



Mestna občina
Ljubljana

Mestna uprava

Oddelek za šport

Resljeva cesta 18, 1000 Ljubljana

t: 01 306 46 00

glavna.pisarna@ljubljana.si, www.ljubljana.si

Številka: 6713-3/2022-33

Datum: 25. 4. 2023

Osnovnim šolam Ljubljane in izvajalcu

Zadeva: Razpis prvenstva osnovnih šol Ljubljane v košarki 3 na 3 za učenke in učence

Spoštovani.

Posredujemo vam razpis prvenstva osnovnih šol Ljubljane v košarki 3 na 3 za učenke in učence. Tekmovanje bo potekalo na zunanjih igriščih ali v dvoranah osnovnih šol Ljubljane. Prve tekme se bodo pričele po zaključku prijavnice.

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

Prijave sprejemamo na spletni strani [Šolska športna tekmovanja \(timingljubljana.si\)](https://www.ljubljana.si/solska-sportna-tekmovanja).

Prijave preko spleta bodo možne od 3. 5. (od 15.00) do 10. 5. 2023 (do 23.59).

1. IZVAJALEC

Extrem

Ižanska cesta 303, Ljubljana

tel: 041 943 925 – Matic Vidic

e-pošta: 3x3@kzs.si

2. ČAS IN KRAJ TEKMOVANJA

Tekmovanje bo potekalo na zunanjih igriščih ali v športni dvorani Osnovne šole Alojzija Šuštarja. Tekmovanje bo izvedeno 12. 5. 2023, s pričetkom ob 10.00 uri.

3. PRAVICA NASTOPA

Tekmujejo lahko učenke in učenci osnovnih šol, ki izpolnjujejo pogoje pravil.

4. TEKMOVALNA DOLOČILA

Tekmovanja potekajo po naslednjih določilih:

- tekmujejo lahko vsi redno vpisane učenke in učenci letnik 2008 in mlajši,
- igra se po pravilih KZS in določilih tega razpisa,
- velikost igralne površine za košarko 3x3 je 15m (širina) x 11m (dolžina),
- za vse kategorije se uporablja žoga številka 6,
- ekipo sestavlja 5 igralcev. Igra se začne s tremi igralci,
- ekipi pripada na tekmo en 30 sekundni odmor,
- začetna posest žoge se določi z metom kovanca,
- 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 posesti žoge v podaljškju,
- zadetek lahko velja 1 točko ali 2 točki,

- 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),
- igralni čas je 10 minut kosmate igre, zadnja minuta se ustavlja,
- zmaga ekipa, ki pred iztekom igralnega časa prva doseže 15 točk oz. ekipa, ki doseže več točk ob izteku igralnega časa,
- v podaljšku zmaga ekipa, ki prva doseže dve točki,
- dolžino napada prosto oceni sodnik,
- po dosojeni osebni napaki ob metu na koš se lahko izvaja 1 prosti met, ali 2 in dodeljena posest žoge v primeru izkoriščenega bonusa 10 ali več osebnih napak ekipe,
- ob dosojeni osebni napaki po doseženem košu se izvaja 1 prosti met v primeru izkoriščenega bonusa 7, 8 in 9 osebnih napak ekipe in dodeljena posest žoge v primeru izkoriščenega bonusa 10 ali več osebnih napak ekipe,
- ekipa izpolne bonus osebnih napak, ko igralci storijo 6 osebnih napak,
- v primeru tehnične ali nešportne napake ima nasprotna ekipa na voljo 1 prosti met in posest žoge,
- posest žoge po doseženem košu in prostem metu pripada obrambni ekipi pod košem,
- ob sodniški prekinitvi se žoga vroči napadalcu s strani obrambnega igralca na sredini zadnje črte,
- v primeru pridobljene žoge z obrambnim skokom se žoga vodi ali poda v polje meta za 2 točki,
- 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 zadnjo črto igrišča,
- veljajo uradna pravila igre Košarkarske zveze Slovenije, razen v členih, ki jih določajo ta pravila,
- za dodatna pojasnila kot so diskvalifikacija, predaja, točkovanje ipd. pogledajte 3x3 pravila v besedilni različici.

5. PRIZNANJA

Prve tri ekipe pri učenkah in učencih prejmejo pokale. Igralci in igralke prejmejo medalje.

6. ZAKLJUČNA DOLOČILA

Na državno tekmovanje se uvrstijo prve tri ekipe pri učencih in prvi dve ekipi pri učenkah.

Pripravil:

Rafael Plut

Strokovni sodelavec II

rafael.plut@ljubljana.si, 01 306 46 07, 051 628 562

Marko Lebar

Vodja odseka za programe športa

Marko Kolenc

Sekretar – vodja oddelka