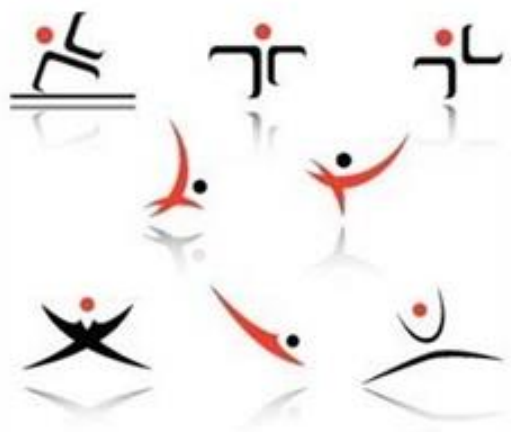


Zveza športnih organizacij Dobropolje



**PRAVILNIK**  
**REKREATIVNEGA PRVENSTVA OBČINE**  
**DOBREPOLJE V MALEM NOGOMETU**

Dobropolje, 20. marec 2013

## KAZALO VSEBINE

I. ORGANIZACIJA TEKMOVANJA .....	4
1.1 Ime tekmovanja .....	4
1.2 Vodenje tekmovanja ... ..	4
1.3 Naloge vodje tekmovanja... ..	4
1.4 Razpis tekmovanja ... ..	4
1.5 Prijava ekip .....	4
1.6 Prijavnina... ..	4
1.7 Sistem tekmovanja ... ..	5
1.8 Sodniki .....	5
1.9 Pritožbe .....	5
1.10 Sankcije ... ..	5
II. IGRALCI IN MENJAVE .....	5
2.1 Ekipe ... ..	5
2.2 Identifikacija igralcev ... ..	6
2.3 Oprema igralcev ... ..	6
2.4 Število igralcev .....	6
2.5 Menjave ... ..	6
2.6 Menjave vratarja ... ..	6
III. PRAVILA IGRE.....	7
3.1 Začetek tekme... ..	7
3.2 Začetni udarec ... ..	7
3.3 Trajanje tekme.....	7
3.4 Sodniški met ... ..	7
3.5 Prekrški in nešportno vedenje ... ..	8
3.5.1 Direktni prosti strel ... ..	8
3.5.2 Kazenski strel .....	8
3.5.3 Indirektni prosti strel .....	9
3.6 Disciplinske kazni... ..	9
3.6.1 Rumeni karton.....	9

3.6.2 Rdeči karton...	10
3.7 Časovne kazni ob izključitvah ...	10
3.8 Prosti strel .....	10
3.9 Akumulirani prekrški.....	11
3.10 Izvajanje avtov ...	11
3.11 Izvajanje kotov ...	12
3.12 Vmetavanje od vrat ...	13
3.13 Odmor (time out) .....	13
IV. TOČKOVANJE IN UVRSTITEV .....	13
4.1 Točkovanje.....	13
4.2 Vrstni red .....	14
4.3 Izključitev iz tekmovanja ...	14
V. OSTALE DOLOČBE ...	14
5.1 Žoge .....	14
5.2 Spremljevalci .....	14
5.3 Ostalo .....	14

## I. ORGANIZACIJA TEKMOVANJA

### 1.1 Ime tekmovanja

Tekmovanje se imenuje: REKREATIVNO PRVENSTVO OBČINE DOBREPOLJE V MALEM NOGOMETU (v nadaljevanju: tekmovanje). V tekmovanju lahko sodelujejo ekipe, ki se prijavijo na podlagi razpisa, ki ga objavi organizator tekmovanja.

### 1.2 Vodenje tekmovanja

Organizator tekmovanja je Zveza športnih organizacij Dobropolje (v nadaljevanju: ZŠO Dobropolje). Vodja tekmovanja ki je zadolžen za njegovo tehnično izvedbo.

### 1.3 Naloge vodje tekmovanja

Naloge vodje tekmovanja so:

- pravočasno objavi razpis tekmovanja,
- na podlagi števila prijavljenih ekip določi tekmovalni sistem in opravi žreb,
- določi višino prijavnine,
- določi višino pritožne takse,
- sestavi podroben raspored tekem in ga skupaj s seznamom prijavljenih igralcev pravočasno posreduje sodelujočim ekipam,
- zagotovi objekt(e), v katerem(ih) se bo odvijalo tekmovanje,
- zagotovi sodnike,
- rešuje morebitne pritožbe in pojasnjuje nejasnosti okoli sistema tekmovanja in pravil igre,
- ekipam posreduje ostala navodila in obvestila pomembna za nemoteno izvedbo tekmovanja.

### 1.4 Razpis tekmovanja

Vodja tekmovanja je dolžan pravočasno (vsaj tri tedne pred pričetkom tekmovanja) objaviti razpis tekmovanja, ki mora vsebovati:

- naslov organizatorja,
- datum, do katerega se je potrebno prijaviti,
- prijavnici obrazec,
- datum predvidenega pričetka tekmovanja,
- igralne dneve,
- pogoje za prijavo igralcev v skladu s tem pravilnikom,
- ostala določila potrebna za izvedbo tekmovanja.

### 1.5 Prijava ekip

Ekipe, ki želijo nastopati v tekmovanju, se morajo prijaviti do datuma določenega v razpisu tekmovanja. Kasneje prispelih prijav se ne upošteva. Prijava mora vsebovati:

- ime ekipe,
- priimek in ime vodje ekipe,
- naslov vodje ekipe,
- kontaktne podatke vodje ekipe (telefon, elektronski naslov, ...),
- seznam igralcev ekipe.

### 1.6 Prijavnina

Sodelujoče ekipe so dolžne pred pričetkom tekmovanja vplačati prijavnino za nastop v tekmovanju. Prijavnina se nakaže na transakcijski račun ZŠO Dobropolje. Višino

prijavnine določi vodja tekmovanja. Odvisna je od števila prijavljenih ekip in ocene stroškov pri izvedbi tekmovanja.

Ekipa, ki v predpisanem roku, ki ga določi vodja tekmovanja, prijavnine ne plača, nima pravice nastopa in se briše iz tekmovanja.

### 1.7 Sistem tekmovanja

Tekmovalni sistem določi vodja tekmovanja na podlagi števila prijavljenih ekip. Če poteka tekmovanje na več stopnjah (1. liga, 2. liga, ...), postane zmagovalec tekmovanja ekipa, ki osvoji prvo mesto na najvišji stopnji tekmovanja.

Pari se določijo po prejetih prijavih in opravljenem žrebu na osnovi Bergerjevih tabel.

Tekme se igrajo po razporedu, ki ga določi vodja tekmovanja. Prestavljanje posameznih tekem NI MOŽNO, razen v izjemnih primerih in z dovoljenjem vodje tekmovanja!

Vodja tekmovanja lahko v izjemnih primerih prestavi vse tekme določenega dneva, če za to obstajajo utemeljeni razlogi (npr. višja sila).

### 1.8 Sodniki

Tekme sodijo sodniki, ki jih določi vodja tekmovanja.

V primeru, da sodnika ni, je dolžnost vodij oziroma kapetanov ekip, da se sporazumeta in da srečanje sodi nekdo drug (morebiti prisoten sodnik ali igralec druge ekipe).

### 1.9 Pritožbe

Morebitne pritožbe, ki se nanašajo na kršenje določil tega pravilnika, je potrebno oddati vodji tekmovanja prvi delovni dan po odigrani sporni tekmi. Ob vložitvi pritožbe je potrebno vplačati pritožno takso. Ta se vlagatelju vrne, če je pritožba rešena v njegovo korist, drugače pa se položi na račun organizatorja tekmovanja.

Pritožba se odda na obrazcu za pritožbe. Obvezen je podpis vodje oziroma kapetana ekipe in sodnika!

Pritožbe rešuje izključno vodja tekmovanja. Njegove odločitve so dokončne in ne dopuščajo dodatnih pritožb.

V izključni pristojnosti vodje tekmovanja je tudi pojasnjevanje nejasnosti okoli sistema tekmovanja in pravil igre.

Vodja tekmovanja registrira tekme z doseženimi izidi, ko prejme izide vseh tekem določenega kroga (običajno prvi delovni dan po odigranem krogu). V primeru vložene pritožbe se registracija tekme odloži, dokler se ne ugotovi upravičenost pritožbe. Če je bila ta upravičena, dobi ekipa, ki je vložila pritožbo, tekmo brez boja z izidom 3:0.

Pritožb na sojenje se ne upošteva!

### 1.10 Sankcije

Ekipo se izključi iz tekmovanja, če več kot enkrat neupravičeno manjka na tekmovanju (na posameznem tekmovalnem dnevu).

Z izključitvijo iz tekmovanja se lahko kaznuje tudi posameznega igralca, če se ta obnaša nešportno, neprimerno in žaljivo.

Sankcije določi vodja tekmovanja na osnovi poročila sodnika.

## II. IGRALCI in MENJAVE

### 2.1 Ekipe

Ekipa lahko prijavi do dvajset (20) igralcev, brez omejitev. Prijave igralcev je potrebno posredovati vodji tekmovanja do roka, ki ga je postavil vodja tekmovanja. Ta ne sme biti kasnejši od začetka tekmovanja.

Igrajo lahko le prijavljeni igralci! Posamezni igralec lahko nastopa le za eno ekipo. Med tekmo mora biti eden od igralcev kapetan ekipe.

**Vsi igralci igrajo na lastno odgovornost.**

## 2.2 Identifikacija igralcev

Na zahtevo kapetana oziroma vodje nasprotne ekipe ali sodnika so igralci dolžni dokazati svojo identiteto. To storijo s predložitvijo svojega uradnega dokumenta, na katerem se nahaja njihova fotografija. To določilo se uveljavlja preko sodnika, ob podpisu zapisnika strelcev takoj po kocu tekme.

## 2.3 Oprema igralcev

Priporočljivo je, da imajo vsi igralci ekipe enotno opremo (majice in hlačke). V primeru, da imata nasprotni ekipi majice enake barve, mora prvo napisana ekipa v razporedu majice zamenjati oziroma igrati brez njih.

Igralci ne smejo imeti pri/na sebi ničesar (vključujoč tudi nakit), kar bi utegnilo biti nevarno za ostale igralce.

Dovoljena je le športna obutev iz platna ali mehkega usnja in s podplati iz gume ali kakšnega drugega podobno mehkega materiala, ki ne pušča sledi na igralni površini.

Vratarjeva športna oprema se mora po barvi razlikovati od majic ostalih igralcev. V kolikor igralec v polju zamenja vratarja, mora obleči vratarski dres.

## 2.4 Število igralcev

Tekmo igrata dve ekipi. Vsaka ima na igrišču do pet (5) igralcev, od katerih je eden vratar (sistem 4+1).

Tekmo morajo obvezno začeti vsaj štirje (4) igralci, od katerih je eden vratar. V nasprotnem primeru se smatra, da ekipe ni bilo na tekmi.

Ekipa izgubi tekmo zaradi pomanjkanja igralcev, če ostane med igro na igrišču z manj kot tremi (3) igralci (dva igralca plus vratar). V tem primeru sodnik tekmo prekine, nasprotna ekipa pa jo dobi z izidom 3:0.

## 2.5 Menjave

Število menjav med igro je neomejeno. Menjave so "leteče" (opravijo se, ko je žoga v igri). Igralec, ki je bil zamenjan, se lahko vrača ponovno v igro, kot menjava drugega igralca.

Menjave se izvajajo na sredini igrišča, v za to določenem prostoru (to velja za oba igralca, ki sta del menjave). Igralec, ki vstopa v igro ne sme stopiti na igrišče preje, preden zamenjani soigralec ne zapusti igrišča.

Če ob "leteči menjavi" rezervni igralec vstopi v igro preje, preden igralec, ki igro zapušča odide z igrišča, ali igralca menjavo opravi izven za to določenega prostora, bo sodnik igro prekinil. Sodnik bo opomnil igralca, ki je storil prekršek in igro nadaljeval s posrednim (indirektnim) prostim strelom z mesta, na katerem se je nahajala žoga v času prekinitve. V kolikor se je žoga nahajala v kazenskem prostoru, bo indirektni prosti strel izveden s črte kazenskega prostora in to s točke, ki je najbližja mestu, kjer se je žoga v trenutku prekinitve igre nahajala.

## 2.6 Menjave vratarja

Pri menjavi vratarja pravilo leteče menjave ne velja. Možno jo je izvesti le med prekinitvijo igre. Igra ostane prekinjena, dokler menjava vratarja ni opravljena.

Za menjave veljajo še naslednja določila:

- Vratarja lahko zamenja katerikoli igralec v polju. Taka menjava je možna le v trenutku prekinitve igre. Vratar se mora po opremi razlikovati od soigralcev!
- V primeru napačne menjave (igralec je vstopil na igrišče preden je zamenjani soigralec igrišče zapustil) sodnik izključi vstopajočega igralca za dve minuti (ekipa igra z igralcem manj). Igra se nadaljuje s posrednim prostim strelom za nasprotnika z mesta, na katerem se je žoga v trenutku prekinitve nahajala. V kolikor se je žoga v trenutku prekinitve nahajala v kazenskem prostoru, se prosti strel izvede z roba kazenskega prostora.
- V primeru, da igralec vstopi v igro na napačnem mestu, sodnik igro prekine in dosodi posredni prosti strel za nasprotno ekipo. Prosti strel se izvede z mesta, na katerem

se je žoga v trenutku prekinitve nahajala. V kolikor se je žoga v trenutku prekinitve nahajala v kazenskem prostoru, se prosti strel izvede z roba kazenskega prostora.

### III. PRAVILA IGRE

#### 3.1 Začetek tekme

Na začetku tekme sodnik izvede žrebanje z metanjem kovanca. Ekipa, ki dobi žreb, izbira stran igrišča, nasprotna ekipa pa začetni udarec.

Po odmoru med obema polčasoma ekipi zamenjata strani igrišča. Začetni udarec izvede ekipa, nasprotna od tiste, ki ga je izvedla na začetku tekme.

#### 3.2 Začetni udarec

Začetni udarec je način za začetek ali ponovni začetek igre. Izvede se:

- na začetku tekme,
- na začetku drugega polčasa tekme,
- po doseženem zadetku.

Postopek pri začetnem udarcu je naslednji:

- vsi igralci obeh ekip morajo stati na svoji polovici igrišča,
- igralci nasprotne ekipe morajo biti od izvajalca začetnega udarca oddaljeni najmanj 3 metre,
- žoga je postavljena na sredinsko točko na sredini igrišča,
- sodnik da znak za začetek igre,
- žoga je v igri, ko je udarjena in se premakne naprej (premakne se v nasprotno polje),
- igralec, ki je izvedel začetni udarec, sme z žogo ponovno igrati šele tedaj, ko se je dotakne katerikoli drug igralec.

Po doseženem zadetku se igra nadaljuje ponovno na zgoraj opisani način, s tem da začetni udarec izvaja igralec tistega moštva, ki je zadetek prejelo.

Zadetek je možno doseči tudi direktno iz začetnega udarca.

#### 3.3 Trajanje tekme

Tekma se sestoji iz dveh enakih delov (polčasov), od katerih traja vsak po dvajset (20) minut. Odmor med polčasoma traja eno (1) minuto. Merjenje igralnega časa je v domeni sodnika. Igralni čas se mora podaljšati, da bi se omogočila izvedba kazenskega strela ob ali po izteku rednega časa v posameznem polčasu.

Posamezno ekipo se čaka največ pet (5) minut (po sodnikovi uri) glede na raspored! Merodajna je sodnikova ura. Če se tekme iz nepredvidenih razlogov zavlečejo (torej če trajajo dlje, kot je predvideno z rasporedom), morata biti obe naslednji ekipi takoj pripravljene za igro. Če ekipa zamudi več kot je predvideno po pravilniku, izgubi tekmo brez boja. Sodnik označi konec tekme, dobi pa jo z izidom 3:0 ekipa, ki čaka na igrišču. Če ni nobene od obeh ekip pravočasno na igrišču, se tekma registrira kot neodigrana. Obema ekipama se odvzame po ena (1) točka in pišejo trije zadetki v minus.

#### 3.4 Sodniški met

Po začasni prekinitvi igre, zaradi vzroka, ki ni omenjen v pravilih igre, pod pogojem, da žoga neposredno pred prekinitvijo ni prešla prečne ali vzdolžne črte, bo sodnik spustil žogo na tla na mestu, kjer se je nahajala v času prekinitve, razen če se je nahajala v kazenskem prostoru. V tem primeru bo sodnik spustil žogo s črte kazenskega prostora na točki, ki je najbližje mestu, kjer se je nahajala žoga v trenutku prekinitve igre.

Smatra se, da je žoga pri sodniškem metu v igri, ko se dotakne tal. Nobeni igralec ne sme igrati z žogo preden se ta ne dotakne tal.

Sodniški met izvede sodnik tako, da drži žogo na dlani, v višini bokov in jo enostavno spusti na tla. Sodniški met se izvede ob prisotnosti po enega igralca vsakega moštva, ki stojita toliko vsaksebi, da lahko žoga prosto pade na tla.

Ostali igralci morajo biti oddaljeni le toliko, da ne motijo normalne izvedbe sodniškega meta.

### 3.5 Prekrški in nešportno vedenje

Prekrški in nešportno vedenje se kaznujejo s prostimi streli in disciplinskimi kaznimi.

#### 3.5.1 Direktni prosti strel

Direktni prosti strel za nasprotno ekipo se dosodi, če igralec napravi enega od naslednjih sedmih prekrškov na način, ki je po oceni sodnika malomaren, brezobziren ali z uporabo prekomerne sile:

- brcne ali poskusi brcniti nasprotnika,
- spotakne ali poskusi spotakniti nasprotnika,
- skoči na nasprotnika,
- odriva nasprotnika,
- udari ali poskusi udariti nasprotnika,
- porine nasprotnika,
- dotik z nasprotnikom (to pomeni, da gre za dotik z nasprotnikom prej kot z žogo).

Direktni prosti strel za nasprotno ekipo se dosodi tudi, če igralec napravi enega izmed naslednjih štirih prekrškov:

- drži nasprotnika,
- pljune nasprotnika,
- vdrsava v nasprotnika s ciljem, da mu odvzame žogo, ne glede na to ali se pri tem nasprotnika dotakne ali ne (drseči start), pri čemer je izjema vratar v svojem kazenskem prostoru, pod pogojem, da ni igral na malomaren in brezobziren način ali uporabljal prekomerno silo,
- namerno igra z roko (razen vratarja v njegovem kazenskem prostoru).

Direktni prosti strel se izvede z mesta, kjer se je prekršek zgodil.

Zgoraj navedeni prekrški se štejejo med akumulirane prekrške.

#### 3.5.2 Kazenski strel

Kazenski strel se dosodi, če igralec braneče se ekipe napravi enega izmed zgoraj naštetih prekrškov znotraj svojega kazenskega prostora, ne glede na položaj žoge v trenutku prekrška, pod pogojem, da je bila žoga tedaj v igri.

Kazenski strel se izvaja z razdalje šestih metrov, točno s sredine, če gledamo v igrišče s čelne črte. Pri izvedbi kazenskega strela morajo biti vsi igralci, razen izvajalca, oddaljeni najmanj pet metrov od mesta izvajanja, prav tako pa se ne smejo nahajati v kazenskem prostoru.

V primeru, da je bil dosojen kazenski strel, pa je potem, a pred izvedbo kazenskega strela, igralni čas posameznega polčasa potekel, mora sodnik podaljšati igralni čas in omogočiti izvedbo kazenskega strela.

Postavitev igralcev in žoge:

- žoga se postavi na kazensko točko,
- izvajalec, ki izvaja kazenski strel je jasno identificiran,
- nasprotni vratar stoji na svoji prečni črti med vratnicama obrnjen proti izvajalcu, dokler žoga ni udarjena,
- ostali igralci razen izvajalca morajo biti ob izvedbi na igrišču, izven kazenskega prostora, za kazensko točko in najmanj 5 metrov oddaljeni od kazenske točke.

Opozorilo: Vratar se lahko premika s stopali po liniji vrat. Nikakor pa ni dovoljena premaknitev vratarja proti izvajalcu, dokler žoga ni udarjena in se premakne naprej (op.: če zadetek ni dosežen, se kazenski strel ponovi).

Postopek izvedbe:

- izvajalec mora udariti žogo naprej,



- izvajalec ne sme ponovno igrati z žogo, dokler se ta ne dotakne okvira gola ali z njo igra nasprotni igralec,
- žoga je v igri neposredno potem, ko je udarjena in se premakne naprej.

### 3.5.3 Indirektni prosti strel

Z indirektnim (posrednim) prostim strelom za nasprotno ekipo se kaznuje ekipa, katere igralec:

- igra nevarno v bližini nasprotnika,
- ovira napredovanje nasprotnega igralca,
- preprečuje vratarju, da bi se osvobodil žoge iz rok,
- poskuša zadeti žogo, ki jo v rokah drži nasprotni vratar,
- stori prekršek nad svojim soigralcem na način enega od primerov za direktni prosti strel storjenih nad nasprotnikom.
- zakrivi druge prestopke, zaradi katerih je potrebno igro prekiniti in javno opomniti ali izključiti igralca in niso omenjeni zgoraj.

Indirektni prosti strel za nasprotno ekipo se dosodi tudi v primeru ene od naslednjih napak vratarja:

- Če kontrolira žogo (jo ima v posesti) na svoji polovici igrišča več kot štiri (4) sekunde.
- Če po oddani žogi, ko jo je imel v svoji posesti, prejme žogo od soigralca nazaj, brez da bi žoga pred tem prešla sredinsko črto, ali da bi z njo igral nasprotnik.
- Če se dotakne žoge z rokami v svojem kazenskem prostoru, potem ko mu jo namerno poda njegov soigralec z ного.
- Če se dotakne žoge z rokami v svojem kazenskem prostoru, potem ko mu jo poda soigralec pri izvajanju avta ali kota.

Indirektni prosti strel se izvede z mesta, kjer je bil prekršek storjen, razen če je bil storjen v kazenskem prostoru. V tem primeru se izvede s črte kazenskega prostora, s točke, ki je najbližja mestu, kjer je bil prekršek storjen.

Pri izvajanju prostih strel (posrednih ali neposrednih) morajo biti vsi nasprotnikovi igralci od žoge oddaljeni najmanj pet (5) metrov. To velja do trenutka, ko je žoga zopet v igri. Prekrški so stvar presoje sodnika. Ali gre za posredni ali neposredni prosti strel je odvisno od vrste prekrška.

Ekipa, ki izvaja prosti strel (posredni ali neposredni), lahko to stori takoj po dosojenem prekršku (ni potrebno čakati na sodnikov znak za izvajanje). Če pa se zahteva umik nasprotnih igralcev na razdaljo petih metrov od žoge, morajo le-ti to tudi storiti. Znak za izvedbo prostega strela v tem primeru obvezno da sodnik, prosti strel pa mora biti izveden v štirih (4) sekundah, sicer žoga pripade nasprotniku.

## 3.6 Disciplinske kazni

### 3.6.1 Rumeni karton

Igralca bo sodnik opomnil in mu pokazal rumeni karton, v kolikor stori eno od naslednjih kršitev:

- se nešportno obnaša,
- z besedo ali dejanji kaže nestrinjanje s sodnikovo odločitvijo,
- nenehno krši pravila igre,
- zavlačuje z nadaljevanjem igre,
- ne upošteva predpisane razdalje ob nadaljevanju igre z udarcem iz kota, prostim udarcem ali udarcem iz avta, kadar se to zahteva,
- ob leteči menjavi vstopi na igrišče preden ga zapusti soigralec, ali pa to stori na nepravem mestu,
- namerno zapusti igrišče brez sodnikovega dovoljenja.

Za katerokoli od teh kršitev, bo dosojen indirektni prosti strel za nasprotno ekipo z mesta, kjer je do kršitve prišlo. Če je bila kršitev storjena znotraj kazenskega prostora, se indirektni prosti strel izvede s črte kazenskega prostora, s točke, ki je najbližja mestu, kjer je bila kršitev storjena.

### 3.6.2 Rdeči karton

Igralca bo sodnik izključil in mu pokazal rdeči karton zaradi enega od naslednjih prekrškov oziroma kršitev:

- napravi hud prekršek - (prepoved igranja **1 tekme**)
- se nasilno obnaša - (prepoved igranja **3 tekem**)
- pljune na nasprotnika ali katerokoli drugo osebo - (prepoved igranja **3 tekem**)
- prepreči nasprotni ekipi doseganje zadetka iz čiste priložnosti za zadetek z namerno igro z roko (op: to ne velja za vratarja znotraj njegovega kazenskega prostora) - (prepoved igranja **1 tekme**)
- stori prekršek nad nasprotnim igralcem, ko se ta nahaja v čisti priložnosti za doseg zadetka (kršitev se kaznuje s prostim strelom ali kazenskem strelom) - (prepoved igranja **1 tekme**),
- uporablja prostaške in žaljive besede - (prepoved igranja **2 tekem**)
- stori kršitev, ki se drugače kaznuje z opominom (rumenim kartonom), po že prijetem opominu - (prepoved igranja **1 tekme**)

Če je sodnik igro prekinil, da bi izključil igralca zaradi kršitve v 6. in 7. alineji, ne da bi bila storjena kakšna dodatna kršitev pravil, bo igro nadaljeval z INDIREKTNIM prostim strelom za nasprotno moštvo, z mesta, kjer je do kršitve prišlo. V kolikor je kršitev storjena v kazenskem prostoru, bo indirektni prosti udarec izveden s črte kazenskega prostora z mesta, ki je najbližje točki, kjer je bila kršitev storjena.

### 3.7 Časovne kazni ob izključitvah

Če prejme igralec RUMENI KARTON, je izključen za dve minuti (njegova ekipa igra dve minuti z igralcem manj). Igralec se lahko po izteku kazni vrne v igro. Če prejme igralec na tekmi dva (2) RUMENA KARTONA pomeni to RDEČI KARTON (izključitev igralca do konca tekme) - (prepoved igranja **1 tekme**).

Igralec, ki je izključen (RDEČI KARTON), ne more več sodelovati v igri in mora zapustiti tudi rezervno klopo. Po dveh (2) minutah ga lahko nadomesti igralec z rezervne klopi.

Kontrola kazni je v pristojnosti sodnika. Kazen prične teči od trenutka, ko se igra nadaljuje. Izključeni igralec lahko vstopi v igro, ko dobi za to dovoljenje sodnika.

V primeru, da je bil med izključitvijo igralca(ev) dosežen zadetek, se postopa kot sledi:

- če pri igri 5 na 4 doseže zadetek ekipa z igralcem več, se ekipa, ki je zadetek prejela, popolni, oziroma kompletira,
- če pri igri 4 na 4 doseže zadetek katerakoli ekipa, se popolnita obe ekipi,
- če pri igri 5 na 3 ali 4 na 3 doseže zadetek ekipa z večjim številom igralcev, se ekipa, ki je zadetek prejela, dopolni le z enim igralcem,
- če pri igri 3 na 3 doseže zadetek katerakoli ekipa, se obe ekipi dopolnita le z enim igralcem,
- če doseže zadetek ekipa z igralcem manj, se tekma nadaljuje ob nespremenjenem številu igralcev.

### 3.8 Prosti strel

Prosta strela sta neposredni (direktni) in posredni (indirektni). Pri izvedbi prostega strela mora žoga mirovati, izvajalec pa ne sme ponovno igrati z žogo, dokler se je ne dotakne drugi igralec.

Pri neposrednem (direktnem) prostem strelu lahko izvajalec doseže zadetek, ne da bi se žoge po izvedbi dotaknil drug igralec. Pri posrednem (indirektnem) prostem strelu zadetka ni možno doseči, če se žoge pred prečkanjem linije gola, poleg izvajalca ne dotakne še drug igralec.

Pri izvedbi prostega strela veljajo naslednja pravila:

- žoga mora mirovati in biti postavljena na mesto prekrška,
- vsi nasprotni igralci morajo biti od žoge oddaljeni najmanj pet (5) metrov, dokler ni ta ponovno v igri,
- žoga je v igri, ko je udarjena in se premakne.

če nasprotni igralci niso oddaljeni od žoge kot zahteva pravilo (od žoge so oddaljeni manj kot 5 metrov, preden je udarec izveden), se določi ponovitev, dokler zahteva ni izpolnjena. Če izvajalec prostega strela po izvedbi igra z žogo preden je z njo igral katerikoli drug igralec, se dosodi posredni prosti strel v korist nasprotne ekipe z mesta, kjer je prekršek storjen. Če je prekršek storjen v kazenskem prostoru, se posredni prosti strel izvede s črte kazenskega prostora s točke, ki je najbližja mestu prekrška.

Če ekipa, ki naj bi izvedla prosti strel, tega ne stori v štirih (4) sekundah, se dosodi posredni prosti strel v korist nasprotne ekipe.

Igralce, ki se ob izvedbi prostega strela ne oddaljijo na predpisano razdaljo, mora sodnik opomniti in v primeru ponovitve izključiti.

V primeru, da izvajalec zahteva oddaljitev nasprotnikov na predpisano oddaljenost, ga mora sodnik opozoriti na to, da lahko prosti strel izvede šele po njegovem znaku za izvedbo (s piščalko). Če bi ga kljub temu izvedel prej, bo sodnik zahteval ponovitev prostega strela, izvajalca pa opomnil. Sodnik prostega strela ne bo ponovil v primeru, ko bi bilo to ugodno za ekipo kršitelja (npr.: udarec mimo vrat, žogo dobi v posest nasprotna ekipa, itd.), izvajalca pa bo vseeno opomnil med prvo prekinitvijo.

### 3.9 Akumulirani prekrški

Akumulirani prekrški se nanašajo na vse prekrške. Bonus so štirje (4) prekrški v vsakem polčasu.

Ob petem (5) in vsakem naslednjem prekršku se dosodijo le neposredni prosti streli, ne glede na karakter prekrška (prekrški za posredni prosti strel se spremenijo v neposredni prosti strel). Takrat "živi zid", kot obramba pri prostem strelu, ni več dovoljen.

Pri takem strelu morajo biti vsi igralci, razen izvajalca prostega strela (biti mora popolnoma jasno, kdo bo prosti strel izvajal) in nasprotnega vratarja, ki brani strel, za navidezno vzporedno črto, ki jo zariše postavljena žoga glede na linijo gola. Igralci morajo biti oddaljeni vsaj pet (5) metrov od žoge. Vratar, ki brani tak strel ostane v svojem kazenskem prostoru in mora biti oddaljen od žoge vsaj pet (5) metrov. Pri izvajanju takega strela na gol se žoge ne sme podati drugemu igralcu. Žoge se ne sme dotakniti nihče drug, vse dokler ni z njo igral nasprotni vratar ali se je odbila od vratnice oziroma prečke ali dokler ni zapustila igrišča.

Neposredni prosti strel ne more biti izveden z oddaljenosti manj kot šest (6) metrov od linije gola. V kolikor je storjen prekršek, za katerega se sicer dosodi posredni prosti strel, v kazenskem prostoru, se udarec izvede s črte kazenskega prostora z mesta, ki je najbližji prekršku.

Kadar je peti in vsak naslednji prekršek storjen dlje kot deset (10) metrov od linije gola, proti kateremu bo izveden strel, se prosti strel izvaja z razdalje deset (10) metrov s točke, ki jo dobimo, če potegnemo navidezno črto, ki gre od sredine gola naravnost proti sredini igrišča.

Če pravilo pri takem prostem udarcu krši braneče moštvo in je bil dosežen zadetek, se zadetek prizna. Če pravilo krši moštvo, ki izvaja prosti strel (razen izvajalca) in je bil dosežen zadetek, se zadetek razveljavi, udarec pa ponovi. Če pravilo krši igralec, ki izvaja ta strel (npr. da se žoge dotakne dvakrat), dobi žogo nasprotna ekipa. Ta izvede posredni prosti strel z mesta kršitve pravila.

### 3.10 Izvajanje avtov

Udarec iz avta je postopek za nadaljevanje igre, iz katerega ni mogoče neposredno doseči zadetka.

Udarec iz avta se dosodi, ko žoga s celotnim obsegom preide vzdolžno črto (po tleh ali po zraku) ali se zadane v strop. Udarec iz avta se izvede z mesta, na katerem je žoga prešla črto. Udarec izvede igralec ekipe, ki je nasprotna tisti, katere igralec se je zadnji dotaknil žoge.

Postavitev igralcev in žoge:

- žoga mora biti postavljena na vzdolžno črto, pri čemer mora mirovati,
- udarec se izvede z nogo,
- žoga se lahko udari nazaj v igro v katerokoli smeri,
- izvajalec, ki izvaja udarec iz avta, mora stati v trenutku udarjanja žoge z enim ali obema stopaloma na vzdolžni črti ali izven igrišča,
- vsi igralci nasprotnega moštva morajo biti pri izvedbi udarca iz avta oddaljeni od žoge minimalno 5 metrov (v primeru kršitve se igralca opomni).

Postopek izvedbe:

- igralec, ki izvaja udarec iz avta mora le-tega izvesti v štirih (4) sekundah, od trenutka, ko je v posesti žoge,
- igralec, ki izvaja udarec iz avta ne sme ponovno igrati z žogo, dokler se je ne dotakne drug igralec,
- žoga je v igri takoj po tem, ko je udarjena in se premakne.

Avt se lahko izvaja ne da bi sodnik dal znak za izvedbo. Če pa izvajalec zahteva, da se nasprotni igralci umaknejo na razdaljo petih (5) metrov, mora znak za izvedbo dati sodnik.

V primeru naslednjih napak, se dosodi izvedba avta za nasprotno ekipo:

- avt je izveden nepravilno,
- avt se izvede z napačnega mesta,
- izvajalec porabi za izvedbo več kot štiri (4) sekunde od trenutka, ko je v posesti žoge.

V kolikor izvajalec avta ponovno igra z žogo, preden se je dotakne katerikoli drugi igralec, se dosodi indirektni prosti strel za nasprotno ekipo. Indirektni prosti strel se izvede z mesta, kjer je do kršitve prišlo. Če je do kršitve prišlo v kazenskem prostoru, se indirektni prosti strel izvede s črte tega prostora s točke, ki je najbližja mestu storjene kršitve.

V kolikor stoji izvajalec avta pri izvedbi udarca z enim stopalom v igrišču z drugim pa udari žogo, je udarec nepravilno izveden (prestop). V tem primeru se žoga dosodi nasprotni ekipi.

Pri udarcu iz avta ni mogoče neposredno (direktno) doseči zadetka ne v svoja vrata (dosodi se kot za nasprotnika), ne v nasprotnikova vrata (dosodi se vmetavanje od vrat).

### 3.11 Izvajanje kotov

Udarec iz kota je postopek za nadaljevanje igre, iz katerega se lahko direktno doseže zadetek, toda samo proti nasprotni ekipi.

Udarec iz kota se dosodi, ko žoga, katere se je zadnji dotaknil igralec braneče se ekipe, s celotnim obsegom po tleh ali po zraku preide zadnjo prečno črto in pri tem ne gre za zadetek.

Postopek izvedbe:

- žoga se postavi točno znotraj najbližjega kotnega prostora,
- igralci nasprotnne ekipe morajo biti oddaljeni najmanj 5 metrov od žoge dokler le ta ni v igri,
- udarec iz kota izvede igralec napadajoče ekipe,
- žoga je v igri, ko je udarjena in se premakne (ni nujno da zapusti kotni prostor),
- izvajalec ne sme ponovno igrati z žogo, dokler se je ne dotakne drugi igralec.

V primeru naslednjih napak pri izvedbi kota se dosodi indirektni prosti strel za nasprotno ekipo:

- izvajalec kota ponovno igra z žogo, preden se je dotakne katerikoli drugi igralec (indirektni prosti strel se izvede z mesta kršitve),
- izvajalec porabi za izvedbo več kot štiri (4) sekunde od trenutka, ko je v posesti žoge (indirektni prosti strel se izvede iz kotnega prostora).

### 3.12 Vmetavanje od vrat

Vmetavanje od vrat je postopek za nadaljevanje igre, iz katerega ni mogoče direktno doseči zadetka.

Vmetavanje od vrat se izvede, ko žoga, katere se je zadnji dotaknil igralec napadajoče ekipe, s celotnim obsegom po tleh ali po zraku preide zadnjo prečno črto in pri tem ne gre za zadetek.

Postopek izvedbe:

- vratar pri katerem je žoga zapustila igrišče vrže žogo iz kateregakoli mesta znotraj kazenskega prostora,
- nasprotni igralci morajo biti zunaj kazenskega prostora dokler žoga ni v igri,
- vratar ne sme ponovno igrati z žogo, dokler se je ne dotakne drugi igralec,
- žoga je v igri, ko je vržena direktno ven iz kazenskega prostora v igrišče.

V kolikor žoga ni vržena direktno ven iz kazenskega prostora, se vmetavanje ponovi.

Ob naslednjih napakah pri vmetavanju se dosodi posredni prosti strel v korist nasprotne ekipe:

- če vratar po vmetavanju ponovno igra z žogo, preden je z njo igral drugi igralec,
- če vratar po tem, ko je žoga v igri, dobi žogo vrnjeno od soigralca, brez da je predhodno prešla preko sredinske črte, oziroma, da se je ni dotaknil ali igral igralec nasprotnega moštva,
- če vmetavanje ni izvedeno znotraj štirih (4) sekund, od trenutka ko ima vratar žogo v svoji posesti.

Če se katera od teh nepravilnosti zgodi v kazenskem prostoru, se prosti strel izvede na njegovi 6-metrski črti, s točke, ki je najbližje mestu, kjer se je nepravilnosti zgodila.

Vratar lahko vrže žogo z rokami preko sredinske črte igrišča brez omejitev, vendar na tak način ne more direktno doseči zadetka!

Vratar lahko direktno doseže zadetek, če med igro prejme žogo (brez kršitve pravil) in jo brcne v igro z nogami.

### 3.13 Odmor (time out)

Vsaka ekipa ima pravico zahtevati polminutni odmor v vsakem polčasu, pri čemer je potrebno upoštevati naslednje:

- Odmor lahko zahteva le vodja ekipe, če ekipa tega nima, pa njen kapetan.
- Odmor se lahko zahteva le med prekinitvijo tekme, pri čemer mora imeti ekipa, ki odmor zahteva, žogo v svoji posesti.
- Če ekipa v prvem polčasu pravice do odmora ne izkoristi, tega v drugem polčasu ne more nadoknaditi. V drugem polčasu ima ekipa na razpolago le en odmor.

Čas odmora se ne šteje v igralni čas.

## IV. TOČKOVANJE in UVRSTITEV

### 4.1 Točkovanje

Zmaga prinaša 3 točke, neodločen izid 1 točko in poraz 0 točk. Za poraz brez boja in neodigrano tekmo se ekipi odvzame 1 točko.

#### 4.2 Vrstni red

Vrstni red ekip se določi glede na število osvojenih točk (več točk pomeni višjo uvrstitev). V primeru, da ima ob koncu več ekip enako število točk, se njihove uvrstitve določijo na osnovi naslednjih zaporednih kriterijev:

- a) števila točk iz medsebojnih srečanj,
- b) razlike med danimi in prejetimi zadetki v medsebojnih srečanjih,
- c) števila doseženih zadetkov v medsebojnih srečanjih,
- d) razlike med danimi in prejetimi zadetki na vseh tekmah,
- e) števila doseženih zadetkov na vseh tekmah,
- g) fair-play uvrstitve ekip.

Če po nobenem od teh kriterijev ekip ni možno razvrstiti, o uvrstitvi odloča žreb.

#### 4.3 Izključitev iz tekmovanja

V primeru izključitve ekipe iz tekmovanja, se brišejo vsi njeni rezultati.

### V. OSTALE DOLOČBE

#### 5.1 Žoge

Igra se z neodbojno žogo. Obseg žoge je med 62 cm in 64 cm (velikost št. 4). Pritisk žoge mora znašati med 0,4 in 0,6 bara. Žoga se lahko med tekmo zamenja samo z dovoljenjem sodnika.

Če žoga med igro počí ali postane drugače nepravilna, se igra prekine. Igra se nadaljuje z novo žogo s sodniškim metom na mestu, kjer je prva žoga postala neustrezna. Če se je to zgodilo v kazenskem prostoru, sodnik spusti žogo na črti kazenskega prostora na točki, ki je najbližja mestu, kjer se je nahajala v trenutku prekinitve igre.

Igra se nadaljuje s ponovitvijo udarca, v kolikor žoga počí ali postane nepravilna, medtem ko se je izvajal direktni prosti strel brez živega zidu, strel z desetih (10) metrov ali kazenski strel s šestih (6) metrov in se žoga ni dotaknila vratnic ali prečnika ali igralca in ni bil storjen noben drug prekršek.

Organizator bo zagotovil dve enaki žogi, s katerima se bo odigralo celotno tekmovanje.

#### 5.2 Spremljevalci

Na rezervni klopi lahko, poleg prijavljenih igralcev, sedi samo še vodja ekipe. Vse ostale osebe, razen igralcev, sodnikov in vodij ekip, se lahko nahajajo le na tribunah ob igrišču.

#### 5.3 Ostalo

Za vse ostalo, kar ni navedeno v teh pravilih, se upoštevajo pravila NZS.