

## **V. PRAVILA IGRE – POSEBNA DOLOČILA ZA TEKMOVANJE ŠKL NOGOMET**

Vse tekme v tekmovanju ŠKL nogomet se igrajo v skladu z Uradnimi pravili nogometne igre Mali nogomet, ki jih je zapisala Nogometna zveza Slovenije (v originalu Futsal – Laws of the game) z določenimi modifikacijami.

### **5.1 Igralni čas in igralci**

#### **5.1.1 IGRALNI ČAS**

Tekma se sestoji iz četrtin, od katerih traja vsaka po dvanajst (12) minut „kosmate“ igre. Igralni čas se ustavlja samo zadnjo minuto tretje in četrte četrtine v osnovnošolskem tekmovanju ter zadnje četrtine v tekmovanju srednješolcev in med minutami odmorov. V vsaki četrtini ima ekipa pravico do ene minute odmora (le-ta se ne prenaša v naslednjo četrtino). Ekipa za zmago prejme tri točke, v primeru neodločenega izida pa vsaka ekipa prejme po točko.

#### **5.1.2. IGRIŠČE**

##### **MERE**

Igrišče mora biti pravokotne oblike. Ne sme biti daljše od 42 metrov in ne krajše od 25 metrov. Široko pa največ 25 metrov in najmanj 15 metrov (nastop v manjših dvoranah mora odobriti TK ŠKL nogometa). V vsakem primeru mora biti dolžina igrišča večja kot širina.

##### **OZNAČITEV**

Igrišče mora biti označeno z dobro vidnimi črtami. Na igrišču mora biti označena središčna črta, ki igrišče razpolavlja. Sredina igrišča mora biti označena z dobro vidno označbo (točko), okrog katere se zariše krog polmera 3 m.

##### **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 3,16 m. Notranji del tega polkroga je KAZENSKI PROSTOR.

##### **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.

##### **DRUGO MESTO ZA IZVAJANJE KAZENSKEGA UDARCA**

Primerna oznaka mora biti zarisana 10 m od vsake prečne črte v nadaljevanju zamišljene črte od sredine vrat. To je drugo mesto za izvajanje kazenskega udarca (op.: v primerih akumuliranih prekrškov)

##### **PROSTOR ZA ZAMENJAVE IGRALCEV**

Prostor za zamenjave je točno na črti, ki označuje sredino igrišča. Med obema klopema za rezervne igralce je torej od sredinske črte na vsako stran 5 metrov prostega prostora, kjer je mesto za zapisnikarsko mizo.

##### **VRATA (GOL)**

Na sredini obeh prečnih črt se morajo postaviti vrata, širina tri (3) m (notranje mere) in višino vrat dva (2) m od tal.

##### **Opomba:**

- vrata (gol) morajo biti med igro varno pritrdjena na/v tla (igrišče),
- mreže na vratih ne smejo biti preluknjane.

##### **POVRŠINA IGRIŠČA**

Površina igrišča naj bo gladka, ravna in iz zdravju neškodljivega materiala. Priporoča se podlaga iz lesa ali umetnih snovi. Odsvetuje se podlaga iz betona ali asfalta.

### 5.1.3. ŽOGA

Tekme se igrajo z uradno žogo, ki jo določi vodstvo tekmovanja ŠKL nogomet. Igralne žoge bodo ekipe prejele pred začetkom tekmovanja.

### 5.1.4. IGRALCI

Osnovnošolsko ekipo sestavljajo učenke in učenci, končni izid tekme je skupen (seštevek dosežkov fantovskega in dekliškega dela ekipe); tekma je razdeljena na četrtine, vsaka je dolga 12 minut; prvo četrtino na tekmovanju osnovnošolskih ekip odigrajo učenke, drugo odigrajo učenci, tretjo četrtino znova igrajo učenke in zadnjo učenci. Na igrišču je hkrati pet (5) igralcev, od tega štiri (4) v polju in vratar (4+1).

Vsaka osnovnošolska ekipa v tekmovanju ŠKL nogomet ima na tekmi:

- po 11 igralcev in 11 igralcev, skupaj največ 22;
- trenerja in pomočnika trenerja (če to ekipa želi);
- vodjo ekipe.

Dijaki in dijakinje igrajo v ločenih tekmovanjih. Tekma je prav tako razdeljena na četrtine, vsaka traja 12 minut. Na igrišču je hkrati pet (5) igralcev oz. igralcev, od tega štiri (4) v polju in vratar (4+1).

Vsaka srednješolska ekipa v tekmovanju ŠKL nogomet ima na tekmi:

- 11 igralcev ali igralcev;
- trenerja in pomočnika trenerja (če to ekipa želi);
- vodjo ekipe.

Igralci, ki ne sodelujejo v igri, lahko sedijo na klopi za rezervne igralce ali se ogrevajo (brez žoge) v delu dvorane, ki je za to ustrezno označen. V primeru, da dvorana tako označenega prostora nima ali bi označitev tega prostora moteče vplivala na samo igro, lahko sodnik pred tekmo določi, kje (v katerem delu dvorane – telovadnice) se rezervni igralci ali igralke med tekmo lahko ogrevajo.

### 5.1.5. ZAČETEK TEKME

Stran igrišča (ogrevanje in prvi polčas) izbere domačin tekme.

Sodnik izvrši žrebanje z metanjem kovanca. Ekipa, ki dobi žreb z začetnim udarcem začne prvo (1) in zadnjo (4) četrtino. Ekipa, ki je žreb izgubila z začetnim udarcem začne drugo (2) in tretjo (3) četrtino. Ekipi strani igrišča (op.: zamenjata tudi klopi za rezervne igralce) zamenjata ob polčasu tekme (glavni odmor po drugi četrtini).

Žoga je izven igre:

- ko s svojim celotnim obsegom, po tleh ali zraku, zapusti vzdolžno ali prečno črto,
- ko zadene strop.

### 5.1.6. MENJAVE IGRALCEV

Tekme ŠKL nogometa bo sodil en sodnik, vlogo zapisnikarjev in časomerilcev pa bodo opravljali učenci šole. Tako so menjave igralcev/igralcev leteče, a so možne le ob prekinitvah tekme in ko menjavo dovoli sodnik. Menjava se izvede le na črti, ki označuje sredino igrišča. Ob dogovoru sodnika in trenerjev obeh ekip, so menjave lahko leteče.

### 5.1.7. PREKRŠKI IN NEŠPORTNO VEDENJE

#### PROSTI UDAREC

Prosti udarci so neposredni (direktni) in posredni (indirektni). Pri izvedbi tako direktnega kot indirektnega prostega udarca mora žoga mirovati, izvajalec pa ne sme ponovno igrati z žogo, dokler se je ni dotaknil ali z njo igral drugi igralec.

#### *Direktni prosti udarec*

Zadetek je možno doseči direktno proti moštvu, ki je storilo prekršek.

#### *Indirektni prosti udarec*

Zadetka ni mogoče doseči, razen če je z žogo, preden je prešla prečno črto v vratih, igral ali se je dotaknil poleg izvajalca še drugi igralec.

Prekrški in nešportno vedenje se kaznujejo kot sledi:

#### DIREKTNI PROSTI UDAREC

Direktni prosti udarec bo dosojen za nasprotno ekipo, če igralec napravi katerega izmed naslednjih šestih prekrškov na način, ki je po oceni sodnika malomaren, brezobziren ali vsebuje prekomerno silo:

- a) brčne ali poskuša brčniti nasprotnika,
- b) spotakne ali poskuša spotakniti nasprotnika,
- c) skoči na nasprotnika,

- d) odriva nasprotnika z ramo,
- e) udari ali poskuša udariti nasprotnika,
- f) porine nasprotnika.

Direktni prosti udarec bo dosojen za nasprotno ekipo tudi, če igralec napravi katerega od naslednjih prekrškov:

- g) drži nasprotnika,
  - h) pljune nasprotnika,
  - i) vdrsava v nasprotnika s ciljem odvzeti žogo ne glede na to, ali pri tem pride do kontakta ali ne (drseči start), izjema je vratar v svojem kazenskem prostoru, pod pogojem, da vratar ni igral na malomaren, brezobziren način ali uporabljal prekomerno silo,
  - j) namerno igra z roko; to se ne nanaša na vratarja v njegovem kazenskem prostoru.
- Direktni prosti udarec bo izveden z mesta, kjer se je prekršek dogodil.

Zgoraj navedeni prekrški se štejejo kot **AKUMULIRANI PREKRŠKI**:

- po štiri (4) na četrtino.

#### KAZENSKI UDAREC

Kazenski udarec bo dosojen, če igralec braneče ekipe napravi enega izmed zgornjih prekrškov znotraj svojega kazenskega prostora ne glede na položaj žoge pod pogojem, da je žoga v igri.

#### INDIREKTNI PROSTI UDAREC

*Indirektni prosti udarec bo dosojen za nasprotno ekipo, če vratar napravi enega od sledečih prekrškov:*

- a) po oddani žogi, ko jo je imel v svoji posesti, prejme žogo nazaj od soigralca, brez da bi žoga najprej prešla sredinsko črto ali da bi z njo igral nasprotnik,
  - b) se dotakne ali kontrolira žogo z rokami v svojem kazenskem prostoru, potem ko mu jo je namerno podal z nogo njegov soigralec,
  - c) se dotakne ali kontrolira žogo z rokami v svojem kazenskem prostoru, potem ko mu je bila podana direktno od udarca iz avta s strani soigralca,
  - d) se dotakne ali kontrolira žogo z rokami ali stopali na igrišču več kot štiri (4) sekunde, razen ko se dotakne ali kontrolira žogo na nasprotnikovi polovici igrišča.
- Indirektni prosti udarec bo tudi dosojen za nasprotno ekipo in bo izveden z mesta, kjer je prekršek storjen, če po mnenju sodnika igralec:*
- e) igra na način, ki je po sodnikovi oceni nevaren,
  - f) namerno preprečuje napredovanje nasprotnika, ko ne igra z žogo (op.: t.j. teče med nasprotnikom in žogo, ali se postavi tako, da tvori oviro nasprotniku),
  - g) vratarju preprečuje vmetavanje žoge (oddajanje) v igro iz njegovih rok,
  - h) zakrivi druge prestopke in niso prej omenjeni v pravilu XII, za katere je igra prekinjena in je potrebno javno opomniti ali izključiti igralca.
- Indirektni prosti udarec bo izveden z mesta, kjer je prekršek storjen, razen ko je storjen v kazenskem prostoru, v tem primeru bo indirektni prosti udarec izveden s črte kazenskega prostora z najbližje točke, kjer je prekršek storjen.*

#### DISCIPLINSKE KAZNI

V tekmovanju ŠKL nogomet obstajata dve vrsti disciplinskih kazni, in sicer izključitev za dve minuti (RUMENI KARTON - igralec se lahko vrne v igro) in izključitev igralca za dve minuti do konca tekme (RDEČI KARTON - igralec se ne sme vrniti v igro; nadomesti ga drug igralec). Za manjši prekršek, kršitev pravil ali nedisciplino, se sodnik pred izključitvijo lahko odloči za opomin. Sodnik lahko igralca ob prekršku izključi za dve (2) minuti. Po iztečeni kazni ali doseženem zadetku nasprotne ekipe (določila IFAB) se izključeni igralec lahko vrne v igro. Če na eni tekmi igralec zbere tri izključitve, ob tretji avtomatično prejme rdeči karton in se po pretečeni kazni ne sme vrniti v igro. Zamenja ga lahko drugi igralec. Sodnik lahko igralca ob grobem prekršku oziroma neprimernem obnašanju takoj kaznuje z rdečim kartonom. V tem primeru je igralec izključen za dve (2) minuti in se po pretečeni kazni ali doseženem zadetku nasprotne ekipe (določila IFAB) ne sme vrniti v igro. Zamenja ga lahko drugi igralec. Direktno izključitve z rdečim kartonom bo obravnavala tudi TK ŠKL nogometa, ki igralcu (odvisno od teže prekrška in sodnikovega poročila) lahko izreče tudi višjo kazen (prepoved igranja na eni ali več tekem).

## DOLOČILA IFAB

- a) če pri igri 5:4 igralcem, moštvo z igralcem več doseže zadetek, se tedaj moštvo, ki je zadetek prejelo, popolni, oziroma kompletira s petim igralcem;
- b) če pri igri 4:4 igralcem, katerokoli moštvo doseže zadetek, obe moštvi ostaneta z istim številom igralcev (op: se ne dopolnita);
- c) če pri igri 5:3 ali 4:3 igralcem, moštvo z večjim številom igralcev doseže zadetek, se tedaj moštvo, ki je zadetek prejelo, dopolni le z enim igralcem;
- d) če pri igri 3:3 igralcem, katerokoli moštvo doseže zadetek, obe moštvi ostaneta z istim številom igralcev (op: se ne dopolnita);
- e) če doseže zadetek moštvo z igralcem manj v igri, se tedaj tekma nadaljuje ob nespremenjenem številu igralcev.

### 5.1.8. AKUMULIRANI PREKRŠKI

Akumulirani prekrški se nanašajo na vse prekrške storjene za DIREKTNI PROSTI UDAREC. Podrobno razlago akumuliranih prekrškov in izvedbe prostega strela najdete v uradnih pravilih nogometne igre Mali nogomet, pravilo XIV.

Postavitev pri prostem udarcu.

Za prekrške do akumuliranega (prvi štirje prekrški ekipe v vsaki četrtini):

- igralci nasprotne ekipe smejo postaviti živi zid za obrambo prostega strela,
- vsi nasprotni igralci morajo biti oddaljeni od žoge minimalno 5 m dokler žoga ni v igri,
- zadetek se lahko doseže direktno iz prostega udarca.

Vštevši od petega (5) akumuliranega prekrška, ki jih zbere vsaka od ekip v vsaki četrtini:

- igralci nasprotne ekipe NE SMEJO postaviti živi zid,
- izvajalec, ki izvaja kazenski udarec, je jasno identificiran,
- vratar mora ostati v svojem kazenskem prostoru in najmanj 5 m od žoge,
- ostali igralci na igrišču morajo ostati za zamišljeno črto v liniji z žogo paralelno s prečno črto in izven kazenskega prostora. Morajo biti oddaljeni 5 m od žoge in ne smejo ovirati izvajalca akumuliranega prekrška. Pri tem ne sme nobeden igralec preiti zamišljeno črto v liniji z žogo, dokler žoga ni udarjena in premaknjena.

Postopek (za akumulirani prekršek):

- igralec, ki izvaja udarec, žogo udari z namenom, da doseže zadetek in je ne sme podati drugemu igralcu,
- takoj, ko je udarec izveden, se žoge ne sme nihče dotakniti, vse dokler ni z njo igral nasprotni vratar, ali se je odbila od vratnice ali prečke, ali dokler ni zapustila igrišče,
- nobeden udarec ne more biti izveden z manjše oddaljenosti kot 6 (šest) metrov 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 najbližje prekršku,
- po tem, ko je katero izmed moštev že storilo 4 (štiri) prekrške in eden izmed igralcev tega moštva stori še naslednjega na nasprotni polovici igrišča, ali na svoji polovici za zamišljeno črto, paralelno s srednjo črto do točke za izvedbo drugega kazenskega udarca z 10 (deset) metrov, bo udarec izveden s točke drugega kazenskega udarca. Drugo mesto za izvajanje kazenskega udarca je opisano v Pravilu I uradnih pravil nogometne igre Mali nogomet, udarec pa bo izveden v skladu z določili iz te točke.

Kazni

Če igralec braneče ekipe krši to pravilo:

- udarec se ponovi, če zadetek ni bil dosežen

Če to pravilo krši soigralec igralca, ki izvaja udarec:

- če je zadetek dosežen, se ga ne prizna, udarec se ponovi.

### 5.1.9 KAZENSKI UDAREC, UDAREC IZ AVTA, VMETAVANJE OD VRAT, UDAREC IZ KOTA

#### KAZENSKI UDAREC

Kazenski udarec se dosodi proti ekipi katera stori eno od kršitev, za katero se dosodi direktni prosti strel, znotraj kazenskega prostora in ko je žoga v igri. Iz kazenskega udarca je mogoče direktno doseči zadetek. V primeru, da je bil dosojen kazenski udarec, pa je potem, a pred izvedbo kazenskega udarca, igralni čas posameznega polčasa potekel, mora sodnik podaljšati igralni čas in omogočiti izvedbo.

Komentar: Vratarju je dovoljeno premikati se s stopali po črti v vratih. Nikakor pa ni dovoljen premik vratarja proti izvajalcu, dokler žoga ni udarjena in se premakne naprej (op.: če zadetek ni dosežen, se bo kazenski udarec ponovil).

#### UDAREC IZ AVTA

Udarec iz avta je postopek za nadaljevanje igre, iz katerega ni mogoče direktno doseči zadetka. Ko vsa žoga preide vzdolžno črto po tleh ali po zraku ali se zadane v strop, izvede udarec iz avta, z mesta, kjer je črto prešla, igralec moštva, ki je nasprotno tistemu, katerega igralec se je zadnji dotaknil žoge.

Postavitve igralcev in žoge:

- žoga mora biti postavljena na vzdolžno črto (mora mirovati),
- udarec iz avta se izvede z nogo,
- žoga je udarjena nazaj v igro v katerokoli smer,
- izvajalec, ki izvaja udarec iz avta, ob izvedbi stoji z obema stopaloma ali samo z enim na vzdolžni črti ali izven igrišča v trenutku udarjanja žoge,
- vsi igralci nasprotnega moštva morajo biti pri izvedbi udarca iz avta oddaljeni od žoge najmanj 5 m (v primeru kršitve je potrebno igralca opomniti).

Postopek izvedbe:

- igralec, ki izvaja udarec iz avta ne sme igrati ponovno z žogo, dokler se je ni dotaknil drugi igralec,
- žoga je v igri takoj po tem, ko je udarjena in se premakne.

#### VMETAVANJA OD VRAT (GOL-OUT)

Vmetavanje od vrat je postopek za nadaljevanje igre, iz katerega ni mogoče direktno doseči zadetka. Vmetavanje bo dosojeno tedaj, ko vsa žoga, katero se je zadnji dotaknil igralec napadajoče ekipe, po tleh ali po zraku, preide prečno črto.

Postopek izvedbe:

- vratar braneče ekipe vrže žogo iz katerega koli mesta znotraj kazenskega prostora,
- nasprotniki morajo biti zunaj kazenskega prostora dokler žoga ni v igri,
- vratar ne sme ponovno igrati z žogo, preden se je ni dotaknil drugi igralec,
- žoga je v igri, ko je vržena direktno izven kazenskega prostora v igrišče,
- vratar lahko vrže žogo preko sredinske črte igrišča, vendar ne more direktno doseči zadetka

*Kazni:*

- če žoga ni vržena direktno izven kazenskega prostora, bo vmetavanje ponovljeno,
- potem, ko je žoga v igri in vratar ponovno igra z žogo, preden je z njo igral drugi igralec, bo dosojen indirektni prosti udarec za nasprotno ekipo z mesta storjenega prekrška, razen, če je prekršek storjen v kazenskem prostoru, bo indirektni prosti udarec izveden s črte kazenskega prostora z mesta najbližje storjenega prekrška.
- 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, bo dosojen indirektni prosti udarec s črte kazenskega prostora s točke najbližje storjenega prekrška,
- če vmetavanje ni izvršeno znotraj 4 sekund, potem, ko je žogo vratar imel v posesti, bo dosojen indirektni prosti udarec za nasprotno ekipo s črte kazenskega prostora s točke najbližje storjenega prekrška.

#### UDAREC IZ KOTA

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

Udarec iz kota bo dosojen tedaj, ko vsa žoga, s katero se je zadnji dotaknil igralec braneče ekipe, po tleh ali po zraku preide prečno črto.

Postopek izvedbe:

- žoga se postavi točno znotraj najbližjega kotnega prostora,
- igralci nasprotno ekipe morajo biti oddaljeni najmanj 5 metrov od žoge, dokler ta ni v igri,
- udarec iz kota izvede igralec napadajoče ekipe,
- žoga je v igri, ko je udarjena in se premakne,
- izvajalec ne sme ponovno igrati z žogo, dokler z njo ni igral drug igralec.

## 5.2 Trener, pomočnik trenerja in vodja ekipe

Trener se med tekmo lahko giblje v prostoru, ki ga določajo uradna pravila nogometne igre.

Trener, pomočnik trenerja in vodja ekipe se morajo obnašati v skladu s pravicami in dolžnostmi, ki jim jih narekujejo uradna pravila nogometne igre:

- Ekipo vodi trener: zahteva menjave igralcev(-k) in odmore (time-out); pomaga razjasniti nastale situacije, v kolikor ga za to prosi glavni sodnik ...
- Pomočnik trenerja sedi na klopi. S klopi lahko vstane samo v primeru, ko ima ekipa odmor (time-out). V primeru, da trener, ki sedi na klopi za rezervne igralce, ne more opravljati svoje naloge, lahko po dovoljenju sodnika njegove naloge opravlja pomočnik trenerja. V tem primeru se lahko giblje v prostoru, ki ga določajo uradna pravila nogometne igre in daje navodila igralcem.
- Vodja ekipe mora sedeti na klopi za rezervne igralce. S klopi lahko vstane samo v primeru, ko ima ekipa odmor (time-out). Vodja ekipe ne more prevzeti nalog trenerja ali pomočnika trenerja. Vsako vstajanje pomočnika trenerja (razen v primeru, ki je opisan v drugi točki prejšnjega odstavka) ali vodje ekipe s klopi za rezervne igralce izven omenjenega časa lahko sodnik kaznuje po določenih uradnih pravil nogometne igre.

#### *Naloge trenerja:*

- 30 minut pred začetkom protokolarnega dela tekme mora pri zapisnikarski mizi oddati vso predpisano dokumentacijo.
- 10 minut pred začetkom tekme mora zapisnikarju sporočiti začetno postavo.
- Ogrevanje z žogo pred začetkom protokola tekme mora trener (ali njegov pomočnik, če ga ekipa ima) ustrezno organizirati. Na polovici igrišča se namreč naenkrat nahajata tako moška kot tudi ženska ekipa. Prav tako naj upošteva, da mu je organizator na gostovanju dolžan zagotoviti tri (3) žoge za ogrevanje. Dodatne žoge, v kolikor jih potrebuje, prinese s seboj.
- Menjavo igralca (igralce) trener najavi tako, da ustrezno pripravljenega igralca(-ko) pripelje k zapisnikarjevi mizi. Ta v pasivni fazi igre opozori sodnika (če sodnik tega sam ne opazi), da ekipa želi menjati igralca(-ko). Menjava se izvrši po pravilih nogometne igre. V primeru, da bo trener zamenjal več igralcev, jih mora menjati drugega za drugim, da zapisnikar lahko zabeleži posamezno menjavo. V primeru, da v trenutku, ko trener zahteva menjavo, igralec še ni pripravljen in sodnik oceni, da trener z menjavo zavlačuje potek igre, se tak manever oceni kot zavlačevanje in ravna po pravilih nogometne igre (opozorilo ali kazen za zavlačevanje). Čas, potreben za izvedbo menjave, ni všteti v igralni čas. Sodnik (časomerilec) ob zahtevi po menjavi takoj ustavi štoparico.
- Takoj po končani tekmi mora trener v svoji ekipi izbrati najboljšega igralca in igralko. Svojo odločitev predloži zapisnikarju.
- V primeru, da kapetan ne sodeluje v igri, ima trener pravico, da se o spornih dogodkih posvetuje s sodnikom. To pravico naj trener uporabi le v situacijah, ki so resnično sporne. Če trener prepogosto uporabi to pravico, lahko sodnik postopa po določbah uradnih pravil igre in ta posredovanja oceni kot zavlačevanje igre. Čas, potreben za omenjena pojasnila ni všteti v igralni čas in sodnik (časomerilec) mora v takih primerih takoj ustaviti štoparico.

### **5.3 Kapetan ekipe**

Ekipa mora imeti kapetana. Kapetan ekipe je en sam in je lahko igralka ali igralec (velja za osnovnošolske ekipe).

Naloge in dolžnosti kapetana:

- Pred začetkom tekme se rokuje s sodnikom in kapetanom nasprotne ekipe in sodeluje pri žrebu.
- V primeru, da sodnik neustrezno pojasni sporno situacijo ali odločitev, najavi pritožbo po koncu tekme. V tem primeru mu sodnik po koncu tekme dovoli, da se podpiše v rubriko »Podpis kapetana ob ugovoru«.
- Na koncu tekme se rokuje s sodnikom.
- V primeru, da kapetan ne sodeluje v igri, ima trener pravico, da se o spornih dogodkih posvetuje s sodnikom (gl. točko 5.2 – Naloge trenerja).
- V primeru, da ekipa nima niti trenerja niti pomočnika trenerja lahko tekmo vodi (zahteva menjave igralcev ali odmore – time-oute) kapetan ekipe.

### **5.4 Oprema igralcev in igralk**

V opremo igralcev(-k) sodijo predpisani dresi:

- Na vseh tekmah mora ekipa nastopati v enotnih uradnih dresih tekmovanja ŠKL nogomet, ki so ji dobili pred začetkom sezone.
- Majice (dresi) so enotne barve.
- Igralke in igralci morajo imeti med predstavitvijo in med tekmo majice zatlačene za hlačke.

- Edina dovoljena obutev so čevlji za trening ali telovadbo iz platna ali mehkega usnja s podplati iz gume ali kakršnega drugega podobnega mehkega materiala.
- Igralec/igralka ne sme imeti pri/na sebi ničesar, kar bi utegnilo biti nevarno za ostale igralce, vključujoč nakit.
- Če imata obe ekipi enako barvo dresov, potem gostujoča ekipa nosi markirne majice drugačne barve.

## 5.5 Minuta odmora

Ekipi imata pravico zahtevati enominutni odmor (time-out) v vsaki četrtini, pri čemer je potrebno upoštevati naslednje:

- trener moštva ima pravico zahtevati time-out pri časomerilcu;
- enominutni odmor (time-out) lahko ekipa zahteva kadar koli med tekmo, vendar mora ekipa, ki zahteva odmor, takrat imeti žogo v posesti (primeri: pri udarcu iz avta, udarcu iz kota, pri prostem strelu, pri metavanju od vrat...);
- časomerilec bo naznanil (signaliziral) dovoljenje za time-out, ko bo žoga izven igre. Pri tem bo uporabil piščalko ali zvočni signal, ki se po zvoku razlikuje od sodnikovih;
- v času odobrenega time-outa morajo igralci, ki so tedaj v igri, ostati 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. Tudi trener moštva, ki daje navodila, ne sme vstopiti na igrišče;
- če moštvo v eni četrtini ni izkoristilo pravice do time-outa, tega v naslednji četrtini ne more nadoknaditi, oziroma zahtevati.

## 5.6 Vrstni red ekip

Vrstni red na lestvici v ligaškem načinu tekmovanja se določi na naslednje načine:

- glede na število točk,
- če imata dve ekipi (ali več) enako število točk, je boljša tista, ki ima boljši izkupiček medsebojnih srečanj. Če sta (so) tudi tu ekipi poravnani (izid v zmagah 1:1 in enaka razlika v zadetkih), je boljša tista ekipa, ki ima boljši količnik med skupnim številom danih in prejetih zadetkov; če sta ekipi še naprej poravnani je boljša tista, ki je v ligaškem delu dosegla več zadetkov.

Zmagovalno ekipo v izločilnem načinu tekmovanja (tekma doma in v gosteh), ki se uvrsti v nadaljnje tekmovanje, se določi na naslednji način:

Vse tekme v drugem (izločilnem) delu se igrajo na izločanje. V nadaljnji krog se uvrsti ekipa, ki je boljša v skupnem seštevku (dve zmagi; zmaga in neodločen izid; v primeru ene zmage in enega poraza pa se upošteva boljša razlika v zadetkih; če je tudi tu izid izenačen, se upošteva pravilo večjega števila zadetkov v gosteh; če še vedno ne dobimo zmagovalca, se streljajo kazenski strelji – po trije na vsaki strani (prvenstvo srednjih šol) oziroma štirje na vsaki strani (prvenstvo osnovnih šol; po dve igralci in dva igralca); če še vedno ne dobimo zmagovalca, ekipi kazenske strele izvajata izmenično.

## 5.7 Potek igre

Udeleženci (igralci, igralke, trener, pomočnik trenerja, vodja ekipe) morajo poznati Uradna pravila nogometne igre Mali nogomet in določila teh propozicij, ter se po njih ravnati pred tekmo, med njo in po njej. Odločitve sodnika morajo sprejeti športno, brez ugovaranja. Med igro se, v primeru sporne sodniške odločitve ali postopkov zapisnikarja, s sodnikom lahko posvetuje samo kapetan ekipe ali trener (gl. točko 5.2 in 5.3). Prepogoste intervencije lahko sodnik označi kot zavlačevanje tekme in take postopke kaznuje po določenih uradnih pravilih nogometne igre Mali nogomet.

Udeleženci se morajo obnašati spoštljivo in vljudno v duhu poštene igre ne le do sodnikov, ampak tudi do drugih uradnih oseb, nasprotnika, soigralcev in gledalcev. Neprimerno obnašanje se kaznuje po določbah uradnih pravil nogometne igre Mali nogomet.

## 5.8 Rezultat četrtine in tekme

Ekipi dosejata zadetke v skladu s pravili nogometne igre Mali nogomet. Ker je dolžina četrtine časovno omejena se lahko zgodi, da je izid ob preteku časa tudi izenačen.

Zmagovalec srečanja je ekipa, ki doseže več zadetkov po vseh četrtinah – končni rezultat je seštevek zadetkov.

Zadetek je dosežen, ko je cela žoga prešla prečno črto med vratnicama in pod prečko, pod pogojem, da je igralec nasprotnega moštva ni vrgel, vnesel ali namenoma sunil z roko, vključujoč tudi vratarja nasprotnega moštva.

## 5.9 Postopki ob izteku igralnega časa

Ekipa za zmago prejme tri (3) točke, za poraz pa ne prejme nobene točke. V primeru neodločenega izida v prvem delu tekmovanja vsaka ekipa prejme po točko. Vse tekme v drugem (izločilnem) delu se igrajo na izločanje. V nadaljnji krog se uvrsti ekipa, ki je boljša v skupnem seštevku (dve zmagi; zmaga in neodločen izid; v primeru ene zmage in enega poraza pa se upošteva boljša razlika v zadetkih; če je tudi tu izid izenačen, se upošteva pravilo večjega števila zadetkov v gosteh; če še vedno ne dobimo zmagovalca, se streljajo kazenski streli – po trije na vsaki strani (prvenstvo srednjih šol) oziroma štirje na vsaki strani (prvenstvo osnovnih šol; po dve igralci in dva igralca; če še vedno ne dobimo zmagovalca, ekipi kazenske strele izvajata izmenično).

## 5.10 Pritožbe

Kapetan ekipe ima pravico do ugovora oz. pritožbe na tekmo:

- Če ekipa meni, da je na tekmi prišlo do materialnega kršenja pravil nogometne igre ali kakega dogodka pred ali med tekmo, ki ni v skladu s propozicijami tekmovanja ŠKL nogomet.
  - Ekipa najavi pritožbo tako, da se kapetan ekipe po končani tekmi podpiše v rubriko »Podpis kapetana ob ugovoru«.
  - Vodja ekipe v dvajsetih (20) minutah po koncu tekme pisno potrdi ugovor. Podrobna obrazložitev ni potrebna.
  - Prizadeta ekipa mora nato v roku 24 ur predložiti besedilo pritožbe v pisni obliki (priporočeno po pošti) TK ŠKL nogomet. Da bi bila pritožba veljavna, je treba položiti (nakazati) varščino v znesku 42 €. Oboje (pisno pritožbo in dokazilo o plačani varščini) je treba poslati priporočeno na naslov: Zavod ŠKL Ljubljana, Brezovce 9, 1236 Trzin.
- Varščina se nakaže na TRR 25100-9715727156.
- Ob ugodno rešeni pritožbi organizator šoli povrne vplačano varščino.
  - Tekmovalna komisija obravnava pritožbo in izda sklep v roku treh (delovnih) dni. Odločitev TK je dokončna.
  - Vodstvo tekmovanja pritožbe ne obravnava, če ta ni bila vložena pravočasno in pravilno in če ni bila pravočasno plačana taksa.

## 5.11 Oprema in organizacija zapisnikarske mize

Zapisnikarjeva miza je postavljena na strani, kjer so klopi za rezervne igralce. Postavljena mora biti tako, da ne ovira igralcev pri igri. Klop za rezervne igralce mora biti vsaj 3 m oddaljena od nje. Samo v izjemnih pogojih (predpisana postavitve zapisnikarjeve mize zaradi prostorske stiske ni mogoča ali bi ovirala igralce pri igri) je možno (dovoljenje da sodnik) zapisnikarjevo mizo postaviti tudi drugače (na nasprotni strani od sodnika, vogal igrišča ...). Vendar mora takšna postavitve omogočati spremljanje rezultata tako sodniku, igralcem in trenerjem kot tudi gledalcem.

Na zapisnikarski mizi morajo biti:

- Ročni semafor; če dvorana nima velikega elektronskega.
- Uradni zapisnik tekmovanja ŠKL nogomet.
- Dve štoparici (glavna in pomožna za meritev minut odmora oziroma kazni igralcev).

Naloge zapisnikarja:

- Vodi zapisnik tekmovanja ŠKL nogomet.
- Spremlja in nadzoruje kroženje igralcev med igro.
- V primeru, da sodnik ni zaznal zahteve po menjavi ali odmoru – time-outu, na to opozori sodnika.
- Beleži menjave in spremlja število teh in to število tudi posreduje sodniku, če sodnik to zahteva.
- Beleži akumulirane prekrške.
- Na semaforju prikazuje rezultat (če na razpolago nima pomočnika - časomerilca, ki bi opravljal to nalogo).
- Po končani tekmi zaključí zapisnik.

Naloge časomerilca:

- Organizator tekem mora priskrbeti usposobljenega časomerilca, če ima šolska telovadnica ali dvorana elektronski semafor, na katerem se bo beležil čas in rezultat tekme.
- Ura se ustavi v primerih, ki so opisani v poglavju II.
- V primeru menjave in odmora (time-outa) časomerilec ustavi uro po pisku, s katerim sodnik dovoli menjavo ali

odmor. Požene jo, ko sodnik da znak za nadaljevanje igre (dovoljenje za izvedbo servisa). V vseh ostalih primerih ustavi uro, ko mu za to da znak sodnik (ali delegat, če je prisoten na tekmi).

Glavni sodnik:

- Sodi po določenih uradnih pravil nogometne igre in določil teh propozicij.
- Pred tekmo preveri ustreznost igralne površine, priprave igrišča (določi prostor za ogrevanje, če v dvorani ni načrtan), tehničnih pripomočkov in namestitvev zapisnikarjeve mize.
- Nadzoruje delo zapisnikarske mize (delo zapisnikarja in časomerilca, če ta beleži čas in rezultat na elektronskem semaforju).
- V primeru, da organizator nima na razpolago elektronskega semaforja, sodnik s pomočjo štoparic tudi sam spremlja čas. Priporočeno je, da za to uporablja obe štoparici (zaradi morebitne okvare ene izmed njih).
- Po koncu tekme pregleda zapisnik, preveri pravilnost seštetih skupaj doseženih točk in podpiše zapisnik. V primeru pritožbe dovoli kapetanu ekipe, da se podpiše v rubriko »Podpis kapetana ob ugovoru«.