



BZS

BALINARSKA ZVEZA SLOVENIJE

SODNIŠKI PRIROČNIK

Bojan Taškar Beloglavec
Sodniška komisija BZS
Ljubljana, februar 2023

KAZALO VSEBINE	stran
1. UVOD	5
2. OPREMA IN NALOGE SODNIKA	5
2.1. Oprema in obutev sodnika	5
2.2. Naloge sodnika/ov pred tekmo	6
2.3. Obnašanje sodnikov na tekmi	8
2.4. Naloge sodnikov med tekmo	8
3. PROPOZICIJE TEKMOVANJA IN VODENJE TEKEM	10
3.1. Sojenje/vodenje tekem	10
3.2. Prihod na igrišče, ogrevanje in prijava ekip	10
3.3. Obleka igralcev	11
3.4. Otvoritev srečanja	11
3.5. Prostor za rezervne igralce	11
3.6. Minuta odmora	11
3.7. Prijave igralcev in vodenje evidenc	12
3.8. Zamenjava igralcev	12
3.9. Potek srečanja (igrane discipline)	12
3.9.1. Izredni primeri	13
3.9.2. Hitrostno zbijanje	13
3.9.3. Natančno zbijanje	14
3.9.4. Štafetno zbijanje	15
3.10. Zamujanje na tekmo in odstop od igre	15
3.10.1. Zamujanje ekipe na tekmo	15
3.10.2. Odstop od igre (poškodba)	15
3.10.3. Postopanje sodnika v primeru odstopa igralca od igre brez tehtnega razloga (nešportno obnašanje, spor z vodjo, igralci, sodnikom ipd.)	16
3.10.4. Zamujanje - pravila za državna prvenstva	16
3.10.5. Število igralcev, s katerim nastopa ekipa v ligaškem tekmovanju	16
3.11. Prekinitve in nadaljevanje tekem	16
3.11.1. Začasna prekinitev tekme	17
3.11.2. Dokončna prekinitev tekme	18
3.11.3. Zagotavljanje rezervnega igrišča	18
3.12. Zapisnik srečanja	18
3.13. Naloge sodnika po tekmi	18

3.14.	Kaznovanje in podeljevanje kartonov	19
3.14.1.	Posebni primeri	19
3.14.2.	Beli karton – opozorilo	19
3.14.3.	Hude nepravilnosti – kaznovanje z rumenim/rdečim kartonom (31. člen MTP) ..	20
3.14.4.	Rumeni karton – opomin	20
3.14.5.	Rdeči karton – izključitev	21
3.15.	Državni rekordi	21
4.	TOLMAČENJE ČLENOV MEDNARODNEGA TEHNIČNEGA PRAVILNIKA (MTP) ...	22
4.1.	Terminologija	22
4.2.	Materiali, balinišče (1. poglavje)	22
4.2.1.	Neregularna krogla ali balin (čl. 1 in 2)	22
4.2.2.	Neregularna risalka (čl. 3)	22
4.2.3.	Odrejanje balinišča, na katerem se bo igralo (čl. 4)	22
4.2.4.	Rob, ki označuje zadnjo linijo balinišča (čl. 4)	22
4.3.	Igra (2. poglavje)	23
4.3.1.	Štetje točk (čl. 7)	23
4.3.2.	Obveza igranja vseh krogel	23
4.3.3.	Igra z nerazveljavljivim balinom (čl. 9)	23
4.3.4.	Zmagovalec igre (čl. 9)	23
4.3.5.	Dodatno bližanje za določitev zmagovalca: način izvedbe	23
4.4.	Pravice in dolžnosti igralcev (3. poglavje)	23
4.4.1.	Balin, ki konča v drugi liniji (tekem igre) (čl. 12)	23
4.4.2.	Zaznamovanje predmetov (čl. 13)	24
4.4.3.	Predmeti pomaknjeni med merjenji s strani sodnika (čl. 16)	24
4.4.4.	Kdaj se lahko meri? (čl. 17)	24
4.4.5.	Krogla drugega (nasprotnega) igralca (pomotoma igrana) (čl. 22)	25
4.4.6.	Zamenjava krogle z drugo razpoložljivo	25
4.4.7.	Mesto za krogle (čl. 24)	25
4.4.8.	Igranje več krogel (čl. 26)	25
4.4.9.	Položaj igralcev (čl. 27)	25
4.4.10.	Vodje in spremljevalno osebje	26
4.5.	SOJENJE IN KAZNI (4. poglavje)	26
4.5.1.	Opozorilo in opomin (čl. 31)	26
4.6.	BLIŽANJE IN ZBIJANJE – SPLOŠNE DOLOČBE (5. poglavje)	27

4.6.1.	Izgubljeni predmeti (čl. 32).....	27
4.6.2.	Pravilno metanje balina (čl. 34).....	27
4.6.3.	Predpisan čas za metanje balina (20 sekund)	27
4.6.4.	Pravilo prednosti po signaliziranem prekršku s strani sodnika (čl. 35).....	27
4.6.5.	Predmeti v gibanju, ki so zaustavljeni oz. preusmerjeni s strani tretje osebe v igri, živali ali nekega predmeta.	28
4.6.6.	Napaka ekipe, ki ni igrala	28
4.6.7.	Dovoljeni čas za igranje posamezne krogle – 45 sekund (čl. 39).....	28
4.7.	Zbijanje (6. poglavje)	28
4.7.1.	Brisanje mesta padca krogle	28
4.7.2.	Napoved predmeta (čl. 40 in čl. 41).....	29
4.7.3.	Premaknjeni predmeti, ne da bi se jih dotaknili drugi predmeti	29
4.7.4.	Razbite krogle ali balin	29
4.7.5.	Krogla razbita v zbijanjih in igri v krog	29
4.8.	Bližanje (7. poglavje)	30
4.8.1.	Bližač s položeno roko na tleh tekom bližanja	30
4.9.	Tekme v zbijanju (8. poglavje).....	30
4.9.1.	Natančno zbijanje	30
4.9.2.	Hitrostno in štafetno zbijanje.....	30
4.10.	Igra v krog (9. poglavje)	32
4.10.1.	Del prve linije, ki ga obkroža krog.....	32
4.10.2.	Kontrola morebitnega biberona	32
4.10.3.	Posebni primeri	32
4.11.	Minuta odmora	33
4.12.	Pravilo prednosti in izgubljena/nična krogla	33
5.	ZAKLJUČEK.....	34
	PRILOGA 1 - PRIMERI MOŽNIH SITUACIJ PRI IZTEKU ČASA ZA IGRANJE	35
	PRILOGA 2 - SODNIŠKO POROČILO	37
	PRILOGA 3 - POROČILO O KAZNOVANJU	38
	PRILOGA 4 - IGRA BLIŽANJA IN ZBIJANJA SKUPINE IGRALCEV - RAZIGRAVANJE	39
	PRILOGA 5 - TOLMAČENJE MTP PRAVIL S SLIKOVNIM GRADIVOM	40
	PRILOGA 6 - NAJPOGOSTEJE UPORABLJENI BALINARSKI IZRAZI V TUJIH JEZIKIH	49

1. UVOD

Pred vami je dolgo pričakovani priročnik za sodnike. Morda se sprašujete zakaj. Zato, da v njem pojasnimo posamezne člene MTP-ja (Mednarodnega tehničnega pravilnika) in da damo jasna navodila sodnikom, vodjem in igralcem glede postopanja v raznih tekmovanjih. Želja vseh nas je, da se z njim širi in bogati znanje vseh akterjev v balinanju, predvsem pa sodnikov. Pri slednjih težimo k temu, da bi bilo sodniških napak čim manj, sojenje pa poenoteno.

Osnova za vsebino priročnika je prvenstveno "Sudački priručnik", katerega avtor je kolega iz Hrvatskega bočarskega saveza g. Denis Peršić. Poleg tega so viri za priročnik že omenjeni MTP, Casistica 2019, Pravilnik in pravila o tekmovanjih ter dolgoletne izkušnje s sojenja.

Priročnik lahko uporabljajo tako vodje, igralci, sodniki in kandidati za sodnike, saj obravnava tudi praktične primere s slikami in njihovo tolmačenje. V želji, da bi priročnik dosegel svoj cilj je strukturiran v poglavja in opremljen s slikovnim materialom.

„Sodnik samoiniciativno sprejema odločitve v vsaki situaciji, ko pride do kršenja MTP-ja oz. propozicij o tekmovanjih BZS. Sodnik ne sme biti pristranski v smislu, da sprejema odločitve v korist samo ene ekipe.“

2. OPREMA IN NALOGE SODNIKA¹

2.1. Oprema in obutev sodnika

Sodniki morajo biti pri sojenju tekem oblečeni skladno s predpisi BZS in MTP, za sprejem pravih sodniških odločitev pa morajo imeti tudi vse potrebne sodniške pripomočke.

Slika 1: Nekateri sodniški pripomočki



a) Sodniška obleka

Sodniška obleka sestoji iz temno modrega suknjiča ali bele majice, temno sivih dolgih hlač, kratkih temnomodrih hlač, črnih čevljev ali črnih športnih copatov in sodniškega

¹ 51. člen Pravilnika o organizaciji balinarskih sodnikov v BZS

znaka za posamezno kategorijo. Sodniki, ki bodo sodili v kratkih hlačah, morajo biti enotno oblečeni. Zgornji del oblačila ima na levi strani napis Balinarska zveza Slovenije in pod njim sodniški znak kategorije sodnika BZS. Zgornji del oblačila (ali majico ali suknjič) nosi sodnik po lastni odločitvi glede na vremenske razmere. Sodniška majica ima na hrbtni strani napis "sodnik". Na levem rokavu suknjiča pa je natisnjen še logotip FIB - a. V primerih, kadar ima sodnik mednarodno kategorijo in sodi območne ali državne ligaške tekme ali prvenstva, mora biti oblečen v skladu z določili tega člena. Sodnik lahko v primeru vročega vremena ali dežja nosi baretko (ali drugo podobno pokrivalo) modre ali bele barve.

- b) Sodniški pripomočki: **ura**, **štoparica** (za določanje začetka in konca igre, zamud igralcev, odhodov igralcev in time - outa), **piščalka** za naznanitev začetka in konca igre, povzročenih prekrškov in ugotovljenih nepravilnosti, **beli, rumeni in rdeči kartoni** za izrekanje disciplinskih kazni, **merilo** (poleg risalke) za merjenje oddaljenosti (šestilo, meter ali kovinski svinčnik s podaljškom ipd.), **trikotnik** ali drugi pripomoček, opremljen z libelo za ugotavljanje predmeta v igralnem prostoru ali krogu, **vrvica** za ugotavljanje predmeta v igri ob stranski črti, kadar je ta neravna ali neenako široka, **merilo** debeline 5 mm, polkrožno usločeno, za merjenje oddaljenosti krogle od balina (biberon), **laserski merilnik**, **lopar rdeče barve** in drugi pripomočki, ki jih predpiše sodniška komisija BZS.

2.2. Naloga sodnika/ov pred tekmo

Sodniki se na kraju igranja tekme zberejo najkasneje eno uro pred pričetkom. Takoj po prihodu sledi pregled igrišč: urejenost, namočenost, nasutje.

Pravila o nasutju igrišč v ligaškem tekmovanju - superligi

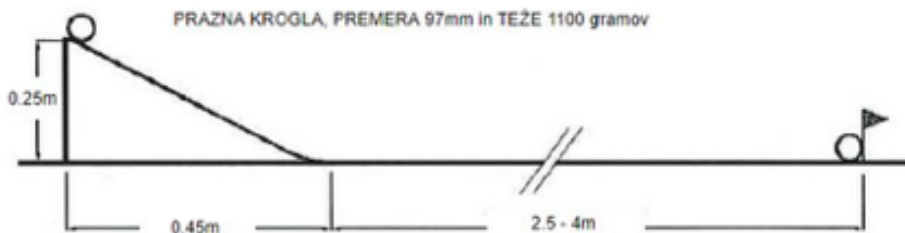
Kontrola nasutja igrišča se opravlja na igrišču (na vseh stezah; na različnih straneh) s pomočjo naprave za preverjanje nasutja igrišča (slika 2), tako da se po napravi višine 25 cm spusti prazno kroglo premera 97 mm in teže 1100 gramov. Začetna višina 25 cm je višina, ki označuje položaj dna krogle, iz katere začne krogla prosto gibati po klančini naprave.

Zaustavitvena pot, ki jo krogla opravi na igrišču ne sme biti:

- Krajša od 2,5 m in ne daljša od 4 m, merjeno na suhih igriščih,
- krajša od 2,4 m in ne daljša od 3,9 m, merjeno na mokrih igriščih.

V primeru odstopanja od navedenih dimenzij, se morajo igrišča nasipati, v kolikor je zaustavitvena pot krogle daljša od predpisane, ali pa se z igrišča nasutje odstrani, v kolikor je zaustavitvena pot krogle krajša od predpisane. Ponovno urejanje igrišč mora biti opravljeno tako, da je zaustavitvena pot krogle po ponovnem preverjanju znotraj predpisanih dimenzij. Na igrišču igra ni mogoča dokler zaustavitvena pot krogle ni znotraj predpisanih dimenzij. Preverjanje izvaja sodnik in se izvaja v obeh smereh igranja, na poljubnih mestih na igrišču, o tem odloča sodnik. Odgovornost ekipe je, da sama preveri nasutje igrišča še preden se sodniki pojavijo na samem prizorišču, saj s tem bistveno olajšajo potek srečanja, v primeru neprimerne nasutja.

Slika 2: Način preveritve ustreznega nasutja igrišč



V balinarskih dvorinah je za tekovanje dovoljena najnižja temperatura 14 stopinj Celzija. Na ogrevanih igriščih mora biti obešen termometer za merjenje temperature na mestu, kjer ni direktnega ogrevanja prostora. **Če ob začetku tekme v dvorani ni najmanj 14 stopinj Celzija, sodnik določi čas kasnejšega pričetka tekme, ki ne sme biti daljši od 30 min. V primeru, da tudi po 30 min v dvorani ni 14 stopinj C se tekma ne odigra (domača ekipa tekmo izgubi).** Igrišča v dvorinah morajo biti primerno navlažena.

Sodnik presoja navlaženost med celotno tekmo in lahko zahteva navlažitev kadarkoli pred začetkom posamezne igre.

Na zunanjih igriščih je temperatura lahko nižja, če je primerna za igro, sicer sodnik odloči zamenjavo igrišča. Zoper odločitev sodnika ni ugovora in njegova odločitev je dokončna. Na igriščih mora biti urejena električna razsvetljava in to tako, da je razsvetljava igrišč enaka in onemogoča osenčenje. Svetlobna telesa ne smejo motiti igralcev v igri. Moč osvetlitve igrišča mora zagotoviti osvetljenost najmanj 250 luksov na igralni površini.

Ostale naloge sodnikov pred pričetkom tekme:

- Pregledati, če je pripravljen prostor za igralce moštev, kadar ne igrajo (če ni napisov moštev na prostoru, določiti skupaj z vodji ekip prostor za posamezno ekipo),
- preveriti, če je pripravljen semafor za beleženje delnega rezultata tekme,
- preveriti enakost in pravilno dolžino risalk (0,5 m oz. 0,7 m za igro v krog),
- zagotoviti, da bodo preproge pred pričetkom tekme položene in raztegnjene ob igrišču,
- preveriti stojala za hitrostno zbijanje in štafeto (2 kompleta - 4 stojala),
- pregledati, če imajo igralci na zgornjem delu dresa znak ali napis svojega kluba (napis kluba na hrbtu ali prsih nadomešča znak),
- pregledati izkaznice o registraciji prijavljenih igralcev in vodje,
- pravočasno zahtevati (od vodje ekip z ustrežno licenco, v odsotnosti le tega pa od kapetanov ekip) prijave igralcev za tekmo,
- zagotoviti ogrevanje tekmovalcev na igriščih, na katerih bodo igrali. Neprijavljeni igralci za prve igre se ogrevajo na igriščih, kjer se bodo igrale kolektivne igre,
- zagotoviti pričetek tekme ob določenem času.

V vseh primerih, kadar igrišča ali igralni pripomočki niso ustrezni, sodnik določi rok za odpravo nepravilnosti, domačemu moštvu. V primerih, da domače moštvo v določenem roku za odpravo (npr. dodaten čas za ogrevanje dvorane je 30 min) ne bi odpravilo ugotovljenih nepravilnosti se posamezno igro ali tekmo registrira na način, določen v 38. členu Pravilnika o tekmovalnih BZS.

V primeru, kadar je ugotovljeno neustrezno nasutje igrišča se zahteva dodatno nasutje oz. odstranitev peska pred pričetkom tekme.

Vse naloge se morajo opraviti pred prijavami igralcev.

2.3. Obnašanje sodnikov na tekmi

Sodniki na tekmovanjih ne smejo uživati alkohola, niti kaditi na igriščih. Samo en sodnik hkrati lahko zapusti prizorišče zaradi odhoda na stranišče.

Slika 3: Sodnik naj bo s svojim vedenjem vzor vsem udeležencem srečanja



Tekom ogrevanja mora biti sodnik pozoren na igralce, ki zbijajo s "sumljivim korakom" in tako prestopajo. Položaj sodnikov med tekmo je vzdolž stranskih linij na liniji meta (običajno dva sodnika, vsak na svoji črti). Sodnik lahko vstopa tudi na prazno igrišče, če si tako ustvari boljši pregled nad igro. Sodnik tekom sojenja stoji. Sedi med pisanjem zapisnika in med pavzami. Tekom igre sodnik upošteva načelo minimalno potrebne komunikacije pri sprejemanju in razlagi odločitev. Nepotrebna komunikacija ni zaželeno in je odveč. Vsako nasprotovanje sodniške odločitve se kaznuje s kartonom. Samo vodje ekip oz. kapetani ekip imajo pravico razpravljati s sodnikom o sprejetih odločitvah. Sodnik, ki je bližje klopi za rezervne igralce, je zadolžen za komunikacijo z njimi, odobravanje in določanje koriščenja minute odmora, zamenjave oz. za dovoljenja ob zapuščanju prostora za rezervne igralce. Sodniki sodijo na način, da sprejemajo odločitve za vse steze. Napačno in nedovoljeno je, da sodnik odloča in spremlja le sebi najbližji dve igrišči.

2.4. Naloge sodnikov med tekmo

V tem poglavju izpostavljamo še naloge sodnika med tekmo:

- Zagotoviti, da bo vodja posamezne ekipe med trajanjem posameznih iger na prostoru za igralce njegovega kluba od pričetka posamezne igre dalje;
- zahtevati odstranitev gledalcev tekme iz prostora, določenega za igralce moštev;
- prepovedati razgovore igralcev z gledalci med potekom posameznih iger in po opozorilu o ponovni kršitvi takoj izrehati disciplinske kazni (karton!);
- dosledno zasledovati nastanek prestopov igralcev pri bližanju, pri zbijanju in metanju balina in takoj najjavljati prekrške;
- kadar se igrajo igre na vseh štirih igralnih stezah spremljati potek iger ob zunanjih igralnih stezah tako, da se lahko ugotavljajo napake pri osnovnih črtah in se ne motijo igralci v igri;
- v vseh primerih, kadar se moštvi (igralca) ne sporazumeta o tem, katero moštvo ima točko, ali o tem ali je udarec pravilen, ali o tem ali je krogla v krogu itd. opraviti pred sprejemom odločitve merjenje s predpisanim pripomočkom;

- v vseh primerih ugovora sodniku ali oporekanja sodniških odločitev takoj izrehati disciplinski ukrep z dodelitvijo kartona;
- v vseh primerih zapuščanja prostora za igralce, ki ne igrajo, po danem opozorilu in ponovitvi prekrška izrehati disciplinski ukrep z dodelitvijo kartona (kot prostor se smatra širše območje prostora);
- vsako »gesto« igralca s katero žali ali omalovažuje nasprotnega igralca ali gledalce kaznovati z dodelitvijo kartona;
- menjavo igralca najavljati po končanem obratu v igralni stezi v kolikor ni napovedovalca na tekmi;
- v igrah zagotoviti, da bodo igralci istega moštva na posameznih igralnih stezah enako oblečeni
- igralcem v igri hitrostno zbijanje in štafeta dovoliti nastopanje edino v hlačkah, ki jih imajo drugi igralci njegovega moštva (kratkih) ter zagotoviti, da bo imel(i) majico z znakom ali napisom svojega kluba;
- zagotoviti, da bodo minuto odmora najavljali izključno samo ustrezni vodje ekip, ki imajo edini pravico v trajanju minute odmora priti na igrišče. Kadar ekipa nima vodje z ustrezno licenco, lahko minuto odmora zahteva igralec, ki igra, vendar pa v tem primeru nihče od njegove ekipe nima pravice prihoda na igrišče;
- zagotoviti, da bodo krogle v igrah zbijanja postavljali le soigralci (lahko tudi vodja moštva) zbijalca in bodo oblečeni v drese kluba, s katerimi nastopajo na tekmi;
- zahtevati od vodij ekip, da bo v igrah zbijanja in v igri krog vodena evidenca o doseženih točkah igralcev v igri;
- obvezno zahtevati v igri zbijanj, da eden od igralcev (ali vodja) nasprotnega moštva vodi kontrolo rezultata na igrišču ob semaforju - rezultat na semafor pa pišejo soigralci igralca, ki tekmuje v zbijanju.
- vse zgrešene ali nepravilne zadetke v igrah zbijanja nakazati z dvigom rdeče obarvanega loparja;
- dovoljenje za zbijanje daje v igri natančno zbijanje sodnik ob osnovni črti (s piščalko) takoj, ko so postavljeni predmeti na posamezno pozicijo;
- ob vsaki najavi prestopa igralca na osnovni črti v igrah zbijanja po sodniku na osnovni črti mora glavni sodnik ob preprogi takoj najaviti nastanek prekrška tudi z dvigom rdeče obarvanega loparja;
- v državnih ligah opraviti žrebanje o vrstnem redu natančnega zbijanja samo za eno preprogo in zagotoviti, da bo imel igralec istega moštva pri zbijanju na drugi preprogi obrnjen vrstni red zbijanja;
- v primerih motenja igralca v akciji zbijanja in bližanja s strani gledalcev opozoriti vodjo domačega moštva na zahtevan mir, ob ponovitvi motenja zahtevati odstranitev gledalcev, pri nadaljnjem motenju pa prekiniti tekmo;
- sodniku med potekom iger tekme ni dovoljen kakršen koli razgovor z gledalci ali drugimi (tudi 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.

3. PROPOZICIJE TEKMOVANJA IN VODENJE TEKEM

Propozicije za ligaško tekmovanje povzemamo iz Pravil o tekmovanjih za sezono 2020/21, kjer je opredeljen sistem iger za vsa ligaška tekmovanja, državna prvenstva in druge tekme.

3.1. Sojenje/vodenje tekem

Ligaške tekme vse do 1. lige sodita dva sodnika. V superligi sodijo štirje sodniki. Ne glede na to, da je eden od njih delegiran kot glavni sodnik, so vsi pri svojih odločitvah in sankcioniranju udeležencev tekem samostojni. Vsi sodniki so prisotni od začetka do konca srečanj. Sodniki v superligi se v klasičnih igrah izmenjujejo (če igra traja 75 minut se izmenjujejo na naslednji način: 1. par sodi 20 minut, 2. par 20 minut, 1. par ponovno 20 minut in 2. par 15 minut - v zadnji menjavi mora soditi glavni sodnik). Po potrebi sodnika, ki pavzirata, vskočita na pomoč, če sta ostala dva zasedena, z namenom, da se zagotovi spremljanje prestopov, izvajanje minute odmora, menjav, ipd.

3.2. Prihod na igrišče, ogrevanje in prijava ekip

Ko sodniki ugotovijo, da so izpolnjeni vsi pogoji (priprava terena, pripomočki, temperatura, prijava ekip), se lahko pol ure pred pričetkom tekme začne ogrevanje ki traja 25 minut. Prvih 15 minut se igralci ogrevajo poljubno, na katerikoli stezi. Vsi morajo biti oblečeni v klubske drese. Vsaka ekipa lahko prijavi za posamezno tekmo najmanj osem in največ 11 igralcev, pri članicah pa najmanj šest in največ 10 igralcev. Ob začetku tekmovanja mora biti prisotnih najmanj toliko igralcev, kolikor jih je potrebnih za prve igre v tekmi. Ob prijavi vodje ekip sodniku predajo tudi klubske izkaznice. Igralci brez registracije nimajo pravice nastopiti na tekmi. Prav tako nepravilno izpolnjena knjižica (nepotrjena oz. manjkajoči zdravniški pregled) pomeni, da sodnik tem igralcem ne sme dovoliti nastopa na tekmi. V primeru manjkajočih/pozabljenih izkaznic lahko moštvo sodniku predloži registracijski list.

Slika 4: Za prijavo igralcev so predvideni uradni obrazci BZS

 BZS BALINARSKA ZVEZA SLOVENIJE		PRIJAVA TEKMOVALCEV ZA TEKMOVANJE																							
		VRSTA TEKMOVANJA	DRŽAVNE LIGE					DRŽAVNA PRVENSTVA																	
			Superliga	1. državna liga	2. državna liga zahod	2. državna liga vzhod	Dvojice	Posamezno	Krog	ČLANI - MLADINCI (U18)					U14					ČLANICE					U11
										Hitrostno izbijanje	Natančno izbijanje	Šaleta	Pokal BZS	Dvojice	Posamezno	Krog	Hitrostno izbijanje	Natančno izbijanje	Šaleta	Dvojice	Posamezno	Krog	Hitrostno izbijanje	Natančno izbijanje	
SREČANJE																									
EKIPA		KRAJ										DATUM										KROG			
Zaporedna številka	Številka tekmovalca	Primek in ime tekmovalca																		Opombe					
01.		Trojla	Dvojica	Posamezno	Krog	Hitrostno izbijanje (3)	Hitrostno izbijanje (6)	Hitrostno izbijanje (1)	Natančno izbijanje II	Natančno izbijanje II	Šaleta	Trojla II	Dvojica II	Dvojica II (superliga)	Posamezno II	Krog II	Pokal BZS	Ekipno članice							
02.																									
03.																									
04.																									
05.																									
06.																									
07.																									
08.																									
09.																									
10.																									
11.																									
Kapetan ekipe		Vodja ekipe										Podpis vodje													

Zadnjih 10 minut ogrevanja se izvaja na izžrebanih igriščih, s predvidenim številom krogel za to disciplino; v primeru kršitve – ogrevanje z večjim številom krogel – se igralca kaznuje z belim kartonom. Glavni sodnik mora tako vodje pravočasno pozvati k prijavi igralcev za posamezne discipline in izvesti žreb. Rezervni igralci se lahko ogrevajo na stezah, kjer potekajo kolektivne igre, s številom krogel, ki je za to igro predvideno.

3.3. Obleka igralcev

Na tekmovanjih tekmovalci nastopajo (14. člen Pravilnika o tekmovanjih):

- 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 ter kratko ali dolgo majico).

3.4. Otvoritev srečanja

Po opravljenem ogrevanju sledi predstavitev ekip in otvoritev srečanja. To se praviloma izvede na sredini igrišča.

Glavni sodnik otvori tekmo tako, da navede ligo, krog srečanja, najprej omeni gostujočo ekipo in nato še domačo ekipo. Poimensko predstavljanje igralcev in vodij se več ne opravlja. Po otvoritvi igralci zasedejo svoje pozicije, rezervni igralci in vodje pa zasedejo prostor za rezervne igralce (klop).

3.5. Prostor za rezervne igralce

Rezervni igralci, vodje in ostalo spremljevalno osebje zaseda prostor za rezervne igralce (klop). Na tem prostoru je prepovedano uživanje alkohola in kajenje. Prijavljeni igralci in vodje lahko zapustijo ta prostor le z dovoljenjem sodnika. Odhodi so predvideni za odhod na stranišče, ogrevanje za naslednje igre, ipd. Vodje lahko s svojimi igralci komunicirajo iz klopi z igralci na terenu le ob pogoju, da ta komunikacija ne ovira/moti ostalih igralcev.

3.6. Minuta odmora

Pričetek izrabe minute odmora mora biti pred začetkom zadnjih deset minut igralnega časa. V igri bližanje in zbijanje v krog se lahko minuta odmora izkoristi tudi po končanem 7. obratu igre. Najavljene minute odmora ni možno preklicati. O minuti odmora mora sodnik obvestiti obe vodji. Minuto odmora lahko zahtevajo izključno vodje ekip, kapetani ekip oz. igralci, če na tekmi nimajo vodje. Minuto odmora je možno zahtevati pred vrženim balinom. V kolikor je minuta odmora pravilno in pravočasno napovedana, sodnik zaustavi igro in odobri njegovo koriščenje. V času minute odmora lahko na igrišče vstopi le vodja ekipe. Igralec lahko v času minute odmora zapusti igrišče tudi za osebne potrebe.

Slika 5: Pri odmerjanju minute odmora si pomagamo s kronometrom (štoparico)



V primeru, da je po najavi minute odmora sodnik pozvan k merjenju in ugotovi, da je bilo merjenje nepotrebno, lahko dovoli minuto odmora tudi v zadnjih desetih minutah. Tako ravnanje sodnika je pravilno, če sklepa, da je bil pozvan k merjenju, da bi ena ekipa onemogočila koriščenje minute odmora. Če je nepotrebno merjenje naročila ekipa, ki je hkrati zahtevala minuto odmora, sodnik postopa tako, da minute odmora ne dovoli v zadnjih desetih minutah. Postopanje sodnika oz. primeri ob izteku igralnega časa so podrobneje opisani v Prilogi 1 (šest primerov).

3.7. Prijave igralcev in vodenje evidenc

Glavni sodnik mora tekom srečanja skrbeti, da bo pravočasno prejemal prijave na predpisanih obrazcih. V kolikor oceni, da ena od ekip namerno zavlačuje s prijavo, lahko sodnik vodjo ekipe oz. kapetana kaznuje z dodelitvijo kartona.

Prav tako mora glavni sodnik zagotoviti, da bodo vodje ekip vodile evidenco v tehničnih disciplinah (hitrostno, natančno in štafetno zbijanje). Evidenca je potrebna za ugotavljanje pravega rezultata in za priznavanje rekordov. Pri ugotavljanju pravega rezultata je merodajna le odločitev sodnika.

3.8. Zamenjava igralcev

Vodja ekipe mora sodniku najaviti zamenjavo igralca (izpolnjevanje obrazca ni potrebno). Najavo zamenjave je možno preklicati. Zamenjavo igralca oznani sodnik na igrišču, kjer menjava poteka. Slednja se opravi pred metanjem balina.

3.9. Potek srečanja (igrane discipline)

Pravila o tekmovanjih določajo število in zaporedje igranja disciplin ter čas igranja. V okviru BZS potekajo tako liga za člane, članice (ženska liga) in lige za mlajše kategorije. Več o igrah v teh ligah si lahko preberete v Pravilih o tekmovanju, ki jih vsakoletno objavlja Tekmovalna komisija BZS.

Žrebanje igrišč za prvi del se opravi pred 10 minutnim ogrevanjem. Rezervni igralci se lahko ogrevajo le na stezah, kjer bodo potekale kolektivne igre.

V superligi se hitrostno zbijanje (2x) odvija hkrati na igriščih 1 in 4, v trajanju 5 minut, s predhodnim 3 minutnim ogrevanjem. V nižjih ligah se igra izvede na stezi 2 v zaporedju, ki ga določi igralec, ki je dobil žreb. Pri članicah se hitrostno zbijanje izvaja na stezi 1.

V superligi se natančno zbijanje (2x) izvede na stezah 2 in 3, v ostalih ligah pa na stezi 3. Ogrevanje za to disciplino traja dokler vsak igralec ne vrže osem krogel.

Štafetno zbijanje se odvija enako kot hitrostno zbijanje (1x).

Ogrevanje za zadnje klasične igre: Takoj po končanem štafetnem zbijanju (ugotovljenem rezultatu) se do pričetka drugih iger določi 15 min (5 min + 10 min). V tem času je potrebno pripraviti igrišče, opraviti prijavo in žreb za zadnje igre. Ogrevanje se opravlja s številom krogel, predpisanih za posamezno igro. Igralci, ki za druge igre niso prijavljeni, se lahko ogrevajo na igriščih, kjer se bodo igrale kolektivne igre (5. odst. 51. člena Pravil o tekmovanjih).

Zadnje klasične igre se odigrajo na stezah, ki jih izžreba vodja gostujoče ekipe. V tem delu tekmovanja je potrebno paziti, da bo v igri trojk in dvojek vsaj en igralec zamenjan glede na prvi del in da se ob menjavi ne vzpostavi enaka postavitev kot v prvem delu. V kolikor pride do omenjene situacije, gre za napako pri prijavi in ekipa, ki je storila napako, igro izgubo z maksimalnim rezultatom.

Prav tako je napaka moštva, če igro prične drugi igralec, kot je prijavljen.

3.9.1. Izredni primeri

Primer 1: Eden ali več igralcev odigra več iger, kot je dovoljeno s propozicijami (več kot tri).

Postopanje sodnika: Vse igre, ki jih je ta igralec odigral, se registrirajo v korist nasprotnika z maksimalnim rezultatom. Če sta to storila dva igralca, se vse igre, v katerih sta nastopala, registrirajo v korist nasprotnika.

Primer 2: Ekipa, ki ne zamenja postav v dvojki oz. v trojki v zadnjih igrah glede na prve igre.

Postopanje sodnika: Napačna postavitev ekipe v zadnjih igrah se registrira v korist nasprotnika z maksimalnim rezultatom.

Primer 3: Prijavljen igralec brez izkaznice, ekipa brez vodje z licenco oz. brez izkaznice.

Postopanje sodnika: Kadar ekipa prijavi igralca brez članske izkaznice je sodnik dolžan preveriti njegovo osebnost tako, da ta igralec predloži osebno izkaznico. V vsakem primeru v zapisnik zapiše, da naj se preveri registracija tega igralca.

Tudi v primeru, da ekipa nastopi brez vodje je to sodnik dolžan zapisati v zapisnik, prav tako zabeleži primer, če vodja nima kartončka z licenco.

Primer 4: Postopanje v primeru, da prijavljeni igralec zamuja.

V igri dvojic in trojk ga je možno zamenjati z rezervnim igralcem. V igri posamezno pa njegova zamuda pomeni izgubo igre.

3.9.2. Hitrostno zbijanje²

Ko se izvaja hitrostno zbijanje istočasno na dveh igriščih, igralci glede na žreb tečejo vzporedno na igriščih 1 in 4. Vodje za prvi par izžrebajo stezo nastopa, pri drugem paru pa se steza zamenja. Če se hitrostno zbijanje izvaja na eni stezi, potem je to steza 2. Začne igralec, ki dobi žreb.

Tolmačenje za preproge: Za hitrostno in natančno zbijanje se uporabljajo predpisane preproge (54. in 55. člen MTP). Za hitrostno in štafetno zbijanje (pozicije 1 - 3) je dovoljeno uporabljati skrajšane preproge, tako da sta novo nastali preprogi dolžine 245 cm - 270 cm.

Obrazložitev: »Ugotovljeno je bilo, da dveh preprog za hitrostno zbijanje, ki bi nato ustrezali 55. čl. MTP, ni mogoče pridobiti oziroma izrezati iz ene preproge. Zaradi navedenega in z željo, da si klubi ne bi delali dodatnih stroškov je TK BZS mnenja, da se lahko preprogi za hitrostno zbijanje pridobi iz ene preproge tako, da sta novo nastali preprogi dolžine 245 cm - 270 cm (priporočamo, da se preprogo prereže na dolžini 245 cm - 250 cm obstoječega prvega dela "1 - 3 pozicije").«

Sodniki so zadolženi za pravilno postavitev preprog. Za lažje preverjanje pravilnosti udarcev je obvezno, da se rob preproge označi s kredo. Začetek igre označi glavni sodnik, ki ima rezervno uro. Naloge sodnika v tej disciplini so, da se pravilno pomika (naprej/nazaj) ob preprogi in na pobudo igralca pove, na katero pozicijo mora postaviti belo kroglo. Nepravilni udarec se signalizira z dvignjenim loparjem samo na mestu, kjer ni bilo zadetka. Prestope signalizirata oba sodnika, najprej sodnik na strani, kjer je bil prestop storjen in nato še nasprotni sodnik. Med trajanjem zbijanja sodniki z ročnim števcem beležijo rezultat. Sodnik pri semaforju pa preverja še pravilnost rezultata na semaforju. V kolikor

2. Pravila postavitev preproge: luknja za krogle je od vzdolžne osi balinišča (od sredine igrišča) oddaljena 60 cm.

se rezultat na semaforju razlikuje od sodnikovega, velja slednji. V skrajnem primeru se lahko za preverjanje pravilnosti rezultata uporabi evidenco, ki jo beleži vodja. V vsakem primeru končno odločitev glede rezultata sprejme sodnik.

Postavljenec krogel lahko med igro preprogo pomakne na prvotni položaj, če je bila slednja premaknjena naprej. V primeru, da nepravilno nastavi preprogo, so vsi zadetki razveljavljeni, dokler preproga ni pravilno nastavljena.

Slika 6: Števec zadetkov (sodniški pripomoček)



Sodnik v hitrostnem, natančnem in štafetnem zbijanju pisno ne beleži evidence o zadetkih in zgrešenih krogah (zaradi možnosti napake in oteženega spremljanja izbijanja in registriranja prekrškov) temveč:

- V hitrostnem in štafetnem izbijanju šteje zadetke, uporablja ročni števec in spremlja semafor,
- pri natančnem zbijanju spremlja pravilnost evidentiranja rezultata na semaforju.

V primeru dvomov lahko uporabi tudi obrazce, ki jih izpolnjujejo vodje ekip. Pred pričetkom zbijanj naj bo sodnik pozoren na to, da so vodje ekip dolžni voditi evidenco zadetkov in zgrešenih krogel. Ta služi za razjasnitev pravilnosti rezultata in za priznavanje rekordov.

3.9.3. Natančno zbijanje

Disciplina se lahko izvede vzporedno na dveh preprogah (dva para), ki sta postavljeni na stezi 2 in 3. Če se zbijanje izvaja z enim parom, to poteka na stezi 3. Smer zbijanja je proti semaforjem za beleženje rezultatov. Ogrevanje traja osem krogel na posameznika.

Slika 7: Preproga za natančno zbijanje



Kontrolo pravilnosti postavitve preprog izvedejo sodniki, ki s kredo označijo robove. Naloga sodnika je tudi, da na liniji meta s piščalko označuje začetek meta. Igralec ima 30 sekund za izmet krogle. Ostali trije sodniki so postavljeni ob preprogah. Glavni sodnik preverja pravilnost zadetkov in kontrolira zapisani rezultat, ostala dva sodnika pa sodelujeta tako, da nastavljata pozicije. Sodniki skrbijo, da med trajanjem zbijanja vlada tišina in da se zbijalca ne moti s premikanjem. Sodniki prav tako preverjajo, da zbijalec ne pokorači 1. linije (linija ob preprogah). V kolikor to stori se ga kaznuje z belim kartonom.

3.9.4. Štafetno zbijanje

Ogrevanje za to disciplino traja tri minute. Vodje takoj po prijavi žrebajo steze, kjer bosta ekipi nastopali vzporedno (to velja za superligo). V ostalih ligah se igra izvede na stezi 2 glede na žreb. Najprej nastopi ena ekipa, nato pa še druga.

V tej disciplini morajo biti sodniki pozorni na predajo štafete (dotik roke pod komolcem in brez prestopa).

3.10. Zamujanje na tekmo in odstop od igre

3.10.1. Zamujanje ekipe na tekmo

23. člen Pravilnika o tekmovanjih določa: „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.“

Ali ima ekipa, ki zamudi, pravico do ogrevanja? Nobena pravila oz. pravilniki ne urejajo ogrevanja ekip v primeru zamude. V duhu »fair play« je smotrno, da se ekipi dovoli ogrevanje v trajanju dveh obratov.

3.10.2. Odstop od igre (poškodba)

V kolikor pride do poškodbe igralca, le-ta nima pravice nastopiti v nadaljevanju tekme. Njegov rezultat se evidentira:

- Enojka: igralec izgubi igro z 13:x - x je število doseženih točk do poškodbe.
- Igra v krog: ni nujno, da igralec izgubi igro, saj se mu prizna do tedaj dosežen rezultat, s tem, da se osvojene točke v nezaključenem obratu zbršijo, za vsak neodigran obrat pa nasprotnik prejme šest točk (puntov).
- Igra dvojic in trojka: igra se lahko nadaljuje z igralcem manj (brez poškodovanega), če je že bila izkoriščena zamenjava.
- Hitrostno zbijanje: igralcu se prizna do poškodbe dosežen rezultat, medtem ko mora nasprotni igralec do konca odigrati disciplino.
- V štafetnem izbujanju: ekipa, v kateri se poškoduje igralec ne more nadaljevati igre; prizna pa se ji doseženi rezultat. Nasprotna ekipa mora izvesti disciplino do konca, da se lahko določi zmagovalca.

Če do poškodbe igralca pride v času ogrevanja, je zamenjava možna v disciplinah dvojka in trojka. V zapisniku se to evidentira kot zamenjava igralca. Če pride do poškodbe v času ogrevanja v disciplinah posamezno, tehničnih disciplinah oz. štafetnem zbujanju, zamenjava igralca ni možna. Igralec izgubi igro 6:0 v klasični igri oz. v tehničnih disciplinah ter nima pravice nastopati v nadaljevanju srečanja.

3.10.3. Postopanje sodnika v primeru odstopa igralca od igre brez tehtnega razloga (nešportno obnašanje, spor z vodjo, igralci, sodnikom ipd.)

Vsako samovoljno zapuščanje igrišča sodnik kaznuje z rumenim kartonom in zahtevo, da se igralec vrne na igrišče. V kolikor se igralec ne želi vrniti na igrišče, se mu dodeli rdeči karton in nima več pravice nastopa na tekmi. Prav tako ekipa igralca izgubi pravico do zamenjave v disciplinah dvojka in trojka. Evidentiranje rezultata:

- V igri posamezno se zabeleži rezultat 13:0 za nasprotnika, ne glede na dosežene točke.
- V igri dvojic in trojki se lahko igra nadaljuje brez kaznovanega igralca.
- V igri v krog se zabeleži rezultat 48:0 za nasprotnika.
- V natančnem, hitrostnem in štafetnem zbijanju se brišejo vse točke, dosežene do trenutka izključitve. Nasprotna ekipa nadaljuje z igro. V kolikor se doseže rezultat 0:0, se ekipi, ki je igrala do konca, dodelita dve točki za zmago.

3.10.4. Zamujanje – pravila za državna prvenstva

24. člen Pravilnika o tekmovanjih: „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.“

25. člen: „Igralec ali ekipa, ki sodeluje na tekmovanju, ki poteka po pokalnem ali turnirskem sistemu in ne pristopi k odigranju prve ali katerekoli igre, izgubi pravico do tekmovanja v naslednjih igrah.“

28. člen: „V kolikor ekipa iz kakršnih koli razlogov preneha ali je izključena iz tekmovanja, se njeni rezultati črtajo, če je odigrala manj kot polovico predvidenih tekem. V primeru, da je ekipa odigrala polovico predvidenih tekem, se preostale igre registrirajo s 6:0 v korist nasprotnika. V ligaškem tekmovanju (kombinacija) se srečanje izgubi z najvišjim možnim rezultatom, predvidenim za to tekmovanje.“

3.10.5. Število igralcev, s katerim nastopa ekipa v ligaškem tekmovanju

49. člen Pravil o tekmovanjih: „Prijava igralcev na tekmovanje. Vsaka ekipa lahko prijavi za posamezno tekmo najmanj osem in največ 11 igralcev. Ob začetku tekmovanja mora biti prisotnih najmanj toliko igralcev, kolikor jih je potrebnih za prve igre v tekmi, za druge igre v tekmi mora imeti ekipa na razpolago toliko igralcev, kolikor jih je potrebnih za druge igre, tj. osem, v primeru, da ekipa za druge igre nima na razpolago dovolj igralcev, vse ostale igre zgubi z rezultatom 6 : 0 (38. člen Pravilnik o tekmovanjih).

Igralci, ki so vpisani v sodniškem poročilu za druge igre, morajo le-te odigrati. Če jih ne odigrajo, izgubijo igro z rezultatom 6 : 0 (38. člen Pravilnika o tekmovanjih).“

4. člen Pravil o kaznovanju igralcev z rumenim in rdečim kartonom: “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.

3.11. Prekinitev in nadaljevanje tekem

29. člen Pravilnika o tekmovanjih: “Tekma se lahko začasno ali dokončno prekine, pri dokončni prekinitvi ni nadaljevanja. O prekinitvi tekme odloči sodnik.”

3.11.1. Začasna prekinitev tekme

Tekma se obvezno začasno prekine:

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

Slika 8: Nekateri vzroki za začasno prekinitev tekme



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

1. Da vzpostavi red na igrišču,
2. da vzpostavi red ob igrišču in na tribunah za gledalce.

Če tudi po opozorilu organizator ne vzpostavi reda na igrišču, sodnik tekmo dokončno prekine. V primeru ponavljanja 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 vodji ekip ali vodstvo tekmovanja.

Pri začasnih prekinitvah tekme razlikujemo tri primere:

1. Če se tekma nadaljuje isti dan, se jo odigra od točke, ko je bila tekma prekinjena - nedokončane obrate v klasičnih igrah, štafetno in hitrostno zbijanje se ponavlja. V natančnem zbijanju se igra nadaljuje, če je prekinitev krajša od 30 minut. Če je prekinitev daljša od 30 minut se ponovi celotna igra (od pozicije 1) z istimi igralci.
2. Če se tekma nadaljuje kateri drugi dan, se nedokončane discipline igrajo od začetka. Za nadaljevanje tekme lahko ekipa prijavi nove igralce, kot da se igra nova tekma. Poročilo o tekmovanju se vodi na novem obrazcu, prvotnega se tudi priloži. Pri tem je potrebno paziti, da so v zadnjih igrah izpolnjeni vsi pogoji (zamenjave igralcev glede na prve igre).
3. Če pred prekinitvijo ni zaključena niti ena disciplina in se tekma ne more nadaljevati isti dan, se slednja ponovi. Ekipa lahko prijavi nove igralce za tekmo. Sodnik pripravi nov zapisnik, kateremu priloži tudi prvega.

V kolikor pride do prekinitve tekme za več kot 30 minut tekom klasičnih iger oz. če se tekma nadaljuje na drugem igrišču (npr. v dvorani) ne glede na prekinitev, se obvezno izvede ogrevanje v dveh obratih.

3.11.2. Dokončna prekinitev tekme

Tekma se obvezno dokončno prekine:

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

3.11.3. Zagotavljanje rezervnega igrišča

Vse lige državnega ranga se igrajo na štiristeznih igriščih. Rezervno igrišče mora biti nadkrito oz. je kot rezerva predvidena dvorana s štirimi stezami. Rezervno igrišče se uporabi v primeru slabega vremena. Klubi, ki nastopajo v državnih ligah, so Tekmovalni komisiji dolžni sporočiti svoja rezervna igrišča.

3.12. Zapisnik srečanja

Zapisnik tekme se beleži v treh izvodih. Podpišejo ga glavni sodnik in obe vodji. V primeru opomb/pripomb je sodnik edini pooblaščen za vpisovanje teksta. Vanj vpisuje na željo vodij tako upravičene kot neupravičene pripombe; v skrajšani obliki. Najava pritožbe mora biti v skladu s propozicijami tekmovalja zabeležena v zapisniku srečanja.

3.13. Naloge sodnika po tekmi

Naloge sodnika po tekmi so:

- V primeru, da kdo od prijavljenih igralcev za tekmo ni imel članske izkaznice, navesti to v sodniško poročilo pod »opomba«;
- zaključiti sodniško poročilo ter zagotoviti podpis vodij ekip (paziti na pravilnost seštevka rezultatov števila točk v posameznih igrah);
- sodniško poročilo predati vodjema obeh ekip, se z njima pozdraviti, medtem ko glavni sodnik en izvod sodniškega poročila dostavi (po pošti ali e-pošti³ takoj po končani tekmi) tekmovalni komisiji BZS, en izvod pa zadrži v svojem arhivu;
- rezultate tekem v vseh državnih ligah sporoči glavni sodnik takoj po končani tekmi na telefon, v superligi pa se rezultati iger sproti javljajo osebi, ki je zadolžena za vodenje statistike. Domači klub je dolžan zagotoviti možnost telefoniranja;
- v primeru dodelitve rumenega ali rdečega kartona dostavi Poročilo o dodelitvi kartona tekmovalni komisiji BZS v dveh izvodih. V primeru kaznovanja igralca z rdečim kartonom, poslati skupaj s poročilom tudi igralčevo člansko izkaznico;
- v primeru pritožbe kluba, najavljene na sodniško poročilo o tekmi takoj izdelati poročilo o spornem dogodku, ki je narekoval najavo pritožbe in poročilo takoj poslati tekmovalni komisiji BZS;
- kadar je organizacija tekme zahtevala kakršne koli sodnikove intervencije pred ali med tekmo izdelati posebno poročilo in v njem navesti razloge, ki so narekovali sprejem sodnikove intervencije;
- v primerih neustreznih igralnih pripomočkov, zaradi katerih je prišlo do spora ali o katerih je neustreznost ugotovil sodnik in po mnenju sodnika niso bili izpolnjeni vsi zahtevani pogoji, o katerih pa se sodnik na tekmi ni mogel sam prepričati, dostaviti vzorec spornega predmeta tekmovalni komisiji BZS;
- v kolikor ima kdo od vodij ekip pripombe na sojenje, sodnik zahteva, da pripombe najavi v zapisnik in jih naslednji dan obvezno konkretizira in pošlje na Sodniško komisijo BZS. S sklepom sodniške komisije ni več dovoljeno vpisovati pavšalno »slabo sojenje«.

3.14. Kaznovanje in podeljevanje kartonov

Sodnik lahko kaznuje s kartoni od trenutka prijave do podpisovanja in zaključevanja zapisnika. Ob nastopu izrednih dogodkov po zaključku zapisnika je sodnik dolžan zapisati dopis (po potrebi tudi javiti telefonsko) in ga dostaviti Tekmovalni komisiji in BZS. Obrazec o kaznovanju se pošilja izključno po pošti, na naslov BZS; naslovi se ga na Tekmovalno komisijo. Sodnik pod opombe navede igralce, ki so bili kaznovani z rumenim in/ali rdečim kartonom.

3.14.1. Posebni primeri

Tekme in igre se registrirajo v korist nasprotnika:

- a) Če ekipa ni nastopila,
- b) če igrišča niso bila ustrezno pripravljena po krivdi domače ekipe,
- c) če ekipa nasprotuje, da tekmo sodijo delegirani sodniki,
- d) če ekipa zapusti igrišče in odkloni nadaljevanje že začete tekme,
- e) če ekipa preda tekmo.

V vseh teh primerih se igra registrira z rezultatom 6:0 v korist nasprotnika. Skupni končni rezultat se registrira z maksimalnim možnim številom točk v korist nasprotnika.

3.14.2. Beli karton – opozorilo

Sodnik sankcionira igralce/vodje z **belim kartonom** ali opozorilom za naslednje prekrške:

- Če nasprotniku onemogoča pregled nad neodigranimi kroglami (prekrivanje s krpo),
- blažji spori med nasprotnikoma,
- če ugovarja odločitvi sodnika,
- če vodja z glasnim komuniciranjem iz klopi za rezervne igralce moti igralce nasprotnega moštva,
- brcanje predmetov v znak protesta ali zaradi česa podobnega,
- metanje predmetov (krpe, palice, idr.) po igrišču,
- glasno preklinjanje, brcanje peska,
- pretirano ravnanje terena,
- prestop 1. linije pri natančnem zbijanju,
- ogrevanje s prevelikim številom krogel,
- zapustitev klopi za rezervne igralce brez dovoljenja,
- nenamerno motenje (z gibanjem) nasprotnika pri zbijanju in bližanju,
- kajenje, uživanje alkohola na klopi za rezervne igralce.

3.14.3. Hude nepravilnosti - kaznovanje z rumenim/rdečim kartonom (31. člen MTP)

Poleg kazni za napake in kršitve so vsi člani ekipe (igralci in spremljevalci) še posebej kaznovani za naslednje nepravilnosti:

- Neprimerno vedenje, s kretnjami ali z besedami izraženo omalovaževanje, neprimerna drža ali oblačila, prostaške besede, nepošteni nameni;
- nepravilno podana postava ekipe;
- pozna prijava ekipe s strani vodje - zavlačevanje (kaznuje se vodjo),
- namerna neborbenost ekipe - če se ekipe ne borijo skladno s svojimi zmožnostmi;
- svojevóljno zavlačevanje igre s ciljem, da bi nasprotnika »zamorili« oziroma nanj negativno vplivali; to še posebej velja za prekoračitev časovnega roka za met;
- svojevóljno ustavljanje ali premikanje predmeta;
- zaustavitev balina ali krogel, ki se dotakne črte in še ni izgubljen(a);
- namerno premikanje, zaustavljanje predmeta;
- postavitev zaprek premikajočim se predmetom na terenu balinišča;
- neupoštevanje sodnikovih odločitev;
- medsebojno dogovarjanje v nasprotju z veljavnimi predpisi (urnik, število točk ...);
- prevare in goljufije, še posebej glede uporabe krogel;
- izogibanje predložitvi izkaznice o registraciji, predložitev tuje ali ponarejene izkaznice o registraciji;
- razpravljanje igralca o napaki z nasprotniki, namesto da bi o tem obvestil sodnika;
- odhod z igrišča brez sodnikovega dovoljenja.

Slika 9: Za hujše kršitve sta predvidena rumeni in rdeči karton



3.14.4. Rumeni karton - opomin

Sodnik dodeli **rumeni karton** (opomin) za naslednje prekrške:

- Ponovitev prekrška, za katerega je predhodno prejel beli karton,
- namerno (po presoji sodnika) premikanje ali zaustavljanje predmetov,
- nenamerno (po presoji sodnika) igranje krogel več,
- zapustitev igre brez dovoljenja sodnika,
- uživanje alkohola s strani igralcev oz. vodje,
- telefoniranje tekom igre,
- izzivanje sodnika, nasprotnika oz. gledalcev z neprimernimi gestami,

- nešportno obnašanje do sodnika, nasprotnika ali gledalcev,
- nespoštovanje odločitve sodnika na način, da žaljivo ugovarja,
- ponovno zavlačevanje igre z namero, da dekoncentrira nasprotnika,
- zavlačevanje igre z namenom, da bi nasprotniku onemogočil še en obrat pred iztekom časa,
- namerno izkrivljanje terena z namenom, da bi nasprotniku otežil igro,
- namerno gibanje v času bližanja ali zbijanja z namenom motenja nasprotnika,
- glasno preklinjanje med tekmo,
- nepošteno merjenje in klicanje sodnika za meritev (razlika od 0,5 - 1 cm; odvisno od oddaljenosti balina in krogle),
- nenamerno brisanje padca krogle (po zbijanju) pred dogovorom z nasprotnikom oz. pred odločitvijo sodnika,
- igralec, ki v disciplini hitrostnega zbijanja od samega začetka čaka na iztek časa, brez da bi tekel (nešportno obnašanje),
- vsem igralcem, ki so vpisani v zapisniku za zadnje igre prvenstvenih tekem in teh iger ne odigrajo (4. člen Pravil o kaznovanju igralcev z rumenim in rdečim kartonom).

3.14.5. Rdeči karton - izključitev

Sodnik dodeli **rdeči karton** (izključitev) za naslednje prekrške:

- Vse ponovitve prekrškov, za katere je prejel rumeni karton,
- namerno brisanje mesta padca krogle (po zbijanju) pred dogovorom z nasprotnikom oz. pred odločitvijo sodnika,
- namerno igranje krogle več,
- namerno premikanje in zaustavljanje predmetov,
- glasno preklinjanje proti igralcem, občinstvu ali sodniku,
- napad ali poskus napada na prisotne osebe,
- nespoštovanje odločitve sodnika (po merjenju, veljavnost zbijanja, ipd.),
- namerno oviranje (postavitve prepreke) predmeta v gibanju,
- dogovarjanje glede rezultata tekme,
- prirejanje krogel (veličina, polnitev, teža),
- zamenjava krogle brez dovoljenja sodnika,
- igranje z več krogami kot je to dovoljeno za posamezno disciplino,
- nagovarjanje igralcev, naj prekinijo igro,
- vidna opitost igralca,
- samovoljna zapustitev igrišča (brez posebnega razloga) in nevrnitev navkljub pozivu sodnika.

3.15. Državni rekordi

Podatki o aktualnih državnih rekordih so objavljeni v Pravilih o tekmovanjih. Sodniki tekem so v primeru doseženega državnega rekorda v disciplinah hitrostno, štafetno, natančno zbijanje dolžni posredovati Tekmovalni komisiji oz. BZS naslednjo dokumentacijo:

- Kopijo zapisnika (če je rekord dosežen v ligaškem tekmovanju),
- evidenco zadetkov, ki jo vodijo ekipe na objavljenih obrazcih BZS. Obrazec mora biti overjen s strani sodnikov tekmovanja.

4. TOLMAČENJE ČLENOV MEDNARODNEGA TEHNIČNEGA PRAVILNIKA (MTP)

Slika 10: Mednarodni tehnični pravilnik



4.1. Terminologija

Obrat igre - del tekme, v eni smeri. Igra se začne v trenutku, ko igralec, določen za met balina, prvič vrže balin iz roke. Obrat je končan, ko balin zapusti igrišče po pravilnem ali nepravilnem, vendar sprejetem zbijanju ali ko se zaustavi zadnja odigrana krogla in so znani njeni efekti (učinki in posledice), na igrišču pa ni več predmetov v gibanju.

4.2. Materiali, balinišče (1. poglavje)

4.2.1. Neregularna krogla ali balin (čl. 1 in 2)

V kolikor sodnik ugotovi, da igralec med igro uporablja neregularne krogle (manjša ali večja teža/obseg od dovoljenega z MTP-jem), ga takoj izključi (brez možnosti zamenjave krogel). V primeru težjih prekrškov (prirejene krogle) je predvidena tudi prijava disciplinski komisiji.

Neregularen balin se zamenja takoj po izteku obrata.

Krogel ni dovoljeno prirejati po tem, ko so bile tovarniško izdelane.

4.2.2. Neregularna risalka (čl. 3)

Na posamezni stezi se uporablja le ena risalka, ki jo zagotovi domača ekipa (ligaška tekmovanja). V ostalih tekmovanjih se uporablja risalka igralca, ki je dobil žreb balina (če se ekipi ne moreta dogovoriti o uporabi risalke). V kolikor sodnik ugotovi, da je risalka neregularna, se takoj odredi njena zamenjava, brez čakanja na konec obrata.

4.2.3. Odrejanje balinišča, na katerem se bo igralo (čl. 4)

To je v prisotnosti organizatorja tekmovanja. Sodnik mora ustrezno postopati, če igrišče ni regularno (po MTP-ju) oz. če se igrišče ureja na način, da bi se favoriziralo posamezno ekipo ali igralca.

4.2.4. Rob, ki označuje zadnjo linijo balinišča (čl. 4)

Končna (zunanja) linija mora biti označena z robom, ki mora biti visok najmanj 20 cm (fiksni ali pomični). Kjer to ni možno, mora končno linijo označevati vsaj črta.

4.3. Igra (2. poglavje)

4.3.1. Štetje točk (čl. 7)

Število osvojenih točk/puntov je med igralci potrebno dogovoriti. Dovolj je, če nasprotnik jasno prizna (npr. ustno, s premikom balina ali s prikazom z roko). Priznanje pomeni, da ekipa ne rabi odigrati preostalih krogel (ob izteku časa).

Izjema: če ekipa brez kapetana sprejme ponujene točke (ali zmago) (čeprav dogovor ni dosežen med vsemi člani ekipe), se odločitev smatra kot končna in veljavna. Iz tega vidika je zelo pomembno, da ima ekipa kapetana (ki nosi kapetanski trak), ki sprejema določene odločitve.

4.3.2. Obveza igranja vseh krogel

Vsaka ekipa ali igralec ima pravico sprejeti odločitev o igranju preostalih krogel. V določenih primerih je zanje ugodneje, da krogel ne igra (nevarnost „prodati“ punt oz. iztek časa za še en obrat).

4.3.3. Igra z nerazveljavljivim balinom (čl. 9)

Tudi v teh primerih je dovoljeno najaviti zbijanje balina (podaljšanje črte za zbijanje oz. premik balina znotraj igralne površine), ki pa se vrne na svoje mesto, če zapusti igrišče.

4.3.4. Zmagovalec igre (čl. 9)

Če v zaključku tekme, po odigranju zadnje krogle igralni čas še ni potekel in maksimalno število točk še ni doseženo, se obvezno odigra še en obrat. Tu ne velja, da lahko ekipa drži balina 20 sekund in ne odigra še enega obrata.

V praksi to pomeni, da je potrebno odigrati še en obrat, če je po koncu obrata ostala zgolj še ena sekunda. Eventualno merjenje punta (s strani igralcev oz. sodnika) se ne šteje v čas tekme. Tako se lahko merjenje opravi v miru in brez strahu, da bo zaradi merjenja zmanjkalo časa za še en obrat. To pomeni, da je en obrat potrebno odigrati po izvedenem merjenju.

4.3.5. Dodatno bližanje za določitev zmagovalca: način izvedbe

Sodnik izmeri oddaljenost krogle od balina in potem kroglo odstrani s terena. V vseh primerih mora biti balin pred merjenjem obvezno vrnjen na svoje mesto. Krogla, ki je potisnila balin več kot 50 cm ni razveljavljena.

4.4. Pravice in dolžnosti igralcev (3. poglavje)

4.4.1. Balin, ki konča v drugi liniji (tekem igre) (čl. 12)

V kolikor sodnik presodi, da je druga linija preširoka in pregloboka, ga za trenutek premakne, zapolni črto s peskom in jo pravilno zariše. Zaris ne sme biti preglobok in preširok, nato pa vrne balin na prvoten položaj.

Spomnimo, da je po pravilnem metu balina prepovedano popravljati drugo linijo in vse linij, ki bi lahko služile za zaustavljanje gibanja krogel. Pri zbijanju lahko zbijalec zapolni črto 1. In 2. linije, če je ta znotraj polmetrskega zarisa zbijanega predmeta. Po zbijanju je dovoljeno, da se črta obnovi (ponovno zariše).

4.4.2. Zaznamovanje predmetov (čl. 13)

V kolikor zaznamovanje predmeta ni pravilno, se morebitno vračanje predmetov na prvotni položaj opravi na škodo ekipe, ki je bila odgovorna za zaznamovanje, če je potrebno tudi ob posredovanju sodnika. Prav tako je nepravilno zaznamovanje v škodo ekipe, ki je malomarno zarisala predmet, ko sodnik ugotavlja pravilnost bližanja zaradi premika predmeta (50 cm) in je zaradi tega v dvomu.

V primeru zbivanja in brisanja oznak pozicij predmetov skušata ekipi prvotno postavitve vzpostaviti skupaj, v primeru nestrinjanja pa pri tem posreduje sodnik. V posebnih primerih, kjer bi sprejetje odločitve pomenilo določitev zmagovalca igre oz. tekme, lahko sodnik razveljavi met, ker je nemogoče rekonstruirati prvotno stanje premaknjenih predmetov zaradi zbranih oznak. Sodnik mora zasledovati cilj, da ne oškoduje nobene ekipe s svojo odločitvijo.

4.4.3. Predmeti pomaknjeni med merjenji s strani sodnika (čl. 16)

Sodnik lahko dodeli punt posamezni ekipi, če oceni, da je njegova premaknitev predmetov zanemarljiva oz. če ima premaknjena krogla ekipe še vedno punt. V nasprotnem primeru dosodi enakost. V vsakem primeru sodnik premaknjene predmete vrne na svoje mesto.

4.4.4. Kdaj se lahko meri? (čl. 17)

To je eden od primerov, ki se pogosto napačno tolmači. Napačna trditev ali merjenje soigralca oz. nasprotnika ne izključuje možnosti do ponovnega merjenja. To pomeni, da ima ekipa, ki je igrala, a ni bila dolžna igrati, pravico ponovno meriti, razen v primeru, ki je naveden v čl. 18. Primer: čeprav ste igrali ob predpostavki, da je vaš soigralec točno izmeril razdaljo in pravi, da ima nasprotnik punt, lahko po odigranju krogle brez premikanja, ponovno pristopite k merjenju. Po merjenju ste ugotovili, da je punt vaš. Ta vam tudi pripada, odigrana krogla pa ostane na mestu.

Slika 11: Po opravljenem merjenju s strani sodnika merjenje ni več mogoče



Meriti se ne more:

- Po odločitvi sodnika,
- po vrnitvi predmetov na prvotno pozicijo po nepravilnem bližanju oz. zbivanju.

Izpostavljamo še zapis iz člena 15: "V času, ko sodnik opravlja meritve, morajo biti igralci od njega oddaljeni najmanj dva metra. Če merjenje ovira ena ali več krogel, jih lahko, če je to nujno potrebno, začasno odstranimo."

4.4.5. Krogla drugega (nasprotnega) igralca (pomotoma igrana) (čl. 22)

Govori se o krogli nasprotnе ekipe oz. igralca. Po prvi napaki se izvede zamenjava igrane krogle brez posledic za igralca, ob opozorilu sodnika. V vsakem ponovljenem primeru gre za pravilo prednosti. V igri dvojic oz. trojki se krogle smatrajo kot ekipni rekvizit. Igrana soigralčeva krogla se ne smatra kot napaka in se zaradi tega ne zamenjuje. Pri tem je potrebno upoštevati pravilo igranja toliko krogel, kot jih je predvideno za posamezno disciplino po MTP-ju.

4.4.6. Zamenjava krogle z drugo razpoložljivo

Prepovedano je zamenjati igrano kroglo z drugo razpoložljivo – neodigrano, ki se nahaja na nosilcih za krogle. V kolikor igralec to naredi, se razveljavita obe krogli. Prav tako je tekom igre prepovedano zamenjati kroglo brez dovoljenja, sodnika (v primeru poškodbe oz. neuporabnosti krogle). Igralec, ki to naredi brez dovoljenja prejme rdeči karton, njegova ekipa (dvojica, trojka) izgubi igro. Sodnik ukrepa proti igralcu takoj, ko opazi zamenjavo krogel, brez čakanja na njeno igranje.

4.4.7. Mesto za krogle⁴ (čl. 24)

Če neodigrane krogle niso na svojem mestu, se po prvem opozorilu razveljavijo. V primeru, da igralec odigra kroglo, ki niso v nosilcih za krogle (po opozorilu), mu sodnik napove eno od predvidenih kazni v skladu s 31. členom (rumeni karton, razveljavitev krogle v tekočem oz. naslednjem obratu). V primeru, kadar igralec zaradi iztekajočega se časa vse preostale krogle prinese na linijo meta, ga sodnik opozori z belim kartonom in mu naloži, da krogle pospraviti na nosilec. V primeru ponovitve napake se krogle razveljavijo.

Slika 12: Krogle morajo biti pospravljene na zanje predvideno mesto



4.4.8. Igranje več krogel (čl. 26)

Kroglo se razveljavi, igralec se kaznuje z rumenim kartonom. V primeru, da se ugotovi, da je ekipa oz. igralec namerno igral s kroglo več (ko izgublja tekmo), ta prejme rdeči karton.

4.4.9. Položaj igralcev (čl. 27)

4.4.9.1. Mesto igralca med igro 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 oziroma odigral kroglo, v pravokotnik pa vstopi soigralec in odigra svojo kroglo. Kroglo morata odigrati v času 45 sekund (39. člen MTP). Igralec, ki bliža ali zbija, v času do 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.

⁴ Neodigrane krogle, ločene med ekipama, morajo biti obvezno v nosilcih za krogle oz. na levi in desni strani na koncu balinišča. Če je to nemogoče, morajo biti v coni dna balinišča.

4.4.9.2. Mesta ostalih igralcev

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

Samo soigralci zbijalca morajo biti postavljeni na isti strani steze⁵.

4.4.9.3. Prestop stranske črte

V primeru bližanja: igralec od prevzema krogle v nosilcu do linije meta stopi ali prestopi stransko linijo. Ali je krogla razveljavljena? Upoštevač 27. člen v teh primerih ne smemo biti prestrogi (npr.: nenamerno prestopanje oz. stopanje na črto, če se umikaš zbijalcu). Prekršek piskamo le, če se to zgodi v času izmeta krogle. Sodnik to signalizira z žvižgom in kroglo razveljavi.

V primeru zbijanja se vsak korak na stransko oz. preko stranske črte signalizira. Met je ničen.

4.4.9.4. Odhod z balinišča

Igralec lahko zapusti igrišče po prejetem dovoljenju s strani sodnika za odhod na stranišče, v slačilnico ipd. Zapusti ga po pravilu odigranih vseh krogel v obratu. V kolikor zaradi njegove odsotnosti ni možno sprejeti odločitve (npr.: pravilno/neppravilno zbijanje), se počaka do njegove vrnitve. Tekom njegove odsotnosti sodnik prevzame kontrolo (zarisanje krogel) in lahko določi nadomestitev izgubljenega časa, če se je čas iztekel. V kolektivnih igrah lahko igrišče zapusti samo en igralec iz ekipe (dvojka, trojka).

Igralec lahko večkrat in ne le enkrat zapusti igrišče z dovoljenjem sodnika. Slednji mora paziti, da odhodi igralca ne vplivajo na čas igranja. Če odsotnost igralca traja dolgo (se ga čaka), se lahko izgubljeni čas nadoknadi po izteku časa. To mora sodnik najaviti.

4.4.10. Vodje in spremljevalno osebje

Vodje in spremljevalno osebje (zdravnik, maser) ne rabijo biti oblečeni kot igralci (enotno), razen v primeru, ko sodelujejo kot postavljavci v disciplinah zbijanja (hitrostno, štafetno in natančno). Tekom igre lahko vodje komunicirajo s svojimi igralci na način, da ne motijo igralcev nasprotnе ekipe.

4.5. SOJENJE IN KAZNI (4. poglavje)

4.5.1. Opozorilo in opomin (čl. 31)

V različnih primerih se lahko sankcija nanaša na posameznika oz. ekipo. Sankcija - disciplinski prekršek velja za celotno tekmo oz. samo v posamezni igri, če govorimo o tehničnem prekršku (npr. če neodigrana krogla ni postavljena v nosilec za kroglo).

Z upoštevanjem 31. člena MTP-ja, z izjemo težkih prekrškov, naj sodnik prične sankcionirati prekrške z belim kartonom (opozorilom), nadaljuje z rumenim (opomin), da bi eventualno prišel do dodelitve rdečega kartona (izključitev). Tudi vodje ekip se za prekrške sankcionira s kartoni.

26 ⁵ Sodnik naj pri postavitvi igralcev predvsem zasleduje to, da se zbijalca ne moti, da so igralci postavljeni izza črte 1. linije in če prostor to dovoljuje, izven steze, kjer se zbija.

4.6. BLIŽANJE IN ZBIJANJE - SPLOŠNE DOLOČBE (5. poglavje)

4.6.1. Izgubljeni predmeti (čl. 32)

Dotikajoči se predmeti

Po regularnem in priznanem zbijanju ali bližanju se lahko zgodi, da en predmet ostane na igrišču in se dotika enega ali več predmetov izven igre. Obravnava se ga kot regularnega, če zaradi hitrosti premikanja ni možno potrditi, kdaj je prišlo do kontakta z izgubljenim predmetom (predmetom izven igre).

Ko pa je možno potrditi, da je predmet v gibanju prišel v stik s predmetom izven igre (izgubljenim predmetom), je ta predmet izgubljen.

4.6.2. Pravilno metanje balina (čl. 34)

Met balina je pravilen, če se ustavi med 1. in 2. linijo pravokotnika nasproti igralca, ki ga je metal. Met balina je potrebno izvesti v 20 sekundah od zaključka obrata. V nasprotnem primeru se balin dodeli nasprotni ekipi. Balin se lahko meče le enkrat. V kolikor met balina ni pravilen ga nasprotnik postavi v pravokotnik veljavnosti balina skladno s svojimi željami (brez omejitev). Če je balin zaustavljen oz. preusmerjen s strani igralca iz moštva ki meče balin, ga postavlja nasprotna ekipa. Če je balin zaustavljen oz. preusmerjen s strani igralca iz sosednjega igrišča, se izvede ponovni met balina.

4.6.3. Predpisan čas za metanje balina (20 sekund)

Dvajset sekund za met balina prične teči od trenutka, ko je določeno, kdo ima punt ali od trenutka, ko balin zapusti igrišče (npr. pri razveljavitvi obrata). Ob razveljavitvi balina se dopusti kakšna sekunda več za met balina, saj je praktično nemogoče v 20 sekundah zagotoviti pogoje za nov obrat. Poleg tega, če ena ekipa pohiti z metom balina (izgublja in do konca ni več dosti časa) se nasprotna ekipa ne kaznuje, če svojih krogel še ni prenesla na drugo stran oz. jih pospravila.

Poseben primer: če je sodnik pozvan, da izmeri razdaljo krogel od balina in je ostala samo še ena krogla za igranje, se v primeru nujnega in upravičenega merjenja lahko izgubi možnost do še enega obrata. V primeru, ko sodnik ugotovi, da je bilo merjenje neupravičeno (razlika med predmeti je večja od 1 cm) in klicano z namenom, da se onemogoči še en obrat, lahko sodnik dosodi še en obrat. Igralca, ki je imel slabi namen pa se kaznuje z rumenim kartonom, predvsem če so med igranjem zadnje krogle izteče čas.

4.6.4. Pravilo prednosti po signaliziranem prekršku s strani sodnika (čl. 35)

V nekaterih primerih, čeprav so redki, se lahko zgodi, da moštvo prizna udarec, čeprav posledice udarca ne gredo v njegovo korist. To pa iz razloga, da bi ostali v dobrih odnosih z nasprotnikom oz. da bi negirali odločitev sodnika. Moštvo ne more sprejemati odločitve proti samemu sebi, ne da bi izkoristilo pravilo prednosti. MTP to smatra kot težji prekršek, zato sodnik postopa z vsemi sredstvi, ki jih ima na razpolago (opozorilo, rumeni karton, ...), z namenom, da se spoštuje športni duh in MTP.

4.6.5. Predmeti v gibanju, ki so zaustavljeni oz. preusmerjeni s strani tretje osebe v igri, živali ali nekega predmeta

Sodnik sprejme odločitev od primera do primera: smatra, da dogodek ni imel pomembnega vpliva na igro ali sprejme odločitev, da se vse vrne na svoje mesto ob obveznem ponovnem igranju krogle. V ekstremnih primerih, da ne bi oškodoval ekipe, lahko razveljavi celoten met. Ne glede na zapisano se bližana krogla ki je zaustavljena oz. preusmerjena v centralnem pravokotniku, vedno ponovno igra. Spomnimo, da so igralci s sosednjega igrišča in sodniki tretje osebe, krogle iz sosednjih igrišč pa predmeti.

Krogla, ki zadane strop dvorane ali neko drugo prepreko, je pravilno igrana in upoštevajo se vsi njeni učinki (Vir: Casistica 2019).

4.6.6. Napaka ekipe, ki ni igrala

Ko pride do napake nasprotnе ekipe (npr. igralec stoji pred črto 1. linije), ko je krogla pravilno igrana, lahko ekipa prizna posledice meta ali pa ponovno odigra kroglo.

V kolikor je prišlo do napake obeh ekip (npr. igralca obeh ekip stojita pred črto 1. linije), se vsi predmeti vrnejo na prvotni položaj, igrana krogla se vrne ekipi v ponovno igranje.

4.6.7. Dovoljeni čas za igranje posamezne krogle – 45 sekund (čl. 39)

Sodnik mora spoštovati to pravilo in biti v določenih primerih toleranten. Razlikovati je potrebno med čakanjem zaradi fair playa (čakanje na zbijalca na sosednjem igrišču) in med zavlačevanjem (namerno pridobivanje časa – nešportno obnašanje).

Posebne situacije:

Ekipi, ki je bila razveljavljena krogla ob zbijanju balina, pripada pravica do še enega zbijanja balina, če ima na razpolago kroglo. Z razveljavitvijo krogle sodnik ne more razveljaviti namere ekipe ki zbija (slednja lahko tudi v zadnjem trenutku spremeni odločitev).

V zvezi z razveljavitvijo krogle (45 sekund) je potrebno poudariti, da sodnik označi prekršek takoj ob nastopu le-tega. Kaznovana ekipa se lahko odloči, katero kroglo bo umaknila.

Če sodnik razveljavi kroglo ekipi, ki na igrišču nima krogle, je v vsakem primeru na vrsti za igranje nasprotna ekipa.

4.7. Zbijanje (6. poglavje)

4.7.1. Brisanje mesta padca krogle

Mesto padca krogle se ne briše dokler se ne doseže priznanje o pravilnosti zbijanja. V primeru, da je k preveritvi pozvan sodnik, slednji ekipama sporoči svojo odločitev in nato zbríše mesto padca krogle. S tem se izogne možni debati o njegovi odločitvi; poleg tega je možnost ugovaranja na njegovo odločitev manjša.

4.7.2. Napoved predmeta (čl. 40 in čl. 41)

Ekipa ki zbija mora jasno najaviti predmet zbijanja. Ta predmet nikoli ne more biti krogla zbijalčeve ekipe. V kolikor je najava zbijanja pozabljena oz. nenatančna, se smatra, da zbijalec zbija nasprotnikovo kroglo, ki je najbližje balinu.

Slika 13: Napovedana krogla se označi z zarisom



4.7.3. Premaknjeni predmeti, ne da bi se jih dotaknili drugi predmeti

Če se krogla, s katero se zbija, dotakne predmeta, ki je na igrišču tekom zbijanja, se smatra, da je pomaknjena. To velja tako v klasičnih igrah kot v natančnem zbijanju (pozicija 7 in 8).

Isto tolmačenje velja za premik predmeta pri zbijanju zaradi premikanja podlage, vpliva peska, ipd. in je to opazil sodnik oz. sta glede tega soglasni obe ekipi. V nasprotnem primeru se premik predmeta obravnava le, če je njegova nova pozicija drugačna od prvotno označenega mesta postavitve.

4.7.4. Razbite krogle ali balin

Vsi učinki, ki jih je povzročila rabita krogla, so veljavni, čeprav je potrebno razbito kroglo odstraniti iz igrišča. V primeru neregularnega in nepriznanega udarca je potrebno razbito kroglo vrniti na osnovno pozicijo in jo nadomestiti z novo/celo kroglo. V primeru, da se razbije balin, je razveljavljen, če je bil napovedan (ne glede na to, da so njegovi deli ostali v igrišču). Če ni bil najavljen, se na prvotno pozicijo postavi novega balina.

Počena krogla: če sodnik presodi, da je krogla počena (poškodovana) in s tem nepravilna za igro, ima igralec pet minut časa, da kroglo zamenja z veljavno. Če krogle ne nadomesti v predvidenem času, nadaljuje igro brez nepravilne krogle. Manjkajočo kroglo lahko „vključi“ v igro tudi kasneje, vendar brez prekinjanja igre in po končanem obratu. V primeru, da je krogla napočena, se priporoča, da sodnik kroglo prizna kot veljavno tekom obrata, nato pa se drži zgoraj opisanega postopka..

Opomba: samo sodnik odloča o tem, ali sta krogla oz. balin razbita.

4.7.5. Krogla razbita v zbijanjih in igri v krog

Predhodno navedeno velja tudi za predmete v natančnem zbijanju in igri v krog, medtem ko mora v zbijanjih (hitrostno in štafetno) organizator zagotoviti dve krogli (cilj) na vsako preprogo.

4.8. Bližanje (7. poglavje)

4.8.1. Bližaj s položeno roko na tleh tekom bližanja

V primeru, če je roka položena na tla pred linijo meta, je bližanje pravilno.

Nepravilno je bližanje, če igralec položi roko v pravokotnik 12,5 m oz. izven igrišča. Sodnik takoj zapiska prestop (ne čaka na met) in kroglo razveljavi (ni pravila prednosti).

Prav tako igralec pri pripravi na bližanje ne sme stopiti na stransko linijo ali izven 7,5 m pravokotnika. Tudi v tem primeru sodnik takoj zapiska prestop (ne čaka na met) in kroglo razveljavi (ni pravila prednosti).

4.9. Tekme v zbijanju (8. poglavje)

4.9.1. Natančno zbijanje

Zbijalec v tej igri nastopa s štirimi krogli. V primeru, da zbijalcu tekom zbijanja poči krogla, lahko nadaljuje s preostalimi tremi. Sodniki pred začetkom zbijanja preverijo, ali so v nosilcih štiri krogle po zbijalcu (za pozicije 9-11 ima zbijalec na voljo tri krogle; toliko naj jih bo tudi v nosilcu). V kolikor se ugotovi, da je zbijalec zbijal z več kot štirimi krogli, prejme rdeči karton in ne more več nastopiti v nadaljevanju tekme. Namera prevare (peta krogla, s katero se ni zbijalo) se kaznuje z rumenim kartonom.

Zadetek je pravilen, če cilj zapusti svoj prostor. Dovoljuje se, da krogla pred zadetkom oplazi ali zaniha oviro (razen pri poziciji 7 in 8), vendar vedno na način, da ovira ne zapusti luknje, na kateri je postavljena.

Posebni primeri:

- Krogla zadane oviro, ki premakne cilj in ovira se vrne na svoje mesto. Zadetek ni pravilen.
- Poziciji 7 in 8: če se zbijalčeva krogla dotakne ovire (balin/krogla) zadetek ni pravilen. Zadetek je pravilen, če zbijalčeva krogla oviro premakne po tem, ko se je odbila od roba preproge.
- Zbijalec v natančnem zbijanju ne sme prekoračiti 1. linije. Sodnik prekršek sankcionira s kartonom (najprej beli, nato rumeni in celo rdeči ob tretjem prekršku).
- V primeru poškodbe enega igralca mora nasprotni igralec igro odigrati do konca.

4.9.2. Hitrostno in štafetno zbijanje

4.9.2.1. Posebni primeri

Posebni primeri so:

- Krogla, ki pade iz stojala mora biti vrnjena na stojalo s strani postavljavca oz. jo lahko pobere zbijalec in se z njo dotakne stojala.
- Če zbijalcu krogla pade iz roke, lahko z njo nadaljuje z zbijanjem, če slednja ni prekoračila pravokotnika in če igralec ni naredil prestopa.
- V primeru poškodbe enega zbijalca mora nasprotnik nadaljevati igro do konca.
- Da se prepreči zdrs zbijalcev, se lahko 1,5 m pred stojalom umakne pesek.

- Krogla, ki je izvržena in nepriznana, ker se je oglasila sirena, ko je bila v zraku, se ne šteje med izvržene pri računanju povprečja.

Slika 14: Pri hitrostnem in štafetnem zbijanju igralec praviloma jemlje krogle iz nosilca



Igralec, ki čaka na menjavo, mora biti pozicioniran preko druge linije (manjši pravokotnik oz. dno igrišča). Ta prostor lahko zapusti oz. natančneje prekorači črto po dotiku soigralca po roki (do komolca). V primeru nepravilne menjave se prva zbijana krogla razveljavi.

Ugotavljanje zmagovalca: zmagovalec je igralec/ekipa, ki v predvidenem času doseže več zadetkov. Odstop od zbijanja se smatra samo takrat, ko igralec zapusti stezo, na kateri zbija pred iztekom časa. Tako je dovoljena hoja tekom zbijanja, prav tako zaustavljanje (zajem zraka...) in čakanje na iztek časa na stezi igranja. Igralec zaradi zaustavitve ne sme biti diskvalificiran.

4.9.2.2. Sojenje

Vsak sodnik kontrolira in sodi dogajanje na območju najbližje preproge. Sodnik se mora pri zbijanju pomakniti po vsakem zadetku na način, da se postavi vzporedno z naslednjo pozicijo brez dodatnih znakov. Slednje lahko poda le, če ga postavljaivec za to zaprosi.

V primeru, da sodnik na eni strani označi prestop, mora to storiti tudi sodnik na mestu cilja. Tako postavljaivec ve, da je zadetek nepravilen in da mora vrniti kroglo na isto mesto.

V primeru, da sodnik ne opazi signala za prestop in se pomakne naprej po preprogi, se postopa na naslednji način:

- Zadetek je nepravilen in se pri končnem rezultatu ne upošteva,
- Vse krogle, zadete v nadaljevanju, čeprav niso pravilno postavljene, se štejejo kot pravilno zadete.

Sodnik se je dolžan pravilno postaviti glede na zbijano kroglo. V primeru, da postavljaivec stori napako (postavi kroglo na nepravo mesto), je zadetek nepravilen, kar sodnik signalizira z loparjem.

Pomembno: sodnik mora biti tekom zbijanja zelo pozoren in skoncentriran. Slednji kontrolira točno pozicijo cilja, mesto padca krogle (obvezno je označevanje roba s kredo), prestop, pravilne predaje in pravilno jemanje krogle iz stojala.

4.9.2.3. Merjenje časa in zaustavitev semaforja za merjenje časa

Okvara/zaustavitev semaforja za merjenje časa v hitrostnem in štafetnem zbijanju:

- Če se semafor zaustavi v prvih 30-ih sekundah, se zbijanje prekine in takoj ponovi od začetka,
- če se pokvari po pretečenih 30-ih sekundah, se zbijanje nadaljuje s kontrolo časa sodnikov ure.

Iz tega sledi, da mora glavni sodnik obvezno vklopiti svojo uro ob začetku zbijanja.

4.10. Igra v krog (9. poglavje)

4.10.1. Del prve linije, ki ga obkroža krog

Prva linija mora biti vidna tekom bližanja. V kolikor krogla premakne balin v prvo linijo ta ni razveljavljen in če je od krogle oddaljen manj kot 0,5 cm se evidentira biberon.

Slika 15: Igra v krog



4.10.2. Kontrola morebitnega biberona

Pred kontrolo naj sodnik pravilno označi oba predmeta, da bi lahko v primeru premaknitve predmeta slednjega postavil na svoje mesto in ponovil kontrolo morebitnega biberona.

4.10.3. Posebni primeri

Igra v krog lahko traja tudi samo štiri obrate. V tem primeru igralec, ki je bližal v drugem obratu, bliža še v tretjem.

Če se zbijalec odloči zbijati kroglo, ki mora biti nameščena na mesto balina, se mora paziti, da je slednja vedno cela v igrišču (to velja za primere, ko je balin blizu roba steze).

Krogla, ki vstopi v krog, njega zapusti in se zaradi anomalije terena ponovno vrne v krog se šteje kot krogla v krogu. Vedno se upošteva končna pozicija krogle, tudi po opravljenem zbijanju – po zadetku se zaradi rotacije lahko vrne v krog.

Če nasprotnik ne umakne balina med zbijanjem krogle, prejme beli karton. Morebitni zadetek je pravilen z vsemi svojimi posledicami.

Če je met balina nepravilen, lahko nasprotnik poljubno postavi balina. Krog zarisuje ekipa, ki ni metala balina.

Napake pri zaporedju metanja balina oz. napačni vrstni red bližanja in zbijanja:

- a) Če se napaka ugotovi tekom obrata, sodnik slednjega razveljavi in se ga odigra po pravilnem zaporedju.
- b) Če se napaka ugotovi po končanem obratu, se obrat prizna. V naslednjih obratih je potrebno vzpostaviti ravnotežje izmenjav bližanja in zbijanja med igralcema oz. enako število metanja balina.
- c) Če se napaka ugotovi po zaključku igre, se doseženi rezultat prizna.

Pomembno: zaradi možnih nesporazumom in zaradi spremljanja rezultata je potrebno punte zapisovati takoj in ne kot seštevek puntov po končanem obratu.

4.11. Minuta odmora

Minuta odmora je dovoljena v klasičnih igrah in igri v krog:

- Vsaka ekipa ima pravico do ene minute odmora,
- trajanje slednje je ena minuta in se ne more na noben način nadoknaditi,
- koristi se jo po zaključku obrata,
- v klasičnih igrah se je ne more začeti koristiti v zadnjih desetih minutah igre. V igri v krog pa se minuta odmora lahko koristi vse do konca sedmega obrata.

Vodja najavi minuto odmora najkasneje pred pričetkom novega obrata. Najavljene minute odmora ni možno preklicati.

4.12. Pravilo prednosti in izgubljena/nična krogla

V tem podpoglavju bomo razjasnili omenjena pojma, ki jih igralci in tudi sodniki napačno interpretirajo.

Pravilo prednosti pravi: „Vsi nepravilni meti (pri bližanju ali zbijanju) se prepustijo nasprotni ekipi, ki lahko:

- Sprejme novo nastalo situacijo v igri z možnostjo sprejetja oz. razveljavljanja nepravilno igrane krogle,
- zahteva vrnitev predmetov na prvotno mesto z obveznim razveljavljanjem nepravilno igrane krogle.“

Za razliko od zgornje definicije je nična oz. izgubljena krogla tista, ki se je ne sme pustiti v igri; prav tako se vsi njeni učinki ne sprejmejo (ne glede na to, v čigavo korist so). Torej so vsi učinki neveljavni (npr.: krogla, ki je bila igrana po izteku 45 sekund in premaknila kroglo nasprotne ekipe do te mere, da je zavzela punt, se obvezno vrne na svoje mesto. Igrana krogla pa je razveljavljena.). V tabeli 1 so prikazani najpogostejši primeri pravila prednosti in izgubljene/nične krogle.

Tabela 1: Pravilo prednosti in nična/izgubljena krogla

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.

5. ZAKLJUČEK

V primerih, ki se lahko zgodijo tekom igre, a niso zajeti v pravilniku oz. niso tolmačeni, sodnik postopa v športnem duhu s ciljem, da ne oškoduje nobene ekipe. To lahko stori le, če sodi pošteno, dobronamerno, ko je osredotočen na sojenje, ko je psihofizično pripravljen in ko pozna MTP pravila ter propozicije tekmovanja.

Verjamemo, da smo s priročnikom pojasnili določene člene MTP-ja. Nekatere konkretne primere prikazujemo tudi v prilogah. Z opisanimi vlogami in nalogami sodnika smo tudi pojasnili nekatere dvomljive zapise. Vsekakor vsega ni mogoče zajeti, saj obstaja veliko primerov, ki se dogajajo sproti. Pomembno je tudi, da se igralci, vodje in sodniki o situacijah pogovarjajo, da postavljajo vprašanja, ki jih nato skušamo pravilno tolmačiti. Vsaka opažanja, nova vprašanja in dileme bodo osnova za novi in dopolnjeni sodniški priročnik. Do takrat vam želimo obilo športnih uspehov ob športnem obnašanju, dobro vodenje tekem in odlično sojenje.

PRILOGA 1 - PRIMERI MOŽNIH SITUACIJ PRI IZTEKU ČASA ZA IGRANJE

Primer 1

Ekipa A igra zadnjo kroglo, do izteka časa je še šest sekund. Krogla premakne predmet več kot 0,5 m. Ko se vsi predmeti v igri zaustavijo, sta ostali še dve sekundi. Ekipa B sprejme pravilo prednosti in pusti vse predmete na svojih mestih, nepravilno igrano kroglo pa odstrani. Potrebno je še izvesti merjenje zaradi katerega se izteče čas za igro. Ali se igra še en obrat?

Da, ker se upošteva, da je met končan, ko so zaključeni vsi učinki zadnje igrane krogle (na igrišču ni več predmeta v gibanju) – ostali sta še dve sekundi. Merjenje sodnika ali igralca ob izteku časa po zadnji igrani krogli se ne šteje v obrat.

Primer 2

Kdaj je zbijanje zaključeno, če se zbija z zadnjo kroglo?

Ko se zadnji predmet v gibanju kot posledica pravilnega ali nepravilnega zbijanja zaustavi na igrišču oz. zapusti igralni prostor.

Primer 3

Ekipa A ima štiri krogle v nosilcih in zbija balina za tri punte; do konca igre je še pet sekund. Pravilno ga zadene, osvoji tri punte. Sekundo za tem, ko je balin zapustil igrišče, se oglasi sirena (konec igre). Normalno je, da ekipa A ne uspe prenesti vseh krogel na drugo stran, niti ne uspe vreči balina pred iztekom časa. Ali se igra še en obrat? Kaj je s tremi krogli, ki so ostale na drugi strani v nosilcih?

Krogle niso razveljavljene, saj je bil obrat zaključen, ko je zadeti balin zapustil igro. Ekipa A ima pravico do omenjenih treh krogel (prenese jih v nosilce na drugo stran) in nato vrže balina (še en obrat).

Kaj če zaradi neznanja ali nepozornosti ekipa A vrže balina preden jih soigralec prenese v nosilce na stran, od koder se meče balin?

Postopamo v skladu s čl. 24/A MTP, ki pravi, da je potrebno igralca na to opozoriti. Če to ponovi, se nepravilno postavljene krogle razveljavijo.

Primer 4

Ekipa A ima punt na tleh (soglasje obeh ekip) in dve krogli za igranje. Tri sekunde so do konca igre, a razpored igranih krogel je neugoden (lahko proda punt). Ekipa B je odigrala vse krogle. Z upoštevanjem dejstva, da je ekipa A v zaostanku štirih puntov se ta odloči, da ne bo igrala preostalih dveh krogel, saj ekipe B ne more dohiteti. Kaj lahko stori, da bi dosegla izenačenje oz. zmago?

Dovolj je, da igralec ekipe A z roko dvigne balina s tal. V tem trenutku je obrat končan, ekipi A se prizna en punt. Ne glede na to, da se je medtem čas za igranje iztekel, svoje krogle prenese na drugo stran in nato vrže balina; igra se še en obrat.

Primer 5

Igralec sedem sekund do izteka časa igra zadnjo kroglo, na tleh ima en punt, a rezultat je 9:6 v korist nasprotnika. Igralec oceni, da se bo čas iztekel preden se bo krogla zaustavila, kar bi pomenilo zmago za nasprotnika, zato vrže balina. Met balina je opravljen pred sireno in preden se je njegova krogla zaustavila. Kako postopa sodnik in ali je bilo vse regularno?

Igralec je s to potezo napravil dva prekrška:

- Čl. 53. Metanje krogle, ko se predmeti še premikajo

Prepovedano je igrati kroglo, dokler so predmeti v gibanju. Sodnik označi ta prekršek, nasprotnik uveljavlja pravilo prednosti.

- Definicija izrazov MTP

Obrat - Obrat je končan, ko balin zapusti igrišče po pravilnem ali nepravilnem, vendar sprejetem zbujanju ali ko se zaustavi zadnja odigrana krogla in so znani njeni efekti (učinki in posledice), na igrišču pa ni več predmetov v gibanju.

Zaradi navedenega sodnik ne dovoli igranja še enega obrata. Hkrati tudi kaznuje igralca z belim ali rumenim kartonom. Nato dovoli v skladu s čl. 53 sprejem pravila prednosti. V primeru, da je obstajala velika verjetnost, da bi zadnja igrana krogla potisnila balina ali drugi predmet in s tem bi igralec prodal punt, lahko sodnik celo dosodi punt nasprotniku.

Primer 6

Igralec pozove sodnika k merjenju razdalje, ko nasprotnik nima več krogle. Sam ima še eno kroglo, a do konca igre je še minuta in pol. Sodnik sprejme odločitev in dodeli beli karton igralcu, ki ni imel točke, saj je bilo merjenje nepotrebno (očitna razlika v oddaljenosti predmetov). Neposredno za tem igralec odigra zadnjo kroglo, a se pred njegovim metom izteče čas. Igralec protestira in zahteva še en obrat. Kako postopa sodnik?

Igralec, ki zahteva še en obrat ima prav. Sodnik je dolžan dovoliti še en obrat. To se nanaša le na situacije, ko je v nosilcu ostala samo še ena krogla in ko sodnik oceni, da je njegovo nepotrebno merjenje onemogočilo igranje še enega obrata.

PRILOGA 2 - SODNIŠKO POROČILO

Sodnik mora paziti, da je:

- Poročilo napisano čitljivo in da so morebitne korekcije berljive,
- seštevek puntov in doseženih točk pravilen,
- izpolnil vse rubrike,
- zagotovil podpise (glavni sodnik, vodja A in vodja B).

SODNIŠKO POROČILO									
A BK - domačin:		BALINARJI		BZS		B BK - gost:		BALINČEK	
13		188		BALINARSKA ZVEZA SLOVENIJE		13		189	
igre		punt razlika		BALINARSKA ZVEZA SLOVENIJE		igre		punt razlika	
Kraj in datum:		CELJE		15.10.2020		liga:		SUPER LIGA	
discipline		tekmovalci		tekmovalci		rezultat		točke	
trojka I.		1		1. DARE BOŽIČ 2. MARKO PAVLIČ 3. MILAN KROJS R.		1. JERNEJ KOS 2. MIRKO RUDL 3. PRIMOŽ BAN R.		13 : 5	
dvojka I.		4		1. PAVLE ROS 2. MATEJ JUVAN R.		1. JAN KOSI 2. MATEJ KOTNIK R.		6 : 10	
posam. klasično I.		2		1. BORIS KOVAČ		1. ŽAN SUŠA		11 : 10	
igra v krog		3		1. FRANČ KERNET		1. RIHARD NOČ		19 : 19	
hitrostno zbijanje		1/4		1. PETER KIRK 2. JOŽE DOKL		1. BINE PEVC 2. JAKA VLAH		25 : 24 29 : 32	
natančno zbijanje		2/3		1. BORIS KOVAČ 2. FRANČ KERNET		1. JAN KOSI 2. MATEJ KOTNIK		10 : 5 4 : 11	
štafetno zbijanje		1/4		1. MARKO PAVLIČ 2. JURE ROGLIČ		1. BINE PEVC 2. JAKA VLAH		33 : 35	
trojka II.		3		1. PAVLE ROS 2. MATEJ JUVAN 3. DARE BOŽIČ R.		1. MITJA FRANKO 2. JERNEJ KOS 3. MIRKO RUDL R.		5 : 9	
dvojka II.		1		1. MARKO PAVLIČ 2. MILAN KROJS R.		1. PRIMOŽ BAN 2. JAN KOSI R.		13 : 9	
dvojka III.		2		1. JURE ROGLIČ 2. PETER KIRK R.		1. MIHA RAZGOR 2. MATEJ KOTNIK R.		8 : 7	
posam. klasično II.		4		1. FRANČ KERNET		1. ŽAN SUŠA		12 : 13	
PRIPOMBE - OCENE:		A - EKIPA DOMAČI		B - EKIPA GOSTI		188 : 189		13 : 13	
PREPROSA ZA NATANČNO ZBIJANJE OBRABljena.		vodja A: JANEZ NOVAK		vodja B: IVO PRIMC		izid srečanja		1 : 1	
EKIPA BALINČEK NEENOTNO OBLEČENA.		1. FRANČ KERNET		1. JERNEJ KOS		končano ob		19 20 uri	
Podpis vodji ekip:		vodja A:		vodja B:		glavni sodnik FRANCI PINK		sodnik JOŽE STRLE	
		1. MARKO PAVLIČ		1. MIRKO RUDL		sodnik: MIRAN STRAH		sodnik: PADE FINK	
		2. JURE ROGLIČ		2. JAN KOSI		sodnik: PADE FINK		Podpis glavnega sodnika:	
		3. DARE BOŽIČ		3. PRIMOŽ BAN					
		4. DARE BOŽIČ		4. JAN KOSI					
		5. MILAN KROJS		5. MATEJ KOTNIK					
		6. PAVLE ROS		6. ŽAN SUŠA					
		7. MATEJ JUVAN		7. MIHA RAZGOR					
		8. BORIS KOVAČ		8. RIHARD NOČ					
		9. DARE BOŽIČ		9. BINE PEVC					
		10. PETER KIRK		10. JAKA VLAH					
		11. JOŽE DOKL		11. MITJA FRANKO					

PRILOGA 3 - POROČILO O KAZNOVANJU

Poročilo mora biti napisano čitljivo, v treh izvodih in se v dveh izvodih dostavi Tekmovalni komisiji.

V kolikor gre za kaznovanje z rdečim kartonom je potrebno poleg poročila predložiti tudi člansko izkaznico kaznovanega igralca.

POROČILO O KAZNOVANJU

Igralcu JANEZU NOVAKU rojen 5.1.1970
s stalnim prebivališčem GORNJI GRAD 15, 3000 CELJE
registriran za klub (društvo, sekcijo) BALINARJI
članska izkaznica št. 15/2000 osebna izkaznica št. /
je dodeljen

RUMENI RDEČI KARTON

na prvenstvenem - pokalnem srečanju med BALINARJI: KROGLE
odigrano dne 10.9.2020
na igrišču BK BALINARJI (CELJE)
sodnik tekme IVAN PREGELJ
kategorija sodnika I.a z licenco I.a
in sicer zaradi kršitve (opis kršitve):

JANEZ NOVAK JE PO PREJETEM BELEM KARTONU
NADALJEVAL Z NESPORTNIM OBNAŠANJEM
(GLASNO PREKLINJANJE), ZA KAR MU JE BIL
DODELJEN RUMENI KARTON.

Poročilo je napisano v 3 (treh) izvodih in se dostavi v 2 (dveh) izvodih tekmovalni komisiji, ki je odgovorna za vodenje tekmovanja (BZS ali OBZ) oziroma vroči vodji tekmovanja na državnem (območnem) tekmovanju v nadaljnji postopek v smislu 7. In 12. člena Pravilnika o kaznovanju igralcev z rumenim in rdečim kartonom na balinarskem tekmovanju v Balinarski zvezi Slovenije.

Datum: 10.9.2020

Sodnik: Pregelj

PRILOGA 4 - IGRA BLIŽANJA IN ZBIJANJA SKUPINE IGRALCEV - RAZIGRAVANJE

S pravili igranja te igre se predpisuje način izvajanja igre v ligaškem tekmovanju, kadar je rezultat tekme neodločen in je predpisano igranje na zmagovalca tekme.

1. Igrišče

Igra se na igralnih stezah 2 in 3. Igralno stezo, na kateri se bo bližalo in zbijalo izbere vodja ekipe, ki je dobila žreb za izbiro igrišča.

2. Sestava ekip

Ekipo sestavlja v tekmovanju članov šest igralcev (igralk), od katerih prijavi vodja posamezne ekipe tri igralce (tri igralk) za bližanje in tri igralk (tri igralk) za zbijanje. V igri nastopa vsak prijavljeni igralec (igralka) s po eno kroglo.

3. Prijava igralcev

Igralce prijavi vodja posamezne ekipe na predpisanem obrazcu z navedbo igralcev za bližanje in igralcev za zbijanje. Vrstni red navedenih igralcev pomeni tudi vrstni red nastopanja v posamezni ekipi.

4. Ogrevanje igralcev

Ogrevanje igralcev se izvaja z eno kroglo v smeri igranja krogel in traja pet minut.

5. Način igre

Igra poteka v dvobojih in vrstnem redu prijavljenih igralcev obeh ekip. Ekipa, ki je dobila žreb ob izbiri igrišča tudi določi, s katero disciplino bo pričela tekrovati. Ko njen prvi prijavljeni igralec opravi bližanje oziroma zbijanje, nadaljuje z igro prvo prijavljeni igralec druge ekipe. Nato prvo prijavljeni igralec druge ekipe opravi aktivnost v drugi disciplini (na drugem igrišču), njemu sledi prvo prijavljeni igralec ekipe, ki je na sosednjem igrišču pričel prvi s svojo aktivnostjo. Nato pristopi k igranju drugo prijavljeni igralec prve ekipe itn. na tak način igranja do igranja vseh prijavljenih igralcev. V času igranja igralca stojijo vsi ostali prijavljeni igralci na sosednji igralni stezi na strani igralne steze, kjer se bo pričela izvajati aktivnost igralcev.

6. Potek igre

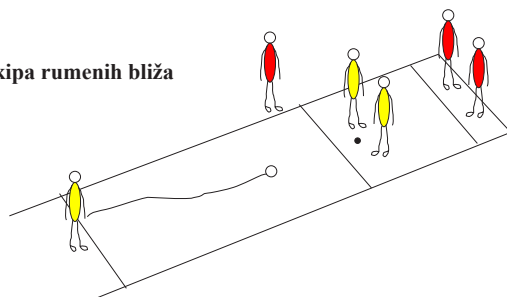
Balin je postavljen na obeh igralnih stezah v sredino kroga, ki se ga označi v sredini velikega pravokotnika pred urami za pisanje rezultatov igre. Igralce k igranju poziva sodnik tekme. Igralci bližajo k balinu in zbijajo balin. Vsaka pravilno približana krogla in vsak pravilno zadeti balin šteje vedno eno točko (velja tudi za biberon). Za pravilno približano kroglo in pravilno zadeti balin veljajo pravila za igro bližanje in zbijanje v krog.

7. Zmagovalec igre

Zmagovalec igre in tudi tekme je ekipa, ki je po končani igri dosegla višje število točk. V primeru neodločenega rezultata po končani igri se igranje v dvobojih nadaljuje na enak način vse do dvoboja, v katerem samo eden od igralcev ne doseže točke. Ekipa katere igralec je edini dosegel točko v dvoboju je zmagovalec tekme.

POLOŽAJ IGRALCEV - ČL. 27

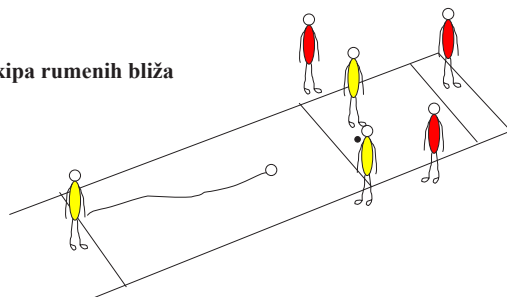
Ekipa rumenih bliža



Ali je bližanje pravilno?
Kako postopa sodnik?

Sodnik zapiska napačno postavitve rdeče ekipe. Rumena ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti.

Ekipa rumenih bliža



Ali je bližanje pravilno?
Kako postopa sodnik?

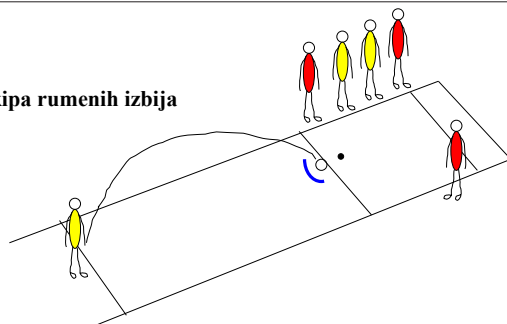
Sodnik zapiska napačno postavitvev rumene ekipe. Rdeča ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti.

Sodnik ne intervenira.

Sprejeti je potrebno vse posledice zbijanja.

PRIMER 3

Ekipo rumenih izbija



Ali je zbijanje pravilno?
Kako postopa sodnik?

Zbijanje ni pravilno.

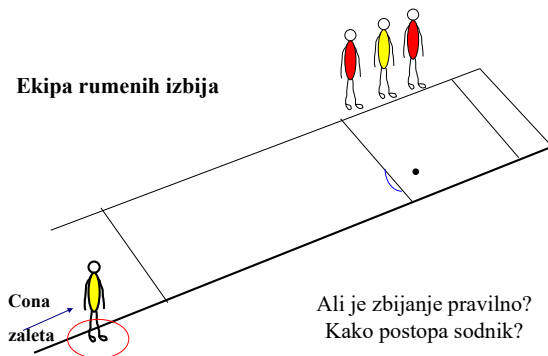
Sodnik signalizira prekršek.

Nasprotna ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti, če je prestop stranske linije storjen ob izmetu krogle.

Krogla je razveljavljena, če igralec prestopi stransko linijo pred izmetom krogle.

PRIMER 4

Ekipo rumenih izbija

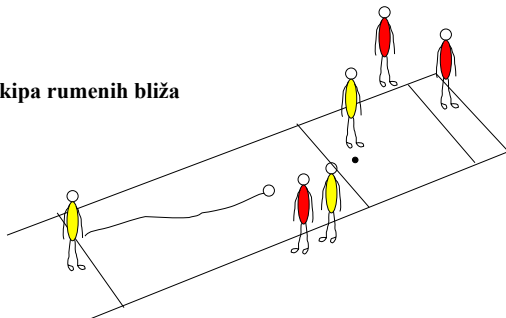


Ali je zbijanje pravilno?
Kako postopa sodnik?

NAPAKA EKIPE, KI NI IGRALA - ČL. 36

PRIMER 5

Ekipa rumenih bliža



Ali je bližanje pravilno?
Kako postopa sodnik?

Bližanje ni pravilno.

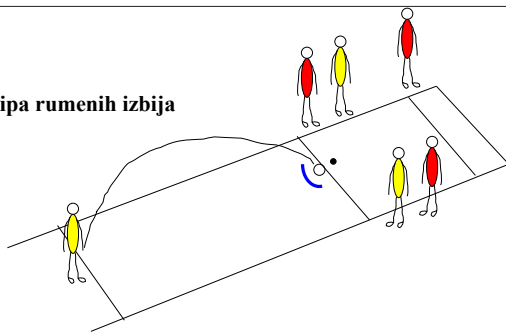
Sodnik signalizira napačno postavitev obeh ekip (igralca pred 1. linijo).

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).

PRIMER 6

Ekipa rumenih izbija



Ali je zbijanje pravilno?
Kako postopa sodnik?

Zbijanje ni pravilno.

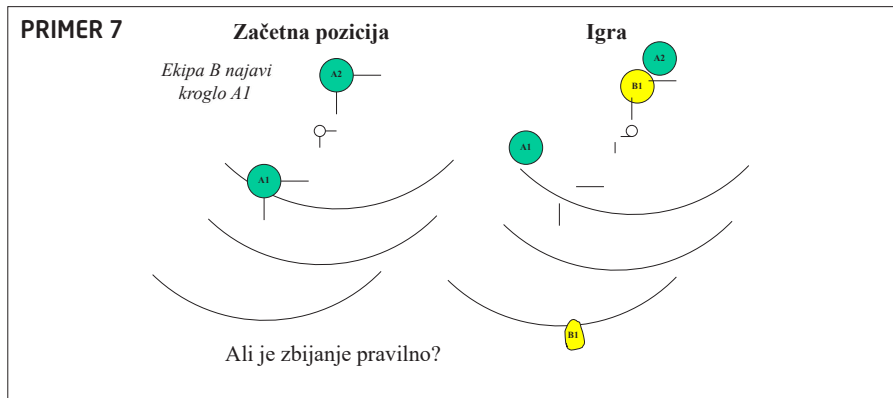
Sodnik signalizira napačno postavitev rumene ekipe (niso postavljeni na isti strani).

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.

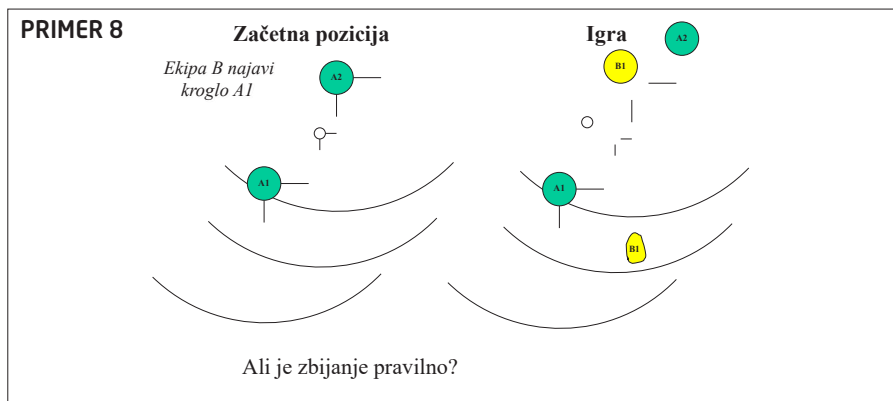
PRAVILNO ZBIJANJE - ČL. 43

Zbijanje ni pravilno.



Nasprotna ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti.

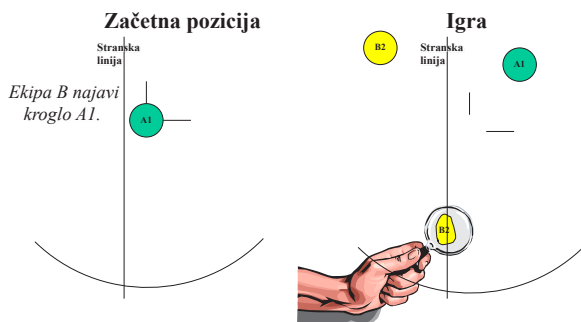
- 1) Vse predmete vrne v prvotni položaj, kroglo B1 odstrani iz igrišča.
- 2) Sprejme novo nastalo situacijo. Balin se obvezno vrne na svoje mesto.
- 3) Sprejme novo nastalo situacijo s tem, da kroglo B1 odstrani iz igrišča. Balin se vrne na svoje mesto.



Zbijanje je pravilno.

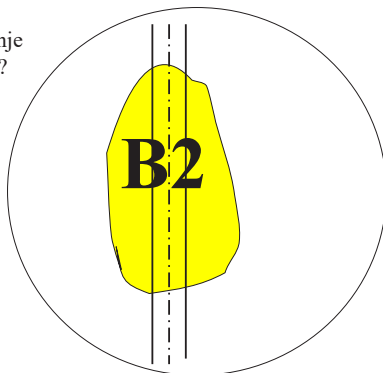
Sprejme se vse posledice zbijanja, razen premika balina. Slednji se vrne na svoje mesto, ker ni bil najavljen.

PRIMER 9



Os stranske linije poteka po sredini odtisa padca krogle.

Ali je zbijanje
pravilno?



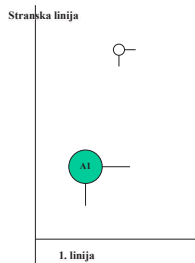
Zbijanje je neveljavno.

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

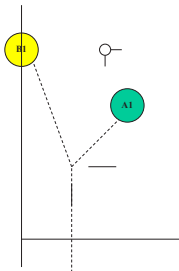
PRAVILNO BLIŽANJE - ČL. 50

PRIMER 10

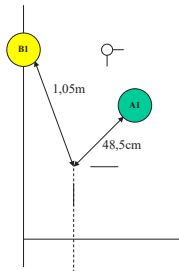
Začetna pozicija



Igra



Končna situacija



Ali je bližanje pravilno?

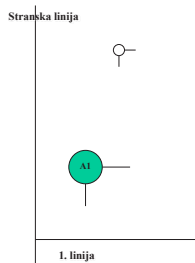
Bližanje ni pravilno.

Zelena ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti:

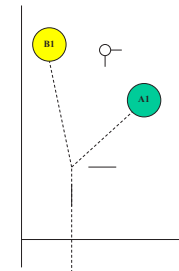
- 1) Sprejme nastalo situacijo.
- 2) Kroglo A1 vrne v začetno pozicijo.

PRIMER 11

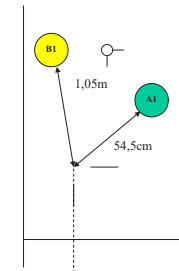
Začetna pozicija



Igra



Končna situacija

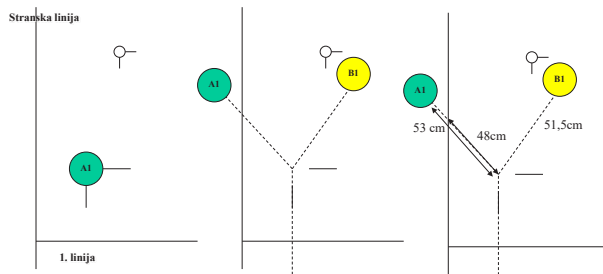


Ali je bližanje pravilno?

Bližanje ni pravilno.

Zelena ekipa lahko uveljavlja pravilo prednosti:

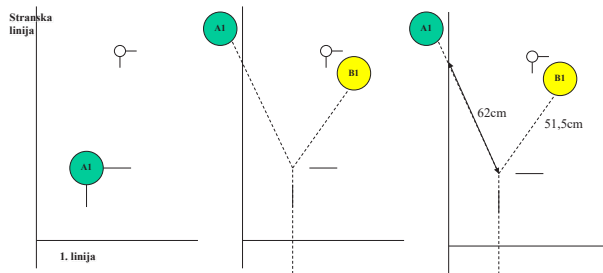
- 1) Sprejme nastalo situacijo.
- 2) Kroglo A1 vrne v začetno pozicijo z obveznim umikom krogle B1 iz igrišča (razveljavitev).
- 3) Kroglo A1 pusti na novem mestu in razveljavi kroglo B1.

PRIMER 12**Začetna pozicija****Igra****Končna situacija**

Ali je bližanje pravilno?

Bližanje je pravilno.

Sprejme se novo nastalo situacijo.

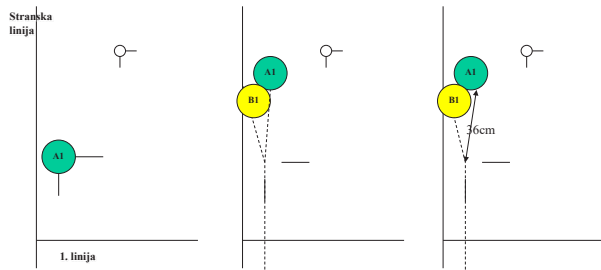
PRIMER 13**Začetna pozicija****Igra****Končna situacija**

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) Sprejme nastalo situacijo in razveljavi kroglo B1.

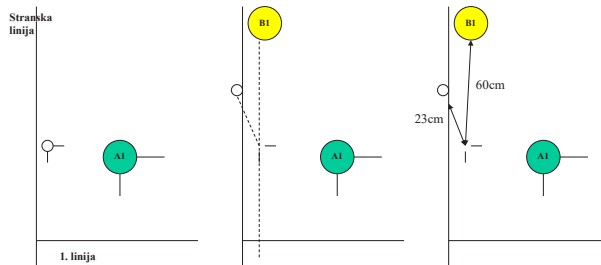
PRIMER 14**Začetna pozicija****Igra****Končna situacija**

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).

PRIMER 15**Začetna pozicija****Igra****Končna situacija**

Ali je bližanje pravilno?

Bližanje je pravilno.

Možne so tri situacije:

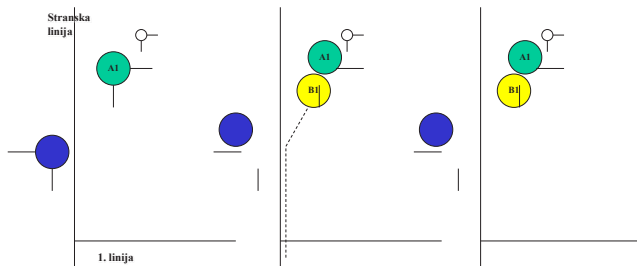
- 1) Če ena od ekip nima več krogel, nasprotna ekipa zabeleži toliko točk, kolikor ima krogel za odigrati,
- 2) Če imata obe ekipi še krogle v nosilcih je obrat razveljavljen. Igra se v isti smeri,
- 3) Če nobena od ekip nima več krogel v nosilcih (za igro) je obrat razveljavljen. Nobena ekipa ne prejme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

PRIMER 16

Začetna pozicija

Igra

Končna situacija



Ali je bližanje pravilno?

Bližanje ni pravilno.

Krogla B1 je razveljavljena, ker je zadela kroglo (modro) izven igrišča oz. kroglo na sosednjem igrišču.

Krogla A1 se postavi na prvotno pozicijo. Pravila prednosti ni mogoče uveljavljati.

Opriavičujemo se za morebitne tiskarske in tehnične napake.

PRILOGA 6 - NAJPOGOSTEJE UPORABLJENI BALINARSKI IZRAZI V TUJIH JEZIKIH

					
SLOVENŠČINA	FRANÇOIS	ITALIANO	HRVATSKI	ENGLISH	ESPAÑOL
Krogla - prazna - polnjena	Boule - sans remplissage - avec remplissage	Boccia - vuota - piena	Boća - prazna - punjena	Bowl - hollow - solid	Bocha - vacía - rellena
Balin - veljaven	But - valable	Pallino - valevole	Bulin - važeči	Jack - valid	Balin - valido
Karo/Na mestu	Carreau	Ferma	Šeka	Stationary	Chanta
Igra/obrat	Jet de But	Giocata	Bacanje	Game	Jugada
Palica	Baguette	Baccheta	Šipka	Measure	Baqueta
Linija/črta - meta - 2. linija/linija najdaljšega meta balina - 3. linija/linija dna balinišča - 4. linija/končna linija balinišča - stranska	Ligne - pied de jeu - maximum - de perte - extrême - latérale	Linea - di lancio - di massimo - di perdita - estrema - laterale	Linija - meta - 2. linija/linija najdužeg bacanja bulina - 3. linija/krajnja linija igre - 4. linija/najduža linija - bočna	Line - foot - maximum - back - end - side	Linea - pie de juego - maxima - de fondo - extrema - lateral
Dno igrišča	Partie de fond	Zona di fondo	Zona dna igrališta	Back Area	Zona de fonde
Predmet - pogreznjen - prelomljen - preusmerjen - prestavljen - premaknjen - izgubljen - ustavljen	Objet - enfoncé - brisé - dévié - dérangé - déplacé - perdu - arrêté	Oggetto - interrato - spezzato - deviato - spostato - smosso (rimosso) - perduto - fermato	Predmet - ukopan - razbijen - skrenut - gurnut - pomaknut - izvan igre - zaustavljen	Object - bogged - broken - deviated - displaced - moved - out of play - stopped	Objeto - enterrado - quebrado - desviado - perturbado (juego) - desplazado - perdido - detenido
Ovira	Obstacles	Ostacoli	Prepreka	Obstacles	Obstaculos
Dečki (U14)	Minimes (Under 14)	Ragazi (Under 14)	Mladi do 14 godina	Children (Under 14)	Infantiles (Under 14)
Mladinci (U18)	Jeunes (Under 18)	Allievi (Under 18)	Mladi do 18 godina	Juniors (Under 18)	Juveniles (Under 18)

Literatura in viri

- Balinarska zveza Slovenije. 2020. Mednarodni tehnični pravilnik.
- Balinarska zveza Slovenije. 2020. Pravila o kaznovanju igralcev z rumenim in rdečim kartonom.
- Balinarska zveza Slovenije. 2020. Pravila o tekmovanjih 2020.
- Balinarska zveza Slovenije. 2020. Pravilnik o organizaciji balinarskih sodnikov v BZS.
- Balinarska zveza Slovenije. 2020. Pravilnik o tekmovanjih.
- Fédération Internationale de Boules. 2018. Casistique 2019 / Casistica 2019.
- Federbocce. 2020. Regolamento Tecnico Internazionale.

[illegible]

[illegible]

