

PRAVILA BASKINA

Verzija št. 15 , datum: 06/10/2021

Za vse, kar ni opredeljeno v teh pravilih, se uporablja Uradni tehnični pravilnik o košarki 2019 Italijanske košarkarske zveze (FIP) in vse nadaljnje uradne spremembe vključno s tistimi, ki še niso vključene v uradno besedilo, vendar so objavljene v ločenih dokumentih. Za uporabo izven Italije je so referenčni odloki nacionalnih zvez FIBA (npr. Fédération Française de basket-ball FFBB za Francijo). Če nacionalna zveza ne obstaja, se za referenco uporablja neposredno odloke FIBA.

Spremembe glede na verzijo št. 14 so označene z zeleno in se tičejo: možnosti označevanja navzočnosti vloge 2T na igrišču (poleg 2R), načina metanja na koš za vlogo 2, načina metanja na stranski koš in prostih metov na visoki koš za vlogo 3, načina metanja na koš in metov za 3 točke za vlogo 4, načina prostih metov in metov za 3 točke za vlogo 5, žoge, ki je ni mogoče pobrati. Še vedno se na poskusen način ohranja del pravila 8 o prekrških pri pomoči v napadu, kar je označeno z modro.

Prejšnje revizije:

Št. revizije	DATUM	Št. revizije	DATUM	Št. revizije	DATUM
1	25/10/2007	6	13/10/2010	11	02/11/2015
2	25/08/2008	7	12/10/2011	12	18/10/2016
3	25/10/2008	8	14/11/2012	13	05/09/2018
4	28/08/2009	9	03/10/2013	14	01/09/2019
5	14/05/2010	10 Integrirana	10/11/2014	15	06/10/2021

ZNAČILNOSTI IGRE

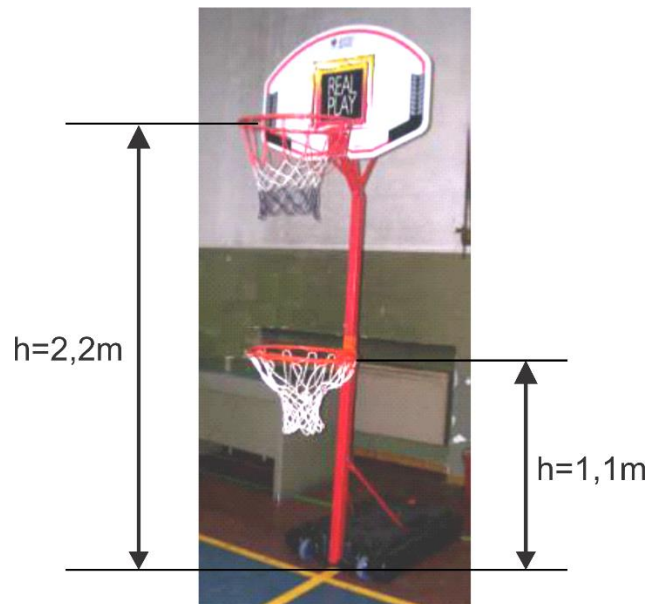
IGRIŠČE (PRILAGOJENO): Košarkarsko igrišče z dvema tradicionalnima košema in dvema dodanima stranskima košema, ki sta postavljena prečno na igrišče (na robu igrišča na sredini) in imata višino 2,20 m. Okrog njiju je pri vsakem polkrožna površina (s polmerom 3 metre). Ti stranski polkrožni površini sta razdeljen na pet sektorjev. Pod stranskim košem je možno dodati še en nižji koš za igralce z vlogo št. 1. (višina tega je 1,10 m). Dve stranski polkrožni površini se lahko označita z lepilnim trakom. Drugi črtkani polkrog pod stranskim košem ima polmer 3,70 metra in označuje območje, v katerem prekršek nad igralcem, ki prinaša žogo pivotu, avtomatično pomeni dodelitev žoge pivotu za met na koš. Če se žoga dotakne stebra za koš ali enega od obeh košev, žoga ostaja v igri. Če se žoga dotakne podnožja ali podpornikov stebra ali koles, potem je izven igre (aut).

Slika 1: Prilagojeno košarkarsko igrišče





Slika 2: Stranska območja z razdelitvijo v sektorje.



Slika 3: Primer visokega in nizkega stranskega koša (višine: 2,20 m in 1,10 m)

ČAS IGRE: 4 četrtine, vsaka po 8 minut. Vsakič, ko sodnik zažvižga, se čas ustavi. Ob vsakem zadetku na stranskih koš se čas ustavi. Čas se ne ustavi pri zadetkih na tradicionalni koš, razen v zadnjih dveh minutah in v eventualnih podaljških. V primeru izenačenega rezultata ob koncu zadnje četrtine se igrajo 4 minutni podaljški, dokler je potrebno.

ŽOGA ZA IGRO: uporablja se žoga velikosti 5 (za mini basket). Igralec z vlogo št. 1 lahko uporablja žoge drugačnih dimenzij, ki so položene pri vznožju stranskih košev. Ekipe, sodnik in odgovorni za igrišče imajo nalogo, da na začetku vsake četrtine preverijo navzočnost različnih žog.

SODNIK: igra mora imeti vsaj enega sodnika.

ŠTEVILO IGRALCEV : ekipa ima do 14 igralcev, od katerih jih mora biti 6 na igrišču. V primeru prekrškov ali poškodb število igralcev na igrišču ne sme biti manjše od 4. Če bi število igralcev padlo pod 4 (samo 3), avtomatično zmaga nasprotna ekipa. Vsak igralec ima vlogo, ki se označi s številkami od 1 do 5 glede na značilnosti, ki so pojasnjene v naslednji točki. Zato ima vsak igralec na dresu dvomestno številko: prva cifra prikazuje vlogo igralca, druga cifra je klasična številka igralca, ki je za vsakega drugačna. Pri igralcih, ki so trenutno na igrišču, vsota števil, ki označujejo vloge, ne sme biti višja od 23. Vsak igralec mora biti poslan v igro. Številke morajo biti dobro vidne na sprednji in zadnji strani dresa.



VLOGE

vloge so dodeljene glede na naslednje sposobnosti igralca: uporaba rok, hoja, tek, ravnotežje. Vloga igralca prikazuje prva cifra številke na dresu.

- Številka 5:** normalno sposoben igralec ali igralec s posebnimi potrebami, ki obvlada osnove baskina.
- Številka 4:** normalno sposoben igralec ali igralec s posebnimi potrebami ali igralec s protezo, ki mu omogoča hojo in tek (funkcionalna ocena med igro bo bodisi potrdila da gre za vlogo 4 ali pa bo igralca uvrstila v drugo vlogo). Igralec v vlogi 4 mora biti sposoben: popolne ali delne uporabe svojih rok oz. metanja žoge, hoje, neprekinjenega (gladkega) teka z vodenjem (tapkanjem) žoge. Obvlada osnove baskina s srednjo hitrostjo (počasneje kot igralec v vlogi št. 5). Ne sme dati z dvokorakom.
- Številka 3:** normalno sposoben igralec ali igralec s posebnimi potrebami, ki je sposoben: popolne ali delne uporabe svojih rok (torej lahko vrže tudi na tradicionalni koš); hoje; teka; vodenja (tapkanja) žoge, ki ni kontinuirano oz. je prekinjeno. Njegov tek ni gladek, temveč je počasen, slabo koordiniran in/ali ima slabo ravnotežje.
- Številka 2:** igralec s posebnimi potrebami, ki lahko popolnoma ali delno uporablja svoje roke, da vrže žogo na višji stranski koš. Njegova hoja je dovolj dobra, da se lahko premika. Ne zmore teči (vloga 2R: igralec vlogi 2, ki je sposoben teči, ali, če je na invalidskem vozičku, obvlada osnove košare na invalidskih vozičkih). Vloga 2 je pivot v gibanju in se torej premika. Ko dobi žogo, mora dvakrat tapkati in iti v enega od treh sektorjev, nato prečka črto stranskega območja ter meče na koš. (Vloga 2R mora prečkati prekinjeno črto oz. črtkano oznako). Ne sme se ga kriti. Za met na koš ima na razpolago 10 sekund (7 sekund za vlogo 2R) in sicer od trenutka, ko je njegov soigralec vstopil v območje stranskega koša.

Če je vloga 2 igralec na invalidskem vozičku, se mora premakniti sam in pri tem dvakrat tapkati. Če za poganjanje vozička ni zmožen uporabljati obeh rok in se torej lahko poganja le z eno roko, ga lahko na točko za met na koš premakne soigralec, ki mu je prinesel žogo. Med tem premikom ne šteje niti dvojna niti koraki (žogo lahko med takim premikom pivota drži tutor) in mu tudi ni treba dvakrat tapkati in šele potem metati na koš. Poleg tega se mu žogo lahko izroči šele potem, ko se je pivot premaknil iz območja stranskega koša. V tem primeru je vloga 2 opredeljena z oznako 2T (2 + Tutor). Ta vloga (2T) vključuje tudi igralce, ki se lahko gibljejo s pomočjo hodulje oz. rolatorja, saj ne morejo tapkati niti ne nositi ali pobrati žoge.

Številka 1: igralec s posebnimi potrebami, ki se zaradi motorične nezmožnosti ne more samostojno premikati niti z invalidskim vozičkom, razen če ga premikajo drugi. Z nobeno od rok ne more premakniti invalidskega za en obrat kolesa, vendar je sposoben meta na koš. Vedno je pozicioniran v območju stranskega koša in žogo mu morajo prinesiti soigralci. Če je žoga zanj prevelika, jo lahko nadomestimo z manjšo žogo, ki jo izbere on. Manjša žoga je postavljena ob vznožju stranskega koša. Vloga št. 1 ima 10 sekund za met na koš, štejemo od trenutka, ko mu je soigralec dal žogo. Položaj za met na koš je mogoče izbrati, vendar ne sme biti bližje kot 0,8 m od stranske avt črte na kateri stoji stranski koš (večje kolo vozička pri mestu stika s tlemi ne sme črte). Tudi ta vloga je pivot in ga zato ni dovoljeno kriti.

Povzetek vlog:

Samo uporaba rok za met na koš, je v vozičku in se z rokami ne more premikati, ker za to nima moči.	Uporablja roke. Hodi ali teče na omejen način zaradi dokazljivih razlogov (če je na vozičku lahko za poganjanje uporablja vsaj eno roko).	Uporablja roke. Hodi ali teče, vendar ne teče gladko. Tapkanje ni kontinuirano. Slabo ravnotežje.	Uporaba roke. Hodi in gladko teče. Normalno tapka. Obvlada osnove baskina na nepopoln način.	Obvlada vse osnove baskina: tapkanje, met, dvokorak, podaja, nošenje, obramba.
PIVOT	PIVOT	Giblje se počasi.	Giblje se srednje hitro.	Giblje se hitro.
1	2	3	4	5

Za podrobnosti o dodelitvi vloge je treba upoštevati Sistem dodelitve vlog v baskinu, ki je trenutno v rabi. Za opazovanje med igro si oglejte vprašalnik za oceno sposobnosti (Priloga "B").

NALOGE IGRALCEV

Vlogi 1 in 2 sta pivota in jih ni dovoljeno kriti. Ekipa ima lahko v igri samo enega pivota naenkrat. Vloge 3, 4 in 5 lahko uporabljajo kateri koli način kritja.

VLOGA 1 (pivot, ki ne more hoditi) ostaja v območju stranskega koša. Obrnjen je k igri. Od trenutka, ko je njegov soigralec vstopil v stransko območje in mu izročil žogo, ima 10 sekund za met na koš. Za met ima dve možnosti: a) pivot vloga 1 se odloči, da bo metal samo enkrat in če zadene koš, to šteje tri točke. b) pivot vloga 1 se odloči, da bo metal dvakrat in v tem primeru, če zadene (ni pomembno, ali v prvem ali v drugem poskusu) ta koš šteje 2 točki. Sodnik mora še pred pivotovim metom njegovo odločitev (en met ali dva meta) sporočiti zapisnikarski mizi, ekipama in gledalcem. Vloge 1 se ne sme kriti, saj drugi igralci ne morejo vstopiti v območje stranskega koša. Vloga 1 lahko uporablja manjšo žogo za met na koš. Koš šteje le, če je met narejen parabolično (pivot ne sme spustiti žoge v koš na način, da bi roko dal nad koš in žogo spustil v koš). V nekaterih posebnih primerih, pri igralcih, ki nimajo dovolj gibljivega zapestja ali roke, da bi lahko žogo vrgli, se lahko pri njihovem metu na koš za podporo žogi uporabi ravna podlaga brez stranic in »met« mora biti narejen v času 10 sekund. Dolžina te podlage mora biti vsaj 6-kratnik premera žoge, njena širina pa ne sme presegati dvakratnega premera žoge.

Vloga teh igralcev je označena kot 1S in to mora biti navedeno v zapisniku. (To pravilo je eksperimentalno in se ga bo še evalviralo: za dimenzije, obliko in materiale glejte prilogo A).

Ko soigralec, ki pivotu prinaša žogo, vstopi v območje stranskega koša, se čas ustavi; sodnik dvigne roko in tako da znak, da se čas ustavi. V primeru, da se ob vstopu soigralca v območje stranskega koša ravno izteče čas četrtine igre (noga mora biti ob zvoku sirene že notri), pivot lahko meče na koš in ima za to na razpolago 10 sekund. Žoga je vlogi 1 lahko samo izročena on pa jo mora prijeto, da bi potem smel metati na koš. 10 sekund, ki jih ima za met, začne teči od trenutka, ko pivot prime žogo. Če pivot za met uporablja drugačno žogo, mu menjavo žoge naredi igralec, ki mu jo žogo prinesel v območje stranskega koša.

Štetje časa za met vloge 1 se začne z znakom sodnika in se ustavi ob zadetku na koš, ali če žoga zadene obroč oz. ogrodje koša ali če pade na tla. Če vloga 1 izbere dva meta, se štetje časa za met ponovi na enak način.

Igra se nato nadaljuje s stranskim izvajanjem (tudi če se žoga za vlogo 1 ni zamenjala). Stransko izvajanje se naredi iz majhne črte, ki je dva metra od območja stranskega koša (glej sliko št. 2).

VLOGA 2 so obrnjeni k igri in mečejo na visoki stranski koš. Za met imajo na razpolago 10 sekund (7 sekund v primeru vloge 2R) od trenutka, ko soigralec vstopi v območje stranskega koša. Na koš pa mečejo izven območja stranskega koša, v kolikor se lahko premikajo. Tako kot igralci z vlogo 1 lahko tudi vloga 2 prosto meče na koš in se je ne krije. Iz varnostnih razlogov morajo ostati na zavarovanem območju stranskega koša, medtem ko drugi igralci igrajo na preostalem delu igrišča. Iz stranskega območja stopijo, ko jim njihov soigralec izroči ali poda žogo (podaja mora biti z odbojem v tla pri čemer se žoga od tal odbije izven stranskega območja). Neposredna podaja iz točke za stransko izvajanje vlogi 2 ni dovoljena. Vloga 2 lahko žogo sprejme samo znotraj stranskega območja. V primeru doseženega koša se čas igre ustavi (do stranskega izvajanja).

Ko je igralec z vlogo 2 prejel žogo in mu je žogo v stransko območje prinesel soigralec, mora žogo obvezno vsaj dvakrat odbiti v tla (tapkati). Premakne pa se v enega od treh sektorjev in met na koš izvede tako da prečka črto stranskega območja. Koš šteje 2 točki, če je šlo za met iz centralnega sektorja oz. 3 točke, če je šlo za met iz stranskega sektorja. Igralci z vlogo 2R, ki zmorejo teči vendar teka ne znajo uporabljati, ali igralci v vozičku, ki obvladajo osnove košarke v vozičkih, morajo metati iz črtkane črte (0,7 m dlje od drugih) in to v času, ki ni daljši od 7 sekund. Soigralec, ki prinese žogo igralcu 2R, mora prečkati polno črto stranskega območja, da bi žogo izročil igralcu 2R. Pravilo odboja žoge od koša se ne spremeni, razen tega, da se morajo tudi tisti, ki lovijo odboj postaviti izven črtkanega območja, kakor igralec 2R. Šele ko 2R žogo vrže, se lahko lovilci odboja približajo polni črti stranskega območja, ne smejo pa je seveda prečkati. Če kdo od nasprotnikov prestopi črtkano črto preden je žoga vržena na koš, lahko pivot ponovno meče na koš.

Če igralec z vlogo 2 žogo prestreže oz. mu jo nekdo izven stranskega območja poda (ne z izročitvijo), potem vloga 2 lahko izbere ali bo metal na koš na način, kakor je opisan zgoraj ali pa bo žogo podal izven stranskega območja kateremukoli soigralcu. V prvem primeru ima na razpolago 10 sekund (7 sekund pri vlogi 2R), v drugem primeru pa ima na razpolago 5 sekund.

Ko meče, mu mora biti zagotovljen prostor z razdaljo enega metra na vsaki njegovi strani, da se izognemo oviranju (glej črte na sliki št. 2).

Če se redni čas igre izteče ob vstopu soigralca v stransko območje (stopalo mora biti ob pisku sirene že znotraj območja), ima pravico do svojega meta z uporabo vseh 10 sekund (7 sekund v primeru 2R).

Če igralec ne zadene koša, lahko po metu vstopi v stransko območje, da ujame odboj. Če gre za vlogo 2T, lahko soigralec (njegov tutor), ki mu je prinesel žogo v stransko območje, odboj ujame gibajoč se prosto (prekršek dvojne in korakov v tem primeru ne velja) in žogo izroči pivotu potem ko je pivot sam ali s pomočjo spremljevalca tutorja vstopil v stransko območje. Če odboja ne ujame tutor, sodnik prekine akcijo in dodeli žogo nasprotni ekipi.

Ko vloga 2, 2T, 2R žogo po odboju dobi, ima na razpolago 5 sekund (10 če je na invalidskem vozičku), da žogo poda (ne da v roko) soigralcu izven stranskega območja (ta igralec ne sme biti tutor, ki mu je prinesel žogo). Igralec, ki ujame žogo, je ne smet takoj vrniti nazaj vlogi 2, ampak jo mora prej podati drugemu soigralcu. Za vlogo 2T se začne štetje 10 sekund, ko tutor ujame odboj. Število igralcev, ki lahko stojijo okoli stranskega območja, medtem ko vloga 2 meče na koš, je dva na ekipo. (Igralec, ki meče na koš, ne šteje. Igralec, ki je žogo prinesel vlogi 2, lahko stoji ob njem ali za njim ter je njegov tutor, ne sme pa v tem primeru loviti odboja žoge). Za igralci, ki lovijo odboj žoge, se (v radiju 1 m) ne sme postaviti nihče od drugih igralcev. Igralci, ki lovijo odboj, morajo stati z obema nogama ob črti stranskega območja, vendar ne smejo stati z nogo v stranskem območju, kakor tudi ne smejo prekrižate svoje noge z drugim, ki lovi oboj žoge. Razkoračeni so lahko v širini svojih ramen in torej ne smejo razširiti nog prek širine svojih ramen, da bi si priborili več prostora za lovljenje odboja.

Po opomnitvi igralcev, da spoštujejo pravilo, se lahko sodnik odloči za razveljavitev ali potrditev koša glede na to ali je pravilo kršila ekipa v napadu ali ekipa v obrambi. Če vloga 2 ne doseže koša in je nasprotnikov več po številu, lahko vloga 2 ponovi met. Če je številčno več igralcev iz napadalne

ekipe, se po zgrešenem košu igra ponovno zažene z izvajanjem izpod stranskega koša, žoga pa je od nasprotnikov.

Igralci z vlogo 2T in 2R morajo biti označeni v zapisniku. Ko je igralec 2R na igrišču, mora biti njegova navzočnost na igrišču označena na konstrukciji stranskega koša. **Predlaga se tudi označitev prisotnosti na igrišču za vlogo 2T (po možnosti z enako oznako kot 2R). Vloge 2, 2T, 2R pri metu na koš ne smejo stopiti na črto, ki označuje območje, s katerega mečejo na koš. Ko žogo vržejo proti košu, lahko pristanejo na črti ali znotraj območja.**

VLOGA 3 lahko mečejo klasične koše in na visoke stranske koše (pozicija meta je izven stranskega območja). Med tekom morajo žogo vsaj nekajkrat odbiti od tal (tapkati), tudi če je tapkanje prekinjeno in nekontinuirano. Vsakokrat, ko začnejo teči in imajo pri sebi žogo, morajo med tekom vsaj dvakrat odbiti žogo ob tla (tapkati), četudi odboji niso kontinuirani (če sta odboja narejena pred začetkom teka, se ne štejeta za pravilna). Če ima vloga 3 v roki žogo in naredi pred metom na koš ali podajo majhne premike brez teka, potem ni nujno, da naredi dva odboja, kakor je opisano zgoraj. Če vloga 3 sprejme žogo, medtem ko je v raketi, se lahko premika in teče brez obveznosti dveh odbojev, če pa prejme žogo zunaj rakete in potem vstopi, mora dvakrat tapkati.

Vsakič, ko igralec z vlogo 3 očitno spremeni smer gibanja (v levo, v desno ali nazaj), mora dvakrat tapkati, preden spet spremeni smer. Prav tako ne sme narediti več kot 4 korake brez tapkanja. Če igralec meče na koš brez dvakratnega tapkanja, kakor je opisano zgoraj, se žoga dodeli nasprotni ekipi, morebiten koš pa se ne šteje.

Edini igralec, ki se lahko krije vlogo 3, je nasprotnik z vlogo 3. Vsak zadetek na visoki stranski koš šteje dve točki (metati mora izven polne črte stranskega območja), vsak zadetek na klasičen koš pa šteje 3 točke. V primeru prekrška nad vlogo 3, ko ta meče na koš, sledijo dva ali trije prosti meti glede na to, na kateri koš je metal žogo. Za vlogo 3 prekršek korakov in dvojne ne velja.

Igralci z vlogo 4 in 5 ne smejo kriti igralcev z vlogo 3 v nobenem trenutku igre in tudi ne med izvajanjem (neveljavna obramba). Bolj natančno to pomeni, da igralci z vlogo 4 in 5 vlogi 3 ne smejo vzeti žoge v območju oddaljenosti dolžine ene roke vloge 3 (lahko pa mu žogo vzame nasprotnik z vlogo 3). V primeru odboja žoge od koša to pravilo ne velja in žogo lahko vzame kdorkoli.

V primeru prostih metov na stranski koš se za odboj od koša sledi pravilom kakor so pri vlogi 2. Preden pa se začne s prostimi meti, mora sodnik igralce z vlogo 1 in 2 postaviti v varno območje, tako da jim dodeli mesto ob strani stranskega koša in sicer na najbolj oddaljeni točki stranskega območja, kjer se stikata polkrožna in ravna stranska črta.

Odboj po drugem prostem metu lahko ujame tudi vloga 2 v času 5 sekund znotraj stranskega območja. Če v času 5 sekund nihče ne vzame žoge (tudi zaradi navzočnosti vloge 1), potem sodnik piska sodniški met iz sredine igrišča.

Vloga 3 pri metu na stranski koš ne sme stopiti na črto, ki označuje območje. Ko žogo vržejo proti košu, lahko pristanejo na črti ali znotraj območja. Ko vloga 3 meče prosti met na tradicionalni koš (3,05 m) ne sme stopiti na črto prostih metov. Ko žogo vržejo proti košu, lahko pristanejo na črti ali preko nje.

VLOGA 4 lahko mečejo samo na klasične koše in morajo teči tako, da ob tem tapkajo žogo. Igralce z vlogo 4 lahko krijejo nasprotniki z vlogo 4 in 3. Vsak koš šteje 2 ali 3 točke glede na to, ali je bil met izven ali znotraj črte za 3 točke. Zanje velja košarkarski prekršek korakov in dvojne žoge, ne štejejo pa se koraki ob štartu (pred tapkanjem). Koš narejen iz dvokoraka ne šteje in žoga gre nasprotni ekipi. Pred metom na koš se mora igralec ustaviti na obe nogi najkasneje ob drugem koraku.

Igralci z vlogo 5 ne smejo kriti igralcev z vlogo 4 v nobenem trenutku igre in tudi ne ob izvajanju (neveljavna obramba). Natančneje to pomeni, da jim v območju z razdaljo ene roke vloge 4 žoga ne sme biti odzeta, razen od igralcev z vlogo 4 ali 3. V primeru odboja žoge od koša to pravilo ne velja in žogo lahko vzame kdorkoli.

Igralci vloge 4 pri prostem metu na koš ne smejo stopiti na črto prostih metov niti tedaj, ko žogo že vržejo proti košu. Ko se žoga dotakne koša, lahko prestopijo črto prostih metov, da lovijo odboj od koša. Igralci vloge 4 pri metu za tri točke ne smejo stopiti na črto treh točk. Ko so žogo vrgli proti košu, lahko tudi pristanejo na črto treh točk ali preko nje. Če črto pohodijo ali prestopijo preden žogo vržejo proti košu in koš zadenejo, se koš šteje za dve točki.

VLOGA 5 lahko mečejo samo na klasične koše. Krijejo lahko samo nasprotnike z vlogo 5 in ne smejo kriti drugih vlog. Zanje veljajo pravila košarke in lahko mečejo največ trikrat na četrtno igre. Vsak koš šteje 2 ali 3 točke glede na to, ali je bil met izven ali znotraj črte za 3 točke. Tudi zanje velja košarkarski prekršek korakov in dvojne žoge. Met se šteje tudi tedaj, ko je nad igralcem storjen prekršek. Če vloga 5 naredi prekršek (koraki, dvojna, prekršek v napadu), potem se met ne šteje v vsoto treh metov na četrtno.

Če igralec z vlogo 5 meče četrtič v četrtini, se tekma ustavi (to se tudi zabeleži v zapisniku) in žoga gre nasprotni ekipi za izvajanje. Vsak prekršek, ki je storjen pred metom na koš, mora biti zaveden v zapisniku in žoga gre ekipi, nad katero je bil storjen prekršek. V primeru prekrška pred metom na koš ni prostih metov, ker se akcija ne bi mogla končati z metom na koš. Enako pravilo velja, ko igralec z vlogo 4 utрпи prekršek preden začne dvokorak za met na koš (med tapkanjem) in za vlogo 3, ki utрпи prekršek pred metom na koš, ko vloga 3 še ni naredil dveh odbojev v tla.

Igralci vloge 5 pri prostem metu na koš ne smejo stopiti na črto prostih metov niti tedaj, ko žogo že vržejo proti košu. Ko se žoga dotakne koša, lahko prestopijo črto prostih metov, da lovijo odboj od koša. Igralci vloge 5 pri metu za tri točke ne smejo stopiti na črto treh točk. Ko so žogo vrgli proti košu, lahko tudi pristanejo na črto treh točk ali preko nje. Če črto pohodijo ali prestopijo preden žogo vržejo proti košu in koš zadenejo, se koš šteje za dve točki.

Vsaka vloga ima tudi nalogo, da je tutor (skrbnik) soigralcu z vlogo 1, 2, 3 – tutor igralca vodi, ga usmerja, ga vodi in ga spodbuja, ko dobi žogo.

Velja tudi:

Igralec, ki prinese žogo k igralcu z vlogo 1, ima tudi nalogo, da soigralca postavi pred koš, mu po potrebi da drugo žogo, pobere žogo za morebitni drugi met na koš in po metih na koš postavi soigralca nazaj na položaj, da je obrnjen k igri. Igra se znova zažene šele po tem, ko je igralec z vlogo 1 znova obrnjen k igri.

PRAVILA IGRE

Pravilo 1 – Igralci na igrišču

Vsaka ekipa mora imeti sočasno na igrišču – vsaj dokler na klopi niso igralci, ki so dosegli limit prekrškov (glej pravilo 7): enega pivota (vloga 1 ali 2), enega z vlogo 3 in vsaj dva igralca z vlogo 5. Vsota števil, ki označujejo vloge v igri, ne sme biti višja od 23. Če sodnik ali sodniška miza ali nasprotna ekipa opazi, da je vsota višja od 23, sledi kazen dveh prostih metov na klasičen koš in žoga se dodeli nasprotni ekipi.

Med igralci ekipe na igrišču z vlogo 4 ali 5 mora biti vsaj ena ženska in en moški. Če so na igrišču trije igralci z vlogo 5, mora biti med njimi vsaj ena ženska. Ženske igralke z vlogo 5 med dvokorakom in metom na koš ne smejo biti ovirane s strani moškega z vlogo 5 (ta mora držati roke ob telesu med zgoraj omenjenimi fazami). Kršitev tega pravila se kaznuje kot neveljavna obramba nad nižjo vlogo (dva prosta meta in dodelitev žoge ekipi ki je utrpela prekršek). Žensko z vlogo 5 pa lahko krije katerikoli drugi moški ali ženski igralec nižje vloge. V katerem koli drugem delu igre, moški z vlogo 5 lahko krije tudi žensko z vlogo 5.

V primeru, da ekipa zaradi limita prekrškov ali poškodbe nima vsaj 2 igralcev z vlogo 5, ali v igro ne more poslati ženske igralke z vlogo 4 ali 5, ali v igro ne more poslati vsaj enega z vlogo 3, se igra nadaljuje, vendar mora ekipa igrati s toliko manj igralci, kot jih ne more dati v igro. Če ima ekipa na igrišču samo še 3 igralce, avtomatično zmaga nasprotna ekipa. Vsaka ekipa mora imeti v zapisniku vsaj enega igralca z vlogo 4. Vsi igralci morajo vstopiti v igro do konca tretje četrtine igre. Če se to ne zgodi, je ekipa kaznovana s porazom 40 : 0.

Pravilo 2 – Menjave

Menjave so proste, vendar vsota števil od vlog na igrišču ne sme biti višja kot 23. Med menjavami se čas ustavi. Pravilo za zahtevo menjave je enako kot pri košarki. Razlika je le v tem, da je menjavo možno narediti tudi po zadetkih na stranskih koših.

V primeru, da po menjavah na igrišču ne obstajata nasprotnik z enako vlogo, se pravilo obrambe ne spremeni: igralec z nižjo vlogo lahko krije igralca z višjo vlogo, ne pa obratno.

Pravilo 3 – Začetek igre

Igra se začne tako, da vlogi 5 skačeta za žogo ob sodniškem metu na sredini. Stranski koš za napad je na desni strani igralca, ki skoči.

Pravilo 4 – Izvajanja

Ob vsakem izvajanju bodisi izpod stranskega koša, bodisi izpod klasičnega koša, mora nasprotnik biti oddaljen vsaj en meter od igralca, ki žogo podaja v igro. Obstajata dve možnosti za izvajanje:

- Vloge 4 in 5, ki izvajajo s tapkanjem, morajo žogo predati v času 10 sekund vlogam 1, 2, ali 3 (prenos); vloge 4 ali 5, ki izvajajo s tapkanjem, morajo prvi odboj v tla narediti znotraj območja igre.
- Vloge 3, 4 in 5 lahko v roku 5 sekund podajo žogo soigralcu, ki začne igro.

Nasprotnik lahko stoji blizu stranskega območja.

Žoga ne sme biti podana pivotu (vloga 1 in 2) na način predaje.

Potem, ko vloga 1 vrže na koš (enkrat ali dvakrat), se igra ponovno začne z izvajanjem nasprotne ekipe izpod stranskega koša, ki ga ekipa brani, vendar izven stranskega območja.

Pravilo 5 – Stranska območja

Vloga 3, 4 in 5 ne sme vstopiti v stransko območje (polmer 3 m), ki je pod stranskim košem, razen če želi predati žogo pivotu (vloga 1 ali 2). Ko vstopi, da bi žogo predal pivotu, lahko žogo po potrebi zamenja z drugačno in pomaga soigralcu pivotu, da se postavi na svoj položaj, potem pa mora iti ven iz stranskega območja. Za vstop v stransko območje mora vsaj enkrat odbiti žogo ob tla izven stranskega območja. Branilec mora stati izven stranskega območja. Če branilec med obrambo vstopi v stransko območje, tudi če samo z delom enega stopala, gre žoga pivotu (prekršek invazije). Čas igre in sodnikovo štetje se začne znova, potem ko sodnik poda žogo tutorju in ta tapka v stranskem območju. Enako velja za primere prekrškov v polkrožnem območju.

Vloge 3, 4 in 5 lahko ujamejo morebitni odboj žoge od koša, vendar morajo stati izven stranskega polkrožnega območja. Če pa stopijo (padejo) v stransko območje, tudi če so brez žoge, je to prekršek.

Med akcijo lahko igralci prečkajo stransko območje samo brez žoge in ko je igra daleč. (Sodnik presodi, ali je oddaljenost igre dovolj velika, da ne vpliva na izid igre.) Vsaka kršitev tega pravila je kaznovana s predajo žoge nasprotni ekipi.

Če žoga obstane v stranskem območju in je ni mogoče pobrati, sodnik po preteku 5 sekund piska sodniški met iz sredine igrišča.

Pravilo 6 – Trajanje napada

Vsaka ekipa ima neomejen čas napada v prvih treh četrtinah igre. V zadnji četrtini in morebitnih podaljških pa ima vsaka ekipa na razpolago 30 sekund, da konča napad z metom. Štetje časa opravlja sodnik.

Pravilo 7 – Prekrški

Igralec lahko naredi največ 5 prekrškov. Vsak prekršek med metom na koš se kaznuje tudi z 2 ali 3 prostimi meti na koš, na katerega je igralec metal. Vsak prekršek v drugih delih igre je kaznovan z stranskim izvajanjem nasprotne ekipe.

Če igralec utрпи prekršek, medtem žogo nese pivotu (to pomeni, da se nahaja poleg stranskega območja), potem lahko pivot meče na koš v skladu s pravili svoje vloge. »Poleg stranskega območja« pomeni polkrožno območje z radijem 70 cm, ki je označen s prekinjeno črto.

Vsak prekršek nad vlogo 5 v zadnjih 2 minutah igre (zadnja četrtina in morebitni podaljški), se kaznuje z dvema prostima metoma. Če je v tem obdobju igre narejen prekršek nad vlogo 5, ko ta meče za 3 točke, se kaznuje s tremi prostimi meti.

Vsaka neveljavna obramba, ki jo zagreši vloga 4 ali 5, je v zapisniku označena s črko "L". Za neveljavno obrambo šteje tudi tek vzporedno z nižjo vlogo, tudi če pri tem ne pride do obrambe ali vstopa v območje 1 metra radija okrog napadalca. Vloga 5 in 4 se neveljavni obrambi lahko izogne samo tako, da se že precej vnaprej postavi na položaj in tam stoji pri miru.

Pravilo 8 – Pomoč pri obrambi in »pomoč v napadu«

Igralci z isto vlogo lahko pomagajo drug drugemu pri obrambi. Ko igralec krije nižjo vlogo, stori prekršek (gre za prekršek, ki se v zapisniku označi s črko "L" in šteje za enega od 5 dovoljenih prekrškov). Ta prekršek je kaznovan z dvema prostima metoma in dodeljeno žogo nasprotni ekipi za izvajanje.

Isto velja za »pomoč v napadu«, kar pomeni, da igralec namenoma s svojim telesom ovira obrambnega igralca z nižjo vlogo pri tem ko le-ta vrši obrambo.

Če je neveljavna obramba storjena nad igralcem z vlogo 3, ta meče 2 prosta meta na visoki stranski koš iz črtkane linije (kjer meče tudi vloga 2R).

Prekršek v pomoči pri obrambi pa se ne zgodi, če žogo ujamemo od odboja na koš ali če žogo poberemo iz tal.

Pravilo 9 – Število metov

Igralci z vlogo 5 lahko mečejo le 3-krat na vsako četrtino. Vsak met izza črte za trojko je vreden 3 točke. Vloge 1, 2, 3, 4 pa lahko zadenejo največ 3 koše vsako četrtino. Če je nad vlogo 3 ali vlogo 4 narejen prekršek med metom na koš in nato meče proste mete, se ti prosti meti ne štejejo v bonus treh dovoljenih zadetih košev na četrtino. Zadeti prosti meti pa seveda štejejo pri rezultatu. Če so prosti meti posledica neveljavne obrambe, ti prav tako ne štejejo v bonus treh dovoljenih zadetkov na četrtino, enako velja tudi za avtokoš.

Vsak met, ki ga naredi vloga 5 ali vsak koš, ki ga da vloga 1, 2, 3, 4 se označi na zapisniku v stolpcu za koše oz. mete (podobno kot na klasičnih zapisnikih vendar rahlo spremenjeno – glej prilogo »C«).

Če igralec slučajno da četrti koš v isti četrtini, se koš ne šteje, žoga pa gre nasprotni ekipi za stransko izvajanje (kot pri dani točki na stranski koš).

Pravilo 10 – Druge razlike s košarko

Ne obstaja prekršek vrnitve žoge v zadnje polje oz. prekršek srednje črte, niti ne obstaja maksimalno število sekund za prestop polovice igrišča, ne obstaja pravilo 3 sekund, ne obstaja bonus za prekrške. Obstaja sodniški met za žogo, ki se vedno izvaja na sredini igrišča. Vsaka ekipa ima na razpolago en »time out« na četrtino igre in enega za vsak podaljsek. »Time out«-i, ki niso bili uporabljeni v četrtini, se ne prenesejo naprej in so torej izgubljeni.

Opombe in posebne situacije

V primeru nepredvidenih in posebnih situacij se lahko ekipe pred tekmo medsebojno dogovorijo za izjeme od pravil, vendar mora to potrditi sodnik. Vsaka izjema mora biti zapisana v zapisniku in podpisana s strani trenerjev in sodnikov.

V primeru pivot igralcev (vloga 1 in 2) morebitne izjeme pravil izključijo možnost meta za 3 točke. Lokalna tehnična komisija določi omejitve in možnosti "posebnih okoliščin", ki pa jih mora deliti tudi z nacionalno tehnično komisijo.

Igralci z vlogo 2, 2T, 2R, ki zaradi anatomskih in/ali funkcionalnih ovir ne morejo vreči žoge na koš z višino 2,20 m, čeprav koristijo morebitna podaljšanja časa in skrajšanja razdalje, lahko prosijo za izjemo »koša« in uporabljajo koš z višino 1,10 m. Ta izjema je lahko uporabljena šele potem, ko lokalna tehnična komisija analizira situacijo in dovoli izjemo.

Izjema »koša« na enak način kakor druge izjeme povzroči, da je vsak koš vreden 2 točki ne glede na pozicijo ali način meta.