

ODBOJKA

PRAVILA

IGRE

OZS – Odbojkerska zveza Slovenije in
FIVB – Federation Internationale de Volleyball

PRAVILO 1 – IGRALNO PODROČJE

1. Igralno področje obsega igrišče in prosto cono okoli igrišča. Igrišče je pravokotnik v izmeri 18 x 9 m, obkrožen s simetrično pravokotno prosto cono, ki je široka najmanj 3 m (državna liga). Najmanj 7 m nad igralnim področjem ne sme biti ovir.

2. Igralna površina mora biti ravna, vodoravna in iz enakega materiala. Ne sme biti kakorkoli nevarna za poškodbe igralcev. Prepovedano je igrati na hrapavih ali spolzkih površinah. Na zunanjih igriščih je dovoljen nagib 5 mm na meter za odtekanje vode. Črte na igriščih iz trdih materialov so prepovedane. Vse črte so široke 5 cm. Biti morajo drugačne barve kot tla in vse druge črte. Igrišče označujeta dve stranski in dve zadnji črti. Vse črte so potegnjene znotraj dimenzij igrišča.
3. Sprednji del vsake polovice igrišča omejuje os središčne črte in črta napada 3 m od te osi (vključno z njeno širino).
4. Prostor za serviranje se razteza za zadnjo 9 m črto. Ob straneh je omejeno z dvema kratkima, 20 cm črtama. V globino sega prostor za serviranja do konca proste cone.
5. Prostor za menjave je omejen z navideznim podaljškom obeh napadalnih črt vse do zapisnikarjeve mize.
6. Prostor za ogrevanje, v izmeri 3 x 3 m, je izven proste cone v vogalih na strani klopi za rezervne igralce.
7. Najnižja temperatura ne sme biti nižja od 16⁰C in višja od 25⁰C.
8. Osvetljenost igralnega področja izmerjenega en meter nad igralno površino, mora biti 1000 do 1500 luxov.

PRAVILO 2 – MREŽA IN DROGOVI

1. Mreža dolga 9,5 m in široka 1 m, kadar visi napeta vertikalno nad osjo središčne črte. Izdelana je iz 10 cm črnih mrežastih kvadratov. Na vrhu je horizontalen, bel trak, širok 5 cm. Nad vsako stransko črto sta navpično pritrjena dva bela, 5 cm široka trakova, ki sta sestavni del mreže.
2. Antena je prožna palica, dolga 1,8 m in s premerom 10 mm. Narejena je iz steklenih vlaken. Dve anteni sta pritrjeni na zunanjem robu vsakega stranskega traku. Zgornjih 80 cm vsake antene sega nad mrežo in so označeni z 10 cm pasovi v kontrastnih barvah. Anteni veljata za del mreže in ob straneh omejujeta prostor prehajanja žoge
3. Višina mreže je 2,43 m za moške in 2,24 za ženske. V osnovni šoli je višina za starejše dečke 2,20 m, za starejše deklice 2,10 m, za mlajše dečke in deklice pa 2,10 m. Višina se meri na sredini igrišča z merilno palico. Skrajna konca mreže morata biti enako visoko od igralne površine in ne smeta presegati uradne višine za več kot 2 cm.
4. Drogova v oporo mreži morata biti okrogla in gladka, visoka 2,55 m in prilagodljiva, vedno pa zavarovana z oblogo.

PRAVILO 3 – ŽOGA

Žoga mora biti okrogla, izdelana iz prožnega usnja z notranjim delom iz gume. Barva mora biti enotna in svetla, obseg je od 65 – 67 cm in težka od 260 do 280 gramov. Vse žoge, uporabljene na tekmi, morajo imeti enake značilnosti, kar zadeva obseg, težo, tlak, vrsto,... Vedno je treba uporabljati tri žoge.

PRAVILO 4 – EKIPE

1. V ekipi je lahko največ 12 igralcev in po en trener, pomočnik trenerja, maser in zdravnik. V tekmi lahko sodelujejo le igralci, vpisani v zapisnik. Potem, ko kapetan in trener že podpišeta zapisnik, prijavljenih igralcev ni mogoče več zamenjati.
2. Kapetan mora biti posebej označen v zapisniku in se prepozna po traku 8 x 2 cm v drugi barvi od majice, s katerim je podčrtana številka na njegovih prsih. Kadar kapetan ni na igrišču, določi trener ali sam kapetan drugega igralca, ki nastopa kot kapetan ekipe.

PRAVILO 5 – OPREMA IGRALCEV

1. Oprema igralcev se sestoji iz majice, hlačk in športne obutve, ki morajo biti enotno izdelane, čiste in v isti barvi za vse člane ekipe. Obutev mora biti lahka in upogljiva, z

- gumijastimi ali usnjenimi podplati brez pete. Majice igralcev morajo biti oštevilčene od 1 do vključno 18. Številka mora biti nameščena spredaj in zadaj na sredini majice.
2. Če prideta obe ekipi na tekmo oblečeni v majice iste barve, se mora domača ekipa preobleči. Na nevtralnem igrišču se mora preobleči ekip, ki je napisana na tekmovalnem programu prva. Prvi sodnik dovoli enemu ali večim igralcem, da igrajo bosí ali da si preoblečejo mokro majico med nizi ali po zamenjavi igralcev. V mrzlem vremenu lahko prvi sodnik dovoli ekipam, da igrajo v trenerkah, pod pogojem, da ima celotna ekipa trenerke iste barve in oštevilčene.
 3. Prepovedano je nositi predmete, ki lahko povzročijo poškodbe ali dajo igralcu umetno prednost (nakit, zaponke, zapestnice ipd.). Igralci smejo na lastno odgovornost nositi očala.

PRAVILO 6 – PRAVICE IN DOLŽNOSTI UDELEŽENCEV

1. Udeleženci morajo poznati uradna odbojcarska pravila. Odločitve sodnikov morajo sprejeti športno in brez ugovaranja. V primeru dvomljive odločitve se lahko zahteva pojasnilo izključno preko kapetana. Udeleženci se morajo obnašati spoštljivo in vljudno v duhu FAIR PLAYA, ne le do sodnikov ampak tudi do drugih uradnih oseb, nasprotnika, tovarišev iz ekipe in gledalcev. Udeleženci se morajo odpovedati dejanjem ali vedenju, ki naj bi vplivalo na odločitve sodnikov oziroma prikrivalo napake, ki jih je zagrešilo lastno moštvo. Udeleženci ne smejo zavlačevati igre. Trener in kapetan ekipe sta odgovorna za vedenje in disciplino igralcev svojega moštva. Pogovor med člani ekipe med tekmo je dovoljen.
2. Kapetan pred vsako tekmo podpiše zapisnik in zastopa svoje moštvo pri žrebu. Samo takrat, ko je žoga izven igre, je kapetanu dovoljeno govoriti s sodniki, da:
 - a) prosi za pojasnilo o uporabi oziroma tolmačenju pravil. Sodniku tudi posreduje zahteve ali vprašanja svojih soigralcev. Če ga pojasnilo ne zadovolji, mora takoj povedati sodniku, da bo ob koncu tekme v zapisnik zapisal uradni protest;
 - b) prosi za dovoljenje za zamenjavo uniforme ali opreme;
 - c) preverijo položaje ekip;
 - d) preverijo tla, mrežo, žogo, ipd.;
 - e) zahteva redne prekinitve igre.

Ob koncu tekme se kapetan ekipe zahvali sodnikom in podpiše zapisnik ter s tem overi izid.

3. Trener pred tekmo evidentira in preveri imena in številke svojih igralcev v zapisniku in ga potem podpiše. Pred vsakim nizom da zapisnikarju ali drugemu sodniku natančno izpolnjen in podpisan list s postavo. Med trajanjem tekme mora trener sedeti na klopi za svoje moštvo najbližje zapisnikarju. Med tekmo lahko daje trener, kot tudi drugi člani ekipe, navodila igralcem na igrišču, vendar mora pri tem sedeti na klopi ali biti na prostoru za ogrevanje, da ne bi motil ali zadrževal tekme.
4. Pomočnik trenerja sedi na klopi za igralce, vendar nima pravice posegati v igro. Kadar mora trener svoje moštvo zapustiti, lahko na zahtevo kapetana in z dovoljenjem prvega sodnika, prevzame njegovo funkcijo .
5. Klopí za igralce so nameščene poleg zapisnikarjeve mize, izven proste cone. Igralci, ki ne sodelujejo v igri, morajo sedeti na klopi za igralce ali ostati na prostoru za ogrevanje na svoji strani igrišča. Igralci, ki ne igrajo, se lahko ogrevajo brez žog v prostoru za ogrevanje. V intervalih med nizih lahko igralci v prosti coni uporabljajo tudi žoge.

PRAVILO 7 – TOČKA, NIZ IN ZMAGOVALEC TEKME

1. V tekmi zmaga tista ekipa, ki dobi tri (ali dva) niza. V primeru neodločenega izida 2:2 v nizih se igra odločilni 5. niz. V osnovni šoli pa igramo na dva dobljena niza.
2. Niz dobi tista ekipa, ki prva doseže 25 točk z najmanj 2 točkama prednosti. V primeru neodločenega izida pri 24:24 se igra nadaljuje, dokler katera od ekip ne doseže prednosti dveh točk (26:24, 27:25). Igra se po sistemu: za vsako napako točka (te break). V odločilnem, 5. (ali 3.) nizu, se v primeru izenačenja na 14:14, igra nadaljuje, dokler ni dosežena prednost dveh točk.
3. Kadar ekipa zapravi servis ali ne uspe vrniti žoge oziroma naredi kakšno drugo napako, dobi žogo nasprotna ekipa, z eno izmed naslednjih posledic:
 - a) če je imela servis nasprotna ekipa, dobi točko in nadaljuje s serviranjem;
 - b) če je nasprotna ekipa sprejemala servis, dobi pravico do izvajanja servisa in osvojitvijo točke;
 - c) v vsakem nizu osvoji ekipa točko vsakič, ko z začetnim udarcem osvoji točko in nadaljuje z izvajanjem začetnega udarca in ko ekipa, ki sprejema začetni udarec, dobi pravico do začetnega udarca in osvoji še točko.
4. Če ekipa potem, ko je bila pozvana k igranju, tega noče storiti, se jo razglasi kot odsotno in izgubi tekmo z izidom 0:3 (ali 0:2) za tekmo, ter 0:25 za vsak niz. Ekipa, ki se brez opravičljivega razloga ne pojavi pravočasno na igrišču, se razglasi za odsotno z istim izidom. Ekipa, ki se jo razglasi kot nepopolno za niz ali tekmo, izgubi niz ali tekmo. Nasprotna ekipa dobi točke in nize, potrebne za osvojitve niza ali tekme. Ekipa lahko igra samo s 6 igralci, če je igralcev 5 ali manj se tekma prekine.

PRAVILO 8 – PRIPRAVA TEKME IN POTEK IGRE

1. Žreb se izvede 15 minut pred pričetkom tekme. Pred ogrevanjem izvede prvi sodnik žrebanje v prisotnosti obeh kapetanov. Zmagovalec v žrebu izbere:
 - a) pravico do začetnega udarca oziroma sprejem začetnega udarca ali pa stran igrišča,
 - b) poraženec žreba vzame preostalo alternativo.Če je potrebno odigrati odločilen niz, prvi sodnik izvede še en žreb.
2. Če sta imeli ekipi poprej na voljo drugo igrišče, ima vsaka ekipa pred tekmo 3 minute za ogrevanje na mreži. Če pa ni bilo na voljo rezervnega igrišča, se ogreva na mreži 5 minut. Če se kapetana obeh ekip strinjata s skupnim ogrevanjem na mreži, imata na voljo 6 ali 10 minut.

PRAVILO 9 – POSTAVE EKIP

Pred začetkom vsakega niza morajo trenerji predstaviti začetno postavo svojih igralcev na posebnem obrazcu. Igralci, ki niso v začetni postavi, so v tem nizu rezervni igralci. Potem, ko je obrazec s postavo že oddan, niso dovoljene nobene spremembe v postavi. Če pride do odstopanja med prijavljeno in dejansko postavitvijo igralcev, se mora napaka odpraviti. Kroženje igralcev mora potekati ves niz po redu, ki ga določa začetna postava.

PRAVILO 10 – POSTAVITVE IN KROŽENJE IGRALCEV

1. V trenutku, ko igralec, ki izvaja začetni udarec, udari po žogi, morata biti ekipi vsaka znotraj svojega polja (z izjemo izvajalca začetnega udarca) v dveh vrstah s po tremi igralci. Vrsti sta lahko prelomljeni. Trije igralci ob mreži so igralci v sprednji liniji in zavzemajo pozicije 4 (levi igralec), 3 (srednji igralec) in 2 (desni igralec). Ostali trije igralci so v zadnji liniji in zavzemajo pozicije 5 (levi igralec), 6 (srednji igralec) in 1 (desni igralec). Vsak igralec iz zadnje linije mora biti postavljen dlje od mreže kot ustrezni

igralec prve linije. Položaj igralcev določa in nadzoruje položaj njihovih nog, ki se dotikajo tal na naslednji način:

- a) vsak igralec sprednje vrste mora imeti vsaj del stopala bliže središnji črti, kot so stopala ustreznega soigralca iz zadnje vrste in
- b) vsak igralec na desni (levi) strani mora imeti vsaj del svojega stopala bliže desni (levi) stranski črti, kot so stopala srednjega igralca iz njegove vrste.

Ko je žoga s servisom poslana v igro, se smejo igralci premikati naokrog in zavzeti katerokoli pozicijo na svojem polju in v prosti coni.

2. Ko dobi ekipa, ki je sprejemala servis, pravico do servisa, morajo njeni igralci zakrožiti za eno pozicijo v smeri urinega kazalca.
3. Igralci neke ekipe naredijo napako, če niso na svoji pravi poziciji v trenutku, ko igralec, ki izvaja servis, udari po žogi. Če igralec, ki izvaja servis, zagreši napako v trenutku, ko udari po žogi, njegova napaka prevlada nad morebitno pozicijsko napako in se kaznuje z odvzemom servisa. Če se servis izkaže za napačnega po udarcu po žogi, se kaznuje pozicijska napaka. Pozicijska napaka ima naslednje posledice: napaka se kaznuje z odvzemom žoge in igralci se morajo vrniti na pravilne pozicije.
4. Do napake pri kroženju pride, kadar servis ni izveden v skladu z redom kroženja. Zapisnikar mora določiti, v katerem trenutku je bila napaka natančno storjena. Vse točke, ki jih je ekipa, ki je zagrešila napako, osvojila po tem je treba razveljaviti.

PRAVILO 11 – MENJAVA IGRALCEV

1. Menjava igralcev je dejanje, s katerim sodnika dovolita igralcu zapustiti igrišče, hkrati pa dovolita vstop drugemu igralcu, ki igra na njegovem mestu. Dovoljenih je največ šest menjav igralcev v nizu. Hkrati se sme zamenjati enega ali več igralcev. Igralec iz začetne postave sme zapustiti igro in se zopet vrniti, a le enkrat v nizu in to samo na svojo prvotno pozicijo v postavi. Rezervni igralec sme vstopiti v igro le enkrat v nizu namesto igralca iz začetne postave, zamenja pa ga lahko samo isti igralec.
2. Poškodovanega igralca, ki ne more več igrati, naj bi zamenjal drug igralec po rednem postopku. Če to ni možno, ima ekipa pravico do izredne menjave.
3. Izključen ali diskvalificiran igralec mora biti zamenjan po rednem postopku. Če to ni možno, se ekipo razglasi za nepopolno in izgubi niz ali tekmo.
4. Menjava igralca je neveljavna, če presega omejitve, navedene v prejšnjih točkah. Kadar ekipa izvede neveljavno menjavo in se tekma nadaljuje, je treba uporabiti naslednji postopek: napaka se kaznuje z odvzemom žoge, zamenjava se popravi in točke, ki jih je dosegla ekipa z napačno menjavo od trenutka storjene napake, se razveljavijo. Nasprotna ekipa zadrži osvojene točke.

PRAVILO 12 – AKCIJE V IGRI

1. Žoga je v igri od trenutka, ko udari po njej izvajalec servisa. Dovoljenje za izvedbo servisa da prvi sodnik s piskom in znakom z roko.
2. Žoga je izven igre v trenutku, ko je bila storjena napaka v igri in je prvi sodnik zapiskal zaradi napake.
3. Žoga je v igrišču, kadar se dotakne tal igrišča vključno z mejnimi črtami.
4. Žoga je iz igrišča, kadar:
 - je del žoge, ki se dotakne tal, popolnoma izven njenih črt;
 - se dotakne predmeta izven igrišča, stropa ali osebe, ki ni v igri;
 - se dotakne anten, vrvi, drogov ali same mreže izven antene ali stranskih trakov, potuje v celoti preko navpične ravnine mreže, povsem ali le delno izven prostora, kjer je prečkanje mreže dovoljeno.

PRAVILO 13 – NAPAKE PRI IGRI

Katerokoli dejanje v igri, ki je v nasprotju s pravili, je napaka pri igri. Sodniki razsodijo o napakah in določijo kazni v skladu s temi pravili. Napaka ima za posledico izgubo žoge. Če sta bili storjeni dve ali več napak zapored, šteje le prva. Če sta narejeni dve ali več napak istočasno pri obeh nasprotnikih, se šteje to kot obojestranska napaka in igra se ponovi.

PRAVILO 14 – IGRANJE Z ŽOGO

1. Vsaka ekipa ima pravico do največ treh odbojev (poleg blokiranja), da vrne žogo preko mreže. Odboji na strani ekipe vključujejo ne le namerne igralčeve podaje, ampak tudi nenamerne dotike z žogo. Igralec se ne sme dvakrat zapored dotakniti žoge (razen pri blokiranju).
2. Žoge se lahko istočasno dotakneta dva ali več igralcev. Kadar se dva (trije) soigralca/i istočasno dotakneta/jo žoge, se to šteje kot dva (tri) dotika/i (razen pri blokiranju). Če sežeta/jo po žogi dva (trije) soigralca/i, dotakne pa se je le eden, se šteje en dotik. Če se igralci zaletijo drug v drugega, ni napake.
Če pride do hkratnih dotikov obeh nasprotnikov nad mrežo in žoga ostane v igri, ima ekipa, ki prejme žogo, pravico do nadaljnjih treh odbojev. Če pade takšna žoga iz igrišča, je to napake ekipe na nasprotni strani. Če istočasni dotiki obeh nasprotnikov privedejo do zadržane žoge, je to obojestranska napaka in igra se ponovi.
3. Znotraj igralnega področja igralcu ni dovoljen sprejeti pomoči od soigralca ali katere koli konstrukcije ali predmeta, da bi dosegel žogo. Vendar pa igralca, ki je na tem, da bo storil napako (dotik mreže ali prestop), sme zaustaviti ali zadržati soigralec.
4. Žoge se je dovoljeno dotakniti s katerim koli delom telesa. Žogo je treba odbiti čisto in brez zadržanja (dviganja, nošenja ali metanja). Odbije se lahko v katero koli smer. Žoga se sme dotakniti različnih delov telesa, pod pogojem, da so bili dotiki istočasni. Poznamo pa dve izjemi:
 - a) pri blokiranju lahko pride do zaporednih dotikov z žogo enega ali več igralcev v bloku, pod pogojem, da se to zgodi med eno samo akcijo in
 - b) ob prvem dotiku žoge na strani ekipe, če to ni bil zgornji odboj (podaja), se sme žoga dotakniti različnih delov telesa zapored, vendar pod pogojem, da pride do dotikov v eni akciji.
5. Napake pri igranju z žogo so: štirje odboji, pomoč pri odboju, zadržana žoga in dvojni dotik.

PRAVILO 15 – ŽOGA PRI MREŽI

1. Žoga, poslana v nasprotnikovo polje, mora leteti nad mrežo znotraj za to določenega prostora. Prostor za prečkanje žoge je del vertikalne ravnine mreže, ki ga omejujejo: spodaj – vrh mreže, zgoraj – strop, ob straneh – anteni in njuna namišljena podaljška. Žogo, ki leti proti nasprotnikovi strani izven za to določenega prostora, je dovoljeno vrniti, če ob dotiku še ni v celoti prečkala vertikalne ravnine mreže. Žoga je zunaj, kadar v celoti preide na drugo stran skozi prostor pod mrežo.
2. Ko žoga leti preko mreže, se mreže lahko dotakne – razen pri servisu.
3. Žoga, ki je padla v mrežo, se iz nje sme pobrati v okviru treh dotikov, ki jih ima na voljo ekipa – razen pri servisu. Če žoga razpara ali raztrga mrežo, je igra po zadnjem začetnem udarcu razveljavljena in se jo ponovi.

PRAVILO 16 – IGRALEC PRI MREŽI

1. Vsaka ekipa mora igrati znotraj svojega igralnega področja in prostora nad njim. Žogo pa se sme vrniti tudi iz prostora izven proste cone.
2. Igralec se pri blokiranju sme dotakniti žoge onstran mreže, pod pogojem, da ne moti nasprotnikove igre, pred ali med nasprotnikovim napadalnim udarcem. Pri napadalnem

udarcu sme igralec stegniti roko preko mreže, če je udaril po žogi v svojem igralnem prostoru.

3. Dovoljen je prehod v nasprotnikov prostor pod mrežo, če to ne moti nasprotnikove igre. Prehod v nasprotnikovo polje preko središčne črte je dovoljen, če ostane del stopala ob predodu bodisi v stiku z ali neposredno nad središčno črto. Dotik nasprotnikovega polja s katerim koli drugim delom telesa je prepovedan. Igralec sme vstopiti v nasprotnikovo polje, potem ko gre žoga iz igre. Kadarkoli med igro je dovoljeno s stopalom stopiti v nasprotnikovo prosto cono, če igralec pri tem ne moti nasprotnikove igre.
4. Dotik mreže je napaka samo takrat, kadar se akcija odvija v prednji coni. Po podaji se igralec sme dotakniti drogov, vrvi ali katerega koli drugega predmeta izven celotne dolžine mreže, če s tem ne moti igre. Kadar žoga zadene mrežo in se zaradi tega nasprotnikov igralec dotakne mreže, to ni napaka.

PRAVILO 17 – ZAČETNI UDAREC (SERVIS)

1. Začetni udarec (servis) je dejanje, s katerim se pošlje žogo v igro. To stori igralec iz zadnje vrste, postavljen v prostor za serviranje, ki udari žogo z dlanjo ali roko.
2. Igralci se morajo ravnati po zaporedju izvajanja servisa, kot ga določa obrazec s postavo. Po prvem servisu v nizu se določi igralca, ki bo izvajal servis, na sledeči način:
 - a) če osvoji žogo ekipa, ki je servirala, tega izvede isti igralec, kot prej;
 - b) če osvoji žogo ekipa, ki sprejema servis, si s tem pridobi pravico do serviranja in zaokroži za eno mesto.
3. Prvi sodnik da dovoljenje za serviranje potem, ko je preveril, da ima igralec, ki servira žogo in da sta ekipi pripravljene za igro.
4. V trenutku serviranja ali odziva za servis v skoku se izvajalec servisa ne sme dotakniti igrišča (vključno z zadnjo črto) niti tal izven prostora za serviranje. Po kontaktu z žogo sme stopiti ali doskočiti v prostor igrišča. Igralec, ki servira, mora udariti žogo v 5 sekundah po pisku prvega sodnika. Žogo je treba udariti z dlanjo ali katerim koli delom ene roke.
5. Če žoga potem, ko jo je igralec pri izvajanju servisa vrgel v zrak ali spustil iz rok, pade na tla, ne da bi se ga dotaknila, se to smatra kot poskus serviranja. Po poskusu serviranja mora sodnik ponovno in brez odloga dati dovoljenje za servis in igralec ga mora izvesti v 3 sekundah. Dovoljena je samo ena ponovitev servisa za vsak servis posebej.
6. Igralci iz ekipe, ki ima servis, ne smejo z zaslanjanjem preprečevati nasprotniku, da vidi igralca pri serviranju, oziroma let žoge. Zaslanjanje je lahko individualno in kolektivno.
7. Napaka pri izvajanju servisa je takrat, ko se žoga:
 - a) dotakne igralca iz moštva z servisom ali ne pride na drugo stran navpične ravnine mreže;
 - b) dotakne mreže;
 - c) gre iz igrišča in
 - d) potuje nad individualnim in kolektivnim zaslonom.

PRAVILO 18 – NAPADALNI UDAREC

1. Vse akcije z namenom poslati žogo proti nasprotniku, razen servisa in bloka, veljajo za napadalne udarce. Med napadalnim udarcem je dovoljeno igranje s prsti (udarec z varanjem), če je dotik čist in roka ne spremlja žoge. Napadalni udarec je zaključen v trenutku, ko žoga popolnoma prečka vertikalno ravnino mreže, oziroma se je dotakne nasprotni igralec.
2. Igralec iz prve vrste sme zaključiti napadalni udarec v kateri koli višini, pod pogojem, da se je dotaknil žoge v svojem igralnem prostoru. Igralec iz zadnje vrste sme zaključiti napadalni udarec v kateri koli višini iz obrambnega dela igrišča. Pri odzivu ne sme biti v

napadalnem delu igrišča, niti se dotikati črte. Po udarcu lahko doskoči naprej v napadalni del igrišča. Igralec iz ozadja lahko zaključi napadalni udarec tudi iz sprednjega dela, če je v trenutku dotika z žogo kateri koli del žoge pod zgornjim robom mreže.

3. Napake pri napadalnem udarcu so naslednje:
 - a) igralec odbije žogo v igralnem prostoru nasprotnega moštva;
 - b) igralec odbije žogo iz igrišča;
 - c) igralec iz zadnje vrste zaključi napadalni udarec iz sprednjega polja, če je v trenutku odboja žoga v celoti iznad mreže;
 - d) igralec zaključi napadalni udarec na nasprotnikov servis.

PRAVILO 19 – BLOK

1. Blokiranje je akcija igralcev v bližini mreže, da bi prestregli žogo, ki prihaja od nasprotnika in pri tem sežejo nad višino zgornjega roba mreže.
Poskus bloka je akcija blokiranja brez dotika žoge.
Zaključen blok je takrat, ko se igralec v bloku dotakne žoge. Blok lahko izvajajo le igralci iz prve vrste.
Kolektivni blok izvajata dva ali trije igralci drug ob drugem in je zaključen, ko se eden izmed njih dotakne žoge.
2. Dotik v bloku se ne šteje kot odboj na strani ekipe. Po dotiku v bloku ima ekipa pravico do treh odbojev za vrnitev žoge. Prvi odboj po bloku sme izvesti vsak igralec, tudi tisti, ki se je v bloku dotaknil žoge.
3. Med blokiranjem sme igralec seči z rokami preko mreže, pod pogojem, da to ne ovira nasprotnikove igre. Žoge se ni dovoljeno dotakniti preko mreže, dokler nasprotni igralec ne izvede napadalnega udarca.
4. Dovoljeni so zaporedni (hitri in nepretrgani) dotiki enega ali več igralcev v bloku, pod pogojem, da so dotiki plod ene same akcije. Ti dotiki smejo biti izvedeni s katerim koli delom telesa.
5. Napake pri blokiranju:
 - a) igralec v bloku se dotakne žoge v nasprotnikovem prostoru pred ali hkrati z napadalnim udarcem nasprotnega igralca;
 - b) igralec iz zadnje vrste sodeluje pri bloku;
 - c) Blokira žogo v nasprotnikovem prostoru izven anten;
 - d) blokira nasprotnikov servis in
 - e) žoga se od bloka odbije iz igrišča.

PRAVILO 20 – REDNE PREKINITVE IGRE

1. Redne prekinitve igre so odmori in menjave igralcev. Vsaka ekipa ima pravico do največ dveh odmorov in šestih menjav igralcev v enem nizu.
2. Prekinitve sme zahtevati le trener ali kapetan igre, ko je žoga izven igre, pred piskom za začetni udarec in to z ustreznim znakom z roko. Dovoljeno je zahtevati menjavo igralcev pred začetkom niza, to se vnese v zapisnik kot redna menjava.
3. Ena ali dve zahtevi po odmoru in ena zahteva po zamenjavi igralca vsake ekipe si smejo slediti druga drugi, ne da bi bilo treba nadaljevati z igro. Med prekinitvijo sta lahko zamenjana dva ali več igralcev.
4. Odmor traja 30 sekund. Med odmorom morajo biti igralci, ki so v igri, v prosti coni blizu svoje klopi.
5. Menjava igralcev naj traja le toliko časa, kolikor je potrebno za evidentiranje menjave v zapisniku, ter za vstop in izstop igralcev. Če namerava trener izvesti več menjav, se te izvršijo zaporedno, par za parom. V trenutku, ko je postavljena zahteva po menjavi, mora/jo biti igralec/ci pripravljen ob trenerju za vstop v igro.

6. Nepravilne zahteve menjav:

- a) med igro oziroma v trenutku, ko se zasliši pisk za začetni udarec, ali po njem;
- b) če postavi zahtevo nepooblaščen igralec;
- c) za menjavo igralcev, preden se je igra nadaljevala po predhodni menjavi v isti ekipi;
- d) potem, ko je ekipa izčrpala dovoljeno število odmorov in menjav igralcev.

PRAVILO 21 – ZAVLAČEVANJE

Zavlačevanje v igri pomeni ravnanje ekipe, ki odlaga nadaljevanje tekme:

- a) zavlačevanje menjave igralcev;
- b) podaljševanje drugih prekinitev potem, ko so bili igralci pozvani k nadaljevanju igre;
- c) zahteva po neupravičeni menjavi igralcev;
- d) ponovitev nepravilne zahteve v istem nizu in
- e) zavlačevanje igralca v igri.

Kazen za zavlačevanje je opozorilo sodnika. Vsako nadaljno opozorilo pomeni napako in se kaznuje z izgubo žoge.

PRAVILO 22 – IZREDNE PREKINITVE IGRE

1. Če pride med tem, ko je žoga v igri, do resne nezgode, mora sodnik takoj ustaviti igro. Igro je treba ponoviti. Če poškodovanega igralca ni mogoče zamenjati na redni in izredni način, se mu dodeli 3 minute časa, da si opomore, vendar ne več, kot enkrat za istega igralca na tekmo. Če si poškodovani igralec ne opomore, se njegovo ekipo razglasi za nepopolno.
2. Če pride med tekmo do kakršnih koli motenj od zunaj, je treba igro ustaviti in jo ponoviti.
3. Če nepredvidljive okoliščine prekinejo tekmo, odločajo prvi sodnik, organizator in drugi o ukrepih, ki jih je potrebo storiti, da se razmere normalizirajo. V primeru, da pride do prekinitev, ki skupaj ne presegajo 4 ur:
 - a) če se tekma nadaljuje na istem igrišču, se prekinjeni niz nadaljuje normalno z istim izidom, igralci in postavami. Izidi že odigranih nizov še naprej veljajo in
 - b) če se tekma nadaljuje na drugem igrišču, se prekinjeni niz razveljavi in ponovi z istima začetnima postavama. Izidi že odigranih nizov veljajo.

V primeru ene ali več prekinitev, ki bi presegle skupaj 4 ure, je treba vso tekmo ponovno odigrati.

PRAVILO 23 – INTERVALI MED NIZI IN ZAMENJAVE POLJA

1. Vsi intervali med nizi, vključno s tistimi med četrtim in petim nizom, trajajo 3 minute. V tem času se opravi zamenjava polja in vpiše postava obeh ekip v zapisnik.
2. Po vsakem nizu ekipi zamenjata polji, izjema je le odločilni niz. Ostali člani ekipe zamenjajo klopi. Potem, ko ena izmed ekip v odločilnem nizu doseže 8 točk, moštvi brez zavlačevanja zamenjata polji, razmestitev igralcev pa ostane ista. Če zamenjava ni bila opravljena pravočasno (po doseženi osmi točki), jo je treba izpeljati takoj, ko se napaka opazi. Izid ostane isti, kot ob času zamenjave.

PRAVILO 24 – NEPRIMERNO VEDENJE

1. Neprimerno vedenje člana ekipe nasproti uradnim osebam, nasprotnikom, soigralcem ali gledalcem je glede na stopnjo žalitve razvrščeno v štiri kategorije.

1.1 NEŠPORTNO OBNAŠANJE – prepiranje, zastraševanje,...

1.2 NEOTESANO OBNAŠANJE – ravnanje v nasprotju z oliko ali moralnimi načeli, izražanje prezira,...

1.3 ŽALJIVO VEDENJE – obrekljive ali sramotilne besede ali kretnje,...

1.4 AGRESIVNOST – fizičen napad ali poskus napada.

2. V odvisnosti od stopnje nekorektnega obnašanja in v skladu s presojo prvega sodnika se uporabijo naslednje sankcije:
 - 2.1 OPOZORILO – za nešportno vedenje ni kazni, igralca se opozori, da ne bi tega ponovil v istem nizu. Opozorilo se vnese v zapisnik.
 - 2.2 KAZENSKI UKREP – za neprimerno obnašanje se ekipo kaznuje z odvzemom žoge, kar se vnese v zapisnik.
 - 2.3 IZKLJUČITEV – ponovno neprimerno vedenje se kaznuje z izključitvijo. Igralec mora zapustiti igrišče, klop in prostor za ogrevanje za preostanek niza. Druga izključitev istega igralca ekipe pomeni diskvalifikacijo.
 - 2.4 DISKVALIFIKACIJA – za žaljivo obnašanje in agresivnost mora igralec zapustiti igralno površino, klop in prostor za ogrevanje do konca tekme.
3. Diskvalifikacija zaradi žaljivega obnašanja ali agresivnosti je možna tudi brez predhodne sankcije. Vsako neprimerno vedenje pred ali med nizi se kaznuje v naslednjem nizu.

KOŠARKA

PRAVILA

IGRE

KZS – Košarkarska zveza Slovenije in
FIBA - Federation Internationale de Basketball Amateurs

PRAVILO 1 - PRAVILA

Košarko igrata dve moštvi, vsaka ima po pet igralcev na igrišču. Cilj vsake ekipe je vreči žogo v nasprotnikov koš in preprečiti drugi ekipi, da bi osvojila žogo ali dosegla koš. Žogo je dovoljeno podajati, metati, odbijati, kotaliti ali voditi v katerokoli smer v okviru omejitev navedenih v pravilih.

Koš na katerega moštvo napada je nasprotnikov koš. Koš, ki ga brani, pa je njegov koš.

PRAVILO 2 – MERE IN OPREMA

Igrišča za uradna tekmovanja FIBE so dolga 28 m in široka 15 m (oziroma krajša za največ 2 m in ožja za največ 1 m). Vsa nova igrišča pa so v velikosti 28 m x 14 m in z varnostno cono 2 m okrog igrišča.

Črte so široke 5 cm in enake barve. Ločimo bočne in čelne črte. Krogi imajo polmer 1,8 m. Polje za tri točke pa je oddaljeno od koša z lokom polmera 6,25 m. Razdalja se meri iz sredine obroča.

Prostora pred klopjo sta označena zunaj igrišča na isti strani kot zapisnikarska miza in klopi ekip. Dolžina črte je 2 m in je 5 m oddaljena od sredinske črte. Med tekmo lahko na klopi sedijo samo trener, pomočnik trenerja, igralci in največ pet spremljevalcev ekipe s posebnimi dolžnostmi (vodja ekipe, zdravnik, fizioterapevt, statistik in prevajalec). Vedenje spremljevalcev je v pristojnosti sodnikov. Prvi sodnik sme zmanjšati število spremljevalcev ekipe, če to narekujejo potrebe in razmere.

Oprema: **koš** – obroča imata notranji premer 45 – 45,7 cm, sta oranžne barve in pritrjena na ogrodje tabel tako, da se nobena sila, ki deluje na obroč, ne prenese neposredno na tablo. V novejšem času se uporabljajo pregibni obroči. Pregibni mehanizem se sproži, ko na vrh obroča deluje statična obremenitev od 82 kg do 105 kg. Obroč zaniha za največ 30 stopinj glede na prvotno vodoravno lego. Zaščitna obloga pokriva celoten spodnji rob table in stranska robova table vsaj do višine 35 cm. Tudi nosilci tabel morajo biti zaradi varnosti obloženi z zaščitno maso, zaradi možnih poškodb igralcev. Dolžina **mrežice** je od 40 – 45 cm in ima 12 zank. **Žoga** je okrogla in iz usnja, gume ali sintetične snovi. Obseg žoge je 74,9 – 78 cm, teža je od 567 g do 650 g. O ustreznosti žoge odloča samo prvi sodnik. Ustrezna žoga je tista, ki se spuščena na tla z višine 1,8 m (merjeno na spodnjem delu žoge), odbije od 1,2 do 1,4 m v višino (merjeno na zgornjem delu žoge). Za tekmo je potrebna druga tehnična oprema: ura za merjenje igralnega časa in stoparica, naprava za merjenje 30 sekund, signalne naprave (sirena, piščalka), semafor, uradni zapisnik, oznake za napake igralcev in oznaki za napake moštva (bonus).

PRAVILO 3 – SODNIKA IN NJUNE DOLŽNOSTI

Tekmo sodita prvi in drugi sodnik. Pomočniki so merilec časa, zapisnikar in merilec 30 sekund. Navzoč je lahko tudi tehnični komisar ali drugi delegat, ki nadzoruje delo pomožnih sodnikov in pomaga sodnikoma, da tekma gladko teče. Sodnika, pomočniki in tehnični komisar niso pooblašteni za spremembo pravil.

Pooblastila prvega sodnika:

- prvi sodnik pregleda in odobri vso opremo in določi uradno uro za merjenje igralnega časa;
- nobenemu igralcu ne dovoli nositi predmetov, ki so nevarni za druge igralce;
- na začetku vsakega polčasa, četrtine in podaljška izvede sodniški met v sredinskem krogu;

- če se sodnika ne strinjata, prvi sodnik odloči ali koš velja;
- prvi sodnik ima pravico prekiniti tekmo, kadar prekinitvev narekujejo okoliščine;
- ima pravico odločiti, da je ekipa izgubila tekmo brez boja, če je po pozivu odklonila igranje ali če je s svojimi dejanji preprečila igranje tekme;
- na koncu vsakega polčasa, podaljška ali kadarkoli lahko skrbno pregleda zapisnik, odobri izid in potrdi preostanek igralnega časa;
- prvi sodnik je pooblaščen, da odloča o vsakem vprašanju, ki ni posebej obdelano v pravilih;
- poroča pristojnemu organu (košarkarski zvezi), če katera od ekip ugovarja. Sproži se postopek.

Sodnika imata pravico odločati o kršitvah pravil znotraj ali zunaj mejnih črt igrišča. To pravico odločanja dobita, ko 20 minut pred predvidenim začetkom tekme prideta na igrišče. Njuna pravica pa preneha z iztekom igralnega časa, po njuni odobritvi. Postopek v zvezi s tekmo pa se za sodnika konča, ko prvi sodnik na koncu tekme odobri in podpiše zapisnik. Noben od sodnikov nima pravice razveljaviti odločitev sodnika.

Kršitev pravil je vsaka napaka ali prekršek igralca, namestnika, trenerja, pomočnika trenerja ali spremljevalca moštva. Postopek, ko je storjen prekršek ali napaka – sodnik zapiska in hkrati pokaže znak za zaustavitev ure, žoga postane mrtva. Sledi zaporedje predpisanih znakov in žoga sodnik prisodi nasprotniku.

PRAVILO 4 – IGRALCI, NAMESTNIKI IN TRENERJA

Vsaka ekipa ima po deset igralcev, če tekme trajajo 2 x 20 minut, oziroma dvanajst igralcev, če tekme trajajo 4 x 12 minut ali na turnirjih, na katerih mora ekipa odigrati več kot tri tekme. Ekipa mora imeti tudi trenerja in kapetana.

Med igro je na igrišču po pet igralcev vsake ekipe. Igralec je član moštva, ki je na igrišču in ima pravico igrati. Namestnik je član moštva, ki je zunaj igrišča ali pa je na igrišču, vendar nima pravice igrati. Namestnik postane igralec, ko ga sodnik z gibom roke pokliče, naj stopi na igrišče.

V **opremo igralcev** vsakega moštva sodijo majice (dresi), ki so spredaj in zadaj enake osnovne barve. Vsi igralci moškega in ženskega spola morajo imeti med tekmo drese zatlačene za kratke hlačke. Majic s kratkimi rokavi ni dovoljeno nositi pod dresi, razen če igralec predloži pisмено zdravniško potrdilo. Kratke hlačke morajo biti spredaj in zadaj enake osnovne barve, ni pa nujno, da so enake barve kot dresi.

Vsak igralec mora imeti na sprednji in zadnji strani dresa razločno izpisano številko od 4 do 15.

Prvi sodnik ne dovoli nobenemu igralcu nositi opreme, ki je lahko nevarna za preostale igralce. Igralci ne smejo imeti ščitnikov, opornic iz plastike ali kake druge trdne snovi, (čeprav je zaščitena z mehko oblogo), opreme, ki lahko povzroči ureznine ali odrgnine (ure, zapestnice) ali okraskov za glavo in nakita (uhani). Nohti na prstih morajo biti kratko pristriženi. Vsa oprema, ki jo igralci uporabljajo, mora biti namenjena za igro košarke.

Dovoljeno je imeti zaščitno opremo, če je zaščitena z oblogo: kolenske opornice, ščitnik za zlomljen nos, očala, trakove za glavo,... Prva (domača) ekipa nosi drese svetle barve, druga (gostujoča) ekipa nosi drese temne barve.

Kapetan (kadar je treba) zastopa svojo ekipo na igrišču. Če potrebuje informacijo, se lahko vljudno obrne na sodnika, to pa samo takrat, ko je žoga mrtva in ura ustavljena. Preden (upravičeno) zapusti igrišče, obvesti prvega sodnika o številki igralca, ki ga bo med njegovo odsotnostjo nadomeščal. Kapetan moštva lahko deluje, kot trener.

Trener (ali pomočnik trenerja) je edini predstavnik ekipe, ki lahko med igro (ko je ura ustavljena in žoga mrtva) komunicira s pomožnimi sodniki in sicer kadar potrebuje obvestilo

o izidu, času, semaforju ali številu napak. Njegov stik s pomožnimi sodniki mora biti ves čas miren, vljuden in nikakor ne sme ovirati poteka tekme. Samo trener lahko med tekmo stoji. Najmanj 20 minut pred predvidenim začetkom tekme izroči zapisnikarju spisek z imeni in številkami igralcev, ki bodo nastopili na tekmi, pa tudi z imeni kapetana ekipe, trenerja in pomočnika trenerja. Najmanj 10 minut pred tekmo trenerja s podpisom potrdita, da se strinjata z imeni in številkami vpisanih igralcev in trenerjev in označita začetno peterko igralcev. Namestniki, ki zamudijo na tekmo, lahko igrajo, če jih je trener vpisal v seznam članov ekipe, ki ga je pred začetkom tekme izročil zapisnikarju. Minute odmora lahko zahteva samo trener ali pomočnik trenerja. Kapetan ekipe lahko deluje, kot trener, če trener ne more več voditi ekipe. Če kapetan upravičeno zapusti igrišče, lahko še vedno deluje, kot trener.

PRAVILO 5 – PRAVILA O MERJENJU ČASA

Igra je sestavljena iz dveh polčasov, ki trajata po 20 minut (ali 15 minut, če tako določi krajevni organizator). Za osnovno šolo lahko polčas traja 10 ali 15 minut čiste ali kosmate igre. Vsakokrat, ko je v zadnjih dveh minutah tekme ali podaljška dosežen zadetek, se ura za merjenje igralnega časa zaustavi.

Ko igralec na igrišču pridobi živo žogo, mora njegova ekipa v **30 sekundah** vreči na koš. Novo obdobje 30 sekund se ne začne, če se žoge dotakne nasprotnik, žoga pa ostane v posesti iste ekipe. Novo obdobje 30 sekund pa se začne pri vsakem metu na koš, osebni, nešportni ali tehnični napaki ter pri prekršku noge. Prav tako ekipa dobi novih 30 sekund, če je bila igra zaustavljena zaradi poškodbe igralca nasprotne ekipe. Če se signal naprave za merjenje 30 sekund oglasi pomotoma, ko je žoga v zraku pri metu na koš:

- doseženi zadetek iz igre velja (če gre žoga v koš in se je ne dotakne noben igralec) in
- žoga postane mrtva, igra se nadaljuje s sodniškim metom (če se žoge v skladu s pravili dotakne igralec ene od ekip ali če je očitno, da gre za zgrešen met).

Ekipa dobi **minuto odmora**, ko je za to priložnost. Če tekma traja 2 x 20 minut ima vsako moštvo v prvem polčasu pravico do dveh minut odmora, v drugem polčasu do treh minut odmora in v vsakem podaljšku do ene minute odmora. Neizkoriščenih minut odmora ni mogoče prenesti v naslednji polčas ali podaljšek. Če tekma traja 15 minut kosmate igre ima ekipa pravico le do ene minute odmora na polčas in podaljšek. Minuto odmora ima pravico zahtevati trener ali pomočnik trenerja. To stori tako, da sam odide do zapisnikarja in jasno, z ustreznim znakom z rokama zahteva minuto odmora. Ekipa lahko pravočasno tudi prekliče zahtevo po minuti odmora. Minuta odmora se ne odobri, ko je žoga v igri, za prvi ali edini prosti met, vse dokler žoga ne postane ponovno mrtva.

Sodnika lahko prekineta igro zaradi **poškodbe igralca**. Če je žoga živa, ko se igralec poškoduje, sodnika ne zapiskata, dokler se akcija ne dokonča, oziroma dokler ekipa, ki ima žogo, ne vrže na koš, zadržuje ali izgubi žogo. Sodnika pa lahko igro prekineta takoj, če je treba poškodovanega igralca zaščititi. Sodnik lahko med tekmo ukaže vsakemu igralcu, ki krvavi ali ima odprto rano, da zapusti igrišče in rano sanira. Igralec se lahko tudi zamenja, v igro se lahko vrne šele potem, ko je krvavitev ustavljena, površina razkužena in rana oskrbljena. Če so poškodovanemu igralcu dodeljeni prosti meti, jih mora izvesti njegov namestnik. Če se poškoduje sodnik in 10 minut po nezgodi ne more opravljati svojih dolžnosti, se igra nadaljuje in drugi sodnik do konca tekme sodi sam.

Če je ob koncu drugega polčasa izid neodločen, se igra nadaljuje s pet minut trajajočim **podaljškom**, (ali tri minutnim podaljškom, če se igra 15 minut). Podaljškov je lahko toliko, dokler ena ekipa ne zmagaja. Moštvi v vsakem podaljšku igrata (napadata) na isti koš, na katerega sta igrali (napadali) v drugem polčasu. Pred vsakim podaljškom je dovoljen odmor dolg dve minuti. Vsak podaljšek se začne s sodniškim metom v sredinskem krogu.

PRAVILO 6 – PRAVILA IGRE

Tekma se ne more začeti, če katera od ekip nima na igrišču pet igralcev, pripravljenih za igro. Tekma se začne s sodniškim metom, ko prvi sodnik z žogo stopi v sredinski krog. Pri sodniškem metu vrže sodnik žogo v zrak med dva igralca nasprotnih moštev. Žoge se mora dotakniti en ali oba skakalca. Sodniški met se dosodi takrat:

- ko je prisojena držana žoga,
- če živa žoga obtiči na nosilcu koša,
- ko je prisojena obojestranska napaka,
- če žoga po naključju pade v koš s spodnje strani,
- če se kazni enake teže izničijo in
- če žoga pade z igrišča in se je pri tem dotakneta igralca nasprotnih ekip ali če sodnik ne ve, kateri igralec se je zadnji dotaknil žoge.

Košarka se igra z rokami. Prekršek je tek z žogo, namerno brcanje žoge ali nameren udarec po žogi s pestjo. Naključni dotik žoge s stopalom ali nogo ni prekršek.

Zadetek je dosežen, kadar živa žoga od zgoraj pade v koš in ostane v njem ali pade skozenj. Zadetek pri prostem metu je vreden 1 točko, iz igre 2 točki, iz polja za tri točke, je zadetek vreden 3 točke. Če moštvo po naključju vrže iz igre v svoj koš, se šteje, kot da je zadetek dosegel kapetan nasprotnega moštva. Če moštvo ali igralec namenoma vrže iz igre v svoj koš, je to prekršek in zadetek ne velja. Če igralec po naključju povzroči, da gre žoga v koš od spodaj, se igra nadaljuje s sodniškim metom med katerimakoli igralcema nasprotnih ekip.

Vsak igralec moštva, ki je prejelo zadetek, ima pravico žogo vrniti v igro in to s kateregakoli mesta zunaj igrišča (na čelni črti ali za njo), vendar na tistem koncu igrišča, na katerem je bil dosežen zadetek. Igralec mora žogo podati soigralcu v petih sekundah. Nasprotniki igralca, ki vrača žogo v igro, se ne smejo dotikati žoge potem, ko je padla skozi koš. Takšno zadrževanje igre se kaznuje s tehnično napako. Igralec, ki žogo vrača v igro, lahko naredi z mesta, ki ga je določil sodnik samo en normalen korak ali več manjših korakov (približno 1 m) samo v eno smer. Dovoljeno je, da se igralec pri podaji umakne nazaj tako daleč, kolikor dopuščajo razmere.

Po tehnični napaki, izključujoči, nešportni in nešportni tehnični napaki se še po prostih metih žoga dosodi isti ekipi, ki je izvajala proste mete. Žoga se vrača v igro s strani na sredini igrišča.

Moštvo lahko **zamenja igralca**, ko je za to priložnost. Namestnik mora menjavo napovedati tako, da se vsede na stol pri zapisnikarski mizi. Najprej mora z igrišča priti igralec, šele nato lahko vstopi namestnik.

Obdobje igre in tekma se končata ob znaku merilca za čas za konec igralnega časa. Televizijski posnetki, fotografije in druga vrsta vizualne, elektronske, digitalne ali podobne opreme se ne more uporabiti za ugotavljanje ali spreminjanje izida tekme. Navedena oprema se lahko po končani tekmi uporabi samo za ugotavljanje disciplinske odgovornosti ali za vadbo za sojenje.

Moštvo izgubi tekmo brez boja, če:

- po pozivu prvega sodnika noče igrati,
- s svojimi dejanji prepreči igranje tekme in
- če 15 minut po tem, ko naj bi se tekma začela, moštvo manjka ali nima na igrišču pet igralcev.

Tekmo dobijo nasprotniki z izidom 20 : 0. Poleg tega pa moštvo, ki je tekmo izgubilo brez boja, ne dobi nobene točke.

Moštvo izgubi tekmo zaradi prekinitve, če sta med igro na igrišču manj kot dva igralca tega moštva. Če je vodilo moštvo, ki je dobilo tekmo, obvelja izid dosežen ob prekinitvi. Če to moštvo ni vodilo, je izid 2 : 0 v njegovo korist. Poleg tega pa moštvo, ki je tekmo izgubilo zaradi prekinitve, prejme eno točko.

PRAVILO 7 – PREKRŠKI

Prekršek je kršitev pravil. Moštvo, ki je naredilo prekršek, izgubi žogo. Žoga se prisodi nasprotniku, ki jo vrne v igro z mesta, ki je najbližje mestu prekrška. Poznamo naslednje prekrške:

- igralec zunaj igrišča – žoga zunaj igrišča,
- vodenje žoge,
- korakanje z žogo,
- pravilo treh in desetih sekund,
- tesno pokriti igralec,
- vrnitev žoge preko sredine,
- prekršek pri igri na žogo.

PRAVILO 8 – OSEBNE NAPAKE

Košarka je samo teoretično igra brez dotikov. Napaka je kršitev pravil, ki je posledica telesnega dotika z nasprotnikom in/ali nešportnega vedenja. Napaka se prisodi kršilcu, ki se kaznuje v skladu s pravili. Osebna napaka je napaka igralca, ki je posledica dotika z nasprotnikom, ne glede na to ali je žoga živa, v igri ali mrtva. Igralec ne sme blokirati, držati, porivati, se prebijati, spotikati ali ovirati nasprotnika s stegovanjem rok ali podstavljanjem ramena, kolka, kolena ali noge. Igralec ne sme zviti telesa v nepravilen položaj, niti grobo igrati. Obojestranska napaka je, če dva igralca nasprotnih ekip približno ob enakem času (hkrati) naredita napako drug nad drugim. Osebna napaka se vpiše obema igralcema, igra pa se nadaljuje s sodniškim metom v najbližjem krogu, če takrat, ko se je zgodila obojestranska napaka, nobeno moštvo ni imelo žoge. Če pa je takrat eno moštvo imelo žogo, bodo igralci tega moštva vrnili žogo v igro z mesta, ki je najbližje mestu, kjer so bila pravila kršena.

Nešportna napaka je osebna napaka na igralcu, ki po sodnikovi oceni ni pravilen poskus neposredne igre na žogo. Sodnik lahko sodi samo o dejanju. Nešportna napaka se vpiše kršilcu, nasprotnemu moštvu se prisodi prosti met ali več prostih metov in še posest žoge. Nešportna napaka je:

- če je igralec pri poskusu igre na žogo povzročil prehud dotik (grobo napako) in
- držanje, udarjanje ali porivanje igralca, ki je stran od žoge.

Izključujoča napaka je vsaka groba nešportna kršitev (osebna, nešportna, tehnična napaka igralca, trenerja ali spremljevalca moštva), ki terja izključitev. Trener bo izključen tudi, če sta mu zaradi njegovega nešportnega vedenja prisojeni dve tehnični napaki ali če so mu zaradi nešportnega vedenja pomočnika trenerja, namestnikov ali spremljevalcev moštva, ki so na klopi moštva, prisojene tri tehnične napake. Izključujoča kazen se vpiše kršilcu, ki bo odšel in do konca tekme ostal v garderobi svojega moštva ali pa bo zapustil stavbo. Nasprotnemu moštvu se prisodi en ali več prostih metov in še posest žoge.

PRAVILO 9 – TEHNIČNE NAPAKE

Pravilno vodenje igre zahteva popolno in pošteno sodelovanje vseh članov obeh moštev s sodnikoma in njunimi pomočniki. Obe moštvi imata pravico storiti vse za zmago, vendar v mejah športnega duha in poštenega boja. Namerna ali ponovljena kršitev takšnega sodelovanja ali duha teh pravil, se obravnava in kaznuje, kot tehnična napaka. Poznamo naslednje tehnične napake:

- Tehnična napaka igralca.
- Nešportna tehnična napaka igralca.
- Tehnična napaka trenerja.
- Tehnična napaka namestnika ali spremljevalca ekipe.

NOGOMET

PRAVILA

IGRE

NZS – Nogometna Zveza Slovenije
FIFA – Federation Internationale de Football Association

PRAVILO 1. – IGRIŠČE

1. Mere

Igrišče mora biti pravokotne oblike in sme biti dolgo največ 42 m in ne krajše kot 25 m, široko pa največ 25 m in ne manj kot 15 m. V vsakem primeru mora biti dolžina igrišča večja kot širina.

2. Označitev

Igrišče mora biti označeno z dobro vidnimi črtami širine 8 cm. Mejne črte po dolžini igrišča so vzdolžne črte, po širini pa prečne črte. Na sredini igrišča mora biti označena srednja črta, ki seka igrišče po sredini. Sredina igrišča mora biti označena z dobro vidno točko, okrog katere se zariše krog polmera 3 m.

3. Kazenski prostor

Na obeh straneh igrišča, v razdalji 6 m od vratnic, se zariše polkrog. Na njegovem vrhu se zariše vodoravna črta, paralelno s prečno črto med vratnicami. Dolžina te črte je 3 m. Notranji del tega kroga je kazenski prostor.

4. Mesto za izvajanje kazenskega udarca

Na zamišljeni črti, ki poteka od sredine vrat, se v razdalji 6 m na ravni črti loka, ki označuje kazenski prostor, zariše mesto za izvajanje kazenskega udarca.

5. Drugo mesto za izvajanje kazenskega udarca

Primerna oznaka mora biti zarisana 12 m od vsake prečne črte v nadaljevanju zamišljene črte od sredine vrat. To je drugo mesto za izvajanje kazenskega udarca.

6. Prostor za zamenjave igralcev

Prostor se označi na sredini vzdolžne črte igrišča. Pravokotno na vzdolžno črto se zarišeta črti dolžine 80 cm (40 cm z notranje strani in 40 cm z zunanje strani igrišča) in sicer 3 m od sredine igrišča v vsako polje polovice igrišča.

7. Vrata (gol)

Na sredini obeh prečnih črt se morajo postaviti vrata, ki se sestojijo iz dveh navpičnih letev (vratnic) v medsebojni razdalji 3 m (notranje mere). Višino vrat označuje vodoravna letev (prečka), katere rob je v višini 2 m od tal. Širina in debelina letEV naj bo 8 cm.

8. Površina igrišča

Površina igrišča naj bo gladka, ravna in iz neškodljivega materiala. Odsvetuje se podlaga iz betona ali asfalta. Mreže na vratih so lahko iz konoplje, jute ali umetnih vlaken.

PRAVILO 2 – ŽOGA

1. Žoga mora biti okrogla.

2. Žoga naj bo narejena iz usnja ali iz drugega materiala, ki ni nevaren za igralce.

3. Obseg žoge ne sme biti večji kot 64 cm in ne manjši kot 62 cm.

4. Teža žoge ob pričetku tekme ne sme biti večja kot 430 g in ne manjša kot 390 g.

5. Žoga sme biti med tekmo zamenjana le z dovoljenjem sodnika.

6. Za mednarodne tekme niso dovoljene žoge iz klobučevine.
7. V svojem prvem odskoku žoga, ki je spuščena z višine 2 m ne sme odskočiti več kot 65 cm in ne manj kot 55 cm.
8. Dovoljena je uporaba drugih vrst žog (z manjšim odskokom, težje žoge), vendar ne na mednarodnih tekmah.

PRAVILO 3 – ŠTEVILO IGRALCEV

1. Tekmo igrata dve moštvi, od katerih ima vsako na igrišču do 5 igralcev. Eden med njimi je vratar.
2. Zamenjava igralcev se lahko vrši na vsaki tekmi.
3. Največje število rezervnih igralcev je 7 (sedem).
4. Število menjav med igro je neomejeno. Menjave so leteče, v primerih menjave vratarja pa mora biti igra prekinjena. Igralec, ki je bil zamenjan, se lahko vrača ponovno v igro, kot menjava drugega igralca.
5. Leteča menjava je tista menjava, ki se opravi, ko je žoga v igri. Pri tem je treba upoštevati naslednje:
 - a.) igralec, ki zapušča igro, mora to storiti na sredini igrišča, kjer je označen prostor za menjave;
 - b.) Igralec, ki vstopa v igro, mora to storiti v označenem prostoru za menjave, vendar šele, ko igralec, ki zapušča igrišče, prestopi vzdolžno črto;
 - c.) rezervni igralec mora v celoti spoštovati odločitve sodnika, če igra ali ne igra;
 - d.) zamenjava igralca je izvršena, ko rezervni igralec vstopi na igrišče.
6. Vsak igralec lahko zamenja svoje mesto z vratarjem, pod pogojem, da mu zamenjavo dovoli eden od sodnikov in da je izvršena v času prekinitve igre.

KAZNI

Zaradi kršitev Pravila 3 bo sodnik igro ustavil in dosodil posredni (indirektni) prosti udarec za nasprotnika. V kolikor se je žoga v času prekinitve nahajala v kazenskem prostoru, bo sodnik igro nadaljeval s črte kazenskega prostora na mestu, ki je najbližje tistemu, na katerem se je nahajala žoga v času prekinitve.

V kolikor zaradi izključitev ostaneta v moštvu manj kot dva igralca v polju, bo sodnik tekmo prekinil.

PRAVILO 4 – OPREMA IGRALCEV

1. Igralec ne sme imeti pri sebi in na sebi ničesar, kar bi utegnilo biti nevarno za ostale igralce.
2. Opremo igralca sestavljajo: majica, kratke športne hlače, nogavice, ščitniki in obutev. Edina dovoljena obutev so copati iz platna ali mehkega usnja s podplati iz gume. Nošenje copat je obvezno.
3. Majice igralcev morajo biti označene s številkami, pri čemer morajo imeti igralci istega moštva različne številke.
4. Vratar sme nastopiti v dolgih športnih hlačah. Njegova športna oprema se mora po barvi razlikovati od majic ostalih igralcev in obeh sodnikov.
5. Ščitniki na nogah morajo biti v celoti pokriti z nogavicami in morajo biti iz primerne materiala (guma, plastika, poliuretan in podobno) in zagotavljati zadovoljivo zaščito.

KAZNI

Vsak igralec, ki prekrši to pravilo, mora biti odstranjen z igrišča, da bi uredil svojo opremo, oziroma nadoknadil manjkajoče. V igro lahko ponovno vstopi šele takrat, ko se javi enemu od sodnikov in ta ugotovi, da je z opremo vse v skladu s predpisi. Igralec lahko vstopi le v trenutku, ko je igra prekinjena.

PRAVILO 5 – GLAVNI SODNIK

Za vodenje vsake tekme se določi sodnik. Njegove pravice odločanja pričnejo veljati od trenutka, ko vstopi v objekt, na katerem se nahaja igrišče – vse dokler ga ne zapusti.

Med tekmo ima sodnik moč in pravico izrekanja kazni za prekrške v času igre in tudi ob začasnih prekinitvah, ali kadar je žoga izven igre. Njegove odločitve o dejstvih in rezultatu so dokončne. Sodnik mora:

- a.) dosledno spoštovati pravila igre;
- b.) vzdržati se izrekanja kazni za prekrške, če bi s tem koristil moštvo, ki je storilo prekršek;
- c.) evidentirati vsakršen incident v času pred, med in po tekmi;
- d.) meriti igralni čas v primeru, če ni prisoten časomerilec;
- e.) ima neomejeno pravico prekiniti igro, če ugotovi, da se kršijo pravila igre. Enako ima tudi neomejeno pravico začasno prekiniti ali zaključiti tekmo kadarkoli zaradi naravnih pojavov, vdora gledalcev na igrišče ali iz drugih vzrokov. V tem primeru je dolžan v pisni obliki predati tekmovalnemu organu obširno poročilo;
- f.) od trenutka, ko vstopi na igrišče mora kaznovati igralce, ki se nešportno vedejo; v ponovljenem primeru jim mora prepovedati nastop. V tem primeru je dolžan v pisni obliki predati tekmovalnemu organu obširno poročilo;
- g.) prepovedati vstop na igrišče brez dovoljenja vsem osebam, razen vsem igralcem in sosodniku;
- h.) prekiniti igro, če oceni, da je kateri od igralcev resneje poškodovan. Poskrbeti, da igralca čim prej odnesejo z igrišča in da se igra čim prej nadaljuje. Če je igralec lažje poškodovan, sodnik igre ne bo prekinil, dokler je žoga v igri. Sodnik ne bo dovolil, da se nudi na igrišču pomoč igralcu, ki je sposoben sam zapustiti igrišče;
- i.) izključiti iz igre vsakega igralca, ki igra grobo, ki stori težji prekršek v nameri, da bi poškodoval druge, ali se vede nešportno, ko uporablja nesramne besede;
- j.) označiti nadaljevanje igre po vsaki prekinitvi;
- k.) odločiti ali je žoga za igro primerna in v skladu s pravilom 2.

PRAVILO 6 – SOSODNIK (ASISTENT)

Za tekmo se določi tudi sosodnik ali asistent, ki svojo nalogo opravlja na nasprotni strani igrišča od glavnega sodnika. Sosodnik ima enake pravice kot glavni sodnik in še naslednje dolžnosti:

- a.) če se tekma igra brez časomerilca, kontrolira časovno kazen dveh minut v primeru izključitve igralca;
- b.) zagotavlja, da se leteče menjave vršijo v skladu s predpisi;
- c.) kontrolira čas enominutnega odmora (time – out).

V kolikor glavni sodnik in sosodnik istočasno signalizirata prekršek in je v njunih odločitvah nesoglasje, je treba dati prednost odločitvi glavnega sodnika. Glavni sodnik in sosodnik imata pravico izreči opomon ali izključitev. V primeru nesoglasja ima prednost odločitev glavnega sodnika.

PRAVILO 7 – ČASOMERILEC (TIMEKEEPER)

Za vsako tekmo se določi časomerilec, ki se nahaja izven igrišča in v višini srednje črte na tisti strani, na kateri se vršijo menjave. Časomerilec ima naslednje dolžnosti:

- a.) časomerilec mora zagotoviti, da bo igralni čas v skladu z odločitvami pravila 8. Omenjeno bo zagotovil tako, da požene štoparico po začetku igre in vsakem

- nadaljevanju igre, ki ga označi glavni sodnik ali sosodnik, in zaustavi štoparico, kadar je žoga izven igre;
- b.) meri časovno kazen dveh minut v primeru izključitve igralca;
 - c.) s piščalko ali z drugim zvočnim signalom, objavlja konec prvega polčasa, konec tekme ali konec podaljškov;
 - d.) beleži vse odmore (time – out), ki so ostali posameznemu moštvu in obvešča sodnika o vsem;
 - e.) beleži prvih 5 (pet) prekrškov, ki so jih storila moštva v posameznem polčasu in so jih sodniki dosodili;
 - f.) beleži prekinitve igre in razloge za to, beleži strelce, pa igralce, ki so opominjani in izključeni, beleži odmore in zagotavlja vse ostale pogoje za tekmo.

PRAVILO 8 – TRAJANJE IGRE

1. Igra se sestoji iz 2 (dveh) enakih delov, od katerih traja vsak del po 10, 15, 20 ali 30 minut; odvisno od starostne kategorije igralcev in drugih pogojev, danih v razpisu tekmovanja.
2. Merjenje igralnega časa opravlja časomerilec, katerega dolžnosti so opredeljene s pravilom 7.
3. Moštva imajo pravico zahtevati enominutni odmor (v nadaljevanju time – out) v vsakem polčasu enkrat, pri čemer je treba upoštevati:
 - a.) time – out ima pravico zahtevati pri časomerilcu ali sodniku trener moštva,
 - b.) časomerilec ali sodnik bo označil dovoljenje za time – out , ko bo žoga izven igre,
 - c.) v času odobrenega time – outa morajo biti igralci, ki so tedaj v igri, zbrani na igrišču. Če želijo ti igralci sprejeti navodila s klopi, jim bo to omogočeno le na vzdolžni črti, v višini rezervne klopi. Ti igralci pri tem ne smejo zapustiti igrišča. Trener moštva ali vodja ekipe, ki daje navodila, pa ne sme vstopiti na igrišče,
 - d.) če moštvo v prvem polčasu time outa ni izkoristilo, tega ne more nadoknaditi v drugem polčasu,
 - e.) v času trajanja time outa se čas trajanja igre ustavi.

PRAVILO 9 – ZAČETEK IGRE

1. Pred začetkom tekme izvrši sodnik žrebanje. Moštvo, ki dobi žreb, ima možnost izbire strani igrišča ali začetnega udarca. Igra se prične na sodnikov znak, igralec udari žogo, ki miruje na sredini igrišča, v nasprotno polje. Dokler ta udarec ni izveden, morajo vsi igralci obeh moštev stati na svoji polovici igrišča. Igralci nasprotnega moštva morajo biti od izvajalca začetnega udarca oddaljeni najmanj 3 (tri) m, vse dokler žoga ni v igri, to je dokler ni prevalila svojega obsega. Igralec, ki je izvedel začetni udarec sme z žogo igrati ponovno šele takrat, ko se jo je dotaknil katerikoli drug igralec.
2. Po doseženem zadetku se igra nadaljuje ponovno na zgoraj opisani način, s tem, da začetni udarec izvaja igralec tistega moštva, ki je zadetek prejelo.
3. Po odmoru med dvema polčasoma moštvi zamenjata strani igrišča. Začetni udarec izvede moštvo, ki ga ni izvajalo na začetku tekme.
4. Po vsaki začasni prekinitvi, ki ni nastala zaradi kršitve pravil in pod pogojem, da žoga ni zapustila igrišča, bo eden od sodnikov izvedel sodniško na mestu, kjer se je žoga nahajala v trenutku prekinitve. V kolikor je to v kazenskem prostoru, bo eden od sodnikov izvedel sodniški met na črti tega kazenskega prostora z mesta, ki je najbližje mestu, kjer se je žoga nahajala v trenutku prekinitve.
5. Žoga je v igri, ko se dotakne tal. Če žoga pri sodniškem metu zapusti igrišče, z njo pa še ni nihče igral, ali če z njo igra katerikoli od igralcev, preden je padla na tla, se sodniški met ponovi.

6. V primeru, ko igralec, ki je začetni udarec izvedel, ponovno igra z žogo preden se je ni dotaknil nobeden od drugih igralcev na tekmi, bosta sodnika dosodila posredni prosti udarec v korist nasprotnega moštva, z mesta, na katerem je bil prekršek (dvojni dotik) izvršen. V kolikor je bil ta prekršek storjen v nasprotnem kazenskem prostoru, se izvede posredni prosti udarec s črte njegovega prostora, z mesta, ki je najbližje mestu prekrška. Iz začetnega udarca se neposredno (direktno) ne more doseči zadetka.

PRAVILO 10 – ŽOGA V IGRI IN IZVEN NJE

1. Žoga je izven igre, ko s svojim celotnim obsegom, po tleh ali zraku, zapusti vzdolžno ali prečno črto in tedaj, ko sodnik igro prekine.
2. Žoga je v igri ves ostali čas od začetka do konca tekme, vključno v primerih, ko se odbije od prečke ali vratnice, ko se odbije od enega od sodnikov, če se le-ta nahajata na igrišču in ko se pričakuje odločitev v zvezi kršitve pravil igre, sodnik pa igre še ni prekinil.
3. Črte na igrišču so sestavni del igrišča, ki ga omejujejo.
4. Ko se na tekmi v dvorani žoga nenamerno odbije v strop, bo sodnik igro prekinil in jo bo eden od sodnikov nadaljeval s sodniškim metom izpod mesta, kjer je žoga udarila v strop. Če se omenjeno zgodi v kazenskem prostoru, se sodniški met izvede na črti njegovega prostora z mesta za izvedbo kazenskega udarca (6 metrovke).

PRAVILO 11 – DOSEGANJE ZADETKA

Zadetek je dosežen takrat, ko žoga v celoti preide črto v vratih med stebričkoma in prečko, če je pri tem igralec moštva, ki je v napadu ni namerno vrgel ali sunil z roko. Zmagovalec je moštvo, ki na tekmi doseže večje število zadetkov. Če zadetka ne doseže nobeno moštvo, ali obe moštvi dosežeta enako število zadetkov, se tekma proglasi za neodločeno.

PRAVILO 12 – PREKRŠKI IN NEŠPORTNO VEDENJE

A) Igralec, ki stori enega od spodnjih prekrškov, bo kaznovan s prostim udarcem za nasprotno moštvo, ki bo izveden z mesta, kjer je prekršek storjen. V kolikor stori prekršek igralec moštva, ki se brani, v svojem kazenskem prostoru, bosta sodnika dosodila kazenski udarec (6 metrovko). Kazenski udarec bosta sodnika dosodila ne glede na to, kje se je nahajala žoga, vendar pod pogojem, da je bila tedaj v igri. Igralec naredi prekršek, če:

- udari ali poskuša z nogo udariti nasprotnika,
- spotakne nasprotnika, ga pri tem zruši ali poskuša zrušiti,
- skoči na nasprotnika,
- napada, oziroma močno odriva nasprotnika na nevaren način,
- napada nasprotnika od zadaj,
- udari ali poskuša udariti nasprotnika z roko ali pljune nanj,
- drži nasprotnika
- suva nasprotnika,
- nasprotnika napada z rameni,
- neoprezno vdrsava v nasprotnika s ciljem odvzeti žogo ne glede če pri tem pride do kontakta ali ne (drseči štart),
- igra z roko, nosi žogo, jo vrže ali sune s katerimkoli delom roke.

B) Igralec, ki stori enega od naslednjih prekrškov bo kaznovan z dosojenim posrednim prostim udarcem v korist nasprotnega moštva, ki bo izveden z mesta prekrška, razen če je prekršek storjen v kazenskem prostoru. V tem primeru bo posredni prosti udarec izveden s črte kazenskega prostora z mesta, ki je najbližje mestu prekrška.

1. Če po mnenju sodnika igra nevarno, npr. poskuša udariti žogo, ki jo vratar drži v rokah.

2. Če namerno zapira nasprotnika, ne da bi pri tem želel z žogo igrati in pri tem skače ali s svojim telesom in s preletavanjem nasprotniku zapira pot.
3. Če napada vratarja, razen če se ta nahaja izven kazenskega prostora.
4. Če, kadar igra kot vratar:
 - a.) pri vmetavanju žoge v igro z roko, se žoga ni dotaknila tal na vratarjevi polovici igrišča, ali pa se je ni dotaknil, oziroma igral z žogo nobeden od igralcev na vratarjevi polovici igrišča, bo kaznovan s posrednim prostim strelom v korist nasprotnega moštva s kateregakoli mesta na sredinski črti igrišča;
 - b.) se dotakne ali kontrolira žogo z rokami potem, ko mu jo je namerno podal njegov soigralec;
 - c.) po udarcu iz kota, ki ga je izvedel njegov soigralec, če je žoga direktno podana vratarju, ki se jo je dotaknil roko ali jo z rokami kontrolira;
 - d.) se dotakne ali kontrolira žogo z rokami ali s stopalom, na kateremkoli delu igrišča več kot štiri sekunde;
 - e.) po oddani žogi ali po vmetavanju v igro, ponovno sprejme žogo od soigralca, brez, da je predtem prešla srednjo črto igrišča, ali da bi se medtem z njo igral nasprotni igralec.

C) Igralec bo opominjan, če:

- ob leteči menjavi vstopi na igrišče preden ga je zapustil igralec, ki ga zamenjuje ali pa je to storil na nepravem mestu,
- stalno krši pravila,
- z besedami ali kretnjami negoduje na odločitve sodnika in
- se vede nešportno.

Za vsakega od navedenih prekrškov je z mesta prekrška treba dosoditi posredni prosti udarec v korist nasprotnega moštva. Če je prekršek storjen v kazenskem prostoru, se prosti udarec izvede s črte kazenskega prostora z mesta, ki je najbližje mestu prekrška. Vse navedeno je pod pogojem, da ni bilo težjega prekrška.

D) Igralec bo izključen iz igre, če po mnenju sodnika:

- igra na grob način,
 - se vede predrzno in se nešportno obnaša,
 - uporablja žaljive in nesramne besede in
- drugikrat stori prekršek, ki se kaznuje z opominom.

Če sodnik igro prekine zaradi izključitve igralca, se igra nadaljuje s posrednim prostim strelom.

E)

1. Če je igralec, po mnenju sodnika, v samostojnem prodoru na nasprotnikov gol, v povsem ugodnem položaji za doseganje zadetka, v tem namerno onemogočen z nedovoljenimi sredstvi in je realizacija zadetka zaradi tega propadla, je potrebno kršitelja zaradi nešportnega vedenja izključiti.
2. Če je igralec, po mnenju sodnika, v svojem kazenskem prostoru (ne vratar) z namerno igro z roko nasprotniku onemogočil dosego zanesljivega zadetka, ga je potrebno zaradi nešportnega vedenja izključiti.
3. Izključeni igralec ne more več sodelovati v igri in mora zapustiti igrišče, v hujših primerih tudi rezervno klop. Po 2 (dveh) minutah ga lahko v moštvo nadomesti igralec z rezervne klopi, razen če je njegovo moštvo v tem času prejelo zadetek. V tem primeru sledi:
 - a) če pri igri 5:4, moštvo z igralcem več doseže zadetek, se moštvo, ki je zadetek prejelo popolni,
 - b) če pri igri 4:4, katerokoli moštvo doseže zadetek, se popolnita obe ekipi,

- c) če pri igri 5:3 ali 4:3, ekipa z večjim številom igralcev doseže zadetek, se tedaj ekipa, ki je zadetek prejela, popolni samo z enim igralcem,
- d) če pri igri 3:3, katerokoli moštvo doseže zadetek, se tedaj dopolni vsako od moštev le z enim igralcem,
- e) če doseže zadetek ekipa z igralcem manj v igri, se tekma nadaljuje ob nespremenjenem številu igralcev.

PRAVILO 13 – PROSTI UDARCI

Proste udarce delimo v dve skupini:

1. Neposredni (direktni) prosti udarci, iz katerih se lahko neposredno doseže zadetek proti moštvu, ki je prekršek storilo.
2. Posredni (indirektni) prosti udarci, iz katerih neposredno ni mogoče doseči zadetka, če se žoge pri tem ni dotaknil drug igralec.

Ko igralec izvaja prosti udarec, morajo biti vsi nasprotni igralci oddaljeni od žoge najmanj 5 (pet) metrov, do trenutka, ko je žoga v igri. Žoga je v igri, ko prevali svoj obseg.

Če nasprotni igralci niso oddaljeni od žoge po zgornjem pravilu, sodnik določi ponovitev. V trenutku izvedbe prostega udarca mora žoga na tleh mirovati. Izvajalec sme z žogo igrati šele potem, ko se jo je dotaknil drug igralec. Če moštvo, ki naj izvede prosti udarec, tega ne stori v 4 (štirih) sekundah, bodo sodniki dosodili posredni prosti udarec v korist nasprotnega moštva.

Da bi se odločitev o posrednem in neposrednem prostem udarcu razlikovala, so sodniki dolžni pri posrednem prostem udarcu le-tega označiti z dvigom roke iznad svoje glave. Roka naj bo v tem položaju vse dokler se po izvedenem udarcu žoge ne dotakne drug igralec, ali pa da žoga ni več v igri.

PRAVILO 14 – AKUMULIRANI PREKRŠKI

1. Akumulirani prekrški se nanašajo na vse prekrške, označene v pravilu 12. Ko je eno od moštev storilo v enem polčasu 5 (pet) prekrškov, bodo v nadaljevanju dosojeni le neposredni prosti udarci, ne glede na karakter prekrška. Iz takega prostega udarca je možno neposredno doseči zadetek.
2. Prvih 5 (pet) prekrškov, ki jih bo vsako moštvo zbralo v vsakem polčasu, bo zabeleženo v zbiru podatkov o tekmi.
3. Prostni udarci, dosojeni za prvih 5 prekrškov, ki jih stori vsako od moštev, so lahko branjeni z živim zidom.
4. Vštevši od 6 (šestega) akumuliranega prekrška, živi zid ni več dovoljen, kot dodatna obramba pred prostim udarcem. Pomembno je še:
 - a) igralci, razen vratarja ekipe, ki se brani, ter igralec, ki udarec izvaja in mora biti jasno definiran, ostanejo na igrišču, a za zamišljeno črto v liniji z žogo paralelno s prečno črto in izven kazenskega prostora,
 - b) vratar ostane v svojem kazenskem prostoru, najmanj 5 m od žoge,
 - c) igralci nasprotni ekipe morajo biti 5 m oddaljeni od žoge in izvajalca ne smejo ovirati. Pri tem ne sme noben igralec preiti zamišljene črte v liniji z žogo, dokler žoga ne prevali pot svojega obsega,
 - d) igralec, ki izvaja udarec, žogo udari z namenom, da doseže zadetek in je ne sme podati drugemu igralcu,
 - e) takoj, ko je udarec izveden, se žoge ne sme nihče dotakniti vse dokler ni z njo igral nasprotni vratar, ali pa se je odbila od vratnice ali prečke ali dokler ni zapustila igrišča,
 - f) noben udarec ne more biti izveden z manjše oddaljenosti kot 6 (šest) m od prečne črte. V kolikor bo storjen prekršek, ki sicer zahteva posredno izvedbo v

kazenskem prostoru, se udarec izvede s črte kazenskega prostora z mesta, ki je najbliže prekršku,

- g) po tem, ko katera ekipa že ima 5 akumuliranih prekrškov in naslednjega stori dlje od 12 m od svojih vrat, nasprotna ekipa izvaja prosti kazenski udarec iz razdalje 12 m od vrat, katerih igralci so storili prekršek.

v kolikor se igrajo podaljški, se vsi prekrški, ki so nastali v 2. polčasu, akumulirajo v podaljških.

PRAVILO 15 – KAZENSKI UDAREC

Kazenski udarec se izvaja z označenega mesta na črti kazenskega prostora. Pri izvedbi morajo biti vsi igralci, razen vratarja nasprotnega moštva in izvajalca, izven kazenskega prostora, vendar na igrišču in najmanj 5 (pet) metrov od mesta za izvajanje.

Vratar nasprotnega moštva mora stati na črti vrat med vratnicama (ne sme premikati stopala) do trenutka, ko je žoga v igri. Izvajalec mora izvesti udarec v smeri naprej in sme ponovno igrati z žogo šele, ko je z njo igral drug igralec. Iz kazenskega udarca se lahko neposredno doseže zadetek.

Ko se kazenski udarec izvaja v regularnem delu tekme, ali ko je ob polčasu ali ob koncu tekme igralni čas podaljšan za izvedbo kazenskega udarca, doseženi zadetek mora biti priznan. Zadetek mora biti priznan četudi se je žoga, preden je prešla črtov vratih med stebričkoma in prečko, dotaknila enega ali obeh stebričkov vrat, prečke, nasprotnikovega vratarja ali v katerikoli drugi kombinaciji, pod pogojem, da ni bilo katerega drugega prekrška.

PRAVILO 16 – UDAREC IZ OUTA

Tedaj, ko žoga s celim svojim obsegom, po tleh ali po zraku, zapusti igrišče na vzdolžni črti, se izvede udarec iz outa v korist nasprotnega moštva, katerega igralec je imel zadnji dotik z žogo. Udarec iz outa se izvede z nogo. Izvajalec udarca iz outa mora ob izvedbi stati z enim delom, ali z obema stopaloma na vzdolžni črti igrišča ali izven igrišča. Žoga mora na vzdolžni črti mirovati.

Žoga je v igri, ko prevali svoj obseg, izvajalec pa se sme žoge dotakniti šele takrat, ko je z njo že igral drug igralec. Igralci nasprotnega moštva morajo biti pri izvajanju udarca iz outa oddaljeni od žoge najmanj 5 m. Zadetek, ki je dosežen neposredno iz udarca iz outa, se ne prizna.

Če izvajalec udarca iz outa ne bo izvedel v 4 (štirih) sekundah od trenutka, ko je v posesti žoge, bo udarec iz outa izvedel igralec nasprotnega moštva.

PRAVILO 17 – VMETAVANJE OD VRAT

Tedaj, ko žoga s katero je igral zadnji igralec napadajočega moštva, po tleh ali po zraku zapusti prečno črto (razen del te črte med vratnicama), mora vratar vrniti žogo v igro z rokami. Vrne jo tako, da jo iz kazenskega prostora vrže v polje izven kazenskega prostora, vendar ne čez polovico igrišča. Žoga je v igri, ko zapusti kazenski prostor.

Vmetavanje od vrat je izvedeno pravilno, ko z žogo igra (se je dotakne) drug igralec izven kazenskega prostora, ali ko se žoga dotakne tal znotraj polovice igrišča tistega vratarja, ki je vmetavanje izvršil. Igralci nasprotnega moštva morajo biti pri tem izven kazenskega prostora, vse dokler le-tega žoga po vmetavanju ne zapusti.

Če žoga, ki jo vratar z roko vrača v igro, preleti sredino igrišča ne da bi predhodno padla na tla ali z njo ni igral drug igralec, bodo sodniki dosodili posredni prosti udarec v korist nasprotnega moštva s kateregakoli mesta na sredinski črti. Če vratar po vmetavanju žoge z roko, dobi žogo vrnjeno od soigralca in se je dotakne ali ulovi z roko, bodo sodniki dosodili posredni prosti udarec v korist nasprotnega moštva na črti kazenskega prostora, z mesta, ki je najbliže prekršku.

PRAVILO 18 – UDAREC IZ KOTA

Tedaj, ko žoga preide prečno črto (razen del te črte med vratnicama) po tleh ali po zraku in je z njo igral zadnji igralec branečega moštva, bosta sodnika dosodila udarec iz kota v korist napadajočega moštva. Pri udarcu iz kota se mora žoga postaviti točno na stičišču vzdolžne in prečne črte. Igralci nasprotnega moštva, v odnosu na izvajalca, morajo biti ob izvedbi najmanj 5 m od žoge, dokler ta ni v igri. Igralec, ki je izvedel udarec iz kota, ne sme ponovno igrati z žogo, dokler z njo ni igral drug igralec. Pri udarcu iz kota se lahko neposredno doseže zadetek. Če udarec iz kota ni bil izveden pravilno, se ponovi. Če določeni igralec ne izvede udarca iz kota v 4 sekundah, potem ko je v posesti žoge, bodo sodniki dosodili posredni prosti udarec za nasprotno ekipo.

DODATEK – NAVODILA ZA IZVAJANJE KAZENSKIH UDARCEV ZA DOLOČITEV ZMAGOVALCA V PRIMERU NEODLOČENEGA REZULTATA OB KONCU TEKME

- Glavni sodnik bo določil vrata, na katera se bodo izvajali udarci.
 - Glavni sodnik z žrebom določi moštvo, ki prične z izvedbo udarcev.
 - Izvaja se naizmenično po 5 (pet) udarcev. Izvaja jih 5 (pet) igralcev vsakega moštva. Kapetani moštev prijavijo glavnemu sodniku pred začetkom izvajanja navedenih 5 igralcev od 12.
 - Če po izvajanju 5. udarcev obeh moštev rezultat ostane neodločen, se izvajanje nadaljuje po nespremenjenem redosledu, dokler pri enakem številu udarcev eno od moštev ne doseže prednost enega zadetka več.
 - Dodatne udarce izvajajo igralci, ki še niso izvedli nobenega od prvih petih udarcev. Po tem, ko izvedejo udarec vsi igralci (do 12), bodo po potrebi z izvajanjem nadaljevali igralci, ki so streljali prvih pet udarcev.
 - Katerikoli izključeni igralec ne more sodelovati pri teh udarcih.
- Vsak igralec, ki igra in ima pravico nastopa, lahko zamenja vratarja.

ROKOMET

PRAVILA

IGRE

RZS – Rokometna zveza Slovenije

IHF – International Handball Federation

IGRIŠČE

Igrišče je pravokotnik, dolg 40 in širok 20 m. Sestavljen je iz dveh enakih polj za igro in dveh vratarjevih prostorov. Daljši stranici se imenujeta vzdolžne črte, krajše pa prečne črte rokometnega igrišča. Na igrišču so še naslednje oznake:

- središčna črta, ki razpolavlja igrišče na dva enaka dela;
- črta vratarjevega prostora, ki označuje prostor, kamor igralci v polju ne smejo vstopiti;
- črta kazenskega prostora ali devetmetrska črta, ki je označena prekinjenimi črtami;
- kratka črta, ki je oddaljena 4 m od črte v vratih in označuje, do kod sme pristopiti vratar k strelcu, ki izvaja kazenski strel;
- črta, oddaljena 7 m od črte v vratih, ki označuje mesto, od koder izvaja strelec najstrožjo kazen.

IGRALCI

Ekipo praviloma sestavlja 12 igralcev (10 igralcev in 2 vratarja). Na igrišču je lahko naenkrat samo 6 igralcev in vratar. Ostali so rezervni igralci in morajo sedeti na klopi za rezervne igralce.

VRATAR

Ne glede na to, koliko ima ekipa igralcev na igrišču, mora zmeraj imeti v svoji sestavi tudi vratarja, ki se razlikuje od ostalih igralcev po barvi dresa. Vratar je edini igralec, ki lahko igra v vratarjevem prostoru. Vratarjev prostor lahko zapusti in nadaljuje z igro v polju. . Takrat veljajo zanj vsa pravila, ki veljajo tudi za ostale igralce v polju. Če zapusti vratarjev prostor z žogo, dosodi sodnik prosti met za nasprotno ekipo, če pa se z žogo vrača iz polja v vratarjev prostor, dosodi sodnik najstrožjo kazen.

IGRA Z ŽOGO

Dovoljena je uporaba pesti rok, glave, trupa, stegna in kolena za lovljenje, zaustavljanje, metanje, potiskanje, udarjanje in boksanje žoge. Igralcem je torej dovoljeno, da se žoge dotaknejo z vsemi deli telesa, razen z nogo pod višino kolen. Ko igralec stoji na mestu, lahko žogo drži največ tri sekunde. Ne da bi žogo odbil od tal, lahko učenec napravi največ tri korake. Žogo si lahko predaja iz roke v roko, ne sme pa si je metati iz roke v roko. Prepovedano je žogo predati soigralcu iz roke v roko, ne da bi ob tem učenec izgubil stik z žogo. Prepovedano se je dotakniti žoge več kot enkrat, če se žoga prej ne dotakne tal,

drugega učenca, vratnice ali prečke. Prepovedano je metanje za žogo, ki leži na tleh ali se po tleh kotali.

ODNOS DO NASPROTNIKA

Prepovedano je:

- blokiranje ali oviranje nasprotnika z rokami, s pestmi ali z nogami;
- izpuliti ali izbijati nasprotniku žogo, ki jo drži v eni ali obeh rokah;
- uporabljati pesti za odvzemanje žoge nasprotniku;
- ogrožati nasprotnika z žogo ali pa mu žogo približati z namero nevarnega ali nešportnega delovanja;
- objemanje, držanje in potiskanje nasprotnika z eno ali obema rokama.

Dovoljeno je:

- nasprotniku odvzeti žogo z odprto dlanjo iz katerekoli smeri;
- onemogočanje nasprotnika s telesom, tudi takrat, ko nima žoge.

DOSEGANJE ZADETKA

Zadetek je dosežen, ko cela žoga preide črto v vratih, če predhodno napadalci niso storili nikakršnega prekrška.

PROSTI MET

Prosti met se dosodi:

- ko igralci napačno menjajo;
 - zaradi vstopanja igralcev v polju v vratarjev prostor;
 - kadar vratar zapusti vratarjev prostor z žogo;
 - zaradi napak pri igri z žogo (koraki, dvojno vodenje, napačno vodenje, držanje žoge na mestu več kot tri sekunde, dotik žoge z nogo pod kolenom,...);
 - zaradi pasivne igre v napadu;
 - zaradi napak v odnosu do nasprotnika (prekrški);
 - zaradi napačnega izvajanja začetnega meta in auta;
 - kadar se prekine igra, ne da bi se kršila pravila;
 - zaradi nepravilnosti pri izvajanju prostega meta;
- zaradi napak pri izvajanju najstrožje kazni;
- zaradi nepravilnosti pri sodniškem metu;
 - zaradi nešportnega obnašanja.

Prosti met se izvaja na mestu, kjer je bil storjen prekršek. Vsi nasprotni igralci morajo biti oddaljeni od izvajalca najmanj tri metre. Če so bila pravila kršena v kazenskem prostoru in je prosti met v korist ekipe, ki je v napadu, se izvaja prosti met z roba kazenskega prostora v višini mesta, kjer je bil storjen prekršek. Tudi v tem primeru morajo biti vsi nasprotni igralci oddaljeni od izvajalca najmanj tri metre, izvajalec pa ne sme podati žoge v kazenski prostor.

NAJSTROŽJA KAZEN (SEDEMMETROVKA)

Najstrožja kazen se dosodi:

- zaradi nepravilnega oviranja napadalca v jasni situaciji za doseg zadetka po vsem igrišču;
- kadar se vratar z žogo vrne v vratarjev prostor;
- zaradi vstopanja obrambnega igralca v vratarjev prostor z namero pridobiti si prednost pred napadalcem, ki je v jasni situaciji za doseg zadetka;
- zaradi namernega vračanja žoge lastnemu vratarju v vratarjev prostor.

Kazenski strel se izvaja kot neposreden strel proti vratom v času treh sekund po sodnikovem znaku s piščalko. Izvajalec se postavi pred črto, ki označuje mesto izvajanja sedemmetrovke,

z nogo se v času izvedbe ne sme dotakniti ali prekoračiti črte, pred katero stoji. V času izvajanja najstrožje kazni ne sme biti v kazenskem prostoru, razen izvajalca, noben drug igralec. Igralci nasprotne ekipe morajo biti oddaljeni od izvajalca najmanj tri metre.

IZVAJANJE METOV

Pred izvedbo metov mora biti žoga v roki izvajalca, vsi ostali učenci pa se morajo nahajati v položaju, ki jih predvidevajo pravila igre. V času izvajanja začetnega meta, auta, prostega meta in najstrožje kazni mora del noge neprekinjeno ostati v stiku s tlemi. Met je izveden, ko je žoga zapustila roko izvajalca. Izvajalec ne sme neposredno predati žoge drugemu učencu v roke, ne da bi žoga zapustila njegovo roko.

KAZNI

Pri rokometu se lahko učenci zaradi prekrškov v odnosu do nasprotnika ali nešportnega obnašanja kaznujejo z naslednjimi kaznimi: opomin, izključitev za dve minuti, diskvalifikacija in izključitev do konca tekme. Igralec je lahko na eni tekmi izključen za dve minuti največ trikrat. Po tretji izključitvi je učenec diskvalificiran in mora zapustiti igrišče in klop za rezervne igralce.

