 11 igrača, horizontalna linija se povlači do rubrike za greške igrača i nastavlja dijagonalno do dna.

Licenca br.	Igrači		Br.	Ulazak u igru	Greške				
					1	2	3	4	5
001	MARIĆ,	L.	5						
002	STOŠIĆ,	M.	8						
003	PERIĆ,	Z.	9						
004	ILIĆ,	S.	12						
010	TOKIĆ,	I.	18						
012	MILIĆ,	M. (CAP)	22						
014	BIZJAK,	D.	24						
015	RANČIĆ,	M.	25						
021	MITIĆ,	V.	33						
022	ĐOKIĆ,	M.	42						
Glavni trener	788	NIKIĆ,	D.	<i>R</i>					
Prvi pomoćni trener	555	JANJIĆ,	D.						

Dijagram 11 - Ekipe u zapisniku (pre utakmice)

B.3.4 Na dnu odeljka svake ekipe zapisničar upisuje (VELIKIM ŠTAMPANIM slovima) imena glavnog trenera i prvog pomoćnog trenera ekipe.

B.3.5 Na dnu zapisnika zapisničar upisuje (VELIKIM ŠTAMPANIM slovima) svoje ime i imena pomoćnog zapisničara, merioca vremena i merioca perioda šuta.

B.4 Najmanje 10 minuta pre predviđenog početka utakmice, svaki glavni trener:

B.4.1 Potvrđuje svoju saglasnost sa imenima i odgovarajućim brojevima članova svoje ekipe.

B.4.2 Potvrđuje imena glavnog trenera i prvog pomoćnog trenera. Ako nema glavnog trenera niti prvog pomoćnog trenera, kapiten deluje kao igrač-trener i upisuje se sa (CAP) iza njegovog imena.

Glavni trener	607	MILIĆ, M. (CAP)			
Prvi pomoćni trener					

B.4.3 Upisuje malo „x“ pored broja igrača u rubrici „Ulazak u igru“, kod 5 igrača koji počinju utakmicu.

B.4.4 Potpisuje zapisnik.

Glavni trener ekipe „A“ prvi daje informaciju kojih 5 igrača počinje utakmicu.

B.5 Na početku utakmice zapisničar zaokružuje malo „x“ u rubrici „Ulazak u igru“, kod 5 igrača obe ekipe koji počinju utakmicu.

B.6 U toku utakmice zapisničar upisuje malo „x“ (nezaokruženo) kada zamenik prvi put ulazi u igru kao igrač.

B.7 Tajm-auti

B.7.1 Dodeljeni tajm-auti se upisuju u zapisnik ispod imena ekipe unošenjem minuta vremena za igru u četvrtini ili u produžetku u H1 rubriku za prvo poluvreme, u H2 rubriku za drugo poluvreme u OT rubriku za tri produžetka.

- B.7.2 Po završetku svakog poluvremena i produžetka, neiskorišćene rubrike se precrtavaju sa 2 horizontalne paralelne linije. Ako ekipi nije dodeljen prvi tajm-aut pre nego što sat za igru pokaže 2:00 minuta u četvrtoj četvrtini, zapisničar precrtava sa dve horizontalne linije prvu rubriku za drugo poluvreme ekipe.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X X
H2	9 10	Q3	X X X X 4
OT		HCC	Q4 9
Q2		Q4	X X X X X

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

Dijagram 12 - Ekipa u zapisniku (nakon utakmice)

B.8 Greške

- B.8.1 Greške igrača mogu da budu lične, tehničke, nespportske ili diskvalifikujuće i upisuju se igraču.
- B.8.2 Greške koje načine glavni trener, prvi pomoćni trener, zamenici, igrači udaljeni iz igre i prateći članovi delegacije mogu da budu tehničke ili diskvalifikujuće i upisuju se glavnom treneru. Pored toga, diskvalifikujuće greške koje u tuči načine osobe unete u zapisnik, upisuju se tim osobama.
- B.8.3 Sve greške se upisuju na sledeći način:
- B.8.3.1 Lična greška se upisuje sa „P“.
- B.8.3.2 Tehnička greška igraču upisuje se sa „T“. Druga tehnička greška se, takođe, upisuje sa „T“ i zatim „GD“ u sledećoj rubrici za diskvalifikaciju do kraja utakmice.
- B.8.3.3 Tehnička greška glavnom treneru zbog lično njegovog nesporskog ponašanja, upisuje se sa „C“. Druga slična tehnička greška, takođe se upisuje sa „C“ i zatim „GD“ u sledećoj rubrici.
- B.8.3.4 Tehnička greška glavnom treneru iz bilo kog drugog razloga, upisuje se sa „B“. Treća tehnička greška (jedna od njih može da bude „C“) takođe se upisuje sa „B“ ili „C“ i zatim „GD“ u sledećoj rubrici.

- B.8.3.5 Nesportska greška igraču upisuje se sa „U“. Druga nesportska greška takođe se upisuje sa „U“ i zatim „GD“ u sledećoj rubrici.
- B.8.3.6 Tehnička greška igraču koji ima ranije dosuđenu nesportsku grešku ili nesportska greška igraču koji ima ranije dosuđenu tehničku grešku, takođe se upisuje sa „U“ ili „T“ i zatim „GD“ u sledećoj rubrici.
- B.8.3.7 Diskvalifikujuća greška se upisuje sa „D“.
- B.8.3.8 Bilo koja greška koja uključuje slobodno bacanje(a), upisuje se dodavanjem odgovarajućeg broja slobodnih bacanja (1, 2 ili 3) pored „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ ili „D“.
- B.8.3.9 Sve greške obema ekipama koje uključuju jednake kazne poništavaju se prema Članu 42 i upisuju dodavanjem malog „c“ pored „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ ili „D“.
- B.8.3.10 Diskvalifikujuća greška prvom pomoćnom treneru, zameniku, igraču udaljenom iz igre ili pratećem članu delegacije, uključujući diskvalifikujuću grešku zbog napuštanja prostora oko klupe ekipe u tuči, upisuje se kao tehnička greška glavnom treneru sa „B₂“.
- B.8.3.11 U sve preostale rubrike za greške glavnog trenera, prvog pomoćnog trenera, zamenika ili igrača udaljenog iz igre, diskvalifikovanog u tuči, upisuje se „F“ iza „D₂“ ili „D“.

B.8.3.12 Primeri diskvalifikujućih grešaka glavnom treneru, prvom pomoćnom treneru, zameniku, igraču udaljenom iz igre i pratećem članu delegacije:

Diskvalifikujuća greška glavnom treneru upisuje se na sledeći način:

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

Diskvalifikujuća greška prvom pomoćnom treneru upisuje se na sledeći način:

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

Diskvalifikujuća greška zameniku upisuje se na sledeći način:

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

i

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

Diskvalifikujuća greška igraču udaljenom iz igre nakon njegove pete greške upisuje se na sledeći način:

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

i

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

Diskvalifikujuća greška pratećem članu delegacije upisuje se na sledeći način:

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

B.8.3.13 Primeri diskvalifikujućih grešaka glavnom treneru, prvom pomoćnom treneru, zameniku, igraču udaljenom iz igre ili pratećem članu delegacije, zbog napuštanja prostora oko klupe ekipe u tuči:

Bez obzira na broj osoba diskvalifikovanih zbog napuštanja prostora oko klupe ekipe, samo jedna tehnička greška „B₂“ ili „D₂“ se dosuđuje glavnom treneru.

Diskvalifikujuća greška **glavnom treneru** i **prvom pomoćnom treneru** upisuje se na sledeći način:

Ako je samo glavni trener diskvalifikovan:

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

Ako je samo prvi pomoćni trener diskvalifikovan:

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

Ako su diskvalifikovani i glavni trener i prvi pomoćni trener:

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

Diskvalifikujuća greška **zameniku** upisuje se na sledeći način:

Ako zamenik ima manje od 4 greške, upisuje se „D“ i zatim „F“ u sve preostale rubrike za greške:

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

i

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

Ako je to zameniku peta greška, upisuje se „D“ i zatim „F“ u prostoru iza poslednje rubrike za grešku:

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

i

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

Diskvalifikujuća greška **igraču udaljenom iz igre** upisuje se na sledeći način:

Pošto igrač udaljen iz igre nema više rubrika za greške, upisuje se „D“ i zatim „F“, oba u prostoru iza poslednje greške:

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

i

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

Diskvalifikujuća greška **pratećem članu delegacije** dosuđuje se glavnom treneru i upisuje se na sledeći način:

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

Svaka diskvalifikacija pratećeg člana delegacije dosuđuje se glavnom treneru i upisuje se sa (B) ali se ne računa u tri tehničke greške za njegovu diskvalifikaciju do kraja utakmice.

B.8.3.14 Primeri diskvalifikujućih grešaka glavnom treneru, prvom pomoćnom treneru, zameniku, igraču udaljenom iz igre ili pratećem članu delegacije, zbog njihovog aktivnog učešća u tuči:

Bez obzira na broj osoba diskvalifikovanih zbog napuštanja prostora oko klupe ekipe, samo jedna tehnička greška „B₂“ ili „D₂“ se dosuđuje glavnom treneru.

Ako je glavni trener aktivno uključen u tuču, biće mu dosuđena samo diskvalifikujuća greška „D₂“.

Diskvalifikujuća greška **glavnom treneru i prvom pomoćnom treneru** upisuje se na sledeći način:

Ako je samo glavni trener diskvalifikovan:

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

Ako je samo prvi pomoćni trener diskvalifikovan:

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

Ako su diskvalifikovani i glavni trener i prvi pomoćni trener:

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

Diskvalifikujuća greška **zameniku** upisuje se na sledeći način:

Ako zamenik ima manje od 4 greške, upisuje se „D₂“ i zatim „F“ u sve preostale rubrike za greške:

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

i

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

Ako je to zameniku peta greška, upisuje se „D₂“ i zatim „F“ u prostoru iza poslednje rubrike za grešku:

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

i

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

Diskvalifikujuća greška **igraču udaljenom iz igre** upisuje se na sledeći način:

Pošto igrač udaljen iz igre nema više rubrika za greške, upisuje se „D₂“ i zatim „F“, oba u prostoru iza poslednje greške:

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

i

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

Diskvalifikujuća greška **pratećem članu delegacije** dosuđuje se glavnom treneru i upisuje se na sledeći način:

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

Diskvalifikujuća greška dvojici **pratećih članova delegacije** dosuđuje se glavnom treneru i upisuje se na sledeći način:

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

Svaka diskvalifikacija pratećeg člana delegacije dosuđuje se glavnom treneru i upisuje se sa (B₂) ali se ne računa u tri tehničke greške za njegovu diskvalifikaciju do kraja utakmice.

Napomena: Tehničke ili diskvalifikujuće greške prema Članu 39 ne računaju se kao greške ekipe.

B.8.4 Po završetku druge četvrtine, zapisničar povlači debelu liniju između iskorišćenih i neiskorišćenih rubrika za igrače i trenere.

Po završetku utakmice, zapisničar poništava preostale rubrike debelom horizontalnom linijom.

B.9 Greške ekipe

- B.9.1 Za svaku četvrtinu, u zapisniku su predviđene 4 rubrike (neposredno ispod imena ekipe, iznad imena igrača) za upisivanje grešaka ekipe.
- B.9.2 Kada god igrač načini ličnu, tehničku, nesportsku ili diskvalifikujuću grešku, zapisničar upisuje grešku ekipi tog igrača, unoseći redom velikom „X“ u predviđene rubrike.
- B.9.3 Po završetku svake četvrtine, zapisničar poništava preostale rubrike sa 2 paralelne horizontalne linije.

B.10 Tekući rezultat

- B.10.1 Zapisničar hronološki vodi tekući zbir postignutih poena obe ekipe.
- B.10.2 U zapisniku postoje 4 glavne kolone za tekući rezultat.
- B.10.3 Svaka glavna kolona je podeljena u 4 kolone. Dve levo su za ekipu „A“, a dve desno za ekipu „B“. Središnje kolone su za tekući rezultat (160 poena) obe ekipe.

Zapisničar:

- **Prvo**, povlači dijagonalnu liniju (/ ako piše desnom ili \ ako piše levom rukom) za svaki postignuti važeći pogodak iz igre i popunjen krug (●) za svaki važeći pogodak iz slobodnog bacanja, preko **novog ukupnog** broja ostvarenih poena ekipe koja je upravo postigla pogodak.
- **Zatim**, u praznoj rubrici na istoj strani sa novim ukupnim brojem poena (pored / ili \ ili ●), upisuje broj igrača koji je postigao pogodak iz igre ili slobodnog bacanja.

B.11 Tekući rezultat: Dodatna uputstva

- B.11.1 Postignuti pogodak igrača iz igre za 3 poena, upisuje se ucrtavanjem kruga oko broja igrača.
- B.11.2 Pogodak iz igre koji je igrač slučajno postigao u svoj sopstveni koš, upisuje se kao da ga je postigao kapiten protivničke ekipe na terenu za igru.
- B.11.3 Poeni postignuti kada lopta ne uđe u koš (Član 31), upisuju se kao da ih je postigao igrač koji je izveo šut.
- B.11.4 Po završetku svake četvrtine ili produžetka, zapisničar ucrtava debeli krug (O) oko poslednjeg broja postignutih poena obe ekipe, posle čega povlači debelu horizontalnu liniju ispod tih poena i brojeva oba igrača koji su postigli poslednje poene.
- B.11.5 Na početku svake četvrtine ili produžetka, zapisničar nastavlja da hronološki vodi tekući zbir postignutih poena od mesta prekida.
- B.11.6 Kada god je moguće, zapisničar treba da uporedi svoj tekući rezultat sa vidljivim semaforom. Ako postoji neslaganje, a njegov rezultat je tačan, odmah preduzima potrebne korake da se rezultat na semaforu ispravi. Ukoliko je u dilemi ili ako jedna od ekipa prigovara na izvršenu ispravku, obaveštava glavnog sudiju čim lopta postane mrtva i sat za igru bude zaustavljen.

	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	/	7
5	14	/	14
5	(15)	/	6
	16	/	16
5	17	/	17
	18	(18)	(6)
6	19	/	19
	20	/	20 9
	21	/	21
(11)	22	/	9
	23	/	9
11	24	/	24
	25	/	7
	26	/	7
(5)	27	/	27
	28	(28)	6
10	29	/	29
	30	/	8
4	31	/	31
	32	/	5
4	33	/	5
4	(34)	/	34
	35	/	10
10	36	/	36
	37	/	12
	38	/	38
(10)	39	/	12
10	(40)	/	12

Dijagram 13 - Tekući rezultat

DODATAK C – Postupak protesta

- C.1** Ekipa može da uloži protest ako su njeni interesi drastično ugroženi:
- Pogreškom u vođenju zapisnika, merenju vremena ili merenju perioda šuta, koje sudije nisu ispravile.
 - Odlukom da se utakmica izgubi bez borbe, poništi, odloži, ne nastavi ili ne odigra.
 - Prekršajem pravila o pravu nastupa koja se primenjuju.
- C.2** Da bi se protest prihvatio, mora da se uloži sledećim postupkom:
- Kapiten (CAP) te ekipe, najkasnije 15 minuta po završetku utakmice, obaveštava glavnog sudiju da njegova ekipa ulaže protest na rezultat utakmice i potpisuje zapisnik u rubrici „Potpis kapitena u slučaju protesta“.
 - Ekipa podnosi razloge protesta u pisanoj formi glavnom sudiji, najkasnije 1 sat po završetku utakmice.
 - Na svaki protest primenjuje se taksa od 1.500 CHF koja se plaća ako protest bude odbijen.
- C.3** Posle prijema razloga protesta, glavni sudija (ili delegat, ako je prisutan) izveštava u pisanoj formi predstavnika FIBA ili nadležno telo o događaju koji je doveo do protesta.
- C.4** Nadležno telo izdaje bilo kakve proceduralne zahteve koje smatra celishodnim i donosi odluku o protestu što je pre moguće, a u svakom slučaju, najkasnije 24 sata po završetku utakmice. Nadležno telo koristi bilo koji pouzdan dokaz i može da donese bilo kakvu odgovarajuću odluku, uključujući, bez ograničenja, delimično ili potpuno ponovno odigravanje utakmice. Nadležno telo ne može da odluči da promeni rezultat utakmice, osim ako postoji jasan i konačan dokaz da bi novi rezultat sigurno bio ostvaren, da nije bilo pogreške koja je dovela do protesta.
- C.5** Odluka nadležnog tela takođe se smatra kao odluka doneta prema pravilima na terenu za igru i ne podleže daljem razmatranju ili žalbi. Izuzetak su odluke o pravu nastupa, na koje se može ulagati žalba ukoliko je to predviđeno u propisima koji se primenjuju.
- C.6** Posebna pravila za takmičenja FIBA ili za takmičenja koja u svojim propisima ne propisuju drugačije:
- U slučaju da se takmičenje igra u turnirskom formatu, nadležno telo za sve proteste je Tehnički komitet (videti Interne propise FIBA, Knjiga 2).
 - U slučaju utakmica kod kuće i u gostima, nadležno telo za proteste koji se odnose na pitanja prava nastupa je Disciplinski panel FIBA. Za sva ostala pitanja koja dovedu do protesta, nadležno telo je FIBA, koja deluje preko jedne ili više osoba sa ekspertizom u primeni i tumačenju Službenih pravila igre (videti Interne propise FIBA, Knjiga 2).

DODATAK D – Plasman ekipa

D.1 Postupak

- D.1.1 Ekipe se plasiraju prema njihovom odnosu pobjeda i poraza, naime, 2 klasifikaciona poena za svaku pobjedu, 1 klasifikacioni poen za svaki poraz (uključujući i poraz bez završetka igre), i 0 klasifikacionih poena za utakmicu izgubljenu bez borbe.
- D.1.2 Ovaj postupak se primenjuje kod svih takmičenja sa kružnim („svako sa svakim“) liga sistemom.
- D.1.3 Ako 2 ili više ekipa imaju isti odnos pobjeda i poraza svih utakmica u grupi, međusobna utakmica(e) ove 2 ili više ekipa odlučuje o plasmanu. Ako ove 2 ili više ekipa imaju isti odnos pobjeda i poraza u međusobnim utakmicama, primenjuju se naredni kriterijumi prema sledećem redosledu:
- Veća razlika poena iz igre u međusobnim utakmicama.
 - Veći broj postignutih poena iz igre na međusobnim utakmicama.
 - Veća razlika poena iz igre svih utakmica u grupi.
 - Veći broj postignutih poena iz igre na svim utakmicama u grupi.

Ako je plasman još uvek nerešen pre nego što se odigraju sve utakmice u grupi, izjednačene ekipe dele isto mesto na tabeli. Ako na završetku grupne faze ovi kriterijumi i dalje ne mogu da odluče, konačan plasman se određuje prema važećem FIBA rang.

- D.1.4 Ako plasman jedne ili više ekipa već bude određen u bilo kom koraku ovih kriterijuma, na sve preostale ekipe čiji plasman još nije određen, primenjuje se ispočetka postupak dat u D.1.3.

D.2 Primeri

D.2.1 Primer 1

A – B	100 – 55	B – C	100 - 95
A – C	90 – 85	B – D	80 - 75
A – D	75 – 80	C – D	60 - 55

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
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

Zato je:

1. A – pobednik protiv B
2. B
3. C – pobednik protiv D
4. D

D.2.4 Primer 4

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
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

Zato je: 4. A

Plasman na osnovu međusobnih utakmica B, C i D:

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Zato je: 1. B 2. C 3. D

D.2.5 Primer 5

A – B	100 – 55	B – F	110 – 90
A – C	85 – 90	C – D	55 – 60
A – D	120 – 75	C – E	90 – 75
A – E	80 – 100	C – F	105 – 75
A – F	85 – 80	D – E	70 – 45
B – C	100 – 95	D – F	65 – 60
B – D	80 – 75	E – F	75 – 80
B – E	75 – 80		

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
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

Zato je: 5. E 6. F

Plasman na osnovu međusobnih utakmica A, B, C i D:

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
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

Zato je: 1. A – pobednik protiv B 3. D – pobednik protiv C
2. B 4. C

D.2.6 Primer 6

A – B	71 – 65	B – F	95 – 90
A – C	85 – 86	C – D	95 – 100
A – D	77 – 75	C – E	82 – 75
A – E	80 – 86	C – F	105 – 75
A – F	85 – 80	D – E	68 – 67
B – C	88 – 87	D – F	65 – 60
B – D	80 – 75	E – F	80 – 75
B – E	75 – 76		

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
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

Zato je: 6. F

Plasman na osnovu međusobnih utakmica A, B, C, D i E:

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
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

Zato je: 1. C 2. A

Plasman na osnovu međusobnih utakmica B, D i E:

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
B	2	1	1	3	155 : 151	+4
D	2	1	1	3	143 : 147	-4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Zato je: 3. B 4. E 5. D

D.2.7 Primer 7

A – B	73 – 71	B – F	95 – 90
A – C	85 – 86	C – D	95 – 96
A – D	77 – 75	C – E	82 – 75
A – E	90 – 96	C – F	105 – 75
A – F	85 – 80	D – E	68 – 67
B – C	88 – 87	D – F	80 – 75
B – D	80 – 79	E – F	80 – 75
B – E	79 – 80		

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
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

Zato je: 6. F

Plasman na osnovu međusobnih utakmica A, B, C, D i E:

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
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

Zato je: 1. C 5. A

Plasman na osnovu međusobnih utakmica B, D i E:

Ekipa	Odigrane utakmice	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni	Poeni iz igre	Razlika poena iz igre
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Zato je: 2. B 3. D – pobednik protiv E 4. E

D.3 Gubljenje utakmice bez borbe

D.3.1 Ekipa koja se bez opravdanog razloga ne pojavi na zakazanoj utakmici ili napusti teren za igru pre završetka utakmice, gubi utakmicu bez borbe i dobija 0 klasifikacionih poena.

D.3.2 Ako ekipa drugi put izgubi utakmicu bez borbe, brišu se rezultati svih utakmica koje je ta ekipa odigrala.

D.3.3 Ako ekipa drugi put izgubi utakmicu bez borbe u takmičenju koje se igra po grupama, gde se najbolje plasirana ekipa(e) iz svake grupe kvalifikuje za sledeću rundu takmičenja, takođe se brišu i rezultati svih utakmica koje je odigrala poslednje plasirana ekipa u ukrštenoj grupi.

Primer

Ekipa 4A dva puta gubi utakmicu bez borbe u grupi A, stoga se brišu rezultati svih njenih utakmica.

Konačan plasman:

Grupa A	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni
Ekipa 1A	4	0	8
Ekipa 2A	2	2	6
Ekipa 3A	0	4	4
Ekipa 4A			

Grupa B	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni
Ekipa 1B	6	0	12
Ekipa 2B	4	2	10
Ekipa 3B	1	5	7
Ekipa 4B	1	5	7

Rezultati utakmica odigranih između ekipa 3B i 4B:

3B – 4B 88 – 71

4B – 3B 76 – 75

Zato je: 3. 3B 4. 4B

Prepravljen konačan plasman u grupi B:

Grupa B	Pobede	Porazi	Klasifikacioni poeni
Ekipa 1B	4	0	8
Ekipa 2B	2	2	6
Ekipa 3B	0	4	4

D.4 Određivanje plasmana po grupama

D.4.1 Da bi poređali ekipe po grupama (npr. da bi odredili drugoplasiranu i trećeplasiranu ekipu), primenjuju se sledeći kriterijumi.

Ako su sve ekipe, u svim grupama, odigrale isti broj utakmica, ekipe na istim pozicijama u svakoj grupi se grupišu u jednu grupu i primenjuju se dati kriterijumi sledećim redom:

- Bolji odnos pobeda i poraza u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Veća razlika u poenima u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Veći broj postignutih poena u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Ako kriterijumi i dalje ne mogu da odrede, važeći FIBA rang određuje konačan plasman.

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	8	0	16
Team 2A	6	2	14
Team 3A	4	4	12
Team 4A	2	6	10
Team 5A	0	8	8

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	8	0	16
Team 2B	6	2	14
Team 3B	4	4	12
Team 4B	2	6	10
Team 5B	0	8	8

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	8	0	16
Team 2C	6	2	14
Team 3C	3	5	11
Team 4C	3	5	11
Team 5C	0	8	8

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	7	1	15
Team 2D	7	1	15
Team 3D	4	4	12
Team 4D	2	6	10
Team 5D	0	8	8

Određivanje drugoplasirane ekipe:

Group X	Wins	Losses	Game points	Classification points	Game points difference
Team 2D	7	1	628 – 521	15	
Team 2B	6	2	551 – 488	14	+ 63
Team 2A	6	2	531 – 506	14	+ 25
Team 2C	6	2	525 – 500	14	+ 25

Ako ekipe sa istih pozicija iz svake grupe nisu odigrale isti broj utakmica posle grupisanja, onda se utakmice svih najlošije plasiranih ekipa u grupi, brišu. Ili se brišu utakmice u grupama ekipa sa najvećim brojem odigranih utakmica. Ovaj postupak se ponavlja kroz sve grupe dok u svim grupama ne bude isti broj odigranih utakmica. Tada se primenjuju sledeći kriterijumi:

- Bolji odnos pobeda i poraza u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Veća razlika u poenima u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Veći broj postignutih poena u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Ako kriterijumi i dalje ne mogu da odrede, važeći FIBA rang određuje konačan plasman.

Napomena:

Da bi se izbegla dilema, brisanje utakmica u svrhu određivanja plasmana po grupama na navedeni način, ne utiče na prvobitni plasman ekipa u određenoj grupi.

Primer

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	5	0	10
Team 2A	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 4A	2	3	7
Team 5A	1	4	6
Team 6A	0	5	5

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	4	1	9
Team 2B	4	1	9
Team 3B	4	1	9
Team 4B	2	3	7
Team 5B	1	4	6
Team 6B	0	5	5

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	4	0	8
Team 2C	3	1	7
Team 3C	2	2	6
Team 4C	1	3	5
Team 5C	0	4	4

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	3	1	7
Team 2D	3	1	7
Team 3D	2	2	6
Team 4D	2	2	6
Team 5D	0	4	4

Određivanje trećeplasirane ekipe, sve trećeplasirane ekipe se svrstavaju u jednu grupu:

Group X	Wins	Losses	Classification points
Team 3B	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 3D	2	2	6
Team 3C	2	2	6

Međutim, ekipe 3B i 3A su odigrale po 5 utakmica, a ekipe 3D i 3C po 4.

Utakmice najlošije plasiranih ekipa u grupama A i B se brišu, da bi sve trećeplasirane ekipe imale odigrane po 4 utakmice, i formira se nova tabela.

Utakmice u grupama A i B:

Grupa A

Away Home	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	85 – 80
2A		80 – 75	90 – 84	98 – 79	87 – 85
3A			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4A				78 – 54	87 – 81
5A					84 – 65

Grupa B

Away Home	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	85 – 69
2B		90 – 85	96 – 79	81 – 73	87 – 85
3B			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4B				78 – 54	87 – 81
5B					84 – 65

D.5 Određivanje plasmana ekipa u fazama turnira

D.5.1 Na turniru na kom ne igraju sve ekipe utakmice za konačni plasman, ekipe se rangiraju: Za sve ekipe (ako ih ima) koje su igrale utakmice za plasman (npr. utakmica za određeni plasman, kao utakmica za zlatnu medalju koja određuje prvoplasiranog i drugoplasiranog), plasman se određuje prema ishodu te utakmice. Za sve ekipe koje nisu igrale utakmice za plasman, ekipa se svrstava u grupu u određenom rangu na osnovu faze turnira u kojoj je ispala. Plasman ekipe u ovoj grupi se određuje datim kriterijumima sledećim redom:

- Bolji odnos pobeda i poraza u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Veća razlika u poenima u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Veći broj postignutih poena u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Ako kriterijumi i dalje ne mogu da odrede, važeći FIBA rang određuje konačan plasman.

Napomena:

Ako je ekipa, na primer, eliminisana, u četvrtfinalu i nisu se igrale utakmice za plasman ekipa koje su ispale u četvrtfinalu, konačan plasman te ekipe će biti u grupi između 5. i 8. mesta. Ako ekipa nije prošla grupnu fazu, računa se da je ispala u grupnoj fazi. Ta ekipa je u grupi ekipa koje nisu prošle grupnu fazu.

Primer

Turnir na kom učestvuje 12 ekipa, u 3 grupe od po 4 ekipe, u jednokružnom sistemu "svako sa svakim".

Grupna faza

Grupa A – Konačni plasman

Group A	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1A	3	0	6	248 – 189	+ 59
Team 2A	2	1	5	209 – 211	- 2
Team 3A	1	2	4	191 – 226	- 35
Team 4A	0	3	3	208 – 230	- 22

Grupa B – Konačni plasman

Group B	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1B	3	0	6	284 – 226	+ 58
Team 2B	2	1	5	250 – 254	- 4
Team 3B	1	2	4	237 – 236	+ 1
Team 4B	0	3	3	193 – 248	- 55

Grupa C – Preliminarni plasman

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1C	2	1	5	256 – 180	+ 76
Team 2C	2	1	5	212 – 207	+ 5
Team 3C	2	1	5	201 – 233	- 32
Team 4C	0	3	3	176 – 225	- 49

Grupa C – Konačni plasman uzimajući u obzir utakmice odigrane između izjednačenih ekipa

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points difference
Team C1	1	1	3	+ 46
Team C2	1	1	3	0
Team C3	1	1	3	- 46

Konačni plasman ekipa od 1. do 4. mesta:

1. mesto – zlatna medalja
2. mesto – srebrna medalja
3. mesto – bronzana medalja
4. mesto – gubitnik iz utakmice za bronzanu medalju

Konačni plasman ekipa od 5. do 8. mesta:

Četiri ekipe eliminisane u četvrtfinalima, se plasiraju u odnosu na rezultate nakon što su odigrane sve utakmice grupne faze kako sledi:

Team	Final standings in the group	Wins	Losses	Game points difference
Team C2	2 nd	2	1	+ 5
Team B2	2 nd	2	1	- 4
Team C3	3 rd	2	1	- 32
Team B3	3 rd	1	2	

Tako da:

5. mesto zauzima ekipa C2 – bolji plasman u grupi od C3 i B3, veća razlika u poenima od B2
6. mesto zauzima ekipa B2 – bolji plasman u grupi od C3 i B3, manja razlika u poenima od C3
7. mesto zauzima ekipa C3 – bolji odnos pobeda i poraza od B3
8. mesto zauzima ekipa B3 – lošiji odnos pobeda i poraza od C3

Konačni plasman ekipa od 9. do 12. mesta:

Četiri ekipe eliminisane nakon grupne faze, se plasiraju u odnosu na rezultate nakon što su odigrane sve utakmice grupne faze kako sledi:

Team	Final standings in the group	Wins	Losses	Game points difference
Team A3	3 rd	1	2	- 35
Team A4	4 th	0	3	- 22
Team C4	4 th	0	3	- 49
Team B4	3 rd	0	3	- 55

Tako da:

9. mesto zauzima ekipa A3 – bolji plasman u grupi od A4, C4 i B4
10. mesto zauzima ekipa A4 – veća razlika u poenima od C4 i B4
11. mesto zauzima ekipa C4 – veća razlika u poenima od B4
12. mesto zauzima ekipa B4 – manja razlika u poenima od C4

D.5.2 Na turniru na kom se rezultati grupne faze prenose u sledeću fazu takmičenja, ekipa odustane ili izgubi dve utakmice bez borbe bez razloga, rezultati svih utakmica koje je odigrala ta ekipa se brišu u daljim fazama. Primenjuju se sledeći kriterijumi:

- Bolji odnos pobeda i poraza u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Veća razlika u poenima u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Veći broj postignutih poena u svim utakmicama odigranim u grupi.
- Ako kriterijumi i dalje ne mogu da odrede, važeći FIBA rang određuje konačan plasman.

Primer

Faza 1

Dve grupe po 4 ekipe, igraju kao domaća ekipa i u gostima, sa sledećim rezultatima:

Group A	Wins	Losses	Classification points	Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	6	0	12	Team 1B	5	1	11
Team 2A	4	2	10	Team 2B	4	2	10
Team 3A	2	4	8	Team 3B	2	4	8
Team 4A	0	6	6	Team 4B	1	5	7

Grupa A

Away Home	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	

Grupa B

Away Home	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Faza 2

Tri najbolje ekipe iz grupa A i B prelaze u grupu C, prenoseći rezultate i klasifikacione poene. Inicijalni plasman izgleda kako sledi:

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1A	6	0	12	506 – 461	+ 45
Team 1B	5	1	11	503 – 462	+ 41
Team 2A	4	2	10	500 – 480	+ 20
Team 2B	4	2	10	495 – 489	+ 6
Team 3A	2	4	8	492 – 490	+ 2
Team 3B	2	4	8	490 – 490	0

Ako ekipa odigra kao domaćin i kao gost protiv ekipa s kojima nije igrala u grupnoj fazi sa sledećim rezultatima:

Away Home	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		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

S obzirom da je ekipa 2B izgubila dve utakmice bez borbe, svi rezultati postignuti od strane ekipe 2B (u obe faze) se brišu:

Rezultati prve faze:

Away Home	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	

Rezultati druge faze:

Away Home	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		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Konačni plasman:

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1B	10	0	20	916 – 801	+ 115
Team 1A	8	2	18	857 – 788	+ 69
Team 2A	5	5	15	815 – 785	+ 30
Team 3A	4	6	14	825 – 837	- 12
Team 3B	3	7	13	780 – 841	- 61

D.6 Utakmice kod kuće i u gostima (zbirni rezultat)

- D.6.1 Kod sistema takmičenja sa mečom koji se igra na ukupan broj poena (zbirni rezultat) u 2 utakmice, kod kuće i u gostima, 2 utakmice se smatraju kao 1 utakmica u trajanju od 80 minuta.
- D.6.2 Ako je rezultat nerešen na završetku prve utakmice, ne igra se produžetak.
- D.6.3 Ako je zbirni rezultat obe utakmice nerešen, druga utakmica se nastavlja sa onoliko produžetaka od po 5 minuta koliko je potrebno da se dobije pobednik.
- D.6.4 Pobednik meča je ekipa koja je:
- Pobedila obe utakmice
 - Postigla veći broj zbirnih poena iz igre na završetku druge utakmice, ako su obe ekipe dobile po 1 utakmicu.

D.7 Primeri

D.7.1 Primer 1

A – B 80 - 75

B – A 72 - 73

Ekipa A je pobednik meča (pobednik obe utakmice)

D.7.2 Primer 2

A – B 80 - 75

B – A 73 - 73

Ekipa A je pobednik meča (bolji ukupni rezultat, A 152 – B 148)

D.7.3 Primer 3

A – B 80 - 80

B – A 92 - 85

Ekipa B je pobednik meča (bolji ukupni rezultat, A 165 – B 172). Bez produžetaka u prvoj utakmici.

D.7.4 Primer 4

A – B 80 – 85

B – A 75 – 75

Ekipa B je pobednik meča (bolji ukupni rezultat, A 155 – B 160). Bez produžetaka u drugoj utakmici.

D.7.5 Primer 5

A – B 83 – 81

B – A 79 – 77

Ukupni rezultat na kraju druge utakmice: A 160 – B 160. Nakon produžetaka u drugoj utakmici:

B – A 95 – 88

Ekipa B je pobednik meča (bolji ukupni rezultat A 171 – B 176).

D.7.6 Primer 6

A – B 76 – 76

B – A 84 – 84

Ukupni rezultat na kraju druge utakmice: A 160 – B 160. Nakon produžetaka u drugoj utakmici:

B – A 94 – 91

Ekipa B je pobednik meča (bolji ukupni rezultat, A 167 – B 170).

DODATAK E – Medijski tajm-aut

E.1 Definicija

Organizaciono telo takmičenja može samo da odluči da li se koriste Medijski tajm-auti i ako se koriste, koliko traju (60, 75, 90 ili 100 sekundi).

E.2 Pravilo

- E.2.1 U svakoj četvrtini dozvoljen je 1 Medijski tajm-aut, pored regularnih tajm-auta ekipe. Medijski tajm-auti nisu dozvoljeni u produžetku.
- E.2.2 Prvi tajm-aut (ekipe ili Medijski) u svakoj četvrtini traje 60, 75, 90 ili 100 sekundi.
- E.2.3 Svi ostali tajm-auti u četvrtini traju 60 sekundi.
- E.2.4 Obe ekipe imaju pravo na 2 tajm-auta u toku prvog poluvremena i na 3 tajm-auta u toku drugog poluvremena.

Ovi tajm-auti mogu da se zatraže u bilo kom trenutku u toku utakmice i mogu da traju:

- 60, 75, 90 ili 100 sekundi, ako se smatra da je to Medijski tajm-aut, tj. prvi u četvrtini, ili
- 60 sekundi, ako se ne smatra da je to Medijski tajm-aut, tj. zatražen je od strane bilo koje ekipe nakon što je Medijski tajm-aut dodeljen.

E.3 Postupak

E.3.1 U idealnom slučaju, medijski tajm-aut se upotrebljava pre nego što ostane 5:00 minuta u četvrtini. Međutim, ne postoji garancija da će ovaj slučaj da se ostvari.

E.3.2 Ako nijedna ekipa ne zatraži tajm-aut pre nego što preostane 5:00 minuta u četvrtini, onda se Medijski tajm-aut dodeljuje u prvoj prilici kada lopta postane mrtva i sat za igru bude zaustavljen. Ovaj tajm-aut se ne računa kao tajm-aut bilo kojoj ekipi.

E.3.3 Ako se bilo kojoj ekipi dodeli tajm-aut pre nego što preostane 5:00 minuta u četvrtini, taj tajm-aut se koristi kao Medijski tajm-aut.

Ovaj tajm-aut se računa i kao Medijski tajm-aut i kao tajm-aut ekipe koja ga je tražila.

E.3.1 Prema ovom postupku, najmanje 1 tajm-aut treba da postoji u svakoj četvrtini, a najviše 6 tajm-auta u prvom poluvremenu i najviše 8 tajm-auta u drugom poluvremenu.

DODATAK F – Sistem za ponavljanje snimka (Instant Replay System – IRS)

F.1 Definicija

Sistem za ponavljanje snimka (Instant Replay System – IRS) je radni metod koji upotrebljavaju sudije da bi proverile svoje odluke gledajući situacije iz igre na ekranu sa odobrenom video tehnologijom.

F.2 Postupak

F.2.1 Sudije su ovlašćene da koriste IRS dok glavni sudija ne potpiše zapisnik, a u skladu sa ograničenjima navedenim u ovom Dodatku.

F.2.2 Snimak se gleda kada sudije, iz bilo kog razloga, zaustave igru nakon što se dogodila situacija koja se proverava.

F.2.3 Za upotrebu IRS primenjuje se sledeći postupak:

- Glavni sudija odobrava IRS opremu pre utakmice, ako je na raspolaganju.
- Glavni sudija donosi odluku da li će IRS biti upotrebljen ili ne.
- Ako je sudijska odluka predmet upotrebe IRS, sudije moraju pokazati svoju prvobitnu odluku na terenu za igru.
- Nakon prikupljanja svih informacija od ostalih sudija, pomoćnih sudija, delegata, ako je prisutan, glavni sudija započinje proveru snimka što je pre moguće.
- Glavni sudija i najmanje 1 sudija (onaj koji je doneo odluku) će pregledati snimak. Ako je glavni sudija doneo odluku, on će odabrati jednog od sudija da mu se pridruži u pregledanju snimka.

- Za vreme pregledanja snimka, glavni sudija obezbeđuje da nijedna neovlašćena osoba nema pristup monitoru za IRS.
- Pregled IRS će biti obavljen pre sprovođenja tajm-auta ili izmena, pre nego što započne interval igre, i pre nego što igra bude nastavljena.
- Ako je počeo tajm-aut ili je načinjena izmena kada sudije odluče da treba proveriti IRS, tajm-aut i bilo koja izmena se poništavaju dok ne bude doneta konačna odluka.
- Nakon donošenja konačne odluke, bilo koji trener može da zatraži ili odustane od tajm-auta, i bilo koji igrač može da zatraži zamenu.
- Nakon pregleda IRS, sudija koji je doneo odluku, pokazuje konačnu odluku i igra će biti nastavljena u skladu sa njom.
- Prvobitna odluka sudije(a) može biti promenjena samo ako pregled IRS pruža sudijama jasan i ubedljiv dokaz za promenu odluke.

F.3 Pravilo

Sledeće situacije u igri mogu biti proverene:

F.3.1 Na kraju četvrtine ili produžetka,

- da li je šut za uspešan pogodak iz igre upućen pre nego što je signal sata za igru oglasio završetak četvrtine ili produžetka.
- da li i koliko vremena treba da pokazuje sat za igru ako je:
 - došlo do prekršaja izlaska lopte van graničnih linija igrača koji šutira.
 - došlo do prekršaja perioda šuta.
 - došlo do prekršaja 8-sekundi.
 - greška načinjena pre završetka četvrtine ili produžetka.

Interval igre ne počinje sve dok se ne pokaže konačna odluka i ne završi bilo koje dodatno vreme za igru u četvrtini ili produžetku.

F.3.2 Kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u četvrtoj četvrtini i u svakom produžetku,

- da li je šut za uspešan pogodak iz igre upućen pre nego što se oglasio signal sata za šut.
 - Sudije su ovlašćene da odmah zaustave igru da bi proverile da li je uspešan pogodak iz igre upućen pre nego što se oglasio sat za šut.
 - Sudije moraju da prepoznaju potrebu za proveranjem snimka koje se mora učiniti prvi put kada sudije zaustave igru iz bilo kog razloga nakon postignutog pogotka.
- kada je greška načinjena dalje od akcije šutiranja
 - da li je isteklo vreme za igru ili napad,
 - da li je započela akcija šutiranja kada je greška načinjena od strane protivnika igrača koji šutira, ili
 - da li je lopta i dalje bila u šaci(kama) igrača koji šutira kada je foul načinjen od strane njegovog saigrača.
- da li je prekršaj sprečavanja pogotka ili ometanja ispravno dosuđen. Kada proveravanje snimka pokaže da je prekršaj sprečavanja pogotka ili ometanja pogrešno dosuđen, igra se nastavlja kako sledi ako posle zvižduka:
 - Lopta pravilno uđe u koš, pogodak se računa i ekipa u odbrani ima pravo na ubacivanje iza čeonu linije.

- Igrač bilo koje ekipe odmah ostvari očiglednu kontrolu lopte, ta ekipa ima pravo na ubacivanje sa mesta najbližeg gde se lopta nalazila kada je doneta odluka.
- Nijedna ekipa nije odmah ostvarila očiglednu kontrolu lopte, nastaje situacija podbacivanja.
- koji igrač je prouzrokovao odlazak lopte van graničnih linija.

F.3.3 Bilo kad u toku utakmice,

- da li je uspešan pogodak iz igre upućen iz polja 2 ili 3 poena.
 - Sudije su ovlašćene da odmah zaustave igru da bi proverile da li je uspešan pogodak iz igre upućen iz polja 2 ili 3 poena.
 - Sudije moraju da prepoznaju potrebu za proveranjem snimka koje se mora učiniti prvi put kada sudije zaustave igru iz bilo kog razloga nakon postignutog pogotka.
- da li treba dodeliti 2 ili 3 slobodna bacanja, nakon što je greška načinjena na igraču u akciji šutiranja nakon neuspešnog šuta na koš iz igre.
- da li lična, nesportska ili diskvalifikujuća greška ispunjava kriterijume takve greške ili je treba pooštriti ili ublažiti, ili smatrati tehničkom greškom.
- nakon što dođe do greške u radu sata za igru ili sata za šut, za koliko vremena se ispravlja sat(ovi).
- da se identifikuje ispravni izvođač slobodnih bacanja.
- da se identifikuju igrači i osobe kojima je dozvoljeno da sede na klupi ekipe, a koje učestvuju u bilo kom aktu nasilja ili potencijalnom aktu nasilja.
 - Sudije su ovlašćene da odmah zaustave igru da bi proverile bilo koji akt nasilja ili potencijalni akt nasilja.
 - Sudije moraju da prepoznaju potrebu za proveranjem snimka koje se mora učiniti prvi put kada sudije zaustave igru iz bilo kog razloga nakon akta nasilja ili potencijalnog akta nasilja.

F.4 Zahtev glavnog trenera za proveru odluke

(Head Coach's Challenge – HCC)

F.4.1 Na svim utakmicama na kojima se koristi Instant Replay System (IRS), glavni trener može da zatraži da se odluka proveri koristeći IRS da se pregleda snimak situacije, tako što će najbližem sudiji uputiti zahtev.

F.4.2 Za HCC se primenjuje sledeća procedura:

- Glavnom treneru može da se dodeli samo jedan HCC u toku utakmice, bez obzira da li je uspešan ili ne.
- Samo situacije iz Dodatka F.3 mogu biti proverene.
- Vremenska ograničenja iz Dodatka F.3 se ne primenjuju. HCC može biti zatražen u bilo kom trenutku utakmice.
- Glavni trener koji traži HCC treba da uspostavi vizuelni kontakt sa najbližim sudijom i jasno traži HCC. Treba glasno da kaže na engleskom jeziku „challenge“ i u isto vreme pokaže znak za HCC (rukama da nacrtava pravougaonik). Zahtev je konačan i ne može da se povuče.
- Glavni trener mora da uputi zahtev i snimak se pregleda najkasnije kada sudije zaustave igru prvi put nakon odluke.
- Ako je igra nastavljena bez zaustavljanja, sudije su ovlašćene da odmah zaustave igru kada primete da je zatražen HCC, ukoliko nijednu ekipu ne dovode u podređeni položaj.

- Glavni trener ukazuje najbližem sudiji na situaciju iz igre koju želi da proveri.
- Sudija obaveštava zapisničara koristeći znak 58, da je zatražen HCC.
- Tokom pregleda snimka, igrači ostaju na terenu za igru.
- Ukoliko pregled snimka pokaže da je proverena odluka u korist ekipe koja je zatražila HCC, prvobitna odluka se menja.
- Ukoliko pregled snimka pokaže da proverena odluka nije u korist ekipe koja je zatražila HCC, prvobitna odluka ostaje da važi.
- Sudije koriste istu proceduru kao i za bilo koju proveru odluke.
- Nakon što su sudije donele konačnu odluku, igra se nastavlja kao posle bilo koje provere odluke.

**KRAJ PRAVILA I ZVANIČNIH
POSTUPAKA**