

VODNA KOŠARKA

Pravila

Pripravili in uredili:

Miha Germ
Igor Pinter
Jernej Trapečar
Miha Vidrih

December 2013

Maribor, Slovenija

PREDGOVOR

Po prvih pravilih vodne košarke, Vodno košarkarskega kluba Kranj iz leta 2000 so pred vami nova, dopolnjena, dodelana in v določenih delih spremenjena pravila vodne košarke. Dodanih je kar nekaj novosti, ki so v takšni obliki predstavljene prvič. Ob tem so sodniški znaki eden izmed vsebinskih sklopov, ki jih do sedaj še nismo imeli in so v tej izdaji še nepopolni.

Med nastajanjem pravil smo se osredotočali na praktično uporabnost pravil v igri, pravilen zapis, terminološko ustreznost, konsistentnost in enostavno razumevanje.

Vse podrobnosti v igri za katere do sedaj še nismo imeli ustreznih pravil smo urejali v smeri najbolj razumnih rešitev, ki skrbijo za red v igri, ob tem pa ne predstavljajo ovire pri atraktivnosti in dinamičnosti vodne košarke.

Pravila igre so proces, ki je v nenehnem razvijanju. Po tej poti želimo tej izdaji pravil vodne košarke kar najbolj konstruktivno pot.

KAZALO

1	UVOD	4
2	IGRIŠČE IN OPREMA	4
2.1	Igralni prostor.....	4
2.2	Koš.....	7
2.3	Žoga	7
2.4	Kapice	7
3	MOŠTVO	8
4	URADNE OSEBE.....	9
4.1	Sodnika	9
4.2	Časomerilec	10
4.3	Zapisnikar	11
4.4	Delegat	11
5	ČAS IN POTEK IGRE.....	13
5.1	Trajanje igre.....	13
5.2	Začetek igre.....	13
5.3	Doseganje zadetkov	14
5.4	Čas napada	14
5.5	Začetni met	15
5.6	Prosti met	16
5.7	Prosti met po izključitvi	17
5.8	Sodniški met	17
5.9	Menjave igralcev.....	18
5.10	Minuta odmora.....	18
6	GIBANJE Z ŽOGO.....	19
7	IGRA V CONI.....	20
8	PREKRŠKI.....	21
8.1	Prekršek roba igrišča (»out«)	21
8.2	Prekršek polovice igrišča	22
8.3	Premikanje koša	22
8.4	Oprijemanje koša	22
8.5	Motenje leta žoge	23
8.6	Potopljena žoga.....	23
8.7	Igra z ного	23
8.8	Plavanje pod vodo.....	23

8.9	Oprijetanje roba igrišča	24
8.10	Ostali prekrški	24
9	OSEBNE NAPAKE	24
9.1	Udarci	25
9.2	Naslanjanje in narivanje na nasprotnika	25
9.3	Odrivanje nasprotnika	25
9.4	Plavanje čez nasprotnika	26
9.5	Držanje nasprotnika	26
9.6	Vlečenje nasprotnika	26
9.7	Potapljanje nasprotnika	26
9.8	Ostale osebne napake	26
10	PREDNOST	27
11	NEŠPORTNA NAPAKA	27
12	TEHNIČNA NAPAKA	28
13	RAZLAGA SODNIŠKE ODLOČITVE	28
14	PREKINITEV OB POŠKODBAH	29
15	SODNIŠKI ZNAKI	30
15.1	Splošni sodniški znaki	30
15.2	Sodniški znaki za ponazoritev prekrškov	34
15.3	Sodniški znaki za ponazoritev osebnih napak	36
16	ZAPISKI	39

1 UVOD

Pravila vodne košarke so namenjena vsem igralcem in ljubiteljem vodne košarke. Še posebej pozorno in natančno naj jih berejo vsi sodniki, ki sodijo na tekmah vodne košarke.

2 IGRIŠČE IN OPREMA

2.1 *IGRALNI PROSTOR*

2.1.1 Organizatorji tekmovanja so odgovorni za pravilne mere in oznake na igrišču. Dolžni so priskrbeti tudi vse naprave, rekvizite in opremo, ki je potrebna za izpeljavo rednega tekmovanja.

2.1.2 Igrišče za vodno košarko (slika 1) ima naslednje razsežnosti:

- dolžina igrišča je 25 metrov,
- širina igrišča je najmanj 12 metrov in največ 14 metrov,
- rob igrišča lahko predstavlja rob bazena (obale) ali ustrezne plavalne proge, ki ga označujejo,
- koša morata stati na sredini širine igrišča, najmanj 6 metrov od roba igrišča za košem,
- razdalja med košema je najmanj 10 metrov in največ 13 metrov.

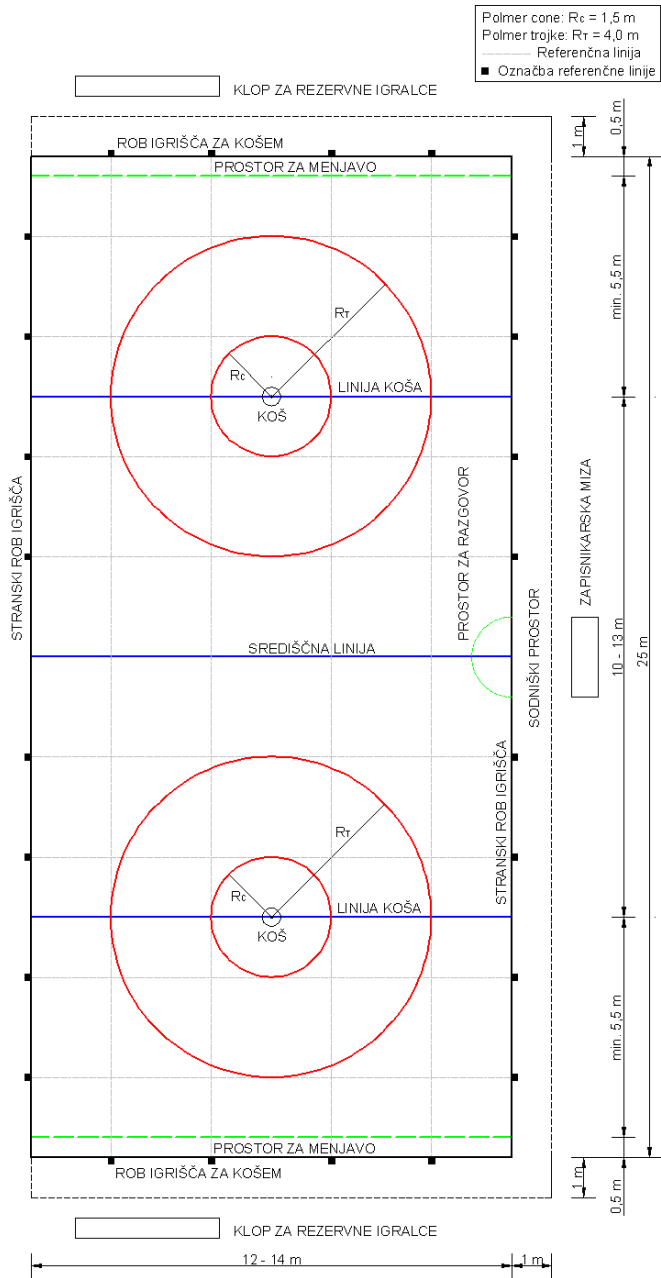
2.1.3 Globina vode ne sme biti na nobenem delu igrišča manjša od 1,80 metra. Večja globina je načeloma neomejena, a se priporoča globina vode do 2,20 metra.

2.1.4 Prostor za menjavo igralcev moštva je znotraj igrišča ob robu igrišča za košem in je širok 0,50 metra.

2.1.5 Klop za rezervne igralce je ob igrišču, za robom igrišča za košem.

2.1.6 Prostor za razgovor kapetana moštva s sodnikom je na sredini igrišča ob stranskem robu igrišča.

- 2.1.7 Za oba sodnika mora na regularnih tekmovanjih biti ob robu bazena dovolj prostora, da se lahko neovirano premikata iz enega na drugi konec igrišča (vsaj 1 meter širok pas ob stranskem robu igrišča in ob robu igrišča za košem).
- 2.1.8 Razsežnosti igrišča se za neregularna tekmovanja lahko prilagodijo glede na možnosti plavališča, starostno stopnjo in sposobnosti udeležencev.
- 2.1.9 Temperatura vode mora biti od 25 do 27 stopinj celzija. Če se vodna košarka igra na morju ali jezerih, so možna odstopanja za dodatno stopinjo navzgor ali navzdol.
- 2.1.10 Jakost svetlobe ne sme biti manjša od 600 luxov.



Slika 1: Igrišče za vodno košarko

2.2 **KOŠ**

- 2.2.1 Koš je na regularnih tekmovanjih lahko samo trden in samostoječ. Narejen je iz nerjavečega masivnega materiala in postavljen na dno bazena, kjer je zaradi večje stabilnosti obtežen.
- 2.2.2 Višina koša mora biti natančno prilagojena posameznemu bazenu ali plavališču. Upoštevanji morajo biti vsi padci in nagibi na dnu, tako da je obroč nad vodo v ustrezni višini in popolnoma vodoraven. Višina zgornjega roba obroča iznad gladine vode je 105 centimetrov.
- 2.2.3 Stojalo koša mora biti gladko in brez ostrih delov.
- 2.2.4 Obroč je podprt s tremi stojali za obroč, ki ob doseženem zadetku omogočajo nemoten prehod žoge nazaj na vodo. Premer notranjega dela obroča je 45 centimetrov.
- 2.2.5 Mrežica na obroču je obvezna. Biti mora dovolj velika in mehka, da je prehod žoge nemoten.

2.3 **ŽOGA**

- 2.3.1 Žoga mora biti vodotesna s samozapiralnim ventilom. Biti mora okrogla in napihnjena od 0.9 do 1.1 bara. Obseg žoge je 71 centimetrov in tehta 500 gramov. Žoga je brez zunanjih šivov in je oranžne barve z značilnim košarkarskim vzorcem.

2.4 **KAPICE**

- 2.4.1 Moštvi morata nastopiti v kapicah, ki se po barvah jasno razlikujeta in kjer nobena barva ne sme biti v barvi žoge.
- 2.4.2 Kapice so ob straneh označene s številkami, ki morajo biti enobarvne in v kontrastu z barvo kapice, ter visoke največ 10 centimetrov. Številke kopic so lahko največ dvomestna števila.
- 2.4.3 Kapice morajo imeti ščitnike za ušesa, ki ušesa v celoti prekrivajo.
- 2.4.4 Domače moštvo ima prednost pri izbiri barve kopic.

- 2.4.5 Barvo kopic mora pred začetkom tekmovanja odobriti sodnik.
- 2.4.6 Kapice morajo biti zavezane z vrstico pod brado in jih morajo igralci nositi ves čas igre. V primeru, da igralec med igro izgubi svojo kapico, jo mora ponovno namestiti ob prvi primerni prekinitvi.
- 2.4.7 Igralec med igro ne sme zamenjati svoje kapice, razen z dovoljenjem sodnika in to šele potem, ko je bil zapisnikar o tem obveščen.
- 2.4.8 Na sprednjem sredinskem delu kapice so dovoljeni tudi logotipi sponzorjev ali oznake moštva.
- 2.4.9 Na mednarodnih tekmovanjih je na kapici lahko tudi nacionalna tri-črkovna oznaka države in zastava le te.

3 MOŠTVO

- 3.1 Moštvo šteje največ deset igralcev. Med igranjem vodne košarke je na igrišču pet igralcev vsakega moštva. Ostali so rezervni igralci. Spisek imen igralcev in številke njihovih kopic je treba oddati sodniku oziroma zapisnikarju pred začetkom tekmovanja.
- 3.2 Vsako moštvo mora imeti kapetana, ki je odgovoren za primerno obnašanje in disciplino svojega moštva.
- 3.3 Vsako moštvo mora imeti pred začetkom tekme vsaj šest igralcev. V primeru, da je v enem od moštev pred začetkom tekme manj kot šest igralcev, le ta izgubi tekmo brez boja. Tekma se zabeleži v korist nasprotnega moštva z rezultatom 21:0.
- 3.4 Tekma se razveljavi ali prestavi, če je v obeh moštvih manj kot šest igralcev. V primeru, da med igro pade število igralcev pod pet, se igra nadaljuje.
- 3.5 Člani moštva morajo biti oblečeni v kopalke.
- 3.6 Vsi igralci morajo imeti postrizene nohte na rokah in nogah do te mere, da z njimi ne morejo povzročiti poškodb.

- 3.7 Igralci med igro ne smejo imeti na sebi ostrih predmetov ali nakita (prstani, verižice, zapestnice, uhani,...), ki bi lahko povzročili kakršnekoli poškodbe.
- 3.8 Igralci med igro ne smejo biti po telesu namazani s kremo, oljem ali kakšno drugo podobno snovjo. Če sodnik ugotovi prisotnost tovrstne snovi na igralcu, je temu prepovedano igrati, dokler se ta snov ne odstrani s telesa.

4 URADNE OSEBE

- 4.1 Uradne osebe na regularnih tekmovanjih v vodni košarki so:
- dva sodnika,
 - časomerilec,
 - zapisnikar,
 - delegat.
- 4.2 Vsak od njih ima svoje dolžnosti, ki jih odgovorno opravlja.

4.1 SODNIKA

- 4.1.1 Na regularnih tekmovanjih sta prisotna dva sodnika, glavni sodnik in pomožni sodnik, ki ne smeta biti v kakršnikoli povezavi z nastopajočimi moštvi.
- 4.1.2 Obvezna oprema sodnikov je prodorna in dobro slišna piščalka.
- 4.1.3 Sodnika nadzorujeta igro v vsakem trenutku. Njuna avtoriteta je absolutna, vse dokler sta sama in so igralci znotraj meja igrišča.
- 4.1.4 Sodnika sta dolžna s sodniškimi znaki nazorno in jasno usmerjati in razlagati sojenje v igri. Ob sojenju, kjer je potreben pisk na piščalko, mora le ta biti odločen in glasen.
- 4.1.5 Sodnika se morata držati pravil igre povsem natančno. Nobeno doumevanje in lastna interpretacija ni dovoljena.
- 4.1.6 Sodnika sodita izključno na podlagi dejstev in njuna odločitev temelji na natančnem opazovanju in spremljanju dogodkov v igri.

- 4.1.7 Sodnika imata pravico odločati o kršitvah pravil, ki se zgodijo na igrišču ali izven njega. Nadzirata tudi zapisnikarsko mizo, rezervno klop moštva in polja neposredno za robom igrišča.
- 4.1.8 Vse odločitve sodnikov so brezpogojne in dokončne in jim ni možno oporekati.
- 4.1.9 Če sodnika sodita različni odločitvi sledi sodniški posvet, ki mu sledi sporazumna sodniška odločitev. Če sodnika po posvetu ne prideta do skupne rešitve, se sodi sodniški met.
- 4.1.10 Vsak sodnik ima pravico odločati znotraj svojih pristojnosti, vendar nima pa pravice razveljaviti ali dvomiti o sosodnikovih odločitvah.
- 4.1.11 Sodnika imata pravico, da prekineta tekmo, kadar po njunem mnenju obnašanje spremljevalcev in gledalcev preprečuje nepristranske oziroma pravilne odločitve.
- 4.1.12 Sodnika imata pravico odločati o vsem, kar ni posebej določeno v teh pravilih. Ko se sodnika odločata, ali naj sodita osebno napako ali prekršek, morata v vsakem primeru upoštevati naslednja osnovna načela:
- duh in namen teh pravil ter potrebo po ohranitvi celotnosti tekme;
 - doslednost pri spoštovanju proste presoje na vsaki tekmi, pri čemer morata upoštevati sposobnosti vpletenih igralcev, njihov odnos in vedenje med tekmo;
 - doslednost pri ohranjanju ravnovesja med nadzorom in potekom tekme, pri čemer morata imeti občutek za dejanja udeležencev, da sodita le tisto, kar je za tekmo pomembno.

4.2 *ČASOMERILEC*

4.2.1 Dolžnosti časomerilca na regularnih tekmovanjih so:

- meriti dejanski čas igre, minute odmora in presledek med polčasoma,
- meriti čas napada (30 sekund),
- jasno naznaniti zadnji dve minuti igre v vsakem polčasu,
- jasno in natančno z zvočnim signalom označiti konec minute odmora, polčasa in tekme.

4.3 **ZAPISNIKAR**

4.3.1 Dolžnosti zapisnikarja na regularnih tekmovanjih so:

- voditi zapisnik tekme (slika 2) in imena igralcev v povezavi s številkami kopic,
- spremljati in sproti vpisovati rezultat,
- vpisovati stran zahteve in število vzetih minut odmora,
- beležiti število izključitev igralcev,
- igralcu ob izključitvi z loparčkom pokazati njegovo število izključitev.

4.4 **DELEGAT**

4.4.1 Delegat je podrobno seznanjen s propozicijami tekmovanja in z navodili, ki veljajo za to tekmovanje.

4.4.2 Delegat ni direktno vpleten in povezan s potekom tekme, a predstavlja zadnjo avtoriteto pri spornih situacijah in incidentih na tekmi.

4.4.3 Dolžnosti delegata na regularnih tekmovanjih so:

- vršiti nadzor nad celotnim potekom tekme,
- pred tekmo preveriti prisotnost in usposobljenost vseh uradnih oseb in potrditi izbiro sodnikov,
- pred tekmo preveriti opremo za tekmo (zapisnikarska miza, piščalka, ura, ...),
- spremljati delo sodnikov in drugih uradnih oseb,
- spremljati potek tekmovanja in beležiti sporne dogodke.

ZAPISNIK ZA VODNO KOŠARKO											
_____ proti _____											
Sezona: 20__ / ____				Kraj:				Prvi sodnik:			
Tekmovanje:				Datum:				Drugi sodnik:			
Kategorija:				Ura:				Delegat:			
Moštvo A: _____						TOČKE					
Minuta odmora: 1. polčas <input type="checkbox"/> 2. polčas <input type="checkbox"/>											
Zap. št.	Priimek in ime igralca	Št. kapice	Izključitve				1. polčas	2. polčas	Skupaj		
			1	2	3	4					
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
Trener:											
Moštvo B: _____						TOČKE					
Minuta odmora: 1. polčas <input type="checkbox"/> 2. polčas <input type="checkbox"/>											
Zap. št.	Priimek in ime igralca	Št. kapice	Izključitve				1. polčas	2. polčas	Skupaj		
			1	2	3	4					
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
Trener:											
Izid: 1. polčas: A ____ B ____						Končni izid: Moštvo A ____ Moštvo B ____					
2. polčas: A ____ B ____						Zmagovalno moštvo: _____					
Zapisnikar:						Prvi sodnik:					
Časomerilec:						Drugi sodnik:					

Slika 2: Zapisnik za vodno košarko

5 ČAS IN POTEK IGRE

5.1 TRAJANJE IGRE

- 5.1.1 Igra traja 2×12 minut. Pri tem se čas igre ustavlja le v zadnjih dveh minutah posameznega polčasa. Čas igre začne teči na začetku vsakega polčasa takrat, ko sodnik s piskom ponazori začetek igre.
- 5.1.2 V zadnjih dveh minutah vsakega polčasa se pri vseh znakih prekinitve igre ustavi tudi ura. Čas igre začne ponovno teči, ko igralec sprejme žogo po izvajanem začetnem ali prostem metu.
- 5.1.3 Med polčasoma sta 2 minuti odmora. Igralci po polčasu zamenjajo smer napada in rezervno klop.
- 5.1.4 Med igro merimo čas trajanja polčasa in čas trajanja napada. Čas se odšteva od začetka posameznega polčasa (od 12 minut do 0 sekund) in od začetka napada (od 30 sekund do 0 sekund).
- 5.1.5 Če je po izteku časa igre rezultat izenačen sledi podaljšek, ki traja 3 minute. Če je tudi po izteku podaljška rezultat izenačen sledi nov podaljšek. Podaljški se igrajo dokler eno moštvo ne zmaga. Med podaljški je 1 minuta odmora.

5.2 ZAČETEK IGRE

- 5.2.1 Kapetana moštev pred začetkom tekme v prisotnosti sodnikov, mečeta kovanec. Zmagovalec izbere stran igrišča.
- 5.2.2 Na začetku vsakega polčasa se igralci razporedijo ob robu igrišča za košem. Ko sta sodnika zadovoljna z razporeditvijo igralcev, sodnik na strani kjer je zapisnikar, ponazori začetni sodniški met, ter žogo vrže ali spusti v vodo točno na sredini dolžine igrišča.
- 5.2.3 Igra se začne po sodnikovem pisku s samostojnim plavanjem igralcev od roba igrišča za košem do žoge na sredini igrišča.
- 5.2.4 Če je žoga pri začetnem sodniškem metu padla tako, da daje prednost določenemu moštvu, mora sodnik zahtevati žogo in izvesti sodniški met na sredini igrišča ob stranskem robu igrišča.

5.2.5 Napaka ali goljufanje (predčasni štart) se sodi z dodelitvijo žoge nasprotnemu moštvu.

5.3 **DOSEGANJE ZADETKOV**

5.3.1 Zadelek je dosežen, ko žoga v igri z zgornje strani v celoti pade skozi obroč.

5.3.2 Zadelek se lahko doseže samo z rokami, s kateregakoli dela igrišča.

5.3.3 Zadelek iz igre je vreden dve točki. Z razdalje več kot 4 metre od stojala koša je zadelek vreden tri točke.

5.3.4 Kadar igralec meče z razdalje za tri točke, ob njegovem metu, z ustreznim znakom, to ponazori sodnik. Po zadetku sodnik z ustreznim znakom potrdi dosežen zadelek.

5.3.5 Zadelek je dosežen, če je žoga ob izteku časa napada v zraku oziroma letu in pade skozi obroč.

5.3.6 Če obrambni igralec pri kateremkoli metu na koš, premakne koš, se zadelek prizna.

5.3.7 Če obrambni igralec doseže zadelek v lastni koš, se zadelek prizna nasprotnemu moštvu, točke pa se pripišejo kapetanu.

5.4 **ČAS NAPADA**

5.4.1 Celoten čas enega napada je omejen na 30 sekund.

5.4.2 Čas enega napada je čas do meta žoge napadalnega moštva na koš ali do izgubljene žoge.

5.4.3 Kot met na koš se razume, ko se žoga dotakne obroča, ob direktnem metu na koš.

5.4.4 Celoten čas enega napada (30 sekund) se določenemu moštvu dodeli po:

- prejetem zadetku,
- zadetku, pri katerem je bila dosojena osebna napaka,
- metu na koš, pri katerem se žoga dotakne obroča,
- menjavi posesti žoge,
- prekršku treh sekund,
- prekršku polovice igrišča,
- prekršku začetnega meta,
- izključitvi igralca,
- prekršku menjave igralca,
- sodniškem metu,
- nešportni napaki,
- tehnični napaki.

5.4.5 Po ostalih sodniških prekinitvah igre in prekrških, minuti odmora in osebni napaki brez izključitve se moštvu v napadu ne dodeli celoten čas napada. Napad se nadaljuje s prostim metom in odštevanjem časa napada od preostalega časa napada pred prekinitvijo igre.

5.5 **ZAČETNI MET**

5.5.1 Začetni met je način izvajanja žoge. Začetni met se izvaja obvezno izza linije koša in sicer tako, da je glava igralca v trenutku izvajanja za linijo koša.

5.5.2 Podaja pri izvajanju začetnega meta ne sme biti preko središčne linije igrišča.

5.5.3 Moštvo mora izvesti začetni met v času 5 sekund od trenutka, ko izvajalec za linijo koša prime žogo.

5.5.4 Začetni met se izvaja po:

- prejetem zadetku,
- prekršku treh sekund,
- prekršku polovice igrišča,
- prekršku začetnega meta,
- osebni napaki v napadu,
- obojestranski osebni napaki,
- prekršku menjave igralca moštva v napadu,
- prekršku oprijemanja ali namernega premikanja koša,
- minuti odmora.

5.5.5 Prekršek začetnega meta se sodi z odvzemom žoge moštvu, ki je nepravilno izvajalo začetni met. Nasprotnik nadaljuje igro z začetnim metom.

5.5.6 Pri vseh začetnih metih mora biti izvajalec neoviran pri izvajanju. Vsako oviranje izvajanja začetnega meta se kaznuje z izključitvijo igralca za čas enega napada.

5.5.7 Če pri izvajanju začetnega meta izza linije koša svoje obrambne polovice igrišča, žoga v celotnem obsegu preide središčno linijo in jo sprejme nasprotnik, se ne sodi ničesar in igra teče naprej brez prekinitve.

5.6 ***PROSTI MET***

5.6.1 Prosti met je način izvajanja žoge za nadaljevanje igre po sodniških prekinitvah igre, po prekrških in po minuti odmora. Izvaja se na mestu prekinitve igre s podajo.

5.6.2 Moštvo mora izvesti prosti met v času 5 sekund od trenutka, ko izvajalec prime žogo na mestu prekinitve igre.

5.6.3 Pri vseh prostih metih mora biti izvajalec neoviran pri izvajanju. Vsako oviranje izvajanja prostega meta se sodi z izključitvijo igralca za čas enega napada.

5.6.4 Če izvajalec pri izvajanju prostega meta doseže zadetek brez podaje, se zadetek ne prizna. Nasprotnik nadaljuje igro z začetnim metom.

5.7 PROSTI MET PO IZKLJUČITVI

- 5.7.1 Prosti met po izključitvi je način izvajanja žoge za nadaljevanje igre po izključitvi igralca. Prosti met po izključitvi se izvaja znotraj cone pod košem.
- 5.7.2 Prosti met po izključitvi mora obrambni igralec izvesti v 5 sekundah po sodnikovem znaku.
- 5.7.3 Prosti met po izključitvi se izvede s podajo žoge izven cone na vodo ali neposredno v roke nasprotnemu igralcu. Pri tem podaja ne sme biti neposredno preko roba igrišča ali neposredno preko središčne linije igrišča. Če žoga po podaji splava po vodi na omenjene dele, se igra neprekinjeno nadaljuje.
- 5.7.4 Prekršek prostega meta po izključitvi se sodi z izključitvijo igralca, ki je nepravilno izvajal prosti met po izključitvi.
- 5.7.5 Če obrambni igralec nasprotniku ovira sprejem proste žoge oziroma se je celo dotakne, je izključen.

5.8 SODNIŠKI MET

- 5.8.1 Sodniški met je vrsta meta, ki ga izvede sodnik, ob stranskem robu igrišča v liniji sporne situacije. Sodnik vrže žogo navpično navzgor med dva nasprotna igralca.
- 5.8.2 Igralec se pri sodniškem metu postavi tako, da je v trenutku sodniškega meta bližje robu igrišča za svojim košem.
- 5.8.3 Za sodniški met se sodnik odloči v primeru kadar:
- sta vsaj dva igralca obeh moštev istočasno storila osebno napako in sodnik ne more ugotoviti, kdo jo je storil prvi,
 - sodnika istočasno dosodita nasprotujoče si ukrepe in po sodniškem posvetu ne prideta do sporazumne sodniške odločitve,
 - dva ali več igralcev držijo žogo 3 sekunde in ni mogoče razbrati v čigavi posesti je žoga,
 - je po začetnem sodniškem metu v posameznem polčasu, sodnik mnenja, da je žoga padla tako, da daje prednost enemu moštvu,
 - sodnik oceni, da je pri sodniškem metu vrgel žogo tako, da je dal očitno prednost določenemu igralcu.

5.9 MENJAVE IGRALCEV

- 5.9.1 Menjava igralcev se izvrši v prostoru za menjavo. Igralec, ki izstopa iz igre, se mora pred menjavo obvezno dotakniti roba igrišča za košem svoje obrambne polovice. Igralec, ki vstopa v igro, se mora do trenutka menjave s katerimkoli delom telesa dotikati roba igrišča za košem svoje obrambne polovice. Igralec, ki vstopa v igro, ne sme skočiti v bazen.
- 5.9.2 Rezervni igralci se lahko zadržujejo na klopi za rezervne igralce ali v prostoru za menjavo, ki pripada njegovemu moštvu.
- 5.9.3 Prekršek menjave igralcev se sodi, kadar rezervni igralec zaplava v igrišče preden se igralec, ki izstopa iz igre, dotakne roba igrišča za košem.
- 5.9.4 Prekršek menjave igralcev moštva v napadu se sodi z odvzemom žoge moštvu, ki jo ima v posesti. Nasprotnik nadaljuje igro z začetnim metom.
- 5.9.5 Prekršek menjave igralcev moštva v obrambi se sodi z izključitvijo igralca, ki je nepravilno vstopil v igro. Igra se nadaljuje s prostim metom po izključitvi.

5.10 MINUTA ODMORA

- 5.10.1 Minuta odmora je prekinitev igre, ki jo lahko zahteva trener ali kapetan moštva. Zahtevo za minuto odmora naslovi na sodnika ali zapisnikarja.
- 5.10.2 Vsako moštvo ima na voljo 1 minuto odmora v vsakem polčasu. V podaljških ni minute odmora.
- 5.10.3 Minuta odmora se lahko moštvu, ki ima žogo v posesti, odobri le ob ustrezni prekinitvi igre.
- 5.10.4 Ob sodniškem metu ni možna odobritev minute odmora.
- 5.10.5 Minuta odmora začne teči, ko sodnik zapiska in ponazori znak za minuto odmora.
- 5.10.6 Vsaka minuta odmora mora trajati 1 minuto.

- 5.10.7 Minuta odmora se konča, ko sodnik zapiska in pozove igralce nazaj na igrišče.
- 5.10.8 Če je bila minuta odmora odobrena, po ustrezni prekinitvi med igro, se igra po preteku le te nadaljuje na mestu prekinitve igre z ustreznim prostim metom.
- 5.10.9 Če je bila minuta odmora odobrena po prejetem zadetku, se igra po preteku le te nadaljuje z začetnim metom.
- 5.10.10 Neizkoriščena minuta odmora se ne more prenesti v naslednji polčas.

6 GIBANJE Z ŽOGO

- 6.1 Pri vodni košarki je dovoljeno lovljenje, metanje in podajanje žoge z obema rokama.
- 6.2 Sprejem žoge v igri je, kadar igralec žogo prvič prime ali vodi.
- 6.3 Prijem žoge je, kadar igralec z dlanjo žogo drži v tolikšni meri, da jo lahko usmerja, dvigne, meče na koš ali poda.
- 6.4 Spust žoge na vodno gladino je spust žoge z dlani tako, da žoga prosto plava na vodni gladini.
- 6.5 Vodenje žoge je prenos žoge med plavanjem. Tehnike plavanja med vodenjem žoge so različne. Igralec lahko žogo potiska s čelom oziroma jo usmerja s podlahtmi ali z zunanjim delom dlani. Pri tem žoge ne sme naslanjati na podlahti ali dlani, temveč jo z malenkostnimi udarci usmerja v zeleno smer. Plavanje z žogo v roki ni dovoljeno.
- 6.6 Igralec lahko žogo sprejme s prijemom ali vodenjem. Po sprejemu žoge lahko igralec izvede met na koš, žogo poda soigralcu ali nadaljuje igro z vodenjem žoge v poljubni smeri.
- 6.7 Ko igralec žogo prvič spusti na vodno gladino ima možnost, da jo ponovno (drugič) prime ali jo začne voditi.

- 6.8 Ko igralec žogo drugič prime, mora obvezno podati ali metati na koš (podobno kot vodenje pri običajni košarki). Če to prekorači, se sodi prekršek dvojno vodenje.
- 6.9 Prekršek dvojno vodenje se sodi z odvzemom žoge. Prosti met se izvaja na mestu prekrška.
- 6.10 Igralec, ki drži žogo v roki se lahko giblje neomejeno znotraj razdalje lastnega raztežaja rok. Merodajni kriterij za opredelitev gibanja igralca, je njegova glava. Če igralec prekorači to razdaljo, se sodi prekršek nošenje žoge (»koraki«).
- 6.11 Prekršek nošenje žoge (»koraki«) se sodi z odvzemom žoge. Prosti met se izvaja na mestu prekrška.

7 IGRA V CONI

- 7.1 Okoli stojala pod košem je prostor (v nadaljevanju cona), ki ga omejuje navidezna krožnica na vodni gladini s polmerom 1,5 metra, merjenim od središča stojala koša.
- 7.2 V coni se lahko igralec napadalnega moštva zadržuje brez žoge največ 3 sekunde. Ko igralec prekorači ta čas, se sodi prekršek treh sekund.
- 7.3 Prekršek treh sekund se sodi z odvzemom žoge. Nasprotnik nadaljuje igro z začetnim metom.
- 7.4 Merodajni kriterij za opredelitev igralca v coni je glava igralca. Igralec je v coni, kadar je njegova glava v coni.
- 7.5 Igralec, ki ima žogo v posesti se lahko v coni giblje neomejeno dolgo.
- 7.6 Če igralec, ki je v coni in ujame od obroča odbito žogo v trenutku, ko je ta s celotnim obsegom nad višino obroča, lahko direktno meče na koš. Žoga mora v tem primeru ves čas ostati s celotnim obsegom nad višino obroča.

- 7.7 Če igralec v coni ujame žogo, ki se je odbila od obroča in v tem trenutku ni s celotnim obsegom nad višino obroča, jo mora podati iz cone in šele potem se lahko žoga ponovno meče na koš ali vrne v cono. Igralec lahko tako ujeto žogo tudi vodi iz cone in nazaj v tolikšni meri, da njegova glava in žoga zapustita cono.
- 7.8 Obrambni igralec lahko žogo, ki se dotika ali odbije od obroča, zbije z obroča ali jo ujame.
- 7.9 Zbijanje žoge z obroča iz notranje strani obroča (skozi mrežico) ni dovoljeno. Če se to zgodi sodnik prizna zadetek glede na met za dve ali tri točke.

8 PREKRŠKI

- 8.0.1 Prekrški so del igre, ki se nanašajo na kršenje pravil igre. Navezujejo se na pravilno izvedbo tehničnih in taktičnih pogojev, ki jih predpisujejo pravila v vodni košarki.
- 8.0.2 Prekrški predstavljajo tiste elemente igre, dogodke in igralne okoliščine pri katerih gre za omejitve, ki jih predpisujejo pravila v povezavi z gibanjem igralcev, rokovanjem z žogo, razsežnostmi igrišča, uporabo rekvizitov in opreme ter poteka igralnih situacij.

8.1 *PREKRŠEK ROBA IGRIŠČA (»OUT«)*

- 8.1.1 Med igro se žoga ne sme dotakniti roba igrišča, kateregakoli predmeta zunaj igrišča ali gladine vode zunaj igrišča. Moštvu, ki je imelo pred tem zadnji stik z žogo, se sodi prekršek roba igrišča (»out«).
- 8.1.2 Če se žoga dotakne stropa, se sodi prekršek roba igrišča (»out«).
- 8.1.3 Ob prekršku roba igrišča (»out«) se sodi odvzem žoge. Prosti met se izvaja na mestu prekrška.

8.2 PREKRŠEK POLOVICE IGRIŠČA

- 8.2.1 Prekršek polovice igrišča se sodi, kadar žoga med igro ob katerikoli podaji izza linije koša svoje obrambne polovice igrišča v celotnem obsegu preide središčno linijo in jo sprejme soigralec.
- 8.2.2 Ob prekršku polovice igrišča se sodi odvzem žoge. Nasprotnik nadaljuje igro z začetnim metom.
- 8.2.3 Če pri katerikoli podaji izza linije koša svoje obrambne polovice igrišča, žoga v celotnem obsegu preide središčno linijo in jo sprejme nasprotnik, se ne sodi ničesar in igra teče naprej brez prekinitve.

8.3 PREMIKANJE KOŠA

- 8.3.1 Obrambni igralci ob metu nasprotnika na koš, ne smejo premikati koša. Če s katerikoli delom telesa premaknejo koš, je zadetek priznan.
- 8.3.2 Če igralci v obrambi ob metu nasprotnika na koš, namerno premaknejo koš, se prizna zadetek glede na met, za dve ali tri točke. Igralcu, ki je premaknil koš, se sodi tehnična napaka.
- 8.3.3 Kadar igralci v medsebojni borbi za položaj s svojo aktivnostjo nenamerno premaknejo koš v trenutku meta na koš in pri tem ni jasno kdo ga je premaknil, se sodi sodniški met.
- 8.3.4 Ob prekršku premikanja koša se sodi odvzem žoge in začetni met nasprotnemu moštvu. Če žoga ni v posesti moštva, ki je storilo prekršek, se sodi izključitev igralca.

8.4 OPRIJEMANJE KOŠA

- 8.4.1 Med igro si igralci ne smejo pomagati z oprijemanjem ali odrivanjem od koša. Prav tako se igralcem ni dovoljeno dotikati koša pri izvajanju začetnih metov, izvajanju prostih metov ali pri katerikoli drugi akciji v igri.
- 8.4.2 Ob prekršku oprijemanja koša se sodi odvzem žoge in začetni met nasprotnemu moštvu. Če žoga ni v posesti moštva, ki je storilo prekršek, se sodi izključitev igralca.

8.5 MOTENJE LETA ŽOGE

- 8.5.1 Obrambni igralec ne sme prestregati ali blokirati žoge nad višino obroča, če se ta po metu na koš po doseženi najvišji točki krivulje leta giblje v smeri proti košu. Ob prekršku se prizna zadetek glede na met, za dve ali tri točke.
- 8.5.2 Obrambni igralec ne sme prestregati ali blokirati žoge, ki se giblje v prostoru nad obročem. Ob prekršku se prizna zadetek glede na met, za dve ali tri točke.

8.6 POTOPLJENA ŽOGA

- 8.6.1 Prekršek potopljene žoge se sodi kadar igralec med igro potopi žogo v celotnem obsegu pod gladino vode za več kot 2 sekundi.
- 8.6.2 Ob prekršku potopljene žoge se sodi odvzem žoge. Prosti met se izvaja na mestu prekrška.
- 8.6.3 Kadar se v borbi za žogo med igralci žoga v celoti potopi pod gladino vode za več kot 2 sekundi in ni razvidno kdo jo je potopil, se sodi sodniški met.

8.7 IGRA Z NOGO

- 8.7.1 Igralcu med igro ni dovoljena namerna igra z nogo. Igra z nogo se šteje, kadar igralec z nogo namerno usmerja ali preusmerja žogo.
- 8.7.2 Ob prekršku igre z nogo se sodi odvzem žoge. Prosti met se izvaja na mestu prekrška. Če žoga ni v posesti moštva, ki je storilo prekršek, se sodi izključitev igralca.

8.8 PLAVANJE POD VODO

- 8.8.1 Igralcem med igro ni dovoljeno plavati pod gladino vode tako, da bi si v igri pridobili prednost. Pri tem tudi ni dovoljeno oddivanje od dna igrišča, na način, da s tem pridobijo prednost v igri.
- 8.8.2 Ob prekršku plavanja pod vodo se sodi odvzem žoge. Prosti met se izvaja na mestu prekrška. Če žoga ni v posesti moštva, ki je storilo prekršek, se sodi izključitev igralca.

8.9 **OPRIJEMANJE ROBA IGRIŠČA**

- 8.9.1 Med igro si igralci ne smejo pomagati z robovi ali progami, ki označujejo in omejujejo igrišče. Vsakršno odrivanje, vlečenje, oprijemanje in počivanje na robovih se sodi kot prekršek.
- 8.9.2 Ob prekršku oprijemanja roba igrišča se sodi odvzem žoge. Prosti met se izvaja na mestu prekrška. Če žoga ni v posesti moštva, ki je storilo prekršek, se sodi izključitev igralca.

8.10 **OSTALI PREKRŠKI**

- 8.10.1 Prekršek začetnega meta [poglavje 5.5].
- 8.10.2 Nepravilno izvajanje prostega meta po izključitvi [poglavje 5.7].
- 8.10.3 Prekršek menjave igralcev [poglavje 5.9].
- 8.10.4 Dvojno vodenje [poglavje 6.].
- 8.10.5 Nošenje žoge (»koraki«) [poglavje 6.].
- 8.10.6 Prekršek treh sekund [poglavje 7.].

9 **OSEBNE NAPAKE**

- 9.0.1 Po osebni napaki obrambnega igralca v njegovi obrambni polovici igrišča se sodi izključitev igralca, ki je storil osebno napako, za čas enega napada. Igra se nadaljuje s prostim metom po izključitvi.
- 9.0.2 Izključeni igralci čakajo na vstop v igro v prostoru za menjavo ob robu igrišča za svojim košem.
- 9.0.3 Po zadetku, stiku žoge z obročem ali izgubi posesti žoge napadalcev se lahko vsi izključeni igralci vrnejo v igro v skladu s pravilom menjave igralcev [poglavje 5.9].
- 9.0.4 Napadalcu se dosežen zadetek prizna, tudi ko je bila nad njim, med izvajanjem meta na koš, storjena osebna napaka. V tem primeru obrambni igralec, ki je storil osebno napako, ni izključen. Napadalnemu moštvu pripada dodaten napad.

- 9.0.5 Prva osebna napaka obrambnih igralcev, v njihovi napadalni polovici igrišča, je osebna napaka brez izključitve. Igra se nadaljuje s prostim metom. Vsaka naslednja osebna napaka obrambnih igralcev se sodi z izključitvijo igralca, ki jo je storil, za čas enega napada.
- 9.0.6 Po osebni napaki v napadu se sodi odvzem žoge. Nasprotnik nadaljuje igro z začetnim metom.
- 9.0.7 Pri obojestranski osebni napaki sta izključena oba igralca za čas enega napada. Žoga se dodeli moštvu, ki jo je imelo pred tem v posesti. Igra se nadaljuje z začetnim metom.
- 9.0.8 Vsak igralec je lahko med igro $4 \times$ izključen. Po četrti izključitvi je igralec izključen do konca tekme.

9.1 ***UDARCI***

- 9.1.1 Osebna napaka se sodi, kadar igralec udari ali brcne nasprotnika po kateremkoli delu telesa nad ali pod vodo.

9.2 ***NASLANJANJE IN NARIVANJE NA NASPROTNIKA***

- 9.2.1 Osebna napaka se sodi, kadar se igralec med igro naslanja ali nariva na ali čez nasprotnika tako, da na njega prenaša svojo težo.
- 9.2.2 Osebna napaka se sodi še posebej kadar obrambni igralec z narivanjem in gibanjem telesa začne premikati nasprotnika in ob tem njegove dlani niso izven vode ter jasno vidne.

9.3 ***ODRIVANJE NASPROTNIKA***

- 9.3.1 Osebna napaka se sodi, kadar igralec med igro s katerimkoli delom telesa odrine nasprotnika.

9.4 ***PLAVANJE ČEZ NASPROTNIKA***

- 9.4.1 Osebna napaka se sodi, kadar igralec med igro plava čez roke, noge ali telo nasprotnika in mu s tem onemogoči normalen ritem ali smer plavanja.

9.5 ***DRŽANJE NASPROTNIKA***

- 9.5.1 Osebna napaka se sodi, kadar igralec med igro z roko ali nogo objame, prime ali drži nasprotnika.

9.6 ***VLEČENJE NASPROTNIKA***

- 9.6.1 Osebna napaka se sodi, kadar igralec med igro z roko ali nogo potegne ali vleče nasprotnika.
- 9.6.2 Osebna napaka z izključitvijo, ne glede na stran igrišča, se sodi igralcu, ki za nogo potegne ali vleče igralca, ki plava pred njim.

9.7 ***POTAPLJANJE NASPROTNIKA***

- 9.7.1 Osebna napaka se sodi, kadar igralec med igro potaplja nasprotnika.

9.8 ***OSTALE OSEBNE NAPAKE***

- 9.8.1 Osebna napaka se sodi, kadar igralec z roko udari po vodi ob igralcu z žogo, pri čemer zaradi spenjene vode ni razvidno kaj je zadela roka.
- 9.8.2 Osebna napaka se sodi, kadar igralec namerno poškropi nasprotnika v obraz.
- 9.8.3 Osebna napaka se sodi, kadar igralec z dlanmi namerno zakriva obraz nasprotnika, z namenom zastiranja pogleda.

10 PREDNOST

- 10.1 Zaradi naključnih dotikov naj sodnika po nepotrebem ne prekinjata igre, razen, če bi igralec zaradi tega pridobil prednost in ali če bi bilo zaradi tega nasprotno moštvo v podrejenem položaju.
- 10.2 Kadar je nad napadalcem, ki podaja žogo, med podajo storjena osebna napaka, a mu kljub temu uspe podati žogo soigralcu za nadaljevanje napada, lahko sodnik pusti prednost igri in storjene osebne napake ne sodi.

11 NEŠPORTNA NAPAKA

- 11.1 Nešportna napaka je napaka igralca z dotikom, ki po sodnikovi oceni ni izvedel pravičnega poskusa neposredne igre na žogo v skladu z duhom in namenom teh pravil.
- 11.2 Nešportna napaka se sodi, kadar ima napadalec veliko priložnost za zadetek, pri čemer ga obrambni igralec grobo zaustavi. Pri tem je očitno, da obrambni igralec ni meril na žogo ampak na telo napadalca.
- 11.3 Nešportna napaka se sodi, kadar obrambni igralec povzroči kontakt z namenom, da bi zaustavil protinapad, pri katerem je očitno, da le ta ne meri na žogo ampak na telo, ob tem pa med napadalcem in nasprotnikovim košem ni nobenega obrambnega igralca.
- 11.4 Nešportna napaka igralca se sodi z izključitvijo igralca za čas enega napada. Nasprotno moštvo ima napad z igralcem več in dodaten napad.
- 11.5 Nešportna napaka igralca se v zapisniku zabeleži posebej in šteje za dve izključitvi.

12 TEHNIČNA NAPAKA

- 12.1 Tehnična napaka se sodi, kadar igralec, rezervni igralec, trener ali spremljevalec moštva med igro ugovarja ali glasno komentira sodniške odločitve.
- 12.2 Tehnična napaka se sodi, kadar igralec, rezervni igralec, trener ali spremljevalec moštva žali, nespoštljivo komunicira ali se dotika sodnikov ali nasprotnikov.
- 12.3 Tehnična napaka se sodi pri vsaki nešportni potezi igralca, rezervnega igralca, trenerja, ali spremljevalca moštva.
- 12.4 Tehnična napaka igralca se sodi z izključitvijo igralca za čas enega napada. Nasprotno moštvo ima napad z igralcem več in dodaten napad.
- 12.5 Tehnična napaka rezervnega igralca, trenerja ali spremljevalca se sodi z izključitvijo enega od igralcev na igrišču za čas enega napada. Nasprotno moštvo ima napad z igralcem več in dodaten napad.
- 12.6 Tehnična napaka se v zapisniku zabeleži posebej in šteje za dve izključitvi.
- 12.7 Oseba, ki je dobila drugo tehnično napako, ne sme več sodelovati in mora do konca tekme zapustiti bližino igrišča oziroma bazena. Če kaznovani ne zapusti prizorišča, se tekma prekine in zabeleži v korist nasprotnega moštva z rezultatom 21:0.

13 RAZLAGA SODNIŠKE ODLOČITVE

- 13.1 Ob ustrezni prekinitvi lahko samo kapetan moštva z dvigom roke pozove sodnika za razlago sodniške odločitve. Sodnik lahko ob ustrezni prekinitvi odobri poziv.
- 13.2 Razlaga sodniške odločitve poteka v prostoru za razgovor.
- 13.3 Razlaga sodniške odločitve nima vpliva na že sojeno odločitev sodnika.

14 PREKINITEV OB POŠKODBAH

- 14.1 V primeru nesreče, poškodbe ali slabosti igralca lahko sodnik po lastni presoji prekine igro, vendar ne za več kot 3 minute. V tem primeru sodnik časomerilcu da ustrezen znak in navodila kdaj se prekinitev začne.
- 14.2 Če se igra ustavi zaradi nesreče, poškodbe, slabosti igralca ali drugega nepredvidljivega razloga, bo prosti met dodeljen moštvu, ki je pred prekinitvijo imelo žogo v posesti. Prosti met se izvaja na mestu, kjer se je igra ustavila.
- 14.3 V primeru, da se igralec umakne iz igre zaradi zdravstvenih razlogov, vključno v primeru krčev, sodnik odobri takojšen vstop rezervnega igralca, ne glede na mesto izstopa poškodovanega igralca.
- 14.4 V primeru, da igralec krvavi, mora takoj iz vode. Sodnik odobri takojšen vstop rezervnega igralca, ne glede na mesto izstopa poškodovanega igralca.

15 SODNIŠKI ZNAKI

Glede na pomen in uporabo ločimo tri sklope sodniških znakov:

- splošni sodniški znaki,
- sodniški znaki za ponazoritev prekrškov,
- sodniški znaki za ponazoritev osebnih napak.

Pri vseh znakih, pri katerih ima sodnik na sliki v ustih piščalko, se le ta ob sojenju podpre tudi s piskom. Pri tistih znakih, kjer sodnik na sliki v ustih nima piščalke, se sojenje in ponazoritev ne podpre s piskom. Pri ponazoritvi tipa prekrška ali osebne napake se pisk opusti.

15.1 SPLOŠNI SODNIŠKI ZNAKI

15.1.1 Začetni sodniški met

Sodnik s piskom in spustom predročene roke ponazori začetni sodniški met. Z drugo vzročeno roko in razprtimi prsti označi pet igralcev v igri (slika 3).



Slika 3: Začetni sodniški met

15.1.2 Smer napada

Sodnik (brez piska) ponazori smer napada tako, da z eno predročeno roko pokaže na mesto prekrška ali osebne napake, zaradi katere je prišlo do spremembe. Drugo odročeno roko stegne v smeri napada (slika 4).



Slika 4: Smer napada

15.1.3 *Potrditev zadetka*

Sodnik (brez piska) s predročeno roko in s stegnjenima dvema prstoma ter njunim gibom navzdol ponazori potrditev zadetka (slika 5).



Slika 5: Potrditev zadetka

15.1.4 *Met za tri točke*

Sodnik (brez piska) z vzročeno roko in razprtimi tremi prsti ponazori met za tri točke (slika 6).



Slika 6: Met za tri točke

15.1.5 *Potrditev zadetka za tri točke*

Sodnik (brez piska) z vzročenicima rokama in razprtimi tremi prsti na obeh rokah ponazori potrditev zadetka za tri točke (slika 7).



Slika 7: Potrditev zadetka za tri točke

15.1.6 *Prednost*

Sodnik (brez piska) z odročanjem pokrčeno navzgor in s stegnjenimi dlanmi ponazori prednost v igri (slika 8).



Slika 8: Prednost

15.1.7 *Sodniški met*

Sodnik s piskom in predročanjem navzgor s stisnjenimi dlanmi in stegnjenima palcema ponazori sodniški met (slika 9).



Slika 9: Sodniški met

15.1.8 *Minuta odmora*

Sodnik s piskom in s stegnjenim kazalcem ene roke pod dlanjo druge roke ponazori minuto odmora (slika 10).



Slika 10: Minuta odmora

15.1.9 *Tehnična napaka*

Sodnik s piskom in s celo stegnjeno dlanjo ene roke pod dlanjo druge roke ponazori stilizirano črko »T«. Pri čemer jasno nakaže komu je sojena tehnična napaka (slika 11).



Slika 11: Tehnična napaka

15.1.10 *Izključitev igralca*

Sodnik ponazori izključitev igralca tako, da s piskom in z eno predročeno roko pokaže na igralca, ki je izključen. Z drugo odročeno roko pokaže v smeri prostora za menjavo in s številom razprtih prstov označi število obrambnih igralcev, ki lahko v nadaljevanju igrajo v moštvu izključenega igralca. Enako postopa v nadaljevanju. V primeru, da je izključenih še več igralcev, število razprtih prstov sorazmerno pada (slika 12).



Slika 12: Izključitev igralca

15.1.11 *Štirje v obrambi*

Sodnik (brez piska) z vročeno roko ponazori število dovoljenih igralcev v obrambi. Število razprtih prstov pada sorazmerno s številom izključenih igralcev. S predročeno roko kaže na mesto izvajanja prostega meta po izključitvi (slika 13).



Slika 13: Štirje v obrambi

15.1.12 *Prosti met po izključitvi*

Sodnik ponazori prosti met po izključitvi z daljšim piskom. Z roko v predročenu polskrčeno, s stegnjeno dlanjo obrnjeno navzgor, le to dvigne in spusti (slika 14).



Slika 14: Prosti met po izključitvi

15.1.13 *Konec tekme*

Sodnik ponazori konec tekme z dvema krajšima in tretjim daljšim piskom. Z rokama predročeno polskrčeno in stegnjenimi dlanmi obrnjenimi navzdol roke trikrat menjaje prekriža (slika 15).



Slika 15: Konec tekme

15.2 **SODNIŠKI ZNAKI ZA PONAZORITEV PREKRŠKOV**

15.2.1 **Prekršek**

Sodnik s piskom, vzročeno roko in stegnjeno dlanjo ustavi čas in ponazori prekršek. Z drugo roko v predročenu pokaže na igralca, ki je storil prekršek (slika 16).



Slika 16: Prekršek

15.2.2 **Prekršek roba igrišča (»out«)**

Sodnik (brez piska) z eno roko v vzročenu in drugo roko v odročenu z upognjeno dlanjo ponazori prekršek roba igrišča (»out«) (slika 17).



Slika 17: Prekršek roba igrišča (»out«)

15.2.3 **Prekršek polovice igrišča**

Sodnik s piskom ponazori prekršek polovice igrišča tako, da z rokama v predročenu eno roko dvakrat zaporedoma prenese preko druge in nazaj (slika 18).



Slika 18: Prekršek polovice igrišča

15.2.4 **Premikanje koša**

Sodnik (brez piska) ponazori premikanje koša tako, da z rokama v predročenu skrčeno z eno roko podpre drugo roko pod komolcem. Drugo roko pa stisnjeno v pest zaziba v smeri levo – desno (slika 19).



Slika 19: Premikanje koša

15.2.5 *Igra z nogo*

Sodnik (brez piska) ponazori igro z nogo tako, da z roko in stegnjenim kazalcem pokaže na nizko odnoženo nogo (slika 20).



Slika 20: Igra z nogo

15.2.6 *Prekršek začetnega meta*

Sodnik (brez piska) ponazori prekršek začetnega meta tako, da z rokama v predročenu skrčeno z eno roko opre drugo roko v komolcu. Drugo roko s stegnjeno dlanjo zaziba v smeri naprej – nazaj (slika 21).



Slika 21: Prekršek začetnega meta

15.2.7 *Dvojno vodenje*

Sodnik (brez piska) ponazori dvojno vodenje tako, da z rokama v predročenu skrčeno, izmenično dvakrat spusti in dvigne podlahti (slika 22).



Slika 22: Dvojno vodenje

15.2.8 *Nošenje žoge (»koraki«)*

Sodnik (brez piska) ponazori nošenje žoge (»koraki«) tako, da obe roki v predročenu skrčeno dvakrat zavrti eno okrog druge (slika 23).



Slika 23: Nošenje žoge (»koraki«)

15.2.9 *Prekršek treh sekund*

Sodnik s piskom in eno vzročeno roko ter razprtimi tremi prsti ponazori prekršek treh sekund. Z drugo roko v predročanju pokaže na igralca, ki je storil prekršek (slika 24).



Slika 24: Prekršek treh sekund

15.3 *SODNIŠKI ZNAKI ZA PONAZORITEV OSEBNIH NAPAK*

15.3.1 *Osebna napaka*

Sodnik s piskom, vzročeno roko in stisnjeno pestjo ustavi čas in ponazori osebno napako. Z drugo roko v predročanju pokaže na igralca, ki je storil osebno napako (slika 25).



Slika 25: Osebna napaka

15.3.2 *Udarec nasprotnika*

Sodnik (brez piska) ponazori udarec nasprotnika tako, da z rokama v predročanju skrčeno s stisnjeno pestjo ene roke rahlo udari v stegnjeno dlan druge roke (slika 26).



Slika 26: Udarec nasprotnika

15.3.3 *Udarec nasprotnika po roki*

Sodnik (brez piska) ponazori udarec nasprotnika po roki tako, da z rokama v predročanju skrčeno prekriža roki in s podlahtjo ene roke rahlo udari po podlahti druge (slika 27).



Slika 27: Udarec nasprotnika po roki

15.3.4 *Odrivanje nasprotnika*

Sodnik (brez piska) ponazori odrivanje nasprotnika tako, da iz priročnja skrčeno z dvignjenimi dlanmi stegne roke v predročnje (slika 28).



Slika 28: Odrivanje nasprotnika

15.3.5 *Odrivanje z noge*

Sodnik (brez piska) ponazori odrivanje z noge tako, da nogo iz odnoženja nizko in roko iz predročnja z dvignjeno dlanjo sočasno dvakrat zapored skrči in stegne (slika 29).



Slika 29: Odrivanje z noge

15.3.6 *Plavanje čez nasprotnika*

Sodnik (brez piska) ponazori plavanje čez nasprotnika tako, da z rokama v predročnju polskrčeno s stegnjenimi dlanmi roke prekrži (slika 30).



Slika 30: Plavanje čez nasprotnika

15.3.7 *Držanje nasprotnika*

Sodnik (brez piska) ponazori držanje nasprotnika tako, da se v predročnju polskrčeno z eno roko prime pod zapestje druge roke. Dlan druge roke je pri tem stegnjena (slika 31).



Slika 31: Držanje nasprotnika

15.3.8 *Vlečenje nasprotnika*

Sodnik (brez piska) ponazori vlečenje nasprotnika tako, da roki iz predročnja polskrčeno z dlanmi navzgor pritegne k telesu v predročnje skrčeno (slika 32).



Slika 32: Vlečenje nasprotnika

15.3.9 *Potapljanje nasprotnika*

Sodnik (brez piska) ponazori potapljanje nasprotnika z rokama v predročnju skrčeno in stegnjenimi dlanmi obrnjenimi navzdol. Roke v tem položaju dvakrat spusti in dvigne (slika 33).



Slika 33: Potapljanje nasprotnika

15.3.10 *Nešportna napaka*

Sodnik s piskom ponazori nešportno napako tako, da se v vzročnju polskrčeno z eno roko prime pod zapestje druge roke. Dlan druge roke je pri tem stisnjena v pest (slika 34).



Slika 34: Nešportna napaka

16 ZAPISKI