

1:1 IGRIŠČE (slika 1) za rokomet je zarisano v obliki pravokotnika, dolžine 40 m in širine 20 m. Sestavljeno je iz **dveh vratarjevih prostorov** (1:4 in 6) ter **prostora za igro**. Daljši stranici rokometnega igrišča se imenujeta vzdolžni, krajši pa prečni črti. Črta v vratih se imenuje črta v vratih.

Varnostno območje, v katerem se ne sme nahajati ničesar, mora biti ob igrišču široko 1 m, za prečno črto pa 2 m. Med igro ni dovoljeno spreminjati lastnosti igrišča v prid katerega od moštev.

1:2 VRATA (slika 2 a- b) morajo stati na sredini prečne črte. Visoka so 2 m in široka 3 m.

Vrata morajo biti čvrsto pritrjena v tla. Sestavljena so iz okvirja, ki ga sestavljajo dve pokončni vratnici in vodoravna prečka, ki vratnici povezuje. Zunanji rob okvirja mora biti v navpični liniji z zunanjim robom črte v vratih. Okvir vrat mora biti kvadratne oblike (4 x 8 cm). Tri površine okvirja, ki so vidne z igrišča, morajo biti po vsej dolžini pobarvane z dvema kontrastnima barvama, ki se jasno ločita od ozadja.

Vrata morajo biti na zadnji strani zaprta z mrežo, ki je obešena na okvir. Nameščena mora biti tako, da žoga ob zadetku ne more zleteti v prostor za vrati.

1:3 ČRTE NA IGRIŠČU: Črte na igrišču ločujejo posamezne prostore igrišča in vedno sodijo k prostoru, ki ga označujejo oz. zaključujejo. Črta v vratih med vratnicama je široka 8 cm (slika 2 a), vse ostale pa 5 cm. Stikajoča se prostora sta lahko namesto s črto, ločena tudi z različno obarvanostjo teh prostorov.

1:4 ČRTA VRATARJEVEGA PROSTORA (6-metrška črta) (slika 5, stran 90) je polna črta, ki označuje vratarjev prostor (6-metrski prostor). Zarisana je takole:

- a) pred vrati na razdalji 6 m (merjeno od zadnjega roba črte v vratih do zunanjega roba te črte) je zarisana vzporedno s črto v vratih in je dolga 3 m;
- b) na obeh straneh se nadaljuje v obliki četrtnine kroga s polmerom 6 m (merjeno od notranjega roba vratnice do zunanjega roba te črte) in se zaključi na prečni črti igrišča (slika 1 in 2 a).

1:5 ČRTA ZA PROSTI MET (9-metrška črta) je črtkana črta, ki označuje 9-metrski prostor (9-m prostor). Zarisana je izven vratarjevega prostora, na razdalji 3 m vzporedno s črto tega prostora (merjeno med zunanjima robovoma obeh črt). Posamezne črtkane črte prostega meta in prostor med njimi merijo 15 cm (slika 1).

1:6 ČRTA ZA SEDEMMETROVKO (7-metrška črta) je 1 m dolga črta, ki označuje 7-metrsko razdaljo (7-m razdalja) med vrati in to črto. Zarisana je na sredini pred vrati, na razdalji 7 m vzporedno s črto v vratih (merjeno med zunanjima robovoma obeh črt) (slika 1).

1:7 VRATARJEVA MEJNA ČRTA (4-metrška črta) je 12 cm dolga črta, ki označuje 4-metrsko razdaljo (4-m razdalja) med vrati in to črto. Zarisana je na sredini pred vrati, na razdalji 4 m vzporedno s črto v vratih (merjeno med zunanjima robovoma obeh črt) (slika 1).

1:8 SREDINSKA ČRTA deli igrišče na dve polovici in povezuje razpolovišči vzdolžnih črt (slika 1 in 3).

1:9 ČRTA PROSTORA ZA MENJAVE je 15 cm dolga črta, ki na vzdolžni črti označuje prostor, preko katerega je igralcu dovoljen vstop ali izstop z igrišča v prostor za menjave in obratno. Zarisana je v igrišče na obeh polovicah, na razdalji 4,5 m vzporedno s sredinsko črto (merjeno med zunanjima robovoma obeh črt). Črta je podaljšana s 15 cm dolgo pomožno črto izven igrišča (slika 1 in 3).

Opomba:

Natančnejše tehnične podrobnosti najdete v Pravilniku o igrišču.

PROSTOR ZA MENJEVE: V prostoru se nahajajo stoli ali klop za rezervne igralce in uradne osebe. Postavljeni morajo biti tako, da časomerilec in zapisnikar nemoteno vidita vzdolžno črto, kjer je dovoljen prehod v prostor za menjavo. Zapisniška miza naj bo zato postavljena bližje vzdolžni črti kot stoli za igralce in uradne osebe, vendar najmanj 50 cm oddaljena od vzdolžne črte. Če je možno, naj stoji 30-40 cm nad igriščem.

MOŠTVENA STRAN IGRIŠČA: Moštvu se pred igro z žrebom določi njihova (moštvena) stran igrišča, ki se v polčasu zamenja z nasprotnikovo. Gre za polovico igrišča, ki posledično določa tudi njihov (svoj) prostor za menjave, vratarjev prostor, 9-m prostor... (glej tudi 4:4, 6:1, 10:1, 10:4).

PRAVILO 2

IGRALNI ČAS, KONČNI SIGNAL, TIME-OUT

IGRA

IGRA SE PRIČNE, ko se po pisku sodnika v začetku polčasov ali začetku podaljškov izvede začetni met.

Po izvedenem metu pravimo, da **je žoga v igri**.

IGRA SE PREKINE, ko se dosodi prekršek, zadetek, vratarjev ali stranski met, ali ko se prekine igralni čas. Ko je igra prekinjena, **žoga ni v igri** (glej 13:3).

IGRA SE NADALJUJE, ko se po prekinitvi igre izvede met, ki ustreza vzroku prekinitve (s piskom ali brez njega – glej 15:5 in 15:7). Z izvedbo meta **je žoga ponovno v igri**.

IGRA SE KONČA, ko se s končnim signalom zaključi igralni čas (glej 2:3) in je znan rezultat morebitnega meta (2:4, drugi odstavek).

IGRALNI ČAS

IGRALNI ČAS ZAJEMA čas celotnega trajanja igre (od žvižga za začetek do signala za konec igre), kar vključuje tudi vse prekinitve igre (vse time-oute, moštvene time-oute, odmore in podaljške).

IGRALNI ČAS SE ZAŽENE z žvižgom sodnika za začetni met v začetku vsakega polčasa ali podaljška (glej tudi 2:3).

IGRALNI ČAS SE PREKINE (glej 2:8).

IGRALNI ČAS SE NADALJUJE z žvižgom sodnika za izvajanje ustreznega meta ob nadaljevanju igre po prekinitvi igralnega časa (glej tudi 2:8).

2:1 NORMALNI IGRALNI ČAS za vsa moštva, katerih igralci so stari 16 let in več, je 2 x 30 minut, praviloma z 10-minutnim odmorom. Maksimalni čas odmora je 15 min.

Normalni igralni čas za mlada moštva, katerih igralci so stari od 12 do 16 let, je 2 x 25 minut, igralcev, starih od 8 do 12 let, pa 2 x 20 minut, praviloma z 10-minutnim odmorom.

2:2 PODALJŠEK je del igralnega časa, ki se igra v primeru, ko je rezultat po izteku normalnega igralnega časa neodločen in mora biti znan zmagovalec. Traja 2 x 5 minut z 1-minutnim odmorom. Prične se po 5-minutnem premoru po izteku normalnega igralnega časa.

Če se po prvem podaljšku ne more določiti zmagovalca, se igra drugi podaljšek. Če zmagovalec ni znan niti po drugem, se ta določi v skladu s pravilnikom tekmovanja. V primeru, da se zmagovalec določi z izvajanjem sedemmetrovk, veljajo določila naslednjega komentarja:

Komentar:

Moštvo za **izvajanje sedemmetrovk** določi 5 igralcev, od katerih vsak strelja po eno. Sedemmetrovke lahko izvajajo le igralci s pravico do sodelovanja v igri (2:4), vendar ne tisti, ki so bili med igro kaznovani, čas kazni pa jim še ni potekel. Moštvi izvajata sedemmetrovke izmenično. Vrstni red izvajalcev določita moštvi. Vratar se med izvajanjem sedemmetrovk lahko zamenja z drugim. Izvajalec sedemmetrovke je lahko tudi vratar.

Na kateri strani se bodo izvajale sedemmetrovke določi sodnik. Pred izvajanjem se izvede žreb. Moštvo, ki dobi žreb, lahko izbere, katero moštvo prične z izvajanjem. Zmagovalec postane moštvo, ki po petih izvedbah doseže več zadetkov. Če je po prvem krogu izvajanja sedemmetrovk rezultat neodločen, se prične z izvajanjem v drugem krogu, ki ga prične nasprotno moštvo.

Pred drugim krogom moštvi ponovno določita 5 izvajalcev sedemmetrovk, ki so lahko isti, lahko pa zamenjata kogarkoli. Zmagovalec takoj postane moštvo, ki ob enakem številu izvedenih sedemmetrovk povede za zadetek.

Metoda določanja petih izvajalcev se uporablja tako dolgo, da dobimo zmagovalca.

Nešportno ali ponovljeno nešportno obnašanje med izvajanjem sedemmetrovk prinaša diskvalifikacijo (16:6 e). Če je diskvalificiran igralec, ki je določen za izvajanje, ga moštvo lahko zamenja z drugim.

KONČNI SIGNAL

2:3 Igralni čas se konča s končnim signalom, ki ga oznani javna merilna naprava. To se zgodi ob koncu polčasov ali podaljškov. Če se končni signal ne zasliši, ga oznani sodnik z žvižgom (17:9).

Komentar:

Če javne merilne naprave z avtomatskim končnim signalom ni na razpolago, uporablja časomerilec namizno ali ročno štoparico in sam zaključi igralni čas s končnim signalom (18:2 drugi odstavek).

2:4 PREKRŠEK ali **NEŠPORTNO OBNAŠANJE** tik pred končnim signalom ali sočasno z njim se kaznuje s prostim metom (13:1) ali sedemmetrovko, ki se izvajata po končnem signalu, če tega ni bilo mogoče storiti pred njim.

PONOVITEV META se mora izvesti, če se končni signal zasliši v trenutku, ko se met izvaja ali med letom žoge proti vratom (velja le za PM ali 7m). V obeh primerih se igra zaključi šele takrat, ko je met izveden ali ponovno izveden in ko je znan rezultat meta.

2:5 IZVAJANJE PROSTEGA META po končnem signalu (2:4) nalaga omejitve, ki se nanašajo na položaj in menjave igralcev:

- **moštvo, ki izvaja ali ponovno izvaja met**, lahko menja le enega igralca, za razliko od Pravila 4:4 (menjava med igro). Takšna napaka se kaznuje po Pravilu 4:5 prvi odstavek (izključitev).
- **soigralci izvajalca** prostega meta morajo biti od izvajalca oddaljeni 3 m in morajo stati izven 9-m prostora nasprotnega moštva (13:7, 15:6, glej tudi Pojasnilo 1). Za igralce moštva v obrambi velja Pravilo 13:8 (3m ali ob črti VP...).

2:6 OSEBNA KAZEN ob končnem signalu se dosodi igralcu ali uradni osebi (2:4-5), ki med izvajanjem prostega meta ali sedemmetrovke stori prekršek ali se nešportno obnaša. Posledica kršenja pravil pri izvajanju enega izmed metov pa ni odvzem žoge in prosti met v nasprotno smer.

2:7 PREZGODNJI KONČNI SIGNAL: V tem primeru je potrebno zadržati igralce na igrišču, da odigrajo preostali igralni čas (do konca polčasa, igre ali podaljška).

Ob nadaljevanju igre žoga pripada moštvu, ki jo je imelo v posesti ob prezgodnjem signalu. Če žoga ni bila v igri, se igra nadaljuje z metom, ki je ustrezal igralni situaciji ob prekinitvi (13:3), če pa je bila v igri, pa s prostim metom (13:4 a-b).

PREPOZNI KONČNI SIGNAL: Če pride do takega signala v prvem polčasu ali v prvem podaljšku, se mora drugi polčas ali podaljšek ustrezno skrajšati. Če pa se to zgodi v drugem polčasu ali zadnjem podaljšku, sodnik ne more spremeniti ničesar (poda se pisno poročilo).

PREKINITEV IGRALNEGA ČASA (TIME – OUT)

2:8 OBVEZNA PREKINITEV IGRALNEGA ČASA – dosodi se ob:

- a) izključitvi ali diskvalifikaciji,
- b) moštvenem time-outu,
- c) žvižgu časomerilca ali delegata,
- d) potrebnem posvetu med sodnikoma (17:7).

Tudi v drugih primerih lahko sodnik prekine igralni čas (dosodi time-out), odvisno od okoliščin v igri (glej Pojasnilo 2). S prekinitvijo igralnega časa je prekinjena tudi igra.

KRŠITVE PRAVIL med prekinitvijo igralnega časa se kaznujejo enako kot, če so storjene med igralnim časom (16:10).

2:9 ZNAK za prekinitev igralnega časa se pokaže časomerilcu (trije kratki žvižgi in sodniški znak št. 15). Načeloma odloča sodnik, kdaj se igralni čas prekine in kdaj nadaljuje.

ČASOMERILČEVA PREKINITEV IGRALNEGA ČASA: Če igro z žvižgom prekine časomerilec ali delegat (2:8 b-c), mora časomerilec takoj ustaviti javno merilno napravo, čeprav sodnik ni dal znaka za prekinitev igralnega časa.

Po time-outu se igra nadaljuje z žvižgom (15:5 b).

Komentar:

Z žvižgom časomerilca ali delegata je igra prekinjena. Načeloma sta glavna vzroka za njuno prekinitev zahteva za moštveni time-out ali napačna menjava.

*Čeprav sodnika in igralci **prekinitve ne zaznajo takoj** in igrajo dalje, so vsi dogodki na igrišču po prekinitvi igre **neveljavni**. To pomeni, da po prekinitvi ne velja niti morebitni zadetek niti odločitev o dosojenih metih (7-metrovka, prosti met, stranski met, začetni met ali vratarjev met). Velja odločitev, da se igra nadaljuje z metom, ki ustreza igralni situaciji na igrišču pred prekinitvijo igre.*

*V tem času (med žvižgom časomerilca ali delegata za prekinitev igre in časom, ko sodnik dejansko igro prekine) pa **veljajo osebne kazni**, ki jih sodnik izreče, ne glede na vrsto kršitve oz. kazni.*

2:10 MOŠTVENI TIME-OUT: Moštvo ima pravico do enega moštvenega time-outa v vsakem polčasu normalnega igralnega časa. V podaljških ni na voljo. Moštveni time-out traja eno minuto.

Nasvet IHF:

Kontinentalne in nacionalne zveze imajo pravico same odločati o številu time-outov na tekmi, pri čemer ima vsako moštvo pravico do največ treh time-outov, z omejitvijo dva na polčas (Pojasnilo 3).

PRAVILO 3

ŽOGA

3:1 Žoga mora biti okrogla in narejena iz umetne mase ali usnja. Zunanji material se ne sme svetiti in ne sme biti gladek (17:3).

3:2 OBSEG IN TEŽA ŽOGE - v moštvenih kategorijah morajo imeti naslednji obseg in težo:

- 58-60 cm in 425-275 g (IHF - velikost 3) za moške in moška mlada moštva (16 let in starejši);
- 54-56 cm in 325-375 g (IHF - velikost 2) za ženske in ženska mlada moštva (14 let in starejše) in moška mlada moštva (od 12 do 16 let);
- 50-52 cm in 290-330 g (IHF - velikost 1) za ženska mlada moštva (od 8 do 14 let) in moška mlada moštva (od 8 do 12 let).

Komentar:

IHF Pravilnik o žogi določa tehnične zahteve za žoge, s katerimi se igra na vseh uradnih mednarodnih tekmah. Ta pravila ne predpisujejo velikosti in teže žog za mini rokomet.

3:3 Za vsako igro moramo imeti najmanj dve žogi, ki ustrezata Pravilu 3:1-2. Rezervne žoge morajo biti med igralnim časom dosegljive pri zapisniški mizi.

3:4 O uporabi rezervne žoge odloča sodnik. Zamenjati se mora hitro, da ne prihaja do prekinitev igralnega časa.

PRAVILO 4

MOŠTVO, MENJAVA, OPREMA, POŠKODBA IGRALCA

MOŠTVO

4:1 IGRALCI: Moštvo ima pravico za igro prijaviti 14 igralcev (op. nacionalne zveze lahko same določajo maksimalno število igralcev).

Med igro lahko moštvo na igrišču istočasno zastopa največ 7 igralcev, ostali so rezervni igralci.

Moštvo mora igrati z enim vratarjem. Igralec, ki je vratar, je lahko kadarkoli igralec v polju (glej 8:5, Pojasnilo 2). Prav tako je igralec v polju lahko kadarkoli vratar (glej 4:4 in 4:7).

Na začetku igre mora imeti moštvo na igrišču najmanj 5 igralcev. Moštvo se lahko do konca igralnega časa, vključujoč podaljške, dopolni do števila 14.

Če se število igralcev na igrišču zmanjša pod 5, se igra lahko nadaljuje. O prekinitvi igre (kdaj in zakaj) odloča sodnik (17:12).

4:2 URADNE OSEBE: Moštvo lahko na tekmi zastopajo 4 uradne osebe, ki se med igro načeloma ne smejo zamenjati.

Vodja moštva je nekdo izmed uradnih oseb, ki odgovarja za moštva (športno obnašanje, pravilen vpis v zapisnik tekme...). Samo on se lahko obrača na časomerilca/zapisnikarja, še posebej na sodnika (glej Pojasnilo 3) (moštveni T-O).

Vstop uradne osebe na igrišče: Praviloma uradnim osebam vstop na igrišče ni dovoljen. To se kaznuje kot nešportno obnašanje (8:7, 16:1 b, 16:3 d in 16:6 c). Igra se v takem primeru nadaljuje s prostim metom za nasprotno moštvo (13:1 a-b; Pojasnilo 7). Če pri enem moštvu v eni situaciji več uradnih oseb vstopi na igrišče, se kaznuje le tisto, ki je to storila prva.

Vodja moštva je odgovoren, da se med igro v prostoru za menjave nahajajo le uradne osebe in igralci, ki imajo pravico do sodelovanja v igri (glej 4:3). Neupoštevanje določila se razume kot nešportno obnašanje, za kar se kaznuje vodjo moštva (16:1 b, 16:3 d in 16:6 c).

4:3 PRAVICA DO SODELOVANJA V IGRI: V igri lahko sodelujejo le igralci in uradne osebe, ki so prisotni pri začetnem žvižgu in so vpisani v uradni zapisnik.

Igralci in uradne osebe, ki dopolnjujejo moštvo po začetku igre, morajo od časomerilca ali zapisnikarja dobiti dovoljenje za vstop na igrišče in morajo biti vpisani v uradni zapisnik.

Vodja moštva je odgovoren, da na igrišče vstopajo le igralci, ki imajo pravico do sodelovanja v igri. Neupoštevanje določila se razume kot nešportno obnašanje, za kar se kaznuje vodjo moštva (13:1 a-b, 16:1 b, 16:3 d, 16:6 c, Pojasnilo 7).

Ko vstopi na igrišče več udeležencev moštva hkrati, še posebej, ko gre pri tem za nešportno obnašanje (prerivanje, pretep...) nosi poleg igralcev samih, odgovornost tudi vodja moštva.

MENJAVA IGRALCA

4:4 REZERVNI IGRALEC: Ta lahko med igro kadarkoli vstopi na igrišče (glej tudi 2:5) (končni signal) brez najave časomerilcu/zapisnikarju, vendar mora predhodno vsakič igrišče zapustiti soigralec z igrišča (glej tudi 4:7 in 14:10).

Vstop na ali iz igrišča je igralcu dovoljen le skozi prostor na vzdolžni črti, ki ga označuje črta prostora za menjave in to na njegovi strani igrišča (4:5). To velja tudi pri menjavi vratarja (4:7 in 14:10).

Med prekinitvijo igre velja pravilo Menjava igralca enako kot med samo igro (ne velja le med moštvenim time-outom).

Komentar:

*Bistvo pravila Menjava igralca je omogočiti pravilno in korektno menjavo in ne v **kaznovanju** napačne menjave **za vsako ceno** (npr. če igralec slučajno prestopi vzdolžno ali prečno črto igrišča – npr. ko vzame steklenico vode ali brisačo v bližini črte prostora za menjavo in si s tem ne pridobi prednosti pred nasprotnikom, ali če ob izključitvi športno izstopi z igrišča izven prostora za menjavo svojega moštva). Nedovoljeno ali taktično izstopanje igralcev iz igrišča je obravnavano v Pravilu 7:10.*

4:5 NAPAČNA MENJAVA: Dosodi se ob kršitvi pravila 4:4 in se kaznuje z izključitvijo igralca, ki je storil napačno menjavo.

Če pri enem moštvu **v eni situaciji več igralcev** stori napačno menjavo, se kaznuje le tistega, ki je to storil prvi (glej 16:9 komentar).

Igra se nadaljuje s prostim metom za nasprotno moštvo (13:1 a-b, Pojasnilo 7).

4:6 Rezervni igralec, ki napačno vstopi na igrišče ali se brez dovoljenja vključi v igro, se kaznuje z izključitvijo, »NEDOLŽNI IGRALEC« pa mora namesto njega zapustiti igrišče za 2 minuti (glej 16:3 komentar).

Izključeni igralec, ki vstopi na igrišče med prestajanjem kazni, se ponovno kaznuje z izključitvijo, do poteka preostanka njegove prve kazni pa mora igrišče zapustiti še »NEDOLŽNI IGRALEC« (glej tudi 16:3 komentar).

V obeh primerih se igra, če pred tem ni bila prekinjena, nadaljuje s prostim metom za nasprotno moštvo (13:1 a-b, glej tudi Pojasnilo 7) (ali 7-m = če je bila jasna situacija).

OPREMA

4:7 IGRALCI morajo med igro nositi drese in hlačke, ki so po barvi in dizajnu enotni in se jasno ločijo od nasprotnikovih.

VRATARJI morajo med igro nositi enotne drese, ki so po barvi jasno ločijo od dresov svojega in nasprotnega moštva ter tudi od dresov nasprotnikovih vratarjev (17:3).

4:8 Številka dresa (od 1 do 99) mora biti na hrbtu visoka najmanj 20 cm, na prsih pa 10 cm. Igralec, ki zamenja vratarja, mora nositi dres s svojo številko.

Barva številke se mora jasno ločiti od barve dresov.

4:9 Igralci morajo nositi športne copate.

Ni dovoljeno: Nošenje ščitnika za glavo ali obraz, zapestnic, zapestnih ur, prstanov, verižic, uhanov, vidnih piercingov, očal brez pritrdilnih trakov ali s trdimi okvirji in tudi vseh ostalih predmetov, ki lahko ogrožajo igralce (17:3). Igralci ne smejo igrati, če teh pogojev ne izpolnjujejo.

Dovoljeno je: Nošenje gladkih prstanov, manjših uhanov in vidnih piercingov, če so zaščiteni in niso nevarni za druge igralce. Naglavni trak, ruta ali trak za kapetana so dovoljeni, v kolikor so narejeni iz mehkega, elastičnega materiala.

POŠKODBA IGRALCA

4:10 KRI NA IGRALCU: Če igralec krvavi ali ima kri na telesu ali dresu, mora takoj zapustiti igrišče. Ko zaustavi krvavitev, zaščiti rano in očisti dres, lahko ponovno igra.

Če igralec tega ne stori samovoljno ali na zahtevo sodnika, se obnaša nešportno (8:7, 16:1 b in 16:3 d).

4:11 DOVOLJENJE ZA VSTOP na igrišče ob poškodbi igralca dosodi sodnik tako, da pokaže time-out in dovoljenje za vstop (sodniška znaka št. 15 in št. 16). Vstop je dovoljen dvema osebama moštva, izključno z namenom oskrbe poškodovanih igralcev.

Neupravičen vstop na igrišče ob poškodbi se kaznuje:

- neupravičen vstop igralca po Pravilu 4:6 in 16:3 (izključitev);
- neupravičen vstop uradne osebe po Pravilu 4:2, 16:1 b, 16:3 d in 16:6 c (opomin).

Tretja oseba, ki med poškodbo igralca vstopi na igrišče, se kaznuje zaradi neupravičenega vstopa na igrišče (če vstopi več oseb, se kaznuje le prvo).

Čeprav nekdo med poškodbo z dovoljenjem vstopi na igrišče, pri tem pa **ne nudi pomoči** igralcem (npr. daje navodila igralcem ali se ukvarja z nasprotnikom oz. s sodnikom), se obnaša nešportno in je zato kaznovan (16:1 b, 16:3 d in 16:6) (opomin).

PRAVILO 5

VRATAR

VRATARJU JE DOVOLJENO:

- 5:1** da se pri obrambi v vratarjevem prostoru dotika žoge z vsemi deli telesa;
- 5:2** da se v vratarjevem prostoru neomejeno giblje z žogo (7:2-4, 7:7), vendar pri tem ne sme zavlačevati z izvajanjem vratarjevega meta (6:4-5, 12:2 in 15:5 b);
- 5:3** da zapusti vratarjev prostor brez žoge in sodeluje v igri. V tem primeru mora upoštevati pravila, ki veljajo za igralce na igrišču (glej tudi 8:5 komentar – prestrezanje žoge in trk z nasprotnikom);

Vratarjev prostor je zapuščen, kakor hitro se vratar s katerim koli delom telesa dotakne tal izven črte vratarjevega prostora.

- 5:4** da zapusti vratarjev prostor z žogo, ki je nima pod kontrolo, in jo nato poda v igro.

VRATARJU NI DOVOLJENO:

- 5:5** da pri obrambi ogroža nasprotnika (8:3, 8:5, 8:5 komentar, 13:1 b);
- 5:6** da zapusti vratarjev prostor z žogo, ki jo ima pod kontrolo (6:1, 13:1 a in 15:7, tretji odstavek). Pri tem je pomembno ali je bil pred tem dejanjem podan žvižg za izvajanje vratarjevega met, ali ne. Če žvižga ni bilo, se mora vratarjev met ponoviti (15:7, drugi odstavek), v nasprotnem pa se dosodi:
 - prosti met za nasprotno moštvo;
 - pusti se prednost, če vratar žogo izgubi (15:7).
- 5:7** da se, dokler se nahaja v vratarjevem prostoru, dotika ležeče ali kotaleče se žoge izven vratarjevega prostora (6:1, 13:1 a);
- 5:8** da v vratarjev prostor vzame žogo, ki leži ali se kotali izven vratarjevega prostora (6:1, 13:1 a);
- 5:9** da se z žogo vrne z igrišča v vratarjev prostor (6:1, 13:1a);
- 5:10** da se v vratarjevem prostoru dotakne žoge z golenjo ali stopalom, ko se ta premika v smeri proti igrišču ali ko leži v vratarjevem prostoru (13:1 a);
- 5:11** da pri branjenju sedemmetrovke prestopi vratarjevo mejno črto ali njen navidezni podaljšek, preden žoga zapusti roko izvajalca (14:9).

Komentar:

Dokler ima vratar eno stopalo na tleh za ali na vratarjevi mejni črti (črta 4 m), lahko preko te črte premika drugo stopalo ali katerikoli drugi del telesa v zraku.

PRAVILO 6

VRATARJEV PROSTOR

6:1 V vratarjev prostor lahko vstopi le vratar na svoji strani igrišča (glej tudi 6:3). Za vstop v vratarjev prostor, vključno s črto vratarjevega prostora, se šteje vsak dotik kateregakoli dela telesa igralca z igrišča.

6:2 **VSTOP V VRATARJEV PROSTOR** – dosodi se:

- a) **vratarjev met:** kadar vstopi napadalec v vratarjev prostor z žogo v roki, oz. tudi, kadar vstopi vanj brez žoge in si s tem pridobi prednost pred obrambnim igralcem (12:1);
- b) **prosti met:** kadar si obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor pridobi prednost pred napadalcem, ne prepreči pa jasne priložnosti za zadetek (13:1 b, glej tudi 8:7 f);
kadar v vratarjev prostor vstopi vratar z igrišča z žogo v roki (5:9);
- c) **7-metrovka:** kadar obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor prepreči jasno priložnost za zadetek (14:1 a).

6:3 **VSTOP V VRATARJEV PROSTOR** – se ne kaznuje:

- a) kadar igralec **po metu žoge** stopi v vratarjev prostor in si s tem ne pridobi prednosti pred nasprotnikom;
- b) kadar igralec **brez žoge** stopi v vratarjev prostor in si s tem ne pridobi prednosti pred nasprotnikom.

6:4 **Žoga ni v igri**, ko jo vratar drži in jo ima pod kontrolo v vratarjevem prostoru (12:1) (VM). Z izvedenim vratarjevim metom je **žoga ponovno v igri** (12:2) (izvedba VM).

6:5 **Žoga je v igri**, ko se kotali v vratarjevem prostoru. Takrat se jo lahko dotakne le vratar, razen če ni bila podana od soigralca (6:7 b). Če se kotaleče žoge dotakne igralec v napadu, se dosodi vratarjev met (12:1 c), če pa obrambni igralec, pa prosti met (13:1 a) ali 7-metrovka (14:1 a, v povezavi s Pojasnilom 6 c) (JP = ko vratarja ni v vratarjevem prostoru).

Žoga ni v igri takoj, ko obleži v vratarjevem prostoru (12:1 b). Takrat pripada, razen če ni bila podana od soigralca (6:7 b), vratarju moštva v obrambi (6:4, glej tudi 12:1 b in 13:3).

Nad vratarjevim prostorom se z žogo igra po Pravilih 7:1 in 7:8 (normalno).

6:6 **Po blokiranju meta** s strani obrambnega igralca, ko se žoga pri njegovem poizkusu ubranitve strela od njega le odbije (je ne kontrolira) in nato obleži v vratarjevem prostoru ali pa jo vratar ujame (6:4-5), se igra nadaljuje z vratarjevim metom.

6:7 **METANJE ŽOGE V SVOJ VRATARJEV PROSTOR** - dosodi se:

- a) **zadetek**, če žoga prileti v vrata;

- b) **prosti met**, če žoga obleži v vratarjevem prostoru ali če se vratar žoge dotakne, ta pa ne prileti v vrata (13:1 b);
- c) **stranski met**, če žoga preide prečno črto igrišča (11:1);
- d) **nadaljevanje igre**, če žoga preide vratarjev prostor in se vrne nazaj v prostor za igro, ne da bi se je vratar dotaknil.

6:8 Žoga ostane v igri, ko se vrne iz vratarjevega prostora v prostor za igro.

PRAVILO 7

IGRA Z ŽOGO, PASIVNA IGRA

IGRA Z ŽOGO

DOVOLJENO JE:

- 7:1** metati, ujeti, zaustaviti, potisniti, udariti ali s pestjo udariti žogo in pri tem uporabljati dlani, roke, glavo, trup, stegna ali kolena;
- 7:2** držati žogo največ 3 sekunde, tudi kadar leži na tleh (13:1 a);
- 7:3** narediti z žogo največ 3 korake (13:1 a). **Korak je narejen:**
 - a) kadar igralec, ki z obema nogama stoji na tleh dvigne nogo in z njo ponovno stopi na tla, ali kadar premakne nogo z enega mesta na drugo;
 - b) kadar igralec po dotiku tal z nogo ujame žogo in se nato dotakne tal še z drugo nogo;
 - c) kadar se igralec po skoku dotakne tal z nogo in nato z njo izvede skok ali se dotakne tal z drugo nogo;
 - d) kadar se igralec po skoku dotakne tal z obema nogama istočasno, nato pa dvigne eno nogo ter z njo stopi na tla ali jo premakne z enega mesta na drugo.

Komentar:

*Če igralec z žogo v roki **pade** na tla ali mu z njo **spodrsne** je dovoljeno, da se pobere in nadaljuje z igro. Enako je dovoljeno, da se vrže za žogo, jo dobi pod kontrolo, z njo vstane ter nadaljuje z igro.*

7:4 žogo na mestu ali v teku:

- a) enkrat odbiti in jo nato prijeti z eno ali obema rokama;
- b) večkrat odbiti z eno roko in jo nato prijeti ali pobrati z eno ali obema rokama;
- c) večkrat kotaliti z eno roko in jo nato prijeti ali pobrati z eno ali obema rokama.

Kakor hitro žogo ujamemo z eno ali obema rokama, jo moramo oddati v 3 sekundah in po največ 3 korakih (13:1 a).

Kotaljenje ali odbijanje žoge se prične, ko se igralec s katerimkoli delom telesa žoge dotakne in jo usmeri v tla. Ponovno kotaljenje ali odbijanje žoge od tal je dovoljeno, ko se žoga dotakne drugega igralca ali vrat (glej tudi 14:6).

7:5 predajati si žogo iz ene roke v drugo;

7:6 igrati z žogo sede, leže ali kleče. V tem položaju je dovoljeno izvesti met (npr. prosti met), vendar mora izvajalec pri tem imeti nogo na tleh, dokler žoga ne zapusti njegove roke (15:1).

NI DOVOLJENO:

7:7 **DOJNO VODENJE** - dotakniti se žoge, ki jo imamo pod kontrolo, več kot enkrat, če se ta medtem ne dotakne tal, drugega igralca ali vrat (13:1 a). Nerodnosti pri ujemanju ne kaznujemo – npr. če igralec pri poizkusu, da bi žogo ujel ali ustavil, ne kontrolira;

7:8 **IGRA Z NOGO** - dotakniti se žoge z golenjo ali stopalom, razen če je žogo vrgel nasprotnik (13:1 a-b, glej tudi 8:7 e) (namerno igranje z nogo = OK);

7:9 **Dotik sodnika z žogo:** Če se žoga na igrišču dotakne sodnika, se igra nadaljuje.

7:10 stati ali se gibati z žogo v roki izven igrišča (z eno ali obema nogama - tudi, če je žoga še vedno v igrišču), npr. z namenom obiti obrambnega igralca (13:1 a).

Izstop z igrišča: Če igralec moštva, ki ima žogo v posesti, stopi izven igrišča brez žoge, ga mora sodnik opozoriti, da se vrne na igrišče. Če on ali soigralci opozorila ne upoštevajo ali če napako ponovijo, se brez opozorila dosodi prosti met za nasprotno moštvo (13:1 a). Takšno dejanje se ne kaznuje z osebno kaznijo po Pravilih 8 in 16.

PASIVNA IGRA

7:11 NI DOVOLJENO, da moštvo:

- zadržuje žogo v posesti brez namena igrati aktivno v napadu (brez namere, da se žoga vrže na vrata);
- ponavljajoče zavlačuje z izvajanjem metov (začetnega, prostega, stranskega, vratarjevega).

To se razume kot pasivna igra, ki se kaznuje s prostim metom za nasprotno moštvo (13:1 a).

Mesto izvajanja prostega meta po dosojeni pasivni igri je tam, kjer je bila žoga ob prekinitvi.

7:12 **Opozorilni znak** za pasivno igro se pokaže (sodniški znak št. 17), ko moštvo igra neaktivno v napadu. S tem se moštvu ponudi priložnost, da spremeni način igre, sicer mu bo žoga odvzeta. Če moštvo tudi po opozorilnem znaku ne pokaže namere, da bo vrglo žogo na vrata, se dosodi pasivna igra (glej Pojasnilo 4).

Odvzem žoge brez opozorilnega znaka: Moštvu se v posebnih primerih žoga lahko odvzame tudi brez opozorilnega znaka za pasivno igro (npr., ko igralec namenoma ne izkoristi možnosti za strel na vrata pri jasni priložnosti za zadetek...).

PRAVILO 8

PREKRŠKI IN NEŠPORTNO OBNAŠANJE

DOVOLJENA DEJANJA

8:1 DOVOLJENO JE:

- a) uporabiti odprto dlan za odvzem žoge, ki ni v roki drugega igralca;

- b) vzpostaviti telesni kontakt s pokrčenimi rokami z nasprotnikom, ga tako nadzirati in spremljati njegovo gibanje;
- c) uporabiti telo za blokiranje nasprotnika v borbi za položaj.

Komentar:

Blokiranje pomeni preprečevanje gibanja nasprotniku v prost, odprt prostor. Postavljanje, spremljanje in pomikanje v blokadi mora biti v razmerju do nasprotnika storjeno na pasiven način (glej tudi 8:2 b).

PREKRŠEK

Prekršek je nedovoljeno dejanje storjeno nad nasprotnikom v času med igro (ko igra ni prekinjena) in se kaznuje s prostim metom ali sedemmetrovko za nasprotnika. Ločimo dve vrsti prekrškov, **z** in **brez osebne kazni**:

Prekrški, ki praviloma ne zahtevajo izreka osebne kazni (upošteva se kriterije 8:3a-d):

8:2 NI DOVOLJENO:

- a) izpuliti ali izbiti žogo iz roke nasprotnika;
- b) blokirati nasprotnika z rokami, dlanmi ali nogami oz. s katerimkoli delom telesa, tako na mestu kot tudi v gibanju, premakniti ali odriniti ga iz njegovega položaja, še posebej, če se pri tem uporabi komolec, kar je zelo nevarno;
- c) držati nasprotnika, čeprav je v položaju, da lahko prosto igra naprej;
- d) zaleteti se ali skočiti v/na nasprotnika.

Prekrški, ki zahtevajo izrek osebne kazni (Pravila 8:3-6):

Glede na težo prekrška ločimo 4 vrste osebnih kazni (naraščajoče):

- opomin (8:3);
- takojšna izključitev (8:4);
- diskvalifikacija (8:5);
- diskvalifikacija, pri kateri je obvezno pisno poročilo (8:6).

OPOMIN

8:3 Prekršek pri katerem je dejanje **pretežno** ali **izključno usmerjeno na telo nasprotnika** zahteva izrek osebne kazni. Te se izrekajo progresivno (postopno), začnši z opominom (16:1 a), nato z izključitvijo (16:3 b) in na koncu z diskvalifikacijo (16:6 d).

Komentar:

PROGRESIVNO KAZNOVANJE: Progresivno kaznovanje prekrškov pomeni, da se za ponovljen prekršek vedno dosodi težja osebna kazen, ne glede na to, ali ga je storil isti ali drugi igralec moštva. Za prekršek, ki zahteva izrek osebne kazni, se mora vedno dosoditi najmanj opomin.

Pri presojanju, katera osebna kazen je primerna za posamezno obliko prekrška, nam služijo naslednji KRITERIJI:

- a) **položaj** igralca, ki stori prekršek (od spredaj, s strani, od zadaj – za hrbtom);
- b) **del telesa**, kamor je usmerjeno nepravilno dejanje (trup, roka, s katero se izvaja met, noga, glava/grlo/vrat);
- c) **dinamika** nepravilnega dejanja (sila telesnega kontakta; prekršek pri veliki hitrosti);
- d) **posledica** nepravilnega dejanja:
 - kakšen je vpliv na položaj telesa ali kontrolo žoge;
 - ali se zmanjša ali prepreči možnost gibanja;
 - ali se prepreči nadaljevanje igre.

Komentar:

Pri presojanju prekrškov je pomembno, da se upošteva vsako posamezno situacijo v igri posebej (npr.: ali se izvaja met ali se teče v odprt prostor ali je prisotna velika hitrost pri gibanju...).

TAKOJŠNJA IZKLJUČITEV

8:4 Za prekršek, pri katerem igralec **zanemari nevarnost za nasprotnika**, (glej tudi 8:5 in 8:6) je utemeljena kazen takojšnja izključitev, ne glede na to, ali je igralec predhodno prejel opomin ali ne.

Oblike prekrškov, ko se glede na kriterije v 8:3 dosodi takojšnja izključitev:

- a) velika jakost prekrška ali prekršek na nasprotnika v polnem gibanju;
- b) daljše zadrževanje/objemanje nasprotnika ali poteg na tla;
- c) dejanje usmerjeno proti glavi, grlu ali vratu;
- d) težji udarec v telo ali roko, s katero se izvaja met;
- e) privedba nasprotnika do izgube kontrole nad telesom/ravnotežjem (npr. prijem za nogo/stopalo nasprotnika v skoku; - glej tudi 8:5 a);
- f) nalet ali naskok v nasprotnika z veliko hitrostjo.

DISKVALIFIKACIJA

8:5 Igralec, ki s prekrškom **ogrozi zdravje nasprotnika**, se diskvalificira (16:6 a). Posebna nevarnost za zdravje nasprotnika obstaja v primeru velike jakosti/intenzitete prekrška ali popolne nepripravljenosti igralca na sam prekršek, ki se zaradi tega ni zmožen zaščititi (glej tudi 8:5 komentar).

Oblike prekrškov, ko se glede na kriterije v 8:3 in prekrške v 8:4 dodatno dosodi diskvalifikacija:

- a) dejanska izguba kontrole nad telesom med tekom, skokom ali izvedbo meta;
- b) posebno grobo dejanje, usmerjeno proti delu telesa nasprotnika, še posebej proti obrazu, grlu ali vratu (jakost telesnega kontakta);

- c) brezobzirno vedenje igralca, potem ko je storil prekršek.

Komentar:

Tudi navidezno manjši prekrški so lahko zelo nevarni in lahko vodijo do težjih poškodb (npr. če je igralec v trenutku prekrška nad njim v skoku ali v teku in se tako ni zmožen ustrezno zaščititi). V takih primerih je osnova za presojo upravičenosti diskvalifikacije **nevarnost za nasprotnika** in ne **jakost** oziroma intenziteta telesnega kontakta.

IZSTOP VRATARJA iz vratarjevega prostora: Ko vratar zapusti svoj prostor, da bi nasprotniku prestregel žogo, je njegova odgovornost, da pri tem ne povzroči situacije, ki bi ogrozila zdravje nasprotnika.

Vratar je diskvalificiran, kadar ob zapustitvi svojega prostora povzroči trk z nasprotnikom, če:

- a) pridobi posest nad žogo;
- b) ne pridobi posesti ali kontrole nad žogo.

V obeh primerih se vedno dosodi tudi **sedemmetrovka**, ko se oceni, da bi nasprotnik žogo ujel, če vratar ne bi nepravilno ravnal.

DISKVALIFIKACIJA S PISNIM POROČILOM

8:6 Prekršek, ki je povsem **brezobziren** ali posebej **nevaren** oz. **naklepen** ali **zlomameren**, se mora po končani tekmi opisati v pisnem poročilu, kar je osnova za nadaljnje ukrepe.

Oblike prekrškov, ko se glede na prekrške v 8:5, dodatno dosodi diskvalifikacija s pisnim poročilom:

- a) povsem brezobzirno (nepremišljeno) ali posebej nevarno dejanje;
- b) naklepno ali zlomamerno dejanje, ki ni v nikakršni povezavi z igralno situacijo.

Komentar:

V kolikor se stori prekršek, opisan v Pravilih 8:5 in 8:6, **v zadnji minuti tekme** z namenom preprečiti zadetek, se takšno dejanje razume in kaznuje kot »skrajno nešportno obnašanje« (8:10 d).

NEŠPORTNO OBNAŠANJE

Nešportno obnašanje je nedovoljeno dejanje, ki je lahko storjeno pred, med ali po igri. V kolikor je storjeno med igro (ko ta ni prekinjena), se takšno dejanje poleg osebne kazni kaznuje tudi s prostim metom ali sedemmetrovko za nasprotnika (glej tudi 13:3 in 16:10-11).

Nešportna obnašanja, ki vedno zahtevajo izrek osebne kazni (Pravila 8:7-10):

Nešportna so vsa dejanja, ki niso v skladu z duhom olikanega športnika. Lahko so izražena **besedno** ali **nebesedno**. Kazni za tovrstna dejanja veljajo tako za igralce kot za uradne osebe, ne glede ali so storjena na ali izven igrišča. Glede na težo nešportnega obnašanja ločimo 4 vrste osebnih kazni (naraščajoče):

- nešportno obnašanje, ki se kaznuje z opominom - progresivno (8:7);
- nešportno obnašanje, ki se kaznuje s takojšnjo izključitvijo (8:8);

- grobo nešportno obnašanje, ki se kaznuje z diskvalifikacijo (8:9);
- skrajno nešportno obnašanje, ki se kaznuje z diskvalifikacijo in s pisnim poročilom (8:10).

NEŠPORTNO OBNAŠANJE – opomin

8:7 Vsa nešportna dejanja se kaznujejo PROGRESIVNO (glej 8:3 komentar), kar pomeni, da zahtevajo najmanj izrek opomina (16:1b). Opomin se izreče za:

- a) **protest proti odločitvi sodnika** oz. besedno ali nebesedno dejanje, naperjeno zoper določeno odločitev sodnika;
- b) **nadlegovanje nasprotnika** ali soigralca z besedami ali kretnjami oz. z vpitjem z namenom zмести nasprotnika;
- c) **zavlačevanje izvajanja meta** nasprotnika, z neupoštevanjem razdalje 3 m ali na kakšen drug način;
- d) **teatralno obnašanje** z namenom zavajanja sodnika glede dejanja nasprotnika ali potenciranjem učinka tega dejanja, da bi dosegli »time-out« ali nezasluženo kazen za nasprotnika;
- e) **namerna blokada meta** oz. **podaje s stopalom** ali spodnjim delom noge (op.: refleksni gib, npr. pomikanje nog skupaj, se ne kaznuje). Glej tudi 7:8;
- f) **ponovljen vstop v vratarjev prostor** iz taktičnih (namenskih) razlogov.

NEŠPORTNO OBNAŠANJE – takojšnja izključitev

8:8 Določena nešportna dejanja so v osnovi težja in zahtevajo takojšno izključitev, ne glede na to ali je igralec ali uradna oseba, predhodno že prejela opomin. Takšna dejanja so:

- a) **glasen protest** z odločnimi kretnjami, oz. **provokativno** obnašanje;
- b) **ne izpustitev** ali **položitev žoge** na tla v primeru, ko igralec, ob prekršku njegovega moštva, te takoj ne prepusti nasprotniku (zadrževanje žoge, metanje žoge stran, tudi izbijanje žoge iz rok izvajalca);
- c) **blokiranje dostopa do žoge**, ki se nahaja **v prostoru za menjave**.

GROBO NEŠPORTNO OBNAŠANJE - diskvalifikacija

8:9 Nekatere grobe oblike nešportnega obnašanja zahtevajo diskvalifikacijo. Takšna dejanja so:

- a) **metanje** ali **izbijanje žoge po sprejeti odločitvi sodnika**, z demonstrativnim namenom;
- b) **demonstrativno zavračanja branjenja vrat** s strani vratarja ob izvajanju 7-metrovke;
- c) **nameren met žoge v nasprotnika med prekinitvijo igre**; v kolikor gre za met z veliko sile in iz neposredne bližine, je to dejanje primerneje obravnavati kot brezobzirno dejanje (8:6);
- d) **strel vratarju v predel glave** ob izvajanju 7-metrovke, v kolikor vratar ne premika glave v smeri leta žoge;
- e) **strel obrambnemu igralcu v predel glave** ob izvajanju prostega meta, v kolikor obrambni igralec ne premika glave v smeri leta žoge;

- f) **povratno dejanje** (maščevanje) po prekršku.

Komentar:

Izvajalec meta ali sedemmetrovke **je odgovoren**, da z izvedbo meta ne ogroža obrambnega igralca ali vratarja, oz. da met za njih ni nevaren.

SKRAJNO NEŠPORTNO OBNAŠANJE – diskvalifikacija s pisnim poročilom

8:10 Skrajne oblike nešportnega obnašanja je potrebno po končani tekmi opisati v pisnem poročilu z namenom, da se jih lahko z odgovornostjo presoja in odloča o nadaljnjih ukrepih.

Primeri skrajnega nešportnega obnašanja:

- a) **žaljivo** ali **nevarno dejanje**, ki ponižuje, ogroža ali je fizični napad na drugo osebo, npr.: sodnika, časomerilca / zapisnikarja, delegata, uradno osebo, igralca, gledalca... Dejanje je lahko besedno ali nebesedno (npr. izraz na obrazu, gesta, govorica telesa ali telesni stik – udarec, pljunek v obraz, ponižujoče gestikulacije ali grimase...);
- b) **posredovanje v igro**, ko se uniči jasna priložnost za zadetek, bodisi na igrišču bodisi v prostoru za menjave, če to stori:
 - (I) uradna oseba,
 - (II) igralec (glej 4:6);
- c) **preprečevanje** ali **zadrževanje izvajanja meta v zadnji minuti tekme**, ko **žoga ni v igri** na način, da se nasprotniku onemogoči met na vrata ali pridobitev jasne priložnosti za zadetek; v tem primeru gre za skrajno nešportno vedenje, ki zajema vsakršno obliko vmešavanja (npr.: s fizičnim dejanjem, prestrezanjem podaje, motenjem pri sprejemu žoge, zadrževanjem žoge...);
- d) **diskvalifikacija** po Pravilu 8:5 ali 8:6 v **zadnji minuti** tekme, ko **je žoga v igri** na način, da se nasprotniku, ki ima posest nad žogo, prepreči izvedbo meta na vrata ali pridobitev jasne priložnosti za zadetek.

PRAVILO 9

ZADETEK

ZADETEK SE DOSODI - žoga ni v igri:

9:1 Zadetek se dosodi oz. **je dosežen**, ko žoga s celotnim obsegom preide črto v vratih (slika 4), pod pogojem, da pred ali ob metu ni prišlo do kršitve pravil s strani izvajalca meta, njegovih soigralcev ali uradnih oseb. Zadetek signalizira sodnik ob vratih z dvema kratkima žvižgoma in sodniškim znakom št. 12.

Zadetek, ki je dosežen kljub prekršku moštva v obrambi, se dosodi normalno (prednost).

Zadetek se ne dosodi, če sodnik ali časomerilec igro prekineta preden žoga s celotnim obsegom preide črto v vratih.

Zadetek v lastna vrata se dosodi kot zadetek za nasprotno moštvo, razen pri izvajanju svojega vratarjevega meta (12:2 drugi odstavek).

Komentar:

Kadar nekaj ali nekdo, **ki nima pravice do sodelovanja v igri** (npr. gledalec, predmet...) prepreči, da žoga zleti v vrata, se zadetek **dosodi**, če sodnika menita, da bi bil dosežen brez tega posredovanja.

9:2 Po žvižgu za začetni met zadetka ni več možno razveljaviti (glej tudi komentar 2:9).

Po končnem signalu se zadetek dosodi brez izvajanja začetnega meta (ob polčasu ali ob koncu igralnega časa).

Komentar:

Zadetek se na semaforju za rezultate zabeleži takoj, ko ga signalizira sodnik..

9:3 Zmagovalec je moštvo, ki doseže več zadetkov od nasprotnika. Če dosežeta obe moštvi enako število zadetkov ali nobenega, je rezultat neodločen (glej 2:2).

PRAVILO 10

ZAČETNI MET

ZAČETNI MET SE DOSODI

10:1 Na začetku tekme se začetni met dosodi moštvu določenim z žrebom. Žreb izvede sodnik v prisotnosti drugega sodnika in predstavnikoma vsakega moštva - kapetan, igralec, vodja moštva... Če moštvo pri žrebu izbere žogo ima nasprotnik pravico, da izbere svojo (moštveno) stran igrišča (glej pravilo 1 - opombe). Če moštvo pri žrebu izbere stran igrišča, ima nasprotnik začetni met.

Na začetku drugega polčasa moštvi zamenjata strani igrišča in začetni met ima drugo moštvo.

Pred podaljški se ponovno izžrebata začetni met in stran igrišča (glej 10:1).

10:2 Po zadetku začetni met izvaja moštvo, ki je prejelo zadetek (razen 9:2, drugi odstavek).

IZVAJANJE ZAČETNEGA META

10:3 Začetni met se izvaja po žvižgu z metom žoge v poljubno smer (13:1 a, 15:7, tretji odstavek).

Izvajalec začetnega meta mora stati z enim stopalom na sredini sredinske črte (toleranca 1,5 m na obe strani), z drugo nogo pa te črte ne sme prestopiti (15:6), dokler žoga ne zapusti njegove roke (13:1 a, 15:7, tretji odstavek, glej tudi Pojasnilo 5).

Soigralec izvajalca začetnega meta pri izvajanju ne sme prestopiti sredinske črte v polje nasprotnika, dokler ni dan žvižg za začetni met (15:6).

10:4 V začetku polčasov in morebitnih podaljškov se morajo pri izvajanju začetnega meta vsi igralci nahajati na svoji polovici igrišča, **po zadetku** pa se nasprotnikovi lahko nahajajo na obeh polovicah.

Nasprotnik mora biti pri izvajanju začetnega meta, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, od njega oddaljen najmanj 3 m (15:4, 15:9, 8:7 c) (OK).

STRANSKI MET SE DOSODI - žoga ni v igri**11:1** Stranski met **se dosodi**:

- ko žoga s celotnim obsegom preide vzdolžno črto igrišča;
- ko žoga s celotnim obsegom preide prečno črto, s pogojem, da se je pred tem žoge zadnji dotaknil obrambni igralec;
- ko se žoga dotakne stropa ali predmeta nad igriščem.

IZVAJANJE STRANSKEGA META

11:2 Stranski met se **izvaja** brez žvižga z metom žoge na igrišče. Izvaja ga moštvo (glej 15:5b), katerega igralci se niso zadnji dotaknili žoge, preden je ta zapustila igrišče ali preden se je dotaknila stropa oz. predmeta nad njim.

11:3 Stranski met **se izvaja** na mestu, kjer je žoga prešla vzdolžno črto ali na stičišču vzdolžne in prečne črte na strani vrat, kjer je prešla prečno črto igrišča. Če se žoga dotakne stropa ali predmeta nad igriščem, se stranski met izvaja na vzdolžni črti, na mestu, ki je najbližje dotiku žoge s stropom ali predmetom nad igriščem.

11:4 **Izvajalec** stranskega meta mora z enim stopalom stati na vzdolžni črti, dokler žoga ne zapusti njegove roke. Položaj druge noge je poljuben (13:1 a, 15:6, 15:7, drugi in tretji odstavek).

11:5 **Nasprotnik** mora biti pri izvajanju stranskega meta, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, od njega oddaljen najmanj 3 m (15:4, 15:9, 8:7 c) (OK), lahko pa se postavi tik izven svojega vratarjevega prostora, čeprav je razdalja manjša kot 3 metre.

12:1 VRATARJEV MET SE DOSODI - žoga ni v igri:

- a) ko igralec nasprotnega moštva vstopi v vratarjev prostor in s tem krši Pravilo 6:2 a;
- b) ko vratar v svojem prostoru dobi žogo pod kontrolo (6:4-5);
- c) ko se igralec nasprotnega moštva dotakne žoge, ki leži ali se kotali v vratarjevem prostoru (6:5);
- d) ko žoga preide prečno črto igrišča, pod pogojem, da se je žoge zadnji dotaknil vratar ali igralec nasprotnega moštva.

V opisanih primerih je igra prekinjena (žoga ni v igri) in se nadaljuje z vratarjevim metom (13:3). Z njim se igra nadaljuje tudi, če pride do kršitve pravil potem, ko je vratarjev met že dosojen in preden je met izveden.

12:2 IZVAJANJE VRATARJEVEGA META

Vratarjev met **se izvaja** brez žvižga (razen 15:5 b) z metom žoge v prostor za igro. Izvaja ga vratar v svojem vratarjevem prostoru.

Vratarjev met **je izveden**, ko žoga, ki jo vrže vratar, s celotnim obsegom preide črto vratarjevega prostora.

Nasprotnik mora pri izvajanju vratarjevega meta stati izven vratarjevega prostora, žoge pa se lahko dotakne šele, ko ta s celotnim obsegom preide črto vratarjevega prostora (15:4, 15:9, 9:7 c).

PRAVILO 13

PROSTI MET

PROSTI MET SE DOSODI - žoga ni v igri:

13:1 Ob kršitvi pravil se praviloma dosodi prosti met za nasprotno moštvo (glej tudi 13:2), s čemer se igra prekine. To se zgodi, ko stori kršitev pravil:

- a) **moštvo, ki ima žogo** (4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5, odstavki 1, 6:7 b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7 in 15:7 odstavki 3 in 15:8).
- b) **moštvo v obrambi**, če zaradi tega moštvo v napadu žogo izgubi (4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2 b, 6:7 b, 7:8, 8:2).

PREDNOST

13:2 Pri dosojanju prostih metov se mora upoštevati prednost. Bistvo prednosti je v tem, da se omogoča tekoča igra (brez prenatrtega prekinjanja igre z dosojanjem prostih metov).

To pomeni, da naj se ne dosodi prosti met za moštvo v obrambi, če se predvideva, da bo to moštvo, kljub kršitvi pravil moštva v napadu (13:1 a), žogo dobilo.

Prav tako naj se poseže v igro šele takrat, ko je povsem jasno, da moštvo v napadu, zaradi kršitve pravil moštva v obrambi (13:1 b), nima več možnosti, da nadaljuje z igro.

Prednost je potrebno upoštevati tudi pri izreku **osebni kazni**, kar pomeni, da naj se tovrstne kazni izrekajo šele po izteku akcij, ki vodijo k zadetku, da se ne oškoduje moštva, ki ni storilo prekrška.

Prednosti ni:

Pravilo prednosti ne velja ob kršitvah pravil 4:2-3 (napaka na klopi) in 4:5-6 (napačna menjava - PAZI: če je jasna priložnost = 7m), ko se mora igra, zaradi žvižga časomerilca, prekiniti takoj.

13:3 **Kršitev pravil med prekinitvijo igre:** Če pride do kršitve pravil, ko **žoga ni v igri**, se igra nadaljuje z metom, ki ustreza vzroku prekinitve igre in ne vzroku naknadne kršitve – normalno bi to glede na (13:1 a-b) pomenilo, da se dosodi prosti met.

13:4 **Prekinitve igre brez kršitve pravil:** Poleg prekinitve, ki imajo vzrok v kršitvah pravil (13:1 a-b), se igra lahko prekine tudi brez njih. Takrat z igro nadaljuje moštvo:

- a) ki je v trenutku prekinitve imelo žogo v posesti;

- b) ki je zadnje pred prekinitvijo imelo žogo v posesti, če je v trenutku prekinitve ni imelo nobeno.

13:5 Prepuščanje žoge nasprotniku: Ko se dosodi prosti met za nasprotnika je potrebno žogo, če jo imamo v roki, takoj spustiti ali jo položiti na tla na mestu, kjer se nahajamo (8:8 b) (2min).

IZVAJANJE PROSTEGA META

13:6 Prosti met se praviloma **izvaja brez žvižga** (razen 15:5 b) na način, da se žoga vrže v poljubno smer, načeloma z mesta, kjer je bil storjen prekršek.

IZJEME PRI IZVAJANJU – izvajanje z **žvižgom** z mesta, **kjer je bila žoga** ob prekinitvi igre:

- v situaciji, ko ni prišlo do prekrška (13:4 a-b)
- v situaciji, ko je bila zaradi nešportnega obnašanja izrečena osebna kazen obrambnemu moštvu (prosti met se v takem primeru lahko izvaja z mesta, kjer je bila žoga ob prekinitvi, če je to mesto ugodnejše od mesta, kjer je bilo storjeno nešportno dejanje);
- v situaciji, ko je igro prekinil časomerilec zaradi kršitve Pravila 4:2-3 (pravica do udeležbe) ali 4:5-6 (napačna menjava; če JP = 7m) (mesto izvajanja se lahko izbira - enako kot zgoraj);
- v situaciji, ko je bila dosojena pasivna igra (7:11) – tu brez žvižga.

Prosti met se ne sme izvajati v vratarjevem prostoru in ne v 9-m prostoru nasprotnika. V primeru, ko bi se moral tam izvajati, se prosti met izvaja z najbližjega mesta izven omenjenih prostorov.

Komentar:

*Če je **mesto izvajanja** prostega meta tik izven 9-m prostora nasprotnika, se mora ta načeloma izvesti iz tega mesta. Bolj kot se mesto za izvajanje prostega meta oddaljuje od 9-m prostora, večjo toleranco za izvajanje prostega meta je potrebno dovoliti. Ta je lahko tudi do 3 m, če se prosti met izvaja pred svojim vratarjevim prostorom.*

*Omenjena toleranca pa **ne velja** pri kršitvi Pravila 13:5, ko se zaradi nešportnega obnašanja izreče kazen po Pravilu 8:8b (2min). V tem primeru se prosti met izvaja z mesta, kjer je bil storjeno nešportno dejanje.*

13:7 Soigralec izvajalca prostega meta ne sme vstopiti v 9-m prostor nasprotnika, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca - glej tudi omejitve v skladu s Pravilom 2:5 (končni signal).

Kadar se soigralec izvajalca prostega meta **pred izvajanjem meta brez žvižga** nahaja v 9-m prostoru nasprotnika, ali kadar med izvajanjem vanj vstopi preden žoga zapusti roko izvajalca (15:7 drugi odstavek), mora sodnik tako napačno postavitev popraviti, če ta vpliva na igro oz. škodi nasprotniku (15:3, 15:6). Nato sledi žvižg za izvajanje prostega meta (15:5 b).

Kadar soigralec izvajalca prostega meta **po izvajanju meta z žvižgom** stopi v 9-m prostor nasprotnika preden žoga zapusti roko izvajalca, se dosodi prosti met za moštvo v obrambi (13:1 a, 15:7 tretji odstavek).

13:8 Nasprotnik mora biti pri izvajanju prostega meta, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, od njega oddaljen najmanj 3 m in mora stati izven svojega vratarjevega prostora. Oviranje izvajanja prostega meta se kaznuje v skladu s Pravili 15:9 in 8:7 (prog.).

14:1 SEDEMMETROVKA SE DOSODI - žoga ni v igri:

Kadar se zaradi prekrška ali kakšne druge nepravilnosti uniči jasna priložnost za zadetek kjerkoli na igrišču, se dosodi sedemmetrovka. Takšno kršitev lahko povzroči:

- a) igralec ali uradna oseba nasprotnega moštva;
- b) neupravičen žvižg;
- c) oseba, ki ni udeležena v igri - npr.: vstop gledalca na igrišče, žvižg gledalca, zaradi česar se igralec ustavi in ne vrže na vrata (razen 9:1 komentar);
- d) višja sila - npr.: izpad elektrike itd.

Za definicijo jasne priložnosti za zadetek glej tudi Pojasnilo 6.

14:2 Prednost: Dokler napadalec kljub prekršku nad njim (14:1 a) še ohranja kontrolo nad žogo in telesom in s tem tudi priložnost za zadetek, ni razloga, da se dosodi 7-metrovka. Ta se ne dosodi tudi, če napadalec nato v nadaljevanju akcije, ko ni več pod prekrškom, jasno priložnost za zadetek ne izkoristi. – ni dvojne prednosti (glej 13:2).

Komentar:

Čeprav v igri že obstaja možnost dosoditi 7-metrovko, se to stori šele takrat, ko je to resnično nujno.

Primer: Če igralec kljub prekršku nad njim z igro lahko nadaljuje ter ohranja možnost za dosego zadetka, se 7-metrovka ne dosodi. Ko pa zaradi prekrška napadalec izgubi kontrolo nad žogo ali telesom in s tem jasno priložnost za zadetek, se 7-metrovka mora dosoditi.

14:3 Time - out: Ob dosojeni 7-metrovki se time - out dosodi le v primeru, ko se zazna odlašanje za njeno izvajanje (npr. pri menjavi vratarja ali igralca, ki bo izvajal 7-metrovko...). Odločitev o prekinitvi igre (time-out) naj bo v skladu s kriteriji v Pojasnilu 2.

IZVAJANJE SEDEMMETROVKE

14:4 Sedemmetrovka se **izvaja** po žvižgu z neposrednim metom žoge na vrata nasprotnika (brez pravice do blokiranja meta s strani obrambnih igralcev) (13:1 a, 15:7 tretji odstavek).

14:5 Izvajalec 7-metrovke mora pri izvajanju stati pred črto za sedemmetrovko (izven 7-m razdalje), vendar ne več kot 1 m izza te črte (15:1,15:6). Po žvižgu za izvajanje se izvajalec ne sme dotakniti ali prestopiti te črte, preden žoga ne zapusti njegove roke (13:1 a, 15:7 tretji odstavek).

14:6 Po izvedeni 7-metrovki se izvajalec ali njegovi soigralci žoge lahko dotaknejo šele potem, ko se ta dotakne nasprotnika ali vrat (13:1 a, 15:7 tretji odstavek).

14:7 Soigralec izvajalca mora pri izvajanju 7-metrovke, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, stati izven 9-m prostora nasprotnika (15:3, 15:6). V nasprotnem se dosodi prosti met za moštvo v obrambi (13:1 a, 15:7 tretji odstavek).

14:8 Nasprotnik mora pri izvajanju 7-metrovke, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, biti od črte za sedemmetrovko oddaljen najmanj 3 m in mora stati izven 9-m prostora. V nasprotnem se izvajanje 7-metrovke, če ta ne rezultira z zadetkom, ponovi (nasprotniku se zaradi takšne kršitve ne izreče osebne kazni).

14:9 **Vratar** se mora pri branjenju 7-metrovke, preden žoga zapusti roko izvajalca, nahajati pred vratarjevo mejno črto ali njenim navideznim podaljškom (znotraj 4-m razdalje) in se je ne sme dotakniti ali je prestopiti (1:7, 5:11). V nasprotnem se 7-metrovka, če ta ne rezultira z zadetkom, ponovi (vratarju se zaradi takšne kršitve ne izreče osebne kazni).

14:10 **Menjava vratarja**, ko je izvajalec 7-metrovke z žogo v roki pred črto že pripravljen za izvajanje, ni več dovoljena. Vsak poskus menjave vratarja v taki situaciji se kaznuje kot nešportno obnašanje (8:7 c, 16:1 b; 16:3 c).

PRAVILO 15

NAVODILA ZA IZVAJANJE METOV

ZAČETNI, STRANSKI, VRATARJEV, PROSTI MET; 7-METROVKA

IZVAJALEC META

15:1 **Pred izvajanjem** meta mora izvajalec zavzeti pravilen položaj in držati žogo v roki (15:6).

Med izvajanjem meta mora izvajalec stati z delom stopala neprestano na tleh (razen pri izvajanju vratarjevega meta). Drugo nogo sme dvigovati in spuščati (glej tudi 7:6 – izvajanje leže...).

Izvajalec meta mora ostati v tem položaju, dokler met ni izveden (15:7 drugi in tretji odstavek).

15:2 **Met je izveden**, ko žoga zapusti roko izvajalca (glej tudi 12:2) (VM).

Ponovni dotik z žogo je izvajalcu meta dovoljen potem, ko se ta dotakne drugega igralca ali vrat (15:7, 15:8, glej tudi omejitve v skladu s pravilom 14:6).

Zadetek se lahko doseže z vsemi meti razen z vratarjevim v lastna vrata.

SOIGRALCI IZVAJALCA META

15:3 Soigralci izvajalca meta morajo pri izvajanju meta zavzeti pravilen položaj (15:6). V tem položaju morajo ostati, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, razen v primeru Pravila 10:3, drugi odstavek (ZM-do žvižga).

Soigralci se pri izvajanju meta žoge ne smejo dotikati oz. jim jo izvajalec ne sme predati (15:7, drugi in tretji odstavek).

OBRAMBNI IGRALCI

15:4 Obrambni igralci morajo pri izvajanju meta zavzeti pravilen položaj in v tem ostati, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca (15:9).

Prednost: Pri izvajanju začetnega, stranskega, prostega ali vratarjevega meta sodnik ne sme popravljati napačnega položaja obrambnih igralcev, če moštvo v napadu s hitro, a pravilno izvedbo meta, ni oškodovano. Če je moštvo oškodovano, je potrebno napačen položaj popraviti.

ŽVIŽG ZA NADALJEVANJE IGRE

15:5 Igra se nadaljuje z žvižgom:

- a) **vedno** pri izvajanju začetnega meta (10:3) ali 7-metrovke (14:4);

b) **po potrebi**, ko se igra sicer nadaljuje brez žvižga, pa tudi pri izvajanju stranskega, vratarjevega ali prostega meta, in sicer v primeru:

- nadaljevanja igre po time-outu,
- ponovnega izvajanja prostega meta po Pravilu 13:4,
- zavlačevanja izvajanja meta,
- popravljanja položaja za izvajanje meta,
- opozorila ali opomina.

Sodnik pa kljub temu lahko, če tako presodi, z žvižgom nadaljuje igro kadarkoli (npr.: ko želi, da je situacija bolj jasna...).

Z žvižgom se igra ne sme nadaljevati dokler igralci ne zavzamejo pravilnega položaja - v skladu s Pravili 15:1, 15:3 in 15:4 (glej tudi 13:7, drugi odstavek in 15:4, drugi odstavek). Če sodnik kljub nepravilnemu položaju z žvižgom igro nadaljuje, ima nepravilno postavljeni igralec pravico igrati.

Po žvižgu za met mora izvajalec met izvesti v 3 sekundah.

KAZNOVANJE KRŠITEV PRI IZVAJANJU METOV

KRŠITVE MOŠTVA V NAPADU – napake pri izvedbi

15:6 **Pred izvajanjem meta** je kršitve pravil (storjene napake) izvajalca meta ali njegovih soigralcev (npr. napačen položaj igralca, dotikanje žoge soigralca...) potrebno odpraviti (glej tudi 13:7 drugi odstavek).

15:7 **Pri izvajanju meta** so posledice napak izvajalca meta ali njegovih soigralcev (15:1-3) odvisne od tega, ali je bil dan žvižg za nadaljevanje igre dan ali ne:

- **Izvajanje brez žvižga:** Načeloma je potrebno pri izvajanju meta vse napake, ko ni bil dan žvižg za izvajanje odpraviti in nato z žvižgom nadaljevati igro. Obenem pa je potrebno upoštevati prednost po Pravilu 13:2.

Prednost (13:2): Če moštvo met (brez žvižga) izvede nepravilno in žogo izgubi, je met izveden in se igra nadaljuje.

- **Izvajanje z žvižgom:** Načeloma je potrebno pri izvajanju meta vse napake, ko je bil dan žvižg za izvajanje, kaznovati in dosoditi prosti met za nasprotno moštvo (13:1 a) na mestu, kjer je bila storjena napaka (glej tudi 2:6) (npr.: če izvajalec meta skoči; če met ni izveden v treh sekundah; če igralec spremeni pravilen položaj za izvajanje meta, preden je žoga zapustila roko izvajalca. Enako velja, če soigralec izvajalca po žvižgu za izvajanje meta, preden žoga zapusti roko izvajalca, zavzame nepravilen položaj (razen 10:3, drugi odstavek - ZM). Obenem pa je potrebno upoštevati prednost po Pravilu 13:2.

Prednost (13:2): Če moštvo met (z žvižgom) izvede nepravilno in žogo izgubi, preden lahko sodnik dosodi prosti met nasprotniku, je met izveden in se igra nadaljuje.

15:8 **Po izvedenem metu** je načeloma potrebno vse napake izvajalca meta kaznovati in dosoditi prosti met za nasprotno moštvo (13:1 a), neglede ali je bil žvižg podan ali ne. Mišljene so napake v zvezi s Pravilom 15:2, drugi odstavek (npr.: izvajalec meta se ponovno dotakne žoge, še preden se ta dotakne drugega igralca ali vrat, oz. še preden pade na tla; ali po žvižgu vodi žogo...). Obenem pa je potrebno upoštevati prednost po Pravilu 15:7, zadnji odstavek.

Komentar:

Pri **dosojanju prednosti** je pri napačni izvedbi meta pomembno predvsem katero moštvo si s tem pridobi korist v igri (prednost). Če prednost pridobi moštvo izvajalca meta se mora met ponoviti (brez piska) ali se mora moštvu žoga odvzeti (s pikom), če pa nasprotnik, se pusti nadaljevanje igre.

KRŠITVE MOŠTVA V OBRAMBI – nešportno obnašanje

15:9 Obrambni igralec, ki pri izvajanju meta nasprotnika stori kršitev pravil (se nešportno obnaša), mora biti kaznovan z osebno kaznijo. Mišljene so kršitve v zvezi s Pravilom 15:4 prvi odstavek (npr.: igralec noče zavzeti pravilnega položaja ali se giblje v nepravilen položaj...). Kazen ne velja v primeru Pravil 14:8, 14:9, 15:4, drugi odstavek in 15:5, tretji odstavek (pri 7m, ob prednosti, ob napačnem pisku sodnika).

Kršitve se kaznuje po Pravilih 8:7 c, 16:1 b in 16:3 d (progresivno), ne glede na to ali je bil prekršek storjen pred ali med izvajanjem in ne glede na to, ali se je met izvajal z žvižgom ali brez njega.

Ponovno izvajanje meta: Kadar kršitev povzroči negativno posledico za moštvo izvajalca, je načeloma potrebno met vedno ponoviti.

PRAVILO 16

OSEBNE KAZNI

Osebna kazen je izrek, ki se dosodi igralcu ali uradni osebi zaradi storjene kršitve Pravil 8:3-10 v času pred ali med igro (glej 16:10-11). Glede na težo kršitve ločimo naslednje osebne kazni:

OPOMIN

16:1 Opomin je **ustrezna kazen** za:

- a) prekrške, ki se kaznujejo progresivno (8:3, primerjaj tudi 16:3 b in 16:6 d);
- b) nešportno obnašanje, ki se kaznuje progresivno (8:7).

Komentar:

Posameznemu igralcu se v igri lahko dosodi en opomin, moštvu pa skupno največ tri. Naslednja kazen je najmanj izključitev.

Igralec, ki je že bil izključen, ne more več prejeti opomina.

Uradnim osebam moštva se lahko skupno dosodi en opomin.

16:2 Signalizacija: Sodnik opomin signalizira z dvigom rumenega kartona (sodniški znak št. 13), ki ga jasno pokaže igralcu ali uradni osebi, ki je storila prekršek ter zapisnikarju in časomerilcu.

IZKLJUČITEV

16:3 Izključitev ima za posledico zmanjšanje števila igralcev na igrišču za enega in je **ustrezna kazen** za:

- a) napačno menjavo po Pravilu 4:5-6, če rezervni igralec napačno vstopi ali če igralec iz prostora za menjave napačno posreduje v igro (glej tudi 8:10 b) (JP = disk.);
- b) prekrške po Pravilu 8:3 (prog.), če je igralec in/ali njegovo moštvo predhodno že prejel-o maksimalno število opominov (glej komentar 16:1);
- c) prekrške po Pravilu 8:4 (takoj 2min);
- d) nešportno obnašanje igralca po Pravilu 8:7, če je igralec in/ali njegovo moštvo prehodno že prejel-o maksimalno število opominov;
- e) nešportno obnašanje uradne osebe po Pravilu 8:7, če je ena uradna oseba prehodno že prejela opomin;
- f) nešportno obnašanje igralca ali uradne osebe po Pravilu 8:8 (glej tudi 4:6) (takojšnja iz.);
- g) posledico diskvalifikacije igralca ali uradne osebe po Pravilu 16:8, drugi odstavek (glej tudi 16:11 b);
- h) nešportno obnašanje igralca pred nadaljevanjem igre, potem ko je ravno prejel izključitev (16:9 a).

Komentar:

Uradnim osebam moštva se lahko skupno dosodi ena izključitev.

Uradna oseba, ki je izključena po Pravilu 16:3 e-f, sme ostati v prostoru za menjavo, lahko opravlja svoje delo, »NEDOLŽNI IGRALEC« pa mora namesto nje zapustiti igrišče za 2 minuti.

NEDOLŽNI IGRALEC: *Pojem »nedolžni igralec« je v osnovi kazen za moštvo. Izreče se jo v primeru, ko pride do kršitve pravila, ki mora imeti za posledico zmanjšanje števila igralcev na igrišču za enega, povzroči pa jo nekdo, ki v tistem trenutku ne zastopa ali ni smel zastopati moštva na igrišču (glej tudi 16:10).*

Nedolžni igralec je katerikoli igralec na igrišču, ki kljub temu, da ni storil kršitve, namesto soigralca ali uradne osebe njegovega moštva, ki je kršitev storila, zapusti igrišče in odide na prestajanje kazni. Med tovrstnim prestajanjem kazni se nedolžni igralec lahko kadarkoli zamenja z drugim igralcem na igrišču. Nedolžnega igralca določi vodja moštva.

Z nedolžnim igralcem se moštvo vedno reducira za čas 2 minut, razen v primeru, ko je ponovno izključen igralec, ki je že na prestajanju kazni (takrat nedolžni igralec zapusti igrišče za preostanek časa njegove prejšnje izključitve – Pravilo 6:4). Pri tem je potrebno upoštevati, da je igralec med prvim prestajanjem kazni lahko dodatno še dvakrat izključen, kar pomeni, da se moštvo dodatno reducira z dvema nedolžnima igralcema in igra s tremi igralci manj na igrišču (2 nedolžna + sedaj diskvalificirani igralec).

16:4 Signalizacija: Sodnik izključitev signalizira z dvigom roke in z iztegnjenima palcem in sredincem (sodniški znak 14). Po danem time-outu kazen izključitve jasno pokaže igralcu ali uradni osebi, ki je storila prekršek ter zapisnikarju in časomerilcu.

16:5 Čas izključitve traja 2 minuti igralnega časa. Posledica tretje izključitve istega igralca je diskvalifikacija tega igralca (16:6 d).

Izključeni igralec med prestajanjem kazni ne sme igrati, njegovo moštvo pa ga na igrišču ne sme nadomestiti.

Čas izključitve se začne meriti ob žvižgu za nadaljevanje igre.

Če čas izključitve igralcu ob polčasu ne poteče, se meri dalje v 2. polčasu. Enako se meri dalje v morebitnem podaljšku po koncu normalnega igralnega časa ali v 2. polčasih pri podaljških. Igralec, ki je izključen, čas izključitve pa mu do konca podaljškov ne poteče, ne sme sodelovati pri izvajanju sedemmetrovk (2:2 komentar).

DISKVALIFIKACIJA

16:6 Diskvalifikacija je **ustrezna kazen** za:

- a) prekrške po Pravilu 8:5 in 8:6;
- b) grobo nešportno obnašanje po Pravilu 8:9 in skrajno nešportno obnašanje po Pravilu 8:10, (velja za igralce in uradne osebe, za kršitve storjene pred ali med igro ter na ali izven igrišča – op.: ne velja za igralce in uradne osebe, ki so že diskvalificirani = pisno p.);
- c) nešportno obnašanje uradne osebe moštva po Pravilu 8:7, če so uradne osebe predhodno že prejele tako opomin kot tudi izključitev po Pravilu 16:1 b in 16 d-e;
- d) posledico tretje izključitve igralca po Pravilu 16:5;
- e) grobo ali ponavljajoče nešportno obnašanje med prekinitvijo igre po Pravilu 2:2 komentar in 16:10 (npr.: pri izvajanju 7-m) (po podaljšku).

16:7 **Signalizacija:** Sodnik diskvalifikacijo signalizira z dvigom rdečega kartona (sodniški znak 13). Po danem time-outu kazen diskvalifikacije jasno pokaže igralcu ali uradni osebi, ki je prekršek storila ter zapisnikarju in časomerilcu.

16:8 Čas diskvalifikacije traja vedno do konca igralnega časa. Igralec ali uradna oseba mora nemudoma zapustiti igrišče in prostor za menjave. Diskvalificiran igralec ali uradna oseba se mora umakniti tako daleč, da ne more imeti stika z moštvom.

Diskvalifikacija med igralnim časom ima vedno za posledico izključitev, kar velja tako za igralce kot uradne osebe na igrišču ali izven njega. To pomeni, da se moštvu število igralcev na igrišču zmanjša za enega (16:3 f). Če je igralec diskvalificiran po Pravilu 16:9 b-d, igra moštvo 4 minute z enim igralcem manj.

Z diskvalifikacijo igralca ali uradne osebe se zmanjša število igralcev oz. uradnih oseb moštva, ki imajo pravico sodelovati v igri, razen pri Pravilu 16:11 b (pred tekmo). Vsekakor pa je dovoljeno, da se po izteku izključitve število igralcev na igrišču dopolni.

Diskvalifikacija po Pravilih 8:6 ali 8:10 mora biti v pisnem poročilu oddana odgovornemu organu, da lahko ustrezno ukrepa.

V takšnem primeru morata biti vodja moštva in delegat (glej Pojasnilo 7) o tem obveščena takoj po sprejeti odločitvi.

VEČ KOT ENA KRŠITEV V ENI SITUACIJI – pred nadaljevanjem igre

16:9 Kadar igralec ali uradna oseba stori v eni situaciji (preden se igra nadaljuje) istočasno ali zaporedoma več kršitev pravil, ki se kaznujejo različno, se načeloma izreče le najstrožja kazen.

Pri tem pa obstajajo izjeme, ko mora moštvo na igrišču **igrati 4 minute z igralcem manj**. Gre za nešportno obnašanje, ki se zgodi potem, ko je bila kazen že izrečena in velja le za igralce. Primeri:

DODATNA KRŠITEV PO PREJETI KAZNI – pred nadaljevanjem igre:

- a) če se igralec, ki je ravno izključen, pred nadaljevanjem igre nešportno obnaša, se ga kaznuje še z dodatno izključitvijo. Če je to njegova tretja izključitev, je diskvalificiran (16:3 g);
- b) če se igralec, ki je ravno diskvalificiran (direktno ali zaradi tretje izključitve), pred nadaljevanjem igre nešportno obnaša, se z izključitvijo dodatno kaznuje še njegovo moštvo po Pravilu 16:8, drugi odstavek;
- c) če se igralec, ki je ravno izključen, pred nadaljevanjem igre grobo ali skrajno nešportno obnaša (16:6 b), se ga še dodatno diskvalificira po Pravilu 16:8 drugi odstavek;
- d) če se igralec, ki je ravno diskvalificiran (direktno ali zaradi tretje izključitve), pred nadaljevanjem igre grobo ali skrajno nešportno obnaša, se z izključitvijo dodatno kaznuje še njegovo moštvo po Pravilu 16:8 drugi odstavek.

Komentar:

ENA SITUACIJA: Ko govorimo o eni situaciji imamo v mislih več dogodkov, ki se dogodijo v nekem delu igre (več prekrškov, več nešportnih obnašanj...), ko se največkrat zaradi prednosti, igra ne prekine ob prvi kršitvi. Pri beleženju kršitev je najbolj pomemben podatek **kdaž se igra nadaljuje**, ker se z nadaljevanjem igre ena situacija konča in prične nova. Kazni se izrekajo po Pravilu 16:9.

Pri tem pa se mora upoštevati, da lahko tudi **več igralcev** ali **več uradnih oseb** stori eno ali več kršitev, za katere je potrebno izreči različne osebne kazni. V takih primerih se mora kazen dosoditi vsakemu od njih posebej, in sicer vsakemu najvišjo, glede na težo storjenih kršitev (8:3-10).

Pri dodatnih kršitvah po prejeti kazni (na igrišču ali v prostoru za menjave) je potrebno upoštevati, da je lahko v eni situaciji tudi več igralcev izključenih za 4 minute – vsak, ki stori tako kršitev.

Če kršitev, ki zahteva izključitev povzroči nekdo, ki v tistem trenutku ne zastopa moštvo na igrišču, se za vsakega kaznovanega določi »NEDOLŽNEGA IGRALCA« (glej 16:3 komentar).

DODATNA KRŠITEV PO PREJETI DISKVALIFIKACIJI – po nadaljevanju igre:

Če igralec ali uradna oseba stori kršitev za izrek kazni potem, ko je že diskvalificirana, igra pa se je medtem že nadaljevala, se dodatna osebna kazen ne more izreči. O dogodku se napiše pisno poročilo.

KRŠITVE PRAVIL MED IGRALNIM ČASOM

16:10 Kazni za kršitve pravil med igralnim časom določajo Pravila 16:1, 16:3 in 16:6.

V kategorijo igralni čas poleg same igre štejemo tudi vse odmore, time-oute, moštvene time-oute in podaljške (glej 2:1). Postopek kaznovanja v zaključku igre po podaljških (izvajanje sedemmetrovk) definira Pravilo 16:6 e.

Takrat se vsaka oblika nešportnega obnašanja kaznuje z izločitvijo igralca pri izvajanju sedemmetrovk (2:2 komentar).

KRŠITVE PRAVIL IZVEN IGRALNEGA ČASA

16:11 Vsa nešportna obnašanja, še posebej naklepna oz. brezobzirna dejanja, ki so storjena izven igralnega časa, se na celotnem prizorišču igre (tudi zunaj dvorane...) kaznujejo:

Pred igro:

- a) z opominom, ko gre za nešportno obnašanje po Pravilu 8:7-8;
- b) z diskvalifikacijo, ko gre za prekrške po Pravilih 8:6 ali 8:10 a (disk. s pisnim poročilom). V tem primeru sme moštvo igro začeti s celotnim številom igralcev ali uradnih oseb, ker diskvalifikacija ni povezana z izključitvijo po Pravilu 16:8, drugi odstavek (med igr. časom).

Kršitve igralcev ali uradnih oseb storjene pred igro se lahko kaznuje tudi po začetku igre, ko se ugotovi, da kršitelj sodeluje v igri in tega ob storjenem prekršku ni bilo moč ugotoviti (v takem primeru se moštvo ne more dopolniti z novim igralcem - Pravilo 13:11 b takrat ne velja).

Po igri:

- c) s pisnim poročilom.

PRAVILO 17

SODNIKA

17:1 Igro sodita sodnika, ki imata pri odločanju **enakovredno moč**. Med igro jima pomagata zapisnikar in časomerilec.

DOLŽNOSTI SODNIKA PRED IGRO

17:2 Sodnik je odgovoren za nadzor vedenja igralcev in uradnih oseb od trenutka prihoda na prizorišče igre, do zapustitve le-tega.

17:3 Pred igro mora sodnik preveriti ustreznost igrišča, vrat in žog ter določiti žogo za igro (1 in 3:1).

Pri obeh moštvih mora preveriti prisotnost ter identiteto vodje moštva, igralcev (tudi njihovo opremo in številke) in uradnih oseb. Preveriti mora tudi ali je zapisnik tekme izpolnjen pravilno.

Vse nepravilnosti pred igro je potrebno odpraviti (4:1-2 in 4:7-9).

17:4 Pred igro eden izmed sodnikov v prisotnosti drugega in kapetanov obeh moštev (lahko tudi dveh uradnih oseb) izvede žreb.

DOLŽNOSTI SODNIKA MED IGRO

17:5 Načeloma celotno igro sodita ista sodnika.

Sodnik je odgovoren, da igra poteka v skladu s pravili in da kaznuje zaznane kršitve (glej tudi 13:2 in 14:2) (prednost).

Če med igro sodnik ni več sposoben soditi, je dovoljeno, da drugi s sojenjem nadaljuje sam.

Opomba:

V IHF in kontinentalnih tekmovanjih veljajo določila teh tekmovanj (17:5 prvi in tretji odstavek).

17:6 Kadar sodnika prekineta igro zaradi kršitve enega moštva in imata **različni mnenji o višini kazni**, se dosodi strožja kazen (velja za prekrške in nešportno obnašanje).

17:7 Kadar sodnika prekineta igro in imata **različni mnenji, kateremu moštvu pripada žoga**, velja njuna skupna odločitev, ki jo dosežeta po kratkem razgovoru. Če skupne odločitve ne dosežeta, velja odločitev sodnika v polju.

Med skupnim odločanjem se mora igralni čas prekiniti. Po odločitvi se jasno pokaže smer nadaljevanja igre in se poda žvižg (2:8 d, 15:5).

17:8 Sodnik mora beležiti število zadetkov ter število in vrsto izrečenih osebnih kazni.

17:9 Sodnik je odgovoren za nadzor igralnega časa. Če se pojavi dvom o natančnosti merjenja igralnega časa, sprejmeta sodnika skupno odločitev (*glej tudi 2:3*).

Opomba:

IHF in nacionalne zveze imajo pravico prilagajanja Pravil 17:8 in 17:9.

DOLŽNOSTI SODNIKA PO IGRI

17:10 Sodnik mora po igri preveriti ali je **uradni zapisnik** pravilno izpolnjen. Diskvalifikacije po Pravilih 8:6 in 8:10 mora utemeljiti v Poročilu tekme.

17:11 **Odločitev sodnika**, dosojena na podlagi njegovega videnja dogodka je dokončna in je med igro ni dovoljeno izpodbijati.

Dosojene odločitve sodnika se lahko izpodbija le naknadno pri odgovornem organu in to le tiste, ki niso v skladu s pravili, kar se mora najaviti v Poročilu zapisnika tekme.

Med igro lahko sodnika ogovori le vodja moštva.

OSTALE DOLŽNOSTI SODNIKA

17:12 Sodnik ima pravico, da igro začasno ali dokončno prekine. Dokončno naj jo prekine šele tedaj, ko je izčrpal vsa prizadevanja za njeno nadaljevanje.

17:13 Športna oprema črne barve je v prvi vrsti namenjena sodniku.

17:14 Sodnika in delegat so med igro lahko med seboj interno povezani s slušalkami in mikrofonom, če to dovoljuje Pravilnik RZS.

PRAVILO 18

ČASOMERILEC IN ZAPISNIKAR

18:1 **Glavna dolžnost časomerilca** je merjenje igralnega časa, njegovih prekinitev in časa izključitev (če časomerilca ni, naloge prevzame delegat).

Glavna dolžnost zapisnikarja je vpis igralcev v uradni zapisnik, beleženje zadetkov in nadzor vstopa na igrišče tistih igralcev, ki moštvo dopolnjujejo in nimajo pravice sodelovati v igri.

Oba pa sta dolžna nadzirati število igralcev in uradnih oseb, ki se nahajajo ali na igrišču ali v prostoru za menjave ter pravilnost izvajanja menjav.

Načeloma lahko igro, ko je to potrebno, prekine le časomerilec (tudi delegat, če je prisoten). Postopki posredovanja časomerilca in zapisnikarja pri izpolnjevanju omenjenih dolžnosti so določeni v Pojasnilu 7.

18.2 Kadar se igralni čas ne meri z javno merilno napravo, mora časomerilec o njem obveščati vodji moštev, zlasti pri nadaljevanju igre po prekinitvah.

Če javna merilna naprava sama ne more avtomatsko podati končnega signala, ga mora ročno ali s piskom podati časomerilec (2:3).

Če javna merilna naprava ne prikazuje merjenja časa izključitev izključenih igralcev (pri tekmah IHF najmanj tri izključitve pri vsakem moštvu), mora časomerilec napisati čas ponovnega vstopa izključenega igralca in njegovo številko dresa na poseben karton ter ga postaviti na za to namenjeno stojalo na zapisniški mizi.

SODNIŠKI ZNAKI

Sodnik mora takoj, ko dosodi **prosti** ali **stranski met** pokazati smer meta, ki sledi (sodniški znak 7 ali 9).

Kadar sodnik dosodi **osebno kaznen**, mora zanjo pokazati ustrezen znak (sodniški znak 13 - 14).

Sodnik mora vedno, **kadar moštvu v napadu odvzame žogo** pokazati ustrezen znak (sodniški znaki 1–7 in 11), da oznani zakaj je to dosodil. Ko dosodi prosti met ali sedemmetrovko, pa je priporočljivo, da omenjene znake pokaže kot dopolnilno informacijo.

Sodniške znake (12, 15 in 16) se mora pokazati obvezno, ostale sodniške znake pa čim večkrat.

Zaporedje znakov

1 vstop v vratarjev prostor

2 napaka pri lovljenju, vodenju ali kotaljenju

3 napaka v korakih ali napaka v času držanja žoge

4 objemanje, držanje ali potiskanje

5 udarjanje

6 prekršek v napadu

7 stranski met - smer

8 vratarjev met

9 prosti met - smer

10 neupoštevanje razdalje 3 metrov

11 pasivna igra

12 zadetek

13 opomin (rumeni karton); diskvalifikacija (rdeči karton)

14 izključitev (2 minuti)

15 prekinitev igralnega časa (time-out)

16 dovoljenje za vstop na igrišče med time-outom (za dve osebi, ki imata pravico udeležbe)

17 opozorilni znak za pasivno igro

POJASNILO 1 IZVAJANJE PROSTEGA META PO KONČNEM SIGNALU (2:4-6)

OPIS DVEH SITUACIJ PO KONČNEM SIGNALU:

1. **Moštvo ne želi izvajati prosti met:** To se pogosto zgodi v primeru, ko je rezultat za moštvo ugoden ali pa je mesto za izvajanje prostega meta predaleč od vrat, da bi se zadetek realno lahko dosegel. V takem primeru lahko sodnik odloči, kljub zahtevi v pravilih, da se prosti met mora izvesti, da je bil met izveden, čeprav izvajalec žogo spusti ali jo izroči sodniku.

2. **Moštvo želi, kljub majhni verjetnosti, da doseže zadetek, izvajati prosti met:** Moštvu je to potrebno dovoliti, vendar je pri tem potrebno preprečiti sleherno teatralnost oz. nekorektno zavlačevanje izvajanja meta. Hitro in odločno je potrebno zahtevati pravilno postavitve obeh moštev, da se prosti met izvede brez zavlačevanja. Pri tem se morajo upoštevati omejitve v zvezi s postavitvijo in menjavo igralcev (2:5, 4:5, 13:7).

Pri izvajanju prostega meta morata biti sodnika pozorna na storjene kršitve obeh moštev. Ponovljene kršitve obrambnih igralcev morata kaznovati (15:4, 15:9, 16:1 b, 16:3 d).

Pri kršitvah napadalcev zadetka ne smeta priznati. Do tega pogosto pride, ko eden ali več igralcev prestopi črto za izvajanje prostega meta, preden žoga zapusti roko izvajalca meta (13:7 tretji odstavek), ali ko izvajalec meta ne stoji z delom stopala na tleh oziroma met izvede v teku ali skoku (15:1, 15:2, 15:3).

POJASNILO 2 PREKINITEV IGRALNEGA ČASA (2:8)

Ne glede na primere, navedene v Pravilu 2:8, ko je prekinitev igralnega časa (time-out) obvezna, morata sodnika tudi v drugih primerih oceniti ali je to potrebno. Nekaj primerov, kjer **prekinitev igralnega časa ni obvezna, je pa priporočljiva**:

- a) ob zunanjih vplivih (npr. zaradi brisanja tal);
- b) ob domnevni poškodbi igralca;
- c) pri nedvoumnem zavlačevanju, na primer pri izvajanju metov, ko igralec vrže žogo stran ali je noče izročiti;
- d) če se žoga dotakne stropa ali predmeta nad igriščem (11:1) in se odbije daleč od mesta za izvajanje stranskega meta.

Prekinitev igre brez prekinitve igralnega časa: Pri odločanju o prekinitvi igralnega časa morata imeti sodnika v vidu vse dejavnike v igri v tistem trenutku, kar pomeni, da lahko prekineta igro tudi brez prekinitve igralnega časa. Pri tem morata paziti, da odločitev ne škoduje nobenemu moštvu. Če npr. moštvo ob koncu igralnega časa vodi z več zadetki, morda ni potrebno prekiniti igralni čas.

Pomembno je tudi, koliko časa je igra prekinjena. V primeru poškodbe igralca je to težko oceniti, zato je smiselno igralni čas prekiniti takoj. Ko pa se žoga nahaja izven igrišča, naj se sodnika za prekinitev ne odločita prehitro, ker se ta lahko hitro vrne v igro oz. naj raje uporabita rezervno žogo brez prekinitve igralnega časa (3:4).

Ob dosojeni sedemmetrovki prekinitev igralnega časa ni obvezna. Kljub temu pa je včasih iz objektivnih razlogov le potrebno prekiniti igralni čas, npr. ob zavlačevanju pri izvajanju sedemmetrovke oziroma pri menjavi vratarja (predvsem pri tesnem rezultatu ob koncu igre). O morebitni prekinitvi igralnega časa odločata sodnika.

POJASNILO 3

MOŠTVENI TIME – OUT (2:10)

POSTOPEK PRI ZAHTEVI ZA MOŠTVENI TIME – OUT:

Kdo lahko zahteva moštveni time-out: Pravico do moštvenega time-outa ima vsako moštvo v vsakem polčasu normalnega igralnega časa (v podaljških jih ni na voljo).

Kako: Uradna oseba moštva, ki zahteva moštveni time-out, mora položiti »zeleni karton« pred časomerilca/zapisnikarja na zapisniško mizo (zeleni karton s črko »T« naj meri 15 x 20 cm).

Kdaj: Moštvo ima pravico do moštvenega time-out le takrat, kadar ima žogo v posesti (ne glede ali je žoga v igri ali je igra prekinjena).

Time-out se dosodi takoj, razen če moštvo žogo izgubi preden uspe časomerilec signalizirati zahtevo za moštveni time-out. Če žogo izgubi, se moštvu zeleni karton vrne.

POSTOPEK PO ZAHTEVI ZA MOŠTVENI TIME - OUT:

Časomerilec signalizira moštveni time-out tako, da z žvižgom prekine igro, takoj ustavi javno merilno napravo (2:9), pokaže znak za time-out (sodniški znak 15) in iztegne roko proti moštvu, ki je zahtevalo time-out (če je potrebno naj pri tem vstane - zaradi hrupa, vpitja, razburjenosti ali zmede). Zeleni karton postavi na tisto stran zapisniške mize, kjer je moštvo, ki ga je zahtevalo. Karton ostane na mizi do izteka časa moštvenega time-outa.

Nato sodnika, če situacijo to dopušča, dosodita time-out in časomerilec sproži dodatno uro za merjenje časa prekinitev. Zapisnikar v zapisniku tekme označi, katero moštvo je moštveni time-out zahtevalo, pri čemer tudi navede, v katerem polčasu in v kateri minuti se je to zgodilo.

Igralci in uradne osebe imajo pravico, da se med moštvenim time-outom zadržujejo v bližini svojega prostora za menjave (lahko tudi na igrišču). Sodnika naj se nahajata na sredini igrišča, eden izmed njiju pa lahko odide do zapisniške mize, kjer opravi kratek razgovor z uradnimi osebami.

Kršitev storjena med moštvenim time-outom se kaznuje enako, kot če je storjena, ko igra ni prekinjena. Pri tem ni pomembno, kje se igralci in uradne osebe nahajajo, na ali izven igrišča.

Kršitve se kaznuje po Pravilih 16:1-3 in 16:6-9 (opomin, izključitev, diskvalifikacija), kar velja tako za nešportno obnašanje (8:7-10) kot za prekrške (8:6 b).

Po 50 sekundah časomerilec z žvižgom oznani, da se bo igra čez 10 sekund nadaljevala.

NADALJEVANJE IGRE PO MOŠTVENEM TIME - OUTU:

Po moštvenem time-outu morata biti moštvi pripravljeni za igro, ki jo z ustreznim metom nadaljuje moštvo, ki je zahtevalo moštveni time-out. Če ob zahtevi za moštveni time-out žoga ni bila v igri, se izvaja met, ki ustreza igralni situaciji pred moštvenim time-outom, če pa je žoga bila v igri, se igra nadaljuje s prostim metom z mesta, kjer je bila žoga ob prekinitvi igralnega časa.

Ob žvižgu sodnika za nadaljevanje igre časomerilec ponovno zažene napravo, ki meri igralni čas.

Opomba:

IHF ali nacionalne zveze si lahko prilagodijo Pravilo 2:10 tako, da moštvo v normalnem igralnem času (ne tudi v podaljških) uporabi **3 moštvene time-oute**. V enem polčasu lahko moštvo izkoristi dva moštvena time-outa, vendar ne oba ob eni prekinitvi (nasprotnik mora med obema priti v posest žoge). Zato je za izvajanje tega pravila potrebno imeti tri zelene kartone, ki so oštevilčeni s številkami 1, 2 in 3. V prvem polčasu prejme moštvo kartona s številkami 1 in 2, v drugem pa s številkami 2 in 3, v kolikor v prvem polčasu ni izkoristilo dveh moštvenih time-outov. Če je izkoristilo oba moštvena time-outa, dobi v drugem polčasu le karton s številko 3.

V zadnjih petih minutah normalnega igralnega časa ima moštvo pravico le do enega moštvenega time-outa.

POJASNILO 4

PASIVNA IGRA (7:11-12)

A SPLOŠNO O PASIVNI IGRI

Osnovni namen pravila Pasivna igra je preprečiti neaktivno igro v napadu ali preprečiti zavlačevanje igre. Bistveno je, da je sodnik ves čas igre pozoren na neaktivnosti v igri ter da jih tudi dosledno kaznuje.

Pasivna igra se pojavlja v vseh fazah napada: pri prenosu žoge v napad, med organiziranjem napada ali v zaključku napada.

Moštvo igra pasivno predvsem v naslednjih primerih:

- pri tesnem rezultatu ob koncu igre;
- med izključitvijo svojega igralca;
- ob boljši igri nasprotnika, še posebej v obrambi.

Pasivno igro najpogosteje prepoznamo v situacijah, ki so navedene v nadaljevanju (B1- B3), še posebej, ko nasprotnik igra dobro v obrambi in v skladu s pravili.

B KDAJ POKAZATI OPOZORILNI ZNAK ZA PASIVNO IGRO

Opozorilni znak za pasivno igro naj se pokaže zlasti v naslednjih situacijah:

B1 Pri zavlačevanju igre (med menjavo ali pri počasnem prenosu žoge v napad)

Značilni znaki za tovrstno pasivno igro so:

- čakanje na sredini igrišča ali na mestu, ko soigralec vrši menjavo;
- počasno izvajanje metov: prostega meta (izvajalec išče pravilen položaj), začetnega meta (vratar počasi pobira žogo iz vrat ali z njo koraka proti sredini igrišča; vratar žogo namerno vrže čez sredino igrišča), vratarjevega ali stranskega meta. Moštvo mora biti v teh primerih že opozorjeno za taktično zavlačevanje igre;
- odbijanje žoge od tal na mestu;
- podaja žoge nazaj v lastno polovico igrišča, kljub temu, da nasprotnik ne izkazuje nobenega pritiska na napadalce z namenom, da bi žogo prestregel

B2 Pri prepozni menjavi (moštvo je že v fazi organiziranja napada)

Značilen znak za tovrstno pasivno igro se pojavi:

- ko so igralci moštva v napadu že na svojih igralnih mestih in
- nato neaktivno (le s podajami v širino) pričnejo organizirati napad ter zato
- šele sedaj izvedejo menjavo igralca.

Komentar:

Moštvo, ki hitrega protinapada ne uspe zaključiti z metom na vrata, ima nato vedno pravico do hitre menjave.

B3. Pri predolgi organizaciji napada

Načeloma se mora moštvo vedno dovoliti dovolj časa za organizacijo napada, kar vključuje tudi nekaj pasivnih podaj pred pričetkom bolj odločnih akcij, ki bodo privedle do položaja za strel na vrata.

Značilni znaki za predolgo organizacijo napada so:

- napad moštva ne izkazuje nobene namere za strel na vrata;

Komentar:

Namera za strel na vrata se zlasti zazna, ko želi moštvo v napadu z uigrano akcijo pridobiti prostorsko prednost pred moštvom v obrambi oziroma, ko zaigra hitreje glede na fazo organizacije napada.

- igralec ponavljajoče podaja žogo soigralcu, ki stoji ali se giblje nazaj;
- igralec ponavljajoče odbija žogo od tal na mestu;
- v igri (igralec proti igralcu) igralec z žogo namenoma išče kontakt, da se igra prekine ali ne želi izkoristiti prednosti pred igralcem brez žoge;
- moštvo v obrambi igra aktivno in brez prekrškov (igralcem v napadu se prekinjajo podaje ali se jih pravilno ovira pri gibanju ter s tem onemogoča, da zaigrajo hitreje);
- moštvo igra v organizaciji napada ves čas enako hitro.

C KAKO POKAZATI OPOZORILNI ZNAK ZA PASIVNO IGRO

Ko sodnik (v polju ali ob vratih) zazna pasivno igro pokaže opozorilni znak (sodniški znak 17) s katerim sporoči, da moštvo v napadu ne izkazuje namere, da pride v položaj za strel na vrata. Drugi sodnik nato pokaže isti znak (dvignjena naj bo roka, ki je bližja strani igrišča, kjer sta prostora za menjave).

Opozorilni znak je torej predvsem sporočilo za moštvo v napadu, da ne igrajo na način, da si ustvarijo priložnost za zadetek.

Opozorilni znak za pasivno igro se kaže do:

- konca napada moštva;
- situacije, ko ne velja več (op. glej spodaj).

Napad moštva se konča, ko moštvo doseže zadetek ali ko izgubi žogo (op. napad se začne, ko moštvo žogo dobi v posest).

Načeloma kažeta sodnika opozorilni znak tako dolgo, dokler napad moštva ni končan.

Izjemi pa sta situaciji, ko napada ni potrebno končati, kljub temu pa opozorilni znak ne velja več. To se zgodi po:

- a) strelu na vrata, ko se žoga od vratarja ali vrat odbije moštvu nazaj v posest (direktno nazaj ali preko izvajanja stranskega meta);
- b) izrečeni osebni kazni igralcu ali uradni osebi obrambnega moštva (zaradi storjenega prekrška ali nešportnega obnašanja v skladu s Pravilom 16).

V obeh primerih ima moštvo v napadu nato pravico, da si na novo organizira napad.

D PO POKAZANEM OPOZORILNEM ZNAKU ZA PASIVNO IGRO

Sodnik mora potem, ko pokaže opozorilni znak za pasivno igro, moštvu v napadu dopustiti nekaj časa, da spremeni način napadanja. Pri tem je potrebno upoštevati kvaliteto moštva in starostno kategorijo.

S tem se da moštvu možnost, da organizira drugačen napad, tak, ki bo usmerjen v dosego zadetka.

Če moštvo tega ne stori in ne pokaže namere za strel na vrata, sledi žvižg enega izmed sodnikov zaradi pasivne igre (7:11-12) – glej kriterije za odločanje po pokazanem znaku za pasivno igro.

Komentar:

Pasivna igra se ne sme dosoditi, ko se napadalec z žogo giblje v smeri proti vratom z namenom za met ali v trenutku, ko že ima priložnost za met na vrata.

KRITERIJI ZA ODLOČANJE po pokazanem opozorilnem znaku za pasivno igro (na kaj je potrebno biti pozoren):

D1 Moštvo v napadu

- ni prepoznati, da igra v napadu poteka hitreje;
- napad ni usmerjen v dosego zadetka;
- v igri (igralec proti igralcu) se ne pridobiva prostorska prednost;
- zavlačevanje v igri z žogo (npr. ker obrambno moštvo preprečuje podaje brez prekrška).

D2 Moštvo v obrambi

- aktivna igra branjenja (brez prekrškov) onemogoča moštvu v napadu dvigniti hitrost napadanja in pripravo akcij, ki bi vodile v dosego zadetka;
- agresivna obramba s serijo prekrškov preprečuje moštvu v napadu izpeljavo akcij – v takih primerih se pasivna igra ne sme dosoditi.

Značilne situacije, ko hitrost igre v napadu pade:

- akcije so usmerjene po širini in ne po globini (proti vratom);
- vse pogostejša so diagonalna gibanja napadalcev brez ustvarjanja pritiska na obrambne igralce na način, da se teče mimo njih;
- ni poizkusov podaj krožnemu napadalcu;
- ponavljajoče podaje med dvema istima igralcema brez prepoznavnega stopnjevanja hitrosti napadanja ali napada proti vratom;
- podaje vključujejo celotno moštvo (od krila do krila) brez prepoznavnega dviga hitrosti napadanja ali napada proti vratom.

Značilnosti v igri (igralec proti igralcu), ko ni namena pridobiti si prostorsko prednost:

- preigravanje v položaju, ko je očitno, da ni možnosti za prodor proti vratom (več obrambnih igralcev brani prostor za prodor proti vratom);
- preigravanje brez pravega namena prodreti proti vratom;
- preigravanje z namenom izsiliti prosti met (npr. igralec se pusti zaustaviti namerno s tem, da preigrava v gneči obrambnih igralcev; ali napadalec pusti obrambnemu igralcu, da ga zaustavi s prekrškom, čeprav obstaja možnost za prodor proti vratom).

Značilnosti aktivne igre branjenja (v skladu s pravili):

- igra brez prekrškov z namenom izogniti se prekinitvam;
- dovoljeno oviranje gibanja napadalcu, lahko tudi z več obrambnimi igralci;
- gibanje proti napadalcu z namenom preprečiti podajo;
- gibanje proti napadalcu z namenom prisiliti ga k premiku nazaj v igrišče, stran od vrat;
- prisiliti napadalca, da poda žogo nazaj v t. i. varno območje.

POJASNILO 5

ZAČETNI MET (10:3)

Osnovni namen Pravila Začetni met je spodbujanje hitrega izvajanja na način, da se izogiba iskati vzroke za vračanje igre na začetni met in s kaznovanju moštva, ki ga želi izvesti hitro.

Sodnik v polju ne sme preprečevati hitrega izvajanja začetnega meta s pisanjem rezultata ali izrečenih kazni na sodniški kartonček, pač pa mora dati znak za izvajanje takoj, ko je izvajalec meta na pravilnem mestu, njegovi soigralci pa pravilno postavljeni. Pri izvajanju mora tudi upoštevati, da lahko soigralci izvajalca prestopijo sredinsko črto takoj, ko je dan žvižg za začetni met (op. to je izjema pri izvajanju metov).

Kot rečeno ni njuno, da je pri izvedbi sodnik vedno preveč natančen z iskanjem »napačnih centimetrov«, čeprav pravilo natančno določa kdaj, kje in kako je potrebno met izvesti (glej Pravili 10 in 15). Pomembno je, da morebitna napačna izvedba ne povzroči škode nasprotniku.

Kadar igrišče nima zarisane oznake sredine igrišča ali je ta del sredinske črte prekrit z reklamo, morata izvajalec in sodnik sama oceniti, kje je pravilna postavitev za izvajanje meta. Vztrajanje z natančnostjo v takem primeru je neproduktivno in nerealno.

POJASNILO 6

DEFINICIJA JASNE PRILOŽNOSTI ZA ZADETEK (14:1)

Pojasnilo Pravila 14:1 - **Jasna priložnost za zadetek** obstaja, ko:

- a) ima igralec pred vratarjevim prostorom nasprotnega moštva, žogo in telo pod kontrolo ter ima priložnost za met na vrata (običajno obrnjen proti vratom), brez kakršnekoli možnosti, da mu nasprotnik ta met na dovoljen način prepreči (brez prekrška).

Enako velja v primeru, ko igralec še nima žoge, jo je pa pripravljen ujeti, a mu obrambni igralec to prepreči na nedovoljen način. Nekaj primerov:

- napadalec je pred črto vratarjevega prostora pripravljen ujeti žogo, a mu obrambni igralec s prekrškom od strani ali od zadaj to prepreči;
 - napadalec je pred črto vratarjevega prostora obrnjen proti vratom in pripravljen ujeti žogo, ki se v vratarjevem prostoru kotili proti njemu, a mu obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor to prepreči;
 - napadalec je pred črto vratarjevega prostora obrnjen proti vratom in pripravljen ujeti podano žogo, a mu obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor prepreči sprejem te podaje...);
- b) ima igralec, ki prvi pred vratarjem teče v protinapad, žogo in telo pod kontrolo brez kakršnekoli možnosti, da bi se nasprotnik lahko postavil predenj in s prekrškom od spredaj ta protinapad preprečil.

Enako velja v primeru, ko igralec še nima žoge, jo je pa pripravljen ujeti, a se nasprotnikov vratar vanj zaleti ter mu s tem prepreči sprejem žoge (8:5 komentar). V tem posebnem primeru je položaj ostalih obrambnih igralcev nepomemben;

- c) ko nasprotni vratar zapusti svoj vratarjev prostor, napadalec pa ima žogo in telo pod kontrolo ter priložnost za met na prazna vrata, brez kakršnekoli možnosti, da mu nasprotnik na dovoljen način ta met prepreči.

POJASNILO 7

POSREDOVANJE ČASOMERILCA ALI DELEGATA (18:1)

POSREDOVANJE MED PREKINITVIJO IGRE (ko žoga ni v igri)

Kadar časomerilec ali delegat posredujeta medtem, ko je igra že prekinjena, se ta po prekinitvi nadaljuje z metom, ki ustreza igralni situaciji pred prekinitvijo.

POSREDOVANJE MED IGRO (ko je žoga v igri)

Kadar časomerilec ali delegat posredujeta medtem, ko igra poteka, morata v primeru, da jo prekineta, pri tem upoštevati vzrok za kršitev, ki je lahko:

A. NAPAČNA MENJAVA oz. NEPRAVILEN VSTOP NA IGRIŠČE (4:2-3 in 5-6)

Ko gre za tako dejanje, morata časomerilec ali delegat igro prekiniti takoj, brez upoštevanja prednosti v skladu s Praviloma 13:2 in 14:2.

Če tako kršitev stori moštvo v obrambi, s tem pa prekine tudi jasno priložnost za zadetek, se dosodi sedemmetrovka (14:1a). V ostalih primerih se igra nadaljuje s prostim metom.

Igralec, ki napačno vstopi na igrišče (4:6) se kaznuje po Pravilu 16:3 a (2min), ko pa s tem prekine tudi jasno priložnost za zadetek, pa po Pravilu 16:6 b v povezavi z 8:10 b (disk. s poročilom).

B. PREKINITEV ZARADI OSTALIH VZROKOV, npr. nešportno obnašanje v prostoru za menjave...

a) Posredovanje časomerilca

V primeru ostalih kršitev naj časomerilec počaka do prekinitev igre in takrat obvesti sodnika o kršitvi.

Če igro kljub temu prekine, jo s prostim metom nadaljuje moštvo, ki je imelo žogo v posesti pred prekinitvijo. Če se igra prekine zaradi kršitve obrambnega moštva, s tem pa se izniči tudi jasna priložnost za zadetek, se mora dosoditi sedemmetrovka (14:1 b).

Sedemmetrovka se dosodi tudi, če časomerilec, ob jasni priložnosti za zadetek, igro prekine zaradi neupravičene zahteve za moštveni time-out. Dosodi se jo za nasprotno moštvo od tistega, ki je podalo napačno zahtevo (ki v tistem trenutku ni bilo upravičeno do tega).

Časomerilec nima pravice izreči osebno kazen. V takem primeru lahko sodnik izreče le neformalno opozorilo. Če kršitev, ki jo sporoči časomerilec, spada pod Pravili 8:6 in 8:10 (disk. s poročilom), sodnik kazni ne izreče, pač pa po tekmi poda pisno poročilo.

Sodnik, ki sam kršitve ne vidi, nima pravice izreči osebno kazen.

b) Posredovanje delegata

Delegat ima pravico, da sodnika obvesti, da je zaznal kršenje pravil, tako na igrišču kot v prostoru za menjave. Pri tem ima pravico, da sodnika seznani z možno odločitvijo pri zaznani kršitvi (razen v primeru, ko sodnik sam odloči na podlagi svojega videnja dogodka).

Delegat lahko ob zaznani kršitvi pravil nemudoma prekine igro. V tem primeru igro s prostim metom nadaljuje moštvo, ki ni storilo kršitve, ki je bila vzrok za prekinitve.

Če se igra prekine zaradi kršitve obrambnega moštva, pri tem pa se izniči tudi jasna priložnost za zadetek, se mora dosoditi sedemmetrovka (14:1 a).

Sodnika sta dolžna na zahtevo delegata izreči osebno kazen.

Kršitve opisane v Pravilu 8:6 ali 8:10 se morajo pisno prijaviti.

PRAVILNIK O PROSTORU ZA MENJAVO

1. **Prostor za menjave se nahaja** ob vzdolžni črti izven igrišča na strani, kjer je zapisniška miza. Vsako moštvo ima svoj prostor za menjave (glej Pravilo 1 opombe), eno levo in drugo desno od sredinske črte. Prostor meri od sredinske črte igrišča do konca klopi za igralce in uradne osebe, in

če prostorske razmere to omogočajo, tudi za temi klopmi (op. ponekod so predpisani stoli) (Rokometna pravila: slika 1).

Prostor za trenerje (coaching-zone) meri od črte, ki je zarisana 3,5 m od sredinske črte do konca prostora za menjave. V tem prostoru se lahko postavi klop za igralce in uradne osebe.

Pred klopjo (najmanj 8 m od sredinske črte) ne smejo ob vzdolžni črti biti postavljeni nobeni predmeti.

2. V prostoru za menjave **se smejo med igro nahajati** le igralci in uradne osebe moštva, ki so vpisani v uradni zapisnik tekme (4:1-2).

Če je potreben prevajalec, mora sedeti za klopjo za igralce in uradne osebe.

3. Uradne osebe moštva morajo biti v prostoru za menjave oblečene v **enotna oblačila**, ki so lahko športna ali civilna in morajo biti enotnih barv. Barve oblačil v prostoru za menjave, tako uradnih oseb kot rezervnih igralcev, ne smejo povzročati zmede z barvami dresov igralcev na igrišču, od katerih se morajo jasno ločiti.
4. **Časomerilec in zapisnikar** morata pred in med igro, pomagati sodnikoma pri nadzoru prisotnih v prostoru za menjave.

Kršitve Pravilnika o prostoru za menjave je potrebno odpraviti pred pričetkom igre in z igro ne pričeti, dokler se napak ne odpravi. Če se kršitve pojavijo med igro, se mora igralni čas ustaviti za toliko časa, dokler se napake ne odpravijo.

5. **Uradne osebe** imajo med igro pravico in dolžnost, da v športnem duhu ter v skladu s pravili igre vodijo svoje moštvo.

Praviloma morajo v prostoru za menjave med igro sedeti, ko pa se gibljejo, lahko to počnejo le v prostoru za trenerje.

Gibanje in posredovanje je v tem prostoru dovoljeno le ob menjavah, ob dajanju taktičnih napotkov moštvu ali ob nujenju zdravniške oskrbe. Praviloma se lahko ves čas giblje ali stoji le ena uradna oseba.

Prostor za trenerje se lahko zapusti le ob zahtevi za moštveni time-out. To stori ena uradna oseba, ki se po zapustitvi tega prostora ne sme zadrževati ob zapisniški mizi in čakati na ugoden trenutek za zahtevo.

V posebnih okoliščinah pa lahko prostor za trenerje zapusti vodja moštva (ko npr. vzpostavi kontakt s časomerilcem ali zapisnikarjem).

Igralci morajo v prostoru za menjave med igro praviloma sedeti, gibljejo se lahko le ob:

- ogrevanju brez žoge (le za klopmi, če prostorske razmere to omogočajo in to ni moteče za potek igre);
- menjavah.

Uradnim osebam in igralcem ni dovoljeno, da:

- izzivajo, protestirajo, žalijo (sodnika, delegata, časomerilca/zapisnikarja, igralce, uradne osebe ali gledalce) ali da se kakorkoli drugače nešportno obnašajo (z govorom, mimiko, gestikulacijo);
- zapustijo prostor za menjave zaradi vplivanja na igro.

Pričakuje se, da se uradne osebe in rezervni igralci nahajajo v prostoru za menjave. Če uradna oseba ali igralec kljub temu zapusti ta prostor in odide drugam (na tribuno, v slačilnico...), izgubi pravico, da vodi moštvo ali da daje navodila. Če to želi, se mora vrniti v prostor za menjave.

Igralec ali uradna oseba je za storjeno kršitev kaznovana tudi takrat, ko zapusti prostor za menjave ali samo igrišče. Izreče se jim enaka kazen, kot če bi kršitev storili na igrišču ali v prostoru za menjave.

6. Pri kršitvi določb Pravilnika o prostoru za menjave, je sodnik dolžan izreči kazen v skladu s Pravili 16:1 b, 16:3 d ali 16:6 b (opomin, izključitev, diskvalifikacija).

PRAVILNIK O IGRIŠČU IN VRATIH

- a) **Igrišče** (slika 1) je zarisano s črtami in ima obliko pravokotnika, v merah 40 x 20 m. Če se želi preveriti predpisana velikost igrišča, se to naredi z izmero diagonal, ki sta dolgi 44,72 m (med obema zunanjsima kotoma v stičišču črt). Diagonali polovice igrišča sta dolgi 28,28 m.

Vse zarisane črte na igrišču morajo biti široke 5 cm, razen črte v vratih, ki je široka 8 cm (enako kot vratnici). Črte, ki ločujejo sosednja polja, se lahko nadomesti z različno obarvanostjo teh polj.

- b) **Vratarjev prostor** je sestavljen iz pravokotnika 3 x 6 m ter na vsaki strani še s četrtno kroga s polmerom 6 m. Označuje ga črta vratarjevega prostora (slika 5), ki je zarisana takole: pred vrati se na razdalji 6 m zariše črta (merjeno med zunanjsima robovoma črte v vratih in te črte), ki poteka vzporedno s črto v vratih in je dolga 3 m. Na obeh straneh se ta črta, do stika s prečno črto igrišča, nadaljuje s črto v obliki četrtnine kroga s polmerom 6 m (merjeno od notranjega roba vratnice do zunanjega roba te črte).
- c) **Črta za prosi met »9-metrovka«** je črtkana črta (sestavljena iz več manjših črtic), ki je zarisana vzporedno s črto vratarjevega prostora, na razdalji 3 m izven njega. Posamezne črtice prostega meta in vmesni prostori med njimi merijo 15 cm - slika 5).
- d) **Črta sedemmetrovke** je dolga 1 m in je zarisana na sredini pred vrati, vzporedno s črto v vratih, na razdalji 7 m (merjeno med zunanjsima robovoma črte v vratih in te črte - slika 5).
- e) **Mejna črta** v vratarjevem prostoru je dolga 15 cm in je zarisana na sredini pred vrati, vzporedno s črto v vratih, na razdalji 4 m (merjeno med zunanjsima robovoma črte v vratih in te črte - slika 5).
- f) **Varnostno območje** ob igrišču mora biti široko najmanj 1 m, za prečno črto pa 2 m.
- g) **Vrata** (slika 2) morajo stati na sredini prečne črte. Dobro morajo biti pritrjena v tla ali v zid izza njih. Okvir vrat, ki ga tvorijo dve vratnici in prečka, mora imeti obliko pravokotnika, z merami notranjih diagonal 360,5 cm (z odstopanjem $\pm 0,5$ cm). Vrata merijo v višino je 2 m (od tal do prečke) in v širino 3 m (med vratnicama). Okvir vrat in črta v vratih morata biti v navidezni navpični liniji. Prednja stran vratnice sega 3 cm čez prečno črto v igrišče.

Okvir vrat mora biti narejen iz enotnega materiala (npr.: lesa, lahke kovine, umetne mase) in mora imeti kvadratno obliko (8 cm). Robovi morajo biti zaokroženi s polmerom 4 mm (± 1 mm).

Tri površine okvirja vrat, vidne z igrišča, morajo biti po vsej dolžini v obliki barvnih polj pobarvane z dvema kontrastnima barvama, da se vrata jasno ločijo od ozadja. Barvna polja v obeh vogalih vrat merijo 28 cm in morajo biti enake barve. Ostala barvna polja merijo 20 cm. Vrata morajo biti enake barve na obeh polovicah igrišča.

Na okvirju vrat, ki stoji izven igrišča mora biti nameščena mreža na način, da žoga ob zadetku ne more zleteti skozi vrata v prostor za vrati.

Vrata morajo imeti nameščeno tudi dodatno mrežo izza črte v vratih, oddaljena od nje med 60 – 70 cm. Pritrjena mora biti na zgornjem nosilcu vrat na način, da visi do tal, da se žoga, ki prileti v vrata, ne more neposredno odbiti nazaj na igrišče.

- h) **Globina mreže** v vratih izven igrišča, mora biti zgoraj 0,9 m in spodaj 1,1 m, merjeno od zunanjega dela okvirja vrat in črte v vratih, s toleranco pri obeh ($\pm 0,1$ m). Odprtine v mreži naj ne bodo večje kot 10 x 10 cm. Mreža mora biti na okvir vrat pritrjena na vsakih 20 cm. Obe mreži v vratih je dovoljeno zavezati na način, da žoga ne more obležati med njima.
- i) **Varovalna mreža** za vrati (če obstaja) naj bo nameščena na sredini za vrati na razdalji 1,5 m od zunanjega roba igrišča. Visoka naj bo 5 m in dolga od 9 do 14 m (vse mere so približne).
- j) **Zapisniška miza** mora biti postavljena izven igrišča ob vzdolžno črto, kjer sta prostora za menjave. V oba prostora naj sega z enako dolžino. Dolga je lahko največ 4 m, zaradi boljšega pregleda pa naj bo postavljena 30-40 cm nad igriščem.
- k) Vse mere morajo izpolnjevati standard ISO (mednarodna organizacija standardov) 2768 - 1: 1989.
- l) Vrata morajo izpolnjevati standard CEN (mednarodno združenje norm), v okviru standarda EN 749, v povezavi s standardom EN 202.10 - 1.

Izdano:

International Handball Federation,
Peter Merian-Strasse 23
P.O.Box,
CH-4002 Basle
Switzerland

Prevod in obdelava: Peter Kočevar
Avgust 2015