



International  
Handball  
Federation

# IX. Rokometna pravila a) Dvoranski rokomet

---

V veljavi od: 1.julij 2024



# Kazalo vsebine

I. Uvod	3
Pravilo 1	4
Pravilo 2	8
Pravilo 3	11
Pravilo 4	12
Pravilo 5	16
Pravilo 6	17
Pravilo 7	18
Pravilo 8	20
Pravilo 9	26
Pravilo 10	27
Pravilo 11	28
Pravilo 12	29
Pravilo 13	29
Pravilo 14	31
Pravilo 15	33
Pravilo 16	35
Pravilo 17	38
Pravilo 18	40
Sodniški znaki	41
II. Pojasnila k pravilom igre	45
III. Pravilnik o prostoru za menjave	57
IV. Smernice in interpretacija pravil	59
Priloge	68
Priloga 1	69
Priloga 2	69
V. Smernice o igrišču in golih	72

**Opomba:** Določbe, označene z rumeno, začnejo veljati 1. julija 2024. V primeru dodatnih pojasnil v zvezi s spremembami Pravil igre bo dokument ustrezno posodobljen.

# I. Uvod

Pravila igre, komentarji, sodniški znaki IHF, pojasnila k pravilom igre in predpisi o prostoru za menjave so sestavni deli splošnih pravil

Upoštevajte tudi integrirane "Smernice in interpretacije", ki dajejo dodatna navodila za uporabo določenih pravil. »Smernice in interpretacije« bodo po potrebi razširjene.

"Smernice glede igrišča in golov", ki so preprosto vključena k pravilom igre, zaradi lažjega razumevanja in niso del pravil igre.

Opomba:

Zaradi poenostavitve pravila igre na splošno uporabljajo moško obliko besed za igralce, uradne osebe, sodnike in druge osebe.

Vendar pravila veljajo enako za moške in ženske, razen kar zadeva pravila glede velikosti žog, ki se uporabljajo (*glej Pravilo 3*).



# Pravilo 1

## 1. Igrišče

1. Igrišče za rokomet (slika [1a](#) in [1b](#)) je zarisano v obliki pravokotnika, dolžine 40 metrov in širine 20 metrov. Sestavljeno je iz dveh vratarjevih prostorov ([1:4 in 6](#)) ter prostora za igro. Daljši stranici rokometnega igrišča se imenujeta vzdolžni, krajši pa prečni črti. Črta med vratnicama se imenuje črta v vratih. Varnostno območje v katerem se ne sme nahajati ničesar, mora biti ob igrišču široko 1 meter, za prečno črto pa 2 metra. Med igro ni dovoljeno spreminjati lastnosti igrišča v prid katerega od moštev.
2. Vrata (slika [2a](#) in [2b](#)) morajo stati na sredini prečne črte. Visoka so 2 metra in široka 3 metre. Vrata morajo biti čvrsto pritrjena v tla ali v zid za njimi. Sestavljena so iz okvirja, ki ga sestavljata dve pokončni vratnici in vodoravna prečka, ki vratnici povezuje. Zunanji rob okvirja mora biti v navpični liniji z zunanjim robom črte v vratih. Okvir vrat mora biti kvadratne oblike (8x8 cm). Tri površine okvirja, ki so vidne z igrišča, morajo biti po vsej dolžini pobarvane z dvema kontrastnima barvama, ki se jasno ločita od ozadja. Vrata morajo biti na zadnji strani zaprta z mrežo, ki je obešena na okvir. Nameščena mora biti tako, da žoga ob zadetku ostane v vratih.
3. Črte na igrišču ločujejo posamezne prostore igrišča in vedno sodijo k prostoru, ki ga označujejo oz. zaključujejo. Črta v vratih med vratnicama je široka 8 cm (slika [2a](#)), vse ostale pa 5 cm. Stikajoča se prostora sta lahko namesto s črto, ločena tudi z različno obarvanostjo teh prostorov.
4. Črta vratarjevega prostora (6-metrška črta) (slika [5](#)) je polna črta, ki označuje vratarjev prostor (6-metrški prostor). Zarisana je tako:
  - a) pred vrati na razdalji 6 metrov (merjeno od zadnjega roba črte v vratih do zunanjega roba te črte) je zarisana vzporedno s črto v vratih in je dolga 3 metre,
  - b) na obeh straneh se nadaljuje v obliki četrtnine kroga s polmerom 6 metrov (merjeno od notranjega roba vratnice do zunanjega roba te črte) in se zaključi na prečni črti igrišča (slika [1a](#), [1b](#) in [2a](#)).
5. Črta za prosti met (9-metrška črta) je črtkana črta, ki označuje 9-metrški prostor. Zarisana je izven vratarjevega prostora, na razdalji 3 metrov vzporedno s črto tega prostora (merjeno med zunanjima robovoma obeh črt). Posamezne črtkane črte prostega meta in prostor med njimi merijo 15 cm (slika [1a](#) in [1b](#)).
6. Črta za 7-metrovko (7-metrška črta) je 1 meter dolga črta, ki označuje 7-metrško razdaljo med vrati in to črto. Zarisana je na sredini pred vrati, na razdalji 7 metrov vzporedno s črto v vratih (merjeno med zunanjima robovoma obeh črt) (slika [1a](#) in [1b](#)).
7. Vratarjeva mejna črta (4-metrška črta) je 12 cm dolga črta, ki označuje 4-metrško razdaljo med vrati in to črto. Zarisana je na sredini pred vrati, na razdalji 4 metre vzporedno s črto v vratih (merjeno med zunanjima robovoma obeh črt) (slika [1a](#) in [1b](#)).
8. Sredinska črta deli igrišče na dve polovici in povezuje razpolovišči vzdolžnih črt (slika [1a](#) in [3](#)).
9. Krog s premerom 4 metre, označen kot območje za izvedbo začetnega meta, je postavljen na sredino

sredinske črte igrišča (slika [1b](#) in Pravilo [10:3b](#)). Območje za izvedbo začetnega meta je lahko:

- a. označeno, kot območje z različno barvo med območjem za izvedbo začetnega meta in igralnim poljem (premer 4 metre)
- b. krog označen s črto

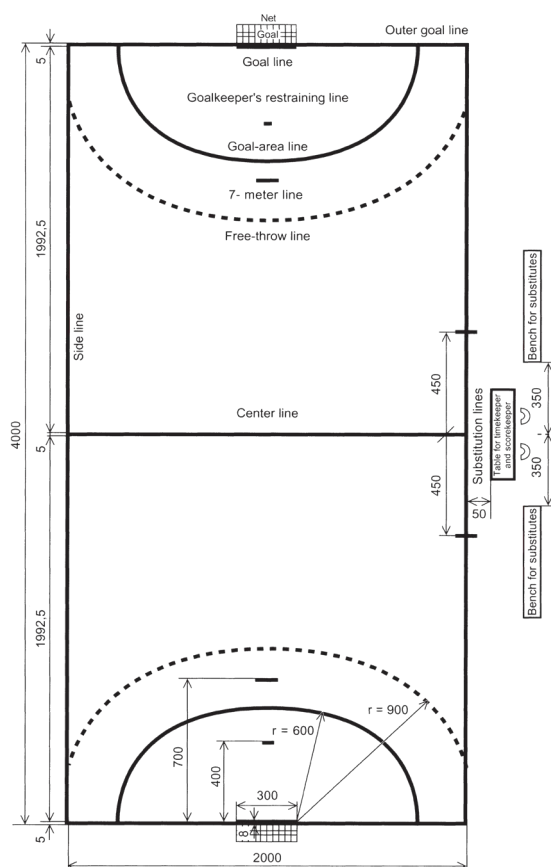
**Opomba:** Območje začetnega meta je obvezno za IHF dogodke in članske profesionalne rokometne lige ter opcijsko za kontinentalne konfederacije in druge dogodke pod okriljem nacionalnih zvez.

10. Črta prostora za menjave je 15 cm dolga črta, ki na vzdolžni črti označuje prostor, preko katerega je igralcu dovoljen vstop ali izstop z igrišča v prostor za menjave in obratno. Zarisana je v igrišče na obeh polovicah na razdalji 4,5 metrov vzporedno s sredinsko črto (merjeno med zunanjsima robovoma obeh črt). Črta je podaljšana s 15 cm dolgo pomožno črto izven igrišča (slika [1a](#), [1b](#) in [3](#)).

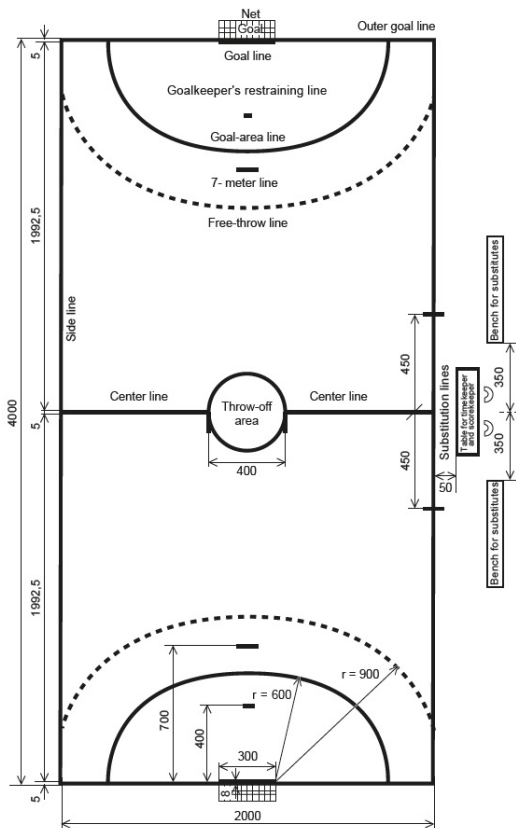
**Opomba:** Natančnejše tehnične podrobnosti najdete v poglavju [Smernice glede igrišča in golov](#).

### Slika 1a: Igrišče samo s sredinsko črto

Dimenzije so označene v cm.

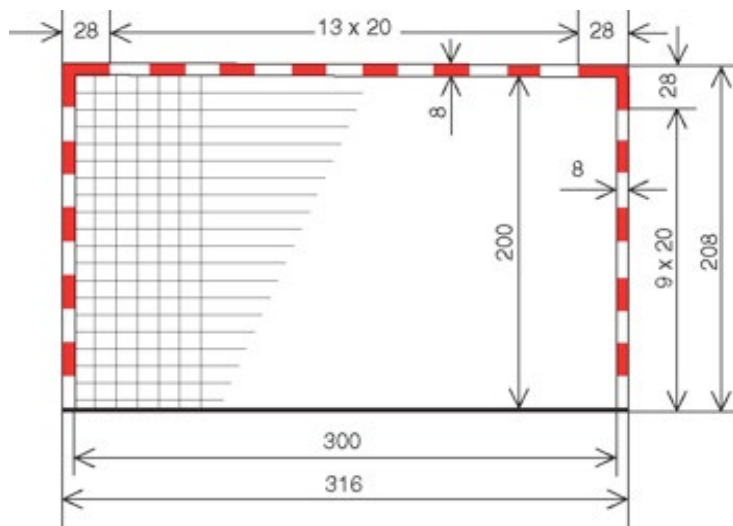


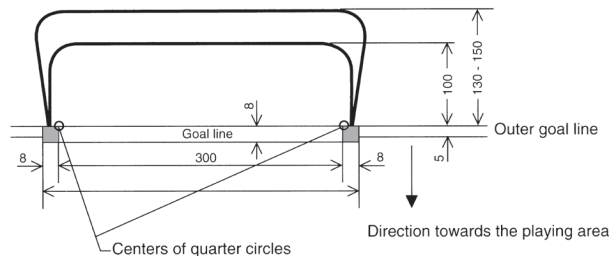
Slika 1b: Igrišče – z območjem za izvedbo začetnega meta



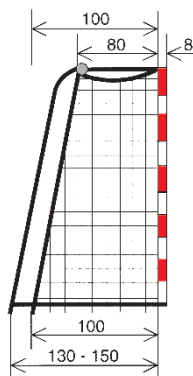
Vratarjev prostor: glej sliko [5](#)

Slika 2a: Vrata

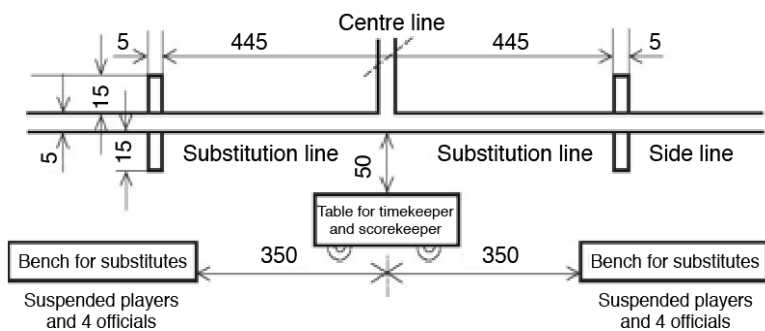




Slika 2b: Vrata – pogled s strani



Slika 3: Črte in območje prostora za menjave



Miza za časomerilca, zapisnikarja in klopi za menjavo morajo biti postavljene na tak način, da imata zapisnikar in časomerilec možnost videti črto za menjavo. Miza mora biti postavljena bližje vzdolžni črti, kot so klopi, vendar vsaj 50 cm stran od vzdolžne črte.



# Pravilo 2

## 2. Igralni čas, končni signal in prekinitev igralnega časa

### Igralni čas

1. Redni igralni čas za vsa moštva, katerih igralci so stari 16 let in več, je 2x30 minut, praviloma z 10 minutnim odmorom. Redni igralni čas za mlada moštva, katerih igralci so stari od 12 do 16 let, je 2x25 minut, igralcev starih od 8 do 12 let, pa 2x20 minut, praviloma z 10 minutnim odmorom.

### Opomba:

IHF, Kontinentalne in Nacionalne zveze imajo pravico same odločati o spremembi pravila glede odmora med polčasom. Najdaljši dovoljeni odmor je 15 minut.

2. Podaljšek je del igralnega časa, ki se igra v primeru, ko je rezultat po izteku normalnega igralnega časa neodločen in mora biti znan zmagovalec. Traja 2x5 minut z 1 minutnim odmorom. Prične se po 5 minut premoru po izteku normalnega igralnega časa.

Če se po prvem podaljšku ne more določiti zmagovalca, se igra drugi podaljšek. Če zmagovalec ni znan niti po drugem podaljšku, se ta določi v skladu s pravilnikom tekmovanja. V primeru, da se zmagovalec določi z izvajanjem 7-metrovk, veljajo določila naslednjega komentarja:

### Komentar:

Moštvo za izvajanje 7-metrovk določi 5 igralcev, od katerih vsak strelja po eno. 7-metrovke lahko izvajajo le igralci s pravico do sodelovanja v igri (2:4), vendar ne tisti, ki so bili med igro kaznovani, čas kazni pa jim še ni potekel. Moštvi izvajata 7-metrovke izmenično. Vrstni red izvajalcev določita moštvi. Vratar se med izvajanjem 7-metrovke lahko zamenja z drugim igralcem svojega moštva.

Izvajalec 7-metrovke je lahko tudi vratar.

Sodnika odločita, kateri gol se uporablja za izvajanje 7-metrovk. Sodniki izvedejo met kovanca, zmagovalna ekipa pa izbere, ali želi prva ali zadnja izvajati mete. ~~Nasprotni vrstni red se uporabi za vse nadaljnje mete, če rezultat ostane izenačen po prvih petih metih vsake ekipe.~~ Ob vsakem nizu petih metov, če je rezultat še vedno izenačen, se za nadaljevanje spremeni začetna ekipa izvajanja metov.

Pred drugim krogom moštvi ponovno določita 5 izvajalcev 7-metrovk, ki so lahko enaki, lahko pa zamenjata kogarkoli. Zmagovalec takoj postane moštvo, ki ob enakem številu izvedenih 7-metrovk povede za zadetek. Metoda določanja petih izvajalcev se uporablja tako dolgo, da dobimo zmagovalca.

Nešportno ali ponovljeno nešportno obnašanje med izvajanjem 7-metrovk prinaša diskvalifikacijo ([16:6e](#)).

Če je diskvalificiran igralec določen za izvajanje 7-metrovke, ga moštvo lahko zamenja z drugim.



## Končni signal

- Igra se začne s sodniškim žvižgom za pričetek igre. Igralni čas se konča s končnim signalom, ki ga oznani javna merilna naprava. To se zgodi ob koncu polčasov ali podaljškov. Če se končni signal ne zasliši, ga oznani sodnik, časomerilec ali delegat z žvižgom za konec igre ([17:9](#)).

### Komentar:

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

- Prekršek ali nešportno obnašanje tik pred končnim signalom ali sočasno z njim se kaznuje s prostim metom (pravilo [13:1](#)) ali 7-metrovko, ki se izvaja po končnem signalu, če tega ni bilo mogoče storiti pred njim.

Prav tako se mora izvesti ponovitev meta, če se končni signal zasliši v trenutku, ko se met izvaja ali med letom žoge proti vratom (velja le za proste mete ali 7-metrovke). V obeh primerih se igra zaključi šele takrat, ko je met izveden ali ponovno izveden in je znan rezultat tega meta.

- Pri izvajanju (ali ponovnem izvajanju) prostega meta po Pravilu [2:4](#), veljajo omejitve, ki se nanašajo na položaj in menjave igralcev. Izjemoma, glede na izvedbo menjav po Pravilu [4:4](#), igrišču z vratarjem, v kolikor igrajo brez njega po signalu za konec igre. Kršitve se kaznuje po Pravilu [4:5](#), 1. odstavek). Soigralci izvajalca prostega meta morajo biti od izvajalca oddaljeni 3 metre in morajo stati izven črte prostih metov ([13:7](#), [15:6](#); glej *Pojasnilo 1*). Položaj obrambnih igralcev je nakazan v Pravilu [13:8](#).
- Osebna kazen ob končnem signalu se dosodi igralcu ali uradni osebi ([2:4-5](#)), ki med izvajanjem prostega meta ali 7-metrovke stori prekršek ali se nešportno obnaša. Posledica kršenja pravil pri izvajanju enega izmed metov pa ni odvzem žoge in prosti met v nasprotno smer.
- Ob prezgodnjem končnem signalu je potrebno zadržati igralce na igrišču, da odigrajo preostali igralni čas (do konca polčasa, igre ali podaljška). Ob nadaljevanju igre žoga pripada moštvu, ki jo je imelo v posesti ob prezgodnjem signalu. Če žoga ni bila v igri, se igra nadaljuje z metom, ki je ustrezal igralni situaciji ob prekinitvi. Če pa je bila v igri, pa s prostim metom, ki ustreza situaciji (Pravilo [13:4a-b](#)). Če je bil prvi polčas igre (ali podaljška) zaključen prepozno, je treba drugi polčas ustrezno skrajšati. Če je bil drugi polčas igre (ali podaljška) zaključen prepozno, sodniki niso več v položaju, da bi karkoli spremenili.

## Prekinitev igralnega časa

8. Sodnika odločata kdaj in za koliko časa se prekine igralni čas (time-out). Igralni čas prekineta obvezno ob:
- Izključitvi za 2 minuti ali diskvalifikaciji.
  - Moštvenem time-outu.
  - Žvižgu časomerilca ali delegata.
  - Potrebem 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 [2](#)).

Kršitve pravil med prekinitvijo igralnega časa se kaznujejo enako, kot če so storjene med igralnim časom ([16:10](#)).

9. Načeloma odloča sodnik kdaj se igralni čas prekine in kdaj nadaljuje. Znak za prekinitev igralnega časa se pokaže časomerilcu (trije kratki žvižgi in sodniški znak št. 15. Če igro z žvižgom prekine časomerilec ali delegat ([2:8b-c](#)), mora časomerilec takoj ustaviti javno merilno napravo, čeprav sodnik ni dal znaka za prekinitev igralnega časa. Po time-outu se igra nadaljuje z žvižgom ([15:5b](#)).

### Komentar:

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

Čeprav sodnika in igralci prekinitve ne zaznajo takoj in igrajo dalje, so vsi dogodki na igrišču po prekinitvi igre neveljavni. To pomeni, da po prekinitvi ne velja niti morebitni zadetek niti odločitev o dosojenih metih (7-metrovka, prosti met, stranski met, začetni met ali vratarjev met). Velja odločitev, da se igra nadaljuje z metom, ki ustreza igralni situaciji na igrišču pred prekinitvijo igre. V tem času (med žvižgom časomerilca ali delegata za prekinitev igre in časom, ko sodnik dejansko igro prekine) pa veljajo osebne kazni, ki jih sodnik izreče, ne glede na vrsto kršitve oz. kazni.

10. Moštvo ima pravico do enega moštvenega time-outa v vsakem polčasu rednega igralnega časa. V podaljških moštveni time-out ni na voljo. Moštveni time-out traja 1 minuto (Pojasnilo [3](#)).

### Opomba:

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



# Pravilo 3

## 3. Žoga

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

12. Obseg in teža žoge je določena za posamezno moštveno kategorijo:

**a) Žoge, kjer je dovoljena smola**

Za različne starostne kategorije se bodo uporabljale naslednje velikosti žog (tj. obseg in teža):

- 58–60 cm in 425–475 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).

**b) Žoge brez uporabe smole**

Za različne starostne kategorije se bodo uporabljale naslednje velikosti žog (tj. obseg in teža):

- 55,5–57,5 cm in 400–425 g (IHF – velikost 3) za moške in moška mlada moštva (16 let in starejši).
- 51,5–53,5 cm in 300–325 g (IHF – velikost 2) za ženske in ženska mlada moštva (14 let in starejše) in moška mlada moštva (od 12 do 16 let).
- 49–51 cm in 290–315 g (IHF – velikost 1) za ženska mlada moštva (od 8 do 14 let) in moška mlada moštva (od 8 do 12 let).

### Komentar:

Tehnične zahteve za žoge, ki se uporabljajo na vseh uradnih mednarodnih tekmah, so opisane v "IHF Pravilniku o žogah".

Velikost in teža žog za "Mini-rokomet" nista urejeni v običajnih igralnih pravilih. Sodniki odločajo, kdaj uporabiti rezervno žogo. V takih primerih morajo sodniki hitro spraviti rezervno žogo v igro, da bi zmanjšali prekinitev in se izognili odmoru.

13. Za vsako tekmo morata biti na voljo vsaj dve žogi. Rezervne žoge morajo biti med tekmo takoj dostopne na mizi časomerilca. Žoge morajo izpolnjevati zahteve Pravil [3:1-2](#).

14. Sodniki odločajo, kdaj uporabiti rezervno žogo. V takih primerih morajo sodniki hitro spraviti rezervno žogo v igro, da bi zmanjšali prekinitev in se izognili odmoru.



## Pravilo 4

### 4. Moštvo, menjave, oprema, poškodbe igralcev The Team

1. Ekipo sestavlja do 14 igralcev. Na igrišču ne sme biti hkrati več kot 7 igralcev. Ostali igralci so rezervni.

Igralec, ki je označen kot vratar, lahko kadar koli postane igralec v polju (upoštevajte pa Pravilo [8:5](#) *Komentar*). Prav tako lahko igralec v polju kadar koli postane vratar, če je označen kot vratar (glej [4:4](#) in [4:7](#)).

Če ekipa igra brez vratarja, je na igrišču hkrati lahko največ 7 igralcev v polju (glej Pravila [4:7](#), [6:1](#), [6:2c](#), [6:3](#), [8:7f](#), [14:1a](#)).

Pravila [4:4-4:7](#) se uporabljajo pri zamenjavah vratarja za igralca v polju.

Ekipo mora imeti najmanj 5 igralcev na igrišču ob začetku tekme. Število igralcev v ekipi se lahko kadarkoli med tekmo, vključno z podaljškomi, poveča do 14. Tekma se lahko nadaljuje tudi, če ekipa ostane z manj kot 5 igralci na igrišču. Sodniki odločijo, ali in kdaj naj se tekma trajno prekine ([17:12](#)).

#### **Opomba:**

IHF, kontinentalne in nacionalne zveze imajo pravico do določene spremembe tega pravila, ki opredeljuje možno število igralcev v okvirjih njihovih pooblastil vendar kljub temu ni dovoljeno prijaviti več kot 16 igralcev.

2. Moštvo lahko na tekmi zastopajo 4 uradne osebe, ki se med igro načeloma ne smejo zamenjati. Vodja moštva je nekdo izmed uradnih oseb, ki odgovarja za moštva (športno obnašanje, pravilen vpis v zapisnik tekme ...). Samo ta oseba se lahko obrača na časomerilca/zapisnikarja ali po potrebi na sodnika (glej Pojasnilo [3](#)).

Praviloma uradnim osebami vstop na igrišče ni dovoljen. To se kaznuje kot nešportno obnašanje (glej [8:7-10](#), [16:1b](#), [16:3e-g](#) in [16:6c](#)). Igra se v takem primeru nadaljuje s prostim metom za nasprotno moštvo ([13:1a-b](#); glej, Pojasnilo [7](#)).

Vodja moštva je odgovoren, da se po pričetku igre v prostoru za menjave nahajajo le uradne osebe (največ 4) in igralci, ki imajo pravico do sodelovanja v igri (glej [4:3](#)). Neupoštevanje določila se razume kot nešportno obnašanje, za kar se kaznuje vodjo moštva po modelu progresivnega kaznovanja ([16:1b](#), [16:3e](#), in [16:6c](#)).

### **Opomba:**

IHF, kontinentalne konfederacije in nacionalne federacije imajo pravico uporabljati odstopajoča pravila glede števila uradnih oseb v svojih področjih odgovornosti. Vendar pa je dovoljeno največ 5 uradnih oseb.

3. Igralec ali uradna oseba ekipe ima pravico sodelovati, če je prisoten ob začetku tekme in je vključen na seznam igralcev.

Igralci in uradne osebe ekipe, ki prispejo po začetku tekme, morajo pridobiti pravico za sodelovanje pri časomerilcu/rezultatskem zapisniku in biti vpisani na seznam igralcev.

Igralec, ki ima pravico sodelovati, lahko načeloma vstopi na igrišče kadarkoli preko nadomestne črte svoje ekipe (glej [4:4](#) in [4:6](#)).

"Odgovorna uradna oseba ekipe" mora zagotoviti, da na igrišče vstopijo le igralci, ki imajo pravico sodelovati. Kršitev tega pravila se kaznuje kot nesportno vedenje s strani "odgovorne uradne osebe ekipe" ([13:1a-b](#), [16:1b](#), [16:3d](#), in [16:6c](#); glej [Pojasnilo 7](#)).

### **Menjave igralcev**

4. Rezervni igralec lahko med igro kadarkoli vstopi na igrišče (glej tudi [2:5](#) in [4:11](#)),) brez najave časomerilcu/zapisnikarju, vendar mora vedno predhodno igrišče zapustiti soigralec z igrišča (glej tudi [4:5](#)).

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

Pravila pri menjavah veljajo tudi med prekinitvijo igre; time-outom (razen med moštveno minute odmora).

### **Komentar:**

Bistvo pravila pri menjavah igralca je omogočiti pravilno in korektno menjavo in ne v kaznovanju napačne menjave za vsako ceno (npr. če igralec slučajno prestopi vzdolžno ali prečno črto igrišča—npr. ko vzame steklenico vode ali brisačo v bližini črte prostora za menjavo in si s tem ne pridobi prednosti pred nasprotnikom ali če ob izključitvi športno izstopi iz igrišča v neposredni bližini črte, ki označuje prostor za menjavo). Nedovoljeno ali taktično izstopanje igralcev iz igrišča je obravnavano v Pravilu [7:10](#).

5. Napačna menjava se kaznuje z 2-minutno izključitvijo za krivega igralca. Če je v isti situaciji več igralcev iste ekipe krivih za napačno menjavo, se kaznuje samo prvi igralec, ki je storil prekršek. Tekma se nadaljuje z neposrednim metom za nasprotnike ([13:1a-b](#); [Pojasnilo 7](#)).
6. Če  dodatni igralec vstopi na igrišče brez nadomestitve ali če igralec nezakonito posega v igro iz

območja za nadomestitve, bo igralec prejel 2-minutno izključitev. Tako mora biti ekipa za naslednje 2 minute zmanjšana za enega igralca na igrišču (poleg tega mora dodatni igralec zapustiti igrišče).

Če igralec vstopi na igrišče medtem ko služi 2-minutno izključitev, bo prejel dodatno 2-minutno izključitev. Ta izključitev začne takoj, zato mora biti ekipa še dodatno zmanjšana na igrišču med prekrivanjem prve in druge izključitve.

V obeh primerih se igra, če pred tem ni bila prekinjena, nadaljuje s prostim metom za nasprotno moštvo ([13:1a-b](#); Pojasnilo [7](#)).

## Oprema

7. Vsi igralci istega moštva morajo nositi enake drese. Kombinacije barv in oblikovanja med ekipama morajo biti jasno ločljive ena od druge. Vsi igralci, ki igrajo v vlogi vratarja v ekipi, morajo nositi enako barvo, ki jih loči od igralcev v polju obeh ekip in vratarjev nasprotne ekipe ([17:3](#)).
8. Igralci morajo nositi vidne številke, ki so vsaj 20 cm visoke na hrbtu majice in vsaj 10 cm na sprednji strani. Številke morajo biti med 1 in 99. Igralec, ki prehaja med položajem igralca v polju in vratarja, mora nositi isto številko v obeh položajih. Barva številke mora jasno kontrastirati z barvami in oblikovanjem majice.
9. Igralci morajo nositi športne superge. Nošenje predmetov, ki bi lahko bili nevarni za igralce ali bi jim nudili nepravične prednosti, ni dovoljeno. To vključuje, na primer, zaščito za glavo, obrazne maske, rokavice, zapestnice, ure, prstane, vidne pirsinge, verižice ali kake druge predmete, ki bi lahko bili nevarni ([17:3](#)).

Igralci, ki ne izpolnjujejo tega zahtevka, ne bodo smeli sodelovati, dokler ne odpravijo težave.

Prstani, majhni uhani in vidni pirsingi so lahko dovoljeni, če so prekriti z lepilnim trakom na način, da niso več ocenjeni kot nevarni za igralce. Bandaže, naglavne trakove in kapetanske trakove je dovoljeno nositi, če so izdelani iz mehkih, elastičnih materialov.

Odgovorna uradna oseba ekipe potrdi z podpisom poročila o tekmi / registracije igralcev pred začetkom tekme, da so vsi igralci pravilno opremljeni. Če sodniki opazijo napake v opremi po začetku tekme (glej Pravilo [4:9](#)), bo odgovorna uradna oseba kaznovana progresivno, igralec pa mora zapustiti igrišče, dokler ne odpravi težave.

Če ima ekipa dvome o opremi, mora odgovorna uradna oseba kontaktirati sodnike ali delegata pred začetkom tekme (glej tudi "Smernice in pojasnila", Priloga [2](#)).

## Poškodbe igralcev

10. Igralec, ki krvavi ali ima kri na telesu ali uniformi, mora takoj in prostovoljno zapustiti igrišče (prek običajne nadomestitve), da se ustavi krvavitev, rana pokrije, telo in uniforma očistita. Igralec se ne sme

vrniti na igrišče, dokler to ni opravljeno.

Igralec, ki ne upošteva navodil sodnikov v zvezi s to določbo, se šteje za krivega nesportnega vedenja ([8:7](#), [16:1b](#) in [16:3d](#)).

11. V primeru poškodbe lahko sodniki omogočijo (s pomočjo signalov z rokami št. [15 in 16](#)), da dva izmed oseb, ki imajo pravico sodelovati (glej [4:3](#)), med odmorm vstopita na igrišče z namenom pomoči poškodovanemu igralcu svoje ekipe.

Po prejemu medicinske oskrbe na igrišču mora igralec takoj zapustiti igrišče. Na igrišče se lahko vrne šele po tretjem napadu svoje ekipe (postopek in izjeme glej Pojasnilo št. [8](#)).

Ne glede na število napadov, se lahko igralec vrne na igrišče, ko se igra nadaljuje po koncu odmora. Če igralec vstopi na igrišče prezgodaj, bo kaznovan v skladu s Pravilo [4:4-4:6](#).

### **Opomba:**

Pravico do sprememb Pravila [4:11](#), drugi odstavek ima izključno nacionalna zveza pri tekmovanju mladih (mlajše kategorije).

Če na igrišče vstopijo dodatne osebe po tem, ko sta že vstopili dve osebi, vključno z vstopom osebe iz ekipe, ki ni kaznovana, se bo to kaznovalo kot nedovoljen vstop (napačna menjava). V primeru igralca v skladu s Pravilo [4:6](#) in [16:3a](#) ter v primeru uradne osebe ekipe v skladu s Pravili [4:2](#), [16:1b](#), [16:3d](#) in [16:6c](#). Oseba, ki je bila dovoljena na igrišču v skladu s Pravilo 4:11, 1. odstavek, vendar namesto da bi pomagala poškodovanemu igralcu, daje navodila igralcem, se približa nasprotnikom ali sodnikom ipd., se šteje za krivo nesportnega vedenja ([16:1b](#), [16:3d](#) in [16:6c](#)).



## Pravilo 5

### 5. Vrtar

Vrtarju je **dovoljeno**:

1. da se pri obrambi v vratarjevem prostoru dotika žoge z vsemi deli telesa.
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](#));
3. da zapusti vratarjev prostor brez žoge in sodeluje v igri. V tem primeru mora upoštevati pravila, ki veljajo za igralce na igrišču (glej tudi [8:5 Komentar](#), k pravilu, prestrezanje žoge in trk z nasprotnikom). Vrtarjev prostor je zapuščen, kakor hitro se vratar s katerim koli delom telesa dotakne tal izven črte vratarjevega prostora.
4. da zapusti vratarjev prostor z žogo, ki je nima pod kontrolo in jo poda v igro.

Vrtarju ni dovoljeno:

5. Ogrožati nasprotnika med obrambnim dejanjem ([8:3](#), [8:5](#), [8:5 Komentar](#), [13:1b](#));
6. Zapustiti vratarjev prostor z žogo pod nadzorom; to vodi do neposrednega meta (glede na [6:1](#), [13:1a](#) in [15:7](#), 3. odstavek), če so sodniki že piskali za izvedbo vratarjevega meta; v nasprotnem primeru se vratarjev met preprosto ponovi ([15:7](#), 2. odstavek);); glej pa razlago prednosti v [15:7](#), če bi vratar izgubil žogo zunaj vratarjevega prostora po tem, ko je prečkal črto z žogo v roki.
7. Dotakniti se žoge, ko je nepremična ali se valja po tleh zunaj vratarjevega prostora, medtem ko je znotraj vratarjevega prostora ([6:1](#), [13:1a](#));
8. Prenesti žogo v vratarjev prostor, ko je nepremična ali se valja po tleh zunaj vratarjevega prostora ([6:1](#), [13:1a](#));
9. Ponovno vstopiti v vratarjev prostor iz igralskega območja z žogo ([6:1](#), [13:1a](#));
10. Dotakniti se žoge s stopalom ali nogo pod kolenom, ko se premika proti igralškemu območju ([13:1a](#));
11. Prečkati črto vratarjevega prostora (črto 4 metre) ali njeno projiciranje na obeh straneh, preden žoga zapusti roko nasprotnika, ki izvaja 7-metrski met ([14:9](#)).

#### **Komentar:**

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





# Pravilo 6

## 6. Vratarjev prostor

1. V vratarjev prostor lahko vstopi le vratar na svoji strani igrišča ([6:3](#)). Za vstop v vratarjev prostor, vključno s črto vratarjevega prostora, se šteje vsak dotik kateregakoli dela telesa igralca z igrišča.
2. Kadar igralec vstopi v vratarjev prostor, se dosodi naslednje:
  - a) Vratarjev met; kadar vstopi napadalec v vratarjev prostor z žogo v roki oz. tudi, kadar vstopi vanj brez žoge in si s tem pridobi prednost pred obrambnim igralcem ([12:1](#));
  - b) Prosti met; kadar si obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor pridobi prednost pred napadalcem, ne prepreči pa jasne priložnosti za zadetek ([13:1b](#); in [8:7f](#)); kadar v vratarjev prostor vstopi vratar z igrišča z žogo v roki.
  - c) 7-metrovko; kadar obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor prepreči jasno priložnost za zadetek ([14:1a](#); **glej tudi 8:8h**).

Za namene tega pravila pojem "vstop v vratarjev prostor" ne pomeni zgolj dotikanja črte vratarjevega prostora, ampak jasno vstopanje v vratarjev prostor.

3. Vstop v vratarjev prostor se ne kaznuje:
  - a. kadar igralec po metu žoge stopi v vratarjev prostor in si s tem ne pridobi prednosti pred nasprotnikom.
  - b. kadar igralec brez žoge stopi v vratarjev prostor in si s tem ne pridobi prednosti pred nasprotnikom.
4. Žoga se šteje za "izven igre", ko vratar nadzoruje žogo v vratarjevem prostoru ([12:1](#)). Žoga mora biti vrnjena v igro z vratarjevim metom ([12:2](#)).
5. Žoga ostane v igri, dokler se valja po tleh znotraj vratarjevega prostora. Je v posesti ekipe vratarja in le vratar se je lahko dotakne. Vratar jo lahko pobere, kar pomeni, da je žoga izven igre, nato pa jo vrne v igro v skladu s pravili [6:4](#) in [12:1-2](#) (*glej tudi, 6:7b*). To vodi do prostega meta ([13:1a](#)) če se žoge dotakne soigralec vratarja, medtem ko se valja (*glej, vendar, 14:1a, v povezavi s Pojasnilom 6c*), in igra se nadaljuje z vratarjevim metom ([12:1 \(III\)](#)) če se je dotakne nasprotnik.

Žoga je izven igre, takoj ko leži na tleh v vratarjevem prostoru ([12:1 \(III\)](#)) Je v posesti ekipe vratarja in le vratar se je lahko dotakne. Vratar mora žogo vrniti v igro v skladu s pravili [6:4](#) in [12:2](#) (*glej tudi, 6:7b*).. Ostane vratarjev met, če se žoge dotakne kateri koli drug igralec obeh ekip ([12:1 2. odstavek, 13:3](#)).

Dovoljeno je dotakniti se žoge, ko je v zraku nad vratarjevim prostorom, če je to v skladu s pravili [7:1](#) in [7:8](#).

6. Igra se nadaljuje (preko vratarjevega meta v skladu s pravili [6:4-5](#)), če igralec branilske ekipe dotakne žogo med obrambnim dejanjem in žogo ujame vratar ali se ustavi v vratarjevem prostoru.
7. Če igralec igra žogo v svoj vratarjev prostor, so odločitve naslednje:
  - a. Gol, če žoga vstopi v gol;

- b. Prosti met, če se žoga ustavi v vratarjevem prostoru ali če vratar dotakne žoge in ta ne vstopi v gol ([13:1a-b](#));
  - c. Stranski met, če žoga gre čez zunanjo črto gola ([11:1](#));
  - d. Igra se nadaljuje, če žoga preide skozi vratarjev prostor nazaj v igralno območje, ne da bi jo dotaknil vratar.
8. Žoga, ki se vrne iz vratarjevega prostora nazaj v igralno območje, ostane v igri.



## Pravilo 7

### 7. Igra z žogo, Pasivna igra

#### Igra z žogo

Dovoljeno je:

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

#### Komentar:

Kadar igralec premakne eno nogo iz enega mesta na drugo, potem pa drugo nogo pristavi (podrsa) zraven, se to šteje kot 1 izveden korak.

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

#### 4. Med stojo ali tekom **je dovoljeno:**

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

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

Kotaljenje ali odbijanje žoge se prične, ko se igralec s katerimkoli delom telesa žoge dotakne in jo usmeri v tla. Ponovno kotaljenje ali odbijanje žoge od tal je dovoljeno, ko se žoga dotakne

drugega igralca ali vrat ([14:6](#)).

5. dovoljeno je predajanje žoge iz ene roke v drugo.
6. dovoljeno je igrati z žogo sede, leže ali kleče (glej pravila za izvedbo metov, [15:1](#)).

Ni dovoljeno:

7. Dotakniti se žoge, ki jo imamo pod kontrolo več kot enkrat, če se ta medtem ne dotakne tal, drugega igralca ali vrat ([13:1a](#)); kakorkoli nerodnosti pri ujemanju se ne kaznuje, kot npr. če igralec pri poizkusu, da bi žogo ujel ali ustavil, le-te ne kontrolira.
8. Dotakniti se žoge s stopalom ali golenjo, razen če je žogo vrgel nasprotnik ([13:1a-b](#); glej tudi [8:7e](#), [8:8e](#)).
9. Če se žoga na igrišču dotakne sodnika, se igra nadaljuje.
10. Stati ali se gibati z žogo v roki izven igrišča (z eno ali obema nogama – tudi, če je žoga še vedno v igrišču), npr. z namenom obiti obrambnega igralca ([13:1a](#)).

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

### Pasivna igra

11. Ni dovoljeno, da moštvo zadržuje žogo v posesti brez namena igrati aktivno v napadu (brez namere, da se žoga vrže na vrata). Prav tako ni dovoljeno ponavljajoče zavlačevanje z izvajanjem metov (začetnega, prostega, stranskega ali vratarjevega meta) (glej Pojasnilo. [4](#)). To se razume kot pasivna igra, ki se kaznuje s prostim metom za nasprotno moštvo ([13:1a](#)).

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

12. Opozorilni znak za pasivno igro se pokaže (sodniški znak št. [17](#)), kadar moštvo igra neaktivno v napadu. S tem se moštvu ponudi priložnost, da spremeni način igre, sicer mu bo žoga odvzeta. Če moštvo tudi po opozorilnem znaku ne pokaže namere, da bo vrglo žogo na vrata, lahko sodnika takoj dosodita pasivno igro. Če moštvo v napadu ne izvede strela na gol po največ 4 podajah, **to je v trenutku, ko peto podajo sprejme soigralec**, se odsodi prosti met proti tej ekipi ([13:1a](#), *pojasnilo št. [4](#), odstavek D*).

Odločitev sodnikov o številu izvedenih podaj temelji na podlagi njunih opažanj po Pravilu [17:11](#).

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



# Pravilo 8

## 8. Prekrški in nešportno obnašanje

### Dovoljena dejanja

1. Dovoljeno je:
  - a. uporabiti odprto dlan za odvzem žoge, ki je v roki drugega igralca,
  - b. vzpostaviti telesni kontakt s pokrčenimi rokami z nasprotnikom, ga tako nadzirati in spremljati njegovo gibanje,
  - c. uporabiti telo za blokiranje nasprotnika v borbi za položaj.

### **Komentar:**

Blokiranje pomeni preprečevanje gibanja nasprotniku v prost, odprt prostor. Postavljanje, vzdrževanje in odmikanje v ali iz bloka mora biti glede na nasprotnika izvedeno na pasiven način (glej tudi [8:2b](#)).

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

2. Ni dovoljeno:
  - a. Izpuliti ali izbiti žogo iz roke nasprotnika.
  - b. Blokirati nasprotnika z rokami, dlanmi ali nogami oz. s katerimkoli delom telesa, tako na mestu kot tudi v gibanju, premakniti ali odriniti ga iz njegovega položaja, še posebej se pri tem ne sme uporabljati komolca, kar je zelo nevarno.
  - c. Držati nasprotnika (za telo ali dres), čeprav je v položaju, da lahko prosto igra naprej.
  - d. Zaleteti se ali skočiti v/na nasprotnika.

### **Prekrški, ki zahtevajo izrek osebne kazni (Pravila 8:3–6)**

3. Prekršek pri katerem je dejanje pretežno ali izključno usmerjeno na telo nasprotnika zahteva izrek osebne kazni. To pomeni, da se poleg dosojenega prostega meta ali 7-metrovke, izreče še progresivna kazen (postopno), začevši z opominom ([16:1](#)), nato z izključitvijo ([16:3b](#)) in z diskvalifikacijo ([16:6d](#)).

Za težje prekrške imamo 3 stopnje kazni, ki jih delimo na podlagi naslednjih kriterijev:

- prekrški, ki jih kaznujemo s takojšno 2 minutno izključitvijo ([8:4](#));
- prekrški, ki jih kaznujemo z diskvalifikacijo ([8:5](#));
- prekrški, ki jih kaznujemo z diskvalifikacijo pri kateri je obvezno pisno poročilo ([8:6](#)).

## Kriteriji za odločitev

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

- a. **položaj igralca**, ki stori prekršek (od spredaj, s strani, od zadaj – za hrbtom),
- b. **del telesa** kamor je usmerjeno nepravilno dejanje (trup, roka s katero se izvaja met, noga, glava/grlo/vrat),
- c. **dinamika** nepravilnega dejanja (jakost nepravilnega telesnega kontakta in/ali prekrška, ko je nasprotnik v polnem gibanju – pri veliki hitrosti),
- d. **posledica** nepravilnega dejanja:
  - vpliv na položaj telesa in kontrolo žoge,
  - zmanjšanje ali preprečitve zmožnosti gibanja,
  - preprečitev nadaljevanja igre.

Pri presojanju prekrškov je potrebno 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

4. Za določene prekrške je utemeljena kazen takojšnja izključitev, ne glede na to, ali je igralec predhodno že prejel opomin. To velja predvsem za prekrške, pri katerih igralec zanemari nevarnost za nasprotnika ([8:5](#) in [8:6](#)).

Oblike prekrškov, ko se glede na kriterije v [8:3](#), dosodi takojšnja izključitev:

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

## Prekrški za katere je utemeljena kazen diskvalifikacija

5. Igralca, ki s prekrškom ogrozi zdravje nasprotnika, se diskvalificira ([16:6a](#)). Posebna nevarnost za zdravje nasprotnika obstaja v primeru velike jakosti/intenzitete prekrška ali popolne nepripravljenosti igralca na prekršek, ko se ni zmožen zaščititi (glej tudi [8:5 Komentar](#)).

Oblike prekrškov, ko se glede na kriterije v [8:3](#) in [8:4](#), dodatno dosodi diskvalifikacija:

- a) dejanska izguba kontrole in/ali ravnotežja nad telesom med tekom, skokom ali izvedbo meta,
- b) posebno grobo dejanje, usmerjeno proti delu telesa nasprotnika, še posebej proti obrazu, grlu ali vratu (jakost telesnega kontakta),
- c) brezobzirno vedenje igralca, potem ko je storil prekršek.

### **Komentar:**

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

Pravilo velja tudi v primeru, ko vratar zapusti svoj prostor, da bi nasprotniku prestregel žogo. Njegova odgovornost je, da pri tem ne povzroči situacije, ki bi ogrozila zdravje nasprotnika.

Vratar je diskvalificiran kadar:

- a. pridobi posest nad žogo in pri tem trči z nasprotnikom
- b. ne pridobi posesti ali kontrole nad žogo in pri tem trči z nasprotnikom

V obeh primerih se vedno dosodi tudi 7-metrovko, ko se oceni, da bi nasprotnik žogo ujel, če vratar ne bi nepravilno posredoval.

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

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

Oblike prekrškov, ko se glede na prekrške v [8:5](#) dodatno dosodi diskvalifikacija s pisnim poročilom:

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

### **Komentar:**

V kolikor se stori prekršek, opisan v Pravilih [8:5](#) ali [8:6](#), v zadnjih 30 sekundah tekme z namenom preprečiti zadetek, se takšno dejanje razume in kaznuje kot »skrajno nešportno obnašanje« [8:10d](#) [8:11b](#) in ustrezno kaznuje.

**Nešportna obnašanja, ki vedno zahtevajo izrek osebne kazni Pravila 8:7-[1011](#)**

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

- nešportno obnašanje, ki se kaznuje z opominom – progresivno ([8:7](#));
- nešportno obnašanje, ki se kaznuje s takojšnjo izključitvijo ([8:8](#));
- grobo nešportno obnašanje, ki se kaznuje z diskvalifikacijo ([8:9](#));
- skrajno nešportno obnašanje, ki se kaznuje z diskvalifikacijo in s pisnim poročilom ([8:10a,b](#)).

### Nešportno obnašanje, ki se kaznuje progresivno

7. Vsa nešportna dejanja se kaznujejo progresivno (glej 8:3, komentar k pravilu), kar pomeni, da zahtevajo najmanj izrek opomina ([16:1b](#)). Opomin se izreče za:
  - a. protest proti odločitvi sodnika oz. besedno ali nebesedno dejanje, naperjeno zoper določeno odločitev sodnika,
  - b. nadlegovanje nasprotnika ali soigralca z besedami ali kretnjami oz. z vpitjem z namenom zмести nasprotnika,
  - c. zavlačevanje izvajanja meta nasprotnika, z neupoštevanjem razdalje 3 metrov ali na kakšen drug način,
  - d. poskus zavajanja sodnika **s provokacijo ali pretirano reakcijo** na dejanje nasprotnika ali pretiranim potenciranjem učinka samega dejanja, z namenom izsiljevanja prekinitve igralnega časa (time-out) ali nezaslužnega kaznovanja nasprotnika (glej tudi 8:8g);
  - e. aktivno blokiranje strela ali podaje **z uporabe** s spodnjim delom noge ali stopalom, **kadar ta gib poveča površino telesa igralca**; čista refleksna gibanja, na primer premikanje nog skupaj, niso kaznovana (glej tudi Pravila [7:8 in 8:8e](#));
  - f. ponovljen vstop v vratarjev prostor iz taktičnih (namenskih) razlogov.

### Nešportno obnašanje, ki se kaznuje s takojšno 2 minutno izključitvijo

8. Določena nešportna dejanja so v osnovi težja in zahtevajo takojšno izključitev, ne glede na to ali je igralec ali uradna oseba, predhodno že prejela opomin. Takšna dejanja so:
  - a. glasen protest z odločnimi kretnjami, oz. provokativno obnašanje,
  - b. zadrževanje žoge (igralec ne izpusti oz. ne položi žoge na tla) v primerih, ko je moštvu odvzeta žoga. Sem štejemo tudi metanje žoge v stran in izbijanje iz rok izvajalca,
  - c. preprečevanje dostopa do žoge, ki se nahaja v prostoru za menjave,
  - d. ko met napadalca, ki je neoviran in ima odprto situacijo, zadane vratarja v glavo.
  - e. **jasno razpiranje ali dvigovanje ene ali obeh spodnjih delov nog ali stopal z namenom blokiranja/brcanja podaje ali strela, kar ima jasev vpliv na igralno situacijo (glej tudi Pravila [7:8 in 8:7e](#));**
  - f. **aktivno preprečevanje izvedbe prostega meta za nasprotnika in ne upoštevanje razdalje 3 metrov in/ali izvajanje drugih kršitev, ki preprečujejo izvedbo meta;**
  - g. **s simulacijo, katere namen je poskusiti zavesti sodnika glede dejanj (prekrška) nasprotnika;**

ko je z rahlim dotikom ali celo brez dotika, namen prisiliti sodnika v prekinitve igre ali v nezasluženo kaznovanje nasprotnika (glej tudi [8:7d](#));

- h. igralec v polju blokira ali ulovi met, ki je usmerjen proti praznemu голу in pri tem vstopi v vratarjev prostor.

### **Opomba:**

Kriteriji za met žoge v glavo vratarja:

- Pravilo velja le v odprti igralni situaciji, to pomeni, da med izvajalcem meta in vratarjem ni nobenega obrambnega igralca.
- Glava mora biti prva točka dotika žoge. Pravilo ne velja, če žoga zadene vratarjevo glavo po predhodnem dotiku katerega koli drugega dela vratarjevega telesa.
- Pravilo ne velja, če vratar premika glavo v smeri žoge.
- Če vratar poskuša zavesti sodnike, da bi izzval kazen za izvajalca meta (npr. po tem, ko je žoga zadela vratarjeve prsi), je treba vratarja kaznovati v skladu s pravilom [8:7d](#) [8:8g](#).

### **Grobo nešportno obnašanje, ki se kaznuje z diskvalifikacijo**

9. Nekatere grobe oblike nešportnega obnašanja zahtevajo diskvalifikacijo. Takšna dejanja so:
- a. metanje ali izbijanje žoge po sprejeti odločitvi sodnika z demonstrativnim namenom,
  - b. demonstrativno zavračanja branjenja vrat s strani vratarja ob izvajanju 7-metrovke,
  - c. nameren met žoge v nasprotnika med prekinitvijo igre; v kolikor gre za met z veliko sile in iz neposredne bližine, je to dejanje primerneje obravnavati kot brezobzirno dejanje [8:6](#)
  - d. strel vratarju v predel glave ob izvajanju 7-metrovke, v kolikor vratar ne premika glave v smeri leta žoge,
  - e. strel obrambnemu igralcu v predel glave meta **ob izvajanju prostega meta po končnem signalu v skladu s Pravilom [2:4](#)**, v kolikor obrambni igralec ne premika glave v smeri leta žoge,
  - f. povratno dejanje (maščevanje) po prekršku.

### **Komentar:**

Izvajalec prostega meta ali 7-metrovke je odgovoren, da z izvedbo meta ne ogroža obrambnega igralca ali vratarja oz. da met za njih ni nevaren.

### **Skrajno nešportno obnašanje, ki se kaznuje z diskvalifikacijo s pisnim poročilom**

10. Skrajne oblike nešportnega obnašanja je potrebno po končani tekmi opisati v pisnem poročilu z namenom, da o njih presoja in odloča disciplinski organ.

Primeri skrajnega nešportnega obnašanja:

- a) Žaljivo ali nevarno dejanje, ki ponižuje, ogroža ali je fizični napad na drugo osebo, npr.: sodnika,



časomerilca/zapisnikarja, delegata, uradno osebo, igralca, gledalca ... Dejanje je lahko besedno ali nebesedno (npr. izraz na obrazu, gesta, govorica telesa ali telesni stik –udarec, pljunek v obraz, ponižujoče gestikulacije ali grimase ...).

b) Posredovanje v igro, ko se uniči jasna priložnost za zadetek, bodisi na igrišču bodisi v prostoru za menjave:

- Prekinitev igre s strani uradne osebe na igrišču ali iz prostora za menjave.
- igralec nepravilno vstopi na igrišče ali iz prostora za menjave ter prepreči jasno priložnost za zadetek (glej [4:6](#)).

#### Diskvalifikacija in 7-metrovka zaradi specifičnega nešportnega obnašanja ali specifičnega nepravilnega obnašanja v zadnjih 30 sekundah

11. V primerih, ki vključujejo kršitve (~~e~~, ~~d~~ a, b), se dodeli 7-metrovka za nasprotnika.

- a. če je v zadnjih 30 sekundah igre žoga izven igre in igralec ali uradna oseba moštva prepreči ali z zavlačevanjem vpliva na izvedbo meta za nasprotnike, z namenom da bi jim preprečil izvedbo strela na gol ali pridobitev jasne priložnosti za zadetek, se kršitelja igralca/uradno osebo diskvalificira in 7-metrovka se dodeli moštvu v napadu. Velja za katero koli vrsto motenj (npr. s samo omejenim fizičnim dejanjem, oviranje izvedbe meta, kot je prestrezanje podaje, oviranje pri sprejemanju žoge, zadrževanje žoge).
- b. če je v zadnjih 30 sekundah igre žoga v igri in nasprotnik:
  - (1) preko kršitve igralca Pravila [8:5](#) or [8:6](#) , ter [8:9](#), [8:10a](#) ali [8:10b](#) (II)
  - (2) preko kršitve uradne osebe [8:10a](#) or [8:10b](#) (I)

preprečijo ekipi v napadu, da bi izvedla strel na gol ali pridobila jasno priložnost za zadetek, je kršitelj igralec ali uradna oseba diskvalificirana v skladu s pripadajočimi pravili, ekipi v napadu pa se dodeli 7-metrovka.

Če igralec, nad katerim je bil prekršek, ali soigralec, doseže gol pred prekinitvijo igre, se 7-metrovka ne dodeli.

#### **Komentar:**

V primerih kršitev pravil [8:6](#) ali [8:10](#), se mora predložiti pisno poročilo.



## Pravilo 9

### 9. Zadetek

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

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

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

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

#### **Komentar:**

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

2. Po žvižgu za začetni met zadetka ni več možno razveljaviti (obstajajo izjeme, pravilo [2:9 Komentar](#)). Po končnem signalu morata sodnika jasno in nedvoumno potrditi zadetek, dosežen v skladu s pravili, brez izvajanja začetnega meta (ob polčasu ali ob koncu igralnega časa).

#### **Komentar:**

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

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

#### **Slika 4: Zadetek**





# Pravilo 10

## 10. Začetni met

1. Na začetku igre moštvo, ki je dobilo žreb, začne z začetnim metom, če se tako odločijo. Nasprotnik ima v tem pravilu možnost, da izbere stran igrišča (glej Pravilo 1, opombe). Če moštvo, ki dobi žreb, izbere stran igrišča, nasprotnik prične z začetnim metom. Na začetku drugega polčasa moštvi zamenjata strani igrišča. Začetni met izvede moštvo, ki ga ni izvedlo na začetku igre.

V primeru podaljškov se ponovno izvede žreb in postopek iz Pravila 10:1 se ponovi.

2. Po zadetku začetni met izvaja moštvo, ki je prejelo zadetek (razen pri [9:2](#), 2. odstavek).
3. Obstaja različni možnosti izvedbe začetnega meta:

- a. S sredinske črte.

Začetni met se izvaja po žvižgu z metom žoge v poljubno smer ([13:1a](#), [15:7](#), tretji odstavek). Izvajalec začetnega meta mora stati z enim stopalom na sredini sredinske črte (toleranca 1,5 metra na obe strani), z drugo nogo pa na ali za črto ([15:6](#)), dokler žoga ne zapusti njegove roke ([13:1a](#), [15:7](#), tretji odstavek, glej tudi Pojasnilo [5](#)). Soigralec izvajalca začetnega meta pri izvajanju ne sme prestopiti sredinske črte v polje nasprotnika, dokler ni podan žvižg za začetni met ([15:6](#)).

- b. Iz območja za izvedbo začetnega meta

- Začetni met se izvaja po žvižgu, z metom žoge v poljubno smer. Met mora biti izveden v 3 sekundah ([13:1a](#), [15:7](#) 3. odstavek).
- Žvižg sodnikov za izvedbo začetnega meta je lahko takrat, ko je žoga v območju za izvedbo začetnega meta, pri tem pa ima izvajalec začetnega meta vsaj eno nogo znotraj območja za izvedbo začetnega meta ([15:6](#)).
- Izvajalcu začetnega meta med izvedbo začetnega meta ni dovoljeno s katerim koli delom telesa zapustiti območja za izvedbo začetnega meta, dokler se začetni met ne šteje za izvedenega ([13:1a](#), [15:7](#) 3. odstavek).
- Izvajalcu začetnega meta se je dovoljeno gibati znotraj območja za izvedbo začetnega meta, ni pa mu dovoljeno odbiti žoge v tla po žvižgu za začetni met ([13:1a](#), [15:7](#) 3. odstavek).
- Začetni met je lahko izveden v teku. Izvajalcu meta pa ni dovoljeno pri izvedbi začetnega meta skočiti ([13:1a](#), [15:7](#) 3. odstavek).
- Začetni met se šteje za izvedenega takrat, ko je:
  - žoga zapustila roko izvajalca meta in je v celoti prečkala območje za izvedbo začetnega meta; ali
  - žoga je bila podana in je imela stik, oziroma je prišla v kontrolo soigralca, čeprav ta stoji znotraj območja za izvedbo začetnega meta.
- Soigralcem izvajalca začetnega meta ni dovoljeno prečkati sredinske črte, dokler ni podan žvižg za izvedbo začetnega meta, razen če so ti znotraj območja za izvedbo začetnega meta ([15:6](#)).

- Obrambni igralci morajo biti zunaj območja za izvedbo začetnega meta in jim ni dovoljeno imeti stika z žogo ali napadalcem znotraj območja za izvedbo začetnega meta, dokler se začetni met ne šteje za izvedenega ([15:4](#), [8:7c](#), [8:8f](#)). Dovoljeno jim je stati neposredno zunaj območja za izvedbo začetnega meta.

4. V začetku polčasov ali morebitnih podaljškov se morajo igralci pri izvajanju začetnega meta nahajati na svoji polovici igrišča. Pri začetnih metih po doseženem zadetku, pa se lahko nasprotniki izvajalca nahajajo kjerkoli na igrišču.

Če se začetni met izvaja s sredinske črte morajo biti obrambni igralci, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, oddaljeni najmanj 3 metre ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8f](#)).

Če se začetni met izvaja iz območja za izvedbo začetnega meta ([10:3b](#)), morajo biti obrambni igralci zunaj območja za izvedbo začetnega meta s celotnim telesom ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8f](#)).



## Pravilo 11

### 11. Stranski met

1. Stranski met se dosodi:

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

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

3. Stranski met se izvaja na mestu, kjer je žoga prešla vzdolžno črto ali na stičišču vzdolžne in prečne črte na strani vrat, kjer je prešla prečno črto igrišča.

Če se žoga dotakne stropa ali predmeta nad igriščem, se stranski met izvaja na vzdolžni črti, na mestu, ki je najbližje dotiku žoge s stropom ali predmetom nad igriščem.

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

5. Nasprotnik mora biti pri izvajanju stranskega meta, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, od njega oddaljen najmanj 3 metre ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8f](#)).

Dovoljeno mu je, da se postavi tik izven svojega vratarjevega prostora, čeprav je razdalja manjša kot 3 metre.



# Pravilo 12

## 12. Vratarjev met

1. Vratarjev met se dosodi:

- (I) ko igralec nasprotnega moštva vstopi v vratarjev prostor in s tem krši Pravilo [6:2a](#),
- (II) ko vratar v svojem prostoru pridobi posest nad žogo in jo ima pod kontrolo, ali pa žoga miruje v vratarjevem prostoru ([6:4-5](#));
- (III) ko se igralec nasprotnega moštva dotakne žoge, ki leži ali se kotali v vratarjevem prostoru ([6:5](#) prvi odstavek),
- (IV) ko žoga preide prečno črto igrišča, pod pogojem, da se je žoge zadnji dotaknil vratar ali igralec nasprotnega moštva.

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

2. Vratarjev met se izvaja brez žvižga z metom žoge v prostor za igro (glej tudi [15:5b](#)), izvaja ga vratar v svojem vratarjevem prostoru.

V kolikor moštvo, ki izvaja vratarjev met, igra brez vratarja, se mora vratar zamenjati z enim izmed igralcev na igrišču (Pravilo [4:4](#)). (samo vratar lahko izvede vratarjev met). Sodnika odločita ali je pri tem potrebno prekiniti igralni čas (time-out) ([2:8](#), 2. odstavek, *Pojasnilo 2*).

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

Nasprotnik mora pri izvajanju vratarjevega meta stati izven vratarjevega prostora, žoge pa se lahko dotakne šele, ko ta s celotnim obsegom preide črto vratarjevega prostora ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8f](#)).



# Pravilo 13

## 13. Prosti met

### Odločitev za prosti met

1. Sodniki prekinejo igro in jo ponovno začnejo s prostim metom za nasprotnike, ko:

- a. ekipa, ki je v posesti žoge, stori prekršek pravil, ki mora voditi v izgubo posesti žoge. (glej [4:2-3](#), [4:5-6](#), [4:9](#), [5:6-10](#), [6:5](#) 1. odstavek, [6:7b](#), [7:2-4](#), [7:7-8](#), [7:10](#), [7:11-12](#), [8:2-10](#), [10:3](#), [11:4](#), [13:7](#), [14:4-7](#), [15:7](#) 3. odstavek, in [15:8](#));

- b. nasprotno moštvo stori kršitev pravil, kar posledično pomeni izgubo posesti žoge moštva v napadu (glej [4:2-3](#), [4:5-6](#), [5:5](#), [6:2b](#), [6:7b](#), [7:8](#), [8:2-10](#)).
2. Sodniki naj omogočijo tekočo igro tako, da se vzdržijo prehitrega prekinjanja igre z piskom za prosti met. To pomeni, da naj se ne dosodi prosti met za moštvo v obrambi, če se predvideva, da bo to moštvo, kljub kršitvi pravil moštva v napadu [13:1a](#), žogo dobilo.
- Prav tako naj se poseže v igro šele takrat, ko je povsem jasno, da moštvo v napadu, zaradi kršitve pravil moštva v obrambi [13:1b](#), nima več možnosti, da nadaljuje z igro.
- Če prekršek zahteva izrek osebne kazni, lahko sodnika takoj prekineta igro, če s tem ne onemogočita obetavne akcije moštva. V nasprotnem primeru se tovrstne kazni izrekajo po izteku akcije.
- Pravilo prednosti ne velja ob kršitvah pravil [4:2-3](#) ali [4:5-6](#), ko se mora igra, zaradi žvižga časomerilca, delegata ali sodnika prekiniti takoj.
3. Če pride do kršitve pravil, ko žoga ni v igri, se igra nadaljuje z metom, ki ustreza vzroku prekinitve igre. Običajno bi to glede na Pravilo [13:1a-b](#) pomenilo, da se dosodi prosti met (poglej ~~8:10c~~ [8:11a](#), *posebna navodila v zadnjih 30 sekundah igre in [Pravila za uporabo Elektronskega Moštvenega time-out-a](#)*).
4. Poleg prekinitvev, opisanih v kršitvah pravil [13:1a-b](#), se igra lahko prekine tudi brez njih. Takrat s prostim metom igro nadaljuje moštvo:
- ki je v trenutku prekinitve imelo žogo v posesti.
  - v primeru, ko nobeno moštvo nima žoge v posesti, z igro nadaljuje moštvo, ki jo je imelo zadnje v posesti.
5. Ko se dosodi prosti met za nasprotnika s sodnikovim žvižgom, potem mora igralec žogo (če jo ima v roki) takoj spustiti ali jo položiti na tla na mestu, kjer se nahaja ([8:8b](#)).

## Izvajanje prostega meta

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

Kadar igro prekine sodnik ali delegat zaradi kršitve pravil igralca ali uradne osebe in izreče ustni opomin ali osebno kazen, se dosodi prosti met, ki se ga lahko izvaja z mesta, kjer je bila žoga ob prekinitvi, če je to mesto ugodnejše od mesta, kjer je bila storjena kršitev.

Enako velja tudi v situaciji, ko je igro prekinil časomerilec zaradi kršitve Pravila [4:2-3](#) or [4:5-6](#).

V situaciji, ko je bila dosojena pasivna igra [7:11](#), se prosti met izvede z mesta, kjer se je nahajala žoga v času prekinitve.

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

### **Komentar:**

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

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

7. Soigralec izvajalca prostega meta se ne sme dotikati ali prestopiti črto prostih metov, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca. Glej tudi omejitve v skladu s Pravilom [2:5](#).

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

Kadar soigralec izvajalca prostega meta po izvajanju meta z žvižgom stopi v 9-metrski prostor nasprotnika preden žoga zapusti roko izvajalca, se dosodi prosti met za moštvo v obrambi ([15:7](#), 3.odstavek [13:1a](#)).

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



## **Pravilo 14**

### **14. 7 - metrovka**

#### **Odločitev za 7 - metrovko**

1. 7-metrovka se dosodi kadar:
  - a. kadar se nepravilno uniči jasna priložnost za zadetek kjerkoli na igrišču s strani igralca ali uradne osebe nasprotnega moštva,
  - b. kadar se zasliši neupravičen/zavajajoč žvižg, medtem ko je igralec v jasni priložnosti za zadetek,
  - c. kadar oseba, ki ni udeležena v igri – npr.: vstop gledalca na igrišče, žvižg gledalca, zaradi česar se igralec ustavi in ne vrže na vrata (razen [9:1 Komentar](#) k pravilu),

d. kadar pride do kršitve pravil [8:10c](#) [8:11a](#) or [8:10d](#) [8:11b](#) (glej tudi [8:10](#) [8:11](#) zadnji odstavek).

Dosodi se jo tudi v primeru posredovanja "višje sile", kot je npr. izpad elektrike ravno v trenutku, ko je igralec v jasni priložnosti za zadetek. Za definicijo jasne priložnosti za zadetek glej tudi Pojasnilo. [6](#).

2. Dokler napadalec kljub prekršku nad njim [14:1a](#), ohrani popolno kontrolo nad žogo in telesom in s tem tudi priložnost za zadetek, ni razloga, da se dosodi 7-metrovko. Ta se ne dosodi ne glede na to, da napadalec ni izkoristil jasne priložnosti za zadetek.

Sodnika z odločitvijo za 7-metrovko počakata do konca akcije in se zanjo odločita, če je to res potrebno. Če igralec, ki je pod prekrškom, vseeno doseže zadetek ni potrebe po 7-metrovki. Ko pa zaradi prekrška napadalec izgubi kontrolo nad žogo ali telesom in je s tem preprečena jasna priložnost za zadetek, sodnika dosodita 7-metrovko. Pravilo 14:2 se ne izvaja v primerih kršenja pravil [4:2-3](#) ali [4:5-6](#), ko igro nemudoma prekine časomerilec, delegat ali sodnika.

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

## Izvedba 7-metrovke

- 7-metrovko se izvaja z neposrednim metom žoge na vrata nasprotnika v 3 sekundah po žvižgu sodnika ([15:7](#), tretji odstavek, [13:1a](#)).
- Izvajalec 7-metrovke mora pri izvajanju stati pred črto, ki označuje 7-metrovko (izven 7 metrske razdalje), vendar ne več kot 1 meter izza te črte ([15:1](#), [15:6](#)). Po žvižgu za izvajanje se izvajalec ne sme dotakniti ali prestopiti te črte, preden žoga ne zapusti njegove roke ([15:7](#), tretji odstavek; [13:1a](#)).
- Po izvedeni 7-metrovki se izvajalec ali njegovi soigralci žoge lahko dotaknejo šele potem, ko se ta dotakne nasprotnika ali vrat ([15:7](#), tretji odstavek; [13:1a](#)).
- Soigralec izvajalca mora pri izvajanju 7-metrovke, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, stati izza črte prostih metov nasprotnika ([15:3](#), [15:6](#)). I V nasprotnem se dosodi prosti met za moštvo v obrambi ([15:7](#), tretji odstavek; [13:1a](#)).
- Nasprotnik mora pri izvajanju 7-metrovke, dokler žoga ne zapusti roke izvajalca, biti od črte za 7-metrovko oddaljen najmanj 3 metre in mora stati izza črte prostih metov. V nasprotnem primeru, se izvajanje 7-metrovke, če se ta ne konča z zadetkom ponovi (nasprotniku se zaradi takšne kršitve ne izreče osebne kazni)
- 7-metrovko se mora ponoviti, kadar vratar prestopi 4-metrsko črto ([1:7](#), [5:11](#)), preden je žoga zapustila roko izvajalca, razen če je bil dosežen zadetek. Vratarju se zaradi takšne kršitve ne izreče osebne kazni.
- Menjava vratarja, ko je izvajalec 7-metrovke z žogo v roki pred črto že pripravljen za izvajanje, ni več dovoljena. Vsak poskus menjave vratarja v taki situaciji se kaznuje kot nešportno obnašanje ([8:7c](#),





## Pravilo 15

### 15. Navodila za izvajanje metov (Začetni met, Stranski met, Vratarjev met, Prosti met in 7-metrovka)

#### Izvajalec meta

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

Med izvajanjem, z izjemo vratarjevega meta ([12:2](#)) in izvajanjem začetnega meta iz območja za izvedbo začetnega meta ([10:3b](#)), t mora imeti izvajalec **z isto nogo** neprestani kontakt s tlemi, dokler ne izpusti žoge (glej tudi [10:3b](#)). Drugo nogo sme dvigovati in spuščati (glej tudi [7:6](#)).

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

#### **Opomba:**

Pred izvedbo meta (razen v primeru vratarjevega meta) mora biti izvajalec meta v pokončnem položaju, tj. noben drug del telesa razen stopal ne sme biti v stiku s tlemi.

2. Met je izveden, ko žoga zapusti roko izvajalca (glej tudi [12:2](#), [10:3a](#), drugi odstavek in [10:3b](#)).

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

Zadetek se lahko doseže z vsemi meti, razen z vratarjevim metom v lastna vrata - žoga je izven igre ([12:1](#))

#### Soigralci izvajalca meta

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 [10:3a](#), drugi odstavek (*kakorkoli*, glej tudi [10:3b](#)).

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

#### Obrambni igralci

4. Obrambni igralci morajo pri izvajanju meta zavzeti pravilen položaj in v tem ostati, dokler žoga ne

zapusti roke izvajalca (glej tudi, [10:3b](#), [12:2](#) in [15:9](#)).

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

## Žvižg za nadaljevanje igre

5. Igra se nadaljuje z žvižgom:

- a. vedno pri izvajanju začetnega meta [10:3](#) ali 7-metrovke ([14:4](#));
- b. po potrebi, ko se igra sicer nadaljuje brez žvižga, pa tudi pri izvajanju stranskega, vratarjevega ali prostega meta, in sicer v primeru:
  - nadaljevanja igre po time-outu,
  - ponovnega izvajanja prostega meta po Pravilu [13:4](#);
  - zavlačevanja izvajanja meta,
  - popravljanja položaja za izvajanje meta,
  - dosojenega ustnega opozorila ali opomina.

Sodnik pa kljub temu lahko, če tako presodi, z žvižgom nadaljuje igro kadarkoli.

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

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

## Kaznovanje kršitev

6. Kršitev pravil izvajalca meta ali njegovih soigralcev pri izvedbi meta, je potrebno popraviti - npr. napačen položaj igralca, dotikanje žoge soigralca (glej tudi, [13:7](#) drugi odstavek).
7. Pri izvajanju meta so posledice napak izvajalca meta ali njegovih soigralcev ([15:1-3](#)) odvisne od tega, ali je bil podan žvižg za nadaljevanje igre.

Načeloma je potrebno pri izvajanju meta vse napake, ko ni bil dan žvižg za izvajanje odpraviti in nato z žvižgom nadaljevati igro. Obenem pa je potrebno upoštevati prednost po Pravilu [13:2](#). Če moštvo met (brez žvižga) izvede nepravilno in žogo izgubi, je met izveden in se igra nadaljuje.

Načeloma je potrebno pri izvajanju meta vse napake, ko je bil dan žvižg za izvajanje, kaznovati in dosoditi prosti met za nasprotno moštvo ([13:1a](#)) na mestu, kjer je bila storjena napaka (glej tudi [2:6](#))

(npr.: če izvajalec meta skoči, če met ni izveden v 3 sekundah, če igralec spremeni pravilen položaj za izvajanje meta, preden je žoga zapustila roko izvajalca). Enako velja, če soigralec izvajalca po žvižgu za izvajanje meta, preden žoga zapusti roko izvajalca, zavzame nepravilen položaj (razen pri Pravilu [10:3a](#), drugi odstavek). Obenem pa je potrebno upoštevati prednost po Pravilu [13:2](#).

8. Načeloma je potrebno vse napake po izvedenem metu izvajalca meta kaznovati in dosoditi prosti met za nasprotno moštvo ([13:1a](#)) ne glede ali je bil žvižg podan ali ne. Mišljene so napake v zvezi s Pravilom [15:2](#), drugi odstavek (npr.: izvajalec meta se ponovno dotakne žoge, še preden se ta dotakne drugega igralca ali vrat, oz. še preden pade na tla, ali vodenje žoge po žvižgu ...). Obenem pa je potrebno upoštevati prednost po Pravilu [15:7](#), tretji odstavek.
9. Razen v primerih, opisanih v pravilih [14:8](#), [14:9](#), [15:4](#) 4. drugi odstavek in [15:5](#) tretji odstavek se obrambnega igralca, ki pri izvajanju meta nasprotnika stori kršitev pravil (nešportno obnašanje, npr.: igralec noče zavzeti pravega položaja ali pa se premika v nepravilen položaj ...) kaznuje z osebno kaznijo. Pravilo velja ne glede ali se kršitev zgodi pred ali med izvajanjem meta (ko je žoga že zapustila roko izvajalca).

Kršitve se kaznuje po pravilih [8:7c](#) or [8:8f](#) v skladu z [16:1b](#) in [16:3d](#) ne glede na to ali je bil prekršek storjen pred ali med izvajanjem in ne glede na to, ali se je met izvajal z žvižgom ali brez njega.

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



## Pravilo 16

### 16. Kazni

#### Opomin

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:

Posameznemu igralcu se v igri lahko dosodi en opomin, moštvo pa skupno največ tri. Naslednja kazen je najmanj izključitev. Igralec, ki je že bil izključen, ne more več prejeti opomina. Uradnim osebam moštva se lahko skupno dosodi en opomin.

2. Sodnik opomin signalizira z dvigom rumenega kartona (sodniški znak št. [13](#)), ki ga jasno pokaže

igralcu ali uradni osebi, ki je storila prekršek ter zapisnikarju in časomerilcu.

### **Izključitev**

3. Izključitev za 2 minute je ustrezna kazen za:
  - a. napačno menjavo po Pravilu [4:5-6](#), če rezervni igralec napačno vstopi ali če igralec iz prostora za menjave napačno posreduje v igro (glej tudi [8:10b](#))
  - b. prekrške po Pravilu [8:3](#), če je igralec in/ali njegovo moštvo predhodno že prejelo dovoljeno število opominov (glej [16:1 Komentar](#)),
  - c. prekrške po Pravilu [8:4](#);
  - d. nešportno obnašanje igralca po Pravilu [8:7](#), če je igralec in/ali njegovo moštvo predhodno že prejelo maksimalno število opominov,
  - e. nešportno obnašanje uradne osebe po Pravilu [8:7](#)., če je ena uradna oseba predhodno že prejela opomin,
  - f. nešportno obnašanje igralca ali uradne osebe po Pravilu [8:8](#) (glej tudi [4:6](#));),
  - g. posledico diskvalifikacije igralca ali uradne osebe po Pravilu [16:8](#), drugi odstavek (glej tudi [16:11b](#));),
  - h. nešportno obnašanje igralca pred nadaljevanjem igre, potem ko je ravno prejel izključitev ([16:9a](#)).

### **Komentar:**

Uradnim osebam moštva se lahko skupno dosodi ena izključitev. Uradna oseba, ki je izključena po Pravilu [16:3e](#), me ostati v prostoru za menjavo, lahko opravlja svoje delo, »nedolžni igralec« pa mora namesto nje zapustiti igrišče za 2 minuti.

4. Sodnik izključitev signalizira z dvigom roke in z iztegnjenima palcem in sredincem (sodniški znak. [14](#)). Po danem time-outu kazen izključitve jasno pokaže igralcu ali uradni osebi, ki je storila prekršek ter zapisnikarju in časomerilcu.
5. Čas izključitve traja 2 minuti igralnega časa. Posledica tretje izključitve istega igralca je diskvalifikacija tega igralca ( [16:6d](#)).

Izključeni igralec med prestajanjem kazni ne sme igrati, njegovo moštvo pa ga na igrišču ne sme nadomestiti. Čas izključitve se začne meriti ob žvižgu za nadaljevanje igre.

Če čas izključitve igralcu ob polčasu ne poteče, se nadaljuje v 2. polčasu. Enako se izključitev nadaljuje v morebitnem podaljšku po koncu normalnega igralnega časa ali v 2. polčasu pri podaljških. Igralec, ki je izključen, čas izključitve pa mu do konca podaljškov ne poteče, ne sme sodelovati pri izvajanju 7-metrovk [2:2 Komentar](#).

## Diskvalifikacija

6. Diskvalifikacija je ustrezna kazen:
  - a. za prekrške pravil [8:5](#) in [8:6](#);
  - b. Grobo nešportno obnašanje po Pravilu [8:9](#) in skrajno grobo nešportno obnašanje po Pravilu [8:10](#), igralca ali uradne osebe, za kršitve storjene na ali izven igrišča.
  - c. Nešportno obnašanje uradnih oseb moštva po Pravilu [8:7](#), če so uradne osebe predhodno že prejele opomin in izključitev po Pravilu [16:1b](#) in [16:3e](#);
  - d. Posledico tretje izključitve igralca po Pravilu ([16:5](#));
  - e. Grobo ali ponavljajoče nešportno obnašanje med prekinitvijo igre po Pravilu ([2:2 Komentar in 16:10](#)), (npr.: pri izvajanju 7-metrovk po končanem rednem delu igralnega časa).
7. Sodnik diskvalifikacijo signalizira z dvigom rdečega kartona (sodniški znak [13](#), glej tudi pravilo [16:8](#)). Po danem time-outu kazen diskvalifikacije jasno pokaže igralcu ali uradni osebi, ki je prekršek storila ter zapisnikarju in časomerilcu.
8. Čas diskvalifikacije traja vedno do konca igralnega časa. Igralec ali uradna oseba mora nemudoma zapustiti igrišče in prostor za menjave. Diskvalificiran igralec ali uradna oseba se mora umakniti tako daleč, da ne more imeti stika z moštvom.

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

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

Diskvalifikacija po Pravidlih [8:6](#) in [8:10a-b](#), mora biti v pisnem poročilu oddana odgovornemu organu, da lahko ustrezno ukrepa. V takšnem primeru morata biti vodja moštva in delegate (glej Pojasnilo [7](#)), o tem obveščena takoj po sprejeti odločitvi, sodnik pa mora diskvalificiranemu igralcu ali uradni osebi pokazati modri karton kot informacijo.

## Več kot ena kršitev v eni situaciji

9. Kadar igralec ali uradna oseba stori v eni situaciji (preden se igra nadaljuje) istočasno ali zaporedoma več kršitev pravil, ki se kaznujejo različno, se načeloma izreče le najstrožja kazen. Pri tem pa obstajajo izjeme, ko mora moštvo na igrišču igrati 4 minute z igralcem manj. Gre za nešportno obnašanje, ki se zgodi potem, ko je bila kazen že izrečena in velja le za igralce.

- a. Če se igralec, ki je ravno izključen, pred nadaljevanjem igre nešportno obnaša, se ga kaznuje še z dodatno izključitvijo. Če je to njegova tretja izključitev, je diskvalificiran (16:3g);
- b. Če se igralec, ki je ravno diskvalificiran (direktno ali zaradi tretje izključitve), pred nadaljevanjem igre nešportno obnaša, se z izključitvijo dodatno kaznuje še njegovo moštvo po Pravilu (16:8, drugi odstavek);
- c. Če se igralec, ki je ravno izključen, pred nadaljevanjem igre grobo ali skrajno nešportno obnaša (16:6b); se ga še dodatno diskvalificira po Pravilu (16:8, drugi odstavek);
- d. Če se igralec, ki je ravno diskvalificiran (direktno ali zaradi tretje izključitve), pred nadaljevanjem igre grobo ali skrajno nešportno obnaša, se z izključitvijo dodatno kaznuje še njegovo moštvo tako, da je kazen 4 minute (po Pravilu (16:8, drugi odstavek)).

### Kršitve med igralnim časom

10. Kazni za kršitve pravil med igralnim časom določajo Pravila 16:1, 16:3 in 16:6. V kategorijo "igralni čas" poleg same igre štejemo tudi vse odmore, time-oute, moštvene time-oute in podaljške. Postopek kaznovanja v zaključku igre po podaljških (izvajanje 7-metrovk) definira Pravilo 16:6. Takrat se vsaka oblika nešportnega obnašanja kaznuje z izločitvijo igralca pri izvajanju 7-metrovk (2:2 Komentar).

### Kršitve izven igralnega časa

11. Vsa nešportna obnašanja, še posebej naklepna oz. brezobzirna dejanja (glej 8:6-10) ki so storjena izven igralnega časa, se na celotnem prizorišču igre, vendar izven igralnega časa (tudi zunaj dvorane) kaznujejo.

### Pred tekmo

- a. z opominom, ko gre za nešportno obnašanje po pravilu 8:7-8;
- b. z diskvalifikacijo, ko gre za prekrške po Pravidlih 8:6 in 8:10a. V tem primeru sme moštvo igro začeti s celotnim številom igralcev ali uradnih oseb, ker diskvalifikacija ni povezana z izključitvijo po Pravilu 16:8, drugi odstavek.

Kršitve igralcev ali uradnih oseb storjene pred igro se lahko kaznuje tudi po začetku igre, ko se ugotovi, da kršitelj sodeluje v igri in tega ob storjenem prekršku ni bilo moč ugotoviti.

### Po tekmi

- c. s pisnim poročilom.



## Pravilo 17

### 17. Sodnika

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

2. Sodnik je odgovoren za nadzor vedenja igralcev in uradnih oseb od trenutka prihoda na prizorišče igre, do zapustitve le-tega.
3. Pred igro mora sodnik preveriti ustreznost igrišča, vrat in žog ter določiti žogo za igro (1 in 3:1). Pri obeh moštvih mora preveriti prisotnost ter identiteto vodje moštva, igralcev (tudi njihovo opremo in številke) in uradnih oseb. Preveriti mora tudi, ali je zapisnik tekme izpolnjen pravilno. Vse nepravilnosti pred igro je potrebno odpraviti (4:1-2 in 4:7-9).
4. Pred začetkom igre eden izmed sodnikov, v prisotnosti drugega sodnika izvede met kovanca z vodji obeh moštev. Namesto vodje moštva lahko žreb izvede tudi druga uradna oseba ali igralec (npr. kapetan).
5. Načeloma celotno igro sodita ista sodnika. Sodnik je odgovoren, da igra poteka v skladu s pravili in da kaznuje zaznane kršitve (glej tudi, 13:2 in 14:2). Če med igro eden izmed sodnikov ni več sposoben soditi, preostali sodnik nadaljuje s tekmo sam.

#### **Opomba:**

IHF, kontinentalne in nacionalne zveze imajo pravico do določene spremembe Pravila 17:5 prvi in tretji odstavek, v okvirjih njihovih pooblastil.

6. Kadar sodnika prekineta igro zaradi kršitve enega moštva in imata različni mnenji o višini kazni, se dosodi strožja kazen.
7. Kadar sodnika z žvižgom prekineta igro in imata različni mnenji, kateremu moštvu pripada žoga, velja njuna skupna odločitev, ki jo dosežeta po kratkem razgovoru. Če skupne odločitve ne dosežeta, velja odločitev sodnika v polju. Med skupnim odločanjem se mora igralni čas prekiniti (time-out). Po odločitvi se jasno pokaže smer nadaljevanja igre in igra se nadaljuje z žvižgom (2:8d, 15:5).
8. Oba sodnika sta odgovorna za beleženje rezultata in osebnih kazni igralcev.
9. Oba sodnika sta odgovorna za nadzor igralnega časa. Če se pojavi dvom o natančnosti merjenja igralnega časa, sprejmeta sodnika skupno odločitev (glej tudi 2:3).

#### **Opomba:**

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

10. Sodnik ima dolžnost po končani igri preveriti ali je uradni zapisnik tekme pravilno izpolnjen. Diskvalifikacije po Pravidih 8:6 in 8:10 mora utemeljiti v pisnem poročilu.
11. Odločitev sodnika, dosojena na podlagi njegovega videnja dogodka, je dokončna in je ni dovoljeno izpodbijati. Dosojene odločitve sodnika se lahko izpodbija le naknadno pri odgovornem organu in to le tiste, ki niso v skladu s pravili. Med igro lahko sodnika ogovori le vodja moštva.
12. Sodnik ima pravico, da igro začasno ali dokončno prekine. Dokončno naj jo prekine šele tedaj, ko je izčrpal vsa prizadevanja za njeno nadaljevanje.
13. Športna oprema črne barve je v prvi vrsti namenjena sodniku
14. Sodnika in delegat so med igro lahko med seboj interno povezani s slušalkami in mikrofonom, če to dovoljuje Pravilnik nacionalne zveze.



# Pravilo 18

## 18. Časomerilec in zapisnikar

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

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

Oba pa sta dolžna nadzirati število igralcev in uradnih oseb, ki se nahajajo ali na igrišču ali v prostoru za menjave, pravilnost izvajanja menjav, ter štetje števila izvedenih napadov (poškodovani igralec, ki je prejel zdravniško oskrbo). Načeloma lahko igra, ko je to potrebno, prekine le časomerilec (tudi delegat, če je prisoten). Postopki posredovanja časomerilca in zapisnikarja pri izpolnjevanju omenjenih dolžnosti so določeni v Pojasnilu [7](#).

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

2. Če ni javne merilne naprave za označevanje končnega signala, ga mora ročno ali z žvižgom podati časomerilec (glej [2:3](#)).

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





## Sodniški znaki

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

Kadar sodnik dosodi osebno kazen, mora zanjo pokazati ustrezen znak (sodniški znak [13-14](#)).

Če se zdi, da bi bilo koristno razložiti razlog za odločitev, lahko v informativne namene uporabijo enega od znakov (sodniški znaki [1-6](#) in [11](#)). Ko dosodi prosti met ali 7-metrovko, pa je priporočljivo, da omenjene znake pokaže kot dopolnilno informacijo. Znak [11](#) pa je treba vedno uporabiti v situacijah, kjer odločitev o prostem strelu zaradi pasivne igre ni bila predhodno označena z znakom [17](#).

Znaki [12](#), [15](#) in [16](#) so obvezni v situacijah, kjer veljajo.

Znaki [8](#), [10](#) in [17](#) se uporabljajo po presoji sodnikov.

### Seznam sodniških znakov

1. vstop v vratarjev prostor	<a href="#">42</a>
2. nepravilno vodenje -napaka pri lovljenju ali kotaljenju	<a href="#">42</a>
3. preveč korakov ali držanje žoge več kot 3 sekunde	<a href="#">42</a>
4. objemanje, držanje ali potiskanje	<a href="#">42</a>
5. udarjanje	<a href="#">42</a>
6. prekršek v napadu	<a href="#">42</a>
7. stranski met – smer	<a href="#">43</a>
8. vratarjev met	<a href="#">43</a>
9. prosti met – smer	<a href="#">43</a>
10. upoštevanje razdalje 3 metrov	<a href="#">43</a>
11. pasivna igra	<a href="#">43</a>
12. zadetek	<a href="#">43</a>
13. opomin (rumeni), diskvalifikacija (rdeč), poročilo (moder) karton	<a href="#">44</a>
14. izključitev (2 minuti)	<a href="#">44</a>
15. prekinitve igralnega časa	<a href="#">44</a>
16. dovoljenje za vstop na igrišče med prekinitvijo igralnega časa	<a href="#">44</a>
17. opozorilni znak za pasivno igro	<a href="#">44</a>

1. Vstop v vratarjev prostor



2. Nepravilno vodenje



3. Preveč korakov ali držanje žoge več kot 3 sekunde



4. Objemanje, držanje ali potiskanje



5. Udarjanje



6. Prekršek v napadu



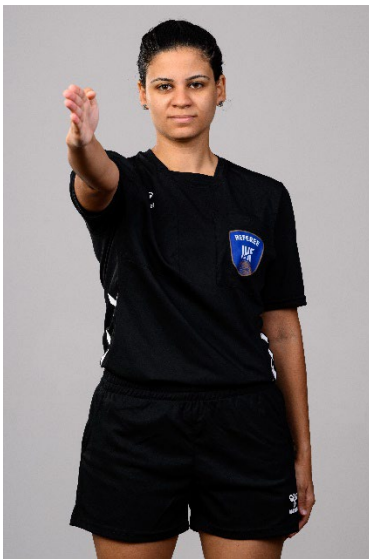
7. Stranski met – smer



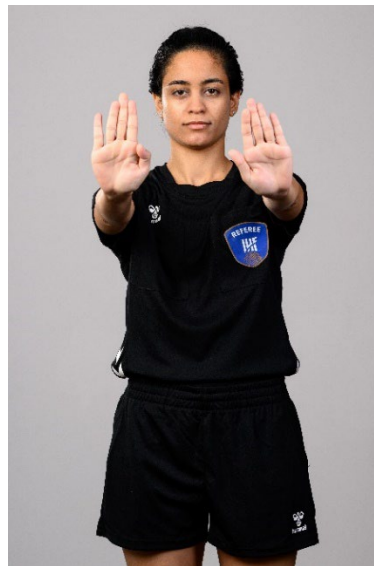
8. Vratarjev met



9. Prosti met – smer



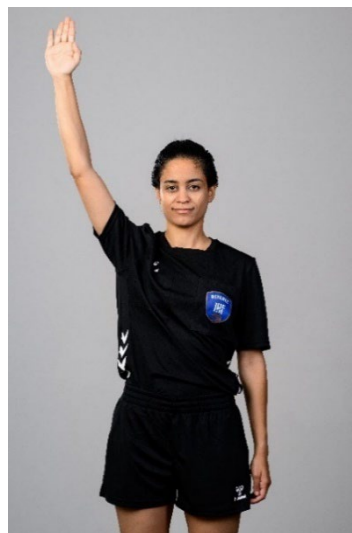
10. Upoštevaj razdaljo 3 metrov



11. Pasivna igra



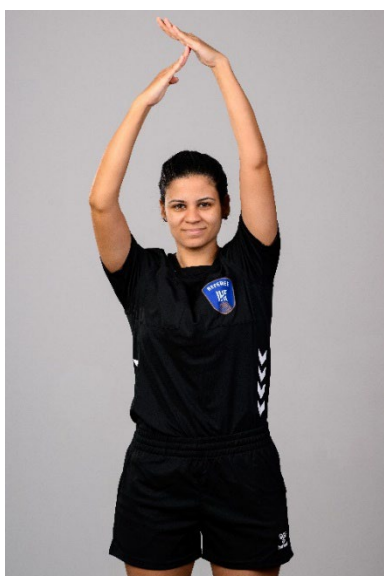
12. Zadetek



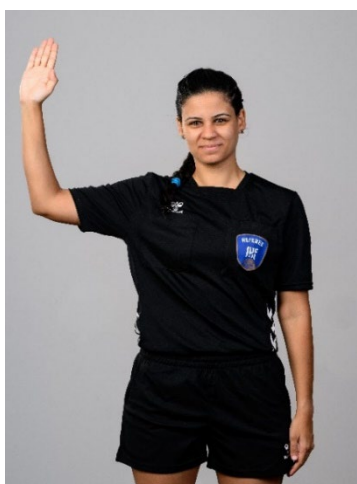
13. Opomin (rumeni) / Diskvalifikacija (rdeč) /  
pisno poročilo (moder) karton



15. Prekinitev igralnega časa



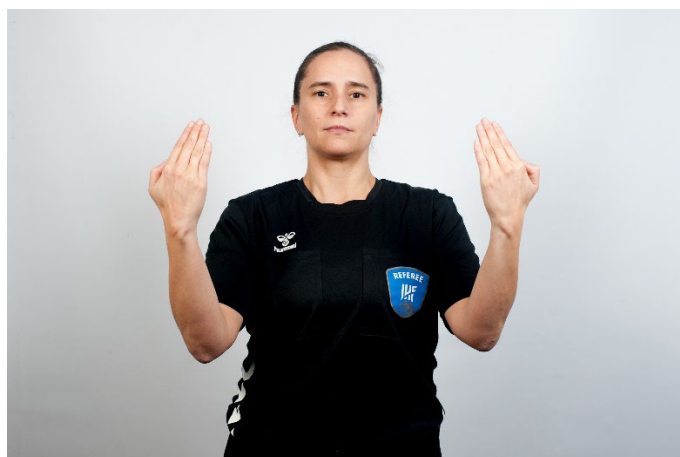
17. Opozorilni znak za pasivno igro



14. Izključitev (2 minuti)



16. Dovoljenje za vstop na igrišče (2 osebi, ki  
imata pravico nastopa) med prekinitvijo  
igralnega časa



## II. Pojasnila k pravilom igre

# Kazalo

1. Izvajanje prostega meta po končnem signalu (Pravilo 2:4–6)	<a href="#">46</a>
2. Prekinitev igralnega časa (2:8)	<a href="#">46</a>
3. Moštveni odmor (2:10)	<a href="#">47</a>
4. Pasivna igra (7:11-12)	<a href="#">49</a>
5. Začetni met (10:3)	<a href="#">53</a>
6. Definicija "jasne priložnosti" za zadetek (14:1)	<a href="#">53</a>
7. Posredovanje časomerilca ali delegata (18:1)	<a href="#">54</a>
8. Poškodovan igralec (4:11)	<a href="#">55</a>



## 1. Izvajanje prostega meta po končnem signalu (Pravilo [2:4-6](#))

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

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

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

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

Zelo pomembno je, da se ne prizna nepravilno doseženih zadetkov!



## 2. Prekinitev igralnega časa ([2:8](#))

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

- a. ob zunanjih vplivih (npr. zaradi brisanja tal),
- b. ob domnevni poškodbi igralca,
- c. pri nedvoumnem zavlačevanju, npr. pri izvajanju metov, ko igralec vrže žogo stran ali je noče izročiti,
- d. če se žoga dotakne stropa ali predmeta nad igriščem ([11:1](#)), in se odbije daleč od mesta za izvajanje stranskega meta,
- e. pri zamenjavi igralca v polju z vratarjem, za namen izvajanja vratarjevega meta.

Prekinitev igre brez prekinitve igralnega časa; pri odločanju o prekinitvi igralnega časa morata sodnika upoštevati vse dejavnike v igri v tistem trenutku, kar pomeni, da lahko prekineta igro tudi brez prekinitve igralnega časa. Pri tem morata paziti, da odločitev ne škoduje nobenemu moštvo. Če npr. moštvo ob koncu

igralnega časa vodi z več zadetki, morda ni potrebno prekiniti igralni čas.

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

Ob dosojeni 7-metrovki prekinitev igralnega časa ni obvezna. Kljub temu pa je včasih iz objektivnih razlogov le potrebno prekiniti igralni čas, npr. ob zavlačevanju pri izvajanju 7-metrovke oz. pri menjavi vratarja (predvsem pri tesnem rezultatu ob koncu igre). O morebitni prekinitvi igralnega časa odločata sodnika.



### 3. Moštveni odmor ([2:10](#))

Pravico do moštvenega time-outa ima vsako moštvo v vsakem polčasu normalnega igralnega časa (v podaljških jih ni na voljo).

Moštvo, ki zahteva moštveni time-out, mora položiti »zeleni karton« pred časomerilca/zapisnikarja na zapisniško mizo (zeleni karton s črko »T« naj meri 15x20 cm).

Moštvo ima pravico do moštvenega time-out le takrat, kadar ima žogo v posesti (ne glede ali je žoga v igri ali je igra prekinjena). Time-out se dosodi takoj, razen če moštvo žogo izgubi preden uspe časomerilec signalizirati zahtevo za moštveni time-out. Če žogo izgubi, se moštvo zeleni karton vrne.

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

Nato sodnika, če situacija to dopušča, dosodita time-out in časomerilec sproži dodatno uro za merjenje časa prekinitve. Zapisnikar v zapisniku tekme označi, katero moštvo je moštveni time-out zahtevalo, pri čemer tudi navede, v katerem polčasu in v kateri minuti se je to zgodilo. Igralci in uradne osebe imajo pravico, da se med moštvenim time-outom zadržujejo v bližini svojega prostora za menjave (lahko tudi na igrišču). Sodnika naj se nahajata na sredini igrišča, eden izmed njiju pa lahko odide do zapisniške mize, kjer opravi kratek razgovor z uradnimi osebami.

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

Za utemeljitev kršitev po Pravilu [16](#) (opomin, izključitev, diskvalifikacija), je time-out definiran kot del igralnega časa ([16:10](#)), kar velja tudi za nešportno obnašanje ([8:7-10](#)), kot tudi za prekrške [8:6b](#).

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

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

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

Ekipe lahko zahteva minuto odmora tudi neposredno s pritiskom na gumb (zvočni signal) na elektronski napravi namesto z uporabo zelenih kartonov. Zvočni signal je neposredno povezan z uradnim semaforjem/časovnim sistemom. Ko je gumb pritisnjen, se čas neposredno ustavi. Da bi bili vsi udeleženci obveščeni o minuti odmora, je to označeno tudi z zvočnim signalom. Za več podrobnosti si oglejte Pravidnik o elektronski minuti odmora.

#### **Opomba:**

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

V zadnjih 5 minutah rednega igralnega časa ima moštvo pravico le do enega moštvenega odmora.





## **4. Pasivna igra (7:11-12)**

### **A. Splošne smernice**

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

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

Moštvo igra pasivno predvsem v naslednjih primerih:

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

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

### **B. Uporaba opozorilnega znaka**

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

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

Značilni znaki za tovrstno pasivno igro so:

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

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

Značilen znak za tovrstno pasivno igro se pojavi:

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

## **Komentar:**

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

### **B3. Pri predolgi organizaciji napada**

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

Značilni znaki za predolgo organizacijo napada so:

- Napad moštva ne izkazuje nobene namere za strel na vrata.

Komentar:

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

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

### **C. Kako naj bo uporabljen znak za pasivno igro?**

Ko sodnik (v polju ali ob vratih) zazna pasivno igro pokaže opozorilni znak (sodniški znak [17](#)) s katerim sporoči, da moštvo v napadu ne izkazuje namere, da pride v položaj za strel na vrata. Drugi sodnik nato pokaže isti znak (dvignjena naj bo roka, ki je bližja strani igrišča, kjer sta prostora za menjave). Opozorilni znak je torej predvsem sporočilo za moštvo v napadu, da ne igrajo na način, da si ustvarijo priložnost za zadetek.

Opozorilni znak za pasivno igro se kaže do:

- Konca napada moštva.
- Situacije, ko ne velja več (op. glej spodaj). Napad moštva se konča, ko moštvo doseže zadetek ali ko izgubi žogo (op. napad se začne, ko moštvo žogo dobi v posest).

Načeloma kažeta sodnika opozorilni znak tako dolgo, dokler napad moštva ni končan. Izjemi pa sta situaciji, ko napada ni potrebno končati, kljub temu pa opozorilni znak ne velja več.

To se zgodi po:

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

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

#### **D. Po opozorilnem znaku za pasivno igro**

Sodnik mora potem, ko pokaže opozorilni znak za pasivno igro, moštvu v napadu dopustiti nekaj časa, da spremeni način napadanja. Pri tem je potrebno upoštevati kvaliteto moštva in starostno kategorijo. S tem se da moštvu možnost, da organizira drugačen napad, tak, ki bo usmerjen v dosego zadetka.

Če moštvo tega ne stori in ne pokaže namere za strel na vrata sledi žvižg enega izmed sodnikov zaradi pasivne igre ([7:11-12](#)), glej kriterije za odločanje po pokazanem znaku za pasivno igro ([D1](#) in [D2](#)).

Naslednja dejanja se ne štejejo kot podaje:

- Če podaje ni mogoče sprejeti zaradi prekrška s strani obrambnega igralca.
- Če obrambni igralec preusmeri poskus podaje izven stranske ali prečne črte.
- Če nasprotnik blokira poskus strela.

**Merila za odločanje** po prikazu opozorilnega znaka:

#### **D1. Moštvo v napadu:**

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

#### **D2. Obrambno moštvo:**

- b. aktivna igra branjenja (brez prekrškov) onemogoča moštvu v napadu dvigniti hitrost napadanja in pripravo akcij, ki bi vodile v dosego zadetka,
- c. agresivna obramba s serijo prekrškov v skladu s Pravilom [8:3](#), je treba takšno vedenje dosledno kaznovati progresivno.

### D3. Informacije v zvezi z dovoljenim številom podaj po dosojeni pasivni igri

#### D3a. Pred izvedbo 4. podaje:

- Če sodnika dosodita prosti met ali stranski met moštvu v napadu, po pokazanem znaku za pasivno igro, to ne prekine štetja izvedenih podaj.
- Podobno, če je podaja ali strel na vrata blokiran s strani igralca/moštvu v obrambi in se žoga odbije nazaj igralcu/moštvu v napadu to ne prekine štetja izvedenih podaj.

#### D3b. Po izvedbi 4. podaje:

- Če je po izvedeni 4. podaji moštvu v napadu, dosojen prosti ali stranski met (ali vratarjev met), ima moštvo možnost izvedbe napada še z eno dodatno podajo – da dokončajo napad.
- Isto velja tudi za mete izvedene po 4. podaji, ki so blokirani s strani obrambnih igralcev, žoga pa se nato odbije igralcu v napadu, ali pa čez stransko oz. prečno črto. Moštvo ima možnost izvedbe napada še z eno dodatno podajo – da dokončajo napad.

### E. Priloga

#### Značilne situacije, ko hitrost igre v napadu pade:

- akcije so usmerjene po širini in ne po globini (proti vratom),
- vse pogostejša so diagonalna gibanja napadalcev brez ustvarjanja pritiska na obrambne igralce na način, da se teče mimo njih,
- brez akcij usmerjenih proti vratom, brez podaj v prostor med 6 in 9-metrsko črto, brez soočanja/kontakta z nasprotnikom v igri 1-na-1,
- ponavljajoče podaje med dvema istima igralcema brez prepoznavnega stopnjevanja hitrosti napadanja ali napada proti vratom,
- podaje vključujejo celotno moštvo (od krila do krila) brez prepoznavnega dviga hitrosti napadanja ali napada proti vratom.

#### Značilnosti v igri 1-na-1 (igralec proti igralcu), ko ni namena pridobiti si prostorsko prednost:

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

#### Značilnosti aktivne obrambne igre (v skladu s pravili):

- igra brez prekrškov z namenom izogniti se prekinitvam,
- dovoljeno oviranje gibanja napadalcu, lahko tudi z več obrambnimi igralci,
- gibanje proti napadalcu z namenom preprečiti podajo,

- gibanje proti napadalcu z namenom prisiliti ga k premiku nazaj v igrišče, stran od vrat,
- prisiliti napadalca, da poda žogo nazaj v t. i. varno območje.



## 5. Začetni met ([10:3](#))

### Izvedba začetnega meta

Osnovni namen pravila Začetni met [10:3](#), je spodbujanje hitrega izvajanja na način, da se ne da se ne išče vzrokov za popravljanje začetnega meta in s tem kaznovanja moštva, ki želi izvajati hiter začetni met.

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

### Izvedba začetnega meta brez območja za začetni met

Čeprav pravilo določa, da mora izvajalec stopiti na sredinsko črto in biti največ 1,5 metra od središča, sodniki ne smejo biti pretirano natančni in se osredotočati na centimetre. Glavna stvar je preprečiti nepravilnost in negotovost za nasprotnike glede tega, kdaj in kje je izveden začetni met.

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



## 6. Definicija jasne priložnosti za zadetek ([14:1](#))

V skladu z pravilom [14:1](#), jasna priložnost za zadetek obstaja, ko:

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

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

- napadalec je pred črto vratarjevega prostora pripravljen ujeti žogo, a mu obrambni igralec s prekrškom od strani ali od zadaj to prepreči,
- napadalec je pred črto vratarjevega prostora obrnjen proti vratom in pripravljen ujeti žogo, ki se v vratarjevem prostoru kotali proti njemu, a mu obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor to prepreči,

- napadalec je pred črto vratarjevega prostora obrnjen proti vratom in pripravljen ujeti podano žogo, a mu obrambni igralec z vstopom v vratarjev prostor prepreči sprejem te podaje ...).
- b. Ima igralec, ki prvi pred vratarjem teče v protinapad, žogo in telo pod kontrolo brez kakršnekoli možnosti, da bi se nasprotnik lahko postavil predenj in s prekrškom od spredaj ta protinapad preprečil.
- Enako velja v primeru, ko igralec še nima žoge, jo je pa pripravljen ujeti, a se nasprotnikov vratar vanj zaleti ter mu s tem prepreči sprejem žoge (Pravilo [8:5 Komentar](#) pravilu). V tem posebnem primeru je položaj ostalih obrambnih igralcev nepomemben.
- c. Ko nasprotni vratar zapusti svoj vratarjev prostor, napadalec pa ima žogo in telo pod kontrolo ter priložnost za met na prazna vrata, brez kakršnekoli možnosti, da mu nasprotnik na dovoljen način ta met prepreči.



## 7. Posredovanje časomerilca ali delegata ([18:1](#))

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

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

### A. Napačna menjava – nepravilen vstop na igrišče (Pravilo [4:2-3](#), [5-6](#))

Ko gre za tako dejanje, morata časomerilec ali delegat igro prekiniti takoj, brez upoštevanja prednosti v skladu s Praviloma [13:2](#) in [14:2](#). Če tako kršitev stori moštvo v obrambi, s tem pa prekine tudi jasno priložnost za zadetek, se dosodi 7-metrovko ([14:1a](#)). V ostalih primerih se igra nadaljuje s prostim metom.

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

### B. Prekinitev zaradi ostalih vzrokov (npr. nešportno obnašanje v prostoru za menjave)

#### 1. Posredovanje časomerilca

V primeru ostalih kršitev naj časomerilec počaka do prekinitve igre in takrat obvesti sodnika o kršitvi. Če igro kljub temu prekine, jo s prostim metom nadaljuje moštvo, ki je imelo žogo v posesti pred prekinitvijo. Če se igra prekine zaradi kršitve obrambnega moštva, s tem pa se izniči tudi jasna priložnost za zadetek, se mora dosoditi 7-metrovko ([14:1b](#)).

7-metrovko se dosodi tudi, če časomerilec, ob jasni priložnosti za zadetek, igro prekine zaradi neupravičene zahteve za moštveni time-out. Dosodi se jo za nasprotno moštvo od tistega, ki je podalo napačno zahtevo

(ki v tistem trenutku ni bilo upravičeno do tega).

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

## 2. Posredovanje delegata

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

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

Če se igra prekine zaradi kršitve obrambnega moštva, pri tem pa se izniči tudi jasna priložnost za zadetek, se mora dosoditi 7-metrovko ([14:1a](#)).

Sodnika sta dolžna na zahtevo delegata izreči osebno kazen. Kršitve opisane v Pravilu [8:6](#) ali [8:10](#) se morajo pisno prijaviti.



## 8. Poškodbe igralcev ([4:11](#))

Če se igralec na igrišču poškoduje, je potrebno upoštevati naslednja navodila:

- a. V kolikor sta sodnika nedvomno prepričana, da poškodovani igralec potrebuje zdravniško oskrbo na igrišču, to takoj pokažeta s sodniškima znakoma [15](#) in [16](#). Igralec je po prejeti zdravniški oskrbi dolžan upoštevati Pravilo [4:11](#), drugi odstavek (igralec mora zapustiti igrišče).

V vseh ostalih primerih je dolžnost sodnika vprašati igralca o resnosti poškodbe, ter ga napotiti izven igrišča, kjer lahko prejme zdravniško oskrbo. V kolikor igralec ni sposoben sam zapustiti igrišča, sodnika pokažeta sodniška znaka [15](#) in [16](#). V tem primeru velja Pravilo [4:11](#), drugi odstavek.

Kršitve omenjenih pravil se kaznuje zaradi nešportnega obnašanja.

Igralec, ki mora zapustiti igrišče in mora na vstop počakati 3 napade (poškodovani igralec potrebuje zdravniško oskrbo na igrišču), ter je ob tem izključen z 2 minutno izključitvijo, lahko na igrišče vstopi po preteku kazni ne glede na število odigranih napadov.

V kolikor uradne osebe odklonijo nudenje ustrezne pomoči poškodovanemu igralcu, se vodjo moštva progresivno kaznuje (glej Pravilo [4:2](#), tretji odstavek).

- b. Za štetje pretečenih napadov sta odgovorna časomerilec in zapisnikar ali delegat. Ko lahko igralec ponovno vstopi na igrišče, morata to takoj sporočiti dotičnemu igralcu/moštvu.

Napad se začne, ko moštvo pridobi posest nad žogo in se konča, ko je dosežen zadetek ali moštvo v napadu izgubi posest nad žogo.

V kolikor ima moštvo posest nad žogo, njihov igralec pa potrebuje zdravniško oskrbo na igrišču, se ta napad šteje za prvega.

c. Pravilo [4:11](#) drugi odstavek ne velja v naslednjih primerih:

- kadar je potrebna zdravniška oskrba na igrišču (poškodovanemu igralcu) kot posledica nepravilnega ravnanja nasprotnega igralca, ki sta ga sodnika progresivno kaznovala,
- kadar vratar prejme udarec žoge v glavo in je zdravniška oskrba znotraj igrišča nujna.



### III. Pravilnik o prostoru za menjave

1. Prostor za menjave se nahaja ob vzdolžni črti izven igrišča na strani, kjer je zapisniška miza. Vsako moštvo ima svoj prostor za menjave (glej Pravilo 1 opombe), ena levo in drugo desno od sredinske črte. Prostor meri od sredinske črte igrišča do konca klopi za igralce in uradne osebe, in če prostorske razmere to omogočajo tudi za temi klopmi (op. ponekod so predpisani stoli) (Rokometna pravila: slika [1a](#) in [1b](#)).

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

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

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

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

3. Uradne osebe moštva morajo biti v prostoru za menjave oblečene v enotna oblačila, ki so lahko športna ali civilna in morajo biti enotnih barv. Barve oblačil v prostoru za menjave, tako uradnih oseb kot rezervnih igralcev, ne smejo povzročati zmede z barvami dresov igralcev na igrišču, od katerih se morajo jasno ločiti.
4. Časomerilec in zapisnikar morata pred in med igro pomagati sodnikoma pri nadzoru prisotnih v prostoru za menjave. Kršitve Pravilnika o prostoru za menjave je potrebno odpraviti pred pričetkom igre in z igro ne pričeti, dokler se napak ne odpravi. Če se kršitve pojavijo med igro, se mora igralni čas ustaviti za toliko časa, dokler se napake ne odpravijo.
5. Uradne osebe imajo med igro pravico in dolžnost, da v športnem duhu ter v skladu s pravili igre vodijo svoje moštvo. Praviloma morajo v prostoru za menjave med igro sedeti.

Vendar pa je uradnim osebam tudi dovoljeno premikanje znotraj "območja trenerjev – angl. coaching zone". ~~Območje trenerjev je področje neposredno pred klopjo in, če je to izvedljivo, tudi neposredno za nje.~~ Območje trenerjev se začne 3,5 m od sredinske črte in se konča 8 m od ustrezne prečne črte igrišča ter vključuje, v kolikor je mogoče, tudi območje neposredno za klopjo. Konec območja trenerjev mora biti označen s 50 cm dolgo in 5 cm široko črto ali lepilnim trakom, ki se poveže s stransko črto izven igrišča.

Premikanje in postavitve v območju trenerjev je dovoljena z namenom taktičnega svetovanja in zagotavljanja zdravstvene oskrbe. Načeloma je dovoljeno stati ali se premikati samo eni uradni osebi ekipe. Vendar njegova postavitve ali vedenje ne sme ovirati dejanj igralcev na igrišču. V primeru kršitve teh pravil se uradno osebo progresivno kaznuje.

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

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

Igralcem je kljub temu **dovoljeno**:

- ogrevanje brez žoge (le za klopni, če prostorske razmere to omogočajo in to ni moteče za potek igre),

Uradnim osebam moštva in igralcem **ni dovoljeno**:

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

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

Od igralcev in uradnih oseb se pričakuje, da ne zapuščajo prostor za menjave svojega moštva. V kolikor uradna oseba zapusti prostor za menjave in zasede drugo pozicijo, izgubi pravico do vodenja in usmerjanja svoje ekipe. Nazaj jih pridobi, ko se vrne iz prostora za menjave svojega moštva.

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

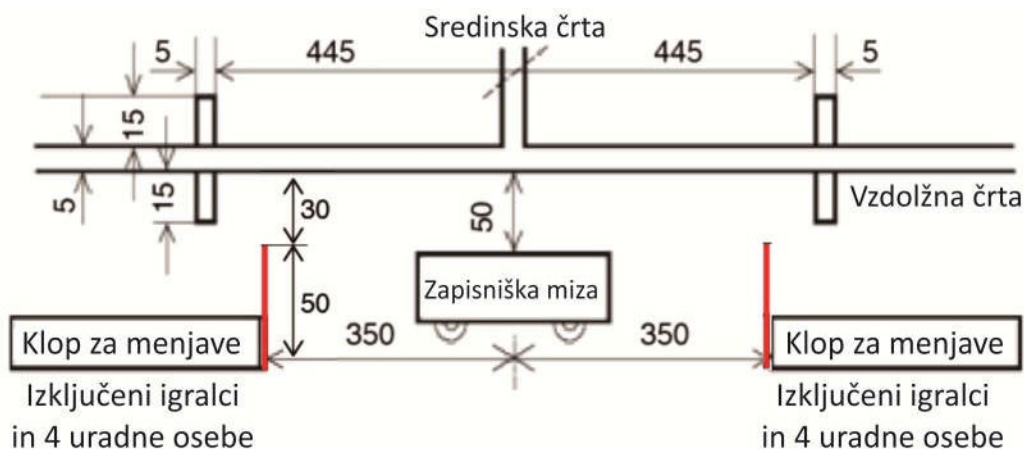
6. Pri kršitvi določb Pravilnika o prostoru za menjave sta sodnika in/ali delegat dolžni izreči kazen v skladu s Pravili [4:2](#) tretji odstavek, [16:1b](#), [16:3d-f](#) ali [16:6b-d](#) (opomin, izključitev, diskvalifikacija).

## IV. Smernice in interpretacija pravil

### Oznake (črte) na igrišču (Pravilo [1](#), Prostor za menjave [1](#))

Mejne črte območja prostora za trenerje (coaching-zone) so namenjene v informacijske namene.

Črta je dolga 50 cm in je od sredinske črte oddaljena 3,5 metra (zunaj igrišča, pravokotno na vzdolžno črto od katere je oddaljena 30 cm – priporočena razdalja).



### Goli – ne smejo imeti možnosti, da se prevrnejo (Pravilo [1:2](#))

Goli morajo biti pritrjeni v tla, oziroma v steno za njimi, oziroma biti zaščiteni na način, da se ne morejo prevrniti.

### Poškodovan vratar v povezavi s prostim metom (Pravilo [2:5](#))

Če je vratar poškodovan pri izvajanju prostega meta po končnem znaku, sme obrambna ekipa zamenjati vratarja. Ta izjema ne velja za obrambne igralce v polju.

### Prosti met ali 7-metrovka po izteku igralnega časa (Pravilo [2:6](#), [8:10c](#) [8:11a](#))

V primeru kršitev ali nešportnega vedenja branilcev med izvajanjem prostega meta ali sedemmetrovke po končnem zvočnem signalu, morajo biti ti branilci osebno kaznovani v skladu s pravili [16:3](#), [16:6](#) ali [16:9](#). Met je treba ponoviti (Pravilo [15:9](#), tretji odstavek). Pravilo [8:10c](#) [8:11a](#) se v takih primerih ne uporablja..

### Moštvena minuta odmora (Pravilo [2:10](#), Pojasnilo št. [3](#))

Zadnjih 5 minut igralnega časa se prične, ko se ura na javni merilni napravi izpiše 55:00 ali 05:00.

### **Uporaba rezervnih žog (Pravilo [3:3](#))**

IHF, kontinentalne konfederacije in nacionalne zveze imajo pravico dovoliti uporabo rezervnih žog, ki niso postavljene na mizo časomerilca. O uporabi rezervne žoge odločajo sodniki v skladu s pravilom [3:4](#).

### **Nadomestilo igralcev ali uradnih oseb (Pravilo [4:1-4:2](#))**

V primeru, da moštvo v uradnem zapisniku tekme ni prijavilo maksimalno število igralcev ([4:1](#)) ali uradnih oseb (*Pravilo [4:2](#)*) potem je dovoljeno:

- da se v uradni zapisnik tekme registrira (vpiše) uradno osebo, ki je bila pred tem registrirana (vpisana) kot igralec,
- da se v uradni zapisnik tekme registrira (vpiše) igralca, ki je bil pred tem registriran (vpisan), kot uradna oseba.

Pri tem se mora upoštevati meja maksimalnega števila prijavljenih igralcev in uradnih oseb.

V zapisniku je potrebno popraviti (brisati) prvotno funkcijo igralca ali uradne osebe, ki je zamenjal vlogo. Iz uradnega zapisnika ni dovoljeno namerno brisanje igralcev ali uradnih oseb v namen zamenjave vlog pri maksimalnem številu vpisanih oseb. Ni dovoljeno vpisati osebo kot igralca in uradno osebo hkrati.

IHF, kontinentalne in nacionalne zveze imajo pravico do določene spremembe pravil v okvirjih njihovih pooblastil.

Osebne kazni (opomin, izključitev) pri kršitvi ob zamenjavi funkcije igralca ali uradne osebe se ne spreminjajo.

### **Menjave igralcev (Pravilo [4:4](#))**

Igralec mora zapustiti in se vrniti na igrišče preko območja namenjenega menjavam svojega moštva. Poškodovani igralec, ki zapusti igrišče ob prekinitvi igralnega časa je izvzet.

Poškodovanega igralca se ne sme siliti, naj igrišče zapusti preko območja namenjenega menjavam svojega moštva, ko je očitno, da potrebuje zdravniško oskrbo znotraj območja za menjave ali v garderobi. Sodnika lahko dovolita, da igralec, ki ga menja, vstopi na igrišče, preden ga poškodovani igralec zapusti (posledično manjša prekinitve igralnega časa).

### **Vstop v igrišče (Pravilo [4:4-4:6](#))**

Napačna menjava se zgodi, če imata tako igralec, ki izhaja s igrišča, kot tudi igralec, ki vstopa na igrišče, vsaj eno stopalo na igrišču istočasno.

Vstop dodatnega igralca se šteje v trenutku, ko ima igralec, ki vstopa na igrišče obe stopali na igrišču, pri tem pa noben soigralec ne zapušča igrišča.

Kršitev črte za zamenjavo se zgodi, ko ima igralec, ki izhaja ali vstopa na igrišče, obe stopali na napačni strani črte za zamenjavo ali središčne črte.

#### **Dodatni igralec (Pravilo [4:6](#), prvi odstavek)**

Rezervnega igralca, ki dodatno vstopi na igrišče brez menjave, se kaznuje z 2 minutno izključitvijo. V kolikor igralca, ki je naredil napako ni možno prepoznati, se upoštevajo naslednji koraki:

- Delegat ali sodnika vljudno svetujeta vodji moštva, naj imenuje krivega igralca.
- Imenovanega igralca se nato kaznuje z 2 minutno izključitvijo.
- V kolikor vodja moštva noče sodelovati in ne imenuje krivega igralca, le-tega izbere delegat ali sodnika. Izbranega igralca se nato kaznuje z 2 minutno izključitvijo.

#### **Opomba:**

- Samo igralce, ki so na igrišču ob prekinitvi igre, lahko poimenujemo "kriv igralec" (igralec, ki je naredil napako).
- V kolikor "kriv igralec" prejme tretjo izključitev, se ga diskvalificira po Pravilu [16:6d](#).

#### **Vstop igralca z napačno bravo ali številko (Pravilo [4:7](#), [4:8](#))**

Kršitev pravil [4:7](#) in [4:8](#) ne povzroči spremembe posesti žoge. Prekinitvev igre bo privedla le do ukaza igralcu, da popravi napako in ponovno začne z metom za ekipo, ki je imela žogo v posesti.

#### **Tehnični pripomočki v prostoru za menjave (Pravilo [4:7-4:9](#))**

IHF, kontinentalne konfederacije in nacionalne zveze imajo pravico dovoliti uporabo tehnične opreme v prostoru za menjave. Opremo je treba uporabljati na pravičen način in ta ne sme vključevati opreme za komunikacijo z diskvalificirano uradno osebo ali igralcem.

#### **Nedovoljeni predmeti, čelada, ščitniki za obraz in koleno (Pravilo [4:9](#))**

Vsi modeli in velikosti ščitnikov za obraz ter čelad so prepovedani. To velja tako za cele ščitnike kot obrazne ščitnike, ki samo delno prekrivajo obraz.

Ščitniki za kolena ne smejo biti sestavljeni iz kovinskih delov. Lahko so plastični, ki so v celoti zaščiteni.

Ščitniki za gleženj so lahko izdelani iz kovinski ali plastičnih delov, ki pa morajo biti v celoti zaščiteni.

Ščitniki za komolec so dovoljeni le, če so v celoti izdelani iz mehkih materialov.

Pri upoštevanju tega navodila niso dovoljene izjeme. Uradna oseba moštva se lahko v primeru dvoma posvetuje z delegatom ali sodnikoma, ki se bo/bosta odločila o nadaljnjem ukrepu po Pravilu [4:9](#) in dodatnih Smernicah in navodilih. Pri odločitvi o dovoljenju igranja z neustreznimi ščitniki, je potrebno upoštevati morebitne nevarnosti takšnega ravnanja.

Odločitev je bila sprejeta v sodelovanju z Zdravniško komisijo IHF. Za dodatna pojasnila glej prilogo [1](#) in [2](#).

### **Smola (Pravilo [4:9](#))**

Smolo je dovoljeno uporabljati. Dovoljeno jo je imeti na copatih, saj to ne ogroža nasprotnikovega zdravja ([4:9](#)).

Smole pa ni dovoljeno nanašati in hraniti na rokah ali zapestjih, ker to ogroža nasprotnikovo zdravje (smola lahko pride v kontakt z očmi ali obrazom).

Nacionalne zveze imajo pravico do sprememb pravila.

### **Pomoč poškodovanim igralcem (Pravilo [4:11](#))**

V primeru istočasne poškodbe več igralcev na igrišču (npr.: zaradi trka), sodnika ali delegat dovoli vstop dodatnih oseb na igrišče, ki pomagajo poškodovanim igralcem. Pri zdravstveni oskrbi poškodovanim igralcem na igrišču, sodnika in delegat spremljajo (nadzorujejo) zdravstveno službo.

### **Poškodba vratarja (Pravilo [6:8](#))**

Vratarja je zadela žoga in je nezmožen nadaljevati igro. V takem primeru je potrebno zaščititi poškodovanega vratarja. Nadaljevanje igre je možno izvesti na naslednje načine: **Žoga, ki se vrne iz območja gola nazaj v igralno območje, ostane v igri.**

- a) Žoga preide vzdolžno ali prečno črto igrišča ali pa leži/se kotali v vratarjevem prostoru. Pravilna interpretacija pravila: Takojšnja prekinitev igre, nadaljevanje s stranskim metom, vratarjevim metom **ali prostim metom** glede na zgoraj omenjene primere (**odvisno od trenutne situacije ob prekinitvi**).

- b) Sodnika sta prekinila igralni čas (time-out) preden je žoga prešla vzdolžno ali prečno črto igrišča ali ko žoga leži/se kotali v vratarjevem prostoru. Pravilna interpretacija pravil: Igra se nadaljuje z metom, ki ustreza situaciji pred prekinitvijo.
- c) Žoga je v zraku, nad vratarjevim prostorom. Pravilna interpretacija pravil: Počakati sekundo ali dve, dokler eno od moštev ne pridobi posesti nad žogo. Sledi prekinitiv (time-out), igra pa se nadaljuje s prostim metom moštva v napadu.
- d) Sodnik prekine igro ravno v trenutku, ko je bila žoga v zraku. Pravilna interpretacija pravil: Igra se nadaljuje s prostim metom za moštvo, ki je imelo zadnjo posest pred prekinitvijo.
- e) Žoga se odbije od vratarja, ki ni zmožen posredovanja, nazaj v roke napadalca. Pravilna interpretacija pravil: Takojšnja prekinitiv igre, ki se nadaljuje s prostim metom moštva v napadu.

### **Opomba:**

*V omenjenih primerih odločitev o 7-metrovki ni možna. Sodnika sta namenoma prekinila igro zaradi zaščite poškodovanega vratarja. Namigovanje o neupravičenem pisku/odločitvi sodnika je popolnoma neutemeljeno [14:1b](#).*

### **Koraki, vodenje (Pravilo 7:3)**

Z upoštevanjem [7:3c,d](#) - kadar se igralec po prejeti podaji v skoku prvič dotakne tal z nogo, se to ne šteje kot prvi korak (ničelni korak), toda sprejem žoge v zraku se šteje kot prejeta podaja. Kadar igralec ujame žogo v zraku, med vodenjem žoge in v skoku se to ne šteje kot sprejem žoge. Ko se z nogo dotakne tal po pričetku vodenja žoge, to brez dvoma pomeni izveden korak.

### **Štetje izvedenih podaj po opozorilnem znaku za pasivno igro ([7:11](#))**

Glej Prilogo [3](#).

### **Diskvalifikacija vratarja (Pravilo [8:5](#) Komentar)**

Velja takrat, ko vratar pride iz vratarjevega prostora ali je v podobnem položaju zunaj vratarjevega prostora in povzroči čelno trčenje z nasprotnikom.

Ne velja, kadar:

- a) vratar teče v isti smeri kot nasprotnik, na primer po ponovnem vstopu na igrišče iz prostora za menjavo.
- b) ~~napadalec teče za žogo, žoga pa je med napadalcem in vratarjem.~~ Žoga je med napadalcem in vratarjem, pri čemer se napadalec, ki teče za žogo, ima možnost izogniti trku.

V takih situacijah sodniki sprejmejo odločitev na podlagi svojih opažanj dejstev.

## Posredovanje zaradi dodatnega igralca ali uradnih oseb (Pravila [8:5](#), [8:6](#), [8:9](#), [8:10b](#))

V primerih kršitve pravil rezervnih igralcev ali uradnih oseb se pri odločitvi o višini kazni in nadaljevanju igre upošteva naslednji kriterij:

- Kdo; igralec ali uradna oseba.
- Preprečitev jasne priložnosti za zadetek.

Z upoštevanjem kriterija se lahko pripetijo naslednji primeri:

- a) Jasna priložnost za zadetek, nato se na igrišču pojavi dodatni igralec, ki ni sodeloval pri procesu menjave.  
*Pravilna interpretacija pravil: Dosodi se 7-metrovko in diskvalifikacijo s pisnim poročilom.*
- b) Napačna menjava; časomerilec/delegat prekineta igralni čas pri jasni priložnosti za zadetek.  
*Pravilna interpretacija pravil: Dosodi se 7-metrovko in 2 minutna izključitev.*
- c) Jasna priložnost za zadetek, nato se na igrišču pojavi uradna oseba.  
*Pravilna interpretacija pravil: Dosodi se 7-metrovko in diskvalifikacijo s pisnim poročilom.*
- d) Kot pri c), vendar brez jasne priložnosti za zadetek.  
*Pravilna interpretacija pravil: Dosodi se prosti met in progresivna kazen za uradno osebo.*

## Nadaljnji ukrepi pri diskvalifikaciji s pisnim poročilo (Pravilo [8:6](#), [8:10a](#), [b](#))

Kriterij za to najvišjo obliko kaznovanja je definiran v Pravilu [8:6](#) (za prepovedano obnašanje) in [8:10](#) (za nešportno obnašanje); glej tudi pravilo [8:3](#) drugi odstavek.

Posledica kaznovanja po Pravilu [8:6](#) ali [8:10](#), ed igralnim časom se ne razlikuje od kaznovanja po Pravidih [8:5](#) in [8:9](#) (diskvalifikacija brez pisnega poročila), katerima je IHF dodal naslednjo dopolnitev: "potrebno je podati tudi pisno poročilo – po tekmi, da lahko pristojni organi odločajo o nadaljnjih ukrepih."

Ta dopolnitev omogoča pristojnim organom odločanje o nadaljnjih ukrepih. To ne pomeni, da morajo pristojni organi obvezno ukrepati, saj bi to pomenilo prirejanje zapisanih ugotovitev sodnikov. V kolikor nadaljnje ukrepanje po diskvalifikaciji ni potrebno, ni potrebno tudi poročilo.

## Kriteriji za diskvalifikacijo s pisnim poročilom/brez pisnega poročila (Pravilo [8:5](#), [8:6](#))

Kriterij za pomoč pri razlikovanju med Praviloma [8:5](#) in [8:6](#):

- a) Kaj definira "posebno nepremišljeno" dejanje?
  - Napadi in napadalno usmerjena dejanja.
  - Neusmiljena ali neodgovorna dejanja brez pomisleka o odgovornem ravnanju.
  - Nekontrolirani udarci (brez samonadzora).



- Zlonamerna dejanja.
- b) Kaj definira "posebno nevarno" dejanje?
- Dejanja usmerjena zoper nemočnega/nezaščenega igralca.
  - Ekstremno rizična in resna dejanja zoper zdravja nasprotnika.
- c) Kaj definira "naklepna" dejanja?
- Vsa zlonamerna dejanja.
  - Namerno dejanje zoper telo nasprotnika z namenom prekinitve njegove akcije.
- d) Kaj definira "zlonamerna" dejanja?
- Potuhnjena in zahrbtna dejanja zoper nepripravljenega nasprotnika.
- e) Kaj definira dejanja, ki so "brez povezave z igralno situacijo"?
- Dejanja izvedena daleč vstran od igralca z žogo.
  - Dejanja brez povezave s taktiko igre.

### **Vstop igralca v vratarjev prostor ([8:7f](#))**

V kolikor igra moštvo brez vratarja in izgubi žogo, se igralca, ki vstopi v svoj vratarjev prostor in s tem pridobi nepravilno prednost, kaznuje progresivno.

### **Pljuvanje (Pravilo [8:9](#), [8:10a](#))**

Pljuvanje v osebo (pljunek zadane cilj) smatramo kot napadu podobno dejanje, ki se ga kaznuje v skladu s Pravilom [8:10a](#) (diskvalifikacija s pisnim poročilom).

Definicija razlike med "uspešnim" (pljunek zadane cilj; kazen pa Pravilu [8:10](#)) in "neuspešnim" (pljunek zgreši cilj; kazen pa Pravilu [8:9](#)), ostaja nespremenjena.

### **Zadnjih 30 sekund (Pravilo ~~8:10c~~ [8:11a](#), ~~8:10d~~ [8:11b](#))**

Zadnjih 30 sekund igre se prične ob koncu regularnega igralnega časa (konec 2. polčasa) kot tudi ob koncu drugega podaljška. Začetek "zadnjih 30 sekund" je ob 59:30 (ali ob 69:30, 79:30), ali ob 00:30.

### **Neupoštevanje razdalje 3 metrov (Pravilo ~~8:10c~~ [8:11a](#))**

"Neupoštevanje razdalje" vodi v diskvalifikacijo + 7 metrovko, če meta med zadnjimi 30 sekundami igre (!) ni mogoče izvesti. Pravilo se uporablja, če kršitev pride do izraza v zadnjih 30 sekundah igre ali istočasno z

zadnjim signalom (glej Pravilo [2:4](#), 1. odstavek). V tem primeru bodo sodniki sprejeli odločitev na podlagi svojih opažanj dejstev (Pravilo [17:11](#)).

Če se igra prekine v zadnjih 30 sekundah zaradi motnje, ki ni neposredno povezana s pripravo ali izvedbo meta (na primer napačna zamenjava, nešportno vedenje v območju zamenjave), se uporabi Pravilo 8:10c 8:11a. Če je met na primer izveden, vendar ga blokira igralec, ki stoji preblizu in **aktivno uničuje** rezultat meta ali moti izvajalca med izvedbo, se mora uporabiti tudi Pravilo [8:10e](#) [8:11a](#).

Če igralec stoji manj kot tri metre od izvajalca meta, vendar aktivno ne moti izvedbe, kazni ne bo. Če pa igralec, ki stoji preblizu, ta položaj izkoristi za blokado meta ali prestrezanje podaje izvajalca meta, se uporabi Pravilo [8:10e](#) [8:11a](#)

### **Diskvalifikacija v zadnjih 30 sekundah igre (Pravilo [8:10d](#) [8:11b](#))**

Kadar je obrambni igralec prejel diskvalifikacijo zaradi Pravila [8:5](#) in [8:6](#) v zadnjih 30 sekundah tekme, se upošteva naslednje:

- kršitve Pravila [8:5](#) se kaznujejo z diskvalifikacijo brez pisnega poročila in 7-metrovko,
- kršitve Pravila [8:6 Komentar](#) se kaznujejo z diskvalifikacijo s pisnim poročilom in 7-metrovko.

### **Prednost v zadnjih 30 sekundah igre (Pravilo [8:10d](#) [8:11b](#) zadnji odstavek)**

Sodnika prekineta igro in dosodita 7-metrovko najkasneje do trenutka, ko igralec pri jasni priložnosti ne doseže zadetek ali ko igro nadaljuje z dodatno podajo.

Pravilo [8:10d](#) [8:11b](#) velja, če je bila kršitev storjena med igralnim časom ali istočasno kot signal za konec tekme (glej Pravilo [2:4](#), prvi odstavek). V tem primeru se sodnika dokončno odločita na podlagi njihovih ugotovljenih dejstev ([17:11](#)).

Pri kršitvi Pravila [8:5](#), komentar k pravilu ali [8:6](#) (vratar zapusti svoj prostor) v zadnjih 30 sekundah igre, se vratarju dosodi diskvalifikacijo s 7-metrovko.

### **Uporaba video ponovitve (VR – angl. Video replay) (Pravilo [9:2](#))**

V povezavi z odločitvijo o uporabi tehnologije video ponovitve glede odločitve ali je zadetek bil dosežen ali ne, se podaljša čas možnosti razveljavitve priznanega zadetka, ki je v skladu s pravilom [9:2](#) le, dokler se ne izvede naslednji začetni začetni met. Možnost razveljavitve zadetka se v tem primeru podaljša do naslednje menjave posesti žoge.

Za nadaljnje podrobnosti glejte Pravidnik o video ponovitvi.

### **Izvajanje stranskega meta (Pravilo [11:4](#))**

Stranski met je izveden v smeri proti igrišču, ko podaja preide stransko črto.

### **7-metrovka, kadar so vrata prazna (Pravilo [14:1](#), Pojasnilo št. [6c](#))**

Opredelitev čiste priložnosti za zadetek v situacijah, opisanih v Pojasnilu št. [6c](#), ko obstaja jasna in neovirana priložnost za met žoge v prazen gol, zahteva, da ima igralec žogo v posesti in očitno poskuša streljati neposredno v prazen gol. cilj. Ta definicija čiste možnosti za zadetek velja ne glede na vrsto kršitve in ne glede na to, ali je žoga v igri ali izven nje, vsak met pa mora biti izveden s pravilnega položaja igralca in soigralcev.

### **Navodila za izvajanje metov (Pravilo [15](#))**

Pravili [15:7](#), tretji odstavek in [15:8](#) vključujeta možna primera napak pri izvajanju meta:

- izvajalec meta se ponovno dotakne žoge, še preden pade na tla (nepravilno vodenje),
- pri izvajanju meta, žoga ne sme biti v stiku s tlemi (izjema je vratarjev met).

V tem primeru se napake kaznuje v skladu s Praviloma [15:7](#) in [15:8](#) (popravek ali kazen).

### **Diskvalifikacija igralcev ali uradnih oseb (Pravilo [16:8](#))**

Diskvalificirani igralec ali uradna oseba mora takoj zapustiti igrišče in prostor za menjave. Po tem ne sme imeti stika s svojim moštvom.

V primeru, da sodnika opazita dodatne kršitve diskvalificiranega igralca ali uradne osebe po nadaljevanju igre, je to potrebno zabeležiti v pisno poročilo. Ni pa dovoljeno, da se zaradi tega moštvo kaznuje z dodatno izključitvijo nedolžnega igralca na igrišču. To velja tudi v primeru, ko se diskvalificirani igralec ponovno vrne na igrišče.

### **Skrajno grobo nešportno obnašanje po diskvalifikaciji (Pravilo [16:9d](#))**

Če je igralec, potem ko je prejel diskvalifikacijo, kriv izredno nešportnega vedenja zaradi pravila [8:10a](#), se igralec kaznuje z dodatno diskvalifikacijo s pisnim poročilom, ekipa pa se zmanjša za enega igralca za 4 minute.

### **Obnašanje gledalcev, ki ograža igralce (Pravilo [17:12](#))**

V kolikor se gledalci brezbrizno obnašajo do igralcev (npr.: uporaba laserskih kazalcev, metanje predmetov)

ter jih s tem ogrožajo, veljajo naslednja določila:

- dokončna in takojšnja prekinitve igre, v kolikor je to potrebno,
- gledalce se vljudno prosi, naj prenehajo motiti igro,
- gledalce, ki ne prenehajo z motenjem igre, se odstrani iz dvorane. Igra se nadaljuje, ko se dotični gledalci dokončno odstranijo,
- domače moštvo se vljudno naprosi, naj dodatno okrepijo varnostne ukrepe,
- dogodke se opiše v pisnem poročilu.

V kolikor opazimo nepravilnosti, ko je bila igra že prekinjena, velja Pravilo [13:3](#) (kršitve pravil, ko žoga ni v igri). Če je bila tekma prekinjena ravno v primeru jasne priložnosti za zadetek, velja Pravilo [14:1c](#) (dosodi se 7-metrovko). V vseh ostalih primerih se dosodi prosti met za moštvo, ki je imelo žogo pred prekinitvijo, z mesta, kjer se je nahajala žoga ob prekinitvi.

## Priloge

~~4. Priporočila za sodnike in delegate glede uporabe nedovoljenih zaščitnih mask in ostalih nedovoljenih predmetov~~

1. Pravilnik o zaščitni opremi in dodatkih je predstavljen v ločenem dokumentu ([4.9](#))
2. Vadbeno priporočilo z razlago "4 podaj" (pasivna igra).



## Priloga 1

Pravilnik uporabe zaščitne opreme in dodatkov je predstavljen v ločenem dokumentu (Pravilo [4:9](#))



## Priloga 2

Vadbena priporočila z razlago štetja podaj pred 4. podajo:

Št.	Napadalec št. 1	Obrambni igralec	Napadalec št. 2	Nadaljevanje igre	Odločitev
1	Podaja soigralcu	Brez kontakta z žogo	Pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Podaja se šteje
2	Podaja soigralcu	Dotik žoge	Pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Podaja se šteje
3	Podaja soigralcu	Dotik/blok; žoga pride nazaj do napadalca št.1	Brez kontakta z žogo	Igra se nadaljuje	Podaja se šteje
4	Podaja soigralcu	Žoga po dotiku z obrambnim igralcem preide prečno ali vzdolžno črto	Brez kontakta z žogo	Stranski met za moštvo v napadu	Podaja se ne šteje
5	Podaja soigralcu	Prekršek nad napadalcem št.1 med izvedbo podaje	Ne more pridobiti kontrole nad žogo	Prosti met za moštvo v napadu	Podaja se ne šteje
6	Podaja soigralcu	Prekršek nad napadalcem št.2	Ne more pridobiti kontrole nad žogo	Prosti met za moštvo v napadu	Podaja se ne šteje
7	Strel na gol	Žoga se dotakne vratarja ali ogrodja vrat	Napadalec ponovno pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Preklic znaka za pasivno igro
8	Strel na gol	Žoga se dotakne vratarja ali ogrodja vrat	Žoga preide vzdolžno črto	Stranski met za moštvo v napadu	Preklic znaka za pasivno igro
9	Strel na gol	Brez akcije	Brez akcije	Gol, začetni met	Napad končan
10	Strel na gol	Vratar pridobi kontrolo nad žogo	Brez akcije	Vratarjev met	Izgubljena žoga/končan napad

11	Strel na gol	Žoga se dotakne vratarja ali vrat ogrodja	Soigralec vratarja pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Izgubljena žoga/končan napad
12	Strel na gol	Obrambni igralec odbije žogo preko prečne ali vzdolžne črte	Brez akcije	Stranski met za moštvo v napadu	Podaja se ne šteje
13	Strel na gol	Obrambni igralec blokira žogo	Pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Podaja se šteje
14	Strel na gol	Obrambni igralec blokira žogo	Napadalec št.1 ponovno pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Podaja se šteje
15	Strel na gol	Brez akcije	Pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Podaja se šteje

Vadbena priporočila z razlago štetja podaj po 4. podaji:

Št.	Napadalec št. 1	Obrambni igralec	Napadalec št. 2	Nadaljevanje igre	Odločitev
1	Strel na gol	Brez akcije	Pridobi kontrolo nad žogo	Prosti met za moštvo v obrambi	Pasivna igra
2	Strel na gol	Dotik obrambnega igralca	Pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Dovoljena dodatna podaja
3	Strel na gol	Blok obrambnega igralca	Napadalec pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Dovoljena dodatna podaja
4	Strel na gol	Blok obrambnega igralca	Napadalec št. 1 ponovno pridobi kontrolo nad žogo	Stranski met za moštvo v napadu	Dovoljena dodatna podaja
5	Strel na gol	Obrambni igralec blokira žogo preko prečne ali vzdolžne črte	Brez akcije	Prosti met za moštvo v napadu	Dovoljena dodatna podaja

<b>6</b>	Strel na gol	Prekršek nad napadalcem št. 1 med izvedbo podaje	Brez kontakta z žogo	Prosti met za moštvo v napadu	Dovoljena dodatna podaja
<b>7</b>	Strel na gol	Žoga se dotakne vratarja ali ogrodja vrat	Napadalec pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Preklic znaka za pasivno igro
<b>8</b>	Strel na gol	Žoga se dotakne vratarja ali ogrodja vrat	Žoga prečka vzdolžno črto	Stranski met za moštvo v napadu	Preklic znaka za pasivno igro
<b>9</b>	Strel na gol	Brez akcije	Brez akcije	Gol, začetni met	Napad končan
<b>10</b>	Strel na gol	Vratar pridobi kontrolo nad žogo	Brez akcije	Vratarjev met	Izgubljena žoga/končan napad
<b>11</b>	Strel na gol	Žoga se dotakne vratarja ali vrat ogrodja	Obrambni igralec pridobi kontrolo nad žogo	Igra se nadaljuje	Izgubljena žoga/končan napad

## V. Smernice o igrišču in golih

- a. Igrišče (slika [1a](#) in [1b](#)) je zarisano s črtami in ima obliko pravokotnika v merah 40x20 metrov. Če se želi preveriti predpisana velikost igrišča, se to naredi z izmero diagonal, ki sta dolgi 44,72 metrov (med obema zunanjima kotoma v stičišču črt). Diagonali polovice igrišča sta dolgi 28,28 metrov. Vse zarisane črte na igrišču morajo biti široke 5 cm, razen črte v vratih, ki je široka 8 cm (enako kot vratnici). Črte, ki ločujejo sosednja polja, se lahko nadomesti z različno obarvanostjo teh polj.
- b. Vratarjev prostor je sestavljen iz pravokotnika 3x6 metrov ter na vsaki strani še s četrtino kroga s polmerom 6 metrov. Označuje ga črta vratarjevega prostora (slika 5), ki je zarisana tako: pred vrati se na razdalji 6 metrov zariše črta (merjeno med zunanjima robovoma črte v vratih in te črte), ki poteka vzporedno s črto v vratih in je dolga 3 metre. Na obeh straneh se ta črta, do stika s prečno črto igrišča, nadaljuje s črto v obliki četrtine kroga s polmerom 6 metrov (merjeno od notranjega roba vratnice do zunanjega roba te črte).
- c. Črta za prosti met »9-metrovka« je črtkana črta (sestavljena iz več manjših črtic), ki je zarisana vzporedno s črto vratarjevega prostora, na razdalji 3 metre izven njega. Posamezne črtice prostega meta in vmesni prostori med njimi merijo 15 cm – slika [5](#).
- d. Črta 7-metrovke je dolga 1 meter in je zarisana na sredini pred vrati, vzporedno s črto v vratih, na razdalji 7 metrov (merjeno med zunanjima robovoma črte v vratih in te črte – slika [5](#)).
- e. Mejna črta v vratarjevem prostoru je dolga 15 cm in je zarisana na sredini pred vrati, vzporedno s črto v vratih, na razdalji 4 metre (merjeno med zunanjima robovoma črte v vratih in te črte –slika [5](#)).
- f. Varnostno območje ob igrišču mora biti široko najmanj 1 meter, za prečno črto pa 2 metra.
- g. Vrata (slika [2](#)) morajo stati na sredini prečne črte. Dobro morajo biti pritrjena v tla ali v zid izza njih. Okvir vrat, ki ga tvorijo dve vratnici in prečka, mora imeti obliko pravokotnika, z merami notranjih diagonal 360,5 cm (z odstopanjem  $\pm 0,5$  cm). Vrata v višino merijo 2 metra (od tal do prečke) in v širino 3 metre (med vratnicama). Okvir vrat in črta v vratih morata biti v navidezni navpični liniji. Prednja stran vratnice sega 3 cm čez prečno črto v igrišče.  

Okvir vrat mora biti narejen iz enotnega materiala (npr.: lesa, lahke kovine, umetne mase) in mora imeti kvadratno obliko (8 cm). Robovi morajo biti zaokroženi s polmerom 4 mm ( $\pm 1$  mm). Tri površine okvirja vrat, vidne z igrišča, morajo biti po vsej dolžini v obliki barvnih polj pobarvane z dvema kontrastnima barvama, da se vrata jasno ločijo od ozadja. Barvna polja v obeh vogalih vrat merijo 28 cm in morajo biti enake barve. Ostala barvna polja merijo 20 cm. Vrata morajo biti enake barve na obeh polovicah igrišča. Na okvirju vrat, ki stoji izven igrišča mora biti nameščena mreža na način, da žoga ob zadetku ne more zleteti skozi vrata v prostor za vrati. Vrata morajo imeti nameščeno tudi dodatno mrežo izza črte v vratih, oddaljeno med 60–70 cm. Pritrjena mora biti na zgornjem nosilcu vrat na način, da visi do tal, da se žoga, ki prileti v vrata, ne more neposredno odbiti nazaj na igrišče.
- h. Globina mreže v vratih izven igrišča mora biti zgoraj 0,9 metra in spodaj 1,1 metra, merjeno od zunanjega dela okvirja vrat in črte v vratih, s toleranco pri obeh ( $\pm 0,1$  metra). Odprtine v mreži naj ne bodo večje kot 10x10 cm. Mreža mora biti na okvir vrat pritrjena na vsakih 20 cm. Obe mreži v vratih je dovoljeno zavezati na način, da žoga ne more obležati med njima.
- i. Varovalna mreža za vrati (če obstaja) naj bo nameščena na sredini za vrati na razdalji 1,5 metra od zunanjega roba igrišča. Visoka naj bo 5 metrov in dolga od 9 do 14 metrov (vse mere so približne).
- j. Zapisniška miza mora biti postavljena izven igrišča ob vzdolžno črto, kjer sta prostora za menjave. V oba prostora naj sega z enako dolžino. Dolga je lahko največ 4 metre, zaradi boljšega pregleda pa naj bo postavljena 30–40 cm nad igriščem.





