

ROKOMETNA PRAVILA

PRAVILO 1

IGRIŠČE

1:1 Igrišče (slika 1) je pravokotnik, dolžine 40m in širine 20m, ter je sestavljeno iz dveh vratarjevih prostorov (pravilo 1:4 in pravilo 6), ter prostora za igro. Daljši stranici igrišča se imenujeta vzdolžni črti, krajši pa se imenujeta prečni črti rokometnega igrišča. Črta v vratih pa se imenuje črta v vratih.

Zagotoviti moramo varnostno območje okoli igrišča, ki naj bo široko 1m vzdolž igrišča in 2m za prečno črto.

Kakovost igrišča ni dovoljeno spreminjati v prid katerega od moštev.

1:2 Vrata (slika 2a in 2b) stojijo v sredini prečne črte. Dobro morajo biti pritrjena v tla. Visoka so 2m in široka 3m.

Vratnice vrat so trdno pritrjena s počézno prečko, njihov zadnji rob mora potekati po zadnji strani črte v vratih. Vratnici prečki morajo biti kvadratne oblike (8cm). Tri strani, vidne z igrišča, morajo biti pobarvane po vsej dolžini z dvema kontrastnima barvama, da se jasno ločijo od ozadja.

Vrata morajo iz zadnje strani biti zaprta z mrežo in obešena na vratnice oziroma prečko. Pritrjena mora biti tako, da ob doseženem zadetku žoga ostane v vratih.

Vrata morajo biti opremljena z mrežo, pritrjeno tako, da žoga, ki prileti v vrata, tam tudi ostane.

1:3 Vse črte na igrišču spadajo k prostoru, ki ga omejujejo. Črta v vratih med vratnicama meri 8cm (glej slika 2a), vse ostale črte pa 5cm. Dve stikajoči se območji sta lahko namesto s črto ločeni tudi z dvema različnima barvama.

1:4 Pred vsakimi vati se nahaja vratarjev prostor (glej slika 5, stran 90), ki ga obkroža črta vratarjevega prostora. In sicer:

- a) pred vrati potegnemo črto v razdalji 6m, ki poteka vzporedno s črto v vratih in je dolga 3m (merjeno z zadnjega roba črte v vratih do zadnjega roba črte vratarjevega prostora);

b) dve četrtini kroga s polmerom 6 metrov (merjeno od notranjega roba vratnic) povezujeta 3 metrsko linijo z zunanjimi linijami gola (glej slika 1 in 2a).

1:5 Črta za prosti met (9-metrška linija) je prekinjena črta, začrtana v razdalji 3 metre vzporedno k črti vratarjevega prostora. Črte prostega meta in prostor med njimi merijo 15cm (glej slika 1).

1:6 Črta 7-metrške linije je 1meter dolga oznaka, ki je začrtana v sredino pred vrata, v razdalji 7metrov od zadnje strani črte v vratih, in je vzporedna črti v vratih (glej slika 1).

1:7 Mejna črta v vratarjevem prostoru (4-metrška linija), je 12cm dolga oznaka, ki se začrta v razdalji 4 metre od zadnje strani črte v vratih, v sredino pred vrata, vzporedno k črti v vratih (glej slika 1).

1:8 Sredinska črta povezuje razpoloviščni točki obeh vzdolžnih črt (glej slika 1 in 3).

1:9 Črti prostora za menjave sta začrtani na obeh straneh sredinske črte. Začrtani sta pravokotno k vsaki od vzdolžnih črt, in sicer po 4,5 metre od sredinske črte v igrišče. Obe črti, dolgi 15cm, se podaljšata s 15cm dolgo pomožno črto navzven (glej slika 1 in 3)

Opomba:

Natančnejše tehnične podrobnosti v zvezi s pravilom 1 lahko najdete v Pravilniku o igrišču, od strani 87.

Zapisniška miza in klopi za igralce in uradne osebe morajo biti postavljene tako, da časomerilec in zapisnikar vidita črti prostora za menjave. Zapisniška miza naj bo postavljena bližje vzdolžni črti kot klopi za igralce in uradne osebe, vendar najmanj 50cm oddaljena od vzdolžne črte.

PRAVILO 2 IGRALNI ČAS, KONČNI SIGNAL, TIME-OUT

IGRALNI ČAS

2:1 Normalni igralni čas za vsa moštva, katerih igralci so stari 16 let in več, je 2x30 minut, praviloma z 10-minutnim odmorom.

Igralni čas za mlada moštva, katerih igralci so stari od 12 do 16 let, je 2x25 minut, za mlada moštva, katerih igralci so stari 8 do 12 let, pa 2x20 minut, praviloma z 10-minutnim odmorom.

2:2 Podaljšek se igra v primeru če se igra po izteku regularnega igralnega časa konča z neodločenim rezultatom, zmagovalec pa mora biti znan, se igrajo podaljški. Po 5-minutnem premoru se igre nadaljuje s 2x5 minut z 1-minutnim odmorom.

Če igra tudi po dveh podaljških ni odločena, se zmagovalec določi ob upoštevanju določil ustreznega pravilnika tekmovanja. V primeru, da izvajanje sedemmetrovk odloča o zmagovalcu, veljajo določila komentarja, ki sledi.

KOMENTAR:

Pri izvajanju sedemmetrovk ne smejo sodelovati igralci, ki so bili pred tem izključeni za 2 minuti (čas izključitve jim še ni potekel), diskvalificirani. Vsako moštvo določi 5 izvajalcev sedemmetrovk. Moštvi izvajata sedemmetrovk izmenično. Vrstni red izvajalcev sedemmetrovk določita moštvi. Vratarji se lahko menjajo med izvajanjem sedemmetrovk. Izvajalci sedemmetrovk so lahko tudi vratarji.

Sodnika določita na katera vrata se bodo izvajale sedemmetrovke. Moštvo, ki dobi žreb lahko izbere, katero moštvo prične z izvajanjem sedemmetrovk. Če je po prvem krogu izvajanja sedemmetrovk rezultat neodločen, prične z izvajanjem sedemmetrovk v drugem krogu nasprotno moštvo.

V drugem krogu vsako moštvo določi ponovno 5 izvajalcev sedemmetrovk. Moštvi lahko določi ta iste izvajalce sedemmetrovk, lahko pa zamenjata posameznega izvajalca ali vse izvajalce.

Zmagovalec je določen, ko eno moštvo vodi za zadetek ob enakem številu izvedenih sedemmetrovk. Igralci so lahko zaradi nešportnega obnašanja ali ponovljenega nešportnega obnašanja diskvalificirani (16:6e). Če je diskvalificiran igralec, ki je določen za izvajanje sedemmetrovk, lahko moštvo določi drugega izvajalca.

KONČNI SIGNAL

Igralni čas se začne z žvižgom za začetni met sodnika v polju in se končan z avtomatskim končnim signalom javne merilne naprave ali s končnim signalom časomerilca. Če ni končnega signala, sodnik z žvižgom oznani konec igralnega časa (17:9).

Komentar:

Če nimamo na razpolago javne merilne naprave z avtomatskim končnim signalom, uporabljaja časomerilec namizno ali ročno štoparico in zaključijo igro s končnim signalom (18:2, drugi odstavek).

2:4 Prekrške in nešportno obnašanje, ki se pojavijo pred ali ob končnem signalu (ob polčasu, ob koncu igralnega časa ali podaljškovi), sodnika kaznujeta s prostim metom (pod pravilom 13:1) ali 7-metrovko tudi po končanem signalu, če tega ni bilo mogoče storiti pred njim.

Če se zasliši končni signal (ob polčasu, ob koncu igralnega časa ali podaljško) ob prostem metu ali sedemmetrovki, ki še ni izvedena, ali med letom žoge, se mora met ponoviti.

V obeh primerih zaključita sodnika igro šele, ko sta prosti met ali 7-metrovka izvedena ali ponovno izvedena in ko je znan rezultat meta.

2:5 Za izvajanje ali ponovno izvajanje prostega meta v skladu s pravilom 2:4 veljajo omejitve, ki se nanašajo na igralno situacijo in na menjave igralcev. Za razliko od menjav igralcev v skladu s pravilom 4:4 lahko moštvo, ki izvaja prosti met, menja samo enega igralca. Napake se kaznujejo v skladu s pravilom 4:5 prvi odstavek. Soigralci izvajalca prostega meta morajo biti oddaljeni 3 m od izvajalca, izven črte za prosti met nasprotnega moštva (13:7, 15:6, glej tudi pojasnilo št. 1). Za igralce moštva v obrambi velja pravilo 13:8.

2:6 V primerih, opisanih v pravilu 2:4-5, lahko sodnika izrečeta igralcem in uradnim osebam osebne kazni, če so bila kršena pravila ali zaradi nešportnega obnašanja med izvajanjem prostega meta ali sedemmetrovke. Posledica kršenja pravil pri izvajanju enega izmed metov pa ni odvzem žoge in prosti met v nasprotno smer.

2:7 Če sodnika ugotovita, da je časomerilec prezgodaj zaključil igro (ob polčasu, ob koncu igralnega časa ali podaljškovi), morata zadržati igralce na igrišču, da odigrajo še preostali igralni čas.

Ob nadaljevanju igre ima žogo moštvo, ki jo je imelo pred prezgodnjim žvižgom časomerilca. Če žoga ni bila igri, se igra nadaljuje z metom, ki odgovarja igralni situaciji, sicer pa s prostim metom v skladu s pravilom 13:4 a-b.

Če se prvi (ali podaljšek) zaključijo prepozno, se mora drugi polčas ustrezno skrajšati. Če se drugi polčas (ali podaljšek) zaključijo prepozno, sodnika ne moreta spremeniti ničesar.

TIME-OUT

2:8 Sodnika odločata, kdaj in za koliko časa se prekine igralni čas (time -out).

Igralni čas prekineta obvezno ob:

- a) izključitvi za 2 minuti ali diskvalifikaciji.
- b) moštvenem time-outu,
- c) žvižgu časomerilca ali delegata.
- d) potrebnem posvetu med sodnikoma v skladu s pravilom 17:7

Sodnika lahko prekineta igralni čas (time-out) tudi v drugih primerih, odvisno od okoliščin (glej pojasnilo št. 2).

Prekrški pravil med time-outom imajo enake posledice kot prekrški, storjeni med igralnim časom (16:10).

2:9 Sodnika načeloma odločata kdaj se pri time-outu prekine igralni čas in kdaj nadaljujeta.

Prekinitve igralnega časa signalizirata časomerilcu s tremi kratkimi žvižgi in sodniškim znakom št.15.

Če igro z žvižgom prekineta časomerilec ali delegat (2:8b-c), mora časomerilec takoj ustaviti javno merilno napravo, čeprav sodnika nista dala znaka za prekinitve igralnega časa.

Po time-outu (15:časomerilca5b) se nadaljevanje igre prične z žvižgom.

Komentar:

Z žvižgom ali delegata je igra prekinjena. Čeprav sodnika in igralci ne zaznajo tega takoj, so vsi dogodki na igrišču po prekinitvi igre neveljavni. To pomeni, da dosežen zadetek po prekinitvi ne velja. Prav tako ne velja odločitev o dosojenih metih (7-metrovka, prosti met, stranski met, začetni met ali vratarjev met). Igra se nadaljuje z igralno situacijo, ki ustreza dogodkom na igrišču pred prekinitvijo igre. Glavni vzrok za prekinitve igre je zahteva za moštveni time-out ali napačna menjava.

Osebne kazni, ki jih sodnika izrečeta v času med žvižgom časomerilca ali delegata za prekinitev igre in časom, ko sodnika dejansko prekineta igro veljajo, ne glede na vrsto prekrška in kazni.

2:10 Moštvi imata pravico zahtevati 1-minutni moštveni time-out v vsakem polčasu (razen v podaljških) regularnega igralnega časa (pojasnilo št. 3).

NASVET: IHF, Kontinentalne zveze in nacionalne zveze imajo pravico o odločanju v zvezi s številom time-outov na tekmo, pri tem je pomembno, da ima vsako moštvo na (izjema so podaljški) pravico do treh time –outov po 1 minuto, vendar pa samo 2 na polčas. (pojasnilo št.3).

PRAVILO 3 ŽOGA

3:1 Žoga je iz usnjenega plašča ali plašča iz umetne mase in mora biti okrogla. Zunanji, material se ne sme svetiti in ne sme biti gladek (17:3).

3:2 Žoge, s katerimi se igra 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 določata sodnika. Zamenjati jo morata čim hitreje, da bi se izognila prekinitvam in time-outom.

PRAVILO 4 MOŠTVO, MENJAVE, OPREMA, POŠKODBE IGRALCEV

Moštvo

4:1 Moštvo sestavlja 14 igralcev.

Na igrišču je lahko istočasno 7 igralcev, ostali so rezervni igralci.

Ves čas igre mora moštvo igrati z enim vratarjem. Igralec, ki je določen kot vratar, je lahko kadarkoli igralec v polju (glej pravilo 8:5, pojasnilo št. 2) . Prav tako je igralec v polju lahko kadarkoli vratar (glej tudi pravilo 4:4 in 4:7).

Moštvo mora imeti za začetek igre na igrišču najmanj 5 igralcev.

Moštvo se lahko do konca igralnega časa, vključujoč podaljške, dopolniti do 14 igralcev.

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

4:2 Moštvo lahko za igro prijavi največ 4 uradne osebe, ki se med igro ne smejo zamenjati.

Ena izmed njih je odgovorna za moštvo. Samo ta se lahko obrača na časomerilca/zapisnikarja oziroma sodnika (glej tudi pojasnilo 3: moštveni time-out).

Praviloma uradnim osebam ni dovoljen vstop na igrišče. Prekršek pravila se kaznuje kot nešportno obnašanje (8:7, 16:1b, 16:3d in 16:6c). Igra se nadaljuje s prostim metom za nasprotno moštvo (13:1a-b; pojasnilo št. 7).

Vodja moštva je odgovoren, da ob začetku igre ni na klopih za rezervne igralce in uradne osebe nikogar razen uradnih oseb (največ 4 uradne osebe) in igralcev, ki lahko sodelujejo v igri (glej pravilo 4:3). V primeru nepravilnosti se kaznuje vodjo moštva po modelu progresivnega kaznovanja (16:1b, **16:3d in 16:6c**).

4:3 V igri lahko sodeluje igralec/uradna oseba, ki je prisoten pri začetnem žvižgu in je vpisan v uradni zapisnik.

Igralci/uradne osebe, ki dopolnjujejo moštvo po začetku igre, morajo od časomerilca/zapisnikarja dobiti dovoljenje za udeležbo v igri in morajo biti vpisani v uradni zapisnik.

Igralec, ki lahko igra, lahko vedno prestopi črto svojega prostora za menjavo (4:4 in 4:6).

Vodja moštva je odgovoren, da vstopajo na igrišče le igralci, ki imajo pravico igrati. V primeru nepravilnosti se kaznuje vodjo moštva zaradi nešportnega obnašanja (13:1a-b, 16:1b, 16:3d, 16:6c, pojasnilo št. 7).

Menjave

4:4 Rezervni igralci lahko med igro kadarkoli in večkrat vstopijo na igrišče (glej pravilo 2:5) brez najave časomerilcu/zapisnikarju, vendar morajo pred tem zamenjani igralci zapustiti igrišče (glej tudi 4:7 in 14:10).

Izstop in vstop na igrišče je dovoljen le čez črto svojega prostora za menjavo (4:5). To velja tudi pri menjavi vratarja (4:7 in 14:10).

Pravilo menjave velja tudi med prekinitvijo igralnega časa- time-out (razen med moštvenim time.outom).

Komentar:

Pomen črte prostora za menjavo je zagotoviti pravilen izstop in vstop igralcem na igrišče. Namen ni kaznovanje igralca, ki prestopi vzdolžno ali prečno črto igrišča, ne da bi si pridobil prednost (npr. igralec vzame steklenico vode ali brisačo v bližini črte prostora za menjavo ali, če igralec ob izključitvi športno izstopi iz igrišča izven črte prostora za menjavo svojega moštva). Nedovoljeno in taktično izstopanje igralcev iz igrišča bo obravnavano posebej v pravilu 7:10.

4:5 Napačna menjava se kaznuje z izključitvijo igralca, ki je storil napačno menjavo. Če več igralcev istega moštva istočasno stori napačno menjavo, se kaznuje le tisti igralec, ki jo je storil prvi.

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

4:6 Če rezervni igralec neupravičeno vstopi na igrišče ali če neupravičeno vpliva na igro, se kaznuje z 2-minutno izključitvijo, »nedolžen« igralec pa mora namesto njega zapustiti igrišče za 2 minuti.

Če izključeni igralec vstopi na igrišče med prestajanjem kazni, je ponovno kaznovan z 2 minutama, do preteka ostanka njegove prve kazni pa mora igrišče zapustiti še »nedolžni« igralec.

V obeh primerih se igra nadaljuje s prostim metom za nasprotno moštvo (13:1a-b, glej pojasnilo št. 7).

Oprema

4:7 Igralci moštva, ki igrajo, morajo nositi enotne drese in hlačke, ki se po barvi in dizajnu jasno ločijo od nasprotnikovih. Vratarji moštva morajo nositi drese enake barve, ki se po barvi ločijo od dresov svojega moštva, nasprotnega moštva in od dresov nasprotnikovih vratarjev (17:3).

4:8 Igralci morajo imeti na hrbtu najmanj 20 cm in na prsih najmanj 10 cm visoke številke od 1 do 99. Igralci v polju, ki zamenjujejo vratarje morajo nositi dres z isto številko.

Barva številke se mora jasno ločiti od barve dresov.

4:9 Igralci morajo nositi športne copate.

Nošenje ščitnika za glavo ali obraz, zapestnic, zapestnih ur, prstanov, verižic, uhanov vidnih piercingov, očal brez pritrdilnih trakov ali s trdimi okvirji kot tudi vseh ostalih predmetov, ki bi lahko ogrožali igralce, ni dovoljeno (17:3). Nošenje gladkih prstanov, manjših uhanov in piercingov, če so zaščiteni in niso nevarni za druge igralce je dovoljeno. Nošenje mehkih čelnih trakov je dovoljeno.

Igralci, ki ne izpolnjujejo teh pogojev, ne smejo igrati.

Dovoljeno je lahko nošenje ploskih uhanov in vidnih piercingov, vendar le če so polepljeni na tak način, da niso več nevarni za igralce. Naglavni trakovi, naglavne rute in kapetanski traki so dovoljeni, v kolikor so narejeni iz mehkega, elastičnega materiala.

Poškodbe igralcev

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

Če igralec tega ne naredi oziroma na zahtevo sodnika noče narediti, se nešportno obnaša (8:7, 16:1b in 16:3d).

4:11 Pri poškodbi igralca lahko sodnika ob danem time-outom in znaku za dovoljenje za vstop na igrišče dovolita vstop na igrišče (sodniška znaka št. 15 in št. 16) dvema uradnima osebama moštva, da oskrbita poškodovanega igralca.

Če nato vstopijo na igrišče še druge osebe se jim izreče kazni zaradi neopravičenega vstopa na igrišče. Neopravičen vstop igralcev na igrišče se kaznuje v skladu s pravilom 4:6 in 16:3, neopravičen vstop uradnih oseb pa v skladu 4:2, 16:1b, 16:3d in 16:6c. Osebo, ki je dobila dovoljenje za vstop na igrišče, vendar ne nudi pomoči poškodovanemu igralcu temveč daje navodila igralcem ali se ukvarja z igralci nasprotnega moštva ali s sodnikoma, se kaznuje zaradi nešportnega obnašanja (16:1b, 16:3d in 16:6).

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 ne sme zavlačevati izvajanje vratarjevega meta (6:4-5, 12:2 in 15:5b);

5:3 Da zapusti vratarjev prostor brez žoge in sodeluje v igri. V tem primeru mora upoštevati pravila igre, ki veljajo za igralce na igrišču;

Vratarjev prostor velja za zapuščenega, kakor hitro se vratar s katerim koli telesom dotakne tal izven črte vratarjevega prostora;

5:4 Da zapusti vratarjev prostor z žogo, ki je nima pod kontrolo, in jo poda v igro,

Vratarju **ni dovoljeno**:

5:5 Da pri obrambi ogroža nasprotnika (8:3, 8:5, 8:5 komentar, 13:1b);

5:6 Da zapusti vratarjev prostor z žogo, ki jo ima pod kontrolo (6:1, 13:1a in 15:7, tretji odstavek); če sta sodnika z žvižgom dala znak za izvajanje vratarjevega meta, se izvaja prosti met za nasprotno moštvo, če ne se mora izvajanje vratarjevega meta ponoviti (15:7, drugi odstavek); če vratar izgubi žogo v roki, je potrebno upoštevati prednost v skladu s pravilom 15:7;

5:7 Da se dokler je v vratarjevem prostoru, dotika ležeče ali kotaleče se žoge izven vratarjevega prostora (6:1, 13:1a);

5:8 Da vzame v vratarjev prostor žogo, ki leži ali kotali po tleh izven vratarjevega prostora (6:1, 13:1a);

5:9 Da se z žogo vrne z igrišča v vratarjev prostor (6:1, 13:1a);

5:10 Da se dotakne žoge, ki se premika v smeri proti igrišču ali leži v vratarjevem prostoru, z golenji ali stopalom (13:1a);

5:11 Da ob izvajanju sedemmetrovke prestopi mejno črto v vratarjevem prostoru (črto 4-metrov) ali njen podaljšek, preden žoga zapusti roke izvajalca (14:9).

Komentar:

Dokler ima vratar eno stopalo na tleh za mejno črto (črto 4 m) ali na njej v vratarjevem prostoru, 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 samo vratar (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 Če se zgodi, da kateri izmed igralcev z igrišča stopi v vratarjev prostor, se dosodi naslednje:

- a) vratarjev met, kadar je igralec moštva v napadu stopil v vratarjev prostor z žogo v roki ali, če je igralec moštva v napadu stopil v vratarjev prostor brez žoge in si je s tem pridobil prednost (12:1)
- b) prosti met, kadar je obrambni igralec stopil v vratarjev prostor in si je s tem pridobil prednost, ni pa preprečil jasne priložnosti za zadetek (13:1b,glej tudi 8:7f)
- c) 7-metrovka, kadar obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor prepreči jasno priložnost za zadetek (14:1a).

6:3 Vstop v vratarjev prostor se ne kaznuje:

- a) kadar igralec, ki je vrgel žogo, stopi v vratarjev prostor in si s tem ni pridobil 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«, če vratar žogo drži in jo ima pod kontrolo v vratarjevem prostoru (12:1). Z izvedenim vratarjevim metom je žoga ponovno v igri (12:2).

6:5 Žoga, ki leži ali se kotali v vratarjevem prostoru pripada moštvu v čigar vratarjevem prostoru se nahaja v igri. (glej pravilo 6:7b-d). Z izvedenim vratarjevim metom je žoga ponovno igri (6:4 in 12:1-2). Preden vratar pobere žogo s tal (žoga je v igri), se igralci iz polja žoge ne smejo dotakniti. Če stori prekršek soigralec vratarja se dosodi prosti met za moštvo v napadu (13:1a, glej tudi 14:1a, v povezavi s pojasnilom 6c), če stori prekršek igralec moštva v napadu pa vratarjev met (12:18 (III)).

Žoga ni v igri, kakor hitro obleži v vratarjevem prostoru (12:1 (II)). V takšni situaciji lahko

žogo pobere, le vratar moštva, ki je v obrambi in jo mora nato po pravilu (6:4 in 12:1-2) poslati v igro (glej tudi 6:7b). Če se dotakne žoge eden od igralcev obeh ekip, se igra vedno nadaljuje s vratarjevim metom (12:1 odstavek 2, 13:3).

Žoga, ki je v zraku nad vratarjevim prostorom, se igra nadaljuje po pravilu (7:1 in 7:8).

6:6 Igra se nadaljuje z vratarjevim metom (6:4-5), kadar se obrambni igralec pri obrambi žoge dotakne in jo nato vratar ujame ali obleži v vratarjevem prostoru.

6:7 Pri metanju žoge v svoj vratarjev prostor se dosodi naslednje:

- 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 (13:1b);
- c) stranski met, če žoga prekorači prečno črto igrišča (11:1)

- d) nadaljevanje igre, če gre žoga preko vratarjevega prostora nazaj v prostor za igro, ne da bi se je vratar dotaknil.

6:8 Žoga, ki se vrne iz vratarjevega prostora na igrišče, ostane v igri.

PRAVILO 7 IGRA Z ŽOGO, PASIVNA IGRA

Dovoljeno je:

7:1 Metati, ujeti, zaustaviti, potisniti, udariti ali s pestjo udariti žogo in pri tem uporabljati dlani, roke, glavo, trup, stegna in kolena;

7:2 Držati žogo do največ 3 sekunde, tudi kadar leži na tleh (13:1a);

7:3 Narediti z žogo največ 3 korake (13:1a). Korak je narejen:

- a) kadar igralec, ki z obema nogama stoji na tleh, eno nogo dvigne in z njo ponovno stopi na tla, ali kadar premakne nogo z enega mesta na drugo;
- b) kadar se igralec dotakne tal z eno nogo, ujame žogo in se nato dotakne tal z drugo nogo;
- c) kadar se igralec po skoku dotakne tal z eno nogo in nato z isto izvede skok ali se dotakne tal z drugo nogo;
- d) kadar se igralec po skoku dotakne tal istočasno z obema nogama in nato dvigne eno nogo ter z njo stopi na tla ali premakne nogo z enega mesta na drugo;

Komentar:

Če igralec pade z žogo na tla, mu spodrsne z žogo v rokah in se nato pobere, da bi nadaljeval z igro je to dovoljeno. Enako velja, če se igralec vrže za žogo, jo ima pod kontrolo in z njo vstane, ter nadaljuje z igro.

7:4 Da žogo na mestu ali v teku:

- a) enkrat odbijemo in jo nato ujamemo z eno ali obema rokama;

- b) večkrat odbijemo od tal z eno roko ali jo na tleh večkrat kotalimo z eno roko in jo nato z eno ali obema rokama znova primemo oziroma dvignemo;
- c) večkrat kotalimo z roko in jo nato primemo ali poberemo z eno ali obema rokama.

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

Kotaljenje ali odbijanje žoge od tal se prične šele tedaj, ko se je igralec s katerimkoli delo telesa dotakne in jo usmeri v tla.

Če se žoga dotakne drugega igralca ali vrat, je dovoljeno ponovno kotaljenje ali odbijanje žoge od tal (glej tudi 14:6).

7:5 Predajanje žoge iz ene v drugo;

7:6 Igrati z žogo sede, leže ali kleče; v tem položaju je dovoljeno izvesti met (npr. prosti met), izvajalec mora imeti nogo na tleh dokler žoga ne zapusti roke izvajalca (15:1).

Ni dovoljeno:

7:7 Da se igralec dotakne žoge, ki jo ima pod kontrolo, več kot enkrat, če se žoga vmes ne dotakne tal, drugega igralca ali vrat (13:1a). Napake pri ujemanju ne kaznujemo, če igralec žoge pri poskusu, da bi jo ujel ali ustavil, ne kontrolira.

7:8 Da se igralec dotakne žoge golenjo ali stopalom, razen če je žogo vrgel nasprotnik (13:1a-b, glej tudi 8:7e).

7:9 Če se žoga dotakne sodnika na igrišču, se igra nadaljuje.

7:10 Če igralec z žogo v roki, z eno ali obema nogama, stoji izven igrišča (žoga je še vedno v igrišču), npr. z namenom, da obide obrambnega igralca, se dosodi prosti met za nasprotno moštvo (13:1a).

Če igralec moštva, ki ima žogo, stopi izven igrišča brez žoge, ga morata sodnika opozoriti, da se vrne na igrišče. Če igralec ne upošteva opozorila ali če igralci istega moštva napako ponovijo, se brez opozorila dosodi prosti met za nasprotno moštvo (13:1a). Takšna dejanja se ne kaznujejo z osebnimi kaznimi v skladu s pravilom (8 in 16).

Pasivna igra

7:11 Ni dovoljeno, da moštvo zadržuje žogo brez namena, da aktivno igra v napadu, oziroma brez namena, da vrže žogo na vrata. Prav tako ni dovoljeno ponavljajoče zavlačevanje izvajanja začetnega meta, prostega meta, stranskega meta ali vratarjevega meta (glej pojasnilo št. 4). To je pasivna igra, ki se kaznuje s prostim metom za nasprotno moštvo tako igra (13:1a).

Prosti met se izvede s tistega mesta, na katerem je bila žoga pri prekinitvi.

7:12 Ko se ugotovi, da igra moštvo neaktivno, sodnika pokažeta opozorilni znak za pasivno igro (sodniški znak št. 17). S tem je moštvu v napadu dana priložnost, da spremeni igro v napadu, sicer žogo izgubi.

Če moštvo tudi po opozorilnem znaku ne pokaže namena, da bo vrglo žogo na vrata, se kaznuje s prostim metom za nasprotno moštvo (glej pojasnilo št. 4).

V posebnih primerih (npr. pri jasni priložnosti za zadetek igralec namenoma ne izkoristi te priložnosti) lahko sodnika tudi brez opozorilnega znaka za pasivno igro dosodita prosti met za nasprotno moštvo.

PRAVILO 8 PREKRŠKI IN NEŠPORTNO OBNAŠANJE

Dovoljena dejanja

8:1 Dovoljeno je:

- a) uporabi odprto dlan za odvzem žoge iz roke drugega igralca;
- b) vzpostaviti telesni kontakt s pokrčenimi rokami z nasprotnikom, ga tako nadzirati in spremljati gibanje;
- c) uporabiti telo za blokiranje nasprotnika v borbi za položaj;

Komentar:

Blokiranje pomeni preprečitev nasprotniku, da se pomakne v prost, odprt prostor. Dejanja postavite, vzdrževanja in pomikanja iz bloka morajo biti storjena na pasivni način v razmerju do nasprotnika (glej tudi, 8:2b).

Prekrški, ki običajno ne vodijo do osebnih kazni (vseeno se upošteva kriterije za določitev pod 8:3a-d)

8:2 Ni dovoljeno:

- a) izpuliti ali izbiti žogo iz rok nasprotnika;
- b) blokirati nasprotnika z rokami, dlanmi, nogami ali ga z katerim drugim delom telesa premakniti oziroma odriniti stran iz položaja; to velja tudi za nevarno uporabo komolcev, tako v začetnem položaju kot tudi gibanju;
- c) držati nasprotnika (telo ali dres), četudi je v položaju, da lahko prosto igra naprej;
- d) naleteti ali naskočiti v nasprotnika;

Prekrški, ki se kaznujejo glede na pravilo 8:3-6

8:3 Prekrški pri katerih je akcija pretežno ali izključno usmerjena na telo nasprotnika, se morajo progresivno kaznovati. To pomeni, da se poleg doseženega prostega meta ali 7-metrovke, tudi prekršek kaznuje progresivno, začenši z opominom (16:1a), nato z 2 minutno kaznijo (16:3b) in diskvalifikacijo (16:6d).

Z lažje prekrške obstajajo 3 stopnje kazni, ki se jih presoja na podlagi opredeljenih kriterijih za odločitev:

- prekrški, ki se jih kaznuje s takojšno kaznijo 2 minutno izključitvijo (8:4)
- prekrški, ki se jih kaznuje z diskvalifikacijo (8:5)
- prekrški, ki se jih kaznuje z diskvalifikacijo pri kateri je obvezna pisna prijava (8:6);

Kriteriji za odločitev:

Za presojo specifičnih prekrškov pri katerih je ustrezno progresivno kaznovanje se uporablja naštete kriterije. Uporablja se jih ustrezno kombinirano, glede na posamezno situacijo:

- a) **Položaj** igralca, ki stori prekršek (čelna/frontalna pozicija, s strani od zadaj);
- b) **Del telesa** kamor je usmerjeno nepravilno dejanje (trup, roka s katero se izvaja met, noga, glava/grlo/vrat);

c) **Dinamika** nepravilnega dejanja (jakost nepravilnega telesnega kontakta in/ali prekrška, ko je nasprotnik v polnem gibanju);

d) **Posledica** nepravilnega dejanja:

- vpliv na položaj telesa in kontrolo žoge
- zmanjšanje ali preprečitve zmožnosti gibanja
- preprečitev ali nadaljevanje igre

Pri presojanju prekrškov je ustrezno upoštevati tudi posamezno situacijo na tekmi (npr. izvedba meta, tek v prost/odprt prostor, situacije kjer je prisotna velika hitrost pri gibanju).

Prekrški za katere je utemeljena kazen 2 minutna izključitev

8:4 Za določene prekrške je utemeljena kazen 2 minutna izključitev, ne glede na to ali je igralec predhodno že prejel opomin.

Še posebej to velja za prekrške pri katerih igralec, ki stori prekršek, zanemari nevarnost za nasprotnika (glej tudi 8:5 in 8:6). Upoštevajoč kriterije za odločitev opredeljuje v 8:3, lahko gre za prekrške:

- a) ki so posledica velike jakosti ali prekrškov ko nasprotnik v polnem gibanju;
- b) ko se nasprotnika zadržuje/objema daljši čas ali se ga povleče na tla;
- c) ki so usmerjeni proti glavi, grlu ali vratu;
- d) ko gre za težje udarce v telo ali roko s katero se izvaja met;
- e) ko se poizkuša nasprotnika pripraviti do izgube kontrole nad telesom/ravnotežja (npr. prijemati za nogo/stopalo nasprotnika, ki je v skoku; glej 8:5a);
- f) naleteti ali naskočiti v nasprotnika.

Prekrški za katere je utemeljena kazen diskvalifikacija

8:5 Igralca, ki s prekrškom grozi zdravje nasprotnika, se diskvalificira (16:6a). Posebna nevarnost za zdravje nasprotnika obstaja v primerih velike jakosti oziroma intenzitete

prekrška ali popolne nepripravljenosti igralca na sam prekršek, ki se zaradi tega ni zmožen zaščititi (glej pravilo 8:5 komentar).

Kot dodatek kriterijem v (glej pravilo 8:3 in 8:4) se zato uporabljajo naslednji kriteriji za odločitev:

- a) dejanska izguba kontrole nad telesom med tekom, skokom ali izvedbo meta;
- b) posebno grobo dejanje, usmerjeno proti delu telesa nasprotnika, še posebno obrazu ali vratu (jakost telesnega kontakta);
- c) nepremišljeno vodenje igralca ob tem, ko je zakrivil prekršek.

Komentar:

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

Enako velja za situacije, ko vratar zapusti vratarjev prostor z namenom prestrežanja žoge nasprotniku. Vratarjeva odgovornost je preprečiti situacijo, ki bi lahko ogrozila zdravje nasprotnika.

Vratar je diskvalificiran v kolikor:

- a) pridobi posest nad žogo, vendar s svojim gibanjem povzroči trk z nasprotnikom;
- b) ne pridobi posesti ali kontrole nad žogo, vendar povzroči trk z nasprotnikom

V kolikor sta sodnika prepričana glede ene izmed naštetih situacij ter, da bi nasprotnik žogo ujel, če vratar nebi nepravilno ravnal, potem se dosodi tudi 7-metrovka.

Diskvalifikacija zaradi posebno nepremišljenega in posebno nevarnega, premišljenega ali zlonamernega dejanja (zahteva tudi pisno poročilo).

8:6 V kolikor sodnika zaznata posebno nepremišljeno in nevarno, premišljeno ali zlonamerno dejanje, sta ga dolžna po končani tekmi pisno prijaviti v poročilu odgovornemu organu, ki bo lahko odločal o nadaljnjih ukrepih.

Poleg pravila 8:5, lahko tudi naslednje navedbe in značilnosti služijo kot kriterij za odločanje:

- a) posebno nepremišljeno ali posebno nevarno dejanje
- b) premišljeno ali zlonamerno dejanje, ki nikakor ni povezano z igralno situacijo;

Komentar:

V kolikor je storjen prekršek pod pravilom 8:5 in 8:6 v zadnji minuti tekme, z namenom preprečiti zadetek, potem se takšno dejanje razume in kaznuje kot »skrajno nešportno obnašanje« (pravilo 8:10d).

Nešportno obnašanje za katere je utemeljena osebna kazen, v skladu s pravilom 8:7-10

Nešportno obnašanje je vsakršno besedno ali nebesedno izražanje, ki ni v skladu z duhom športnika. To velja tako za igralce kot uradne osebe, na ali izven igralne površine.

Razlikujemo med 4 stopnjami dejanj, po katerih presojujemo kazni za nešportno, grobo nešportno in skrajno nešportno obnašanje:

Dejanja, ki se kaznujejo progresivno (8:7);

- dejanja, ki se kaznujejo z direktno izključitvijo za 2 minute (8:8);
- dejanja, ki se kaznujejo z diskvalifikacijo (8:9);
- dejanja, ki se kaznujejo z diskvalifikacijo in pisnim poročilom (8:10).

Nešportno obnašanje, ki se kaznuje progresivno

8:7 Spodaj so naštet primeri prekrškov, ki se kaznujejo progresivno, začenši z opominom (16:1b):

- a) protest proti odločitvam sodnika oziroma besedno ali nebesedno dejanje namenjeno določeni odločitvi sodnika;
- b) nadlegovanje nasprotnika ali soigralca z besedami ali kretnjami, ali vpitjem z namenom zмести nasprotnika;
- c) zavlačevanje izvajanja meta nasprotnika, z neupoštevanjem razdalje 3m ali kakšen drug način;

- d) teatralno obnašanje z namenom zavajanje sodnika glede dejanja nasprotnika ali potenciranjem učinka gibanja, z namenom izzvati »time-out« ali nezasluženo kazen za nasprotnika;
- e) aktivni blok meta ali podaje z nogo ali spodnjim delom noge; jasno refleksno gibanje, npr. pomikanje nog skupaj, se ne kaznuje (glej tudi pravili 7:8);
- f) ponovljen vstop v vratarjev prostor iz taktičnih razlogov;

Nešportno obnašanje, ki se kaznuje s takojšno 2 minutni izključitvijo

8:8 Nekatera nešportna dejanja so po naravi resnejša in zahtevajo takojšno 2 minutno izključitev, ne glede na to ali je kak igralec ali pa uradna oseba, predhodno že prejela opomin. Takšna dejanja so:

- a) glasni protest z odločnimi kretnjami ali provokativno obnašanje;
- b) v primeru, da igralec z žogo, ob odločitvi proti njegovemu moštvu, te takoj ne prepusti nasprotniku oziroma jo izpusti ali položi na tla;
- c) blokiranje dostopa do žoge, ki se nahaja v prostoru za menjave.

Grobo nešportno obnašanje, ki se kaznuje z diskvalifikacijo

8:9 Določene, grobe oblike nešportnega obnašanja zahtevajo diskvalifikacijo. Takšni primeri so:

- a) metanje ali izbijanje žoge, po sprejeti odločitvi sodnika, z demonstrativnim namenom;
- b) demonstrativno zavračanja branjenja gola vratarja ob izvajanju 7-metrovke
- c) namerni met žoge v nasprotnika med prekinitvijo igre; v kolikor gre za met z veliko sile in iz neposredne bližine, je primerneje obravnavati dejanje kot »posebno nepremišljeno dejanje« kot v zgoraj omenjenem pravilu 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 ob izvajanju prostega meta v predel glave, v kolikor obrambni igralec ne premika glave v smeri leta žoge;
- f) povratno dejanje (maščevanje) po prekršku.

Komentar:

Izvajalec sedemmetrovke ali prostega meta nosi ob izvajanju meta odgovornost, da ne ogroža vratarja ali obrambnega igralca.

Skrajno nešportno obnašanje, ki se kaznuje z diskvalifikacijo (potrebno je tudi pisno poročilo)

8:10 V kolikor sodnik oceni, da gre za skrajno obliko nešportnega obnašanja, mora predložiti tudi pisno poročilo po končani tekmi, da lahko odgovorni organ odloči o nadaljnjih ukrepih.

Našteta dejanja lahko služijo kot primeri:

- a) žalitev ali grožnja uperjena v drugo osebo, npr. sodnika, časomerilca/zapisnikarja, delegata, uradno osebo moštva, igralca, gledalca; dejanje je lahko besedno ali nebesedno (npr. izraz na obrazu, gesta, govorica telesa ali telesni stik).
- b) vmešavanja uradnih oseb v igro na igralni površini ali prostoru za menjave ali (II) igralec uniči jasno priložnost za zadetek ob nepravilnem vstopu na igrišče (pravilo 4:6) ali iz prostora za menjave;
- c) Če je v zadnji minuti tekme žoga izven igrišča in igralec ali uradna oseba preprečuje ali zadržuje izvajanje meta nasprotnika, da bi mu s tem onemogočil met na gol ali pridobitev jasne priložnosti za zadetek; v tem primeru gre za skrajno nešportno vedenje in se nanaša na kakršnokoli obliko vmešavanja (npr. z omejenim fizičnim dejanjem, prestrezanjem podaje, vmešavanjem pri sprejemu žoge, zadrževanje žoge);
- d) Če je v zadnji minuti tekme žoga v igri in nasprotnik stori dejanja, ki spadajo pod (pravilo 8:5 ali 8:6), in s tem prepreči ekipi, ki ima žogo v posesti, izvajanje meta na gol ali pridobitev jasne priložnosti za zadetek; tovrstna dejanja se ne kaznujejo zgolj z diskvalifikacijo pod (pravilo 8:5 ali 8:6); potrebno je tudi pisno poročilo po končani tekmi

PRAVILO 9 ZADETEK

9:1 Zadek je dosežen, ko je žoga s celim obsegom prešla črto v vratih (slika 4), če pred metom ali ob njem izvajalec meta, njegovi soigralci ali uradne osebe niso ravnali proti pravilom. Sodnik ob vratih potrdi zadek z dvema kratkima žvižgoma in sodniškim znakom št.12.

Če je ob doseženem zadetku igralec moštva v obrambi naredil napako, zadek kljub temu velja.

Zadek ni dosežen, če sodnik ali časomerilec igro prekine, preden je žoga s celim obsegom prešla črto v vratih.

Zadek v lastna vrata velja kot zadek za nasprotno moštvo, razen če je vratar izvajal vratarjev met (pravili 12:2 drugi odstavek).

Komentar:

Če nekdo, ki v igri ni udeležjen (gledalec itd.), prepreči žogi pot do vrat, se zadek dosodi v primeru, da bi bil po mnenju sodnikov dosežen brez tega posredovanja.

9:2 Če sta sodnika zadek priznala in zažvižgala začetni met, zadek ne moreta več razveljaviti (glej tudi komentar 2:9).

Če se zasliši končni signalom doseženem zadetku in pred začetnim metom (ob polčasu, ob koncu igralnega časa), morata sodnika jasno priznati dosežen zadek brez začetnega meta.

Komentar:

Zadek, ki ga je sodnik priznal, se takoj prikaže na tabli za rezultate.

9:3 Moštvo, ki doseže več zadetkov kot nasprotno moštvo, je zmagovalec. Če imata obe moštvi isto število zadetkov ali nobenega, je rezultat neodločen (glej pravilo 2:2).

PRAVILO 10 ZAČETNI MET

10:1 Začetni met izvaja na začetku igre moštvo, ki ob žrebu dobi žogo; drugo moštvo ima pravico, da izbira stran. Če eno moštvo pri žrebu izbere stran, ima nasprotno moštvo začetni met.

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

Ob podaljških se ponovno žreba za začetni met ali stran (glej pravilo 10:1).

10:2 Po zadetku ima začetni met tisto moštvo, proti kateremu je bil dosežen zadetek (razen 9:2, drugi odstavek).

10:3 Začetni met se izvaja po žvižgu v poljubno smer v roku 3 sekund (13:1a, 15:7 tretji odstavek) iz sredine igrišča (s toleranco 1,5 metra v obe strani). Dokler žoga ne zapusti roke, mora izvajalec začetnega meta z eno nogo stati na sredinski črti, z drugo ne sme prestopiti sredinske črte (15:6) in ne sme se premikati (13:1a, 15:7 tretji odstavek, glej tudi pojasnilo št. 5).

Soigralci moštva, ki izvaja začetni met, ne smejo prestopiti sredinske črte, dokler ni dan žvižg za začetni met (pravilo 15:6).

10:4 Ob začetnem metu, ki se izvaja v začetku vsakega polčasa (in morebitnih podaljških), morajo biti vsi igralci na svoji polovici igrišča.

Ob začetnem metu, ki se izvaja po doseženem zadetku, so nasprotni igralci lahko na obeh polovicah igrišča.

V obeh primerih se nasprotnik ne sme približati izvajalcu začetnega meta na razdaljo, manjšo od 3 metrov (pravilo 15:4, 15:9 in 8:7c).

PRAVILO 11 STRANSKI MET

11:1 Stranski met se dosodi, če je žoga s celim obsegom prešla vzdolžno črto ali če se je igralec moštva v obrambi kot zadnji dotaknil žoge in je nato prešla prečno črto igrišča. Enako velja tudi v primeru, če se žoga dotakne stropa ali predmetov nad igriščem.

11:2 Stranski met brez žvižga (glej pojasnilo 15:5b) izvaja moštvo, katerega igralci se niso kot zadnji dotaknili žoge, preden je prešla vzdolžno ali prečno črto igrišča, ali se je dotaknila stropa ali predmetov nad igriščem.

11:3 Stranski met se mora izvajati na mestu, na katerem je žoga prešla vzdolžno črto, ali na stičišču vzdolžne in prečne črte na tisti strani vrat, na kateri je prešla vzdolžno črto igrišča. Če se žoga dotakne stropa ali predmetov nad igriščem se dosodi stranski met, ki se izvaja na isti strani vzdolžne črte, ki je najbližje mestu, kjer se je žoga dotaknila stropa ali predmetov nad igriščem.

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

11:5 Nasprotniki se pri stranskem metu ne smejo približati izvajalcu meta na razdaljo, manjšo od 3 m (15:4, 15:9, 8:7c).

V vsakem primeru pa se lahko postavijo pred črto vratarjevega prostora , četudi znaša razdalja manj kot 3 metre.

PRAVILO 12 VRATARJEV MET

12:1 Vratarjev met se dosodi:

- (I) če igralec nasprotnega moštva vstopi v vratarjev prostor (pravila 6:2a);
- (II) če ima vratar žogo pod kontrolo v svojem prostoru (6:4-5);
- (III) če se igralec nasprotnega moštva dotakne žoge, ki leži ali se kotali v vratarjevem prostoru (6:5 prvi odstavek);
- (IV) če žoga preide prečno črto igrišča, ko se je žoge zadnji dotaknil vratar ali igralec nasprotnega moštva.

To pomeni, da v opisanih primerih žoga ni v igri. Igra se nadaljuje z vratarjevim metom (13:3) tudi, ko se zgodi napaka po dosojenem vratarjevem metu ali preden je met izveden.

Če moštvo v obrambi stori prekršek pred izvajanjem vratarjevega meta, se igra kljub temu nadaljuje z vratarjevim metom (13:3).

12:2 Vratarjev met se izvaja brez žvižga razen (15:5b) iz vratarjevega prostora preko črte vratarjevega prostora.

Vratarjev met je izveden, če je žoga, ki jo je vrgel vratar, s celim obsegom prešla črto vratarjevega prostora.

Igralci nasprotnega moštva lahko stojijo pred črto vratarjevega prostora, lahko pa se žoge dotaknejo šele, ko je s celim obsegom prešla črto vratarjevega prostora (15:4, 15:9, 9:7c).

PRAVILO 13 PROSTI MET

Prosti met se dosodi:

13:1 Praviloma sodnika igro prekinjata in jo nadaljujeta s prostim metom za nasprotno moštvo, če:

- a) moštvo, ki ima žogo, stori prekršek in mora žogo izgubiti (4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 odstavek 1, 6:7b, 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 odstavek 3 in 15:8).
- b) moštvo v obrambi stori prekršek, katerega posledica je, da moštvo v napadu žogo izgubi (4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2).

13:2 Sodnika naj dovolita čim bolj tekočo igro brez prenapljenih prekinitev z dosojanjem prostih metov.

To pomeni, da sodnika ne dosodita prostega meta(13:1a), če predvidevata, da bi moštvo v obrambi zaradi prekrška moštva v napadu dobilo žogo.

Prav tako naj sodnika posežeta v igro (13:1b) šele, ko je jasno, da moštvo v napadu zaradi prekrška moštva v obrambi nima več možnosti, da nadaljuje igro.

Če je potrebno zaradi prekrška dosodili osebno kazen, lahko sodnika igro prekineta takoj, če s tem ne oškodujeta moštva, ki ni storilo prekrška, Sicer pa je z izrekom kazni potrebno počakati do zaključka akcije.

Pravilo 13:2 ne velja ob prekrških pravil 4:2-3 ali 4:5-6, ko se mora igra zaradi žvižga časomerilca takoj prekiniti.

13:3 Če je storjen prekršek, zaradi katerega morata sodnika dosoditi prosti met (13:1a-b), ko žoga ni v igri, se igra nadaljuje z ustreznim metom.

13:4 Poleg pravila (13:1a-b) se v posebnih primerih, v katerih je igra prekinjena brez prekrška enega od moštev (ko je žoga v igri), dosodi met za nadaljevanje igre:

- a) če ima moštvo žogo v trenutku prekinitve igre, jo obdrži;
- b) če nobeno moštvo nima žoge v trenutku prekinitve igre, ostane moštvo, ki jo je imelo pred prekinitvijo.

13:5 Če se proti moštvo, katerega igralec ima ob sodnikovem žvižgu žogo, dosodi prosti met, jo mora takoj spustiti ali položiti na tla na mestu, kjer se nahaja (8:8b).

Izvajanje prostega meta

13:6 Prosti met se izvaja brez žvižga (razen 15:5b), načeloma z mesta, kjer je bil storjen prekršek. Izjeme so naslednje:

V situacijah, opisanih v (13:4a-b), se prosti met izvaja z mesta načeloma z mesta, kjer je bila žoga ob prekinitvi.

Če igro sodnik prekine ali delegat (IHF, EHF, RZS) zaradi prekrška igralca ali uradne osebe obrambnega moštva, za kar se mu izreče opozorilo ali osebna kazen, se prosti met izvaja z mesta, kjer je bila žoga ob prekinitvi, če je to mesto ugodnejše od mesta, kjer je bil storjen prekršek za moštvo v napadu.

Ista izjema kot v prejšnjemu odstavku velja tudi, če igro prekine časomerilec zaradi storjenega prekrška v skladu pravilom (4:2-3 oziroma 4:5-6).

Zaradi pasivne igre (7:11) se prosti met izvaja z mesta, kjer je bila žoga, ko je bila igra prekinjena.

Ne glede na načela in določila o mestu izvajanja prostega meta se le-ta ne more izvajati v lastnem vratarjevem prostoru oziroma v prostoru prostega meta nasprotnega moštva, V vseh takih primerih se prosti met izvaja z najbližjega mesta izven črte za prosti met.

Komentar:

Če je mesto izvajanja prostega meta na črti prostega meta obrambnega moštva, se mora le-ta načeloma izvesti s tega mesta. Bolj ko se mesto za izvajanje prostega meta oddaljuje od črte prostega meta obrambnega moštva, večjo toleranco za izvajanje prostega meta je potrebno dovoljevati. Ta je lahko tudi do 3 m, če se prosti met izvaja pred lastnim vratarjevim prostorom.

Omenjena toleranca pa ne velja pri kršitvi pravila (13:5), ker bo zaradi prekrška izrečena kazen v skladu s pojasnilom pravila (8:8b). V teh primerih se prosti met izvaja z mesta, kjer je bil storjen prekršek.

13:7 Soigralci moštva, ki izvaja prosti met, se ne smejo dotakniti ali prestopiti črte za proste met preden žoga ne zapusti roko izvajalca; glej tudi posebne omejitve v skladu s pravilom (2:5).

Če so soigralci izvajalca prostega meta pred izvajanjem prostega meta med črto vratarjevega prostora in črto prostega meta, morata sodnika popraviti tako napačno postavitev, če vpliva na igro (15:3, 15:6). Nato sledi žvižg za izvajanje prostega meta (15:5b). Enako velja, če soigralci izvajalca prostega meta prestopijo črto prostega meta preden žoga zapusti roko izvajalca, za izvajanje prostega meta pa žvižg ni bil dan (15:7 drugi odstavek).

Če se soigralci moštva v napadu pri izvajanju prostega meta z žvižgom, dotaknejo ali prestopijo črto za prosti met, preden žago zapusti roko izvajalca, se dosodi prosti met za moštvo v obrambi (13:1a, 15:7 tretji odstavek).

13:8 Pri izvajanju prostega meta morajo biti igralci moštva v obrambi oddaljeni 3m od izvajalca. Igralci moštva v obrambi lahko stojijo o črti vratarjevega prostora, če se prosti met izvaja ob črti za prosti met. Če obrambni igralci ovirajo izvajanje prostega meta se storjeni prekršek kaznuje v skladu s pravilom (15:9 in 8:7).

PRAVILO 14 7-METROVKA

Odločitev o 7-metrovki

14:1 7-metrovka se dosodi:

- a) ob preprečitvi jasne priložnosti za zadetek na celotnem igrišču, če to povzroči igralec ali katera izmed uradnih oseb nasprotnega moštva;

- b) ob nepravilnem žvižgu pri jasni priložnosti za zadetek;
- c) če jasno priložnost za zadetek prepreči oseba, ki v igri ni udeležena, npr. vstop gledalca na igrišče ali ob žvižgu gledalcev, ko se igralec ustavi in ne vrže na vrata (razen 9:1 komentar). Pri višji sili, npr. izpadu elektrike, je potrebno uporabiti to pravilo, če je igra prekinjena v trenutku jasne priložnosti za zadetek.

Za definicijo »jasne priložnosti« za zadetek glej pojasnilo št 6.

14:2 Če igralec moštva v napadu kljub prekršku (14:1a) ohranja popolno kontrolo nad žogo in telesom, sodnika ne smeta dosoditi 7-metrovke, čeprav za tem igralec ne uspe izkoristiti jasne priložnosti za zadetek.

V vseh primerih, ko obstaja možnost dosoditi 7-metrovko, morata sodnika posredovati šele takrat, ko sta prepričana, da je ta odločitev resnično nujna in pravilna. Če igralec v napadu kljub nedovoljenemu oviranju obrambnega igralca doseže zadetek, ni razloga, da sodnika dosodita sedemmetrovko. Če pa igralec zaradi prekrška izgubi kontrolo nad žogo in telesom in tako ni več jasne priložnosti za zadetek, se dosodi 7-metrovka.

14:3 Ob dosojeni 7-metrovki naj dasta sodnika time-out le pri zaznanem odlašanju za izvajanje 7-metrovke (npr. menjava vratarja ali igralca, ki bo izvajal 7-metrovko). Odločitev o prekinitvi igre - time-out - naj bo v skladu s kriteriji v pojasnilo št. 2.

Izvajanje 7-metrovke

14:4 7-metrovka se mora izvesti po žvižgu sodnika v polju v 3 sekundah z neposrednim metom na vrata (13:1a, 15:7 tretji odstavek).

14:5 Izvajalec 7-metrovke lahko stoji ob črti 7-metrovke, oziroma največ 1 meter izza črte (15:1,15:6). Po žvižgu za izvajanje 7-metrovke se izvajalec ne sme dotakniti ali prestopiti črte 7-metrovke, preden žoga ne zapusti njegove roke (13:1a, 15:7 tretji odstavek).

14:6 Po izvajanju 7-metrovke lahko izvajalec ali njegovi soigralci nadaljujejo igro šele potem, ko se žoga dotakne vratarja ali vrat (13:1a, 15:7 tretji odstavek).

14:7 Pri izvajanju 7-metrovke se ostali soigralci, razen izvajalca, ne smejo nahajati med črto vratarjevega prostora in črto za prosti met, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca (15:3, 15:6). V nasprotnem primeru se dosodi prosti met moštvu v obrambi (13:1a, 15:7 tretji odstavek).

14:8 Pri izvajanju 7-metrovke morajo biti igralci nasprotnega moštva najmanj 3 m oddaljen od črte 7-metrovke, ne smejo se nahajati med črto vratarjevega prostora in črto za prosti met, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca. V nasprotnem primeru se izvajanje 7-metrovke ponovi, če ni bil dosežen zadetek; igralcu se ne izreče osebne kazni.

14:9 Če vratar prestopi mejno črto - črto 4 metrov v vratarjevem prostoru (1:7, 5:11), preden žoga zapusti roko izvajalca, se 7-metrovka ponavlja, če zadetek ni bil dosežen; vratarju se ne izreče osebne kazni.

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

PRAVILO 15 NAVODILA ZA IZVAJANJE METOV

(začetni met, stanski met, vratarjev met, prosti met, 7-metrovka)

Izvajalec meta

15:1 Pred izvajanjem meta mora njegov izvajalec zavzeti pravilen položaj in držati žogo v rokah (15:6)

Izvajalec meta mora stati z delom stopala neprestano na tleh, razen pri izvajanju vratarjevega meta, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca. Drugo nogo sme dvigovati in spuščati (glej tudi pravilo 7:6).

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 pravilo 12:2).

Izvajalec meta se sme dotakniti žoge šele potem, ko se je dotaknila drugega igralca ali vrat (15:7, 15:8 glej tudi omejitve v skladu s pravilom 14:6).

Z vsemi meti se lahko doseže zadetek, razen z vratarjevim metom, s katerim zadetek v lastna vrata ni mogoč.

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).

Izvajalec pri izvajanju meta ne sme predati žoge soigralcem oziroma se je ne smejo dotakniti (15:7 drugi in tretji odstavek).

Obrambni igralci

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

Pri izvajanju začetnega, stranskega ali prostega meta sodnika ne smeta popravljati izhodiščnega položaja obrambnih igralcev, če moštvo v napadu, ki met izvaja pri takojšnji izvedbi ni oškodovani. Če je moštvo oškodovano je treba napačen položaj popraviti.

Žvižg za nadaljevanje igre

15:5 Sodnika morata igro nadaljevati z žvižgom:

- a) vedno pri izvajanju začetnega meta (10:3) ali 7-metrovke (14:4).
- b) v primeru izvajanja stranskega mesta, vratarjevega meta ali prostega meta:
- c) pri nadaljevanju igre po time-outu,
- d) pri ponovnem izvajanju prostega meta v skladu s pravilom (13:4),
- e) pri zavlačevanju izvajanja meta,
- f) po popravljenem položaju za izvajanje meta,
- g) po opozorilu ali opominu.

V vseh ostalih primerih sodnika odločata, če je potreben žvižg za nadaljevanje igre.

Načeloma sodnika ne smeta z žvižgom nadaljevati igre, preden igralci ne zavzamejo pravilnega položaja v skladu s pravilom (15:1, 15:3 in 15:4, glej tudi 13:7 drugi odstavek in 15:4 drugi odstavek). Če sodnik kljub nepravilnemu položaju nasprotnika z žvižgom nadaljuje igro, ima nepravilno postavljeni igralec pravico igranja.

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

Kaznovanje

15:6 Napake izvajalcev metov ali njegovih soigralcev, preden je met izveden, npr. napačen položaj igralca ali dotikanje žoge soigralca, je potrebno popraviti (glej tudi 13:7 drugi odstavek).

15:7 Doslednost pri napakah izvajalcev metov ali njegovih soigralcev (15:1-3) med izvajanjem metom je odvisna od tega ali je bil dan žvižg za nadaljevanje igre.

Načeloma je potrebno vse napake pri izvajanju metov, če sodnika nista žvižgala izvajanje meta, popraviti in nato z žvižgom nadaljevati igro z izvajanjem odgovarjajočega meta. Vendarle je potrebno upoštevati prednost v skladu s pravilom (13:2). Če moštvo zaradi nepravilnega izvajanja meta izgubi žogo takoj, je met izveden in igra se nadaljuje.

Načeloma je potrebno vse napake pri izvajanju metov, če sta sodnika žvižgala izvajanje meta, kaznovati, npr. če izvajalec meta skoči, če met ni izveden v treh sekundah ali če igralec spremeni pravilen položaj za izvajanje meta preden je žoga zapustila roko izvajalca. Enako velja, če soigralec izvajalca meta po žvižgu za izvajanje meta, preden je žoga zapustila roko izvajalca zavzame nepravilen položaj (razen 10:3 drugi odstavek). V teh primerih je met izveden in sodnika dosodita prosti met za nasprotno moštvo (pravilo 13:1a) kjer je bila storjena napaka (glej tudi pravilo 2:6). V skladu s pravilom (13:2) sodnika upoštevata prednost, če moštvo, ki izvaja met izgubi žogo, preden lahko sodnika žvižgata.

15:8 Načeloma se vsi prekrški, ki so v povezavi z izvajanjem metov, če sta sodnika žvižgala izvajanje meta, takoj kaznujejo. Mišljeni so prekrški v zvezi s pravilom (15:2 drugi odstavek kot npr.: izvajalec meta se ponovno dotakne žoge, preden se je dotaknila drugega igralca ali vrat, bodisi, da jo vodi ali ujame v zraku, preden pade na tla). V teh primerih se dosodi prosti met za nasprotno moštva (13:1a), ob upoštevanju prednosti, kot je navedeno v pravilu (15:7 tretji odstavek).

15:9 Obrambni igralci, ki ovirajo izvajanje meta, npr. ne zavzamejo pravih položaja, ali pravilen položaj zapustijo pred izvajanjem meta, se kaznujejo, razen v primerih v skladu s pravili (14:8, 14:9, 15:4 drugi odstavek in 15:5 tretji odstavek). To velja za prekrške, ki so bili storjeni pri izvajanju meta, ne glede na to ali je bil met izveden, z žvižgom ali brez (8:7c, 16:1b in 16:3d). Praviloma se mora vsak met ponoviti, če je bil ob izvajanju meta storjen prekršek drugega moštva.

PRAVILO 16 KAZNI

Opomin

16:1 Opomin je ustrezna kazen za:

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

Komentar:

Sodnika lahko posameznem igralcu izrečeta le en opomin, moštvu pa skupno največ tri opomine, naslednja kazen je najmanj izključitev za 2 minuti.

Igralca, ki je izključen, sodnika ne moreta več opomniti.

Uradnim osebam moštva lahko izrečeta le en opomin.

16:2 Sodnika morata opomin pokazati z dvigom rumenega kartona igralcu ali uradni osebi, ki je storil prekršek, in časomerilcu in zapisnikarju (sodniški znak št. 13).

Izključitev

16:3 Izključitev je ustrezna kazen:

- a) za napačno menjavo ali pri vstopu dodatnega »osmega« igralca ali pri nedovoljenem posredovanju igralca iz prostora za menjave v igro (4:5-6, glej tudi Pravilo 8:10b-II);
- b) za prekrške kot v (8:3), če so igralci in/ali moštvo že prejeli maksimalno število opominov (glej komentar 16:1);
- c) za prekrške kot v pravilu (8:4);
- d) za nešportno obnašanje igralcev po Pravilu 8:7, če je igralec in/ali moštvo prehodno že prejela opomin;
- e) za nešportno obnašanje uradnih oseb moštva kot v Pravilu 8:7, če je ena izmed uradnih oseb prehodno že prejela opomin;
- f) kot posledica diskvalifikacije igralca ali uradne osebe po Pravilu 8:8, glej tudi 4:6;

- g) kot posledica diskvalifikacije igralca ali uradne osebe (kot v pravilu 16:8 drugi odstavek; glej tudi 16:11b);
- h) Za nešportno obnašanje igralca pred ponovnim žvižgom za pričetek tekme, po tem ko mu je že bila izrečena 2 minutna kazen (16:9a).

Komentar:

Uradnim osebam moštva se lahko dosodi samo ena izključitev za 2 minuti.

Ko sodnika izključita uradno osebo v skladu s Pravilom (16:d-e), sme ostati na klopi za igralce in uradne osebe, lahko opravlja svoje delo, moštvo pa igra 2 minuti z igralcem manj.

16:4 Sodnika morata izključitev pokazati igralcu ali uradni osebi moštva, časomerilcu in zapisnikarju po prekinitvi igralnega časa, z znakom za izključitev – z dvigom stegnjene roke z dvema stegnjenima prstoma (sodniški znak 14).

16:5 Izključitev traja vedno 2 minuti. Posledica tretje izključitve istega igralca je vedno tudi diskvalifikacija (16:6d).

Izključeni igralec, ki prestaja kazen, ne sme igrati, moštvo pa se ne sme dopolniti.

Čas izključitve se začne meriti z žvižgom za nadaljevanje igre.

Če se čas izključitve izključenega igralca ne izteče ob koncu 1. polčasa, teče dalje v 2. polčasu. Enako velja med koncem igralnega časa in podaljškem in med podaljški. Igralec, ki je bil izključen za 2 minuti, čas izključitve pa mu do konca podaljškov še ni potekel, ne more sodelovati pri izvajanju sedemmetrovk Pravilo (2:2 komentar).

Diskvalifikacija

16:6 Diskvalifikacija je ustrezna kazen:

- a) za prekrške po Pravilu 8:5 in 8:6;
- b) za grobo nešportno obnašanje po Pravilu 8:9 in skrajno nešportno obnašanje Pravilu 8:10, igralcev ali uradnih oseb moštva, na ali izven igrišča;

- c) za nešportno obnašanje ene izmed uradnih oseb moštva po Pravilu 8:7, po tem ko so uradne osebe kolektivno že prejele tako opomin, kot tudi 2 minutno izključitev v skladu s Pravilom 16:1b in 16:d-e;
- d) kot posledica tretje izključitve istega Pravilo igralca (16:5);
- e) za primere grobega ali ponavljajočega se nešportnega obnašanja med prekinitvami kot je na primer izvajanje sedemmetrovke (v skladu s Pravilom 2:2 komentar in 16:10).

16:7 Sodnika pokažeta diskvalifikacijo igralcu ali uradni osebi, ki je storil oziroma storila napako in časomerilcu/zapisnikarju po prekinitvi igralnega časa z dvigom rdečega kartona (sodniški znak št. 13).

16:8 Diskvalifikacija igralca ali uradne osebe velja do konca igralnega časa. Igralec ali uradna oseba mora nemudoma zapustiti igrišče in klop za igralce in uradne osebe. Diskvalificiran igralec ali uradna oseba se mora umakniti tako daleč, da ne more imeti stika z moštvom.

Diskvalifikacija igralca ali uradne osebe med igralnim časom, na igrišču ali izven njega je vedno povezana z izključitvijo igralca. To pomeni, da se število igralcev na igrišču zmanjša za enega igralca (16:3f); če je igralec diskvalificiran v skladu s Pravilom (16:9b-d), igra moštvo 4 minute z enim igralcem manj.

Z diskvalifikacijo igralca ali uradne osebe je zmanjšano število igralcev oz. uradnih oseb moštva, ki imajo pravico sodelovati v igri raze Pravilo (16:11b). Vsekakor pa je dovoljeno, da se po poteku izključitve dopolni število igralcev na igrišču.

Diskvalifikacije v skladu s Pravilom (8:6 in 8:10) morajo biti pisno prijavljene odgovorni osebi, ki določi nadaljnje sankcije.

V takšnih primerih morata biti uradna oseba moštva in delegat (glej pojasnilo 7) o tem obveščena takoj po sprejeti odločitvi.

Več kot en prekršek v isti situaciji

16:9 Če igralec ali uradna oseba istočasno ali zaporedoma pred nadaljevanjem igre naredi več prekrškov, ki se kaznujejo različno, se načeloma izreče le najstrožja kazen.

V izjemnih primerih igra moštvo na igrišču 4 minute z igralcem manj:

- a) če se igralec, ki je bil izključen, pred nadaljevanjem igre nešportno obnaša, se ga kaznuje z dodatno izključitvijo Pravilo (16:3g); (če je to njegova tretja izključitev je diskvalificiran);
- b) če se igralec, ki je bil diskvalificiran (direktno ali zaradi tretje izključitve), pred nadaljevanjem igre nešportno obnaša, se moštvo kaznuje se z izključitvijo za 2 minuti Pravilo (16:8 drugi odstavek);
- c) če se igralec, ki je bil izključen, pred nadaljevanjem igre grobo ali skrajno nešportno obnaša, se ga diskvalificira Pravilo (16:6b); obe kazni pomenita, da moštvo igra 4 minute z igralcem manj Pravilo (16:8 drugi odstavek);
- d) če se igralec, ki je bil diskvalificiran (direktno ali zaradi tretje izključitve), pred nadaljevanjem igre grobo ali skrajno nešportno obnaša, se moštvo kaznuje še z izključitvijo za 2 minute (16:8, drugi odstavek).

Prekrški med igralnim časom

16:10 Kazni za prekrške med igralnim časom urejajo Pravila (16:1, 16:3 in 16:6)

Kot igralni čas štejemo, podaljške, time-out, moštveni time-out in v primeru Pravila (16:6) postopek zaključka igre po podaljških (izvajanje sedemmetrovk).

V primeru očitnega in ponavljajočega grobega nešportnega obnašanja igralca, se le temu prepreči sodelovanje v izvajanju sedemmetrovk Pravilo (2:2 komentar).

Prekrški izven igralnega časa

16:11 Nešportno, grobo nešportno obnašanje, skrajno nešportno obnašanje ali posebno nepremišljena dejanja Pravilo (8:6-10) igralcev ali uradnih oseb moštva, na tekmovanjih izven igralnega časa kaznuje:

Pred tekmo:

- a) pri nešportnem obnašanju z opominom Pravilo (8:7-8)
- b) diskvalifikacija igralca ali uradne osebe moštva se dosodi za prekrške, ki spadajo pod Pravila (8:6 in 8:10a), moštvo sme začeti z 14 igralci in 4 uradnimi osebami. Pravilo

(16:8 drugi odstavek) velja le za prekrške storjene v igralnem času; diskvalifikacija v tem primeru ne pomeni izključitev za 2 minuti.

S kaznimi za storjene prekrške pred igro se lahko kaznujejo tudi prekrški igralcev ali uradnih oseb med igro, ko ob storjenem prekršku ni bilo možno ugotoviti ali imata igralec ali uradna oseba pravico sodelovati v igri.

Po tekmi:

- c) s pisno prijavo.

PRAVILO 17 SODNIKA

17:1 Igro vodita enakovredna sodnika, ki jima pomagata zapisnikar in časomerilec.

17:2 Sodnika začneta nadzorovati obnašanje igralcev in uradnih oseb, ko stopita na prostor, kjer se odvija tekmovanje, in končata, ko zapustita ta prostor.

17:3 Pred igro sodnika preverita stanje igrišča, vrat, žog in določita žogo za igro Pravilo (1 in 3:1).

Preveriti morata tudi prisotnost obeh moštev v predpisanih dresih, uradni zapisnik, opremo igralcev, zasedbo klopi za igralce in uradne osebe kot tudi prisotnost in identiteto obeh oseb, odgovornih za moštvi, ki sta vpisani v uradni zapisnik.

Nepravilnosti je treba odpraviti Pravilo (4:1-2 in 4:7-9).

17:4 Eden izmed sodnikov opravi žrebanje pred igro v prisotnosti drugega sodnika in vodij moštev ali uradnih oseb ali igralcev.

17:5 Načeloma morata celotno tekmo voditi ista sodnika.

Nadzorujeta potek igre v skladu s pravili in kaznujeta prekrške (13:2 in 14:2).

Nasvet:

Če eden izmed sodnikov ne more več voditi igre, jo vodi drugi sodnik sam (za tekmovanja v okviru IHF in kontinentalna tekmovanja veljajo določila teh tekmovanj, 17:5 prvi in tretji odstavek).

17:6 Če oba sodnika hkrati zažvižgata ob prekršku istega moštva, vendar imata različni mnenji o višini kazni, obvelja strožja kazen.

17:7 Če oba sodnika hkrati zažvižgata ob prekršku ali pa , ko žoga zapusti igrišče, vendar imata različni mnenji, katero moštvo naj ima žogo, velja skupna odločitev, ki jo dosežeta po kratkem razgovoru. Če se ne moreta dogovoriti o skupni odločitvi, velja odločitev v polju.

Time-out je obvezen. Po odločitvi, v katero smer se igra nadaljuje, se po jasnem sodniškem znaku igra nadaljuje z žvižgom.(2:8d, 15:5).

17:8 Oba sodnika sta dolžna beležiti zadetke.

Poleg tega morata beležiti opomine, izključitve in diskvalifikacije.

17:9 Oba sodnika sta odgovorna za nadzorovanje igralnega časa. Če se pojavi dvom o natančnosti merjenja igralnega časa, odločata oba sodnika (*glej tudi pravilo 2:3*).

Nasvet:

IHF in nacionalne zveze imajo pravico o prilagajanju pravila 17:8 in 17:9.

17:10 Po igri sta sodnika odgovorna za to, da je uradni zapisnik pravilno izpolnjen.

V uradnem zapisniku je treba utemeljiti diskvalifikacije po Pravilu (8:6 in 8:10).

17:11 Ugotovitev dejstev sodnikov na podlagi njunih opazovanj ni dovoljeno izpodbijati.

Zoper odločitve, ki so v nasprotju s pravili igre, je mogoče ugovarjati.

Zoper igro imata vodji moštev pravico, da ogovorita sodnika.

17:12 Sodnika imata pravico, da igro začasno ali dokončno prekineta.

Dokončno jo lahko prekineta tedaj, ko so izčrpane vse možnosti za nadaljevanje.

17:13 Športna oprema črne barve je rezervirana za sodnika.

17:14 Sodnika in delegat so lahko interno med seboj povezani s slušalkami in mikrofonom, če to dovoljuje Pravilo rokometne zveze.

PRAVILO 18 ČASOMERILEC IN ZAPISNIKAR

18:1 Časomerilec ali delegat sta načeloma odgovorna za igralni čas, time-out in čas izključitve izključenih igralcev.

Zapisnikar je istočasno odgovoren za vpis igralcev v uradni zapisnik, za vstop igralcev, ki dopolnjujejo moštvo, in za vstop igralcev, ki do tega niso upravičeni.

Časomerilec in zapisnikar sta odgovorna za število igralcev in uradnih oseb na klopi za igralce in uradne osebe ter za vstop in izstop rezervnih igralcev.

Načeloma naj samo časomerilec (ali delegat) prekine igralni čas, ko je to potrebno.

Postopki posredovanja časomerilca in zapisnikarja pri izpolnjevanju omenjenih dolžnosti so določeni v pojasnilo 7.

18:2 Če časa ne meri javna merilna naprava, mora časomerilec obveščati uradni osebi, ki sta odgovorni za moštvi, o igralnem času, zlasti po njegovi prekinitvi.

Če časa ne meri javna merilna naprava z avtomatskim končnim signalom, mora dati časomerilec jasen znak ob polčasu in koncu igre Pravilo (2:3).

Če javna merilna naprava ne prikazuje merjenja časa izključenih igralcev (pri tekmah IHF za najmanj tri izključene igralce vsakega moštva), vpiše časomerilec čas ponovnega vstopa in številko dresa izključenega igralca na poseben karton, ki ga postavi na stojalo na zapisnikarsko mizo.

SODNIŠKI ZNAKI

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

Nato mora ob izreku osebne kazni dati ustrezen znak (sodniški znak 13-14).

Če je potrebno, da sodnik obrazloži, zakaj je dosodil prosti met ali sedemmetrovko, lahko kot dopolnilno k informaciji pokaže sodniške znake 1-6 in 11.

Sodniški znaki 12, 15 in 16 o za sodnika obvezni. Sodniške znake 8, 10 in 17 pa pokaže, če meni, da je to potrebno.

Zaporedje znakov

stran

1 vstop v vratarjev prostor

2 napaka ob lovljenju, vodenju ali kotaljenju

3 napaka pri korakih ali napaka 3 sekund

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 time-out

16 dovoljenje za vstop na igrišče dvema osebama,

Ki lahko sodelujeta v igri, ob time-outu

17 opozorilni znak za pasivno igro

POJASNILO K PRAVILOM

Pojasnilo 1

Izvajanje prostega meta po končanem signalu (2:4-6)

V mnogih primerih, ko igralni čas že poteče, moštvo, ki mu je dosojen prosti met, le-tega ne želi izvesti, da bi doseglo zadetek, ker je rezultat zanj ugoden, ali pa je mesto za izvajanje prostega meta predaleč od vrat, da bi zadetek lahko doseglo. Čeprav pravila zahtevajo, da se prosti met mora izvesti, lahko sodnika odločita, da je prosti met izveden, če njegov izvajalec, ki stoji z žogo v roki na pravilnem mestu za izvajanje prostega meta, le-to spusti na tla ali jo izroči sodnikoma.

V primeru, ki nedvoumno kažejo, da želi moštvo doseči zadetek (čeprav je za to majhna verjetnost), morata sodnika pustiti to možnost, vendar morata preprečiti sleherno »teatralnost« oziroma nekorektnost zavlačevanje izvajanje meta. Sodnika morata hitro in odločno zahtevati pravilno postavitev obeh moštev, da se prosti met lahko izvede brez zavlačevanja. Upoštevati se morajo omejitve v skladu s Pravilom (2:5) v zvezi s postavitvijo in menjavo igralcev (4:5, 13:7).

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

Igralci pogosto storijo prekršek med izvajanjem meta: eden ali več igralcev prestopi črto za izvajanje prostega meta, preden žoga zapusti roko izvajalca meta (13:7, tretji odstavek); ali izvajalec meta ne stoji z delom stopala na tleh oziroma met izvede v skoku Pravila (15:1, 15:2, 15:3). Pomembno je, da se zaradi nepravilnosti ob izvajanju prostega meta ne prizna zadetka.

Pojasnilo 2

Time-out (2:8)

Ne glede na določila Pravila 2:8 o obvezi prekinitvi igralnega časa morata sodnika oceniti, kdaj je potrebno igralni čas prekiniti tudi v drugih primerih. 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 predmetov nad igriščem Pravilo (11:1) in se odbije daleč od mesta za izvajanje stranskega meta.

Pri odločitvi o prekinitvi igralnega časa morata sodnika paziti, da njuna odločitev ne škoduje enemu izmed moštev. Če moštvo ob koncu igralnega časa vodi z več zadetki, morda ni potrebno prekiniti igralnega časa.

Pomembna je tudi odločitev, kako dolgo je prekinjen igralni čas. Koliko časa traja prekinitev igre zaradi poškodbe igralca, je težko oceniti, zato je smiselno takoj dosoditi time-out. Za prekinitev igralnega časa naj se sodnika ne odločata prehitro, če je žoga izven igrišča. V teh primerih je žoga hitro v igri. Če pa se žoga ne vrne hitro v igro, naj se sodnika odločata o uporabi rezervne žoge brez prekinitve igralnega časa (3:4).

Ob dosojeni sedemmetrovki prekinitev igralnega časa - time-out – ni obvezna. V nekaterih primerih je potrebno iz objektivnih razlogov kljub temu prekiniti igralni čas; npr. ob zavlačevanju pri izvajanju sedemmetrovke oziroma menjavi vratarja. O morebitni prekinitvi igralnega časa odločata sodnika.

Pojasnilo 3

Moštveni time-out

Moštvi imata pravico zahtevati 1-minutni moštveni time.out v vsakem polčasu (v podaljških ne).

Uradna oseba moštva, ki zahteva moštveni time-out, mora položiti »zeleni karton« pred časomerilca/zapisnikarja na zapisnikarsko mizo (zeleni karton naj meri 15x20 cm s črko »T« na obeh straneh).

Moštvo lahko zahteva moštveni time-out samo takrat, ko ima žogo (ko je žoga v igri ali med prekinitvijo igre).

Če moštvo ne izgubi žoge, preden časomerilec signalizira zahtevo za moštveni time-out, mu je takoj dovoljen moštveni time-out. Če moštvo izgubi žogo, preden uspe časomerilec signalizirati zahtevo za moštveni time-out, se zeleni karton vrne moštvu, ki je zahtevalo moštveni time-out.

Časomerilec igro prekine z žvižgom, takoj ustavi javno merilno napravo (2:9), pokaže znak za time-out (sodniški znak 15) in z iztegnjeno roko proti moštvu, ki je zahtevalo moštveni time-

out (če je zaradi hrupa, vpitja, razburjenosti ali zmede potrebno, naj časomerilec vstane). Zeleni karton postavi na tisto stran zapisniške mize, kjer je moštvo, ki je zahtevalo moštveni time-out in ostane tam do izteka časa moštvenega time-out.

Sodnika dosodita time-out, časomerilec sproži dodatno uro za nadzor časa prekinitve, zapisnikar pa v zapisniku tekme zabeleži, katero moštvo je zahtevalo moštveni time-out in v katerem polčasu.

Igralci in uradne osebe se med moštvenim time-outom lahko zadržujejo v bližini svojega prostora za menjave, na igrišču ali izven njega. Sodnika se nahajata na sredini igrišča, eden izmed njiju gre do zapisniške mize in opravi kratek razgovor z uradnimi osebami pri zapisniški mizi.

Prekrški, storjeni med moštvenim time-outom, imajo enake posledice kot prekrški, storjeni med igralnim časom. Pri nešportnem obnašanju je izključitev možna v skladu s praviloma (16, 16:10), pri čemer ni pomembno, ali so igralci na igrišču ali izven njega.

Prav tako ni pomembno ali gre to za igralce obeh moštev ali pa uradnih oseb, ki se nahajajo na ali pa ob igrišču, lahko uporabljamo kaznovanje opomin, 2 minutno kazen ali diskvalifikacijo Pravila (16:1-3 in 16:6-9), za nešportno obnašanje (8:7-10) ali prekrške po Pravilu (8:6b).

Po preteku 50 sekund časomerilec z žvižgom naznani, da se po poteku 10 sekund igra nadaljuje.

Po moštvenem time-outu morata biti moštvi pripravljene za nadaljevanje igre. Igra se nadaljuje z metom, ki ustreza igralni situaciji pred moštvenim time-outom, če je bila žoga v igri, pa s prostim metom moštva, ki je zahtevalo moštveni time-out, in sicer z mesta, kjer je bila žoga pred prekinitvijo igralnega časa.

Ob sodniškem žvižgu za nadaljevanje igre sproži časomerilec uro za merjenje igralnega časa.

Nasvet: *IHF ali nacionalne zveze si lahko primerno prilagodijo Pravilo (2:10), med igralnim časom (razen v podaljških) lahko uporabljajo 3 moštvene time-oute. Na polčas igralnega časa lahko ekipa uporabi le 2 minuti moštvenega time-outa, med obema minutama moštvenega time-outa mora imeti nasprotno moštvo vsaj enkrat posest žoge. Za izvajanje tega pravila je potrebno imeti tri zelene kartone, ki so oštevilčeni s številkami 1, 2 in 3. V prvem polčasu dobita ekipi kartona s številkami 1 in 2, v drugem pa številki 2 in 3, v kolikor katera od ekip v*

prvem polčasu ni imela več kot en moštveni time-out, če pa je katero od moštev izrabilo dva moštvena time-outa, dobi to moštvo v drugem polčasu karton s številko 3.

V zadnjih petih minutah rednega igralnega časa imata moštvi pravico samo do enega moštvenega time-outa.

Pojasnilo 4

Pasivna igra (7:11-12)

A. Splošna navodila

Cilj dosledne uporabe pravila o pasivni igri je preprečevanje neaktivnega igranja in namernega zavlačevanja igre. Pomembno je, da sodnika ves čas igre prepoznavata in dosledno kaznujeta njeno neaktivnost.

Pasivna igra se lahko pojavi v napadu, pri prenosu žoge v napadu, v pripravi napada ali v zaključku napada.

Moštvo igra pasivno predvsem v naslednjih primerih:

- pri tesnem rezultatu ob koncu igre,
- ob izključitvi igralca,
- ob boljši igri nasprotnika, še posebej v obrambi.

Kriteriji v sledečih specifikacijah se le redko pojavijo posamezno. Zaradi tega morajo biti predmet celostne presoje sodnika.

Posebno pozornost je potrebno nameniti presojanje pasivne igre ob dobri igri nasprotnika v obrambi, seveda v skladu s pravili.

B. Kdaj pokažemo opozorilni znak za pasivno igro

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

B1. Znak za pasivno igro pri počasni menjavi igralcev oz. pri počasnem prenosu žoge v napad

Značilni znaki za pasivno igro so:

- čakanje igralcev na sredini igrišča, da se njihovi soigralci menjajo;
- zavlačevanje izvajanja prostega meta (izvajalec išče pravilen položaj), začetnega meta (vratar počasi pobere žogo iz vrat, namerno vrže žogo čez sredino igrišča oz. počasi koraka z žogo v roki proti sredini igrišča), vratarjevega ali stranskega meta, potem ko je bilo moštvo že opozorjeno za taktično zavlačevanje igre;
- odbijanje žoge od tal na mestu;
- podajanje žoge nazaj čez sredinsko črto v lastno polovico igrišča.

B2. Pri prepozni menjavi igralcev, potem ko je moštvo v napadu že v fazi priprave napada

Značilni znaki za pasivno igro so:

- igralci moštva v napadu so na svojih igralnih mestih;
- moštvo začne z organizacijo napada brez namena, da igra aktivno;
- šele sedaj se igralci moštva v napadu menjajo.

***Komentar:** Moštvo, ki poskuša s hitrim protinapadom, vendar mu ga ne uspe zaključiti z metom na vrata, lahko nato izvede menjavo igralcev.*

B3. Pri predolgi pripravi napada

Načeloma mora imeti moštvo v napadu vedno dovolj časa za pripravo igre v napadu.

Značilni znaki za predolgo pripravo napada so:

- moštvo v napadu ne kaže prepoznavne namere vreči žogo na vrata;

***Komentar:** predolga priprava napada pomeni, da moštvo v napadu s taktičnim načinom igre v napadu navidezno kaže prednost pred igro moštva v obrambi oz. s hitro igro ustvarja vtis, da pripravljajo napad.*

- ponovno vračanje žoge igralcu, ki stoji ali se giblje nazaj

- večkratno odbijanje žoge od tal na mestu
- v igri igralec proti igralcu; igralec z žogo se obrača in čaka da sodnik zažvižga; igralec z žogo ne želi izkoristiti prednosti pred igralcem brez žoge;
- aktivna igra v obrambi: aktivna igra obrambnih igralcev onemogoča menjavo ritma igre moštva v napadu s prekinjanji podaj in s preprečevanjem gibanja igralcev v napadu;
- moštvo od priprave napada do zaključka napada ne igra hitreje.

C. Kako pokazati opozorilni znak za pasivno igro?

Ko sodnik ugotovi (sodnik v polju ali ob vratih), da igra moštvo pasivno, dvigne roko (sodniški znak 17), s katero nakaže, da moštvo ne kaže prepoznavne namere vreči žogo na vrata. Drugi sodnik naj pokaže isti sodniški znak (dvignjena naj bo roka, ki je bližje klopema moštev).

Opozorilni znak naj pokaže, da moštvo v napadu ne kaže namena vreči žoge na vrata ali da ponovno zavlačuje igro.

Sodnika kažeta opozorilni znak tako dolgo:

- dokler napad moštva ni končan ali
- ko opozorilni znak ne velja več (glej spodaj)

Napad moštva se začne, ko moštvo žogo dobi in konča z zadetkom ali izgubo žoge.

Normalno je, da sodnika kažeta opozorilni znak dokler napad moštva ni končan. Med napadom moštva sta situaciji, ko odločitev, da moštvo igra neaktivno, ne velja več:

- a) če moštvo v napadu vrže žogo na vrata, žoga se odbije od vrat ali vratarja nazaj moštvu v ali preko vzdolžne črte;
- b) če je igralcu ali uradni osebi obrambnega moštva izrečena osebna kazen zaradi storjenega prekrška ali nešportnega obnašanja v skladu s Pravilom 16.

V obeh primerih ima moštvo pravico, da pripravi nov napad.

D. Po opozorilnem znaku za pasivno igro

Sodnika morata potem, ko pokažeta znak za pasivno igro, dovoliti moštvu v napadu nekaj časa, da spremeni način napadanja.

Pri tem je potrebno upoštevati kvaliteto ekipe in starostno kategorijo. Moštvo, ki je opozorjeno zaradi pasivne igre, mora imeti možnost pripravo napada, usmerjenega v doseg zadetka.

Če moštvo ne kaže namena vreči žoge proti vratom, sledi žvižg enega izmed sodnikov zaradi pasivne igre (Pravilo 7:11-12) – glej spodaj kriterije za odločanje po znaku za pasivo.

***Komentar:** pri gibanju igralca v smeri vrat z možnostjo meta na vrata, sodnika ne smeta dosoditi pasivne igre.*

KRITERIJI ZA ODLOČANJE, KO JE POKAZAN ZA PASIVNO IGRO

D1. Moštvo v napadu

- ni prepoznavne spremembe v hitrosti napadanja;
- napadi niso usmerjeni v doseg zadetka
- v igri 1 na 1 igralci ne pridobivajo prostorske prednosti
- zavlačevanje igre pri podajah in izvajanju metov (obrambno moštvo preprečuje podaje).

D2. Moštvo v obrambi

- moštvo v obrambi z aktivno in korektno obrambo preprečuje moštvu v napadu spremembo hitrosti napadanja in pripravo akcij, ki bi vodile v doseg zadetka;
- pasivna igra se ne sme dosoditi v primeru, ko obrambno moštvo preprečuje napadalnemu moštvu razvoj akcije s serijo prekrškov.

E. PRILOGA

Znaki znižane hitrosti napadanja:

- akcije so usmerjene po širini in ne po globini, proti vratom;
- pogosto diagonalno gibanje, ne da bi ustvarjali pritisk na obrambne igralce ampak tečejo mimo njih;
- ni napadov v globino in ni poskusov podaje na krožnega napadalca;
- ponavljajoče podaje med dvema igralcema brez namena povečati hitrosti napada ali ga usmeriti proti vratom;
- podaje, ki vključujejo celotno moštvo (od krila do krila) brez prepoznavne spremembe hitrosti napadanja ali napada proti vratom

Znaki igre 1 na 1 brez namena pridobitve prostorske prednosti

- akcije 1 na 1, kjer je očitno, da ni možnosti za prodor proti vratom (več obrambnih igralcev brani prostor za prodor proti vratom)
- akcije 1 na 1 brez pravega namena prodreti proti vratom;
- akcije 1 na 1 z namenom izsiljevati proste mete (primer: igralec se namerno pusti zaustaviti s tem, da preigrava v gneči obrambnih igralcev, ali pa napadalec pusti obrambnemu igralcu, da napravi prekršek, čeprav obstaja možnost za prodor proti vratom).

Znaki dovoljenih, aktivnih obrambnih tehnik:

- igralci ne delajo prekrškov, da bi se izognili prekinitvami;
- oviranje napadalcev med njihovim gibanjem, tudi z dvema obrambnima igralcema;
- gibanje proti napadalcem, da bi preprečili podaje;
- prisiliti napadalce, da podajo žogo nazaj v t. i. varno območje.

Pojasnilo 5

Začetni met (10:3)

Osnovni cilj Pravila 10:3 je, da sodnika vzpodbudita moštvi k hitremu izvajanju začetnega meta. To pomeni, da naj ne bosta preveč »pikolovska« in naj ne iščeta vzroka za posredovanje ali kaznovanje, če želi moštvo hitro izvesti začetni met.

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

Pravilo zahteva, da mora izvajalec met izvesti iz sredine igrišča s toleranco 1,5 metra na obeh straneh, ni pa njuno, da sta sodnika pri tem preveč natančna. Pomembno je, da se izogibata nepravilnim in dvoumnim odločitvam, kdaj in kje se met izvaja.

Večina igrišč nima označene sredine igrišča, nekatera igrišča imajo sredinsko črto prekinjeno, ker je prekrita z reklamo. V teh primerih morata izvajalec in sodnik oceniti, kje je pravilna postavitev igralca za izvajanje meta, vztrajanje pri natančnosti je nerealno, nesmiselno in nepotrebno.

6 Definicija jasne priložnosti za zadetek (14:1)

V skladu s Pravilom 14:1 je jasna priložnost za zadetek, ko:

- a) ima igralec žogo in telo pod kontrolo pred črto vratarjevega prostora nasprotnega moštva in ima priložnost za met na vrata brez kakršnekoli možnosti nasprotnika, da mu na dovoljen način ta met prepreči.

Enako velja v primeru, ko je igralec v napadu neoviran in je pripravljen sprejeti podano žogo, mu obrambni igralci ne smejo to preprečiti na nedovoljeni način;

- b) ima igralec žogo in telo pod kontrolo, teče sam v protinapad brez kakršnekoli možnosti, da bi se igralec lahko postavil predenj in preprečil protinapad.

Enako velja v primeru, ko je igralec v napadu neoviran in je pripravljen sprejeti podano žogo, a se nasprotnikov vratar zaleti v napadalnega igralca in s tem prepreči, da bi igralec v protinapadu žogo sprejel (Pravilo (8:5 komentar)). V tem posebnem primeru so

položaji obrambnih igralcev nepomembni.

- c) Vratar zapusti vratarjev prostor, igralec nasprotnega moštva pa ima žogo in telo pod kontrolo, da neoviran izvede met na prazna vrata.

7 Posredovanje časomerilca (ali delegata) (18:1)

Če časomerilec ali delegat posredujeta v času, ko je igralni čas že prekinjen, se igra nadaljuje z metom, ki ustreza igralni situaciji pred prekinitvijo.

Če časomerilec ali delegat posredujeta v času, ko je žoga v igri, se upoštevajo naslednja pravila:

A Nepravilna menjava oziroma naprave vstop na igrišče (Pravila 4:2-3 in 5-6)

Časomerilec (ali delegat) mora takoj prekiniti igro ne upoštevajoč prednost v skladu s Praviloma (13:2 in 14:2).

Če je bila prekinjena zaradi prekrška obrambnega moštva in je s tem bila preprečena jasna priložnost za zadetek, se dosodi sedemmetrovka v skladu s pravilom 14:1a. V vseh drugih primerih se igra nadaljuje s prostim metom.

Igralec, ki je napravil napako, je kaznovan v skladu s Pravilom (16:3a). V primeru, ko igralec nepravilno vstopi v igrišče; Pravilo (4:6); in s tem prepreči jasno priložnost za zadetek, se kaznuje v skladu s Pravilom (16:6b) v sovpadanju s Pravilom (8:10b).

B Prekinitev igralnega časa zaradi drugih razlogov, npr. nešportno obnašanje v prostoru za menjave

a) Posredovanje časomerilca :

Časomerilec naj počaka do naslednje prekinitve in takrat obvesti sodnika o kršitvah.

Če časomerilec kljub temu prekine igro se le ta nadaljuje s prostim metom za moštvo, ki je imelo žogo v posesti pred prekinitvijo. Če je bila igra prekinjena zaradi prekrška obrambnega moštva in je s tem bila preprečena jasna priložnost za zadetek, se mora dosoditi sedemmetrovka v skladu s pravilom 14:1b.

(Odločitev da se dosodi 7-metrovka v skladu s Pravilom (14:1b) velja tudi v primeru, ko časomerilec prekine igro zaradi dodelitve moštvenega time-outa ekipi, ki v tistem trenutku ni opravičena do time-outa.)

Časomerilec nima pravice izrekat kazni igralcem in uradnim osebam moštva. Enako velja za sodnike, če niso sami videli kršitve. V takšnem primeru lahko sodnik izreče samo neformalno opozorilo. Če kršitev, ki jo sporoči časomerilec spada pod Pravilo (8:6 in 8:10), morata sodnika podati pisno prijavo.

b) Posredovanje delegata:

Delegat IHF-a, EHF-a ali RZS, ki na tekmi opravlja uradno dolžnost, ima pravico sodnika seznaniti o možni odločitvi v povezavi s kršitvijo pravil (razen v primeru, ko sodnik odloči na podlagi lastnega opazovanja dogodka).

Delegat lahko nemudoma prekine igro. V tem primeru se igra nadaljuje s prostim metom za moštvo, ki ni storilo prekrška zaradi katerega je bila igra prekinjena.

Če je prekinitev posledica prekrška obrambnega moštva in je s tem bila preprečena jasna priložnost za zadetek, se v skladu s Pravilom 14:1a dosodi 7-metrovka.

Sodnika sta obvezana na predlog delegata izreči osebne kazni.

Kršitve, ki spadajo pod Pravilo 8:6 ali 8:10, se morajo pisno prijaviti.

PRAVILNIK O PROSTORU ZA MENJAVE

1. Prostora za menjave sta levo in desno od podaljška sredinske črte, izven vzdolžne črte do konca klopi in, če prostorske razmere omogočajo, tudi za klopni za igralce in uradne osebe (Rokometna pravila: slika 1).

Za tekmovanja v okvirju IHF in kontinentalnih tekmovanja velja določilo, da morajo biti klopi za igralce in uradne osebe postavljene 3,5 metra od sredinske črte.

Od začetka do konca klopi za igralce in uradne osebe (najmanj 8 m od sredinske črte) na vzdolžni črti ne smejo biti kakršnikoli predmeti.

2. V prostoru za menjave smejo biti samo igralci in uradne osebe moštva, ki so vpisani v uradni zapisnik (Pravilo 4:1-2).

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

3. Uradne osebe moštva morajo v prostoru za menjave nositi le športne ali le civilne obleke. Oblečila uradnih oseb ne smejo biti enake barve kot so barve igralne opreme nasprotnega moštva.
4. Časomerilec/zapisnikar pomaga sodnikoma pri nadzorovanju pravilne zasedbe klopi za igralce in uradne osebe pred igro in med njo.

Če pred igro niso izpolnjena pravila o prostoru za menjave, sodnik ne sme začeti igre, dokler napaka ni odpravljena. Če so napake storjene med igro, se mora igralne čas ustaviti za toliko časa, dokler napake niso odpravljene.

5. Uradne osebe imajo pravico in dolžnost, da med igro vodijo in skrbijo za svoje moštvo v športnem duhu ter v skladu s pravili igre. Praviloma morajo sedeti na klopi za igralce in uradne osebe.

Uradnim osebam je kljub temu **dovoljeno** gibanje v prostoru za trenerje »coaching-zone«, ki se nahaja pred klopjo za rezervne igralce in uradne osebe, ter za klopjo, če je to mogoče.

Uradnim osebam je dovoljeno gibanje v prostoru za trenerje »coaching-zone«, še posebej pri menjavah igralcev, če dajejo taktične napotke igralcem na igrišču in klopi ali če nudijo zdravstveno oskrbo. Praviloma lahko ves čas se giblje in stoji le ena od uradnih oseb ekipe.

Prav tako je eni od uradni oseb ekipe dovoljeno, da zapusti prostor za trenerje »coaching-zone« ob najavi moštvenega time-outa. Ni pa dovoljeno, da uradna oseba zapusti prostor za trenerje »coaching-zone« z »zelenim kartonom« ter stati ob zapisniški mizi in čakati na pravi trenutek, da bodo zahtevali moštveni time-out.

ki se nahaja pred klopjo za rezervne igralce in uradne osebe, ter za klopjo, če je to mogoče.

Uradni osebi ekipe je izjemoma dovoljeno zapustiti prostor za trenerje »coaching-zone« v posebnih primeri, kot npr. če uradna oseba moštva Pravilo (4:2 -v izrednih

situacijah) vzpostavi kontakt s časomerilce/zapisnikarjem. Dovoljenje za gibanje velja samo za eno uradno osebo moštva. Uradna oseba se lahko giblje samo v mejah, ki so določene v 1. Točki tega pravilnika. Pri tem mora paziti, da ne zastira pogleda časomerilcu/zapisnikarju.

Praviloma naj igralci sedijo na klopi v prostoru za menjave.

Igralcem **je dovoljeno**, da se:

- ob ogrevanju brez žoge gibljejo za klopjo za igralce in uradne osebe, če to dovoljujejo prostorske razmere in ne deluje moteče.

Uradnim osebam in igralcem ni dovoljeno:

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

Uradne osebe in rezervni igralci so lahko na klopi za igralce in uradne osebe v prostoru za menjave. Če uradna oseba zapusti prostor za menjave in odide drugam ne more več voditi in spremljati moštva. Če želi ponovno voditi in spremljati moštvo se mora vrniti v prostor za menjave.

Igralci in uradne osebe so pod nadzorom sodnikov. V skladu s pravili se igralec ali uradna oseba kaznuje z osebno kaznijo tudi takrat, ko zapusti klop za rezervne igralce in uradne osebe ali igrišče. Nešportno, grobo nešportno obnašanje ali nasilno dejanje se kaznuje kot prekršek, storjen v prostoru za menjave ali na igrišču.

6. Ob prekrških zoper določbe Pravilnika o prostoru za menjave morata sodnika obvezno ravnati po Pravilih (16:1b, 16:3d ali 16:6b) opomin, izključitev za 2 minuti, diskvalifikacija.

PRAVILNIK O IGRISČU

Igrišče (slika 1) je pravokotnik 40 x 20m. Preverja naj se z diagonalama, dolgima 44,72 m. Diagonali polovice igrišča (od roba zunanje črte do nasprotnega roba zunanje črte) sta dolgi 28,28 m.

Igrišče je omejeno s črtami. Črta v vratih med vratnicama je široka 8 cm kot vratnici, vse ostale črte pa 5 cm. Črte, ki omejujejo stikajoči se območji, se lahko nadomestijo z različni barvnimi območji.

Vratarjev prostor je sestavljen in pravokotnika 3 x 6 metrov in dveh četrtin kroga s polmerom 6 metrov na obeh straneh. Pred vrati je črta na razdalji 6 metrov, ki poteka vzporedno s črto v vratih in je dolga 3 metre (merjeno z zadnjega roba črte v vratih do zunanega roba črte v vratarjevem prostoru). Na obeh straneh se ji pridružita dve četrtini kroga s polmerom 6 m (merjeno od notranjega roba vratnic). Vratarjev prostor obkroža črta vratarjevega prostora (slika 5).

Črta za prosi met - črtkana črta »9-metrovka« - poteka vzporedno k črti vratarjevega prostora v razdalji 3 m. Črte prostega meta in vmesnih prostorov merijo 15 cm (slika 5).

Črta sedemmetrovke je 1 m dolga, razdalja med zadnjo črto v vratih in prednjo stranjo črte sedemmetrovke je 7 m, vzporedna je črta v vratih (slika 5).

Mejna črta v vratarjevem prostoru - 4 metre v sredini pred vrati - je 15 cm dolga, razdalja med zadnjo stranjo črte v vratih in prednjo stranjo črte je 4 metre, vzporedna je črti v vratih.

Igrišče naj ima varnostno območje vzdolž igrišča, ki je široko najmanj 1 meter, za prečno črto pa 2 metra.

Vrata (slika 2) stojijo v sredini prečne črte. Dobro morajo biti pritrjena v tla ali v zid izza vrat. Visoka so 2 m in široka 3 m. Okvir vrat je pravokotnik, notranja diagonala je dolga 360,5 cm (največ je dovoljena 361 cm - najmanj pa 360 cm, z odstopanjem 0,5 cm). Zadnji rob vratnic in zadnji rob črte v vratih (tudi prečne črte) morata biti liniji, prednji rob vratnic je 3 cm čez prečno.

Vratnici in prečka morajo biti iz istega materiala (npr.: lesa, lahke kovine, umetne mase) in kvadratne oblike (8 cm). Robovo morajo biti zaokroženi s polmerom 4 mm (\pm 1mm).

Vratnici in prečka, ki so vidne iz treh strani, morajo biti pobarvane po vsej dolžini z dvema barvama, da se jasno ločijo od ozadja. Oboja vrata morajo biti iste barve.

Barvna polja v vogalih merijo 28 cm in morajo biti iste barve. Ostala barvna polja merijo 20 cm.

Vrata morajo biti opremljena z mrežo pritrjeno tako, da se žoga, ki prileti v vrata, ne more odbiti ali da žoga ne odleti skozi mrežo.

V vratih je potrebno imeti še eno mrežo izza črte v vratih. Druga mreža naj bo 70 cm ali vsaj 60 cm oddaljena od črte v vratih.

Globina mreže v vratih naj bo zgoraj 0,9 m in spodaj 1,1 m izza črte v vratih s toleranco pri obeh ($\pm 0,1$ m). Zanke v mreži naj ne bodo večje kot 10 x 10 cm. Mreža mora biti na vratnici in prečki pritrjena vsakih 20 cm. Mrežo v vratih in drugo mrežo je dovoljeno zavezati, da žoga ne obleži med mrežama.

V sredini črte v vratih naj bo za vrata varovalna mreža, oddaljena cca 1,5 metra, visoka 5 metrov in dolga 9 - 14 metrov.

Zapisniška miza mora biti postavljena v sredino prostora za menjave ob eni izmed vzdolžnih črt. Dolga je največ 4 metra, postavljena naj bo 30-40 cm iznad igrišča zaradi boljšega pregleda.

Vse mere morajo izpolnjevati standardom ISO (mednarodna organizacija standardov) 2768 - 1: 1989.

Vrata morajo izpolnjevati standard CEN (mednarodno združenje norm), v okviru standarda EN 749 in v povezavi s standardom EN 202.10 - 1.