



Mestna občina  
Ljubljana  
Mestna uprava

**Oddelek za šport**

Resljeva 18  
1000 Ljubljana  
telefon: 01 306 46 00  
glavna.pisarna@ljubljana.si  
www.ljubljana.si

Izdajatelj: Republika Slovenija  
Čas podpisa: 08.06.2022, 31.03.2022  
Potek veljavnosti: 24.09.2024  
E-podpisnik: MARKO KOLENC  
Sl. certifikata: 5c af e6 e3 00 00 00 00 57 24 22 e9  
Ref. št. dokumenta: 6713 - 4 / 2021 - 13

Številka: 6713-4/2021-14

Datum: 25. 4. 2022

Srrednjim šolam Ljubljane in izvajalcu

**Zadeva: Razpis prvenstva srednjih šol Ljubljane v ulični košarki 3 : 3 za dijake in dijakinje**

Tekmovanje bo potekalo v športnem parku Kodeljevo (na zunanjih košarkarskih površinah med gradom Kodeljevo in OŠ Ketteja in Murna). Tekmovanje bo izvedeno 6. 5. 2022, s pričetkom ob 10.00 uri. V primeru slabega vremena se določi rezervni termin ali pokrit športni objekt.

Tekmovalna določila in pravila so objavljena v nadaljevanju razpisa.

Glede na število prijavljenih ekip, se bo določil sistem tekmovanja.

Prijave sprejemamo na spletni strani <http://www.timingljubljana.si>

Prijave preko spleta so možne od 26. 4. (od 15.00) do 4. 5. 2022 (do 12.00).

Urniki tekmovanja bo objavljen po zaključku prijav. Po objavi urnikov nadaljnje informacije posredujete izvajalcu:

Košarkarska zveza Slovenije

tel: 041 943 925 – Matic Vidic

e-pošta: [3x3@kzs.si](mailto:3x3@kzs.si)

Pripravil:

*Rafael Plut*

Strokovni sodelavec II

[rafael.plut@ljubljana.si](mailto:rafael.plut@ljubljana.si), 01 306 46 07, 051 628 562

*Marko Lebar*

Vodja odseka za programe športa

*Marko Kolenc*

Sekretar – vodja oddelka

# KOŠARKA 3 : 3

## 1. IZVAJALEC

Košarkarska zveza Slovenije  
tel: 041 943 925 – Matic Vidic  
e-pošta: [3x3@kzs.si](mailto:3x3@kzs.si)

## 2. ČAS IN KRAJ TEKMOVANJA

Tekmovanje bo potekalo 6. 5. 2022 v športnem parku Kodeljevo.

## 3. PRAVICA NASTOPA

Tekmujejo lahko dijaki srednjih šol, ki izpolnjujejo pogoje razpisa.

## 4. TEKMOVALNA DOLOČILA

- Kategorija: dijaki – letnik 2003 in mlajši,  
dijakinje – letnik 2003 in mlajše.
- Igra se po pravilih izvajalca.

Igrišče in žoga	Velikost igralne površine za košarko 3x3 je 15m (širina) x 11m (dolžina) Za vse kategorije se
Ekipa	5 igralcev 3 + 2 menjava <b>Opomba:</b> Igra se začne s 3 (tremi) igralci
Sodnik(i)	1
Zapisnikarji	1
Odmor	1 na ekipo, 30 sekund
Začetna posest žoge	Metkovanca <b>Opomba:</b> Ekipa, ki dobi met kovanca določi ali bo tekmo začela s posestjo žoge ali ne. Če se odloči in ne vzame posesti žoge, je upravičena do
Točkovanje	1 točka in 2 točki, če je dosežen koš iz polja meta za 2 točki*
Igralni čas	1 x 10 minut »kosmate« igre, zadnja minuta se ustavlja
Rezultat tekme	Zmaga ekipa, ki pred iztekom igralnega časa prva doseže 15 točk oz. ekipa, ki doseže več točk ob izteku igralnega časa
Podaljšek	Zmaga ekipa, ki prva doseže 2 (dve) točki
Čas napada	Prosto, oceni sodnik
Prosti met(i) po dosojeni osebni napaki ob metu	1 prosti met 2 prosta meta, v primeru napake pri metu iz polja za 2 točki* + posest žoge v primeru izkoriščenega bonusa 10 ali več osebnih napak
Prosta meta po dosojeni osebni napaki po ob	1 prosti met v primeru izkoriščenega bonusa 7,8 in 9 osebnih napak ekipe + posest žoge v primeru izkoriščenega bonusa 10 ali več osebnih napak
Izpolnjen bonus osebnih napak ekipe	6 ekipnih osebnih napak
Izkoriščen bonus osebnih napak ekipe 7,8 in 9	1 prosti met
Izkoriščen bonus osebnih napak ekipe 10 in več	1 prosti met + posest žoge
Tehnična in nešportna napaka	1 prosti met + posest žoge
Posest žoge po doseženem košu in prostem metu	Pripa da obra
Posest žoge ob sodniški prekinitvi	Žogo se vroči napadalcu s strani obrambnega igralca na sredini zadnje
Posest v primeru pridobljene žoge, obrambnega	Žoga se vodi ali poda v polje meta za 2 točki*
Zamenjave	Igralci se lahko menjajo ob sodniški prekinitvi brez posredovanja sodnika ali zapisnikarja Zamenjava lahko vstopi v igro po tem, ko soigralec stopi izven igrišča in vzpostavi fizični kontakt z njim za zadnje črto igrišča.
<b>Dodatne opombe:</b> * Igralec je v polju meta za 2 točki kadar se z vsaj enim delom telesa dotika polja za 2 točki, obenem pa se z ničemer ne dotika polja za eno točko (lahko ima samo eno nogo na tleh). ** Veljajo uradna Pravila igre Košarkarske zveze Slovenije, razen v členih, ki jih določajo ta pravila. *** Za dodatna pojasnila kot so diskvalifikacija, predaja, točkovanje ipd. pogledjte Uradna pravila KZS za košarko 3x3. **** Za dodatna pojasnila kot so diskvalifikacija, predaja, točkovanje ipd. pogledjte 3x3 pravila v besedilni različici.	

## **5. PRIZNANJA**

Igralci treh prvouvrščenih ekip prejmejo medalje, ekipe pokale.

## **6. ZAKLJUČNA DOLOČILA**

Izvajalec zagotovi ostale pogoje za normalni potek tekme.

Na državno prvenstvo se uvrstijo prve tri ekipe pri dijakih in dve pri dijakinjah.

V primeru premalo prijavljenih ekip, se tekmovanje po oceni prireditelja lahko odpove.