

КОШАРКАШКИ САВЕЗ СРБИЈЕ
БЕОГРАД
Сазонова 83
Судијска комисија КТ КСС
Испитна комисија

ТЕСТ ПОЗНАВАЊА ПРАВИЛА ИГРЕ ЗА СТИЦАЊЕ ЗВАЊА
РЕГИОНАЛНИ СУДИЈА

Подаци о кандидату

Име и презиме судије	
ЈМБГ	
Место становања	
Поштански број	
Улица и број	
Email адреса	
Број моб телефона	
Кућни број телефона	
Број телефона на послу	
Св потпис судије	

Резултати

Време предаје теста	
Број нетачних одговора	
Проценат успешности	
Св потпис председника	

1.	Централна линија је део задњег поља.	ДА	НЕ
2.	Када је сат за игру заустављен, сат за шут се зауставља аутоматски.	ДА	НЕ
3.	Заменик постаје играч а играч постаје заменик, када судија да знак руком заменику да уђе на терен.	ДА	НЕ
4.	Број 78 је дозвољен број на дресу играча.	ДА	НЕ
5.	A1 се опоравио током тајм аута узетог од било ког тима, а пре него што је записничар дао сигнал за измену. A1 ће бити замењен.	ДА	НЕ
6.	A1 је додељено 2 слободна бацања. Након првог слободног бацања, судије су откриле да A1 крвари. A1 је замењен са A6 који ће извести друго слободно бацање. Екипа Б је затражила да замени 2 играча. Захтев ће бити одобрен.	ДА	НЕ
7.	A1 изгледа да је озбиљно повређен. Доктор екипе А обавештава судије да ће време, да се A1 изнесе са терена, бити око 10 минута. Екипи А ће се доделити тајм аут.	ДА	НЕ
8.	A1 шутира на кош и лопта је у ваздуху, када сат за игру и сигнал за крај игре, обавештавају да је четвртина завршена. Одмах након сигнала, БЗ начини личну грешку над A1. Лична грешка ће бити занемарена јер се догодила у интервалу игре.	ДА	НЕ
9.	Екипе ће мењати стране пре сваког продужетка.	ДА	НЕ
10.	A1 води лопту из свог задњег у предње поље. Лопта је у предњем пољу када су лопта и оба стопала играча који води лопту у контакту са предњим пољем.	ДА	НЕ
11.	Екипа А има посед лопте у свом предњем пољу, када лопту истовремено додирну A1 и B1. Лопта одлази у задње поље екипе А, где је први додирне играч A2. Ово је прекршај, лопта враћена у задње поље.	ДА	НЕ
12.	A1 у свом задњем пољу води лопту 4 секунде. A4 и B1 начине обострану личну грешку у предњем пољу екипе А. Екипа А ће имати 4 секунде да преведе лопту у предње поље.	ДА	НЕ
13.	Прилика за тајм аут се управо завршила, када тренер екипе А трчи до записничког стола, гласно тражећи тајм аут. Записничар грешком даје сигнал. Судија зауставља игру. Тајм аут ће бити додељен екипи А.	ДА	НЕ
14.	У току шута на кош, лопта се одбије од обруча, додирне горњу ивицу табле и након тога уђе у кош. Погодак ће се признати.	ДА	НЕ
15.	Екипа А недозвољено врати лопту у своје задње поље. Игра ће се наставити са убацивањем за екипу Б у продужетку централне линије, супротно од записничког стола.	ДА	НЕ
16.	A1 држи лопту у рукама. A1 тада изгуби баланс, падне на под и закотрља се. Ово је дозвољено.	ДА	НЕ
17.	Да би се екран сматрао дозвољеним, играч који поставља екран у видном пољу противника, мора бити стационаран и мора имати обе ноге на поду када се контакт догоди.	ДА	НЕ
18.	Лопта постаје жива када је играч који убације лопту изван граничних линија има на располагању.	ДА	НЕ

19.	Скакач Б3 уђе у поље ограничења пре него што је лопта напустила руке извођача А4 за његово последње слободно бацање. Лопта додирне обруч, али не уђе у кош. Ово је ситуација подбацивања.	ДА	НЕ
20.	Сат за шут на кош ће се ресетовати када лопта додирне обруч код убацивања изван граничних линија.	ДА	НЕ
21.	Правило 3 секунде се примењује када је екипа у поседу живе лопте на терену у предњем пољу и када сат за игру ради.	ДА	НЕ
22.	А1 шутира на кош и лопта је у ваздуху, када се огласи сигнал за 24 секунде. Лопта додирује таблу али не и обруч, након чега пада на под и котрља се. Додирује је Б1, затим А2 након чега је у поседу и под контролом Б2. Игра ће се наставити.	ДА	НЕ
23.	Резултат је нерешен на крају утакмице. Игра ће се наставити са 2 продужетка од по 5 минута.	ДА	НЕ
24.	Лопта улази у кош након успешног шута на кош. Лопта постаје мртва у овом тренутку.	ДА	НЕ
25.	Висина обруча мерена од пода до горње ивице обруча износи 3,05м.	ДА	НЕ

1.	ДА	14.	ДА
2.	ДА	15.	НЕ
3.	ДА	16.	НЕ
4.	ДА	17.	ДА
5.	НЕ	18.	ДА
6.	НЕ	19.	НЕ
7.	НЕ	20.	НЕ
8.	ДА	21.	ДА
9.	НЕ	22.	НЕ
10.	ДА	23.	НЕ
11.	ДА	24.	ДА
12.	НЕ	25.	ДА
13.	НЕ		