



# **MEHANIKA SOJENJA MALE KOŠARKE**

---

## UVOD V MEHANIKO SOJENJA

---

V tem poglavju predstavljamo temeljna načela mehanike sojenja, s katerimi naj bi se sodniki najprej seznanili. Mehaniko sojenja smo poskusili kar najbolj poenostaviti in ponazoriti.

Mehanika sojenja določa načine gibanja, postavljanja, signalizacije, sodelovanja in odzivanja obeh sodnikov na tekmi. Sodniki uporabljajo mehaniko sojenja na vsaki tekmi.

Tekme v mali košarki praviloma sodita dva sodnika – **prvi sodnik** in **drugi sodnik**. Oba sta zadolžena za priznavanje ali razveljavljanje zadetkov, dosojanje napak in prekrškov ter določanje kazni za kršitve. Med tekmo so njune odločitve enakovredne. Poleg tega **prvi sodnik** takoj po koncu tekme pregleda zapisnik in ima pravico odločiti o vsem, kar ni posebej opredeljeno v pravilih.

Namen pravil je obema ekipama omogočiti enake pogoje za igro in možnosti za zmago. Sodnika ta namen uveljavljata. Zato ekipama dosojata kršitve pravil enako strogo.

Sodnika poskušata biti med tekmo vedno postavljena tako, da imata pregled nad dogajanjem na celotnem igrišču. Skupaj morata s pogledom zajeti vseh deset igralcev na igrišču.

Eden od sodnikov se giblje **pred** napadom in se zato imenuje **vodilni sodnik**, drugi sodnik pa se giblje **z oziroma za** napadom in se zato imenuje **spremljajoči sodnik**.

---

## PRIPRAVA NA SOJENJE TEKME

---

Sodnika prideta na tekmo najmanj 30 minut pred njenim pričetkom. Pred tekmo se ogrejeta, na igrišče pa stopita skupaj približno 10 minut pred pričetkom tekme.

Sodnika sta oblečena v sodniško majico, dolge črne ali temne hlače in košarkarske copate. Sodnikova piščalka mora biti obešena na vrvico.

Ob prihodu na igrišče se rokujeta s trenerjema obeh ekip in pomožnima sodnikoma. Nato se postavita pred zapisnikarsko mizo in nadzorujeta ogrevanje igralcev.

Tri minute pred pričetkom tekme prvi sodnik zapiska in pokaže, da so do začetka tekme preostale tri minute. Minuto in pol pred pričetkom tekme prvi sodnik ponovno zapiska in pokliče igralce, ki se ogrevajo, z igrišča.

Pred pričetkom tekme se med seboj pozdravijo igralci obeh ekip, trenerja in sodnika.



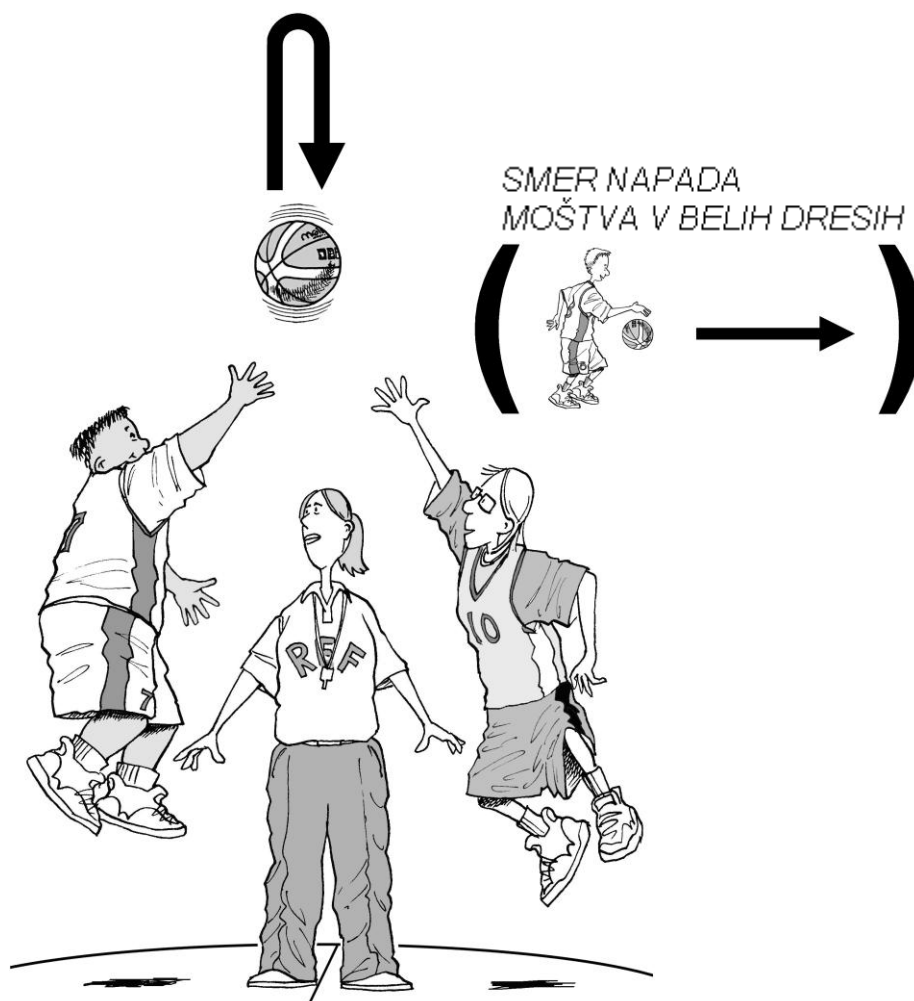
## ZAČETEK TEKME

Tekma se začne s sodniškim metom v srednjem krogu. Sodniški met izvede prvi sodnik, ki vrže žogo med katerakoli igralca nasprotnih moštev. Med sodniškim metom prvi sodnik ne sme imeti piščalke v ustih.

Pred sodniškim metom sodnika zapisnikarju pomagata zabeležiti v zapisnik igralce obeh moštev, ki bodo tekmo pričeli. Nato preverita, ali je oprema igralcev skladna s pravili. Dresi igralcev morajo biti zatlačeni za kratke hlače.

Prvi sodnik nato preveri, ali so drugi sodnik in pomožna sodnika pripravljene na začetek tekme. Tik pred sodniškim metom preveri, ali sta skakalca pravilno postavljena, in igralce opozori na njihovo smer napada. Skakalca morata biti z obrazom obrnjena v smer koša, na katerega napadata.

### ŽOGA PADA PROTI TLOM



### SODNIŠKI MET

## Sodniški met

Tekma se začne s sodniškim metom. Prvi sodnik vrže žogo navpično med skakalca tako visoko, da je nobeden od njiju ne more doseči. Skakalca lahko odbijeta žogo šele, ko začne žoga padati proti tlam.

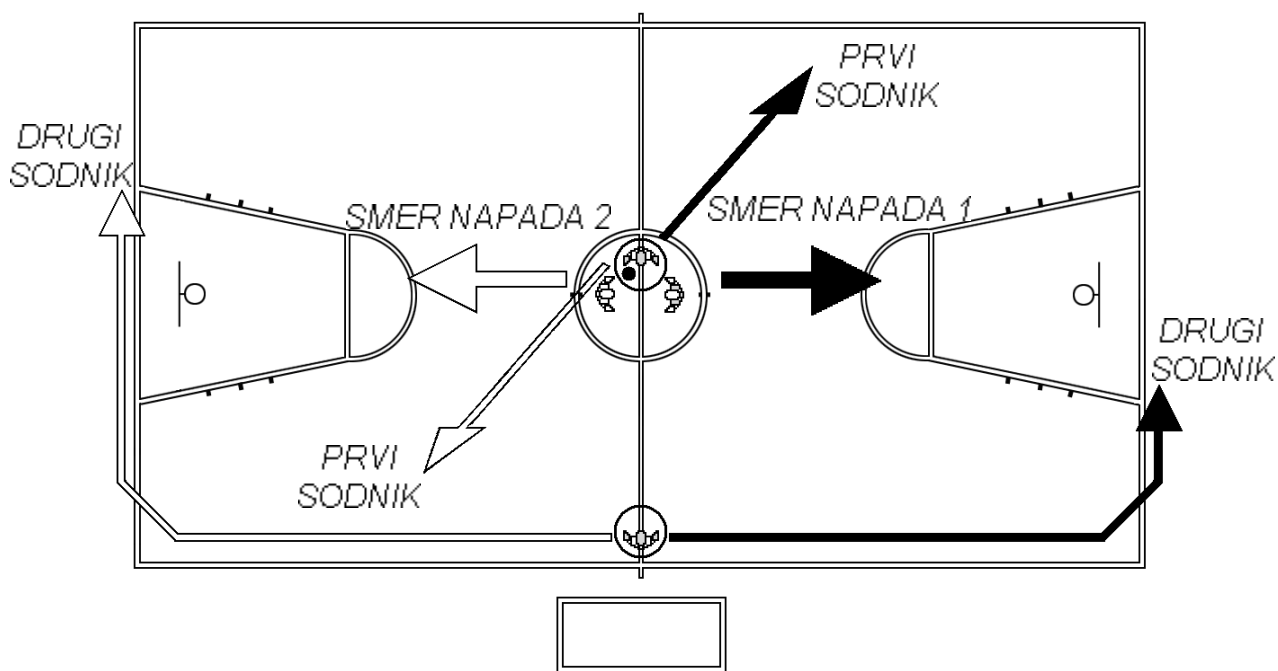
Drugi sodnik medtem nadzoruje skakalca in ostale igralce na igrišču.

Ko se žoge dotakne eden od skakalcev, drugi sodnik pokaže sodniški znak za sprožitev ure. Ko eno od moštev osvoji žogo, drugi sodnik steče pred napad in postane vodilni sodnik.

Prvi sodnik po sodniškem metu počaka, da eno od moštev osvoji žogo. Ko igralci in drugi sodnik stečejo v napad, se prvi sodnik pomakne levo od igralcev in postane spremljajoči sodnik.



ZNAK ZA  
SPROŽITEV URE



GIBANJE PO SODNIŠKEM METU

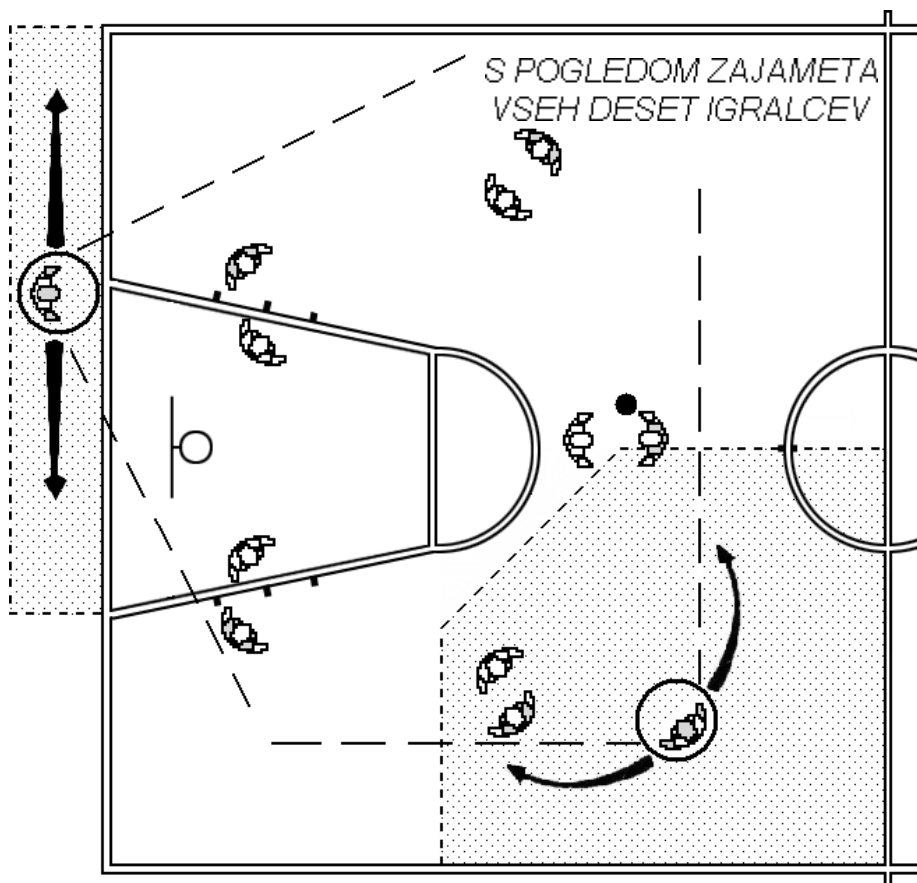
## Gibanje sodnikov med tekmo

Sodnika se med tekmo postavljata tako, da lahko vedno nadzorujeta vseh deset igralcev na igrišču. Najbolje je, če se postavljata diagonalno glede na igrišče, tako da lahko skupaj s pogledom zajameta vseh deset igralcev.

Vodilni sodnik se postavlja pred napadom. Giblje se za čelno črto, in sicer do oddaljenega roba trapeza na svoji desni strani.

Spremljajoči sodnik se giblje za napadalci in levo od njih. Giblje se po igrišču, vendar ne nižje od namišljenega podaljška črte prostih metov, niti ne bolj desno od namišljene sredine igrišča.

Sodnika svoj položaj neprestano prilagajata dogodkom na igrišču. Nenehno se gibljeta, da imata čim boljši pregled nad dogajanjem.



### *GIBANJE IN POSTAVLJANJE SODNIKOV V SPREDNJEM POLJU*

Ko žogo osvoji nasprotnik, se spremljajoči sodnik obrne in ob bočni črti steče pred napad. Pri tem postane novi vodilni sodnik.

Vodilni sodnik medtem spremlja igro in nadzoruje igralce na igrišču. Postal je spremljajoči sodnik in nadzoruje predvsem igro okoli žoge.

Sodnika zamenjata položaja vsakič, ko vodilni sodnik dosodi osebno napako.

## POSTAVLJANJE IN ODGOVORNOSTI SODNIKOV

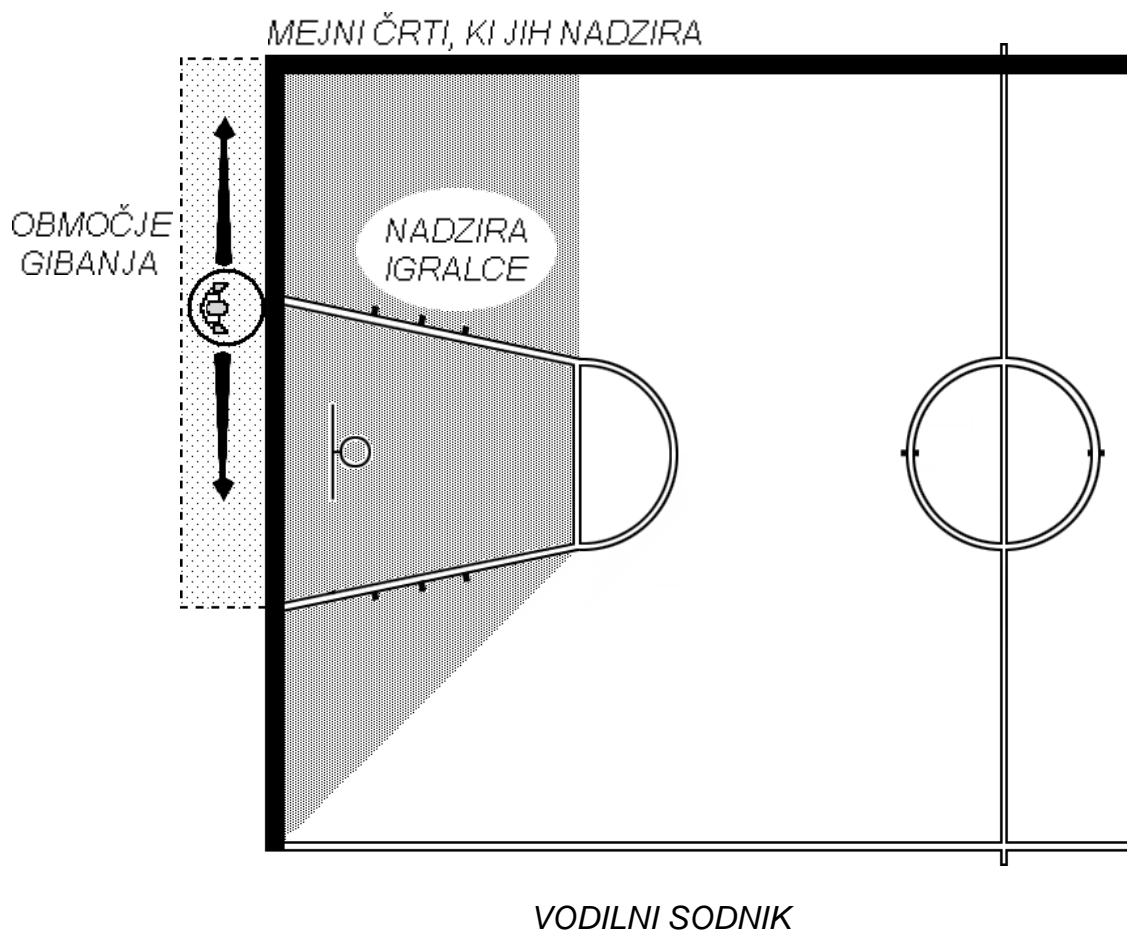
### Vodilni sodnik

Vodilni sodnik se giblje pred napadom.

Med tekmo nadzoruje predvsem igralce, ki se nahajajo v osenčenem območju na sliki. Posebej pozoren je na igralce v trapezu.

Vodilni sodnik nadzoruje bočno črto na svoji levi in čelno črto pred napadom. Kadar žoga prečka eno od teh črt, sodnik zapiska in pokaže smer nadaljevanja igre.

Če spremljajoči sodnik nima dobrega pregleda nad dogajanjem na igrišču ali ni prepričan, kaj se je zgodilo, mu lahko vodilni sodnik pomaga.





## Spremljajoči sodnik

Spremljajoči sodnik se giblje z oziroma za napadom.

Med tekmo nadzoruje predvsem igralce, ki se nahajajo v označenem območju na igrišču. Poleg tega pomaga vodilnemu sodniku nadzorovati igralce v trapezu.

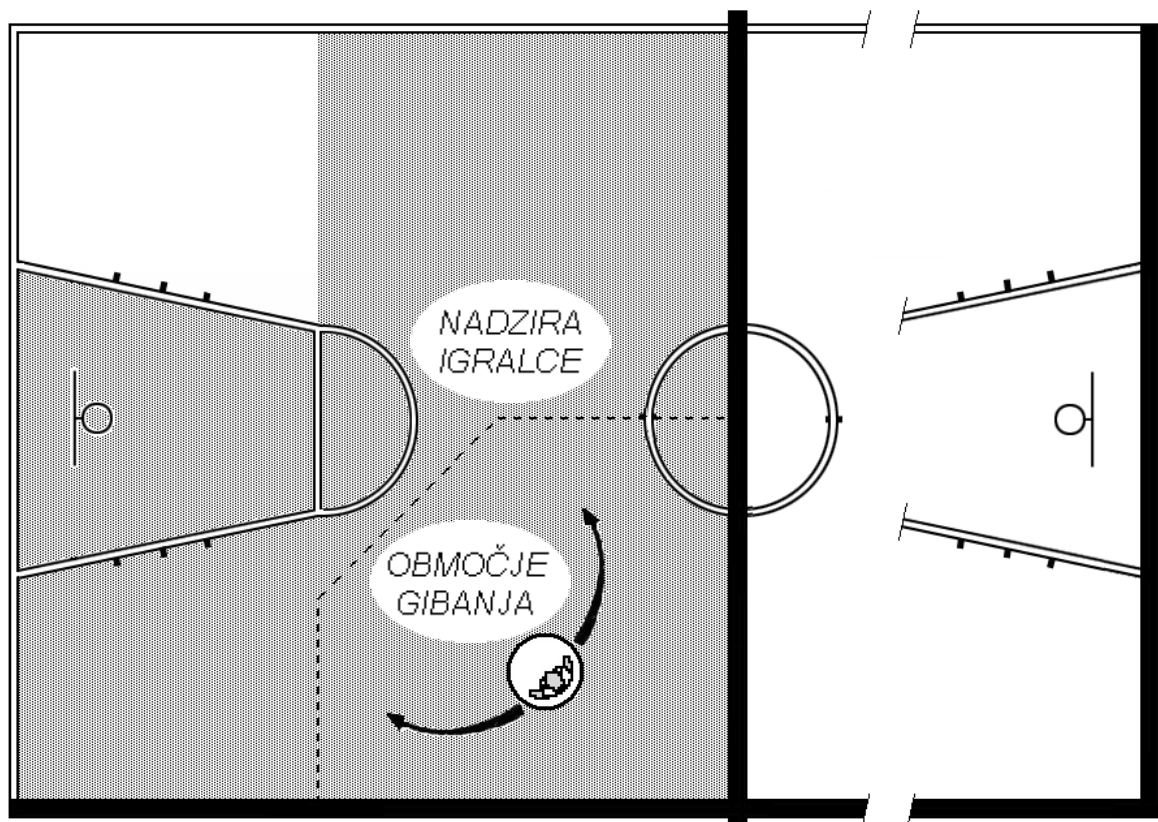
Spremljajoči sodnik nadzoruje tudi bočno črto na svoji levi, srednjo črto in čelno črto za napadom.

Spremljajoči sodnik nadzoruje met na koš. Ko je dosežen zadetek iz igre ali prostega meta, ga spremljajoči sodnik z ustreznim sodniškim znakom potrdi. Po zadetku sodnik ne zapiska.

Spremljajoči sodnik lahko tudi pomaga vodilnemu sodniku, če ta nima dobrega pregleda nad dogajanjem na igrišču ali ni prepričan, kaj se je zgodilo.



**SODNIK POTRDI  
ZADETEK**



**MEJNE ČRTE, KI JIH NADZIRA**

**SPREMLJAJOČI SODNIK**

## POSTOPANJE SODNIKOV PRI METIH NA KOŠ

Met na koš in let žoge proti košu nadzoruje spremljajoči sodnik.

Če igralec doseže zadetek, ga spremljajoči sodnik potrdi z ustreznim sodniškim znakom. Če zadetka ni, sodnik ne pokaže ničesar.

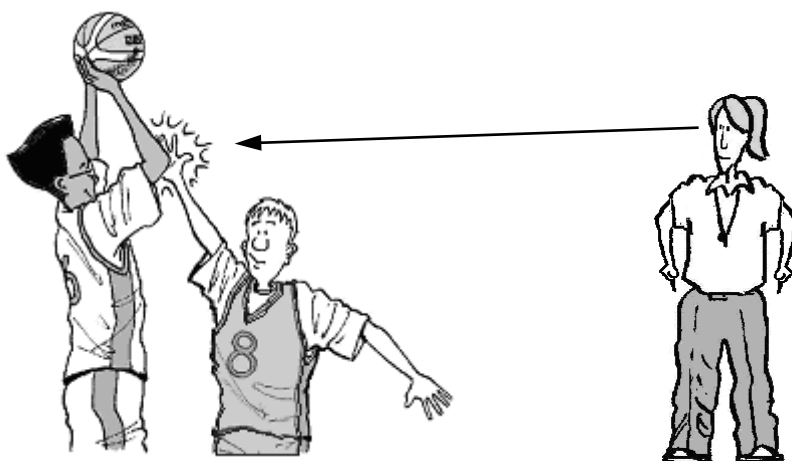


*ZADETEK ZA ENO TOČKO*



*ZADETEK ZA DVE TOČKI*

Pri metu na koš spremljajoči sodnik nadzoruje tudi igralca, ki je metal na koš. Po metu še nekaj trenutkov opazuje igralca, ki je metal na koš, in je pozoren na morebitne napake nad njim. Šele nato postane pozoren na let žoge proti košu.



*OSEBNA NAPAKA PRI METU NA KOŠ*

Proti koncu vsake četrtine je spremljajoči sodnik posebej pozoren, ali je igralec vrgel žogo proti košu, preden se je oglasil zvočni znak za konec četrtine. Če je igralec metal na koš prepozno, sodnik takoj zapiska in razveljavi morebitni zadetek.



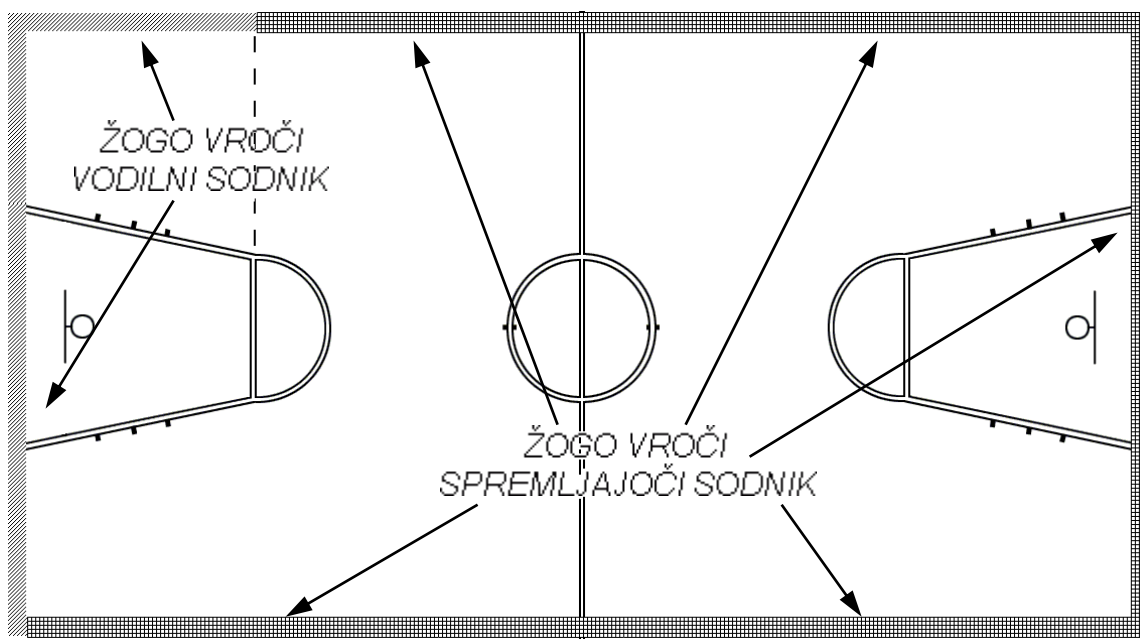
## VRAČANJE ŽOGE V IGRO

Igralec vrača žogo v igro po prekršku, napaki, prejetem zadetku ali ko se igra zaustavi zaradi drugega razloga.

Igralec vrača žogo v igro z ali izza mejne črte. Pri tem se postavi na mesto, ki je najbližje mestu na igrišču, kjer se je kršitev zgodila. Mejna črta ni del igrišča, zato lahko igralec pri vračanju žoge v igro stopi tudi nanjo (ne pa čez njo).

Po zaustavitvi igre in sodniški signalizaciji sodnik vroči, poda ali da na razpolago žogo moštvu, ki bo vrnilo žogo v igro. Sodnik ne vroči žoge po prejetem zadetku iz igre ali prostega meta.

Žogo vroči **vodilni** sodnik, ko se igra nadaljuje izza čelne črte ali izza bočne črte do višine črte za proste mete. Ko se igra nadaljuje z drugega mesta na igrišču, vroči žogo **spremljajoči** sodnik.



### ODGOVORNOST SODNIKOV ZA VROČANJE ŽOGE

Vračanje žoge v igro nadzoruje sodnik, ki je vročil žogo igralcu zunaj igrišča.

Igralec, ki vrača žogo v igro, ima pet sekund časa, da poda žogo. Štetje petih sekund se začne, ko je žoga igralcu na razpolago.

Pri vračanju žoge v igro ne sme noben igralec s katerikoli delom telesa seči čez mejno črto. Če se to zgodi, se vračanje žoge v igro ponovi.

## Določanje mesta vračanja žoge v igro

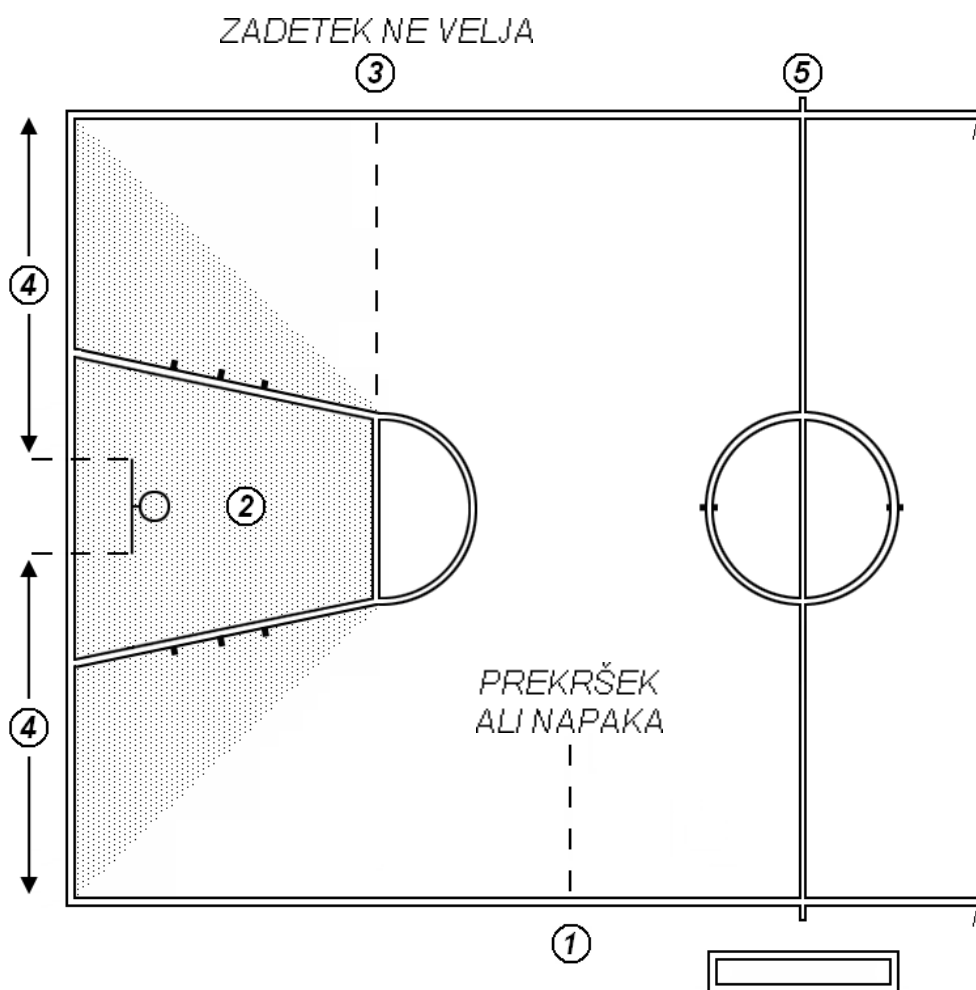
Igralec vrača žogo v igro s **položaja zunaj igrišča**, najbližjega mestu, kjer se je igra zaustavila zaradi prekrška ali napake. To velja tudi, ko se zgodi situacija s sodniškim metom (primer številka 1).

Če se je igra zaustavila v označenem **območju velikega trapeza** (območje 2 na sliki), se igra nadaljuje izza **čelne** črte, razen za košem (območji 4 na sliki). Sicer se igra nadaljuje izza bočne črte.

Kadar sodnik **razveljavi zadetek**, se igra nadaljuje z **bočne** črte nasproti zapisnikarske mize, na namišljenem podaljšku črte za proste mete (položaj 3 na sliki).

Po **prejetem zadetku** lahko moštvo vrne žogo v igro kjerkoli izza **čelne** črte, razen za košem (območji 4 na sliki).

Po prostih metih zaradi tehnične ali nešportne napake oziroma na začetku vseh četrtin razen prve vrne igralec žogo v igro s **sredine igrišča** nasproti zapisnikarske mize (položaj 5 na sliki). Igralec lahko poda žogo kamorkoli v igrišče.



POLOŽAJI VRAČANJA ŽOGE V IGRO

---

## POSTOPANJE SODNIKOV PRI KRŠITVAH PRAVIL

---

Ko se med tekmo zgodi kršitev pravil, sodnika zapiskata. O kršitvi odloča sodnik, ki je zapiskal. Drugi sodnik ne sme dvomiti v sosodnikovo odločitev, če je skladna s pravili.

Ko zazna kršitev pravil, sodnik zapiska in pokaže ustrezen znak za zaustavitev ure. Nato s sodniškimi znaki pokaže oziroma **signalizira** kršitev, ki jo je dosodil.



*ZAUSTAVITEV URE ZARADI PREKRŠKA*



*ZAUSTAVITEV URE ZARADI NAPAKE*

Ko sodnik dosodi osebno napako, jo pomožnim sodnikom in ostalim udeležencem signalizira s položaja pred zapisnikarsko mizo.

Če sodnika zapiskata hkrati, se takoj spogledata, da se izogneta različnim odločitvam. Nato odločitev signalizira sodnik, ki je bil dogodku bližji.

Med tekmo sodnika sporočata svoje odločitve z uporabo sodniških znakov. Ti morajo zato biti zelo jasni in razločni. Pokazani morajo biti dovolj počasi, da jih lahko vsi pravilno razberejo.

Če je sodnikova odločitev nejasna, jo lahko sodnika ustno pojasnita trenerju ali kapetanu moštva.

## Postopanje sodnikov pri prekrških

Prekrški so kršitve časovnih omejitev, mejnih črt, polj omejitve, kroga in polkrogov, sredinske črte ter gibanj z žogo. Ko se zgodi prekršek, se žoga dodeli nasprotnemu moštvu, da jo vrne v igro.

Ko se zgodi prekršek, sodnik **zapiska** in **dvigne roko z iztegnjeno dlanjo**. Tako zaustavi uro za merjenje igranega časa. Sodnikov pisk je kratek, oster in odločen.

Nato **pokaže vrsto prekrška** in nazadnje **smer**, v katero se bo nadaljevala igra.

Sodnik nato **vroči žogo** moštvu, ki bo nadaljevalo z igro.

### 1. Zaustavitev ure



### 2. Vrsta prekrška



### 3. Smer nadaljevanja igre



Ko gre žoga z igrišča, sodnik samo zapiska in zaustavi uro ter pokaže smer nadaljevanja igre. Sodniški znak (s prstom pokaže na mejno črto) pokaže samo, če je njegova odločitev nejasna.

### Zaporedje sodniških znakov, ko gre žoga z igrišča

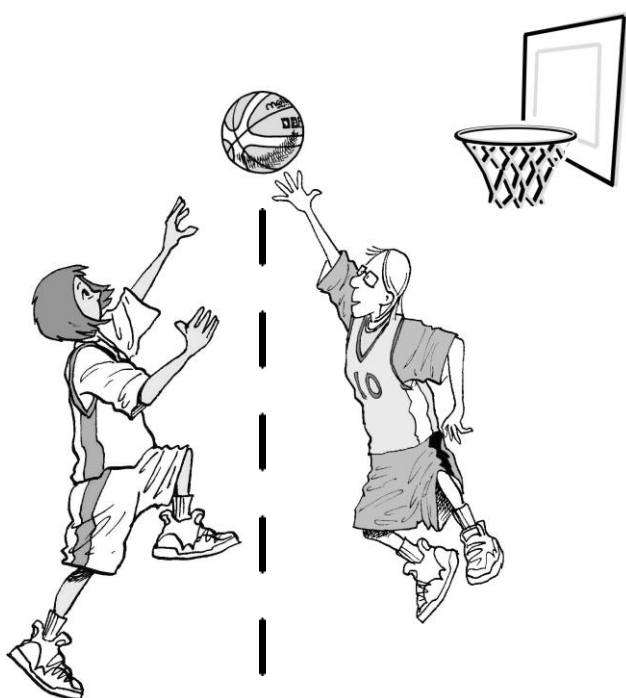


## Postopanje sodnikov pri napakah

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

Osebne in nešportne napake so vedno posledica nepravilnega **dotika** z nasprotnikom. Tehnična napaka se dosodi ob **nešportnem vedenju** igralca ali trenerja, izključujoča napaka pa je **posebej groba** nešportna ali tehnična napaka.

Pri ugotavljanju osebnih in nešportnih napak morata sodnika med tekmo neprestano iskati **prazen prostor** med igralcema. Če tega prostora ni, je med igralcema očitno prišlo do dotika. Sodnik mora oceniti, ali naj takšen dotik tudi kaznuje.



*PROSTOR MED IGRALCEMA*



*PROSTORA MED IGRALCEMA NI*

Ko se zgodi osebna napaka, sodnik **zapiska** in **dvigne roko z dlanjo, stisnjeno v pest**. Z dlanjo druge roke **pokaže proti pasu igralca**, ki je storil osebno napako. S tem znakom sodnik zaustavi uro za merjenje igralnega časa. Sodnikov pisk je kratek, oster in odločen.



Sodnik nato **steče proti zapisnikarski mizi**, da signalizira napako pomožnim sodnikom. **Zaustavi** se približno šest do osem metrov od zapisnikarske mize. Pozoren je predvsem na to, da med njim in zapisnikarsko mizo ni ovir, ki bi lahko ovirali pogled (npr. drugi igralci).

Sodniški znaki morajo biti jasni in nedvoumni. Sodnik jih kaže tako hitro, da jih lahko zapisnikar razločno vidi in zabeleži. Preden prične s svojo signalizacijo, naj se sodnik prepriča, ali ga zapisnikar opazuje.

**Zaporedje sodniških znakov** je naslednje:

- Če je bil skupaj z napako dosežen **zadetek**, ga sodnik najprej **potrdi ali razveljavi**. Če zadetka ni, sodnik ta korak izpusti.
- Nato pokaže **številko igralca**, ki je storil napako.
- Sodnik nato pokaže **vrsto napake**, ki se je zgodila.
- Nazadnje določi **nadaljevanje igre** – smer napada ali dva prosta meta.

Ko sodnik zaključi s signalizacijo napake pomožnim sodnikom, takoj steče na svoj položaj, da se lahko igra čimprej nadaljuje.

#### 1. Potrdi ali razveljavi zadetek



ALI



#### 2. Številka igralca



#### 3. Vrsta napake



#### 4. Nadaljevanje igre



ALI

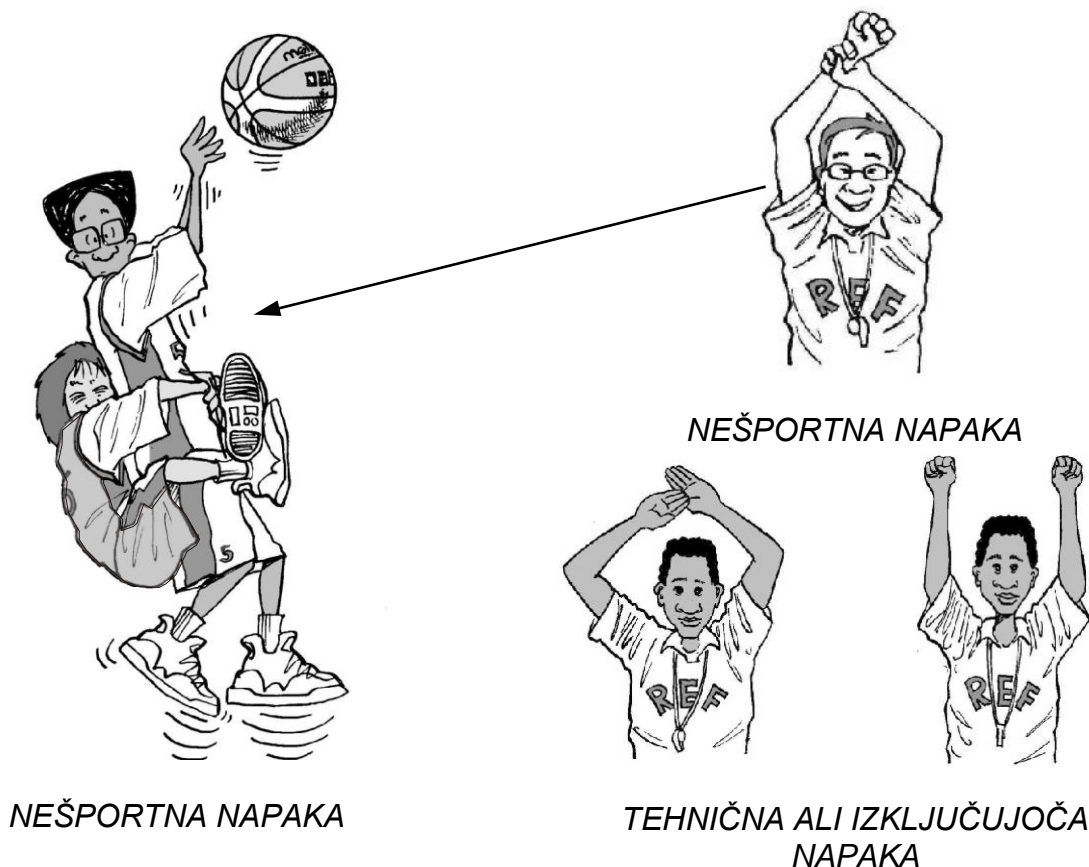


Napako signalizira sodnik, ki jo je dosodil. Če napako hkrati dosodita oba sodnika, jo signalizira tisti sodnik, ki je bil dogodku bližji.

Medtem ko sodnik signalizira napako, drugi sodnik **nadzoruje** ostale igralce na igrišču, poišče **žogo** in se pripravi na **nadaljevanje** igre.



Ko se zgodi nešportna, tehnična ali izključujoča napaka, sodnik zapiska in **takoj pokaže ustrezen sodniški znak**, ne da bi pred tem dvignil roko z dlanjo, stisnjeno v pest. Nato steče pred zapisnikarsko mizo in dosojeno napako signalizira.



Kazen za nešportno, tehnično in izključujočo napako sta dva prosta meta in posest žoge s sredine igrišča nasproti zapisnikarske mize. Sodnik, ki dosodi nešportno, tehnično ali izključujočo napako, se po signalizaciji osebne napake pomožnim sodnikom pomakne k mejni črti na sredini igrišča. Tam počaka, da bo vročil žogo za vračanje v igro s sredine igrišča. Drugi sodnik medtem poskrbi za izvedbo prostih metov.

Če sodnika hkrati dosodita napako, se morata takoj spogledati. Če sta istemu igralcu dosodila različni napaki, se odločita za strožjo kazen. Če pa se odločitvi sodnikov razlikujeta, se sodnika posvetujeta in skupaj odločita.

---

## POSTOPANJE SODNIKOV PRI PROSTIH METIH

---

Sodnika dodelita igralcu prosta meta, če je osebna napaka storjena med tem, ko je igralec metal na koš. Prosta meta se dodelita tudi, ko je storjena nešportna, tehnična ali izključujoča napaka.



*OSEBNA NAPAKA,  
VRAČANJE ŽOGE V IGRO*



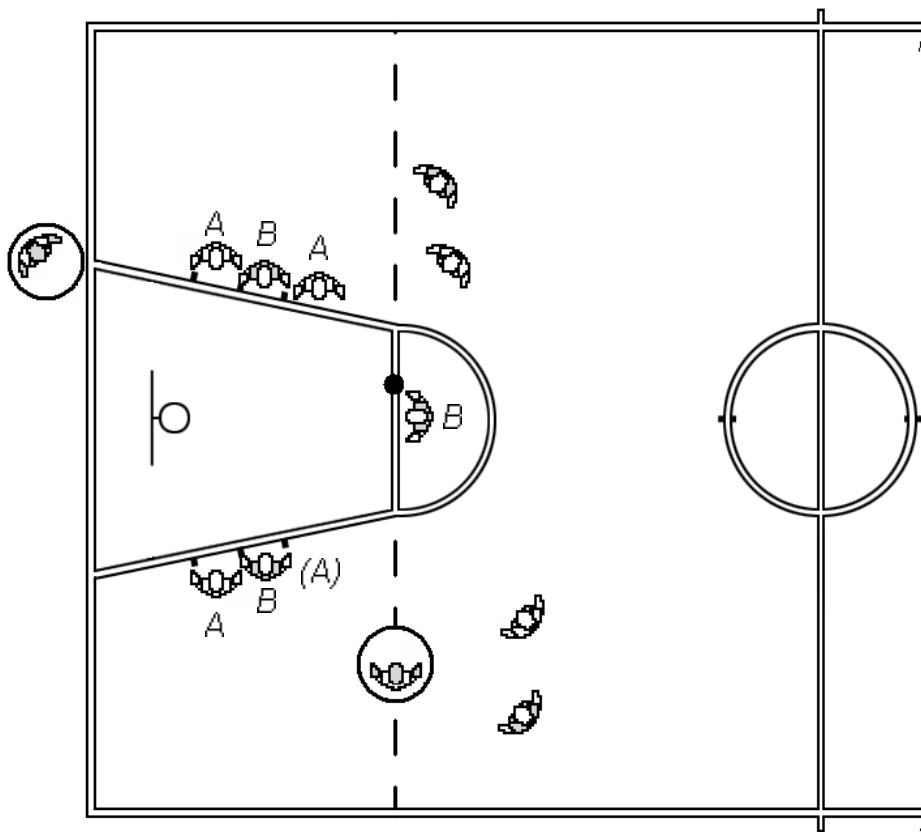
*OSEBNA NAPAKA PRI METU NA KOŠ,  
DVA PROSTA META*

Če je kljub napaki dosežen zadetek, se osebna napaka vpiše v zapisnik, prosti meti pa se **ne dodelijo**. V tem primeru nasprotno moštvo vrne žogo v igro kot po vsakem prejetem zadetku.

Če je zadetek dosežen po nešportni ali izključujoči napaki, vrne žogo v igro moštvo, ki je zadetek **doseglo**. Žogo vrnejo v igro izza bočne črte nasproti zapisnikarske mize.

Ko sodnika dodelita dva prosta meta, se sodnik, ki je pomožnim sodnikom signaliziral napako, kot spremljajoči sodnik postavi na namišljen podaljšek črte za proste mete. Drugi sodnik se postavi na namišljen podaljšek roba polja omejitve.

Izvajalec prostega meta se postavi za črto za proste mete, pet ostalih igralcev pa izmenično zasede prostore ob polju omejitve. Prva prostora zasedeta nasprotnika izvajalca prostega meta. Ostali igralci morajo med prostimi meti ostati za namišljenim podaljškom črte za proste mete.



### POSTAVITEV IGRALCEV IN SODNIKOV PRI PROSTIH METIH

Izvajalcu prostega meta poda žogo **vodilni** sodnik. Ko so igralci pripravljene na izvedbo prostega meta, stopi sodnik z žogo v trapez in pokaže, koliko prostih metov ima igralec na razpolago. Nato poda žogo izvajalcu prostega meta in se pomakne za čelno črto.

**Vodilni** sodnik po prvem prostem metu pridobi žogo in ponovi postopek v trapezu tudi pred drugim prostim metom.

**Spremljajoči** sodnik medtem stoji na namišljenem podaljšku črte za proste mete in z rokama nakazuje, koliko prostih metov ima igralec na razpolago.



SPREMLJAJOČI SODNIK –  
DVA PROSTA META

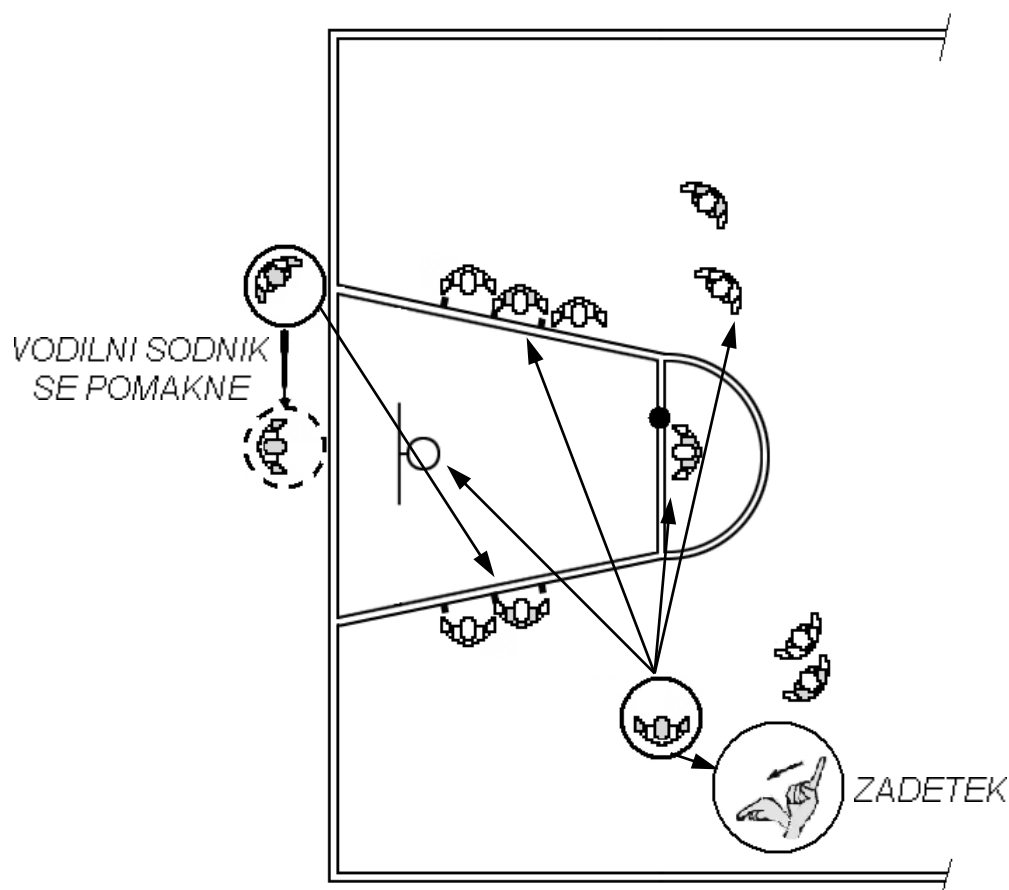


SPREMLJAJOČI SODNIK –  
EN PROSTI MET

Med prostimi meti **vodilni** sodnik nadzoruje igralce, ki stojijo ob črti trapeza **nasproti** njega. **Po drugem** prostem metu se vodilni sodnik pomakne proti **sredini** trapeza in je posebej pozoren na igralce, ki v trapezu skačejo za žogo.

**Spremljajoči** sodnik nadzoruje **izvajalca** prostega meta, igralce, ki stojijo **ob črti** trapeza nasproti njega, in igralce, ki stojijo za namišljenim podaljškem črte za proste mete.

Če je prosti met uspešen, zadenek **potrdi** spremljajoči sodnik.



Če je drugi prosti met uspešen, nasprotno moštvo vrne žogo v igro kot po vsakem prejetem zadetku. **Vodilni** sodnik postane spremljajoči in je zadolžen za spremljanje vračanja žoge v igro.

Če je drugi prosti met neuspešen, sodnika nadzorujeta igralce, ki skačejo za žogo.

Pri prostih metih zaradi nešportne, tehnične ali izključujoče napake se sodnik, ki je napako signaliziral, postavi za bočno črto na sredini igrišča nasproti zapisnikarske mize. Pripravi se na vračanje žoge v igro izza bočne črte. Drugi sodnik medtem poskrbi za izvedbo prostih metov. Drugi sodnik se v tem primeru postavi na položaj vodilnega sodnika.

---

## POSTOPANJE SODNIKOV PRI ZAMENJAVAH

---

V mali košarki mora vsak igralec igrati v dveh četrтинah, razen če se ne poškoduje, je izključen ali stori pet napak.

Vsak igralec mora zato ostati dve četrтini na klopi kot namestnik. Tudi če igralec zamenja drugega igralca, ki ne more igrati, mora ostati eno celo četrтino na klopi kot namestnik (ne sme igrati več kot tri četrтine).

Trenerja zamenjata igralce v odmoru med četrтинami. Zapisnikar mora pred pričetkom vsake četrтine zato zabeležiti, kateri igralci bodo igrali v tej četrтini. Zapisnikar spremlja tudi, ali je vsak igralec ostal dve četrтini na klopi kot namestnik.

Če je potrebno zamenjati igralca, ki se poškoduje, je izključen ali stori pet napak, se zamenjava izvede takoj, ko se igra zaustavi.

---

## DELO SODNIKOV MED ODMORI IN PO KONCU TEKME

---

Odmora med prvo in drugo ter med tretjo in četrto četrtino trajata **dve minuti**. Sodnika v tem času ostaneta v bližini zapisnikarske mize. Če je potrebno, pregledata zapisnik ali se posvetujeta s pomožnima sodnikoma.

**Trideset sekund** pred pričetkom naslednje četrtine zapisnikar sproži zvočni znak. Tedaj stopi prvi sodnik z žogo na igrišče in pokliče igralce, ki bodo igrali v tej četrtini. **Prvi sodnik** se pripravi na vračanje žoge v igro s sredine igrišča nasproti zapisnikarske mize, **drugi sodnik** pa se kot vodilni sodnik postavi v smer napada, ki je označena s puščico za izmenično posest žoge. Pred vročitvijo žoge za začetek četrtine naj prvi sodnik ponovno opozori igralce na pravilno smer napada.

Po koncu **druge četrtine** se lahko sodnika umakneta v slačilnico. S seboj vzameta zapisnik. V slačilnici ga prvi sodnik pregleda.

Sodnika se na igrišče vrneta **tri minute** pred pričetkom drugega polčasa, ko zapisnikar sproži zvočni znak.

Po končani četrti četrtini se sodnika napotita proti zapisnikarski mizi, kjer se rokujeta s trenerjema in pomožnima sodnikoma. Če je izid po četrti četrtini izenačen, se **podaljški ne igrajo**.

Ko zapisnikar zaključi z izpolnjevanjem zapisnika, ga prvi sodnik pregleda. Če je zapisnik pravilno izpolnjen, ga sodnika podpišeta. Nato sodnika skupaj zapustita igrišče.

## SOJENJE ENEGA SAMEGA SODNIKA

Tekme v mali košarki praviloma sodita dva sodnika. Kljub temu se lahko zgodi, da mora iz kakršnegakoli vzroka tekmo soditi en sam sodnik.

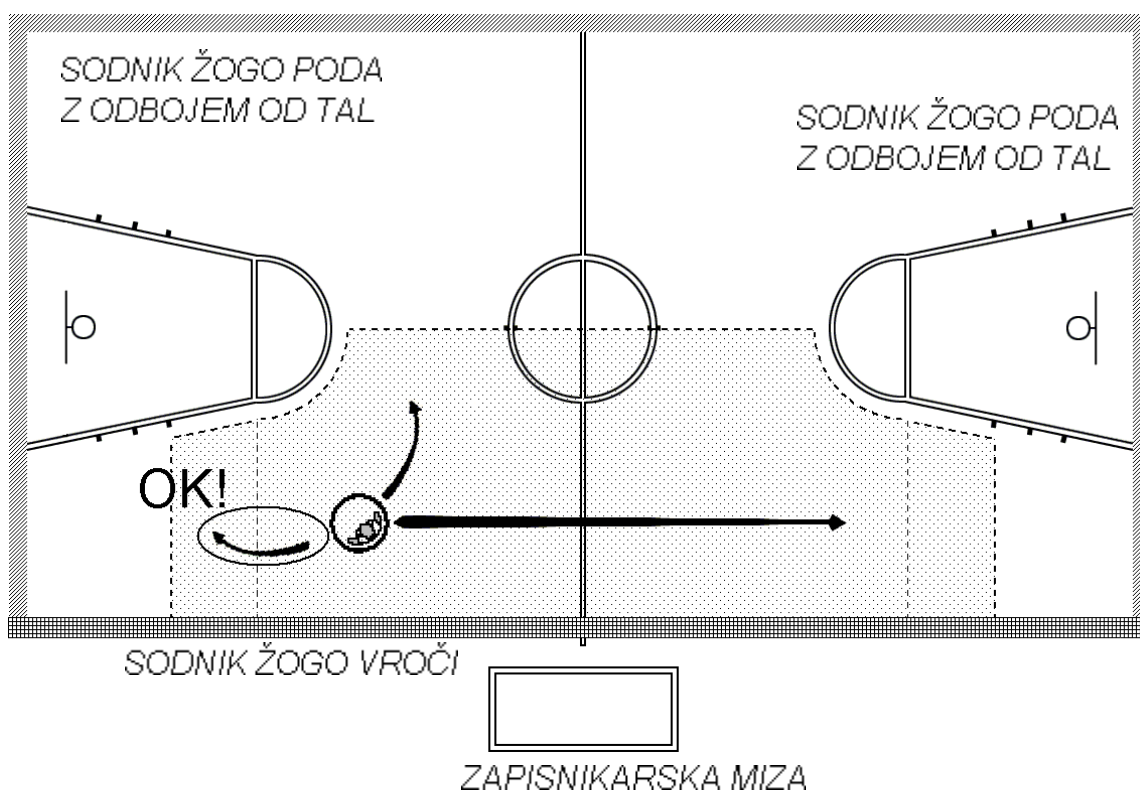
Če se eden od sodnikov tekme ne udeleži ali če med tekmo ne more nadaljevati s sojenjem, poskusi preostali sodnik najti ustrezno zamenjavo. Če je ne najde, odsodi tekmo sam. Za to ni potrebno pridobiti soglasja sodelujočih ekip.

Sodnik se praviloma postavlja in giblje **z oziroma za napadom**, torej tako, kot se giblje spremljajoči sodnik. Za razliko od sojenja v paru se sodnik giblje **samo na strani zapisnikarske mize**.

Sodnik je pozoren predvsem na dogajanje okoli žoge. Prekrške in napake dosoja ravno tako strogo, kot če bi sodil v paru z drugim sodnikom. Ko je igralec z žogo v trapezu pod košem, se lahko premakne **bliže** čelni črti ali proti trapezu. Postavi naj se tako, da bo dovolj dobro videl morebitne dotike med igralci.

Sodnik naj dosodi samo tisto, kar **sam** vidi.

Tudi če sodnik sodi sam, mora vsakič, ko igralci vračajo žogo v igro, **žogo vročiti ali podati**. Sodnik naj steče proti mestu vračanja žoge v igro in pridobi žogo. Igralcu, ki vrača žogo v igro izza bočne črte, ob kateri se giblje tudi sodnik, žogo vroči. Če igralec vrača žogo v igro izza druge bočne črte ali izza čelnih črt, mu sodnik žogo poda z odbojem od tal.



# **PRIROČNIK ZA SOJENJE MALE KOŠARKE**

## **VSEBINSKO KAZALO**