



**BALINARSKA ZVEZA
SLOVENIJE**

IZOBRAŽEVANJE ZA SODNIKE

Bojan Taškar Beloglavec, mednarodni tehnični delegat



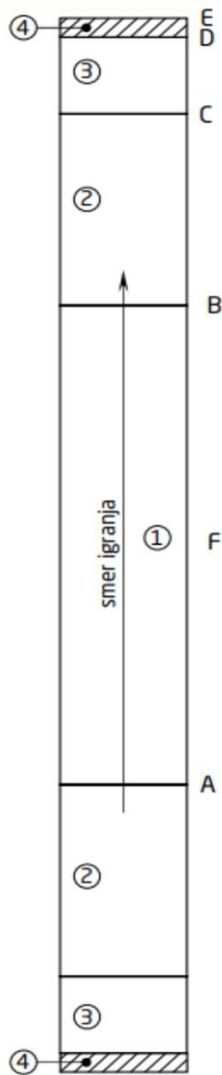
Marec 2026

VSEBINA –

PREDPISI, KI JIH MORA POZNATI SODNIK

1. POZNAVANJE MEDNARODNEGA TEHNIČNEGA PRAVILNIKA
2. PRAVILNIK O ORGANIZIRANJU BALINARSKIH SODNIKOV V BZS
3. PRAVILNIK O TEKMOVANJIH
4. PRAVILA O KAZNOVANJU IGRALCEV Z RUMENIM ALI RDEČIM KARTONOM
5. PRAVILA O TEKMOVANJIH
6. STATUT BZS

1. POZNAVANJE MTP – 1. POGlavJE: Materiali - balinišče



Poimenovanje

A: linija meta

B: prva linija

C: druga linija ali linija najdaljšega lučaja balina

D: tretja linija ali linija dna balinišča

E: četrta linija ali končna linija balinišča

F: stranska linija balinišča

Deli balinišča

1: osrednji pravokotnik (steza)

2: pravokotnik veljavnosti balina (veliki)

3: dodatni pravokotnik (mali)

4: dno igrišča

2 + 3: površina, na kateri poteka igra

2 + 3 + 4: pravokotnik dolžine 7,5 m ali cona zaleta

Zarisovanje na balinišču

je dovoljeno samo z risalko

4. člen: Lastnostni balinišča

- Največja dolžina: 27,50 m (dovoljena odstopanja +/- 5 cm)

- Širina: od 2,50 do 4,00 m.

Za uradne mednarodne tekme mora biti balinišče široko najmanj 3 metre, razen v primeru, da izjemo dovoli F.I.B.

Dimenzije (v metrih)			
	Člani in mladinci do 18 let	Ženske	Dečki do 14 let
AB	12,5	12,5	11,5
BC	5	3,5	4
CD	2	1,5	1,5
DE	0,5	2,5	2
ŠIRINA	2,5 - 4 metra		

1. POZNAVANJE MTP – 2. POGlavJE: Igra

8. člen: Točke, do katerih se igra in čas trajanja igre

Število točk ne sme biti manjše od 7 in ne večje od 13, trajanje igre pa ne daljše od 3 ur.

Število točk v nobenem primeru ne sme biti manjše od 7, trajanje igre pa ne krajše od 1 ure.

9. člen: Zmagovalec igre

Zmagovalec je ekipa, ki je:

- prva dosegla predvideno število točk v predvidenem času trajanja tekme;

Dosegla večje število točk ob izteku regularnega časa igre (zaključni se obrat, ki je v teku).

Posebnosti:

A – Igra z nerazveljavljivim oz. neizgubljenim balinom

B – Dodatno bližanje za določitev zmagovalca: način izvedbe

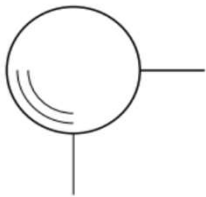
1. POZNAVANJE MTP – 3. POGlavJE: Pravice in dolžnosti igralcev

13. ČLEN: ZAZNAMOVANJE PREDMETOV

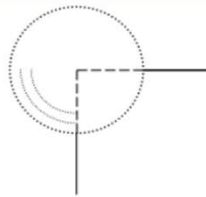
Krogle:

Vsaka ekipa zaznamuje svoje krogle z dvema črtama pod kotom 90 stopinj brez drugih oznak za določanje pozicije. Če zaznamovanje krogle ni pravilno (na primer dve različni zaporedni oznaki) in pride do njene odstranitve ali premika, se sprejme odločitev, ki je manj ugodna za ekipo, ki je bila odgovorna za zaznamovanje krogle.

Slika 6: Zaznamovanje predmetov



Slika 7: Določitev središčne točke, od katere merimo



Za določitev točnega položaja predmeta je potrebno podaljšati črte, ki določajo položaj.

15. člen: Kdo in kako mer?

Ekipa, ki meni, da je prevzela točko, mora opraviti meritev. Nasprotnik ima pravico do **protimeritve**. **V primeru neenotnosti odloča sodnik**. V času, ko sodnik opravlja meritev, morajo biti igralci od njega **oddaljeni najmanj 2 metra**. Če merjenje ovira ena ali več krogel, jih lahko, če je to nujno potrebno, začasno odstranimo.

16. člen: Predmeti, pomaknjeni med merjenjem

Če ekipa, ki meri, pomakne predmet, katerega oddaljenost je potrebno izmeriti, pripada točka nasprotniku. Če pa je ta pomik predmeta očitno v njeno škodo, še vedno drži točko, v kolikor to potrjuje merjenje. Premaknjeni predmet se postavi na prvotno mesto.

17. člen: Kdaj se lahko meri?

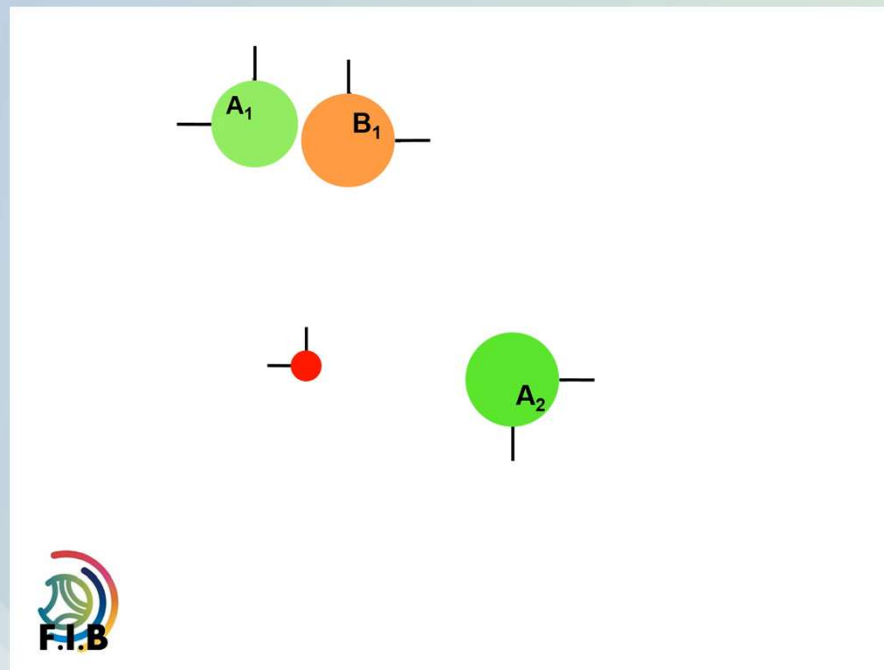
Meri se lahko kadarkoli, razen po odločitvi sodnika (kadar je meritev opravil sodnik). Sprejeta nepravilna trditev ali nepravilno merjenje soigralcev, nasprotnika ali gledalcev ne izključuje pravice do ponovnega merjenja. Igrane krogle ostanejo na svojih mestih. Krogel, ki je v gibanju, ni dovoljeno zaustaviti.

1. POZNAVANJE MTP – 3. POGlavJE: Pravice in dolžnosti igralcev

21. člen: Enako oddaljene krogle od balina (enakost)

Če ni mogoče določiti, katera ekipa drži točko, ker sta dve krogle enako oddaljeni od balina, igra ponovno ekipa, ki je vzpostavila enakost. Če enakost ostane, igra druga ekipa in tako izmenično po vrsti, dokler se točka ne prevzame oz. se enakost ne prekine.

Če po končanem obratu enakost ostane, je obrat ničen in nobena ekipa ne osvoji točk. Nov obrat se igra v nasprotno smer.



Video 5

1. POZNAVANJE MTP – 3. POGlavJE: Pravice in dolžnosti igralcev

22. člen: Krogla drugega (nasprotnega) igralca (pomotoma igrana)

Pri prvi napaki bo nasprotnik opravil zamenjavo, ki ne sme biti v škodo nobeni ekipi. V primeru ponovitve napake je igrana krogla neveljavna in nasprotnik lahko uveljavlja pravilo prednosti. Igranje krogle svojega soigralca ne šteje za napako, zato krogle v tem primeru ni dovoljeno zamenjati z drugo.

23. člen: Zamenjava krogle z drugo razpoložljivo

Na balinišču je prepovedana zamenjava igrane krogle z drugo razpoložljivo. Če do tega vseeno pride, se obe krogli razveljavita.

Prav tako je prepovedana zamenjava krogel med igro, razen v primeru, da je krogla počila, oziroma v primeru sodniške odločitve, da je krogla neuporabna.

1. POZNAVANJE MTP – 3. POGlavJE: Pravice in dolžnosti igralcev

24. člen: Mesto za krogle

A. Neodigrane krogle

Neodigrane krogle, ločene med ekipama, morajo biti obvezno v nosilcih za krogle oz. na levi in desni strani na koncu balinišča. Če je le mogoče, morajo biti v coni dna balinišča. Po opominu sodnik razveljavi nepravilno postavljene krogle.

B. Že igrane, toda izgubljene ali razveljavljene krogle

Že igrane krogle, ki so bile izgubljene ali razveljavljene, se morajo postaviti v nosilec za krogle ali v cono dna balinišča, če nosilca ni na voljo.

24. ČLEN: MESTO ZA KROGLE

V kolikor igralec na linijo meta prinese več kot eno kroglo (z željo, da bi jih čim prej odigral), ga mora sodnik na to nepravilnost opozoriti z belim kartonom. Višek krogel mora odložiti na mesto za krogle. V kolikor ponovi to dejanje mu razveljavi eno kroglo.

26. člen: Igranje več krogel

Če igralec zaradi **nepazljivosti** odigra kroglo več kot ima pravico, bo njegova ekipa dobila **opomin (rumeni karton)**. Krogla bo razveljavljena skupaj s posledicami lučaja.

Ekipe, ki **namerno** odigra kroglo več, je v primeru prikrivanja (sokrivde) soigralcev **diskvalificirana**.

1. POZNAVANJE MTP – 3. POGlavJE: Pravice in dolžnosti igralcev

27. člen: Položaj igralcev

A. Mesto igralca, kadar igra, in obveznost igranja

Ko igralec vstopi v pravokotnik dolžine 7,5 m, iz katerega se igra, lahko iz njega izstopi, ne da bi pred tem prijel oz. odigral kroglo, v pravokotnik pa vstopi soigralec in odigra svojo kroglo. Kroglo mora odigrati v času 45 sekund.

Igralec, ki bliža ali zbija, v času od izmeta krogle ne sme stopiti na nobeno od črt pravokotnika dolžine 7,5 m ali je prestopiti. Sodnik bo napako prestopa najavil s piščalko ali drugim znakom; met je **ničen**.

B. Mesto ostalih igralcev

Igralci morajo vedno stati izza črte 1. linije, ne da bi motili igralca, ki trenutno igra.

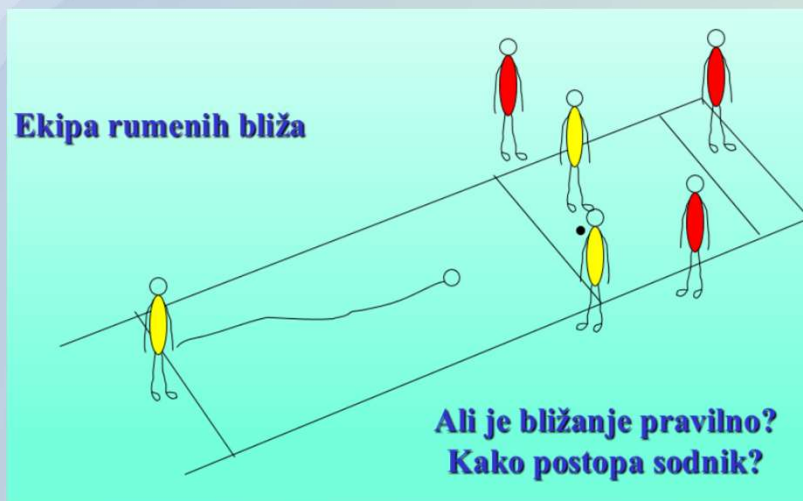
V trenutku zbivanja morajo biti vsi igralci poravnani ob stranski liniji, če je mogoče izven balinišča, vedno drug ob drugem vzdolž linije. Soigralci zbijalca se, preden ta začne zbijati, postavijo drug ob drugem na isti strani balinišča in ne smejo s kretnjami kazati predmetov ali prečnih črt.

Sodniki morajo igralce, ki ponavljajo nedovoljene kretnje, najprej opomniti nato pa sankcionirati.

27. ČLEN : POLOŽAJ IGRALCEV

Igralec iz nosilca vzame kroglo, pred metom pa njegov soigralec ugotovi, da imajo točko na terenu. Pri prvem prekršku se igralcu dodeli beli karton in krogle ne rabi odigrati. V kolikor napako ponovi se mu krogla razveljavi.

1. POZNAVANJE MTP – 3. POGlavJE: Pravice in dolžnosti igralcev

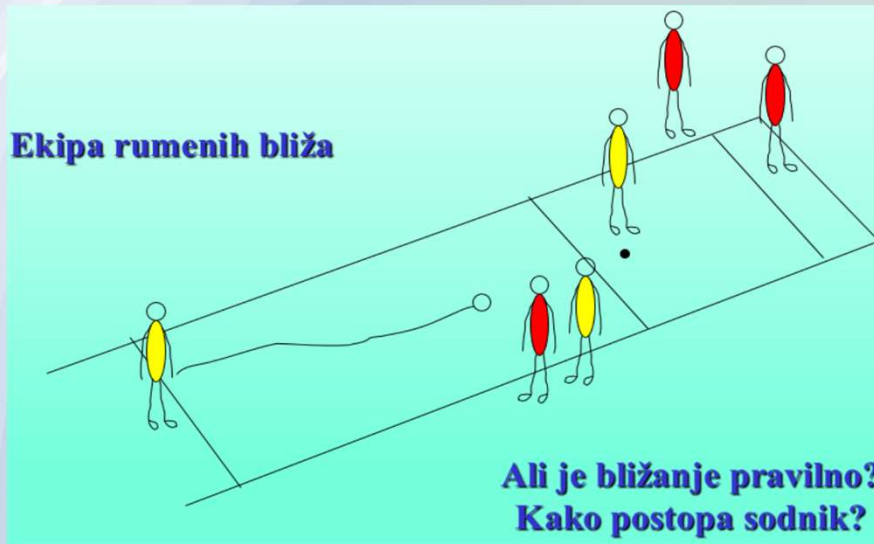


Bližanje ni pravilno.
Sodnik zapiska napačno postavitev rumene ekipe. Rdeča ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti.



Bližanje je pravilno.
Sodnik zapiska napačno postavitev rdeče ekipe. Rumena ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti.

1. POZNAVANJE MTP – 3. POGlavJE: Pravice in dolžnosti igralcev



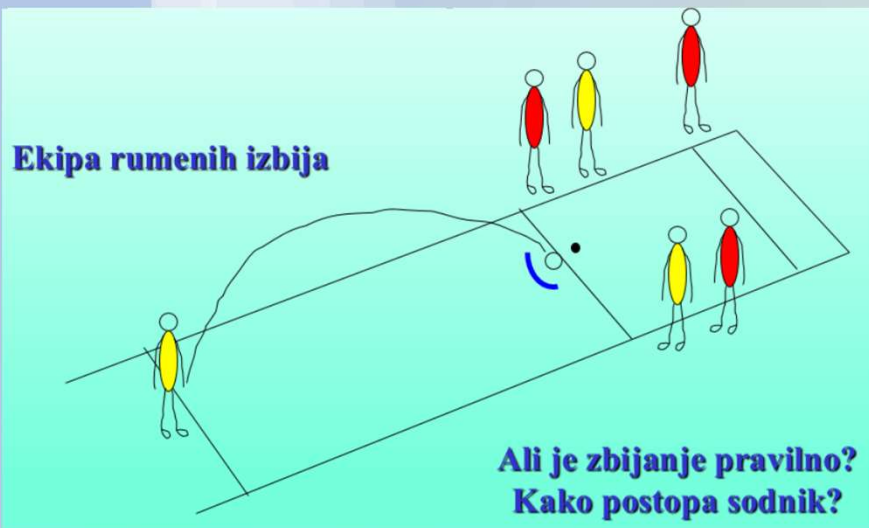
Bližanje ni pravilno.

Sodnik signalizira napačno postavitev obeh ekip (igralca pred 1. linijo).

Bližanje je nično!

Gre za **napako obeh ekip**.

V primeru, ko naredita napako obe ekipi (obojestranska napaka), se vse predmete postavi v položaje pred metom, krogla pa se vrne ekipi, ki lahko ponovno igra (bliža ali zbija).



Zbijanje ni pravilno.

Sodnik signalizira napačno postavitev rumene ekipe (niso postavljeni na isti strani).

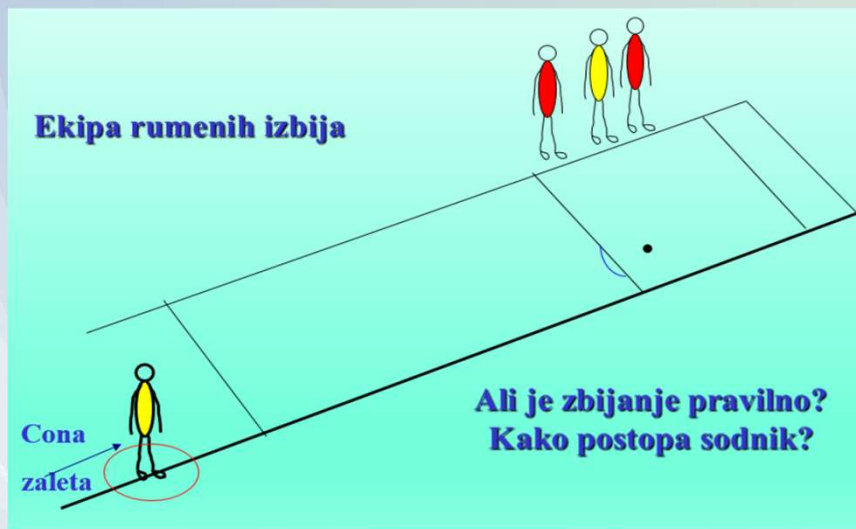
Rdeča ekipa uveljavlja pravilo prednosti.

- 1) Prizna nastalo situacijo in odstrani igrano kroglo, če je ostala v igrišču.
- 2) Prizna nastalo situacijo, vključno z igrano kroglo, če je ostala v igrišču.
- 3) Rdeča ekipa ne prizna nastale situacije. Vse predmete vrne v prvotni položaj in igrano kroglo odstrani, če je ostala v igrišču.

1. POZNAVANJE MTP – 3. POGlavJE: Pravice in dolžnosti igralcev



Zbijanje je pravilno.
Sodnik ne intervenira.
Sprejeti je potrebno vse posledice zbijanja.



Zbijanje ni pravilno.
Sodnik signalizira prekršek.
Met je ničen.

1. POZNAVANJE MTP – 4. POGlavJE: Sojenje in kazni

31. člen: Sojenje in kazni

Kazni, ki jih sodnik lahko izreče igralcem:

- opomin,
- ukor,
- razveljavitev krogle,
- razveljavitev obrata igre,
- dovoljenje oškodovani ekipi, da ponovno odigra kroglo,
- prekinitev igre za določen čas,
- izključitev igralca,
- razglasitev tekme za izgubljeno,
- dodelitev točk nasprotni ekipi, ...

Kazni, ki jih sodnik lahko izreče vodjem ekipe:

- beli karton (opozorilo),
- rumeni karton (ukor),
- rdeči karton (izključitev).

Izvajanje kazni

Uporaba piščalke, beli, rumeni in rdeči karton



Hude nepravilnosti

- neprimerno vedenje,
- nepravilno podana postava ekipe,
- namerna neborbenost ekipe,
- svojevoljno zavlačevanje igre,
- svojevoljno ustavljanje ali premikanje predmeta,
- postavitve zaprek premikajočim se predmetom,
- neupoštevanje sodnikovih odločitev,
- medsebojno dogovarjanje v nasprotju s predpisi,
- prevare in goljufije (npr. glede uporabe krogel),
- odhod z igrišča brez sodnikovega dovoljenja.

1. POZNAVANJE MTP – 5. POGlavJE: Bližanje in zbijanje

32. člen: Izgubljeni predmeti

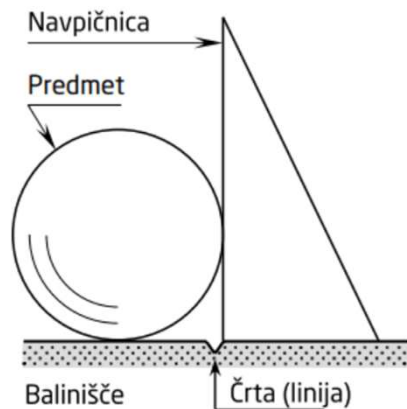
A. Izgubljeni predmeti, ko se zaustavijo

Predmet je izgubljen, če njegov obod prekorači zunanji rob črte stranske linije ali linije dna balinišča.

Balin je izgubljen tudi v primeru, če njegov obod prekorači zunanji rob črte 1. linije.

Pri preverjanju se lahko uporabi tudi pravokotnik.

Slika 8: Kontrola izgubljenega predmeta, ki se je zaustavil



33. člen: Izgubljena krogla, ki se je vrnila v igro (na teren)

Mirujoče predmete, ki jih je premaknila že izgubljena krogla, ki se je vrnila v igro, je potrebno obvezno vrniti na njihova predhodna mesta.

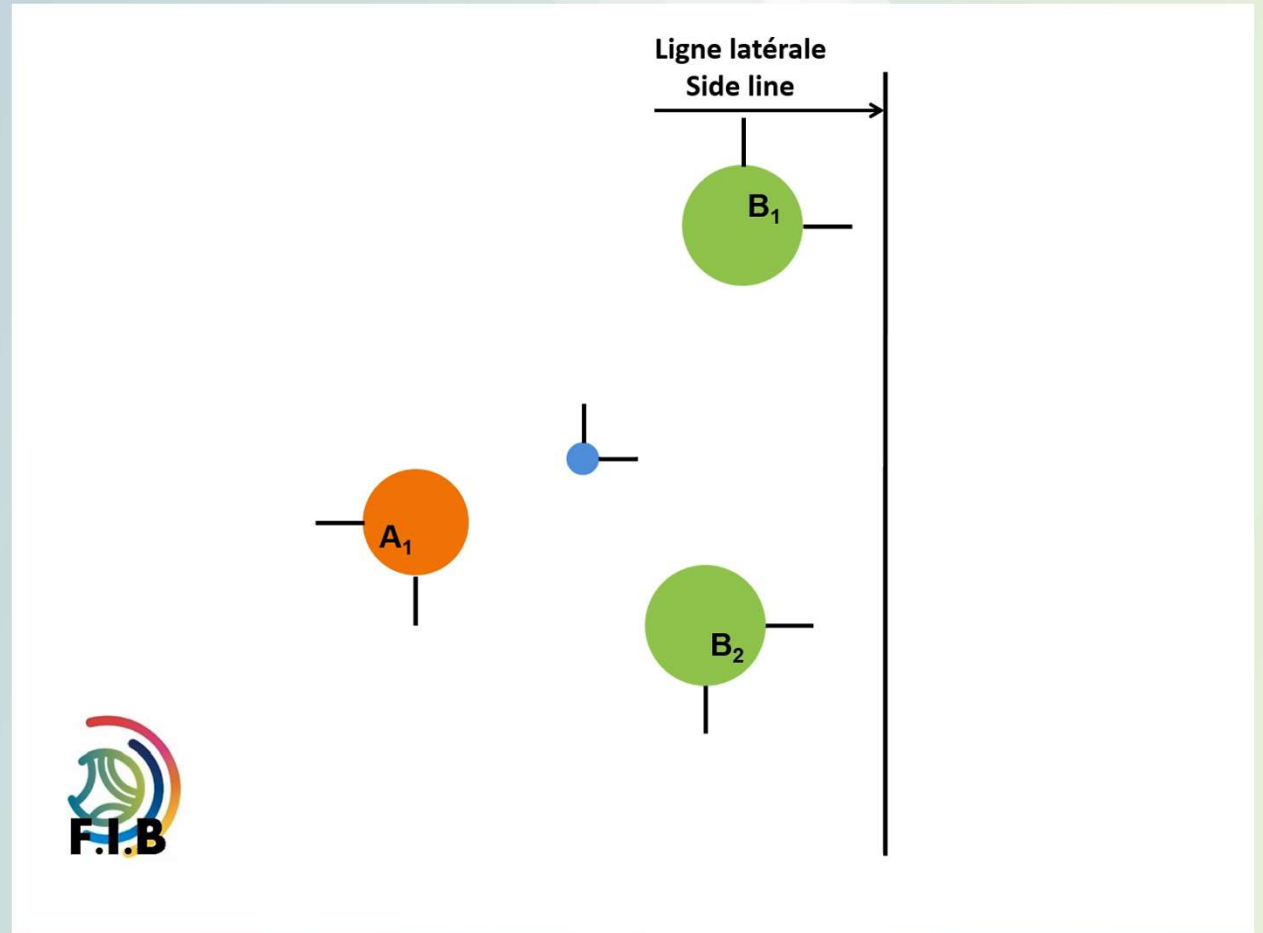
Kadar izgubljena krogla, ki se vrne v igro, naleti na premikajoče predmete, se ti razveljavijo.

Vsi igralci imajo pravico, da preprečijo vrnitev že izgubljenih krogel nazaj v igro.

1. POZNAVANJE MTP – 5. POGlavJE: Bližanje in zbijanje

Pravilno bližanje

- krogla odigrana v predvidenem času,
- igralec ne prestopi črte 7,5-metrskega pravokotnika,
- nobenega predmeta ne potisne več kot 0,5 metra,
- igrana krogla ne zapusti igrišča.



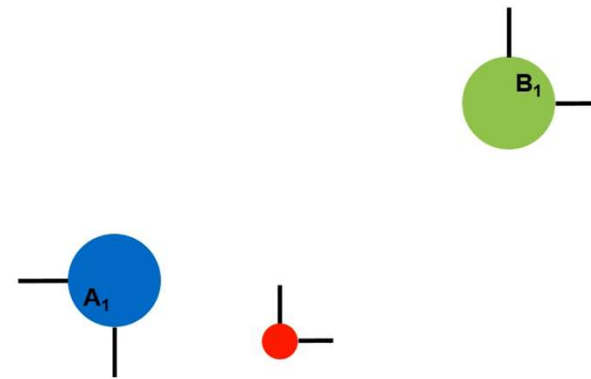
Video 1

1. POZNAVANJE MTP – 5. POGlavJE: Bližanje in zbijanje

35. člen: Pravilo prednosti

Vsi nepravilni lučaji so prepuščeni odločitvi nasprotnika. Slednji lahko:

- v celoti sprejme novonastalo situacijo z možnostjo razveljavitve nepravilno igrane krogle;
- zahteva vzpostavitev stanja pred nepravilnim lučajem z obvezno razveljavitvijo nepravilne krogle.



Video 2

1. POZNAVANJE MTP – 5. POGlavJE: Bližanje in zbijanje

36. člen: Napaka ekipe, ki ni igrala

Ekipa, ki je igrala, lahko sprejme (prizna) posledice meta ali vrne premaknjene predmete v prejšnje položaje in ponovno igra kroglo.

V primeru, da hkrati **naredita napako obe ekipi**, torej gre za obojestransko napako, se vse predmete postavi v položaje pred metom, krogla pa se vrne ekipi, ki lahko ponovno igra.

37. člen: Predmeti, ki jih ustavi ali iztiri igralec

Tudi za predmete, ki jih je zaustavil ali iztiril nasprotni igralec, lahko ekipa uveljavi pravilo prednosti. V primeru sprejetja, lahko ekipa sprejme novi položaj zaustavljenega(ih) ali iztirjenega(ih) predmeta(ov) ali ga (jih) razveljavi.

Če ekipa, ki je igrala, zahteva vrnitev predmetov na prejšnja mesta, mora prav tako obvezno vzeti nazaj igrano kroglo.

V primeru, da je balin napovedan in pravilno zadet, a ga ob njegovem letu zaustavi igralec nasprotnega moštva, je izgubljen.

39. ČLEN: DOVOLJENI ČAS ZA IGRANJE POSAMEZNE KROGLE

Ekipa, ki je najavila zbijanje balina prekorači čas 45 sekund. Ali lahko ponovno zbija balina?

1. POZNAVANJE MTP – 6. POGlavJE: Zbijanje

40. člen: Napoved predmeta

Ekpa, ki zbija, mora jasno in točno napovedati predmet, ki ga želi zbijati. Ta predmet nikoli ne sme biti kroglja njegove ekipe.

41. člen: Napoved, ki ni natančna ali pa je ni

V tem primeru velja, kot da je ekpa napovedala nasprotnikovo kroglo, ki je najbližja balinu.

43. člen: Pravilno zbijanje

Zbijanje je pravilno, kadar so **izpolnjeni trije pogoji**:

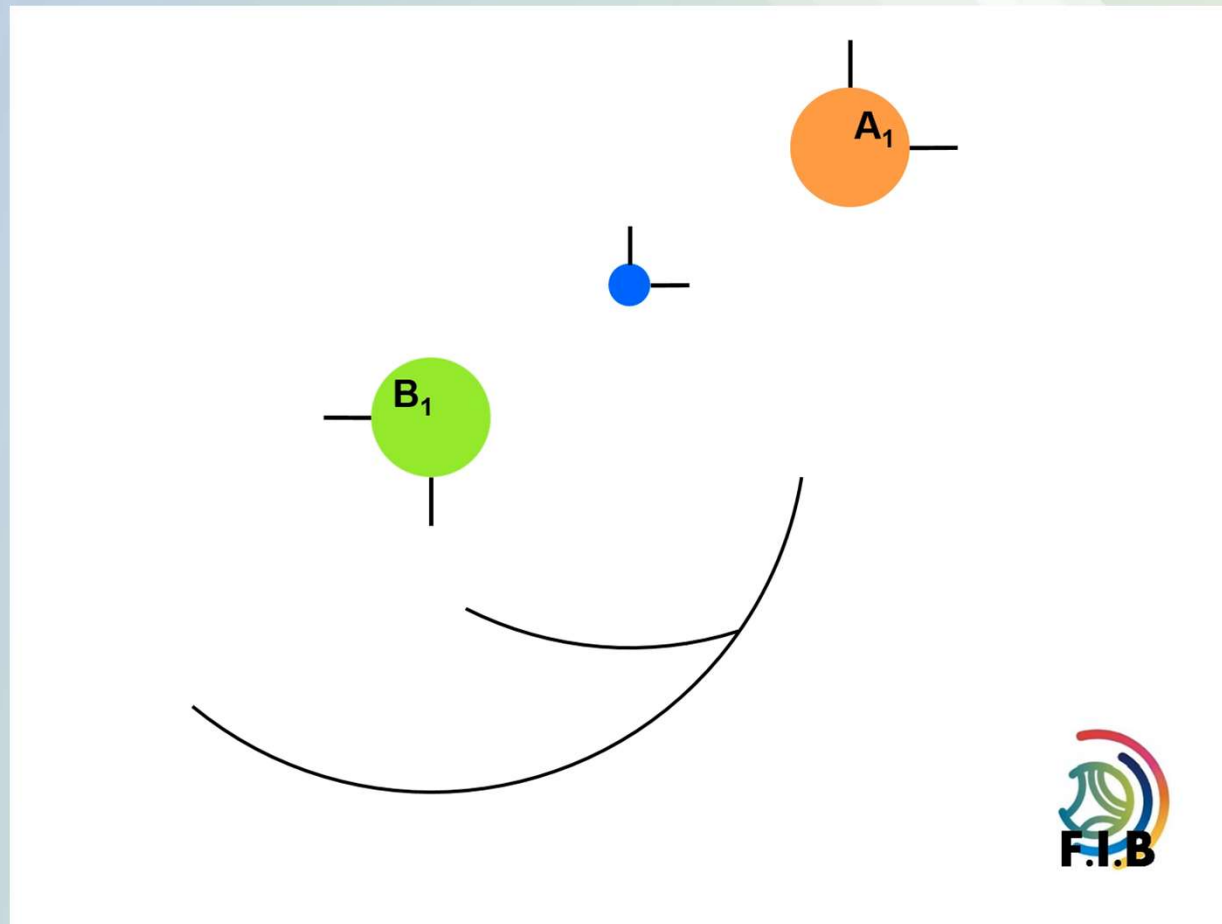
- mesto padca kroglje je manj kot 50 cm od napovedanega predmeta,
- mesto padca kroglje je manj kot 50 cm od prvega zadetega predmeta,
- prvi zadeti predmet je manj kot 50 cm oddaljen od napovedanega predmeta. Ta razdalja je največji izmerjeni krog zadetih predmetov.

Zadetek je ravno tako pravilen, kadar kroglja neposredno (direktno) zadene predmet, ki je od napovedanega predmeta oddaljen največ 50 cm, vendar se pred tem ne dotakne terena.

1. POZNAVANJE MTP – 6. POGlavJE: Zbijanje

43. člen: Pravilno zbijanje

Zbijanje je pravilno, kadar so izpolnjeni trije pogoji.



Video 6

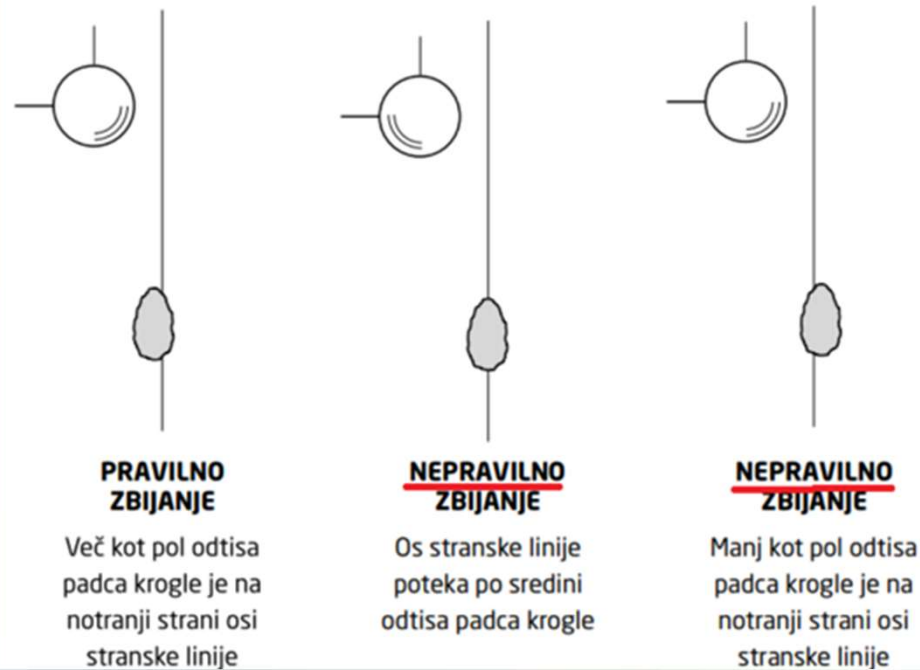


1. POZNAVANJE MTP – 6. POGlavJE: Zbijanje

44. člen: Zbijanje ob stranski liniji

Če je pri zbijanju kroglja, s katero se zbija, v trenutku pred dotikom ali v trenutku dotika zbijanega predmeta že izgubljena, je zbijanje neveljavno. Vsi premaknjeni predmeti se obvezno postavijo na mesta, ki so jih zasedli pred premaknitvijo.

Slika 19: Zbijanje ali doseganje točke ob stranski liniji



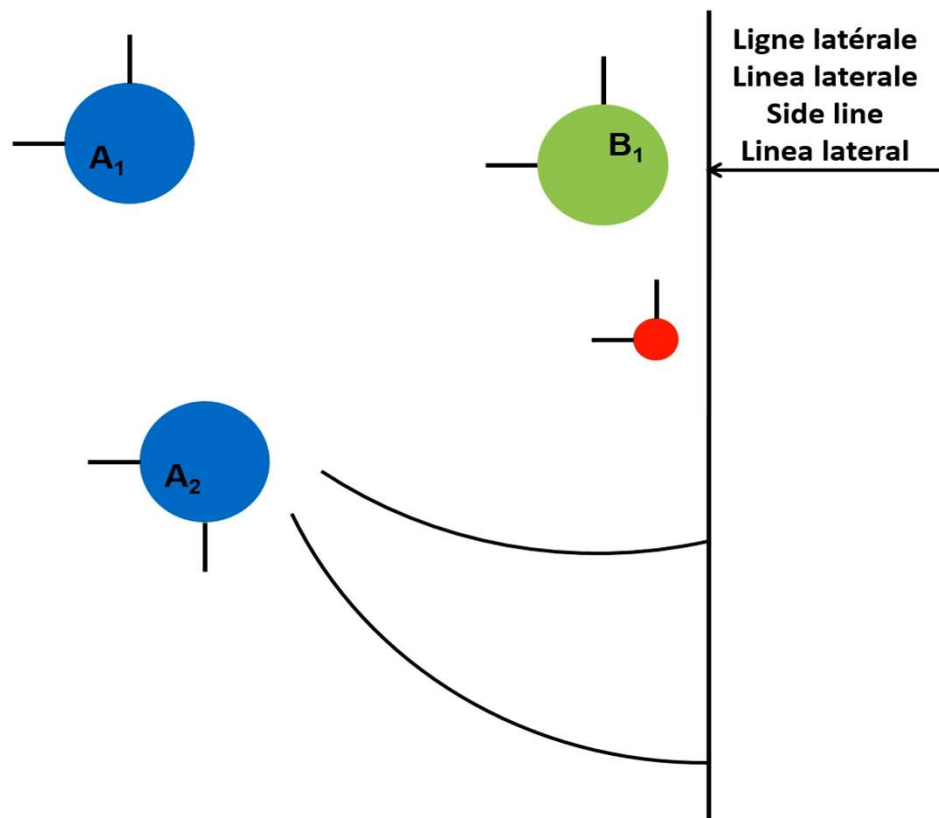
1. POZNAVANJE MTP – 6. POGlavJE: Zbijanje

44. člen: Zbijanje ob stranski liniji

Če je pri zbijanju kroga, s katero se zbija, v trenutku pred dotikom ali v trenutku dotika zbijanega predmeta že izgubljena, je zbijanje neveljavno. Vsi premaknjeni predmeti se obvezno postavijo na mesta, ki so jih zasedli pred premaknitvijo.



Video 3



Zbijanje je neveljavno.

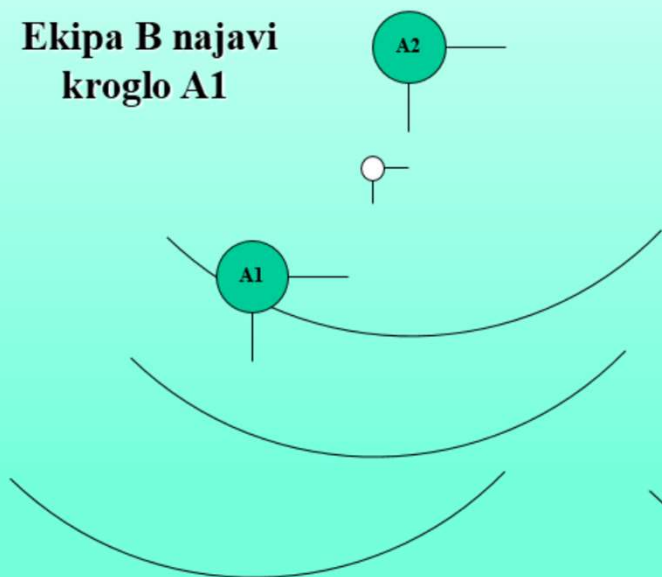
Vsi premaknjeni predmeti se obvezno vrnejo na mesta, ki so jih zasedali pred premaknitvijo.

1. POZNAVANJE MTP – 6. POGlavJE: Zbijanje

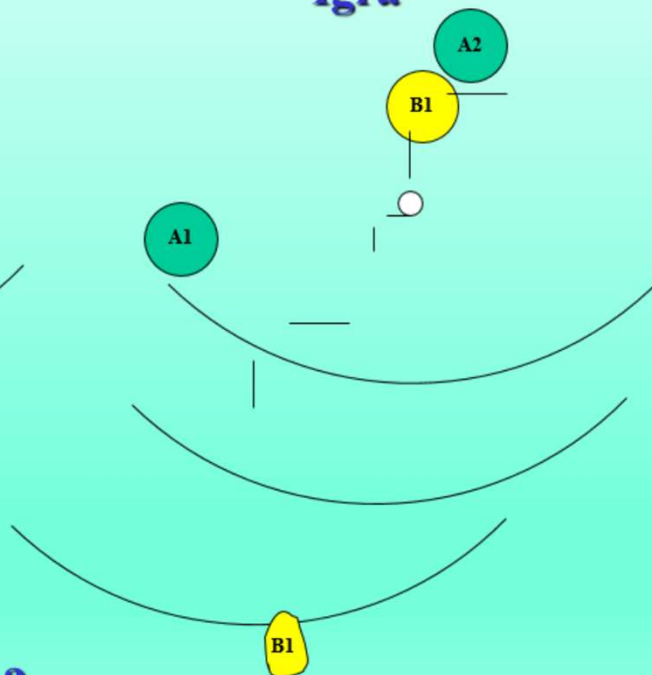
PRAKTIČNI PRIMER ŠT. 1

Začetna pozicija

Ekipo B najavi
kroglo A1



Igra



Ali je izbijanje pravilno?

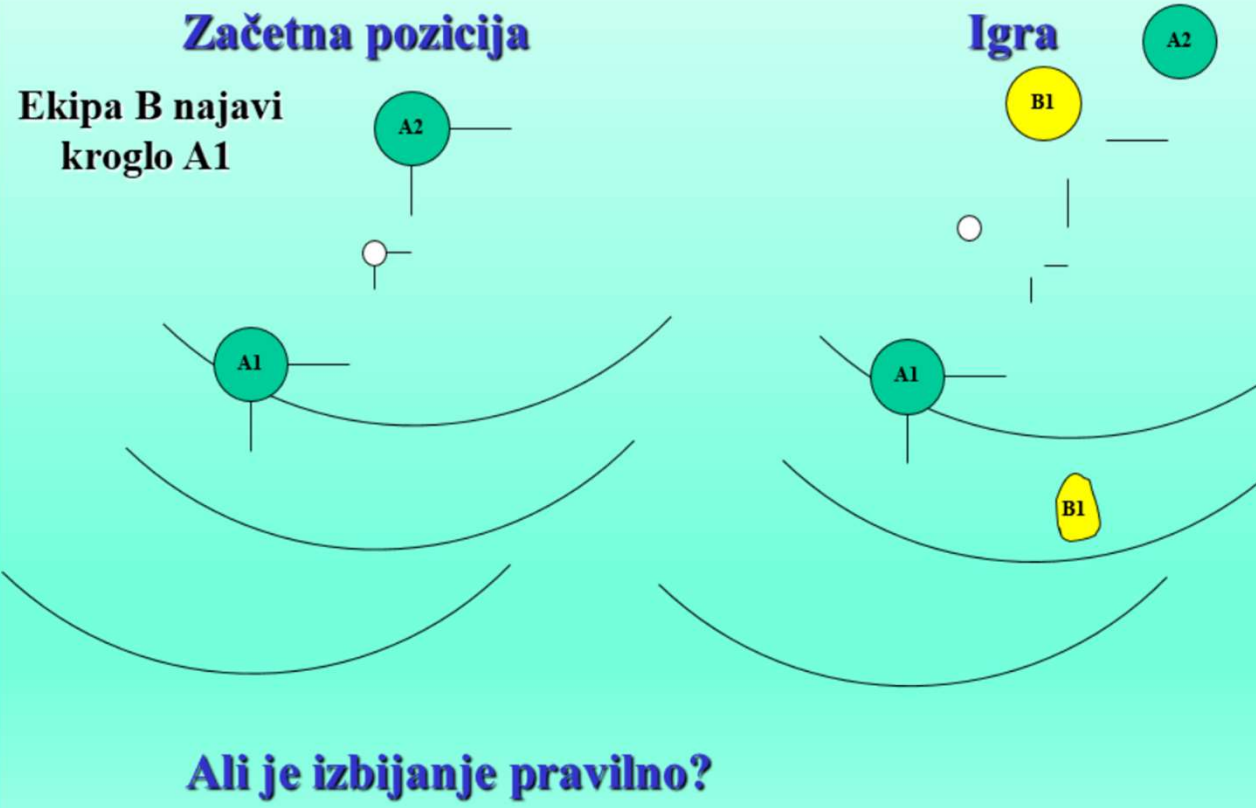
Zbijanje ni pravilno.

Nasprotna ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti.

- 1) Vse predmete vrne v prvotni položaj, kroglo B1 odstrani iz igrišča.
- 2) Sprejme novo nastalo situacijo. Balin se obvezno vrne na svoje mesto.
- 3) Sprejme novo nastalo situacijo s tem, da kroglo B1 odstrani iz igrišča. Balin se vrne na svoje mesto.

1. POZNAVANJE MTP – 6. POGlavJE: Zbijanje

PRAKTIČNI PRIMER ŠT. 2



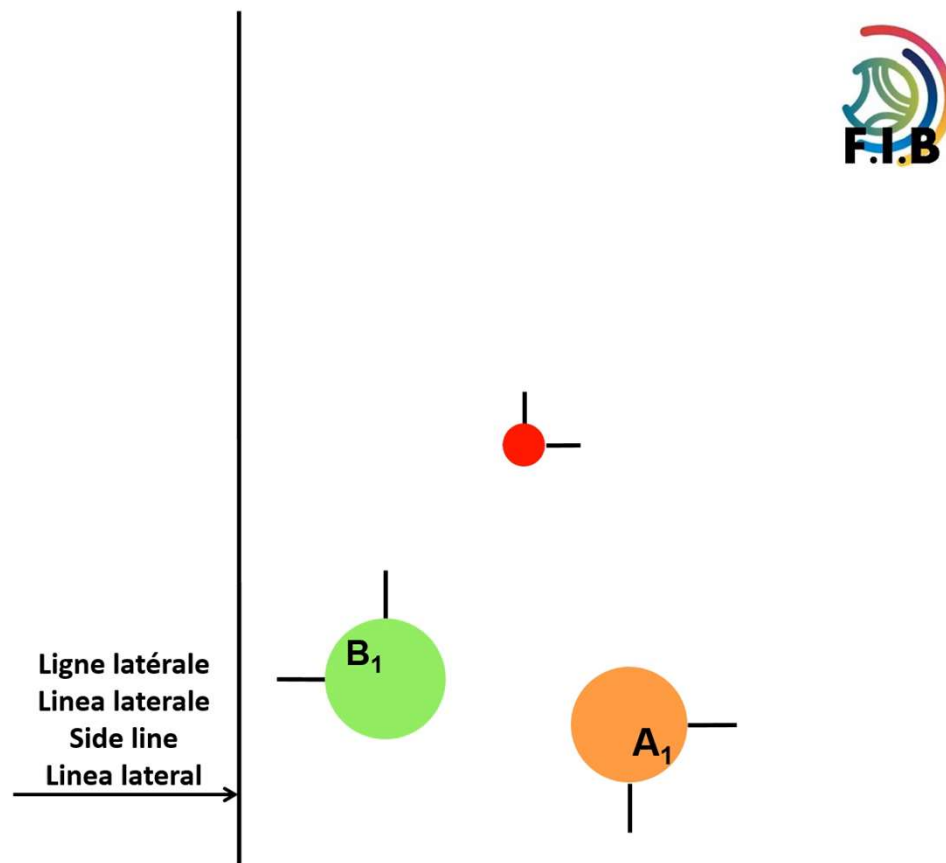
Zbijanje je pravilno.
Sprejme se vse posledice zbijanja, razen premika balina. Slednji se vrne na svoje mesto, ker ni bil najavljen

1. POZNAVANJE MTP – 5. POGlavJE: Bližanje in zbijanje

50. člen: Pogoji za pravilno bližanje

- krogla odigrana v predvidenem času,
- igralec ne prestopi črte 7,5-metrskega pravokotnika,
- nobenega predmeta posredno ali neposredno ne premakne več kot 0,5 metra v katerokoli smer,
- igrana krogla ne zapusti igrišča.

Vsi pogoji morajo biti izpolnjeni istočasno.



Video 3

1. POZNAVANJE MTP – 7. POGlavJE: Bližanje

52. člen: Razdalje premikov predmeta izven balinišča

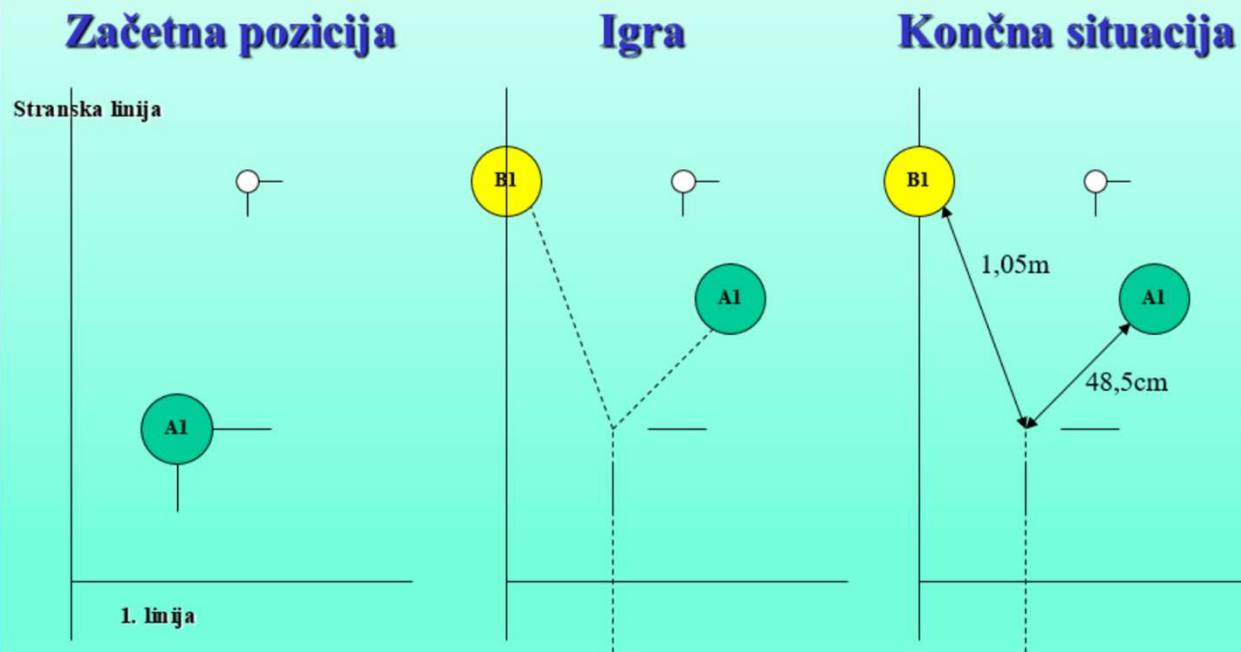
Razdalj premika predmeta izven balinišča ne izračunavamo. **Razdaljo premika predmeta merimo od stičišča obeh črt zaznamovanja predmeta do točke na zunanjem robu linije**, kjer je predmet zapustil igrišče ali začel veljati za izgubljenega, ne da bi se skotalil čez črto.

53. člen: Metanje krogel, ko se predmeti še premikajo

Prepovedano je metanje krogel, **ko se predmeti na igrišču še vedno premikajo**. V tem primeru sodnik najavi napako, nasprotnik pa ravnava v skladu s pravilom prednosti.

1. POZNAVANJE MTP – 7. POGlavJE: Bližanje

PRAKTIČNI PRIMER ŠT. 4



Ali je bližanje pravilno?

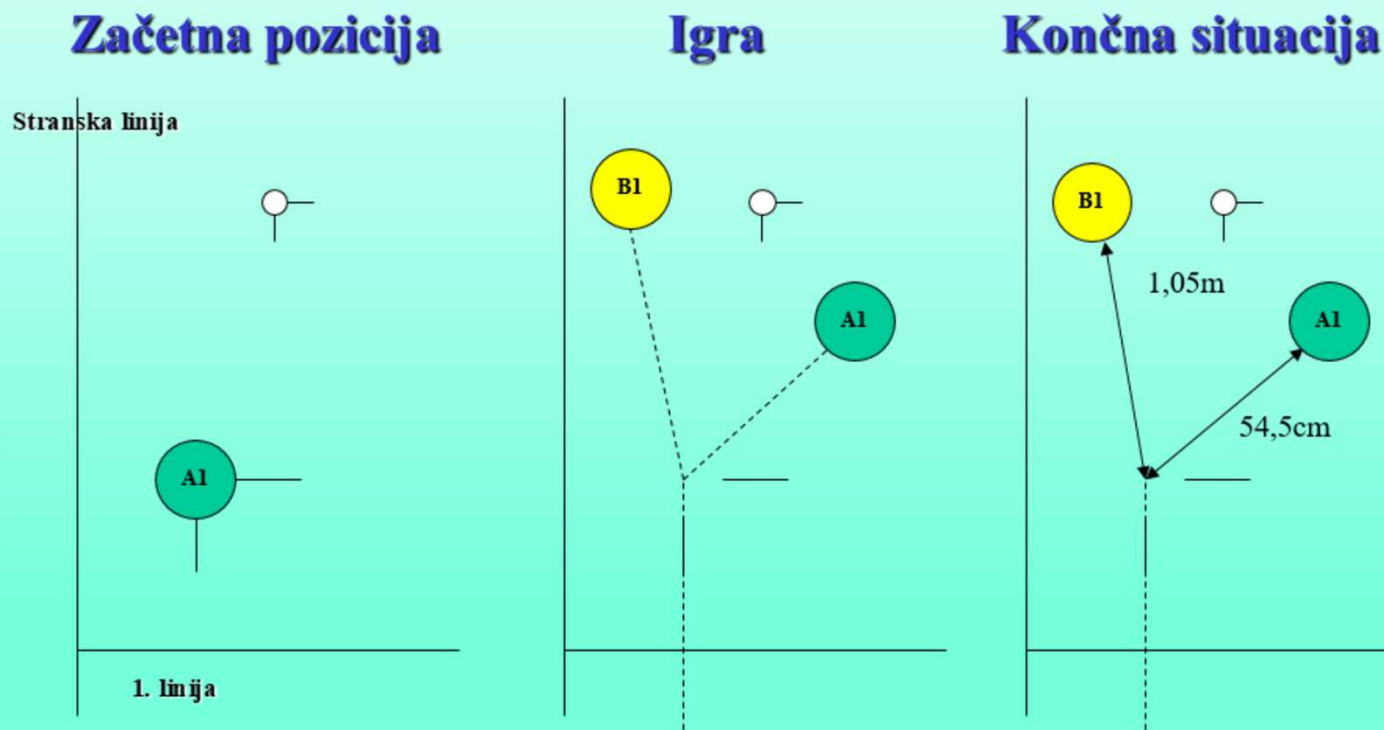
Bližanje ni pravilno.

Zelena ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti:

- 1) Sprejme nastalo situacijo.
- 2) Kroglo A1 vrne v začetno pozicijo.

1. POZNAVANJE MTP – 7. POGlavJE: Bližanje

PRAKTIČNI PRIMER ŠT. 5



Ali je bližanje pravilno?

Bližanje ni pravilno.

Zelena ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti:

- 1) Sprejme nastalo situacijo.
- 2) Kroglo A1 vrne v začetno pozicijo z obveznim umikom krogle B1 iz igrišča (razveljavitev).
- 3) Kroglo A1 pusti na novem mestu in kroglo B1 razveljavi.

1. POZNAVANJE MTP – 7. POGlavJE: Bližanje

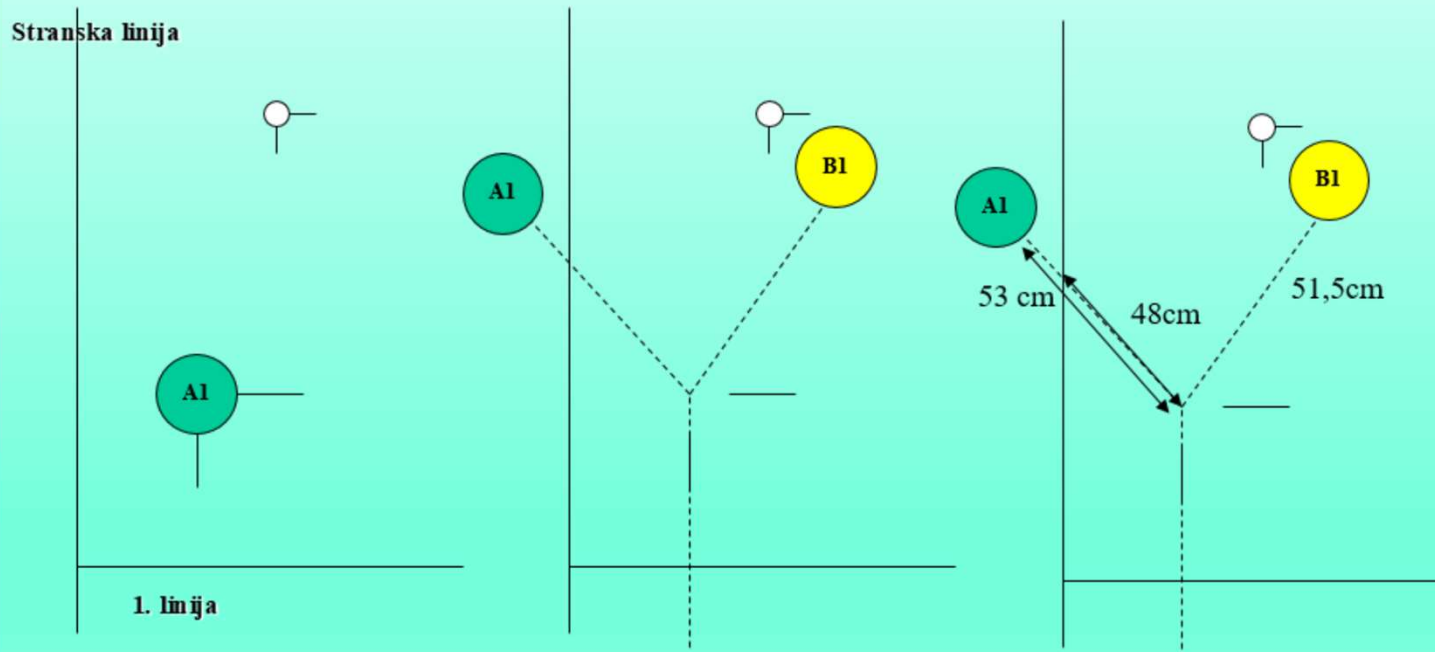
PRAKTIČNI PRIMER ŠT. 6

Začetna pozicija

Igra

Končna situacija

Stranska linija

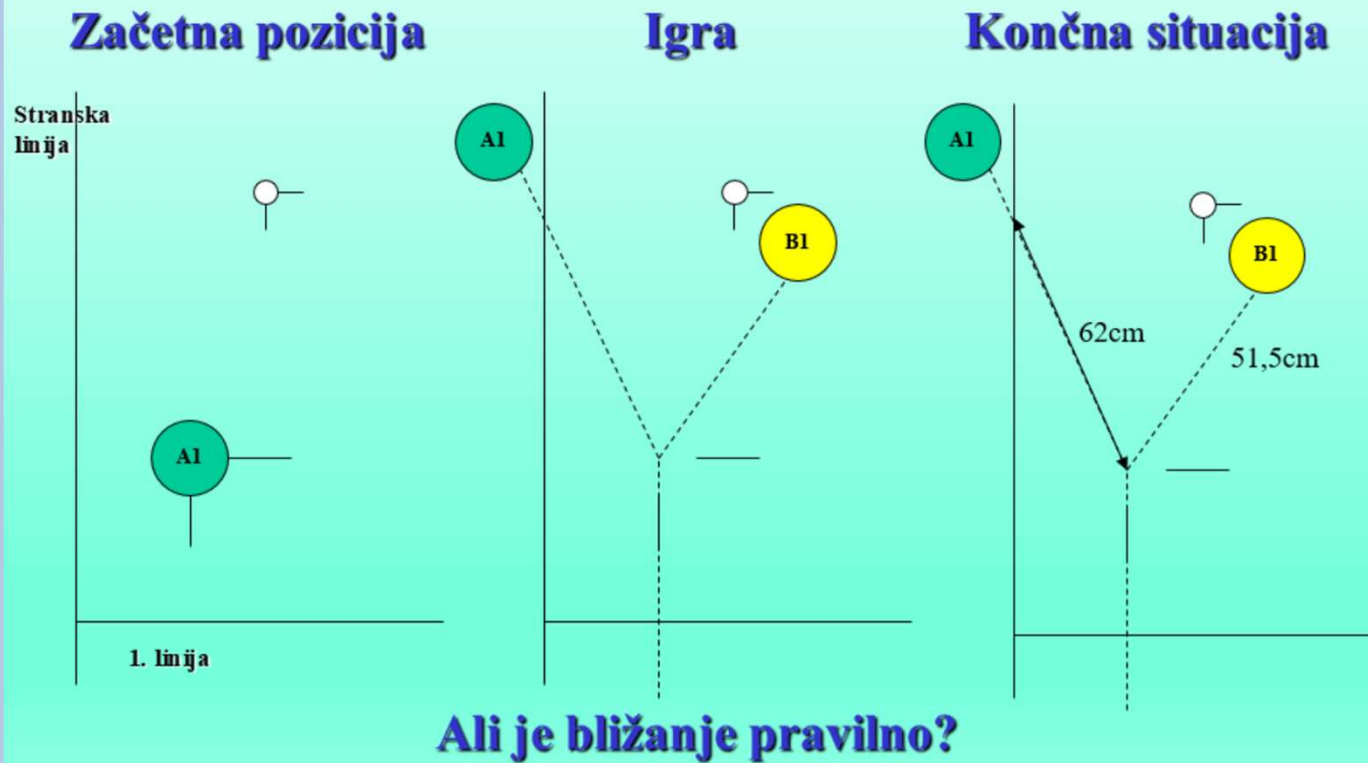


Ali je bližanje pravilno?

Bližanje je pravilno.
Sprejme se novo nastalo situacijo.

1. POZNAVANJE MTP – 7. POGlavJE: Bližanje

PRAKTIČNI PRIMER ŠT. 7



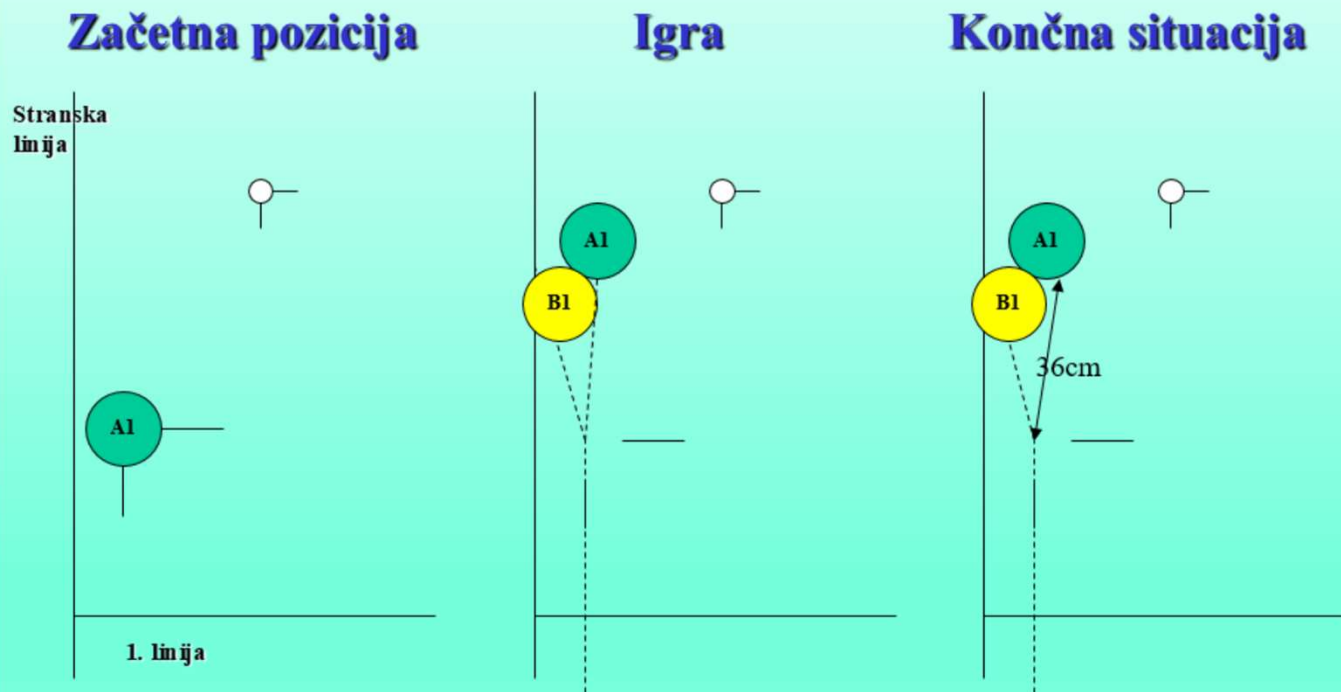
Bližanje **ni** pravilno.

Zelena ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti:

- 1) Sprejme nastalo situacijo.
- 2) Kroglo A1 vrne v začetno pozicijo z obveznim umikom krogle B1 iz igrišča (razveljavitev).
- 3) Sprejme nastalo situacijo in kroglo B1 razveljavi.

1. POZNAVANJE MTP – 7. POGlavJE: Bližanje

PRAKTIČNI PRIMER ŠT. 8



Ali je bližanje pravilno?

Bližanje **ni** pravilno.

Zelena ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti:

- 1) Sprejme nastalo situacijo. Krogla B1 se odstrani (je izven igrišča).
- 2) Kroglo A1 vrne v začetno pozicijo. Krogla B1 se odstrani (je izven igrišča).

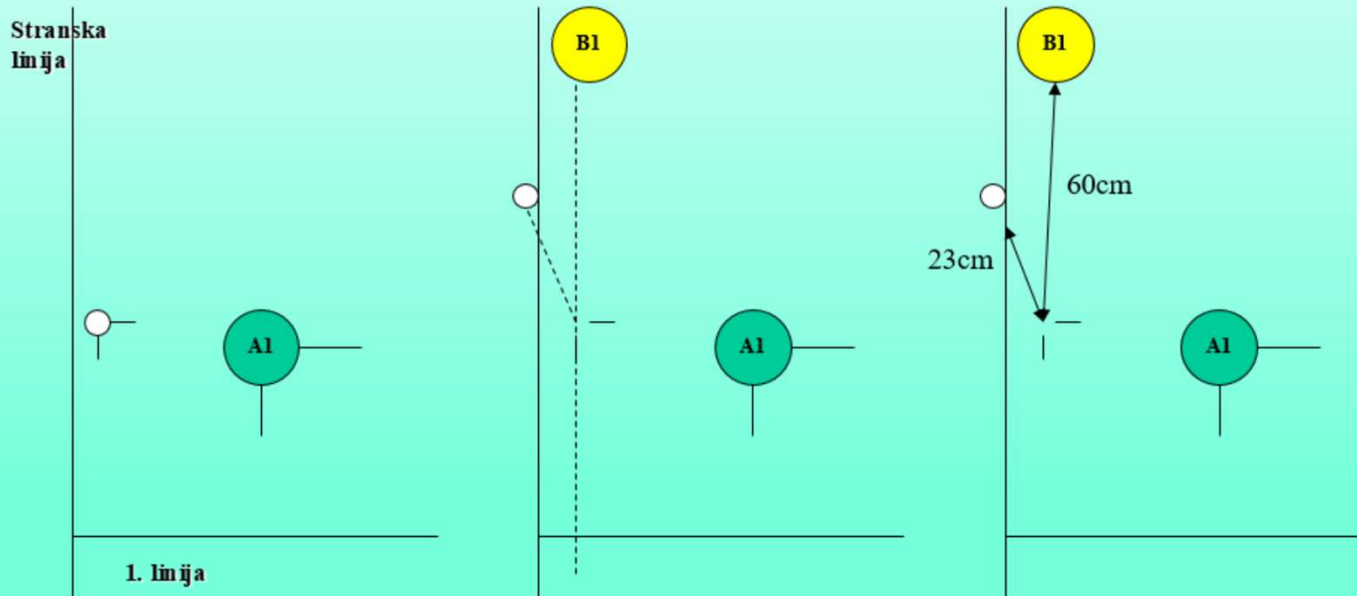
1. POZNAVANJE MTP – 7. POGlavJE: Bližanje

PRAKTIČNI PRIMER ŠT. 9

Začetna pozicija

Igra

Končna situacija



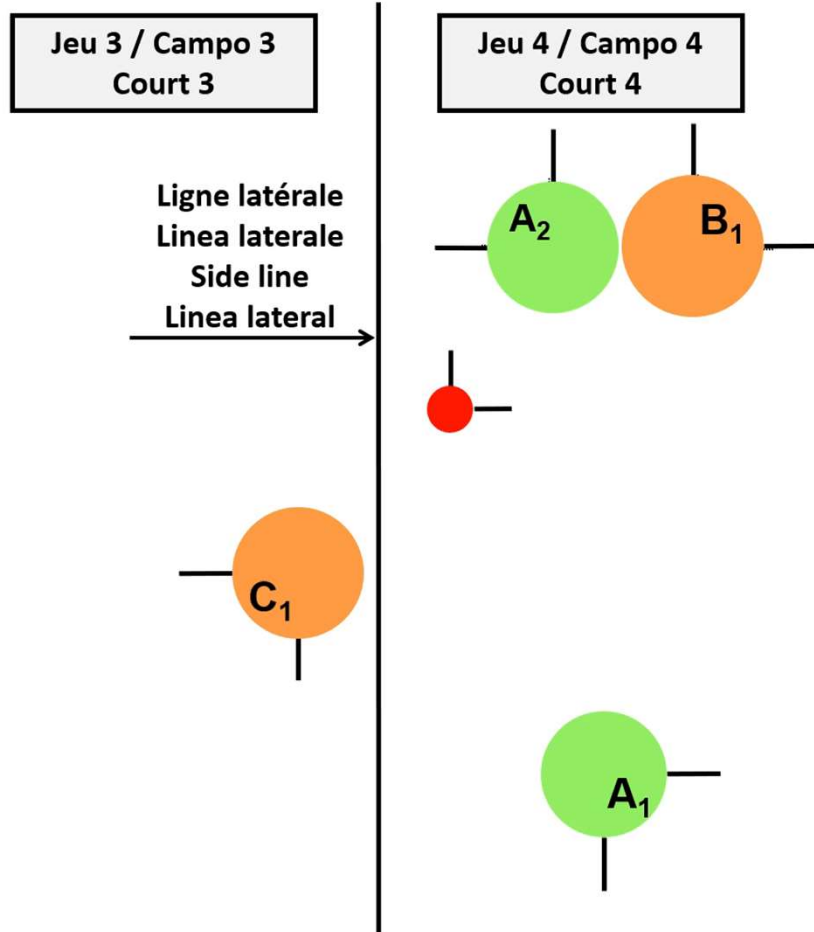
Ali je bližanje pravilno?

Bližanje **je pravilno**.

Možne so tri situacije.

- 1) Če ena od ekip nima več krogel nasprotna ekipa zabeleži toliko točk, kolikor ima krogel za odigrati.
- 2) Če imata obe ekipi še krogel v nosilcih je obrat razveljavljen. Igra se v isti smeri.
- 3) Če nobena od ekip nima več krogel v nosilcih (za igro) je obrat razveljavljen. Nobena ekipa ne prejme točke. Igra se novi obrat.

1. POZNAVANJE MTP – 7. POGlavJE: Bližanje



Bližanje **ni** pravilno.

Krogla B2 je **razveljavljena**, ker je zadela kroglo C1 izven igrišča oz. na sosednjem igrišču.

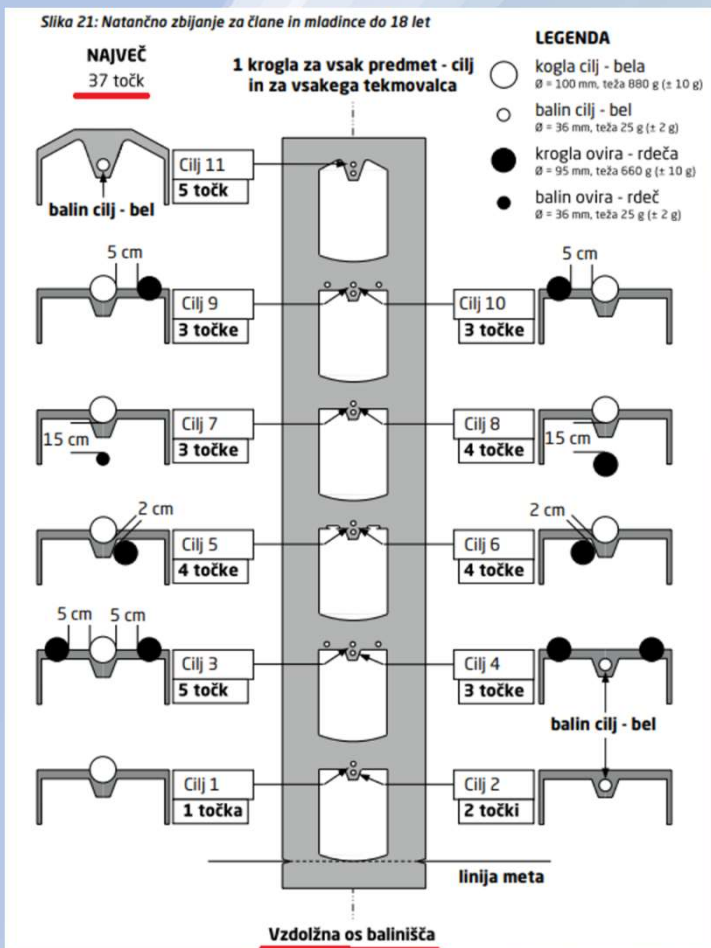
Krogle in balin se postavijo na prvotno pozicijo.

Pravila prednosti ni mogoče uveljavljati.

Video 8

1. POZNAVANJE MTP – 8. POGlavJE: Tekme v zbijanju

54. člen: Natančno zbijanje



Potek tekme

- vsak igralec mora izvesti celotno serijo 11 metov od cilja 1 do cilja 11.
- mečejo po eno kroglo. **Za vsako kroglo imajo na voljo največ 30 sekund.**

Če pride do napake pri vrstnem redu zbijanja, je napačni met razveljavljen, zbijanje pa se nadaljuje v pravilnem vrstnem redu.

Višja sila

- Kadar med tekmo pride do nevšečnosti zaradi višje sile (izpad električnega toka, nevihte, ipd.) in noben od igralcev ali nobena ekipa ni neposredno prizadeta, je potrebno tekmo prekiniti:
- če **prekinitev traja manj kot 30 minut**, se tekma normalno nadaljuje v skladu s pravili,
 - če je **prekinitev daljša od 30 minut**, je tekma razveljavljena in jo je potrebno ponovno – z istimi igralci, od cilja številka 1 – odigrati takoj, ko je to spet mogoče.

1. POZNAVANJE MTP – 8. POGlavJE: Tekme v zbijanju

54. člen: Natančno zbijanje

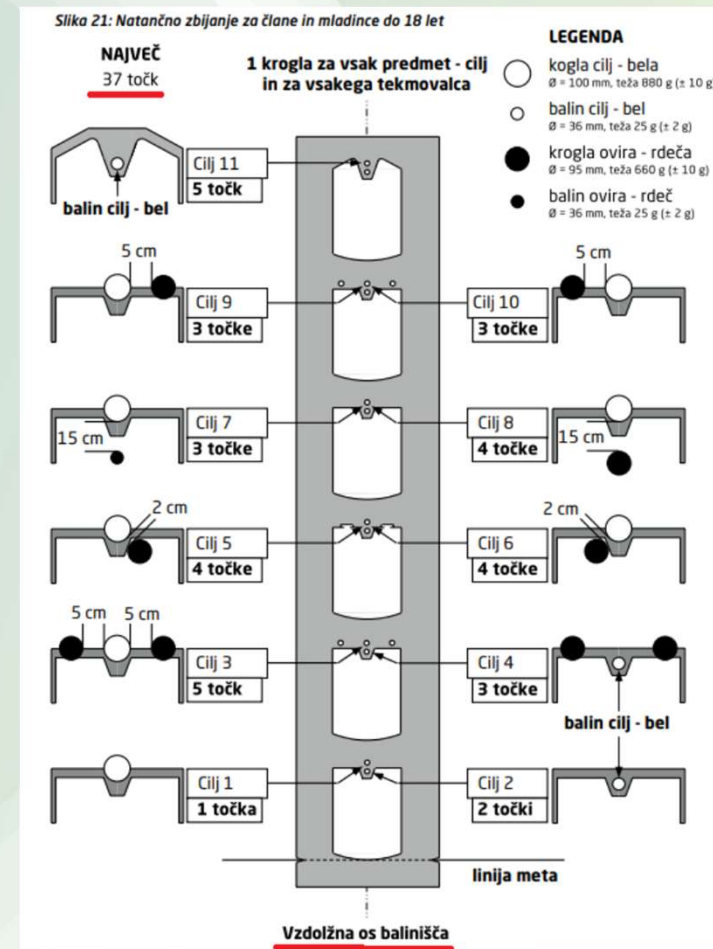
Posebni primeri v natančnem zbijanju

1. Zbijalčeva krogla zadane rdečo kroglo, ki premakne belo. Rdeča krogla se vrne na svojo pozicijo. Ali je zbijanje pravilno?

2. Pozicija 7 in 8 (ovira balin oz. rdeča krogla pred belo kroglo). V kolikor se premakne balin (tudi s peskom) oz. rdeča krogla, zbijanje **ni pravilno!**

3. Zbijalčeva krogla oz. bela krogla se naslonita oz. dotakneta predmeta, ki je ovira (rdeč balin – pozicija 7 oz. rdeča krogla – pozicija 8). Ali je zbijanje pravilno?

Zbijanje **ni pravilno.**

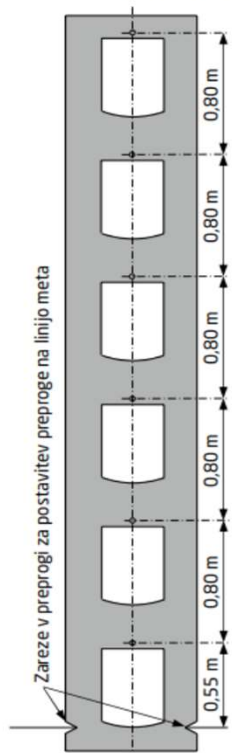


1. POZNAVANJE MTP – 8. POGlavJE: Tekme v zbijanju

55. člen: Hitrostno zbijanje

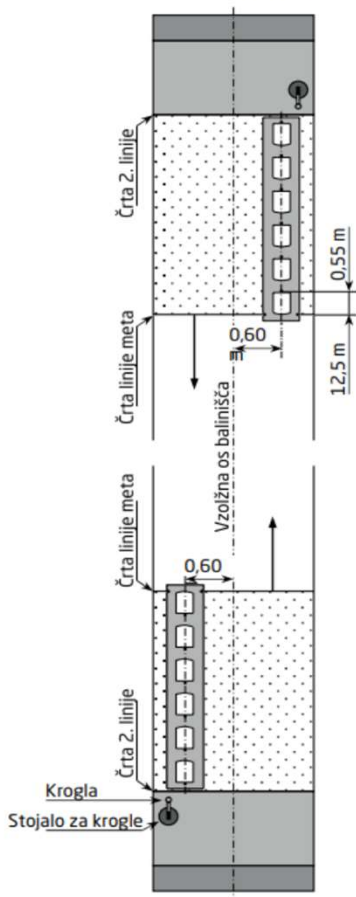
Slika 24: Hitrostno zbijanje za člane na 6 ciljev

1 - Izrezana polja v preprogi



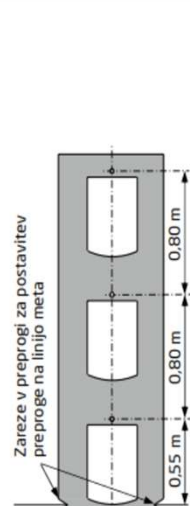
Dolžina : 5,20 ± 0,05
Širina : 0,75 m ± 0,05
Debelina : 6 mm ± 0,5
Najmanjša teža : 4,5 kg / m²
Luknje za baline : Ø 20 mm
Področje meta : širina 40 cm

2 - Postavitev preprog



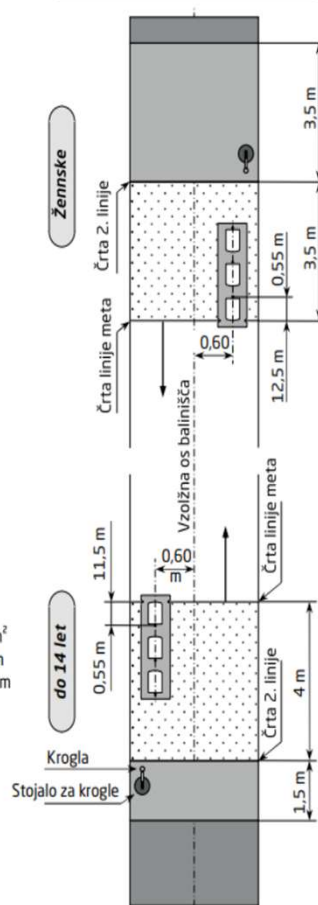
Slika 25: Hitrostno zbijanje za ženske in dečke do 14 let

1 - Izrezana polja v preprogi



Dolžina : 2,80 ± 0,05
Širina : 0,75 m ± 0,05
Debelina : 6 mm ± 0,5
Najmanjša teža : 4,5 kg / m²
Luknje za baline : Ø 20 mm
Področje meta : širina 40 cm

2 - Postavitev preprog



Čas tekme - točkovanje

Igralci s kroglo v roki čakajo na znak za začetek igre za črto 2. linije. Tekma se začne in konča na sodnikov žvižg oz. na drug zvočni signal.

Igra traja 5 minut.

Sodnik prestopa in nepravilne udarce nakazuje z loparjem.

Za lažje preverjanje pravilnosti udarcev preprogo zaznamuje z belo kredo.

Uporaba števca za štetje zadetkov!

Višja sila

Kadar med tekmo pride do prekinitve zaradi višje sile (izpada električnega toka, nevihte, ipd.), je tekmo potrebno razveljaviti. Z istimi igralci jo je potrebno ponoviti takoj, ko je to mogoče.

1. POZNAVANJE MTP – 8. POGLAVJE: Tekme v zbijanju

56. člen: Hitrostno zbijanje v parih - štafeta

Veljavnost zbijanja

Zahteve igralcev:

- igralec, ki ne igra, s kroglo v roki čaka **za črto 2. linije**, ne da bi stopil nanjo ali jo prestopil,
- ta položaj lahko zapusti in vstopi v igro šele potem, ko se ga **soigralec dotakne z roko po roki (podlaket, pest ali dlan)**. V trenutku dotika igralec še vedno stoji za črto 2. linije.

Če igralčev vstop v igro ni v skladu s pravilnikom, se njegova prva zbita krogla razveljavi.

Tekme v zbijanju – **posebni primeri**

Hitrostno zbijanje in štafeta

Krogla, ki pade iz nosilca za krogle:

- a) Pobere jo lahko postavljalce oz. igralec. Slednji se mora z njo dotakniti nosilca, da je zbijanje pravilno.

Preprečevanje nevarnosti padca pri hitrostnem zbijanju in štafeti

Dovoljeno je odstraniti pesek v max. dolžini 1,5 m.

Zaustavitev ure med hitrostnim zbijanjem in štafeto

V kolikor pride do zaustavitve ure **v prvih 30-ih sekundah se igra ponovi.**

V kolikor pride do zaustavitve, po tem **ko preteče več kot 30 sekund, se igra nadaljuje z ročnim merjenjem časa.**

1. POZNAVANJE MTP – 9. POGlavJE: Igra v krog

Sestava ekip

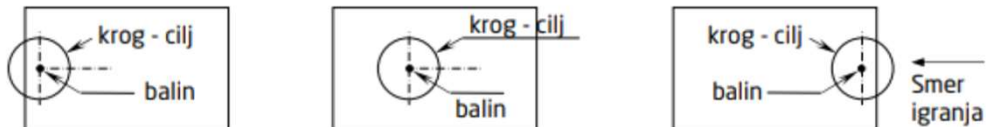
Igrajo jo lahko posamezniki, pri katerih ima vsak po 4 krogle, ali pa jo igrajo v parih, pri katerih ima vsak igralec po 3 krogle. Tekma traja 4 ali 8 obratov.

Način igre

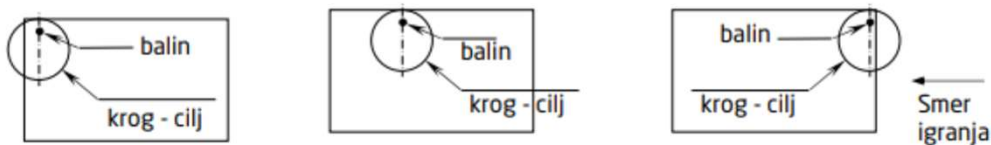
V istem obratu morajo igralci bližati ali pa zbijati z vsemi razpoložljivimi krogami. Način igre v posameznem obratu (zbijanje ali bližanje) izbere ekipa, ki jo je prej določil žreb. V naslednjem obratu se nato način igre spremeni, nakar se ekipi potem izmenjujeta vse do konca. Ekipa, ki je dobila žreb, meče balin v dveh zaporednih obratih, v naslednjih dveh obratih pa ta pravica pripade nasprotni ekipi.

Slika 27: Zaris ciljnega kroga

A: Balin je v središčnem delu pravokotnikaveljavnosti. Balin je središče ciljnega kroga.



B: Balin leži vzdolž črte stranske linije igrišča. Ciljni krog se dotika črte stranske linije.



Priporočila

Spremembe rezultata je potrebno vnašati v tabelo po vsaki odigrani krogli. Beleži se tudi številka obrata.

Napake

Pri ekakomernem izmenjavanju metanja balina ali pri izmenjavanju bližanja in zbijanja je prišlo do pomote.

- Če se **napako** ugotovi **med samim obratom**, je treba ta obrat razveljaviti in ga pravilno ponoviti.

- Če se napako ugotovi **na koncu obrata, je obrat veljaven**. Če je le mogoče, sodnik znova vzpostavi pravilni vrstni red igranja, tako da ob številu preostalih obratov upošteva predvsem enakomerno in pravilno menjavo bližanj ter zbijanij.

- Če sodnik **pomoto** ugotovi šele **po koncu tekme, se upošteva doseženi rezultat**.

Izenačen izid

Pri igri na zmagovalca se odigra **dodatek – 2 obrata** s po eno kroglo na igralca (pari) ali dvema kroglama na igralca (posamezniki).

Balin vrže vsaka ekipa po enkrat.

Postopek se ponavlja dokler se ne dobi zmagovalca.

1. POZNAVANJE MTP – Minuta odmora

Minuta odmora je dovoljena v klasičnih igrah kot tudi v igri v krog

- Obe ekipi imata pravico do minute odmora enkrat v trajanju igre.
- Trajanje minute odmora je 1 minuta in ne vpliva na igralni čas.
- Minuto odmora se lahko izkoristi po končanem obratu.
- V **klasičnih igrah** minute odmora ni možno koristiti **v zadnjih 10 minutah**.
- **V igri v krog** se minuto odmora lahko izkoristi tudi **po končanem 7. obratu**.

Vodja ekipe lahko zaprosi za minuto odmora pri sodniku v času igranja obrata pred izvajanjem minute odmora ali najkasneje pred začetkom igranja novega obrata. Zahtevane minute odmora ni možno preklicati.

Kdo najavi minuto odmora, če je vodja tudi igralec?

1. POZNAVANJE MTP (DODATNA POJASNILA MTP)

PRAVILO PREDNOSTI	NIČNA - IZGUBLJENA KROGLA
Po pomoti odigrana krogla nasprotnega igralca po opozorilu (že drugič).	Zamenjava igrane krogle z drugo razpoložljivo (obe sta izgubljeni).
Nasprotni igralec se v trenutku bližanja oz. zbijanja nahaja pred črto prve linije oz. se ne nahaja izven steze.	Neodigrane krogle, ki se po opozorilu ne nahajajo na nosilcih za krogle.
Predmete, ki jih igralec zaustavi oz. jim spremeni smer (odloča nasprotna ekipa).	Primer, ko igralec igra kroglo več.
Motenje igralca med zbijanjem ali premik zbijane krogle v trenutku zbijanja.	Kadar igralec z roko v krogli stopi oz. prekorači stransko linijo pravokotnika 7,5 m.
Nepravilno zbijanje (niso izpolnjeni vsi trije glavni pogoji po MTP, da bi bilo zbijanje pravilno).	Iztek 45 sekund za igranje krogle.
Nepravilno bližanje (bližana krogla potisne predmet več kot 0,5 metra, bližana krogla po dotiku predmeta zapusti igrišče).	Krogla v gibanju, ki zapusti igrišče in se vanj vrne.
	Predmeti v gibanju, ki se dotaknejo predmetov izven igre.
	Igralec, ki v trenutku izmeta krogle (bližanje ali zbijanje) stopi ali prekorači stranske črte oz. linijo meta v 7,5 m pravokotniku.

2. PRAVILNIK O ORGANIZIRANJU BALNARSKIH SODNIKOV V BZS

Sodniška obleka

- temno moder suknjič, bela majica, temno sive dolge hlače, kratke temnomodre hlače, črni čevlji ali temna športna obutev,
- sodniški znak,
- sodniki morajo biti enotno oblečeni (kratke hlače),
- zgornji del oblačila ima na levi strani napis: BZS in pod njim sodniški znak.

Zgornji del oblačila (majica ali suknjič) nosi sodnik po lastni odločitvi glede na vremenske razmere. Sodniška majica ima na hrbtni strani napis „sodnik“.



Sodniški pripomočki

- ura – štoperica,
- piščalka,
- beli, rumeni in rdeči karton,
- merilo, poleg risalke, šestilo, meter ali kovinski svinčnik s podaljškem,
- trikotnik za ugotavljanje predmeta v igralnem prostoru ali krogu,
- vrvica za ugotavljanje predmeta v igri ob stranski črti,
- merilo debeline 5 mm za merjenje biberona,
- laserski merilnik,
- lopar rdeče barve,
- drugi pripomočki.



2. PRAVILNIK O ORGANIZIRANJU BALINARSKIH SODNIKOV V BZS

Naloge sodnika pred začetkom tekme:

- pregled igrišča,
- prostor za moštva (označeno za domače in goste),
- pano za rezultate,
- napisi nastopajočih moštev,
- preveriti nasutje (super liga),
- dolžina risalk za klasične igre in igro v krog,
- ustreznost preprog, stojala za krogle,
- obleke moštev,
- pregled izkaznic igralcev in vodij,
- sprejem prijave za igralce,
- zagotovitev ogrevanja igralcev,
- začetek tekme ob določenem času.

Vse naloge se morajo opraviti pred prijavi igralcev ter v času do 15 minut pred pričetkom tekme.

Odprava pomanjkljivosti

V vseh primerih, kadar igrišča ali igralni pripomočki niso ustrezni glede na zahteve, se določi **rok za odpravo nepravilnosti domačemu moštvu**. V primerih, da domače moštvo v določenem roku za odpravo ne bi odpravilo nepravilnosti se posamezna igra ali tekma registrira v skladu s **Pravilnikom o tekmovanjih BZS**.

V primeru, kadar je ugotovljeno neustrezno nasutje igrišča se zahteva dodatno nasutje v igralnem pravokotniku 7,5 metra pred pričetkom tekme. Lahko se zahteva tudi odstranitev peska v primeru prevelikega nasutja terena.

2. PRAVILNIK O ORGANIZIRANJU BALINARSKIH SODNIKOV V BZS

Naloge in kriteriji sojenja med tekmo:

- vodja ekipe se mora nahajati na prostoru za igralce,
- gledalci se ne smejo zadrževati na prostoru za igralce,
- prepovedani so razgovori gledalcev z igralci,
- zasledovanje nastanek prestopov,
- odločitve se sprejemajo s predpisanim pripomočkom (npr. merjenje),
- v primeru ugovorov sodniku se igralcem izreče disciplinski ukrep (karton),
- spremljati zapuščanje prostora s strani igralcev (dovoljenje sodnika),
- nešportne geste igralcev se kaznujejo s kartonom,
- najavljati menjave igralcev,
- spremljati ustreznost oblačil igralcev,
- najavljanje minute odmora s strani vodij oz. igralcev,
- krogle postavljajo le soigralci (npr. hitrostno zbijanje),
- evidentiranje zadetkov v igrah zbijanja in v igri v krog,
- vodenje točkovanja na semaforjih v vseh igrah,
- najavljanje prestopov/nepravilnih udarcev v tehničnih disciplinah z rdečim loparjem,
- ukrepati v primerih motenj igralcev s strani gledalcev (opozorilo vodji domače ekipe).

Sodniku med potekom iger tekme ni dovoljen kakršen koli razgovor z gledalci ali drugimi (vabljenimi) osebami.

Sodnik mora dosledno spoštovati dogovorjene kriterije, poenotene kriterije sojenja tekme in določila MTP in takoj nakazati prekrške in to ne glede na to katero moštvo je naredilo prekršek.

Sodnik lahko v primeru vročega vremena ali dežja nosi baretko modre ali bele barve.

2. PRAVILNIK O ORGANIZIRANJU BALINARSKIH SODNIKOV V BZS

Naloge sodnika po končani tekmi:

- v opombe navesti, če kdo ni imel članske izkaznice,
- zaključek sodniškega poročila ter zagotoviti podpis vodij ekip,
- sodniško poročilo predati vodjem obeh ekip, se z njimi pozdraviti. Dostava sodniškega poročila BZS.
- javljanje rezultatov BZS,
- v primeru dodelitve rumenega oz. rdečega kartona izdelati Poročilo o kaznovanju in ga posredovati Tekmovalni komisiji BZS,
- v primeru pritožbe kluba, najavljene na sodniško poročilo, se takoj izdela poročilo o spornem dogodku. Slednje se pošlje Tekmovalni komisiji.
- ob ugotovitvi neprimernih pripomočkov (obrabljene preproge) se to zavede v opombe.

Poenoteni kriteriji o načinu vodenja ligaških tekem so izdelani z namenom, da se zagotovi poenotenje vodenih postopkov sodnikom in služijo kot dopolnilo vsem ostalim izdanim in veljavnim aktom BZS, MTP in sodniške organizacije.

2. PRAVILNIK O ORGANIZIRANJU BALINARSKIH SODNIKOV V BZS

OBNAŠANJE SODNIKA V ČASU SOJENJA

- V času sojenja sodnik **ne konzumira alkohola**.
- Samo en sodnik hkrati lahko zapusti prizorišče (odhod na stranišče).
- Položaj sodnika med tekmo je vzdolž stranskih črt, na liniji meta. Vsak sodnik kontrolira svojo črto.
- Če so igrišča prosta sodnik lahko sodi tudi na igrišču.
- Tekom iger sodnik stoji.
- Sodnik mora biti aktiven in ne intervenira le na poziv ekipe, temveč vedno, ko zazna kršenje MTP-ja.
- Signaliziranje s piščalko mora biti hitro, hkrati mora paziti, da ne moti drugih igralcev (pri izbujanju).

- Priporočilo **minimalne komunikacije** glede sprejetih odločitev. Večina komunikacije naj poteka z vodjo oz. kapetanom ekipe.
- Po sprejeti odločitvi se izbriše mesto padca oz. dvigne krogla pri igri v krog (sojenje, ali je v krogu). Tako se izognemo morebitni razpravi o odločitvi sodnika.
- Vstopanje v igrišče ob time-outu, kjer je le en vhod. Time-out se opravi na strani, kjer se je zaključil obrat. S tem se izgubi manj časa.

PISANJE ZAPISNIKA

- Paziti na čitljivost.
- Preveriti seštevke (punt razlika).
- Izpolniti vse predvidene rubrike, še posebej paziti na podpise!

3. PRAVILNIK O TEKMOVANJIH

Oblačila igralcev/moštev

14. člen

Na tekmovanjih igralci nastopajo:

- a) V majici, srajci ali trenirki istega modela in barve z znakom kluba, ki mu pripadajo,
- b) V dolgih ali kratkih hlačah (jeans ni dovoljen) istega modela in barve,
- c) V pokrivalih istega modela in barve (v primeru izredno vročega ali deževnega vremena).

V kolektivnih igrah ni potrebno, da so igralci istega moštva na isti igralni stezi enako oblečeni (nosijo lahko kratke ali dolge hlače ali kratko ali dolgo majico).

POMEMBNO:

V primeru kršitve 14. člena je sodnik dolžan zapisati opombo v sodniški zapisnik. Tekmovalna komisija pa izda ustrezen sklep.

Zamujanje na tekmo

23. člen

V kolikor so ekipe iz različnih mest in gostujoča ekipa javi, da bo zaradi opravičenih razlogov zamudila na ligaško srečanje, sodnik po prejemu sporočila določi čakanje do 60 minut, računajoč od časa, določenega za prijavo in žrebanje igralcev in o tem obvesti prisotno ekipo.

Za opravičen razlog se šteje udeležba v prometni nesreči ali daljša nepredvidena zapora ceste.

24. člen

Na državnih prvenstvih lahko v kolektivnih igrah ekipa, v kateri ob pričetku tekme še ni prisotnih vseh igralcev, prične tekmo brez njih, a ne more številčno koristiti njihovih krogel. Ko pridejo na igrišče zamudniki, vstopijo v igro, po končanem obratu, ki je v teku, ob njihovem prihodu.

3. PRAVILNIK O TEKMOVANJIH

Začasna ali dokončna prekinitev tekme

29. člen

Tekma se lahko začasno ali dokončno prekine, pri dokončni prekinitvi ni nadaljevanja. O prekinitvi tekme odloči sodnik.

Tekma se obvezno dokončno prekine:

- a) V primeru fizičnega napada na sodnika ali igralca,
- b) V vseh primerih predvidenem v MTP.

Tekma se obvezno začasno prekine:

- a) V primeru megle ali mraka oz. če osvetlitev ne odgovarja pravilom,
- b) Zaradi izjemnega mraza, padavin in vročine,
- c) Če igrišče v toku igre postane neuporabno za igro (blato, voda) v tej meri, da je onemogočeno kontroliranje krogle,
- d) Zaradi neredov na igrišču, oviranje igre s strani gledalcev, zaradi izpadov igralcev, zaradi slabe organizacije tekme.

Pred odločitvijo o začasni prekinitvi tekme iz točke d) je sodnik dolžan zahtevati od organizatorja tekme:

1. da napravi red na igrišču,
2. da izprazni igrišče.

Če tudi po opozorilu organizator ne napravi reda na igrišču, sodnik tekmo dokončno prekine. V primeru odigravanja ponovljene tekme, stroške nosi ekipa, ki je povzročila nered. Stroške predstavljajo stroški sojenja, stroški prevoza na tekmo in drugi stroški, ki jih nedvoumno kot stroške ugotovita vodje ekip ali vodstvo tekmovanja.

3. PRAVILNIK O TEKMOVANJIH – registriranje tekem

38. člen

Tekme in srečanja se registrirajo v korist nasprotnika:

- a) Če ekipa iz neopravičenih razlogov ni nastopila,
- b) Če igrišča niso bila usposobljena za igro po krivdi domače ekipe,
- c) Če ekipa odbije, da tekmo sodijo sodniki, ki so bili določeni,
- d) Če ekipa preda tekmo, ali če se tekma ne odigra po krivdi ekipe,
- e) Če ekipa zapusti igrišče ali odkloni, da nadaljuje pričeto tekmo,
- f) Če ekipa ne izpolni pogojev iz pravilnika ali pravil tekmovanja, v katerem tekmuje in te predvidevajo posebne slučaje za registracijo tekme v korist nasprotnika.

V vseh primerih se posamezne igre registrirajo z rezultatom 6 : 0 v korist nasprotnika, skupni rezultat srečanja v ligaškem tekmovanju pa se registrira z najvišjim možnim rezultatom, ki ga predvidevajo pravila tekmovanja.

Posamezne igre v tekmi pa se registrirajo v korist nasprotnika:

- a) Če organizator ni zagotovil predpisanih igralnih pripomočkov za igro,
- b) Če igralec ne izpolni pogojev, določenih za posamezno igro (odstop igralca v igri, neborbenost igralca v igri itd.) ali na drug način preda igro nasprotniku,
- c) V drugih primerih, določenih v MTP.

V primeru zapustitve igrišča ali neopravičenega odstopa igralca, ta izgubi pravico do igranja preostalih iger v tekmi.

V navedenih primerih se igre v posameznih disciplinah registrirajo na sledeč način:

- v klasičnih igrah z rezultatom 13 : 0 za nasprotnika,
- v igri v krog nasprotni igralec beleži za vsak ne odigran obrat po 6 točk,
- v igrah zbijanja z doseženim rezultatom igralca, ki je nadaljeval zbijanje.

4. PRAVILA O KAZNOVANJU IGRALCEV Z RUMENIM IN RDEČIM KARTONOM

4. člen

Disciplinske kazni, ki jih izreka sodnik so:

- 1) Dodelitev belega kartona – opozorilo,
- 2) Dodelitev rumenega kartona,
- 3) Dodelitev rdečega kartona.

Disciplinske kazni se izrekajo postopno. Opozorilo se lahko izreče samo enkrat med tekmo. Rumeni karton se dodeli po danem opozorilu, rdeči karton pa po dodelitvi rumenega kartona. V izjemnih primerih, ko gre za izjemno težek disciplinski prekršek, pred dodelitvijo rumenega kartona ni potrebno predhodno opozorilo (beli karton).

Vsem igralcem, ki so vpisani v zapisniku za zadnje igre prvenstvenih tekem in teh iger ne odigrajo, se dodeli rumeni karton tudi, če je tekma že odločena.

Prav tako v takih primerih za dodelitev rdečega kartona ni potrebna predhodna dodelitev rumenega kartona in opozorila.

5. člen

Kaznovanje z rdečim kartonom ima obvezno za posledico **izključitev igralca iz igre**. Izključeni igralec nima več pravice nastopa v tej tekmi. Prav tako izključenega igralca ni mogoče zamenjati z drugim igralcem.

6. člen

Sodnik, ki je dodelil rumeni ali rdeči karton je dolžan o tem izdelati **poročilo v 2 izvodih**. V poročilu morajo biti poleg osnovnih podatkov, pripadnosti klubu in tekmovanju na katerem je bila izrečena kazen, podrobno navedeni razlogi zaradi katerih je dodeljen rumeni ali rdeči karton.

Poročilo se pošlje tekmovalni komisiji, ki vodi tekmovanje.

5. PRAVILA O TEKMOVANJIH

PRAVILA O TEKMOVANJIH

S pravili o tekmovanjih se določijo podrobnejši predpisi za naslednja tekmovanja:

- I. DRŽAVNA TEKMOVANJA
- II. EKIPNA DRŽAVNA TEKMOVANJA
- III. POKALNA TEKMOVANJA
- IV. MEDNARODNI IN TURNIRJI DRŽAVNEGA POMENA
- V. KONČNE DOLOČBE

5. SODNIŠKI IZPITI

Izpit za sodnika sestoji iz teoretičnega in praktičnega dela.

Uspešno opravljen teoretični del izpita je osnova za prepustitev k praktičnemu delu izpita.

Teoretični del izpita za posamezno kategorijo vsebuje preizkus znanja naslednjih predpisov:

Območni balinarski sodnik:

- statut BZS,
- MTP,
- Pravilnik o tekmovanju v območni zvezi,
- Pravila o tekmovanju v območni zvezi,
- Disciplinski pravilnik (splošno poznavanje),
- Pravilnik o organizaciji balinarskih sodnikov,
- Izvedba tekmovanja po cup sistemu s 16 ekipami.

V kolikor v posamezni območni zvezi ni izdelan pravilnik oz. pravila o tekmovanjih, se opravlja izpit iz poznavanja teh predpisov uveljavljenih v BZS.

Državni balinarski sodnik II kategorije:

- statut BZS,
- MTP,
- Pravilnik o tekmovanjih BZS in območni zvezi,
- Disciplinski pravilnik,
- Pravilnik o organizaciji balinarskih sodnikov,
- Izvedba tekmovanja po cup sistemu s 16 ekipami in dirigiranim žrebom (pisna naloga)
- poznavanje dodatnih aktov in predpisov, ki jih določi pristojni organ ob razpisu izpita.

Državni balinarski sodnik I kategorije:

- statut BZS,
- MTP,
- Pravilnik o tekmovanjih BZS in območni zvezi,
- Disciplinski pravilnik,
- Pravilnik o organizaciji balinarskih sodnikov,
- Izvedba tekmovanja po cup sistemu s 24 ekipami in v naprej znanim končnim vrstnim redom 4 ekip (pisna naloga)
- poznavanje dodatnih aktov in predpisov, ki jih določi pristojni organ ob razpisu izpita.

5. SODNIŠKI IZPITI

Območni sodnik:

- Tekmovanje po Cup-sistemu,
- Poimenovanje delov igrišča in linij balinišča,
- Dimenzije balinišča,
- Pravilo prednosti,
- Sodniška oblačila in obutev,
- Čas za met krogle,
- Pravilno bližanje (pogoji),
- Pravila pri minuti odmora,
- Prekinitev tekme.

Sodnik II:

- Tekmovanje po Cup-sistemu,
- Poimenovanje delov igrišča in linij balinišča,
- Dimenzije balinišča,
- Naloge sodnika na tekmi,
- Prekinitev tekme v natančnem zbijanju,
- Pravilno bližanje (pogoji),
- Merjenje časa za igranje krogle,
- Pravilo prednosti/nična krogla,
- Igra z nerazveljavljivim balinom.

Sodnik I:

- Tekmovanje po Cup-sistemu,
- Točkovanje v natančnem zbijanju,
- Poimenovanje delov igrišča in linij balinišča za U14,
- Naloge sodnika na tekmi,
- Pravilo prednosti pri bližanju,
- Prekinitev tekme,
- Pravilo prednosti/nična krogla,
- Igra z nerazveljavljivim balinom,
- Postopanje ob dodelitvi rdečega kartona,
- Pravila pri minuti odmora,
- Posebnosti pri natančnem zbijanju.

6. VPRAŠANJA

Zastavite na:

boy090819@yahoo.com

Na dan izpita; pred začetkom izpita.

HVALA ZA VAŠO POZORNOST!