



POVZETEK POMEMBNEJŠIH ČLENOV PRAVIL MALE KOŠARKE ZA IGRALKE IN IGRALCE STARE DO 10 LET

Temeljna pravila za starostno kategorijo igralcev in igralk do 10 (U10) v Sloveniji so zapisana v uradnih pravilih za malo košarko, ki jih je v angleščini izdala FIBA leta 2005 (Mini Basketball Rules). V slovenščino jih je prevedel Simon Ličen leta 2006 (Priručnik za sojenje male košarke). Prva pravila dobite na spletni strani www.zkss.si, v mapi Pravila, druga pa na spletni strani www.kosarka.co.nr, v mapi SOJENJE, podmapa Pravila.

Besedilo v nadaljevanju je povzetek omenjenih pravil. S *poševno pisavo* so označeni tisti deli, ki so spremenjeni, in veljajo le za starostno kategorijo U10 v Sloveniji. Izrazi v moškem spolu so uporabljeni le zaradi poenostavitve. Ista določila veljajo tudi za ženski spol.

PRVO PRAVILO

1. člen Mala košarka – definicija

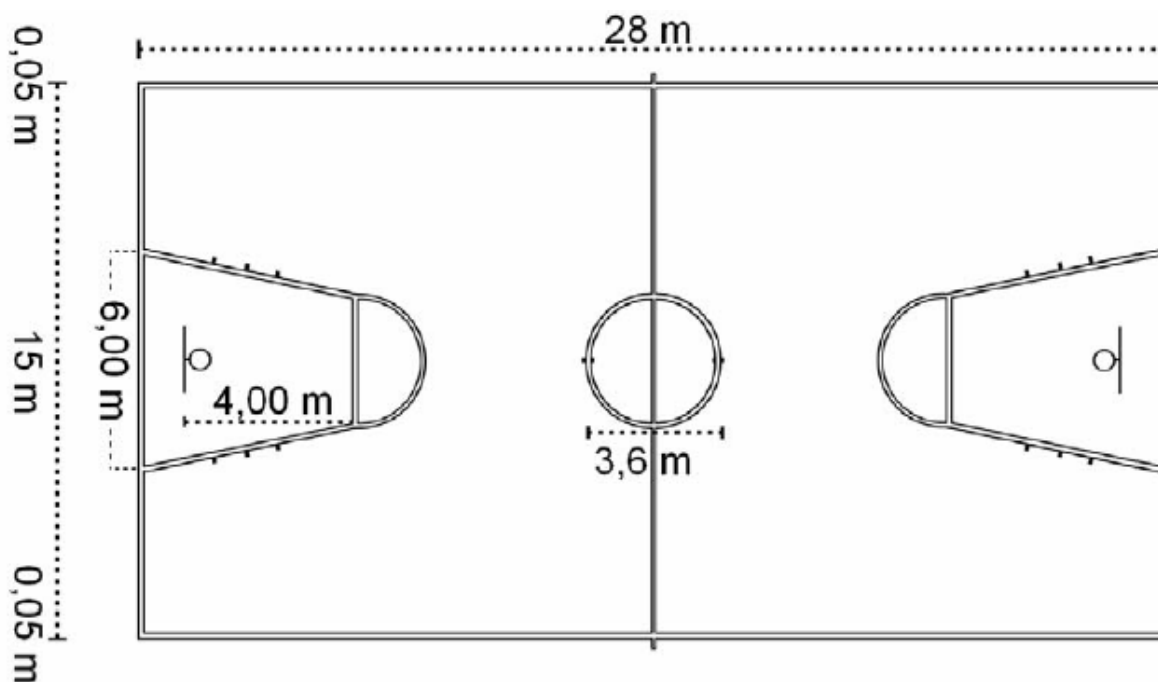
V Slovenji je mala košarka moštvena igra za dečke in deklice, ki dopolnijo največ deset let v letu, ko se tekmovanje začne.

Malo košarko igrata dve ekipi s po petimi igralci. Cilj vsake ekipe je doseči zadetek v nasprotnikov koš in preprečiti nasprotnemu moštvu, da bi doseglo zadetek.

DRUGO PRAVILO

2. člen Igrišče – mere

Standardna velikost igrišča je 28 metrov dolžine in 15 metrov širine (slika 1). Mere igrišča lahko tako odstopajo, da ustrezajo lokalnim razmeram. Lahko so manjša, toda razmerje dolžin mora ostati isto (*do velikosti 23 m x 12 metrov*). Igrišče mora biti ravna in trda površina brez ovir. Sredinska črta deli igrišče na dva dela.



Slika 1

3. člen Črte igrišča

Črte igrišča za malo košarko so narisane tako, kot kaže slika 1.

- Črti za proste mete sta oddaljeni 4 metre od sprednje strani ene ali druge table.
- Ni črt oziroma polj za tri točke *ali pa se ne upoštevata*.

Srednji in stranska kroga

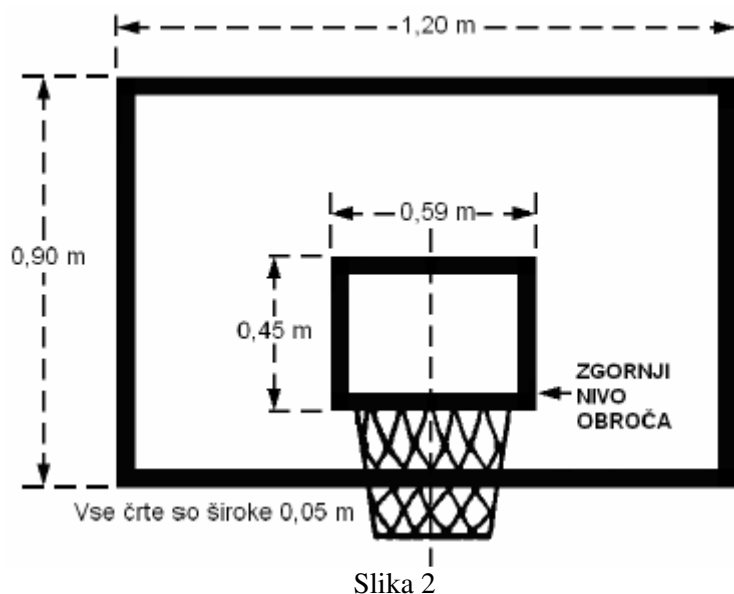
Polmer vseh treh krogov meri 180. cm (merimo od zunanjega roba pet centimetrskje črte). Središče srednjega kroga je v sredini igrišča, središče stranskih krogov pa na polovici črte prostih metov.

Polje omejitve (trapez)

Razsežnosti polja omejitve (trapeza) so enake kot pri pravi košarki.



4. člen Oprema



Koša

Koša sta pritrjena na tabli v višini 260 cm. Notranji premer obroča meri 45 cm, debelina obroča pa 2 cm. Razdalja od notranjega roba obroča do table znaša 15 cm. Dolžina mrežice naj bi bila okrog 40 cm.

Žoge

Žoga mora biti okrogla, izdelana iz usnja, sintetičnega materiala ali gume.

Igralci in igralki stari do 10 let igrajo z žogo velikosti 5 (obsega med 66 in 73 cm, teža med 450 in 500 grami).

Tehnična oprema

- Igralna ura za merjenje igralnega časa in odmorov.
- Uradni zapisnik.
- Oznake s številkami od 1 do 5, s katerimi označujemo število napak igralca.
- Glasen zvočni znak.
- Puščico za izmenično posest (rdeča puščica na beli podlagi, s katero označujemo smer nadaljevanja igre po naslednji situaciji s sodniškim metom).



TRETJE PRAVILO

5. člen Igralci in namestniki

Vsako ekipo sestavlja 12 igralcev: 5 igralcev na igrišču in 7 namestnikov na klopi. *Med igro mora biti na igrišču pet igralcev iz vsake ekipe, ki po pravilih iz 14. člena lahko igrajo. Ti igralci so lahko zamenjani skladno z omenjenim členom.* Drugi igralci obeh ekip so namestniki in sedijo na klopi.

Vsaka ekipa mora imeti trenerja in kapetana, ki je eden od igralcev. *Priporočamo tudi, da ekipo spremlja uradni predstavnik (lahko je eden izmed staršev).*

Košarkarsko društvo mora prijaviti za tekmovalno sezono najmanj 15 igralcev. Če pride ekipa na tekmo z manj kot 10 igralci, lahko tekmo odigra, vendar ne dobi točk za zmago, poraz ali neodločen rezultat.

6. člen Oprema igralcev

Vsi člani moštva morajo imeti enake drese in hlačke. Dresi morajo biti oštevilčeni spredaj in zadaj.

Ekipo lahko uporablja številke dresov 4-19, 20-25, 30-35, 40-45 in 50-55.

7. člen Trener in kapetan

Trener je vodja ekipe. Zadolžen je za vodenje in svetovanje igralcem. To počne z roba igrišča in na miren, uravnotežen, vzgojni in prijateljski način. Zadolžen je tudi za menjanje igralcev, *nima pa na voljo minut odmorov. Igranje conskih obramb je prepovedano.*

Trener pred tekmo izroči zapisnikarju seznam z imeni in številkami članov ekipe, ki bodo nastopili na tekmi. *Označi tudi igralce, ki bodo igrali v prvi in drugi šesterici.*

Trenerju pomaga kapetan, ki je eden od igralcev na igrišču.

ČETRTO PRAVILO



8. člen Igralni čas

*Tekma traja dva polčasa po šestnajst minut čiste igre. Med polčasoma je odmor, ki traja tri minute. Vsak polčas je razdeljen na dve četrtini, ki trajata po osem minut čiste igre. Med prvo in drugo ter tretjo in četrto četrtino je odmor, ki traja eno minuto. **Podaljškov ni.** Bonus se izpolni po dopolnjeni sedmi osebni napaki. Moštvo je izkoristilo bonus, potem ko so igralci moštva v eni četrtini naredili sedem napak moštva.*

Za merjenje igralnega časa skrbi časomerilec.

9. člen Začetki posameznega dela tekme

Tekma in s tem prva četrtina se začne s sodniškim metom v srednjem krogu, ko se žoga pravilno dotakne eden od skakalcev. Sodnik vrže žogo med katerimakoli igralcema nasprotnih moštev.

Vse druge četrtine se začnejo z vračanjem žoge v igro z ali izza bočne črte na sredini igrišča, ko se žoga dotakne igralca na igrišču. Žogo poda v igrišče igralec moštva, ki mu žoga pripada po pravilu izmenične posesti.

V drugem polčasu moštvi zamenjata koša (smeri napada).

10. člen Sodniški met in izmenična posest

Sodniški met se izvaja, ko sodnik na začetku prve četrtine v srednjem krogu vrže žogo med katerimakoli nasprotnikoma.

Med sodniškim metom morata skakalca stati v polkrogu, ki je bližji njunemu košu. Ostali igralci morajo ostati zunaj kroga, dokler se žoga ne dotakne eden od skakalcev.

Skakalca se lahko dotakneta žoge šele, ko žoga začne padati proti tlam.

Igralci ne smejo kršiti pravil glede izvajanja sodniškega meta. Če kateri od igralcev krši pravila, se dodeli vračanje žoge v igro nasprotnemu moštvu. Če obe moštvi kršita pravila ali če sodnik slabo izvede sodniški met, se ta ponovi.

Sodnik prisodi sodniški met, ko:

- Dva ali več igralcev nasprotnih moštev trdno drži žogo z eno ali obema rokama (držana žoga).
- Žoga gre z igrišča in sodnika sta v dvomu ali se ne strinjata, kdo se je nazadnje dotaknil žoge.
- Žoga gre z igrišča in nazadnje sta se jo hkrati dotaknila igralca obeh moštev.
- Se žoga zatakne med obročem in tablo.



- Se zgodi obojestranska napaka.
- Se začnejo druga, tretja ali četrta četrtina.

Izmenična posest je pravilo, pri katerem žoga postane živa z vračanjem žoge v igro namesto s sodniškim metom. V vseh situacijah s sodniškim metom moštvi izmenično vračata žogo v igro z mesta zunaj igrišča, najbližjega mestu, kjer se je situacija s sodniškim metom zgodila (na začetku druge, tretje in četrte četrtine pa z ali izza bočne črte na sredini igrišča).

Moštvo, ki ni osvojilo prve posesti žoge po sodniškem metu na začetku prve četrtine, bo upravičeno do prvega vračanja žoge v igro po pravilu izmenične posesti.

Moštvo, ki je upravičeno do vračanja žoge v igro po pravilu izmenične posesti, je označeno s puščico za izmenično posest, ki je obrnjena v smer nasprotnikovega koša (v smer napada moštva). Smer puščice za izmenično posest se obrne takoj, ko se vračanje žoge v igro zaradi izmenične posesti zaključi.

12. člen Zadetek – kdaj je dosežen in njegova vrednost

Zadetek je dosežen, ko živa žoga pade v koš z zgornje strani in ostane v košu ali pade skozi mrežico.

Zadetek iz igre v trapezu velja dve točki. Zadetek izven trapeza velja tri točke. Zadetek s prostega meta velja eno točko.

Po zadetku iz igre ali uspešnem zadnjem prostem metu ima nasprotno moštvo pet sekund časa, da vrne žogo v igro kjerkoli s ali izza čelne črte.

13. člen Konec tekme

Tekma se konča, ko se oglasi zvočni znak, ki označuje konec igralnega časa. Lahko se konča z zmago oziroma porazom enega moštva ali z neodločenim rezultatom. Zmaga prinaša 3 točke, poraz 1 točko, neodločen rezultat 2 točki, predana tekma ali tekma z manj kot desetimi igralci pa 0 točk.

Če eno moštvo tekmo preda (ne pride na tekmo, zapusti igrišče oziroma konča tekmo predčasno z manj kot dvema igralcema), zmaga nasprotno moštvo z rezultatom 20:0 (če ni bilo v vodstvu), oziroma z rezultatom, ki je bil dosežen v trenutku predaje (če je bilo v vodstvu).

14. člen Zamenjave



Igralec, ki zahteva menjavo pri zapisnikarski mizi, mora biti pripravljen za vstop v igro. Najprej mora zapusti igrišče igralec, ki je igral, nato pa vstopi njegov namestnik. Menjavo nadzoruje sodnik.

Vsak igralec mora igrati v dveh četrтинah, razen če se poškoduje, je izključen ali če stori peto napako. Drugi dve četrтini sedi na klopi kot namestnik. Izjema lahko igra še eno četrтino, če mora zamenjati igralca, ki se poškoduje, je izključen, ali ki stori pet napak.

Prvih šest prijavljenih igralcev mora igrati približno enak čas v prvi četrтini, naslednjih šest igralcev pa v drugi četrтini (pet jih igra eden je namestnik). V tretji četrтini igrajo trije igralci iz prve četrтine in dva iz druge (eden je lahko namestnik), v četrти četrтini pa dva iz prve četrтine in trije iz druge (eden igralec pa je namestnik), ali obratno.

Moštvo lahko začne tekmo le, če je pripravljenih za igro najmanj 10 igralcev. Če iz različnih razlogov pade število igralcev v prvi ali drugi četrтini pod pet, lahko v tej skupini igra eden izmed igralcev iz druge skupine, ki pa ne sme nastopiti v zadnjih dveh četrтinah. Določi ga trener nasprotnega moštva. Več kot ena tovrstna menjava ni dovoljena.

15. člen Kako se igra z žogo

Igralci lahko igrajo z žogo le z rokami. Žogo lahko podajajo, mečejo na koš ali vodijo v katerokoli smer.

Prekršek je, če igralec z žogo teče, jo namenoma brcne ali jo udari s pestjo. Ni pa prekršek, če se igralec po naključju dotakne žoge s katerikoli delom noge.

16. člen Posest žoge

Igralec ima žogo v posesti, ko:

- drži živo žogo,
- vodi živo žogo.

Moštvo ima žogo v posesti, ko ima žogo v posesti igralec tega moštva, ali ko si igralci žogo med seboj podajajo.

17. člen Igralec pri metu na koš

Igralec vrže na koš, ko sodnik oceni, da poskuša igralec doseči zadetek. Met na koš se konča, ko žoga zapusti roko oziroma roke metalca. Če igralec vrže na koš iz skoka, se met na koš konča, ko igralec pristane z obema nogama na tla.

PETO PRAVILO



18. člen Prekrški – definicija

Prekršek je kršitev pravil, ki se kaznuje z dodelitvijo žoge nasprotnemu moštvu. To moštvo bo vrnilo žogo v igro z ali izza mejnih črt z mesta, najbližjega mestu, kjer se je kršitev pravil zgodila.

Pri starostni kategoriji do 10 let upoštevamo naslednje prekrške: korakanje, dvojno vodenje, nošena žoga, namerno igranje z nogo, žoga zunaj igrišča, tri sekunde in sodniški met.

25. člen Pravilo treh sekund

Igralec ne sme ostati več kot tri sekunde v nasprotnikovem polju omejitve (trapezu), medtem ko ura za merjenje igralnega časa teče in ima njegovo moštvo žogo v posesti v svojem sprednjem polju.

Sodnik naj upošteva to pravilo takrat, ko oceni, da si je igralec s tem prekrškom ustvaril prednost pred nasprotnikom.

27. člen Vrnitev žoge v zadnje polje

Prekrška srednje črte ne upoštevamo. Napadalec se lahko z vodenjem ali s podajo vrne v obrambno polovico (zadnje polje).

ŠESTO PRAVILO

28. člen Napake – Definicija

Napaka je kršitev pravil, ki je posledica nepravilnega telesnega dotika z nasprotnikom in/ali nešportnega vedenja.

Pri starostni kategoriji do 10 let upoštevamo naslednje napake: osebno, tehnično, obojestransko, nešportno in izključujočo.

29. člen Osebna napaka

Osebna napaka je napaka igralca, ki je posledica dotika z nasprotnikom.

Igralec ne sme držati, blokirati, odrivati ali spotikati nasprotnika, ne sme se prebijati niti ovirati nasprotnikovega gibanja s stegovanjem dlani, roke, komolca, ramena, kolka, kolena ali stopala. Igralec ne sme niti upogniti telesa v »nenormalen« položaj ali grobo igrati.



Ko si igralec s telesnim dotikom pridobi neupravičeno prednost, ki ni skladna s pravili, mora sodnik dosoditi osebno napako igralcu, ki je dotik povzročil. Napaka se zabeleži v zapisnik. Ko je napaka storjena nad igralcem, ki ne meče na koš, vrne žogo v igro moštvo, ki ni kršilo pravil.

Ko je napaka storjena nad igralcem, ki meče na koš, in met na koš ni uspešen, se igralcu dodelita dva prosta meta.

Ko je napaka storjena nad igralcem, ki meče na koš, in je met na koš uspešen, se ne dodelijo prosti meti. Žogo s ali izza čelne črte vrne v igro moštvo, ki je zadetek prejelo.

30. člen Nešportna napaka

Nešportna napaka je osebna napaka, ki po sodnikovi oceni ni poskus neposredne igre na žogo skladno z duhom in namenom pravil.

Ko igralec pri poskusu igre na žogo povzroči pretirani dotik (grobo napako), se takšen dotik smatra kot nešportni.

Igralec, ki sta mu dosojeni dve nešportni napaki, mora biti izključen.

Igralcu, nad katerim je bila storjena nešportna napaka, se dodelita dva prosta meta, ki jima sledi vrnitev žoge v igro za njegovo moštvo s sredine igrišča nasproti zapisnikarske mize. Če je bila nešportna napaka storjena pri metu na koš iz igre in je bil met uspešen, se ne dodelijo prosti meti, ampak samo vrnitev žoge v igro s sredine igrišča nasproti zapisnikarske mize.

31. člen Izključujoča napaka

Izključujočo napako dobi igralec za očitno nešportno vedenje. Nasprotnemu moštvu se dodelita dva prosta meta, ki jima sledi vrnitev žoge v igro za isto moštvo s sredine igrišča nasproti zapisnikarske mize. *Hkrati je igralec avtomatično kaznovan s prepovedjo nastopa na eni tekmi.*

32. člen Obojestranska napaka

Obojestranska napaka se zgodi, ko dva igralca nasprotnih moštev približno hkrati storita osebno napako drug nad drugim. Obema igralcema se dosodi osebna napaka, igra pa se nadaljuje:

- če je bil približno hkrati z obojestransko napako dosežen zadetek iz igre, bodo nasprotniki moštva, ki je doseglo zadetek, vrnilo žogo v igro s kateregakoli mesta na čelni črti;
- če je eno moštvo imelo posest žoge ali je bilo upravičeno žoge, bodo igralci tega moštva vrnilo žogo v igro z mesta, ki je najbližje mestu, kjer se je kršitev zgodila;
- če nobeno moštvo ni imelo posesti žoge, niti ni bilo upravičeno do žoge, pride do situacije s sodniškim metom.



SEDMO PRAVILO

33. člen Tehnična napaka

Tehnično napako dosodi sodnik igralcu v igri, namestniku ali trenerju za nešportno obnašanje. Vsaka namerna ali ponovljeno nešportno obnašanje je tehnična napaka.

Nasprotnemu moštvu se dodelita dva prosta meta, ki jima sledi vrnitev žoge v igro za isto moštvo s sredine igrišča nasproti zapisnikarske mize.

Trenerju jo dosodi za nešportno obnašanje ali kadar prekrši določena pravila igre (nepravilno menja igralce, vstopi v igrišče brez dovoljenja sodnika, za nešportno obnašanje namestnikov ipd.). Tehnično napako vpiše zapisnikar v trenerjevo rubriko.

Če dosodi sodnik tehnično napako igralcu v igri, jo zapisnikar vpiše v zapisnik igralcu in trenerju. Vsaka nadaljnja tehnična napaka istega igralca v prvenstvu se ravno tako vpiše v zapisnik igralcu in trenerju.

Sodnik lahko poskusi preprečiti tehnične napake tako, da kršitelja opozori ali celo spregleda manjše tehnične kršitve. Kljub temu mora tehnično napako prisoditi, če se takšne kršitve kljub opozorilu nadaljujejo.

OSMO PRAVILO

34. člen Pet napak igralca

Sodnik mora obvestiti igralca, ki je storil pet osebnih in/ali tehničnih napak. Takšen igralec mora nemudoma zapustiti igro. Igralca zamenja namestnik *skladno z določili 14. člena*.

35. člen Prosti meti

Prosti met je priložnost, da igralec neovirano doseže zadetek za eno točko s položaja izza črte za proste mete.

Ko dobi igralec žogo na razpolago, ima pet sekund časa, da izvede prosti met. Pri izvajanju prostega meta se ne sme dotakniti črte za proste mete ali polja omejitve, dokler žoga ne gre v koš ali se dotakne obroča.

Pri izvajanju prostega meta lahko prostore ob polju omejitve zasede največ pet drugih igralcev:

- Dva igralca obrambnega moštva lahko zasedeta prostora najbližja košu.



- Dva soigralca izvajalca prostih metov lahko zasedeta naslednja dva prostora.
- En igralec obrambnega moštva lahko zasede enega od naslednjih dveh prostorov.

Pri postavljanju:

- Ne smejo zasedati prostorov, do katerih niso upravičeni.
- Ne smejo vstopiti v polje omejitve ali zapustiti svoje prostore, dokler izvajalec prostih metov ne spusti žoge iz roke ali rok.

Igralci, ki ne zasedajo teh prostorov, morajo ostati za namišljenim podaljškom črte za proste mete, dokler se žoga ne dotakne obroča ali je jasno, da se ga ne bo dotaknila.

Če se žoga pri zadnjem prostem metu ne dotakne obroča, bo nasprotno moštvo vrnilo žogo v igro z namišljenega podaljška črte za proste mete zunaj igrišča. Noben igralec se ne sme dotakniti žoge, dokler se žoga ne dotakne obroča.

Kršitev teh pravil je prekršek:

- Ko prekršek stori izvajalec prostega meta, morebitni zadetek ne velja. Nasprotno moštvo vrne žogo v igro z namišljenega podaljška črte za proste mete zunaj igrišča, razen če je potrebno izvesti še nadaljnje proste mete.
- Ko je prosti met uspešen, se prekrški ostalih igralcev (razen izvajalca) zanemarijo in zadetek velja.
- Ko prosti met ni uspešen in prekršek:
 - Pri zadnjem prostem metu stori soigralec izvajalca, bo nasprotno moštvo vrnilo žogo v igro z namišljenega podaljška črte za proste mete zunaj igrišča, razen če je potrebno izvesti nadaljnje proste mete.
 - Stori nasprotnik izvajalca, se izvajalcu dodeli nadomestni prosti met.
 - Pri zadnjem prostem metu storita obe moštvi, se igra nadaljuje kot situacija s sodniškim metom.

Priporočilo Strokovnega sveta KZS:

Priporočila se, da se v tej starostni kategoriji NE IGRA Z BLOKADAMI!

Povzetek pravil je pripravila Komisija za košarko mladih KZS. Sprejel jih je Strokovni svet KZS na seji, dne 03.11.2008.