

Latvijas Handbola federācija

Handbola noteikumi

No angļu valodas tulkojis A.Vītols

Rīga, 2016

Satura rādītājs

Spēles noteikumi, tiesnešu žesti, skaidrojumi un maiņas zonas noteikumi

Priekšvārds	3
• Spēles noteikumi	
1. Spēles laukums	4
2. Spēles laiks, spēles beigu signāls, spēles laika apturēšana	9
3. Bumba	13
4. Komanda, maiņas, ietērps, spēlētāja savainojumi	14
5. Vārtsargs	17
6. Vārtu laukums	20
7. Spēle ar bumbu, pasīva spēle	22
8. Pārkāpumi un nespportiska uzvedība	25
9. Vārtu gūšana	31
10.Sākuma metiens	33
11.Iemetiens	34
12.Metiens no vārtiem	35
13.Brīvmetiens	36
14.7 metru metiens	39
15.Galvenās instrukcijas metienu izpildei (sākuma metiens, iemetiens, metiens no vārtiem, brīvmetiens, 7 metru metiens)	41
16.Sodi	44
17.Tiesneši	49
18.Laika tiesnesis un sekretārs	51
• Tiesnešu žesti	52
• Skaidrojumi spēles noteikumiem	62
• Maiņas zonas noteikumi	77

Priekšvārds

Noteikumu teksts, komentāri, tiesnešu žesti, skaidrojumi spēles noteikumiem un maiņas zonas noteikumi ir visaptverošo noteikumu sastāvdaļas. Tas neattiecas uz „Norādījumiem spēles laukumu un vārtu iekārtošanai”, kas lietotāju ērtībai atrodas ārpus noteikumu teksta.

Piezīme:

Vienkāršības dēļ noteikumos attiecībā uz spēlētājiem, pārstāvjiem, tiesnešiem un citām personām tekstā ir lietota vīriešu dzimte, izņemot sadaļu, kas attiecas uz bumbu izmēriem (skat. Noteikumu 3.).

Noteikums 1. Spēles laukums

1:1 Spēles laukums (skat.1.zīm.) ir 40m garš un 20m plats taisnstūris, kurā ietilpst divi vārtu laukumi (skat. 1:4 un Noteikumu 6.) un spēles zona. Garākās laukumu ierobežojošās līnijas sauc par sānu līnijām, bet īsākās par gala līnijām (abās pusēs vārtiem līdz sānu līnijām), kā arī par vārtu līnijām (starp vārtu stabiem).

Ap spēles laukumu ir jābūt drošības zonai – vismaz 1m platai gar sānu līnijām un vismaz 2m platai aiz gala un vārtu līnijām.

Spēles laukuma iekārtojumu spēles laikā nedrīkst mainīt par labu vienai no komandām.

1:2 Vārti (2.a zīm. un 2.b zīm.) ir novietoti gala līniju centrā. Tiem jābūt stingri piestiprinātiem pie grīdas vai sienas aiz vārtiem. Vārtu iekšpusē to augstums ir 2m un platums 3m.

Vārtu stabi ir savienoti ar horizontālu pārliktni. Vārtu stabu aizmugurei ir jāsakrīt ar gala līnijas ārējo malu. Vārtu stabiem un pārliktnim ir jābūt ar kvadrātveida šķērsriezumu un 8cm platām malām. Trīs no laukuma redzamās vārtu puses jānokrāso divās kontrastējošās krāsās joslu veidā, kuras, savukārt, skaidri atšķiras no vārtu aizmugures fona.

Vārtiem ir jābūt apvilkti ar tīklu tā, lai vārtos iemesta bumba tur arī paliktu.

1:3 Visas līnijas ietilpst tajā laukuma daļā, kuru tās ierobežo. Vārtu līnijām starp vārtu stabiem ir jābūt 8cm platām, bet visām pārējām līnijām ir jābūt 5cm platām.

Līnijas starp divām blakus esošām laukuma zonām drīkst aizvietot ar šo zonu iekrāsojumu dažādās krāsās.

1:4 Abu vārtu priekšā ir vārtu laukumi (skat. 1.zīm. un „Norādījumi spēles laukumu un vārtu iekārtošanai”). Vārtu laukums ir ierobežots ar vārtu laukuma līniju (6m līniju), kuru iezīmē sekojoši:

- a) 6m attālumā no vārtu līnijas iekšējās malas un paraēli tai velk 3m garu līniju tieši pret vārtiem;

b) No vārtu stabu aizmugures iekšējiem stūriem ar rādiusu 6m velk divas ceturtdaļaploces, kas savieno 3m garo līniju ar gala līniju (1.zīm. un 2.a zīm.).

1:5 Brīvmetienu līnija (9m līnija) ir pārtraukta līnija, kas novilkta 3m attālumā no vārtu laukuma līnijas. Svītru un pārtraukumu garums ir 15cm (1.zīm.).

1:6 7m līnija ir 1m gara līnija tieši pret vārtiem. Tā ir paralēla vārtu līnijai un novilkta 7m attālumā no vārtu līnijas iekšējās malas līdz 7m līnijas priekšējai malai (1.zīm.).

1:7 Vārtsarga robežlīnija (4m līnija) ir 15cm gara līnija tieši pret vārtiem. Tā ir paralēla vārtu līnijai un novilkta 4m attālumā no vārtu līnijas iekšējās malas līdz 4m līnijas priekšējai malai (1.zīm.).

1:8 Centra līnija savieno sānu līniju viduspunktus (1.zīm un 3.zīm.).

1:9 Mainas līnija (daļa no sānu līnijas) katrai komandai stiepjas no centra līnijas 4,5m attālumā un nobeidzas ar līniju, kura ir paralēla centra līnijai un novilkta 15cm garumā laukuma iekšpusē un 15cm garumā laukuma ārpusē (1.zīm. un 3.zīm.).

Piezīme:

Sīkāki tehniskie dati par spēles laukumu un vārtiem ir atrodami atsevišķā pielikumā „Norādījumi spēles laukumu un vārtu iekārtošanai”.

Diagramma 2a: Vārti

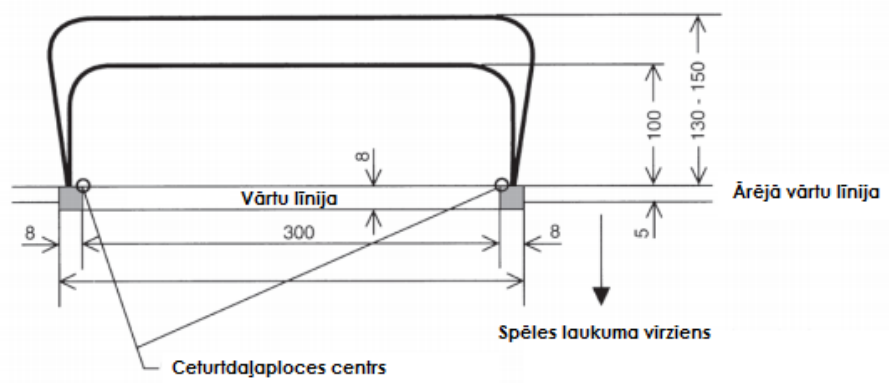
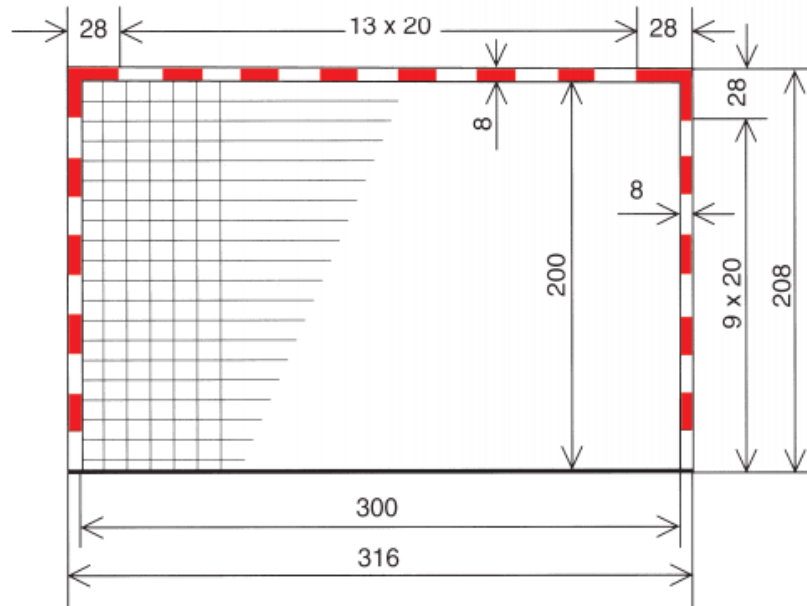


Diagramma 2b: Sānu skats

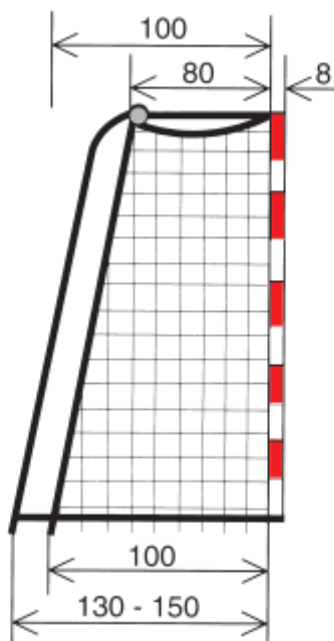
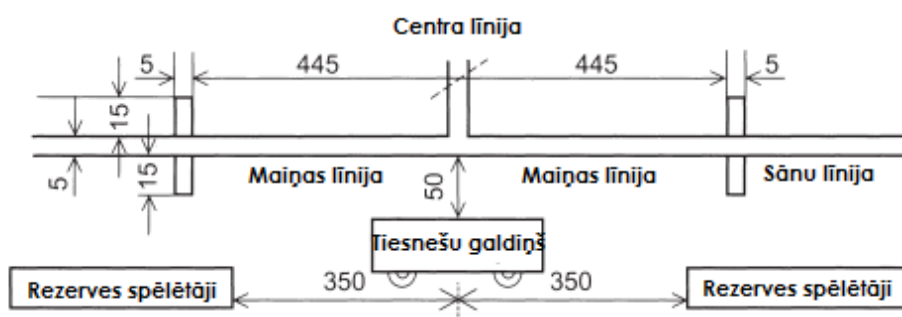


Diagramma 3: Maiņas līnijas un maiņas laukums



Tiesnešu galdiņam un rezerves spēlētāju soliņiem jābūt novietotiem tā, lai laika ņēmējs/sekretārs var redzēt maiņas līnijas. Tiesnešu galdiņam jābūt tuvāk sānu līnijai nekā rezervistu soliņiem, bet vismaz 50cm attālumā no līnijas.

Noteikums 2. Spēles laiks, spēles beigu signāls un spēles laika apturēšana

Spēles laiks

2:1 Spēles laiks visām komandām ar spēlētāju vecumu virs 16 gadiem un vairāk sastāv no diviem puslaikiem pa 30 minūtēm ar pārtraukumu starp puslaikiem 10 minūtes.

Spēles laiks jauniešu komandām vecuma grupā 12-16 gadi ir 2x25 minūtes un vecuma grupā 8-12 gadi – 2x20 minūtes. Abos gadījumos ar pārtraukumu starp puslaikiem 10 minūtes.

Piezīme:

IHF, kontinentu un nacionālajām federācijām ir tiesības pielietot atšķirīgus noteikumus savās atbildības teritorijās par puslaika pārtraukuma ilgumu. Maksimāli puslaika pārtraukums var būt 15 minūtes.

2:2 Ja spēle beigusies neizšķirti un ir nepieciešams noteikt uzvarētāju, tad pēc piecu minūšu pārtraukuma tiek nozīmēts pagarinājums. Pagarinājums sastāv no diviem puslaikiem pa 5 minūtēm ar 1 minūtes pārtraukumu starp puslaikiem.

Ja pēc pirmā pagarinājuma spēle atkal ir noslēgusies neizšķirti, otrais pagarinājums tiek sākts pēc 5 minūšu pārtraukuma. Šim pagarinājumam tāpat ir divi puslaiki, kas ilgst 5 minūtes katrs ar 1 minūtes pārtraukumu starp puslaikiem.

Ja spēle arī pēc otrā pagarinājuma ir noslēgusies neizšķirti, uzvarētājs tiek noteikts atbilstoši konkrēto sacensību nolikumam. Ja uzvarētāja noteikšanai ir nolemts izmantot 7m soda metienus, jārikojas atbilstoši tam, kā tas ir noteikts sekojošos komentāros.

Komentāri:

Ja uzvarētāju nosaka ar 7m soda metieniem, tos izpildīt ir tiesīgi spēlētāji, kuri spēlei beidzoties nav noraidīti vai diskvalificēti (skat arī Noteikumu 4:1 ceturto rindkopu. Katra komanda izvēlas 5 spēlētājus. Šie spēlētāji katrs izpilda vienu metienu, mainoties ar pretinieku komandas spēlētājiem. Komandām netiek prasīta iepriekš noteikta metienu izpildītāju secība.

Vārtsargi var tikt brīvi izvēlēti un mainīti starp piedalīties tiesīgajiem spēlētājiem. Spēlētāji drīkst piedalīties metienu izpildē gan kā spēlētāji gan vārtsargi.

Tiesneši izvēlas vārtus. Pēc tiesnešu veiktās izlozes komanda, kura šo izlozi ir uzvarējusi, izvēlas mest vai nu pirmā vai otrā. Ja abas komandas ir izpildījušas piecus metienus katra, bet rezultāts joprojām ir neizšķirts, metieni ir jāturpina un komandu spēlētāji tos izpilda pretējā secībā. Šādam turpinājumam katra komanda atkal izvēlas 5 spēlētājus. Visi vai daži no viņiem drīkst būt tie paši, kas pirmajā metienu sērijā. Šāda 5 spēlētāju izvēle var turpināties tik ilgi, cik vien tas nepieciešams. Tomēr tagad uzvarētājs tiek noteikts tiklīdz ir konstatēta vārtu starpība pie vienāda abu komandu izpildīto metienu skaita.

Spēlētāji var tikt diskvalificēti no tālākas līdzdalības 7m metienu izpildē nopietnas vai atkārtotas nesportiskas uzvedības gadījumā (16:6e). Ja tas attiecas uz spēlētāju, kurš ietilpst piecu spēlētāju grupā, komandai ir jānozīmē cits metienu izpildītājs.

Spēles beigu signāls

2:3 Spēles laiks sākas pēc tiesneša signāla ar sākuma metienu. Tas noslēdzas ar automātisko spēles beigu signālu pēc pulksteņa uz rezultātu tablo vai arī ar laika tiesneša spēles beigu signālu. Ja šāda signāla nav, tiesnesis ar svilpes signālu nosaka, ka spēles laiks ir beidzies (17:9).

Komentārs:

Ja netiek lietots tablo pulkstenis ar automātisko signālu, laika tiesnesim ir jāizmanto galda pulkstenis vai hronometrs un jādod spēles beigu signāls (18:2 otrā rindkopa).

2:4 Pārkāpumi un nesportiska uzvedība pirms vai vienlaikus ar beigu signālu (puslaikam vai spēlei, arī pagarinājumam) ir jāsoda, un brīvmetiens (atbilstoši 13:1) vai 7m metiens ir jāizpilda arī tad, ja signāls ir atskanējis.

Līdzīgi, metiens ir jāatkārto, ja beigu signāls (puslaikam vai spēlei, arī pagarinājumam) atskan brīvmetiena vai 7m metiena izpildes laikā vai arī bumba pēc šo metienu izpildes atrodas gaisā.

Abos gadījumos tiesneši nobeidz spēli tikai pēc brīvmetiena vai 7m metiena izpildīšanas (vai atkārtošanas) un šī metiena rezultāta noskaidrošanas.

2:5 Izpildot (vai atkārtojot) brīvmetienus atbilstoši Noteikumam 2:4, tiek pielietoti speciāli ierobežojumi spēlētāju izvietojumam un maiņai. Kā izņēmums normālai spēlētāju maiņai pēc Noteikuma 4:4, metienu izpildošās komandas sastāvā ir atļauta tikai viena spēlētāja nomaiņa. Pārkāpumi tiek sodīti atbilstoši Noteikuma 4:5 pirmajai rindkopai. Turklāt metiena izpildītāja komandas biedriem ir jābūt no viņa vismaz 3m attālumā un ārpus pretinieka brīvmetiena līnijas (13:7, 15:6, skat. arī skaidrojumu Nr.1). Aizsardzības spēlētāju izvietojums ir izteikts Noteikumā 13:8.

2:6 Spēlētāji un komandu pārstāvji ir pakļauti personīgajam sodam par pārkāpumiem, konstatētiem brīvmetiena vai 7m metiena izpildes laika apstākļos, kas aprakstīti Noteikumā 2:4-5. Pārkāpums šāda brīvmetiena izpildes laikā tomēr neprasa brīvmetiena izpildi pretējā virzienā.

2:7 Ja tiesneši nolemj, ka laika tiesnesis devis spēles beigu signālu (puslaikam vai spēlei, arī pagarinājumam) par ātru, spēlētāji paliek laukumā un izspēlē atlikušo laiku.

Komanda, kura pārvaldīja bumbu pāragrā beigu signāla laikā, spēli atsākot, turpina pārvaldīt bumbu. Ja bumba bija ārpus spēles, tad spēle jāatsāk ar metienu, atbilstošu situācijai. Ja bumba bija spēlē, tad spēle jāatsāk ar brīvmetienu saskaņā ar 13:4a-b.

Ja spēles pirmais puslaiks (vai pagarinājuma puslaiks) ir noslēdzies par vēlu, otrais puslaiks attiecīgi jāsaīsina. Ja spēles otrais puslaiks (vai pagarinājuma puslaiks) ir noslēdzies par vēlu, tiesnešiem nav iespējams neko mainīt.

Spēles laika apturēšana

2:8 Spēles laiks ir jāaptur obligāti, ja

- a) tiek piešķirts 2 minūšu noraidījums, diskvalifikācija vai noraidījums uz visu spēli;
- b) tiek piešķirts minūtes pārtraukums (taimauts);
- c) atskan laika tiesneša vai spēles inspektora svilpes signāls;
- d) nepieciešamas tiesnešu savstarpējās konsultācijas saskaņā ar Noteikumu 17:7.

Spēles laiks parasti ir jāaptur arī citās noteiktās situācijās, atkarībā no apstākļiem (skat. Skaidrojumu Nr.2).

Pārkāpumiem spēles pārtraukumā ir tādas pat sekas kā pārkāpumiem spēles laikā (16:10).

2:9 Principā tiesneši nosaka, kad pulkstenis tiek izslēgts un ieslēgts, apturot spēles laiku. Spēles laika apturēšana laika tiesnesim tiek darīta zināma ar trīs īsiem svilpes signāliem un tiesneša žestu 15.

Tomēr taimauta gadījumā, kad spēle ir apturēta ar laika tiesneša vai spēles inspektora svilpes signālu (2:8b-c), laika tiesnesim oficiālais pulkstenis ir jāaptur nekavējoties, negaidot tiesnešu apstiprinājumu.

Atsākot spēli pēc spēles laika apturēšanas, vienmēr jādod svilpes signāls (15:5b).

Komentāri:

Laika tiesneša vai inspektora signāls efektīvi pārtrauc spēli. Pat ja tiesneši un spēlētāji tūlīt neaptver, ka spēle ir apturēta, jebkura darbība laukumā pēc svilpes signāla ir spēkā neesoša. Tas nozīmē, ja vārti tiek gūti pēc svilpes signāla no galdiņa, tie netiek ieskaitīti. Līdzīgi, lēmums piešķirt komandai tiesības uz metienu (7m metiens, brīvmetiens, iemetiens, sākuma metiens vai metiens no vārtiem) ir spēkā neesošs. Tā vietā spēle ir jāatsāk veidā, kas atbilst situācijai, kāda bija laika tiesneša vai inspektora svilpes signāla brīdī. (Ir jāpatur prātā, ka tipiski iemesli, lai iejauktos spēlē, ir taimauts vai nepareiza spēlētāju maiņa).

Tomēr, jebkurš tiesnešu piešķirtais personīgais sods laikā starp svilpes signālu no galdiņa un tiesnešu svilpes signālu darbības apturēšanai, paliek spēkā. To pielieto, neskatoties uz pārkāpuma veidu un neskatoties uz soda bardzību.

2:10 Katrai komandai ir tiesības izmantot vienu 1 minūtes pārtraukumu – taimautu, katrā puslaikā normālajā spēles laikā, bet ne pagarinājumā (Skaidrojums Nr.3.)

Piezīme:

IHF, kontinentu un nacionālajām federācijām ir tiesības pielietot atšķirīgus noteikumus savās atbildības teritorijās par taimautu skaitu, nosakot, ka katrai komandai ir tiesības izmantot trīs 1 minūtes pārtraukumus spēles laikā (izņemot pagarinājumus), bet papildinot, ka maksimāli ir pieļaujami divi taimauti vienā spēles puslaikā (skat. piezīmi Skaidrojumā Nr.3).

Noteikums 3. Bumba.

3:1 Bumba ir izgatavota no ādas vai sintētiska materiāla. Tai jābūt apaļai. Bumbas virsma nedrīkst būt spoža un slidena (17:3).

3:2 Bumbas izmēri, t.i., apkārtmērs un svars, ko lieto dažādas komandu kategorijas, ir sekojoši:

- 58-60cm un 425-475g (IHF izmērs 3) vīriešiem un jauniešiem (virs 16 gadiem);
- 54-56cm un 325-375g (IHF izmērs 2) sievietēm, jauniešiem (virs 14 gadiem) un zēniem (12-16 gadi);
- 50-52cm un 290-330g (IHF izmērs 1) meitenēm (8-14 gadi) un zēniem (8-12 gadi).

Komentārs:

Tehniskie noteikumi bumbām, kuras lieto visās starptautiskajās sacensībās, ir ietverti „IHF noteikumi par bumbu”.

Minihandbolā lietojamo bumbu izmēru un svaru spēles noteikumi nenosaka.

3:3 Katrai spēlei nepieciešamas divas bumbas. Rezerves bumbai ir jābūt nekavējoši pieejamai pie tiesnešu galdiņa visu spēles laiku. Bumbām ir jāatbilst Noteikuma 3:1-2 prasībām.

3:4 Tiesneši izlemj, kad lietot rezerves bumbu. Tādos gadījumos tiesnešiem vajadzētu rezerves bumbu iesaistīt spēlē ātri, lai samazinātu pārtraukumu ilgumu un vispār izvairītos no pārtraukumiem.

Noteikums 4. Komanda, maiņas, ietērps, spēlētāja savainojums.

Komanda

4:1 Komandā var būt līdz 14 spēlētājiem.

Ne vairāk kā septiņi spēlētāji vienlaicīgi drīkst atrasties laukumā. Pārējie ir rezerves spēlētāji.

Visu spēles laiku laukumā ir jābūt vienam spēlētājam, kurš izpilda vārtsarga pienākumus. Šis spēlētājs jebkurā brīdī var kļūt par laukuma spēlētāju (jāņem vērā tomēr Noteikuma 8:5 komentāru otrā rindkopa). Līdzīgi laukuma spēlētājs jebkurā brīdī var kļūt par vārtsargu (skat. tomēr 4:4 un 4:7).

Sākot spēli, komandai laukumā jābūt vismaz 5 spēlētājiem.

Spēles laikā, ieskaitot pagarinājumus, spēlētāju skaits var tikt papildināts līdz 14.

Spēle tiek turpināta arī tad, ja kādai no komandām spēlētāju skaits kļūst mazāks par pieciem. Vienīgi tiesneši lemj vai un kad spēli jāpārtrauc pavisam (17:12).

Piezīme:

IHF, kontinentu un nacionālajām federācijām ir tiesības pielietot atšķirīgus noteikumus savās atbildības teritorijās par spēlētāju skaitu. Tomēr spēlē ir atļauts piedalīties ne vairāk kā 16 spēlētājiem.

4:2 Komandā spēles laikā var būt ne vairāk par 4 komandas pārstāvjiem. Spēles gaitā šos komandas pārstāvjus nevar mainīt. Viens no viņiem spēles protokolā ir jāatzīmē par komandas atbildīgo pārstāvi. Vienīgi viņš ir tiesīgs griezties pie sekretāra un laika tiesneša un, iespējams, pie tiesnešiem (skat. tomēr Skaidrojumu Nr.3; taimauts).

Komandas pārstāvjiem vispār nav atļauts spēles laikā ieiet laukumā. Šī noteikuma pārkāpšana ir jāsoda kā nesportiska uzvedība (skat. 8:7, 16:1b, 16:3e un 16:6c). Spēli ar brīvmetienu atsāk pretinieku komanda (13:1a-b, skat. tomēr Skaidrojumu Nr.7)

Komandas atbildīgajam pārstāvim ir jābūt pārliecinātam, ka, spēlei sākoties, maiņas zonā atrodas tikai pieteiktie komandas pārstāvji (ne

vairāk kā 4) un spēlēt tiesīgie spēlētāji (skat 4:3). Par šī noteikuma pārkāpumu ar progresīvo sodu tiek sodīts komandas atbildīgais pārstāvis (16:1b, 16:3d un 16:6c).

4:3 Spēlētājs vai komandas pārstāvis ir tiesīgs piedalīties, ja viņš ir ieradies uz spēles sākumu un ierakstīts spēles protokolā.

Spēlētājiem un komandas pārstāvjiem, kuri ierodas pēc spēles sākuma, tiesības piedalīties spēlē jāsaņem no sekretāra vai laika tiesneša un jābūt ierakstītiem spēles protokolā.

Spēlētājs, kurš ir tiesīgs piedalīties spēlē, jebkurā brīdī var ieiet laukumā komandas maiņas zonas robežās (skat. tomēr 4:4 un 4:6).

Komandas atbildīgajam pārstāvim ir jābūt pārliecinātam, ka vienīgi spēlēt tiesīgie spēlētāji iziet laukumā. Šī noteikuma pārkāpums ir jāsoda kā komandas atbildīgā pārstāvja nesportiska uzvedība (13:1a-b, 16:1b, 16:3d un 16:6c, skat. tomēr Skaidrojumu Nr.7).

Spēlētāju maiņas

4:4 Rezerves spēlētāji drīkst iziet laukumā jebkurā laikā un atkārtoti (skat. tomēr Noteikumu 2:5), nepiesakoties pie sekretāra un laika tiesneša, ja vien maināmie spēlētāji jau ir atstājuši laukumu (4:5).

Spēlētāji, kuri iesaistīti maiņā, vienmēr atstāj laukumu un iziet laukumā pāri savas komandas maiņas zonas līnijai (4:5). Šī prasība attiecas arī uz vārtsargu maiņu (skat. arī 4:7 un 4:10).

Maiņas noteikumi ir spēkā arī tad, ja spēles laiks ir apturēts (izņemot taimautu).

Komentāri:

Jēdziena „maiņas līnija” nolūks ir nodrošināt godīgas un kārtīgas spēlētāju maiņas. Tas tomēr nevar būt par iemeslu sodiem citās situācijās, kad spēlētājs pārkāpj sānu vai gala līniju nevienam nekaitējot un bez jebkāda nolūka iegūt priekšrocības (piemēram, paņemot ūdeni vai divi tieši aiz maiņas līnijas, vai, atstājot laukumu pēc noraidījuma, sportiskā veidā šķērsojot sānu līniju pie soliņa, bet tieši aiz 15cm līnijas). Taktiska un neatļauta ārpus laukuma esošās zonas izmantošana ir izskatīta atsevišķā Noteikumā 7:10.

4:5 Nepareiza spēlētāju maiņa ir jāsoda ar 2 minūšu noraidījumu, ko saņem vainīgais spēlētājs. Ja vairāk kā viens spēlētājs no vienas un tās pašas komandas ir vainīgi nepareizā spēlētāju maiņā vienā un tai pašā situācijā, tikai pirmais no pārkāpumā iesaistītajiem spēlētājiem tiek sodīts.

Spēle tiek atsākta ar brīvmetienu, ko izpilda pretinieku komanda (13:1a-b skat. tomēr Skaidrojumu Nr.7).

4:6 Ja rezerves spēlētājs ieiet laukumā brīdī, kad nenotiek spēlētāju maiņa, vai arī ja rezerves spēlētājs neatļauti iejaucas spēlē no maiņas zonas, viņš jāsoda ar 2 minūšu noraidījumu. Tādā veidā komandā uz laukuma turpmākās 2 minūtes ir par vienu spēlētāju mazāk (nemaz nerunājot par to, ka liekajam spēlētājam ir jāatstāj laukums).

Ja spēlētājs ieiet laukumā 2 minūšu noraidījuma laikā, viņam atkārtoti jāsaņem 2 minūšu noraidījums. Šim noraidījumam ir jāsākas nekavējoši un komanda spēlē vēl par vienu spēlētāju mazāk atlikušo laiku līdz pirmā noraidījuma beigām.

Abos gadījumos spēle tiek atsākta ar brīvmetienu, ko izpilda pretinieku komanda (13:1a-b; skat. tomēr Skaidrojumu Nr.7).

Ietērps

4:7 Visiem vienas komandas laukuma spēlētājiem jābūt tērptiem vienādos sporta tērpos. Abu komandu tērpu krāsu kombinācijām un dizainam ir jābūt skaidri atšķirīgiem. Visiem komandas vārtsarga pozīcijā izmantojamiem spēlētājiem ir jābūt tērptiem vienādas krāsas tērpos, lai tos atšķirtu no abu komandu laukuma spēlētājiem un pretinieku komandas vārtsargiem (17:3).

4:8 Spēlētāju numuru augstumam ir jābūt ne mazākam par 20cm krekla aizmugurē un ne mazākam par 10cm uz krūtīm. Numuriem vajadzētu būt no 1-99. Spēlētājam, kurš tiek izmantots kā laukuma spēlētājs un vārtsargs, abās pozīcijās uz ietērpa jābūt vienam un tam pašam numuram.

Numuru krāsai jābūt skaidri atšķirīgai no kreklu krāsas.

4:9 Spēlētājiem ir jāvalkā sporta apavi.

Nav atļauts valkāt priekšmetus, kas varētu būt bīstami spēlētājiem. Te ietilpst, piemēram, galvas sargi, sejas maskas, aproces, pulksteņi, gredzeni, redzami pīrsingi, kaklarotas vai ķēdītes, auskari, brilles bez saitēm vai ar masīviem ietvariem, kā arī jebkuri citi priekšmeti, kas varētu būt bīstami (17:3).

Spēlētāji, kuri neievēro šīs prasības, nedrīkst piedalīties spēlē līdz pārkāpuma novēršanai.

Gludi gredzeni, mazi auskari un redzami pīrsingi var būt atļauti, ja tie ir nosegti tādā veidā, lai nebūtu bīstami pārējiem spēlētājiem. Atļauts lietot galvas saites, kaklautus un kapteiņu apsaites, ja tās ir izgatavotas no mīksta, elastīga materiāla.

Spēlētāja savainojums

4:10 Spēlētājam, kurš asiņo, vai kuram ir asinis uz ķermeņa vai ietērpa, nekavējoši un labprātīgi ir jāatstāj laukums (veicot spēlētāju maiņu), lai apturētu asiņošanu, apsaitētu ievainojumu un notīrītu ķermeni un ietērpu. Spēlētājs nedrīkst atgriezties laukumā pirms tas nav veikts.

Spēlētājs, kurš neseko tiesnešu norādījumiem par šo piesardzību, ir uzskatāms par vainīgu nesportiskā uzvedībā (8:7, 16:1b un 16:3d).

4:11 Traumas gadījumā tiesneši var atļaut (ar žestiem Nr.15 un 16) divām personām, tiesīgām piedalīties spēlē (skat. 4:3), ieiet laukumā pie apturēta spēles laika vienīgi nolūkā palīdzēt savas komandas traumētajam spēlētājam.

Papildus personu ieiešana laukumā bez tām divām, kuras jau tur atrodas, ieskaitot personas no gadījumā neiesaistītās komandas, ir jāsoda kā neatļauta ieiešana laukumā. Ja vainīgs spēlētājs – pēc Noteikumiem 4:6 un 16:3a, ja vainīgs komandas pārstāvis – pēc Noteikumiem 4:2, 16:1b, 16:3d un 16:6c. Ja persona, kurai atļauts ieiet laukumā, lai palīdzētu savainotajam spēlētājam atbilstoši Noteikuma 4:11 pirmajai rindkopai, tā vietā dod instrukcijas spēlētājiem, iesaistās saskarē ar pretinieku, tiesnešiem, u.t.t., ir jāuzskata par vainīgu nesportiskā uzvedībā (16:1b, 16:3d un 16:6c).

Noteikums 5 Vārtsargs

Vārtsargam atļauts:

5:1 Skart bumbu ar jebkuru ķermeņa daļu, aizsargājot vārtus vārtu laukumā.

5:2 Pārvietoties vārtu laukumā bez ierobežojumiem, kādi attiecas uz laukuma spēlētājiem (7:2-4, 7:7); vārtsargam tomēr nav atļauts vilcināties ar metienu no vārtiem (6:4-5, 12:2 un 15:5b).

5:3 Atstāt vārtu laukumu bez bumbas un piedalīties spēlē; šajā gadījumā vārtsargs pakļaujas tiem pašiem noteikumiem kā laukuma spēlētāji (izņemot situāciju, kas aprakstīta Noteikuma 8:5 komentāra otrajā rindkopā).

Vārtsargs skaitās atstājis vārtu laukumu, tiklīdz viņš ar kādu ķermeņa daļu pieskāries grīdai ārpus vārtu laukuma līnijas.

5:4 Atstāt vārtu laukumu ar bumbu un atkal spēlēt ar to spēles zonā, ja bumba nav bijusi pilnīgā viņa kontrolē.

Vārtsargam nav atļauts:

5:5 Apdraudēt pretinieku fiziski, veicot aizsardzības darbības (8:3, 8:5, 8:5 komentāri, 13:1b).

5:6 Atstāt vārtu laukumu kontrolējot bumbu; tam seko brīvmetiens (atbilstoši 6:1, 13:1a un 15:7 trešā rindkopa), ja tiesneši ir devuši svilpes signālu metiena no vārtiem izpildīšanai, citādi metiens no vārtiem ir vienkārši jāatkārto (15:7 otrā rindkopa); skatīt tomēr priekšrocības interpretāciju Noteikumā 15:7, ja vārtsargs bija zaudējis bumbu ārpus vārtu laukuma pēc līnijas šķērsošanas ar bumbu rokās.

5:7 Pieskarties ārpus vārtu laukuma uz grīdas stāvošai vai ripojošai bumbai, atrodoties vārtu laukumā (6:1, 13:1a).

5:8 Iecelt vārtu laukumā ārpus vārtu laukuma uz grīdas stāvošu vai ripojošu bumbu (6:1, 13:1a).

5:9 Atgriezties ar bumbu no spēles zonas vārtu laukumā (6:1, 13:1a).

5:10 Pieskarties bumbai ar pēdu vai kāju zem ceļgala, ja bumba vārtu laukumā pārvietojas spēles zonas virzienā (13:1a).

5:11 Šķērsot vārtsarga robežlīniju (4m līniju) vai viņas projekciju uz vienu vai otru pusi, pirms bumba ir atstājusi metiena izpildītāja roku 7m metiena laikā (14:9).

Komentārs:

Kamēr vārtsarga viena pēda atbalstās uz vai aiz vārtsarga robežlīnijas (4m līnijas), viņam ir atļauts gaisā pārvietot otru kāju vai jebkuru citu ķermeņa daļu pāri šai līnijai.

Noteikums 6 Vārtu laukums

6:1 Vienīgi vārtsargs drīkst atrasties vārtu laukumā (skat. tomēr 6:3). Vārtu laukums, ieskaitot vārtu laukuma līniju, skaitās šķērsots tad, ja kāds no laukuma spēlētājiem to skar ar jebkuru ķermeņa daļu.

6:2 Ja laukuma spēlētājs ieiet laukumā, tad seko:

a) metiens no vārtiem, ja uzbrūkošās komandas spēlētājs ieiet vārtu laukumā ar bumbu, vai arī bez bumbas, bet, darot to, iegūst priekšrocības (12:1);

b) brīvmetiens, ja aizsargājošās komandas spēlētājs ieiet vārtu laukumā un iegūst priekšrocības, bet neizjauc vārtu gūšanas iespēju (13:1b, skat. arī 8:7f);

c) 7m metiens, ja aizsargs ieiet vārtu laukumā un šī iemesla dēļ tiek izjaukta nepārprotama iespēja gūt vārtus.

Šī noteikuma izpratnē „ieiešana vārtu laukumā” nenozīmē pieskaršanos vārtu laukuma līnijai, bet nepārprotamu iekāpšanu vārtu laukumā.

6:3 Ieiešana vārtu laukumā netiek sodīta, ja:

a) spēlētājs ieiet vārtu laukumā ar inerci pēc metiena vai piespēles un ar šādu rīcību nerada pretiniekam traucējumu;

b) spēlētājs no vienas no komandām ieiet vārtu laukumā bez bumbas un negūst no tā priekšrocības.

6:4 Ir jāuzskata, ka bumba atrodas „ārpus spēles”, ja vārtu laukumā ar savām plaukstām to kontrolē vārtsargs (12:1). Bumba ir jāievada atpakaļ spēlē ar metienu no vārtiem (12:2).

6:5 Bumba paliek spēlē, ja tā ripo pa grīdu vārtu laukumā. To pārvalda vārtsarga komanda un vienīgi vārtsargs drīkst tai pieskarties. Vārtsargs drīkst pacelt bumbu, tādā veidā izvadot to no spēles, un tad ievadīt to atpakaļ spēlē atbilstoši Noteikumiem 6:4 un 12:1-2 (skat. tomēr 6:7b). Ja bumbai, kura ripo vārtu laukumā, ir pieskāries vārtsarga komandas biedrs, seko brīvmetiens (13:1a, skat. tomēr 14:1a kopā ar Skaidrojumu Nr.6c), bet spēle tiek turpināta ar metienu no vārtiem (12:1 III), ja tai pieskāries pretinieks.

Bumba ir ārpus spēles, ja tā gul uz grīdas vārtu laukumā (12:1II). To pārvalda vārtsarga komanda un vienīgi vārtsargs drīkst tai pieskarties. Vārtsargam bumba ir jāievada atpakaļ spēlē atbilstoši noteikumiem 6:4 un 12:2 (skat. tomēr 6:7b). Ja bumbai ir pieskāries jebkurš cits abu komandu spēlētājs, ir jānozīmē metiens no vārtiem (12:1 otrā rindkopa, 13:3).

Ir atļauts pieskarties bumbai, ja tā ir gaisā virs vārtu laukuma, un ja tas ir saskaņā ar Noteikumiem 7:1 un 7:8.

6:6 Spēle tiek turpināta (ar metienu no vārtiem atbilstoši 6:4-5), ja aizsargājošās komandas spēlētājs aizsardzības nolūkā pieskaras bumbai un tā nokļūst vārtsarga rokās, vai arī apstājas vārtu laukumā.

6:7 Ja spēlētājs atspēlē bumbu savā vārtu laukumā, tad seko:

- a) vārti, ja bumba ieiet vārtos;
- b) brīvmetiens, ja bumba apstājas vārtu laukumā vai arī, ja vārtsargs pieskaras bumbai un tā neieiet vārtos (13:1a-b);
- c) iemetiens, ja bumba iziet pāri gala līnijai (11:1);
- d) spēle turpinās, ja bumba, šķērsojot vārtu laukumu, atgriežas spēles zonā un vārtsargs tai nav pieskāries.

6:8 Bumba, kura atgriežas spēles zonā no vārtu laukuma, skaitās spēlē.

Noteikums 7 Spēle ar bumbu, pasīva spēle

Spēle ar bumbu

Atļauts:

7:1 Mest, ķert, apturēt, grūst vai sist bumbu lietojot plaukstas (atvērtas vai savilkta) rokas, galvu, ķermeni, augšstilbus un ceļgalus.

7:2 Turēt bumbu ne ilgāk par 3 sekundēm arī tad, ja tā ir uz grīdas (13:1a).

7:3 Ar bumbu rokās spert ne vairāk kā 3 soļus (13:1a). Viens solis skaitās veikts, ja:

- a) spēlētājs, stāvot ar abām kājām uz grīdas, vienu kāju paceļ un atkal noliek, vai pārvieto kāju no vienas vietas uz otru;
- b) spēlētājs ar vienu kāju ir saskarē ar grīdu, satver bumbu un pēc tam skar grīdu ar otru kāju;
- c) spēlētājs pēc lēciena skar grīdu ar vienu kāju, pēc tam ar to pašu kāju izdara lēcieni, vai arī ar otru kāju skar grīdu;
- d) spēlētājs pēc lēciena skar grīdu ar abām kājām vienlaicīgi, pēc tam vienu kāju paceļ un noliek, vai arī pārvieto kāju no vienas vietas uz otru.

Komentāri:

Ir atbilstoši noteikumiem, ja spēlētājs ar bumbu nokrīt uz grīdas, slīd pa to, pieceļas un spēlē ar bumbu. Tāpat arī gadījumā, ja spēlētājs krīt (nirst) pēc bumbas, kontrolē to, pieceļas un spēlē ar bumbu.

7:4 Stāvot uz vietas vai skrējienā:

- a) atsist bumbu vienu reizi pret grīdu un satvert to ar vienu vai abām plaukstām;
- b) atsist bumbu atkārtoti ar plaukstu (driblēt) un pēc tam satvert to vai pacelt ar vienu vai abām plaukstām;
- c) ripināt bumbu pa grīdu atkārtoti ar vienu plaukstu un pēc tam satvert to vai pacelt ar vienu vai abām plaukstām.

No brīža, kad bumba tiek turēta vienā vai abās plaukstās, to jāizspēlē 3 sekunžu laikā vai arī ne vairāk kā pēc 3 soļiem (13:1a).

Bumbas atsišana vai driblēšana skaitās uzsākta, kad spēlētājs ar jebkuru ķermeņa daļu virza bumbu pret grīdu.

Pēc tam, kad bumba ir skārusi citu spēlētāju vai vārtus, spēlētājam ir atļauts atsist vai driblēt bumbu un to atkal satvert (skat. tomēr 14:6).

7:5 Pārlikt bumbu no vienas plaukstas otrā.

7:6 Spēlēt bumbu atrodoties uz ceļiem, sēdus vai guļus uz grīdas. Tas nozīmē, ka ir atļauts izpildīt metienu (piemēram, brīvmetienu) veidā, kas atbilst noteikuma 15:1 prasībām, ieskaitot prasību, lai daļa no vienas pēdas būtu pastāvīgā saskarē ar grīdu.

Nav atļauts:

7:7 Pēc tam, kad bumba ir bijusi pārvaldīta, pieskarties tai vairāk kā vienu reizi, pirms tā šajā laikā nav skārusi grīdu, citu spēlētāju vai vārtus (13:1a). Tomēr pieskaršanās vairāk kā vienu reizi netiek sodīta, ja spēlētājs, mēģinot bumbu satvert vai apturēt, izdara ķeršanas kļūdu.

7:8 Pieskarties bumbai ar pēdu vai kāju zem ceļgala, izņemot gadījumu, ja bumbu ir metis pretinieku komandas spēlētājs (13:1a, skat arī 8:7e).

7:9 Ja bumba skar tiesnesi laukumā, spēle turpinās.

7:10 Ja spēlētājs ar bumbu pārvietojas ārpus spēles laukuma ar vienu vai abām kājām (kamēr bumba vēl ir laukumā), piemēram, lai tiktu garām aizsardzības spēlētājam, seko brīvmetiens pretinieku komandas labā (13:1a).

Ja bumbu pārvaldošās komandas spēlētājs bez bumbas ieņem pozīciju ārpus laukuma, tiesnešiem ir jānorāda šim spēlētājam, lai viņš pārvietojas laukumā. Ja spēlētājs to nedara vai arī šī pati komanda tādu akciju atkārtoti vēlāk, ir jānozīmē brīvmetiens pretinieku komandas labā (13:1a) bez jebkādiem atkārtotiem brīdinājumiem. Šādām akcijām neseko personīgais sods atbilstoši Noteikumiem 8 un 16.

Pasīva spēle

7:11 Komandai nav atļauts pārvaldīt bumbu, neveicot nekādu acīmredzamu mēģinājumu uzbrukt vai mest pa vārtiem. Līdzīgi, nav atļauts vienai un tai pašai komandai novilcināt sākuma metiena, brīvmetiena, iemetiena vai metiena no vārtiem izpildīšanu (skat. Skaidrojumu Nr.4). Šāda situācija tiek kvalificēta kā pasīva spēle, kas jāsoda ar brīvmetienu pret komandu, kura pārvaldīja bumbu, ja vien pasīvās spēles tendence netiek pārtraukta (13:1a).

Brīvmetienu izpilda no vietas, kurā bumba atradās spēles pārtraukšanas brīdī.

7:12 Kad pasīvas spēles tendence ir konstatēta, tiek parādīts brīdinājuma signāls (žests Nr.17). Tas dod iespēju komandai, kura pārvalda bumbu, mainīt uzbrukuma veidu, lai izvairītos no bumbas zaudēšanas. Ja pēc brīdinājuma signāla parādīšanas uzbrukuma veids netiek mainīts vai arī metiens pa vārtiem netiek veikts, jānozīmē brīvmetiens pret komandu, kura pārvaldīja bumbu (skat. Skaidrojumu Nr.4).

Noteiktās situācijās tiesneši var nozīmēt brīvmetienu pret komandu, kura pārvalda bumbu arī bez iepriekšēja brīdinājuma signāla, piemēram, kad spēlētājs tīši atturas izmantot nepārprotamu vārtu gūšanas iespēju.

Noteikums 8 Pārkāpumi un nesportiska uzvedība

Atļautās darbības

8:1 Ir atļauts:

- a) lietot atvērtu plaukstu, lai spēlētu bumbu prom no cita spēlētāja plaukstas;
- b) iekļauties ķermeniskā sakarē ar pretinieku ar saliektām rokām, uzraudzīt viņu un sekot šādā veidā
- c) lietot ķermeni, lai bloķētu pretinieku cīņā par vietu.

Komentāri:

Bloķēšana nozīmē aizkavēt pretinieku, kustoties ar atstarpi. Uzlikt bloku, saglabāt to un kustēties ārā no bloka principā ir jāveic pasīvā veidā ar atstarpi no pretinieka (skat. tomēr 8:2b)

Pārkāpumi, kam parasti neseko personīgais sods (ņemot vērā tomēr lēmumu pieņemšanas kritērijus Noteikumā 8:3a-d)

8:2 Nav atļauts:

- a) raut vai sist bumbu ārā no pretinieka plaukstām;
- b) bloķēt pretinieku ar rokām, plaukstām, kājām vai izmantojot jebkuru ķermeņa daļu, lai izspiestu vai aizgrūstu viņu prom; tas ietver arī bīstamu elkoņu lietošanu, gan miera stāvoklī, gan kustībā;
- c) turēt pretinieku (ķermeni vai ietērp) arī tad, ja viņš var turpināt spēlēt;
- d) uzskriet vai uzlēkt pretiniekam.

Pārkāpumi, pēc kuriem jāpielieto personīgais sods saskaņā ar 8:3-6

8:3 Pārkāpumi, kad darbība galvenokārt vai vienīgi virzīta uz pretinieka ķermeni, ir jāsoda ar personīgo sodu. Tas nozīmē, ka papildus brīvmetienam vai 7m metienam, pārkāpums ir jāsoda progresīvi, sākot ar brīdinājumu (16:1), tad ar 2 minūšu noraidījumiem (16:3b) un diskvalifikāciju (16:6d).

Smagākiem pārkāpumiem ir šādi 3 sodīšanas līmeņi, kas pamatoti uz sekojošiem lēmumu pieņemšanas kritērijiem:

- Pārkāpumi, kas jāsoda ar nekavējošu 2 minūšu noraidījumu (8:4)
- Pārkāpumi, kas jāsoda ar diskvalifikāciju (8:5)
- Pārkāpumi, kas jāsoda diskvalificējot un ar sekojošu rakstisku ziņojumu (8:6)

Lēmumu pieņemšanas kritēriji

Lai varētu vērtēt, kāds personīgais sods ir piemērots specifiskiem pārkāpumiem, jāpielieto sekojoši lēmumu pieņemšanas kritēriji; šie kritēriji ir pielietojami kombinējot, lai būtu piemēroti katrā situācijā:

- a) spēlētāja, kurš izdara pārkāpumu, pozīcija (frontāla, no sāniem, no aizmugures);
- b) ķermeņa daļa, pret kuru neatļautā darbība tiek veikta (krūtis, metiena roka, kājas, galva, rīkle, kakls);
- c) neatļautās darbības dinamika (neatļauta ķermeņu kontakta intensitāte un/vai pārkāpums, kad pretinieks ir pilnā kustībā);
- d) neatļautās darbības sekas:
 - sitiens ķermenī un bumbas kontrole
 - kustēšanās iespēju traucēšana vai samazināšana;
 - spēles norises traucēšana.

Tiesājot pārkāpumus, ir svarīgi ņemt vērā arī īpašas situācijas, (piemēram, metiena izdarīšanas brīdis, ieskriešana neaizsargātā laukuma daļā, situācijas ar lielu pārvietošanās ātrumu).

Pārkāpumi, kam seko nekavējošs 2 minūšu noraidījums

8:4 Noteiktiem pārkāpumiem sods ir tiešs 2 minūšu noraidījums, neskatoties uz to, vai spēlētājs iepriekš ir saņēmis brīdinājumu.

Tas tiek izmantots tādiem pārkāpumiem, kur vainīgais spēlētājs ignorē draudus pretiniekam (skat. arī 8:5 un 8:6);

Ņemot vērā lēmumu pieņemšanas kritērijus noteikumā 8:3, šie pārkāpumi, piemēram, ir:

- a) pārkāpumi, kas izdarīti ar lielu intensitāti, vai pret pretinieku, kurš pārvietojas ātri;
- b) pretinieka ilga turēšana vai nogrūšana;
- c) pārkāpumi, kas izdarīti galvai, rīklei, kaklam;
- d) spēcīgs sitiens ķermenī vai pa pretinieka roku;
- e) mēģinājums radīt situāciju, lai pretinieks zaudētu kontroli pār savu ķermeni (piemēram, pretinieka kājas vai pēdas saķeršana, kad viņš ir lēcienā);
- f) uzskriešana vai uzlekšana pretiniekam ar lielu ātrumu.

Pārkāpumi, kam seko diskvalifikācija

8:5 Spēlētājs, kurš, uzbrūkot pretiniekam, apdraud tā veselību, ir jādiskvalificē (16:6a). Īpaši bīstami pretinieka veselībai ir pārkāpuma augsta intensitāte, vai arī, ka pretinieks ir pilnīgi nesagatavots pārkāpumam un nespēj sevi aizsargāt (skat. Noteikuma 8:5 komentārus). Papildus kritērijiem Noteikumos 8:3 un 8:4, tiek lietoti arī sekojoši lēmumu pieņemšanas kritēriji:

- a) tieša ķermeņa kontroles zaudēšana skrējienā, lēcienā vai metiena brīdī;
- b) sevišķi agresīva akcija pret pretinieka ķermeni, īpaši seju, rīkli, kaklu (ķermeņu kontakta intensitāte);
- c) neapdomīga attieksme, ko demonstrē vainīgais spēlētājs pēc pārkāpuma izdarīšanas.

Komentāri:

Pārkāpumi pat ar niecīgu fizisku sadursmi var būt ļoti bīstami, kam seko smagi savainojumi, ja pārkāpums ir izdarīts brīdī, kad spēlētājs ir lēcienā gaisā vai skrējienā un nespēj sevi aizsargāt. Šāda tipa situācijās tas ir bīstami pretiniekam, un ķermeņu kontakta intensitāte nav pamatā spriedumam, ka diskvalifikācija ir nepieciešama. Tas attiecas arī uz tām situācijām, kad vārtsargs atstāj vārtu laukumu, lai pārtvertu piespēli, kas domāta pretiniekam. Šeit vārtsargs ir atbildīgs par to, lai būtu pārliecība, ka situācija nebūs bīstama pretinieka veselībai.

Viņš ir jādiskvalificē, ja:

- a) iegūst pārvaldībā bumbu, bet izraisa sadursmi ar pretinieku;
- b) neiegūst savā kontrolē bumbu, bet izraisa sadursmi ar pretinieku.

Ja tiesneši ir pārliecināti par kādu no šīm situācijām, ka ārpus neatļautas vārtsarga rīcības, pretiniekam varēja būt iespēja pārvaldīt bumbu, ir jānozīmē 7m soda metiens.

Diskvalifikācija par sevišķi neapdomīgu, sevišķi bīstamu, tīšu vai ļaunu darbību (arī rakstisks ziņojums)

8:6 Ja tiesneši uzskata, ka darbība ir sevišķi neapdomīga, sevišķi bīstama, tīša vai ļauna, viņiem pēc spēles jāiesniedz rakstisks ziņojums, lai atbildīgām personām būtu iespējams pieņemt lēmumu par tālāko rīcību.

Pazīmes un raksturojumi, kas varētu kalpot par lēmumu pieņemšanas kritērijiem atbilstoši Noteikumam 8:5:

- a) sevišķi neapdomīga vai sevišķi bīstama darbība;
- b) tīša vai ļauna darbība, kas jebkurā gadījumā neatbilst spēles situācijai.

Komentārs:

Ja pārkāpums, atbilstoši noteikumiem 8:5 un 8:6, ir izdarīts spēles pēdējā minūtē, lai neļautu gūt vārtus, tad šī darbība ir jāvērtē kā „sevišķi nesportiska uzvedība” atbilstoši 8:10d un attiecīgi jāsoda.

Nesportiska uzvedība, kam seko personīgais sods atbilstoši Noteikumiem 8:7-10

Par nesportisku uzvedību ir jāuzskata jebkuras mutiskas vai citas izpausmes, kas nav nekādā saskaņā ar labu sportisko garu. Tas attiecas gan uz spēlētājiem gan komandas pārstāvjiem kā laukumā tā arī ārpus tā. Lai sodītu nesportisku, nopietnu nesportisku un sevišķi nesportisku uzvedību, ir izveidoti 4 dažādi darbības līmeņi:

- Darbības, kas tiek sodītas progresīvi (8:7).
- Darbības, kas tiek sodītas ar tiešu 2 minūšu noraidījumu (8:8).
- Darbības, kas tiek sodītas ar diskvalifikāciju (8:9).
- Darbības, kas tiek sodītas ar diskvalifikāciju un rakstisku ziņojumu (8:10).

Nesportiska uzvedība, kam seko progresīvais sods

8:7 Darbības, kas aprakstītas punktos a-f ir nesportiskas uzvedības piemēri, kas jā soda progresīvi, sākot ar brīdinājumu (16:1b):

- a) protesti pret tiesnešu lēmumiem, vai mutiskas un citādas darbības paredz īpašu tiesneša lēmumu;
- b) pretinieka vai komandas biedra emocionāla iespaidošana ar vārdiem un žestiem, arī kliegšana uz pretinieku, lai viņu satrauktu;
- c) pretinieka traucēšana izpildot nozīmētos metienus, neievērojot 3m distanci vai kādā citā veidā;
- d) ar „teātri” mēģināt maldināt tiesnešus ar darbībām pret pretinieku, provocējot pārspīlētus grūdienus, lai kavētu laiku vai panāktu nepelnītu sodu pretiniekam;
- e) aktīvi bloķēt metienu vai piespēli ar pēdu vai apakšstilbu. Nepārprotami instinktīva kustība, piemēram, savelkot kājas kopā, nav jā soda (skat. arī Noteikumu 7:8);
- f) atkārtota iekāpšana vārtu laukumā taktisku iemeslu dēļ.

Nesportiska uzvedība, kam seko nekavējošs 2 minūšu noraidījums

8:8 Noteiktas nesportiskas darbības pēc sava rakstura ir tik smagas, ka pieprasa nekavējošu 2 minūšu noraidījumu, neraugoties vai spēlētājs vai komandas pārstāvis iepriekš jau ir saņēmis brīdinājumu.

Te iekļaujas:

- a) protesti ar kliegšanu un spēcīgiem žestiem, kā arī provokatīvu uzvedību;
- b) kad ir lēmums pret komandu, kura pārvaldīja bumbu un spēlētājs ar bumbu nekavējoties neatstāj to pretiniekam, ļaujot bumbai nokrist vai noliekot uz grīdas;
- c) bloķējot pieeju bumbai, kura nokļuvusi maiņas zonā.

Nopietna nespportiska uzvedība, kam seko diskvalifikācija

8:9 Noteikti nespportiskas uzvedības veidi ir tik nopietni, ka garantē diskvalifikāciju. Piemēri šādiem lēmumiem:

- a) bumbas demonstratīva aizmešana vai aizsišana pēc tam, kad tiesneši pieņēmuši lēmumu;
- b) ja vārtsargs demonstratīvi necenšas tvert 7m metienu;
- c) tīša bumbas mešana pretiniekam, kad spēle ir apturēta, ja tas ir izdarīts ar lielu spēku un no tuvas distances;
- d) kad 7m metiena izpildītājs met vārtsargam pa galvu, pie nosacījuma, ka vārtsargs nav virzījis galvu bumbas kustības ceļā;
- e) kad brīvmetiena izpildītājs met pa aizsardzības spēlētāja galvu, ja aizsargs nepārvieta galvu bumbas kustības virzienā;
- f) kā revanša akts pēc soda piešķiršanas.

Komentārs

Pie 7m metiena vai brīvmetiena, metiena izpildītājs ir atbildīgs, lai netiktu savainots vārtsargs vai aizsargs.

Diskvalifikācija par sevišķi nespportisku uzvedību ar sekojošu rakstisku ziņojumu

8:10 Ja tiesneši nosaka, ka uzvešanās ir bijusi sevišķi nespportiska, viņiem pēc spēles ir jāiesniedz rakstisks ziņojums, lai atbildīgās personas varētu pieņemt lēmumus par tālākiem pasākumiem.

Sekojošas darbības var kalpot kā piemēri:

- a) apvainojoša vai draudoša uzvedība pret citu personu, piemēram, tiesnesi, laika tiesnesi/sekretāru, inspektoru, spēlētāju, skatītāju; uzvešanās var izpausties mutiski vai kā citādi (piemēram, ar sejas izteiksmi, žestiem, ķermeņa valodu vai ķermeņu kontaktu);
- b) (I) komandas pārstāvja iejaukšanās spēlē spēles zonā vai no maiņas zonas, vai arī (II) spēlētājs izjauc reālu vārtu gūšanas iespēju vai nu neatļauti ieejot spēles zonā (4:6), vai arī no maiņas zonas;

- c) ja spēles pēdējā minūtē bumba ir ārpus spēles un spēlētājs vai komandas pārstāvis traucē vai izjauc pretiniekam metiena izpildīšanu, nolūkā neļaut mest vārtos vai neļaut izmantot reālu iespēju vārtu gūšanai; to ir jāuzskata par sevišķi nesportisku darbību un jāveic jebkura veida iejaukšanās (piemēram, ar ierobežotu fizisku darbību, pārtraucot piespēli, iejaukšanās paņemot bumbu, neizlaižot bumbu);
- d) ja spēles pēdējā minūtē bumba ir spēlē un pretinieki ar darbību, kas atbilst noteikumiem 8:5 vai 8:6, traucē komandai, kas pārvalda bumbu, mest vārtos vai neļauj izmantot reālu iespēju vārtu gūšanai, ir jāsoda ar diskvalifikāciju saskaņā ar 8:5 vai 8:6 un sekojošu rakstisku ziņojumu.

Noteikums 9 Vārtu gūšana

9:1 Vārti ir iegūti, ja bumba pilnīgi šķērsojusi vārtu līniju (skat 4.zīm.), pieņemot, ka metiena izpildītājs, viņa komandas biedrs vai komandas pārstāvis nav pārkāpuši noteikumus pirms metiena vai metiena brīdī. Tiesnesis pie vārtiem ar diviem īsiem svilpes signāliem un žestu Nr.12 apstiprina, ka vārti ir iegūti.

Vārti ir jāieskaita, ja aizsargs izdara pārkāpumu, bet bumba tomēr ieiet vārtos.

Vārtus nevar ieskaitīt, ja tiesnesis, laika tiesnesis vai inspektors ir apturējuši spēli, pirms bumba pilnīgi šķērsojusi vārtu līniju.

Vārti ir iegūti pretinieku labā, ja spēlētājs iemet bumbu savos vārtos, izņemot gadījumu, kad vārtsargs izpilda metienu no vārtiem (12:2 otrā rindkopa).

Komentārs:

Vārti ir jāieskaita, ja kāds, vai kaut kas nepiederīgs spēlei uz laukuma (skatītāji u.c.) traucē bumbai ieiet vārtos un tiesneši ir pārliecināti, ka citādi bumba būtu bijusi vārtos.

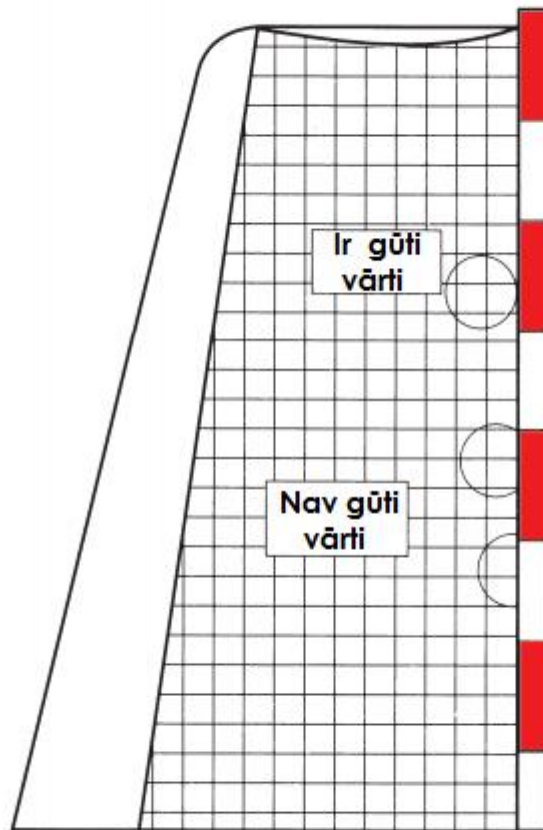
9:2 Vārti, kas ieskaitīti, nevar tikt anulēti, ja tiesnesis ir devis svilpes signālu sekojošam sākuma metienam (skat. tomēr Noteikuma 2:9 komentārus).

Tiesnešiem skaidri jāparāda (bez sākuma metiena), ka vārti ir ieskaitīti, ja puslaika beigu signāls atskan tūlīt pēc gūtajiem vārtiem un pirms tā brīža, kad vajadzēja izpildīt sākuma metienu.

Komentārs:

Vārtu gūvums jāieraksta protokolā, tiklīdz to apstiprinājuši tiesneši.

Diagramma 4: Vārtu gūšana



Noteikums 10 Sākuma metiens

10:1 Spēli sākot, sākuma metienu izpilda komanda, kura pēc izlozes izvēlas tiesības pārvaldīt bumbu. Pretiniekam ir tiesības izvēlēties laukuma pusi. Ja komanda pēc izlozes izvēlas laukuma pusi, pretinieki izpilda sākuma metienu.

Spēles otrajā puslaikā komandas maina laukuma puses. Sākot otro puslaiku, sākuma metienu izpilda komanda, kura to neizpildīja spēlei sākoties.

Jauna izloze ir jāveic pirms katra spēles pagarinājuma, un viss iepriekš minētais noteikumā 10:1 attiecas arī uz spēles pagarinājumiem.

10:2 Pēc gūtajiem vārtiem spēli ar sākuma metienu uzsāk komanda, kura zaudējusi vārtus (skat. tomēr 9:2 otro rindkopu).

10:3 Sākuma metienu izpilda jebkurā virzienā no laukuma centra (ar pielaidi uz sāniem apmēram 1,5m). To izpilda pēc svilpes signāla 3 sekunžu laikā (13:1a, 15:7 trešā rindkopa). Sākuma metienu izpildot, vismaz vienai spēlētāja pēdai jāatrodas uz centra līnijas, un otrai pēdai uz līnijas vai aiz tās (15:6) un jāpaliek šajā pozīcijā līdz brīdim, kamēr bumba nav atstājusi viņa plaukstu (13:1a, 15:7 trešā rindkopa, skat. arī skaidrojumu Nr.5).

Metiena izpildītāja komandas biedriem nav atļauts pārkāpt centra līniju pirms svilpes signāla (15:6).

10:4 Pirms sākuma metiena katra puslaika sākumā (ieskaitot pagarinājumus) spēlētājiem jāatrodas savā laukuma pusē.

Tomēr pirms sākuma metiena pēc vārtu gūšanas, metiena izpildītāja pretiniekiem ir atļauts atrasties abās laukuma pusēs.

Abos gadījumos pretiniekam jāatrodas vismaz 3m no spēlētāja, kurš izpilda sākuma metienu (15:4, 15:9, 8:7c).

Noteikums 11 Iemetiens

11:1 Iemetiens tiek nozīmēts, ja bumba ir pilnīgi šķērsojusi sānu līniju vai arī, ja aizsargājošās komandas laukuma spēlētājs pēdējais ir skāris bumbu pirms tā šķērsojusi viņa komandas gala līniju.

Iemetiens tiek nozīmēts arī tad, ja bumba ir skārusi griestus vai konstrukcijas virs spēles laukuma.

11:2 Iemetienu bez tiesnešu svilpes signāla (skat. tomēr 15:5b) izpilda tās komandas pretinieki, kuras spēlētājs pēdējais ir skāris bumbu, pirms tā šķērsojusi sānu līniju, vai arī skārusi griestus vai konstrukcijas.

11:3 Iemetiens tiek izpildīts no vietas, kur bumba šķērsojusi sānu līniju vai, ja tā šķērsojusi gala līniju, no sānu līnijas un gala līnijas krustpunkta attiecīgajā laukuma pusē. Gadījumā, ja bumba ir skārusi griestus vai konstrukcijas, iemetienu izpilda no tuvākā punkta griestu skaršanas vietai uz tuvākās sānu līnijas.

11:4 Iemetiena izpildītāja pēdai jāatrodas uz sānu līnijas (15:6) un jāpaliek pareizā pozīcijā, kamēr bumba nav atstājusi viņa plaukstu (15:7 otrā un trešā rindkopa, 13:1a). Nav ierobežojumu otras pēdas novietojumam.

11:5 Iemetiena izpildes brīdī pretinieki nedrīkst būt tuvāk par 3m no metiena izpildītāja (15:4, 15:9, 8:7c).

Viņiem tomēr ir vienmēr atļauts atrasties cieši pie vārtu laukuma līnijas pat tad, ja attālums starp viņiem un metiena izpildītāju ir mazāks par 3m.

Noteikums 12 Metiens no vārtiem

12:1 Metiens no vārtiem tiek piešķirts, ja (I) pretinieku komandas spēlētājs ir iegājis vārtu laukumā, pārkāpjot Noteikumu 6:2a; (II) vārtsargs pārvalda bumbu vārtu laukumā (6:4-5); (III) pretinieku komandas spēlētājs ir pieskāries bumbai, kura ripo vai stāv uz grīdas vārtu laukumā (6:5 pirmā rindkopa); (IV) bumba ir šķērsojusi gala līniju un pēdējais to ir skāris vārtsargs vai pretinieku komandas spēlētājs.

Tas nozīmē, ka visās šajās situācijās ir jāuzskata – bumba atrodas ārpus spēles un spēle tiek atsākta ar metienu no vārtiem (13:3), ja ir pieļauts pārkāpums pēc metiena no vārtiem nozīmēšanas un pirms tā izpildes.

12:2 Metienu no vārtiem izpilda vārtsargs bez tiesneša svilpes signāla (skat. tomēr 15:5b) ārā no vārtu laukuma, pāri vārtu laukuma līnijai.

Metiens no vārtiem ir izpildīts, kad vārtsarga mestā bumba ir pilnīgi šķērsojusi vārtu laukuma līniju.

Pretinieku komandas spēlētājiem ir atļauts atrasties cieši pie vārtu laukuma līnijas, bet viņiem nav atļauts pieskarties bumbai, kamēr tā nav pilnīgi šķērsojusi vārtu laukuma līniju (15:4, 15:9, 8:7c).

Noteikums 13 Brīvmetiens

Brīvmetiena piešķiršana

13:1 Tiesneši pārtrauc spēli un atsāk to ar brīvmetienu pretinieku labā, ja:

- a) komanda, kura pārvalda bumbu, izdara noteikumu pārkāpumu, kas paredz bumbas zaudēšanu (skat. 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 pirmā rindkopa un 15:8).
- b) Pretinieku komanda izdara pārkāpumu un tā rezultātā, komanda, kura pārvaldīja bumbu, zaudē to (skat. 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 7:8, 8:2).

13:2 Tiesnešiem vajadzētu atļaut spēlēt, atturoties priekšlaicīgi pārtraukt spēli ar lēmumu par brīvmetienu.

Tas nozīmē, ka tiesnešiem nevajadzētu piešķirt brīvmetienu, sekojot 13:1a, ja aizsardzībā esošā komanda iegūst bumbu tūlīt pēc tam, kad uzbrucēji izdarījuši pārkāpumu.

Līdzīgi, sekojot 13:1b, tiesnešiem nevajadzētu iejaukties, kamēr kļūst skaidrs, ka uzbrucēji ir zaudējuši bumbu vai arī nav spējīgi turpināt uzbrukumu aizsargājošās komandas izraisītā pārkāpuma dēļ.

Ja tiek dots personīgais sods par noteikumu pārkāpumu, tiesneši var pārtraukt spēli nekavējoši, ja tas neatņem priekšrocības pārkāpumu izraisījušās komandas pretiniekiem. Citiem vārdiem, sodu vajadzētu atlikt, kamēr šis spēles moments ir noslēdzies.

Noteikums 13:2 neattiecas uz gadījumiem, ja tiek pārkāpti Noteikumi 4:2-3 vai 4:5-6, kad spēli jāpārtrauc nekavējoši, parasti ar laika tiesneša iejaukšanos.

13:3 Ja pārkāpums, pēc kura parasti seko brīvmetiens saistībā ar 13:1a-b notiek, kad bumba ir ārpus spēles, spēle tiek atsākta ar metienu, atbilstošu pārtraukšanas iemeslam.

13:4 Papildus tām situācijām, kas atzīmētas noteikumā 13:1a-b, brīvmetiens tiek lietots arī kā veids, lai atsāktu spēli noteiktās situācijās, kur spēle ir apturēta (t.i., kad bumba ir spēlē), pat ja noteikumu pārkāpums nav bijis:

- a) ja viena komanda pārvalda bumbu apturēšanas brīdī, šī komanda saglabā tiesības pārvaldīt bumbu;
- b) ja nevienu komanda nepārvalda bumbu, tad tiesības to darīt atkal tiek dotas komandai, kura pēdējā pārvaldīja bumbu.

13:5 Ja ir piešķirts brīvmetiens pret komandu, kura pārvalda bumbu brīdī, kad atskan tiesneša svilpe, spēlētājam ar bumbu ir nekavējoši jāļauj tai nokrist vai jānoliek uz grīdas tā, lai ar to varētu spēlēt (8:8b).

Brīvmetiena izpildīšana

13:6 Parasti brīvmetiens tiek izpildīts bez tiesneša svilpes signāla, skat. tomēr 15:5b) un, principā, no vietas, kur noticis pārkāpums. Izņēmumi šim noteikumam ir sekojoši: situācijās, kas aprakstītas 13:4a-b, brīvmetiens tiek izpildīts pēc svilpes signāla, principā, no vietas, kur bumba atradās spēles apturēšanas brīdī.

Ja tiesnesis vai inspektors (no IHF, kontinenta vai nacionālās federācijas) aptur spēli tādēļ, ka pārkāpumu ir izdarījis aizsargājošās komandas spēlētājs vai komandas pārstāvis uz rezerves spēlētāju soliņa, un tā rezultātā tiek iedots mutisks brīdinājums vai personīgais sods, tad brīvmetiens ir jāizpilda no vietas, kur bumba atradās spēles apturēšanas brīdī, ja tā ir izdevīgāka nekā vieta, kur notika pārkāpums.

Tāds pats izņēmums kā iepriekšējā rindkopā, attiecas arī uz gadījumu, kad laika tiesnesis aptur spēli tādēļ, ka notikusi nepareiza spēlētāju maiņa, vai arī neatļauta ieiešana laukumā, saskaņā ar Noteikumiem 4:2-3 vai 4:5-6.

Kā atzīmēts Noteikumā 7:11, brīvmetieni par pasīvu spēli ir jāizpilda no vietas, kur bumba atradās spēles apturēšanas brīdī.

Neskatoties uz pamatprincipiem un darbībām, kas formulētas iepriekšējās rindkopās, brīvmetiens nekad nevar tikt veikts metiena izpildītājas komandas vārtu laukuma vai pretinieku komandas 9m zonā. Ikvienā situācijā, uz kuru var attiecināt vienu no šiem abiem gadījumiem, metiena izpildes vieta ir jāpārnes uz tuvāko punktu ārpus šīs zonas.

Komentāri:

Ja pareizā brīvmetiena izpildes vieta ir pie aizsargājošās komandas brīvmetienu līnijas, metiena izpildei būtībā jānotiek no viena precīzi norādīta punkta. Tomēr, attālinoties no aizsargājošās komandas brīvmetienu līnijas, palielinās metiena izpildes vietas atļautā pārvietošanas robeža no šī precīzā punkta. Robeža pakāpeniski pieaug līdz 3m, ja brīvmetiens nozīmēts tieši pie metienu izpildošās komandas vārtu laukuma līnijas.

Tikko izskaidrotais neattiecas uz pārkāpumiem saskaņā ar Noteikumu 13:5, ja šie pārkāpumi tiek sodīti atbilstoši Noteikumam 8:8b. Šādos gadījumos metiena izpildes vietai precīzi jāatbilst izdarītā pārkāpuma vietai.

13:7 Metienu izpildošās komandas spēlētājs nedrīkst pieskarties vai šķērsot pretinieku brīvmetienu līniju pirms brīvmetiens ir izpildīts. Skatīt arī speciālo ierobežojumu saskaņā ar Noteikumu 2:5.

Tiesnešiem ir jāizlabo izvietojumus tiem metienu izpildošās komandas spēlētājiem, kuri pirms brīvmetiena izpildes atrodas starp 9m līniju un vārtu laukuma līniju, ja nepareizs izvietojums ietekmē spēli (15:3, 15:6). Atkārtotais brīvmetiens tiek izpildīts pēc svilpes signāla (15:5b). Tāda pati procedūra tiek pielietota (Noteikums 15:7 otrā rindkopa), ja metienu izpildošās komandas spēlētājs ieiet aizliegtajā zonā metiena izpildes laikā (pirms bumba atstājusi metiena izpildītāja plaukstu) un pirms tam nav bijis svilpes signāls.

Gadījumā, kad brīvmetiena izpilde tiek veikta pēc svilpes signāla un uzbrucēji pieskaras vai šķērso brīvmetiena līniju pirms bumba ir atstājusi metiena izpildītāja plaukstu, tiek piešķirts brīvmetiens aizsargājošās komandas labā (15:7 trešā rindkopa, 13:1a).

13:8 Pie brīvmetiena izpildes pretiniekiem ir jāatrodas vismaz 3 metru attālumā no metiena izpildītāja. Ja metiens tiek izpildīts pie 9m līnijas, viņiem ir atļauts stāvēt cieši pie savas vārtu laukuma līnijas. Brīvmetienu izpildes traucēšana tiek sodīta atbilstoši Noteikumiem 15:9 un 8:7c.

Noteikums 14 7m metiens

7m metiena nozīmēšana

14:1 7m metiens tiek nozīmēts:

- a) nepārprotamu iespēju gūt vārtus no jebkuras vietas laukumā izjauc pretinieku komandas spēlētājs vai pārstāvis;
- b) dots neattaisnojams svilpes signāls laikā, kad ir bijusi nepārprotama iespēja gūt vārtus;
- c) nepārprotamu iespēju gūt vārtus izjauc kāds, kurš nepiedalās spēlē, piemēram, skatītājs, izejot laukumā vai apturot spēlētājus ar svilpes signālu (izņemot 9:1 komentārā minēto). Līdzīgi, šis noteikums tiek pielietots ārkārtas gadījumos, ja pēkšņi tiek pārtraukta elektrības padeve, kas aptur spēli tieši tad, kad ir nepārprotama iespēja gūt vārtus.

Par definīciju nepārprotama iespēja gūt vārtus skat. Skaidrojumā Nr.6.

14:2 Nav iemesla 7m metiena nozīmēšanai, ja uzbrucējs, neskatoties uz pārkāpumu pēc 14:1a, saglabā pilnīgu kontroli pār bumbu un ķermeni arī tādā gadījumā, ja nepārprotama iespēja gūt vārtus netiek izmantota.

Gadījumos, kad iespējams nozīmēt 7m metienu, tiesnešiem vienmēr vajadzētu atturēties no iejaukšanās līdz viņi var skaidri nolemt, ka 7m metiens ir attaisnots un nepieciešams. Ja uzbrucējs gūst vārtus neskatoties uz aizsargu neatļauto iejaukšanos, acīmredzot nav iemesla nozīmēt 7m metienu. Turpretī, ja spēlētājs neapšaubāma pārkāpuma dēļ reāli zaudē bumbu vai kontroli pār savu ķermeni un nepārprotama iespēja gūt vārtus ir zaudēta, tiek nozīmēts 7m metiens.

14:3 Pēc 7m metiena nozīmēšanas tiesneši drīkst apturēt spēles laiku, bet vienīgi pēc būtiskas vilcināšanās, piemēram, ja to izraisījusi vārtsarga vai metiena izpildītāja maiņa un lēmums par laika apturēšanu atbilst principiem un kritērijiem, kas noteikti Skaidrojumā Nr.2.

7m metiena izpildīšana

14:4 7m metienu izpilda kā metienu vārtos 3 sekunžu laikā pēc tiesneša svilpes signāla (15:7 trešā rindkopa, 13:1a).

14:5 Spēlētājam, kurš izpilda 7m metienu, ir jāienem vieta aiz 7m līnijas, ne tālāk kā 1m aiz tās (15:1, 15:6). Pēc tiesneša svilpes signāla metiena izpildītājs nedrīkst pieskarties vai šķērsot 7m līniju pirms bumba nav atstājusi viņa plaukstu (15:7 trešā rindkopa, 13:1a).

14:6 Pēc 7m metiena izpildes, metiena izpildītājs vai viņa komandas biedri nedrīkst atkal spēlēt bumbu, pirms tā nav skārusi pretinieku vai vārtus (15:7 trešā rindkopa, 13:1a).

14:7 Metiena izpildītāja komandas biedriem ir jāizvietojas ārpus brīvmetienu līnijas un jāatrodas tur līdz brīdim, kad bumba atstāj metiena izpildītāja plaukstu (15:3, 15:6). Ja šis nosacījums netiek ņemts vērā, jānozīmē brīvmetiens pret komandu, kura izpildīja 7m metienu (15:7 trešā rindkopa, 13:1a).

14:8 7m metiena izpildes laikā pretinieku komandas spēlētājiem ir jāatrodas ārpus brīvmetienu līnijas un vismaz 3m attālumā no 7m līnijas, pirms bumba atstāj metiena izpildītāja plaukstu. Ja šis nosacījums netiek ievērots, 7m metiens jāatkārto pie nosacījuma, ka bumba nav iegājusi vārtos un nav piešķirts personīgais sods.

14:9 7m metiens ir jāatkārto, ja vārti nav gūti un vārtsargs ir šķērsojis savu robežlīniju, t.i., 4m līniju (1:7, 5:11) pirms bumba atstāj metiena izpildītāja plaukstu. Tomēr tas nav iemesls, lai vārtsargam piešķirtu personīgo sodu.

14:10 Nav atļauta vārtsargu maiņa, ja metiena izpildītājs ir gatavs 7m metienam, stāvot pareizā pozīcijā ar bumbu plaukstā. Jebkurš mēģinājums izdarīt maiņu šādā situācijā ir jāsoda kā nesportiska uzvedība (8:7c, 16:1b un 16:3d).

Noteikums 15 Galvenās instrukcijas metienu izpildei (sākuma metiens, iemetiens, metiens no vārtiem, brīvmetiens un 7m metiens)

Metiena izpildītājs

15:1 Pirms metiena tā izpildītājam ir jābūt noteiktā pozīcijā, kāda paredzēta šim metienam. Bumbai jābūt metiena izpildītāja plaukstā (15:6).

Izpildot metienu, izņemot metienu no vārtiem, metiena izpildītāja pēdas kādai daļai ir jābūt pastāvīgā saskarē ar grīdu metiena izpildes laikā. Otra pēda var tikt pacelta atkārtoti un atkal nolikta (skat. arī Noteikumu 7:6). Metiena izpildītājam ir jāatrodas pareizā pozīcijā, kamēr metiens ir izpildīts (15:7 otrā un trešā rindkopa).

15:2 Metiens uzskatāms par izpildītu, ja bumba ir atstājusi metiena izpildītāja plaukstu (skat. tomēr 12:2). Metiena izpildītājs nedrīkst atkārtoti pieskarties bumbai pirms tā nav skārusi citu spēlētāju vai vārtus (15:7, 15:8). Skatīt arī tālākos ierobežojumus Noteikumā 14:6.

Vārtus var gūt ar jebkuru metienu tieši, izņemot, ka par vārtu guvumu nevar skaitīt ar metienu no vārtiem tieši savos vārtos ievirzītu bumbu, t.i., ja bumba iekrīt pašu vārtos.

Metiena izpildītāja komandas biedri

15:3 Komandas biedriem jāieņem vietas, kādas ir noteiktas konkrētam metienam (15:6). Spēlētājiem ir jāpaliek pareizās vietās līdz brīdim, kad bumba atstāj metiena izpildītāja plaukstu, izņemot Noteikuma 10:3 otrajā rindkopā minēto gadījumu. Metiena izpildes laikā komandas biedrs nedrīkst saņemt bumbu no rokas rokā vai arī tai pieskarties (15:7 otrā un trešā rindkopa).

Aizsardzības spēlētāji

15:4 Aizsardzības spēlētājiem jāieņem vietas, kādas noteiktas metienam un jāpaliek pareizās vietās līdz brīdim, kad bumba atstāj metiena izpildītāja plaukstu.

Nepareizs aizsardzības spēlētāju izvietojums pie sākuma metiena, iemetiena vai brīvmetiena nav jālabo, ja uzbrucēji, izpildot metienu,

nekavējoši nezaudē priekšrocības. Priekšrocības zaudēšanas gadījumā izvietojums ir jālabo.

Svilpes signāls spēles atjaunošanai

15:5 Tiesnesim ir jādod svilpes signāls spēles atjaunošanai:

a) vienmēr, izpildot sākuma metienu (10:3) un 7m metienu (14:4);

b) pie imetiena, metiena no vārtiem vai brīvmetiena:

- atsākot spēli pēc laika apturēšanas;
- pie brīvmetiena saskaņā ar noteikumu 13:4;
- ja kavējas metiena izpilde;
- pēc spēlētāju izvietojuma korekcijas;
- pēc mutiska brīdinājuma vai brīdinājuma.

Tiesneši drīkst dot signālu spēles atsākšanai jebkurās citās situācijās, kad tas nepieciešams skaidrības labad.

Principā tiesneši nedod signālu spēles atsākšanai, ja vien tas nav nepieciešams atbilstoši Noteikumiem 15:1, 15:3 un 15:4 par spēlētāju izvietojumu (skat. tomēr 13:7 otro rindkopu un 15:4 otro rindkopu). Ja tiesnesis dod svilpes signālu metienam, neskatoties uz vienas spēlētāju daļas nepareizu izvietojumu, tad šiem spēlētājiem ir pilnas tiesības iesaistīties spēlē.

Pēc svilpes signāla metiena izpildītājam bumba jāievada spēlē 3 sekunžu laikā.

Sankcijas

15:6 Metiena izpildītāja un viņa komandas biedru pārkāpumi pirms metiena, t.i., parasti nepareizas izvietojšanās veidā, vai arī, ja komandas biedrs pieskaras bumbai, ir jākorģē (skat. tomēr 13:7 otro rindkopu).

15:7 Metiena izpildītāja un viņa komandas biedru pārkāpumu sekas (15:1-3) izpildot metienu vispirms ir atkarīgas no tā, vai pirms izpildes ir bijis svilpes signāls spēles atsākšanai.

Principā jebkurš pārkāpums metiena izpildes laikā, ja nav bijis atsākšanas signāls, ir jāizlabo korģējot un atkārtojot metienu pēc svilpes signāla. Tomēr šeit ir jāievēro priekšrocības princips, līdzīgi kā noteikumā 13:2.

Ja metiena izpildītāja komanda nekavējoties pēc metiena izpildes zaudē bumbu, ir vienkārši jāuzskata, ka metiens ir izpildīts un spēle turpinās.

Jebkurš pārkāpums metiena izpildes laikā pēc atsākšanas signāla ir jāsoda. Tas attiecas, piemēram, uz metiena izpildītāja lēcienā izpildītu metienu, bumbas turēšanu ilgāk par 3 sekundēm vai arī, kustoties prom no pareizās pozīcijas, pirms bumba atstājusi plaukstu. Tas attiecas uz komandas biedriem, kuri pēc svilpes signāla pārvietojas un ieņem neatļautu pozīciju vel pirms bumba ir atstājusi metiena izpildītāja plaukstu (ievērot 10:3 otro rindkopu). Šādos gadījumos tiesības uz metienu ir zaudētas un pretinieki izpilda brīvmetienu (13:1a) no pārkāpuma vietas (skat. tomēr Noteikumu 2:6). Priekšrocības noteikums tiek lietots saskaņā ar 13:2, t.i., ja metienu izpildošā komanda metienu izpilda nepareizi un zaudē bumbu, metiens skaitās izpildīts un spēle ir jāturpina.

15:8 Principā katram pārkāpumam saistībā ar metiena izpildi seko sods. Tas attiecas uz pārkāpumiem pēc 15:2 otrajā rindkopā teiktā, t.i., metiena izpildītājs otro reizi pieskaras bumbai pirms to skāris cits spēlētājs vai bumba skārusi vārtus. Tas var izpausties driblēšanas formā vai bumbas sagrābšanā vēlreiz, kad tā atrodas gaisā vai arī bijusi nolikta uz grīdas. Tas tiek apstiprināts ar brīvmetienu (13:1a) pretinieku komandas labā. Kā noteikts 15:7 trešajā rindkopā, uz visu minēto attiecas priekšrocības noteikums.

15:9 Izņemot Noteikumos 14:8, 14:9, 15:4 otrajā rindkopā un 15:5 trešajā rindkopā noteikto, aizsardzības spēlētājs, kurš traucē pretiniekam izpildīt metienu, piemēram, sākuma stadijā, ieņemot nepareizu pozīciju vai arī pēc tam, pārvietojoties nepareizā pozīcijā, ir jāsoda. Tas attiecas gan uz gadījumiem pirms metiena izpildes, gan izpildes laikā (pirms bumba ir atstājusi metiena izpildītāja plaukstu).

Sods pielietojams, ja pirms metiena ir bijis svilpes signāls un arī tad, ja nav bijis. Noteikums 8:7c tiek lietots kopā ar Noteikumiem 16:1b un 16:3d.

Metiens, kas ar aizsargu iejaukšanos ticis nepareizi traucēts, principā ir jāatkārto.

Noteikums 16 Sodi

Brīdinājums

16:1 Brīdinājums ir piemērots sods par:

- a) pārkāpumiem, kas jāsoda progresīvi (8:3; salīdzinot tomēr 16:3b un 16:6d);
- b) nesportisku uzvedību, kas jāsoda progresīvi (8:7)

komentāri:

Spēlētāju nevar brīdināt vairāk kā vienu reizi, bet komandas spēlētājus kopā nevar brīdināt vairāk kā 3 reizes; pēc tam sodam ir jābūt vismaz 2 minūšu noraidījumam.

Spēlētājs, kuram ir bijis 2 minūšu noraidījums, vairs nevar saņemt brīdinājumu.

Ne vairāk kā viens brīdinājums pa visiem kopā var tikt piešķirts komandas pārstāvjiem.

16:2 Tiesnesim ir jāparāda brīdinājums vainīgajam spēlētājam vai komandas pārstāvim un laika tiesnesim/sekretāram paceļot dzelteni kartīti (žests Nr13).

Noraidījums

16:3 Noraidījums (2 minūtes) ir piemērots sods:

- a) par nepareizu maiņu, ja lieks spēlētājs ieiet laukumā vai, ja spēlētājs iejaucas spēlē no maiņas zonas (4:5-6), ņemot vērā, tomēr, Noteikumu 8:10b (II);
- b) par pārkāpumiem, kas atbilst 8:3, ja spēlētājs un/vai viņa komanda ir saņēmuši maksimālo brīdinājumu skaitu (skat. 16:1 komentārus);
- c) par pārkāpumiem, kas atbilst 8:4;
- d) par spēlētāja nesportisku uzvedību atbilstoši 8:7, ja spēlētājs un/vai viņa komanda ir saņēmuši maksimālo brīdinājumu skaitu;
- e) par komandas pārstāvja nesportisku uzvedību atbilstoši 8:7, ja kāds no komandas pārstāvjiem jau ir saņēmis brīdinājumu

- f) par spēlētāja vai komandas pārstāvja nesportisku uzvedību atbilstoši 8:8, skat. arī 4:6;
- g) kā spēlētāja vai komandas pārstāvja diskvalifikācijas sekas (16:8 otrā rindkopa; skat. tomēr 16:11b);
- h) par spēlētāja nesportisku uzvedību pēc tam, kad viņš ir saņēmis 2 minūšu noraidījumu un spēle vēl nav atsākta.

Komentāri:

Nav iespējams komandas pārstāvjiem piešķirt vairāk kā vienu 2 minūšu noraidījumu.

Pēc 2 minūšu noraidījuma piešķiršanas komandas pārstāvim, atbilstoši 16:3d-e, viņam ir atļauts palikt maiņas zonā un pildīt savus pienākumus, bet spēlētāju skaits laukumā uz 2 minūtēm par vienu tiek samazināts

16:4 Pēc spēles laika apturēšanas, tiesnesim ir skaidri jāparāda noraidījums vainīgajam spēlētājam un laika tiesnesim/sekretāram ar noteiktu roku signālu, t.i., pacelta roka ar diviem taisniem pirkstiem (žests Nr.14).

16:5 Noraidījums vienmēr ir 2 minūtes spēles tīrā laika. Trešais noraidījums vienam un tam pašam spēlētājam vienlaikus nozīmē arī viņa diskvalifikāciju (16:6d).

Noraidītajam spēlētājam nav atļauts piedalīties spēlē visu noraidījuma laiku un komandai nav atļauts izmantot viņu pie spēlētāju maiņām laukumā.

Noraidījuma laiks sākas pēc svilpes signāla spēles atsākšanai.

Ja noraidījuma laiks nav beidzies pirmajā puslaikā, tad atlikušais noraidījuma laiks tiek pārņemts uz otro puslaiku. Tas pats attiecas uz soda laika pārņemšanu pēc spēles laika beigām uz spēles pagarinājumu un pagarinājuma laikā. Ja 2 minūšu noraidījums pagarinājuma beigās vēl nav beidzies, tas nozīmē, ka spēlētājs nav tiesīgs piedalīties sekojošajās 7m soda metienu sērijās atbilstoši noteikuma 2:2 komentāriem.

Diskvalifikācija

16:6 Diskvalifikācija ir piemērots sods:

- a) par pārkāpumiem atbilstoši 8:5 un 8:6;
- b) par spēlētāja vai komandas pārstāvja nopietnu nesportisku uzvedību atbilstoši 8:9 un sevišķi nesportisku uzvedību atbilstoši 8:10, uz laukuma vai ārpus tā;
- c) par jebkura komandas pārstāvja nesportisku uzvedību atbilstoši 8:7, kad visam pārstāvju kolektīvam jau ir bijis piešķirts brīdinājums un 2 minūšu sods atbilstoši 16:1b un 16:3d-e;
- d) kā sekas trešajam noraidījumam vienam un tam pašam spēlētājam (16:5);
- e) par sevišķu vai atkārtotu nesportisku uzvedību spēles pārtraukumā, piemēram, pie 7m metiena izpildīšanas (2:2 komentārs un 16:10).

16:7 Pēc spēles laika apturēšanas tiesnešiem ir skaidri jāparāda diskvalifikācija vainīgajam spēlētājam vai komandas pārstāvim un laika tiesnesis/sekretārs paceļ sarkano kartīti (žests Nr.13).

16:8 Spēlētāja vai komandas pārstāvja diskvalifikācija vienmēr attiecas uz visu atlikušo spēles laiku. Spēlētājam vai komandas pārstāvim nekavējoties ir jāatstāj laukums un maiņas zona. Visu atlikušo spēles laiku spēlētājam vai komandas pārstāvim nav atļauts jebkādā veidā kontaktēties ar komandu.

Spēlētāja vai komandas pārstāvja diskvalifikācija spēles laikā laukumā vai ārpus tā, vienmēr pavada 2 minūšu noraidījums komandai. Tas nozīmē, ka spēlētāju skaits komandā tiek par vienu samazināts (16:3f). Tomēr spēlētāju skaita samazinājums par vienu var turpināties 4 minūtes, ja spēlētājs ir diskvalificēts tādu iemeslu dēļ, kuri atzīmēti noteikumā 16:9b-d.

Diskvalifikācija samazina komandas izmantojamo spēlētāju vai pārstāvju skaitu (izņemot 16:11b). Beidzoties 2 minūšu noraidījumam, komandai atkal ir atļauts palielināt spēlētāju skaitu laukumā.

Kā izteikts Noteikumos 8:6 un 8:10, par diskvalifikāciju saistībā ar šiem noteikumiem ir jāiesniedz rakstisks ziņojums atbildīgajām personām tālāku lēmumu pieņemšanai. Šādos gadījumos „komandas atbildīgais pārstāvis” un inspektors (skat. skaidrojumu Nr.7) ir jāinformē nekavējoties pēc lēmuma pieņemšanas.

Vairāki pārkāpumi vienā un tajā pašā situācijā

16:9 Ja spēlētājs vai komandas pārstāvis ir vainīgs vairākos pārkāpumos vienlaicīgi vai secīgi pirms spēle tiek atsākta, turklāt šie pārkāpumi būtu jāsoda dažādi, tad principā jāpiemēro bargākais no sodiem.

Šeit tomēr ir daži īpaši izņēmumi, kad visos gadījumos komandai laukumā jāspēlē mazākumā 4 minūtes:

- a) ja spēlētājs, kurš tikko noraidīts uz 2 minūtēm, ir vainīgs vēl arī nesportiskā uzvedībā pirms spēle tiek atsākta, viņš saņem papildus 2 minūšu noraidījumu (16:3g); ja šis papildus noraidījums spēlētājam ir jau trešais, viņš tiek diskvalificēts;
- b) ja spēlētājs, kurš tikko diskvalificēts (tieši vai pēc trešā noraidījuma), ir vainīgs nesportiskā uzvedībā pirms spēle tiek atsākta, komanda saņem papildus sodu un spēlēs mazākumā 4 minūtes (16:8 otrā rindkopa);
- c) ja spēlētājs, kurš tikko noraidīts uz 2 minūtēm, ir vainīgs nopietnā nesportiskā uzvedībā vai sevišķā nesportiskā uzvedībā pirms spēle tiek atsākta, viņš tiek diskvalificēts (16:6c); šis sods noved pie 4 minūšu mazākuma (16:8 otrā rindkopa);
- d) ja spēlētājs, kurš tikko diskvalificēts (tieši vai pēc trešā noraidījuma) ir vainīgs nopietnā vai sevišķi nesportiskā uzvedībā pirms spēle tiek atsākta, komanda saņem papildus sodu un spēlēs mazākumā 4 minūtes (16:8 otrā rindkopa).

Pārkāpumi spēles laikā

16:10 Sodi par darbībām spēles laikā ir ietverti Noteikumos 16:1, 16:3 un 16:6. Jēdzienā „spēles laiks” ir ietverti visi starpbrīži, spēles pārtraukumi, taimauti un pagarinājumu puslaiki. Pie visiem citiem pārtraukumu veidiem (piemēram, 7m metieni) tiek lietots vienīgi Noteikums 16:6. Tādejādi, jebkurš svarīgs vai atkārtots nesportiskas uzvedības veids traucēs spēlētājam, uz ko tas attiecas, turpmāku piedalīšanos spēlē (skat. Noteikuma 2:2 komentāru).

Pārkāpumi ārpus spēles laika

16:11 Nesportiska uzvedība, nopietna nesportiska uzvedība, sevišķi nesportiska uzvedība vai jebkurš īpaši neapdomīgas darbības veids (skat. Noteikumus 8:6-10) no spēlētāja vai komandas pārstāvja puses telpās, kur notiek spēle, bet ārpus spēles laika, ir jāsoda sekojoši:

Pirms spēles

- a) brīdinājums par nesportisku uzvedību saskaņā ar Noteikumiem 8:7-8;
- b) diskvalifikācija spēlētājam vai komandas pārstāvim par darbībām, kas iekļautas Noteikumos 8:6 un 8:10a, bet komandai ir atļauts uzsākt spēli ar 14 spēlētājiem un 4 komandas pārstāvjiem; Noteikuma 16:8 otrā rindkopa attiecas vienīgi uz pārkāpumiem spēles laikā, tādēļ diskvalifikācijai neseko 2 minūšu noraidījums.

Šāds sods par pārkāpumu pirms spēles var tikt izpildīts jebkurā brīdī spēles laikā, kad ir noskaidrots, ka vainīgā persona ir spēles dalībnieks, un šo faktu nebija iespējams noskaidrot vēl incidenta brīdī.

Pēc spēles

- c) rakstisks ziņojums

Noteikums 17 Tiesneši

17:1 Spēli vada divi tiesneši ar vienādām tiesībām. Viņiem palīdz laika tiesnesis un sekretārs.

17:2 Tiesneši seko spēlētāju un komandu pārstāvju uzvedībai telpās, kur notiek spēle, no viņu ierašanās brīža līdz telpu atstāšanas brīdim.

17:3 Tiesneši ir atbildīgi par spēles laukuma, vārtu un bumbu pārbaudi pirms spēles. Viņi izvēlas bumbu spēlei (Noteikumi 1 un 3:1).

Tiesneši arī konstatē abu komandu klātbūtni un tērpu piemērotību. Viņi pārbauda spēles protokolu un spēlētāju ietērpu. Viņi pārliecinās, vai spēlētāju un komandas pārstāvju skaits maiņas zonā ir atbilstošs atļautajam un konstatē katras komandas atbildīgā pārstāvja klātbūtni un izskatu. Jebkuras pretrunas ir jālabo (4:1-2 un 4:7-9).

17:4 Izlozi (10:1) veic viens no tiesnešiem otra tiesneša un abu „komandu atbildīgo pārstāvju” klātbūtnē, vai arī abu komandu pārstāvju vai spēlētāju (piemēram, komandu kapteiņu) klātbūtnē, kurus nozīmējuši „komandu atbildīgie pārstāvji”.

17:5 Principā visu spēli ir jāvada vieniem un tiem pašiem tiesnešiem.

Viņi ir atbildīgi par to, lai spēle ritētu atbilstoši noteikumiem un viņiem ir jāsoda katrs pārkāpums (skat. tomēr 13:2 un 14:2).

Ja viens no tiesnešiem nespēj pabeigt spēli, otrs tiesnesis turpina spēli viens.

Piezīme:

IHF, kontinentu un nacionālajām federācijām ir tiesības pieņemt atšķirīgus lēmumus viņu atbildības teritorijās attiecībā uz noteikuma 17:5 pirmās un trešās rindkopas pielietojumu.

17:6 Ja abi tiesneši dod svilpes signālu un ir vienoti par to, kura komanda jāsoda, bet ir dažādos uzskatos par soda bardzību, tad no diviem sodiem jāizvēlas bargākais.

17:7 Ja abi tiesneši dod svilpes signālu par pārkāpumu vai arī, ja bumba ir atstājusi laukumu un abi tiesneši ir pretējos uzskatos, kam vajadzētu pārvaldīt bumbu, viņiem jāpanāk vienots lēmums pēc savstarpējām konsultācijām. Ja vienošanos nav iespējams panākt, noteicošais ir laukuma tiesneša viedoklis.

Laika apturēšana ir obligāta. Pēc vienota lēmuma pieņemšanas, tiesneši parāda skaidri saprotamus žestus un spēli atsāk ar svilpes signālu (2:8d, 15:5).

17:8 Abi tiesneši ir atbildīgi par spēles rezultātu. Viņi atzīmē arī brīdinājumus, noraidījumus un diskvalifikācijas.

17:9 Abi tiesneši ir atbildīgi par spēles laika kontroli. Ikvienā šaubu gadījumā par laika kontroles precizitāti, tiesneši pieņem vienotu lēmumu (skat. arī 2:3).

Piezīme:

IHF, kontinentu un nacionālajām federācijām ir tiesības pieņemt atšķirīgus lēmumus viņu atbildības teritorijās attiecībā uz noteikumu 17:8 un 17:9 pielietojumu.

17:10 Tiesneši pēc spēles ir atbildīgi par spēles protokola aizpildīšanas pareizību.

Diskvalifikācijas, kuras norādītas noteikumos 8:6 un 8:10, ir jāpaskaidro spēles protokolā.

17:11 Tiesnešu pieņemtie lēmumi, kas pamatoti uz faktu konstatāciju vai vērtējumiem, ir izšķiroši.

Protesti var tikt iesniegti par lēmumiem, kuri ir pretrunā ar noteikumiem.

Spēles laikā vienīgi „komandu atbildīgajiem pārstāvjiem” ir tiesības vērsties pie tiesnešiem.

17:12 tiesnešiem ir tiesības apturēt spēli īslaicīgi vai pārtraukt to pavisam.

Ir jāpieliek visas pūles, lai turpinātu spēli, pirms tiek pieņemts lēmums par spēles pārtraukšanu pavisam.

17:13 Melnie tērpi pirmkārt ir paredzēti tiesnešiem.

17:14 Tiesneši un inspektors drīkst lietot elektronisku iekārtu savstarpējai komunikācijai. Noteikumi par to lietošanu tiek nolemti attiecīgajā federācijā.

Noteikums 18 Laika tiesnesis un sekretārs

18:1 Principā laika tiesnesim ir galvenā atbildība par spēles laiku, spēles laika apturēšanu un noraidīto spēlētāju noraidījuma laiku.

Sekretāram ir galvenā atbildība par spēlētāju sarakstu, protokolu, par spēlētāju iesaistīšanos spēlē, kuri ierodas pēc spēles sākuma un par spēlētāju ieiešanu laukumā, kuriem nav tiesību piedalīties.

Citi uzdevumi, tādi kā spēlētāju un komandas pārstāvju skaita kontrole maiņas zonā, spēlētāju nonākšana no laukuma un uziešana laukumā maiņu laikā, pakļaujas kopējai atbildībai.

Parasti tikai laika tiesnesis (un, ja vajadzīgs, atbildīgās federācijas inspektors) var pārtraukt spēli, kad tas ir nepieciešams.

Jāņem vērā arī Skaidrojumā Nr.7 uzskaitītās iejaukšanās darbības, laika tiesnesim/sekretāram, pildot iepriekš minētos pienākumus.

18:2 Ja netiek lietots tablo pulkstenis, laika tiesneša pienākums ir informēt abu „komandu atbildīgos pārstāvjus” par nospēlēto laiku un atlikušo laiku, īpaši spēles laika apturēšanas brīžos.

Ja tablo pulkstenim nav automātiskais signāls, laika tiesnesis uzņemas atbildību par puslaika un spēles beigu signāla došanu (skat. 2:3).

Ja uz tablo nav iespējams parādīt arī noraidījuma laiku (vismaz trīs katrai komandai IHF spēlēs), laika tiesnesim uz tiesnešu galdiņa jānovieto kartīte, kurā norādītas katra noraidījuma laika beigas kopā ar spēlētāja numuru.

Tiesnešu žesti

Pēc brīvmetiena vai iemetiena nozīmēšanas tiesnešiem **nekavējoties** ir jāparāda virziens, kurā tiks izpildīts metiens (žesti Nr.7 vai Nr.9).

Obligāti ir jālieto atbilstošs žests, lai parādītu personīgo sodu (žesti Nr.13-14).

Ja izskatās, ka būtu nepieciešams parādīt iemeslu lēmumam par brīvmetienu vai 7m metienu, tad var lietot vienu no žestiem Nr.1-6 un Nr.11 papildus informācijai (tomēr žestu Nr.11 vienmēr vajadzētu rādīt situācijās, kad pirms lēmuma nozīmēt brīvmetienu par pasīvu spēli, nav parādīts žests Nr.17).

Žesti Nr.12, 15 un 16 ir obligāti norādītajās situācijās.

Žesti Nr.8, 10 un 17 tiek lietoti, ja tiesneši to uzskata par nepieciešamu.

Tiesnešu žestu saraksts

1. Ieiešana vārtu laukumā.
2. Dribļa kļūda.
3. Soļu kļūda vai 3 sekunžu kļūda.
4. Apķeršana, turēšana, grūšana.
5. Sišana.
6. Uzbrucēja kļūda.
7. Iemetiens – virziens.
8. Metiens no vārtiem.
9. Brīvmetiens – virziens.
- 10.3m distance.
- 11.Pasīva spēle.
- 12.Vārti.
- 13.Brīdinājums – dzeltena, diskvalifikācija – sarkana.

14. Noraidījums (2 minūtes).

15. Spēles laika apturēšana, taimauts.

16. Atļauja divām personām (tiesīgām piedalīties spēlē) ieiet laukumā pie apturēta spēles laika.

17. Brīdinājums par pasīvu spēli.

1

Ieiešana vārtu laukumā



2

Dubultdribls



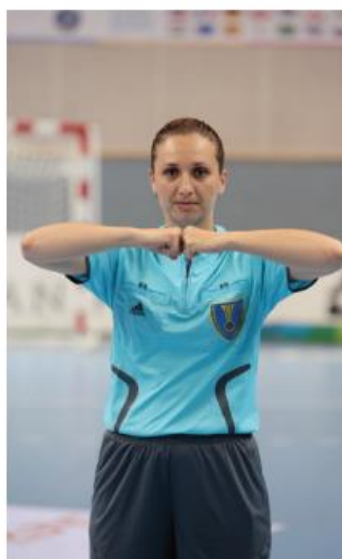
3

**Soļu kļūda vai
trīs sekunžu kļūda**



4

**Apķeršana, turēšana,
grūšana**



5

Sišana



6

Uzbrucēja kļūda



7

lemetiens - virziens



8

Metiens no vārtiem



9

Brīvmetiens



10

3 metru distance



11

Pasīva spēle



12

Vārti



13

**Brīdinājums (dzeltena),
diskvalifikācija (sarkana)**



14

Noraidījums uz 2 minūtēm



15

**Spēles laika apturēšana,
minūtes pārtraukums**



16

**Atļauja divām personām
(tiesīgām piedalīties spēlē)
ieiet spēles laukumā pie
apturēta spēles laika**



17

Brīdinājums par pasīvu spēli



Skaidrojumi spēles noteikumiem

Satura rādītājs

1. Brīvmetiena izpildīšana pēc beigu signāla (2:4-6).
2. Spēles laika apturēšana (2:8).
3. Taimauts (2:10).
4. Pasīva spēle (7:11-12).
5. Sākuma metiens (10:3).
6. Nepārprotamas vārtu gūšanas iespējas definīcija (14:1).
7. Laika tiesneša vai inspektora iejaukšanās (18:1)

1. Brīvmetiena izpildīšana pēc beigu signāla (2:4-6)

Daudzos gadījumos komanda, kurai ir tiesības izpildīt brīvmetienu pēc spēles laika, nav ieinteresēta gūt vārtus vai nu tādēļ, ka spēles rezultāts jau ir skaidrs, vai arī brīvmetiena izpildes vieta ir tālu no pretinieku vārtiem. Lai gan noteikumi tehniski prasa brīvmetiena izpildi, tiesnešiem vajadzētu parādīt labu izpratni un uzskatīt brīvmetienu par izpildītu, ja spēlētājs, kurš atrodas aptuveni pareizā vietā, vienkārši nomet bumbu vai pasniedz to tiesnešiem.

Tādos gadījumos, kad komanda vēlas gūt vārtus, tiesnešiem vajag atrast līdzsvaru starp šādas izdevības atļaušanu (pat, ja iespējas ir ļoti niecīgas) un garantiju, ka situācija nepārvērtīsies par laika kavēšanu un sliktu „teātri”. Tas nozīmē, ka tiesnešiem abu komandu spēlētāji jānostāda pareizās vietās ātri un ar stingrību tā, la brīvmetiens varētu tikt izpildīts bez kavēšanās. Jaunie ierobežojumi Noteikumā 2:5 par spēlētāju maiņām un izvietojumu ir jāizpilda (4:5 un 13:7).

Tiesnešiem ir jābūt arī ļoti modriem pie abu komandu citiem sodāmiem pārkāpumiem. Pastāvīga aizsardzības spēlētāju distancē neievērošana ir jā soda (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d). Uzbrucēji, savukārt, bieži pārkāpj noteikumus izpildot metienu, piemēram, viens vai vairāki spēlētāji šķērso brīvmetiena līniju pēc svilpes, bet pirms metiena (13:7 trešā rindkopa) vai arī metiena izpildītājs īstenībā pārvietojas vai lec metiena brīdī (15:1, 15:2, 15:3).

Ir ļoti svarīgi neļaut gūt vārtus pretēji noteikumiem.

2. Spēles laika apturēšana (2:8)

Nemaz nerunājot par situācijām, kas minētas Noteikumā 2:8, kad laika apturēšana ir obligāta, no tiesnešiem tiek gaidīti lēmumi par laika apturēšanu arī citās situācijās. Dažas tipiskas situācijas, kad laika apturēšana nav obligāta, bet tomēr normālos apstākļos uz to vērsta:

- a) ārējo apstākļu iespaidā, piemēram, nepieciešams notīrīt grīdu;
- b) spēlētājs izskatās traumēts;
- c) komanda acīmredzami velk laiku, piemēram, kavējas izpildīt kādu no metieniem, vai arī spēlētājs aizmet bumbu vai necenšas no tās atbrīvoties;
- d) ja bumba skar griestus vai konstrukcijas virs laukuma (11:1) un bumba novirzās tālu prom no iemetiena izpildes vietas, radot kavēšanos.

Ja ir izteikta nepieciešamība laika apturēšanai šajās un arī citās situācijās, tiesnešiem vispirms vajadzētu pievērst uzmanību, vai spēles pārtraukšana bez laika apturēšanas neradīs kādai no komandām priekšrocību zaudēšanu. Piemēram, ja komandai ir liels rezultāta pārsvars spēles beigu posmā, tad nebūtu nepieciešams apturēt laiku pie īsa spēles pārtraukuma laukuma notīrīšanai. Līdzīgi, ja komanda, kura zaudētu priekšrocības apturot laiku, pati dažādu iemeslu dēļ ir vainojama šajā laika kavēšanā vai vilcināšanā, tad, acīmredzot, nav nepieciešams laiku apturēt.

Cits svarīgs faktors ir pārtraukuma ilgums. Pārtraukuma ilgumu traumas dēļ ļoti bieži ir grūti noteikt, tādēļ drošāk būtu apturēt spēles laiku. Pavisam pretēji, tiesnešiem nevajadzētu pārāk steigties apturēt laiku tādēļ, ka bumba atstājusi laukumu. Tādos gadījumos bieži bumba tiek atgriezta laukumā un ir gatava spēlei gandrīz nekavējoties. Ja ne, tad tiesnešiem vajadzētu koncentrēties uz rezerves bumbas ātru ievadīšanu spēlē (3:4), lai laika apturēšana nebūtu nepieciešama.

Obligātā laika apturēšana pie 7m metiena ir atcelta. Drīkst tomēr apturēt spēles laiku dažos gadījumos uz subjektīvu spriedumu pamata, saskaņā ar apspriestajiem principiem. Tās var būt situācijas, kad viena no komandām nepārprotami kavē metiena izpildīšanu, tajā skaitā, piemēram, ar vārtsarga vai metiena izpildītāja nomaiņu.

3. Taimauts (2;10)

Katrai komandai ir tiesības saņemt vienu vienas minūtes pārtraukumu (taimautu) katrā puslaikā normālajā spēles laikā (izņemot pagarinājumu).

Ja komanda vēlas pieprasīt taimautu, komandas pārstāvis novieto uz tiesnešu galda zaļo karti pretī laika tiesnesim. Ieteicamie zaļās kartes izmēri ir apmēram 15x20cm ar attēlotu lielo burtu „T” uz abām pusēm.

Komanda var pieprasīt taimautu tikai tad, ja tā pārvalda bumbu (kad bumba ir spēlē vai spēle ir pārtraukta). Pieņemot, ka komanda nezaudē bumbu līdz laika tiesneša svilpes signālam, taimauts komandai tiek piešķirts nekavējoties. Pretējā gadījumā zaļā karte tiek atdota atpakaļ komandai.

Laika tiesnesis dod svilpes signālu un aptur pulksteni (2:9). Viņš parāda laika pārtraukšanas žestu (Nr.15) un ar izstieptu roku norāda tās komandas virzienā, kura taimautu ir pieprasījusi.

Zaļā karte tiek novietota uz tiesnešu galda tās komandas pusē, kura pieprasīja taimautu, un atrodas tur līdz taimauta beigām.

Tiesneši apliecina taimauta piešķiršanu un laika tiesnesis ieslēdz atsevišķu pulksteni laika kontrolei. Sekretārs ieraksta protokolā taimauta piešķiršanas laiku komandai, kura taimautu pieprasīja.

Taimauta laikā spēlētāji un komandu pārstāvji atrodas pie savām maiņas zonām gan laukumā, gan maiņas zonā. Tiesneši stāv laukuma centrā, bet viens no viņiem konsultāciju nolūkā drīkst pieiet pie tiesnešu galda.

Lai varētu piemērot sodus atbilstoši Noteikumam 16, taimauts ir definēts kā daļa no spēles laika (16:10), tādējādi jebkura nesportiska uzvedība vai cits pārkāpums ir jāsoda parastā veidā. Turklāt nav svarīgi vai spēlētājs/komandas pārstāvis atrodas laukumā vai ārpus tā. Tādā veidā brīdinājums, noraidījums vai diskvalifikācija atbilstoši Noteikumiem 16:1-3 un 16:6-9 var tikt piešķirts par nesportisku uzvedību (8:7-10) vai par darbībām, kas pakļaujas Noteikumam 8:6b.

Pēc 50 sekundēm laika tiesnesis dod akustisku signālu, apliecinot, ka spēli jāturpina pēc 10 sekundēm.

Komandām ir jābūt gatavām atsākt spēli, kad taimauts ir beidzies. Spēle tiek atsākta ar metienu, atbilstošu situācijai, kāda bija laika apturēšanas brīdī, vai arī, ja bumba bija spēlē, ar brīvmetienu komandai, kura pieprasīja taimautu un no vietas, kurā atradās bumba laika apturēšanas brīdī.

Pēc tiesneša svilpes laika tiesnesis ieslēdz pulksteni.

Piezīmes:

Ja IHF, kontinentu vai nacionālās federācijas lieto atšķirīgus noteikumus, atbilstošus Noteikuma 2:10 piezīmēs teiktajam, katrai komandai ir tiesības izmantot maksimāli trīs taimautus regulārajā spēles laikā, izņemot pagarinājumus. Ne vairāk kā divus taimautus drīkst izmantot katrā spēles puslaikā. Starp diviem vienas komandas taimautiem pretiniekiem vismaz vienu reizi ir jāpārvalda bumba. Trīs zaļās kartes ar numuriem 1,2 un 3 ir pieejamas katrai komandai. Komandām tiek izsniegtas kartes 1 un 2 pirmajā puslaikā un kartes 2 un 3 otrajā puslaikā, ja pirmajā puslaikā ir izmantots tikai viens taimauts. Ja pirmajā puslaikā ir izmantoti divi taimauti, komandām tiek izsniegtas vienīgi zaļās kartes Nr.3.

Spēles pēdējās 5 minūtēs komandai ir atļauts izmantot tikai vienu taimautu.

4. Pasīva spēle (7:11-12)

A. Vispārējie norādījumi

Noteikumu pielietojuma mērķis, ņemot vērā pasīvu spēli, ir aizkavēt nepievilcīgas spēles veidu un intensīvu laika vilcināšanu. Tas prasa, lai tiesneši visā spēles laikā būtu konsekventi, nosakot un tiesājot pasīvu spēli.

Pasīva spēle var izraisīties visās komandas uzbrukuma fāzēs, t.i., kad bumba tiek pārvietota pa laukumu gan uzbrukuma veidošanas laikā, gan beigu fāzē.

Visbiežāk pasīvais spēlēšanas veids vērojams sekojošās situācijās:

- komanda ir nelielā pārsvarā tuvu spēles beigām;
- komandai ir noraidīts spēlētājs;
- kad pretinieki ir spēcīgāki un viņu aizsardzība labāka.

B. Brīdinājuma žesta lietošana

Brīdinājuma žestu īpaši vajadzētu rādīt sekojošās situācijās

B1. Maiņas notiek lēni, vai arī bumba lēni tiek pārvietota pa laukumu.

Tipiskās pazīmes ir:

- spēlētāji stāv ap laukuma vidu, gaidot, kad beigsies spēlētāju maiņa;
- spēlētājs kavējas ar brīvmetiena izpildi (izliekoties nezinot pareizo metiena izpildes vietu), sākuma metiena izpildi, vārtsargam pārņemot bumbu savā kontrolē, izpildot ekscentrisku piespēli uz centru vai lēni soļojot ar bumbu uz centru), metiena no vārtiem vai iemetiena kavēšanu, ja komanda iepriekš ir brīdināta par šādu laika vilcināšanas taktiku;
- spēlētājs stāv, driblējot bumbu;
- bumba tiek spēlēta atpakaļ savā laukuma pusē, neraugoties uz to, ka pretinieki neveic nekādu spiedienu.

B2. Brīdinājuma žests saistībā ar lēnu spēlētāju maiņu, kad uzbrukuma fāze jau sākusies.

Tipiskās pazīmes ir:

- visi spēlētāji jau ieņēmuši uzbrukuma pozīcijas;
- komanda uzsāk sākuma fāzi ar sagatavošanās piespēlēm;
- komanda līdz pat šim brīdim nav uzsākusi spēlētāju maiņu.

Komentārs:

Komandai, kura mēģinājusi veikt ātru pretuzbrukumu no savas laukuma puses, bet pretinieku laukuma pusē tai neizdodas izmantot vārtu gūšanas iespēju, ir jāatļauj šajā posmā ātru spēlētāju maiņu.

B3. Pārmērīgi ilgas sākuma fāzes laikā.

Principā komandai vienmēr vajag atļaut sākuma fāzē izmantot sagatavošanās fāzi, pirms tā var uzsākt plānotu uzbrukumu.

Tipiskas pazīmes ilgai sākuma fāzei ir:

- komandas uzbrukums nenoved ne pie kādas plānotas uzbrukuma akcijas.

Komentārs:

Plānota uzbrukuma akcija pastāv it īpaši, ja uzbrucēji lieto taktiskās metodes, pārvietojoties tā, lai iegūtu telpiskās priekšrocības pret aizsargiem, vai arī paaugstina uzbrukuma tempu, salīdzinājumā ar sākuma fāzi:

- spēlētāji atkārtoti saņem bumbu stāvot nekustīgi vai kustoties prom no vārtiem;
- driblē bumbu, stāvot nekustīgi;
- saduroties ar pretinieku, uzbrucējs priekšlaicīgi izvairās, gaida, kad tiesneši pārtrauks spēli, vai arī neiegūst telpiskas priekšrocības pār aizsargu;

- aktīvas aizsardzības akcijas: paņēmieni, kas kavē pretiniekiem palielināt tempu, jo aizsargi kavē plānoto bumbas kustību un pārvietošanos;
- īpašs kritērijs nesekmīgi ilgai sākuma fāzei ir, kad uzbrūkošā komanda nerasniedz skaidru tempa palielinājumu līdz beigu fāzei.

C. Kā brīdinājuma žests ir jāpielieto

Ja tiesnesis (laukumā vai aiz gala līnijas) konstatē pasīvu spēli, viņš paceļ roku (žests Nr.17), lai konstatētu, ka komanda, kura pārvalda bumbu, necenšas veidot vārtu gūšanas iespējas. Otram tiesnesim arī ir jāparāda brīdinājuma žests.

Brīdinājuma žests izsaka, ka komanda, kura pārvalda bumbu, neveic nekādu mēģinājumu veidot vārtu gūšanas iespēju, vai arī atkārtoti traucē atsākt spēli.

Brīdinājuma žests turpinās līdz:

- uzbrukuma beigām vai
- brīdinājuma žests vairs nav spēkā (skat. sekojošu ieteikumu).

Uzbrukums, kurš sākas komandai iegūstot bumbu, uzskatāms par pabeigtu, kad komanda guvusi vārtus vai zaudējusi bumbu.

Brīdinājuma žests parasti attiecas uz visu atlikušo uzbrukumu. Tomēr uzbrukuma laikā ir divas situācijas, kurās pasīvas spēles vērtējums vairs ilgāk nav spēkā un brīdinājuma žests ir jāpārtrauc:

- a) komanda, kura pārvalda bumbu, izpilda metienu un bumba atlec pie komandas no vārtu kontrukcijas vai vārtsarga (tieši vai metiena no vārtiem veidā);
- b) aizsargājošās komandas spēlētājs vai komandas pārstāvis ir saņēmis progresīvo sodu saskaņā ar Noteikumu 16 par pārkāpumu vai nesportisku uzvedību.

Šajās divās situācijās komandai, kura pārvaldīja bumbu, ir atļauts veidot jaunu uzbrukumu.

D. Pēc brīdinājuma žesta parādīšanas

Pēc brīdinājuma žesta parādīšanas tiesnešiem vajadzētu atļaut komandai, kura pārvalda bumbu, mainīt darbības veidu. Jāņem vērā, ka zemāka līmeņa komandām un jaunākiem spēlētājiem var dot vairāk laika.

Brīdinātajai komandai ir jādod iespēja sagatavot uz vārtu gūšanu tendētu darbību.

Ja komanda, kura pārvalda bumbu, neizrāda acīm redzamu mēģinājumu veidot situāciju, lai mestu pa vārtiem, tad viens no tiesnešiem lemj, ka tā ir pasīva spēle (Noteikumi 7:11-12). (skat. arī sekojošus lēmumu pieņemšanas kritērijus pēc brīdinājuma žesta parādīšanas).

Piezīme;

Pasīvu spēli nevajadzētu svilpt pirms brīža, kad ir iespēja mest pa vārtiem, vai arī, kad spēlētājs ar bumbu ir tuvu tam, lai mēģinātu mest pa vārtiem.

Lēmumu pieņemšanas kritēriji pēc brīdinājuma žesta parādīšanas:

D1. Komanda uzbrukumā:

- nav skaidri redzams pieaugums tempā;
- nav uz vārtiem virzītas darbības;
- 1 pret 1 darbības, neiegūstot telpiskas priekšrocības;
- kavēšanās, spēlējot bumbu (piemēram, bumbas virzību bloķē aizsargājošā komanda).

D2. Komanda aizsardzībā:

- aizsargājošā komanda mēģina aizkavēt paātrinājumu tempā, vai arī mērķētu uzbrukuma darbību ar korektām un aktīvām aizsardzības darbībām;
- par pasīvu spēli nedrīkst skaitīt gadījumus, kad uzbrukuma veidošanā iejaucas agresīva aizsardzība ar pastāvīgiem pārkāpumiem.

E. Pielikums

Tempa samazinājuma pazīmes

- darbības laukuma malās, nevis vidū pret vārtiem;
- bieža diagonāla skriešana aizsargu priekšā, neveidojot spiedienu pret viņiem;
- nav darbības laukuma vidū, tādas kā saskare ar pretinieku 1 pret 1, vai arī bumbas piespēle spēlētājiem starp vārtu laukuma līniju un brīvmetienu līniju;
- atkārtotas piespēles starp diviem spēlētājiem bez skaidra darbības tempa pieauguma ar virzību uz vārtiem;
- bumbas piespēlēšana uz visām pozīcijām, ieskaitot malējos spēlētājus, līnijas spēlētāju un ārējos spēlētājus, bez tempa pieauguma vai skaidri saskatāmas darbības vārtu virzienā.

Pazīmes 1 pret 1 darbībā, kad netiek iegūtas telpiskas priekšrocības

- 1 pret 1 darbība situācijās, kad šeit acīm redzami nav vieta caurgājienam (vairāki pretinieki bloķē vietu caurgājienam);
- 1 pret 1 darbība bez jebkāda mērķa izlauzties pret vārtiem;
- 1 pret 1 darbība ar mērķi vienkārši panākt brīvmetiena nozīmēšanu (piemēram, ļaujot sevi „pielipināt” aizsargam, vai izbeidzot 1 pret 1 darbību jau tad, kad caurgājiens vēl bija iespējams).

Pazīmes par noteikumiem atbilstošām aktīvām aizsardzības metodēm

- mēģinājums neizdarīt pārkāpumu, lai izvairītos no spēles apturēšanas;
- skrējiena ceļa noseģšana uzbrucējam, varbūt ar divu aizsargu piedalīšanos;
- kustoties uz priekšu, bloķēt ceļus piespēlēm;
- aizsargu kustēšanās uz priekšu spiež uzbrucējus tālāk atpakaļ laukumā;
- provocēt uzbrucējus spēlēt bumbu tālu atpakaļ neizdevīgā pozīcijā.

5. Sākuma metiens (10:3)

Kā pamatprincips Noteikuma 10:3 izpratnei tiesnešiem jāpatur prātā mērķis – iedrošināt komandas ātrai sākuma metiena izpildei. Tas nozīmē, ka tiesnešiem nevajadzētu būt pedantiskiem un nemeklēt iespējas iejaukties vai sodīt komandu, kura cenšas izmest ātri.

Piemēram, tiesnešiem vajag izvairīties no rakstu darbiem vai citiem uzdevumiem, kas traucē ātri kontrolēt spēlētāju ieņemtās vietas. Laukuma tiesnesim vajadzētu būt gatavam dot svilpes signālu nekavējoties, ja metiena izpildītājs sasniedz pareizu vietu, pieņemot, ka nav nepieciešams labot pārējo spēlētāju ieņemtās vietas. Tiesnešiem arī jāpatur prātā, ka metiena izpildītāja komandas biedriem ir atļauts pārvietoties pāri centra līnijai tiklīdz atskanējusi svilpe (tā ir atkāpe no metienu izpildes pamatprincipa).

Lai gan noteikumi nosaka, ka metiena izpildītāja vienai pēdai jābūt uz centra līnijas un 1,5m robežās no centra, tiesnešiem nevajadzētu būt pārmērīgi precīziem un rūpēties par centimetriem. Galvenais ir izvairīties no negodīguma un nenoteiktības attiecībā pret pretiniekiem, nosakot, kad un kur sākuma metiens tiek izpildīts.

Turklāt lielākai daļai laukumu nav centra punkta atzīmes un dažiem laukumiem centra līnija centrā ir pārtraukta reklāmu dēļ. Šādos gadījumos gan metiena izpildītājam, gan tiesnesim acīm redzami vajag izvērtēt pareizo vietu un jebkura neatlaidīga prasība pēc precizitātes varētu būt nereāla un nepiemērota.

6. Nepārprotamas vārtu gūšanas iespējas definīcija (14:1)

Skaidrojot Noteikumu 14:1, nepārprotama iespēja gūt vārtus ir tad, ja:

a) spēlētājam, kuram ir bumba pie pretinieku vārtu laukuma līnijas un viņš pārvalda savu ķermeni, ir iespēja izdarīt metienu vārtos bez jebkādas iespējas pretiniekam atļautā veidā pārtraukt šo metienu;

b) spēlētājs, kuram ir bumba un viņš pārvalda savu ķermeni, skrien (driblē) viens pret vārtsargu, un nevienam citam pretiniekam nav nekāda iespēja stāties viņam ceļā, lai apturētu šo pretuzbrukumu.

Tas attiecas arī uz gadījumiem, kad spēlētājs ir gatavs nekavējošai bumbas saņemšanai un pretinieku komandas vārtsargs ar sadursmi, atbilstošu noteikuma 8:5 komentāriem, pārtrauc bumbas saņemšanu; šajā īpašajā gadījumā aizsardzības spēlētāju izvietojums nav svarīgs;

c) vārtsargs ir atstājis vārtu laukumu un pretiniekam, kuram ir bumba un viņš kontrolē savu ķermeni, ir nepārprotama un netraucēta iespēja iemest bumbu tukšos vārtos.

7. Laika tiesneša vai inspektora iejaukšanās (18:1)

Ja laika tiesnesis vai inspektors iejaucas, kad spēle jau ir apturēta, tad spēle tiek atsākta ar metienu, kas atbilst apturēšanas iemeslam.

Ja laika tiesnesis vai inspektors iejaucas un tādā veidā aptur spēli, kad bumba ir spēlē, tad tiek pielietoti sekojoši noteikumi:

A Nepareiza spēlētāju maiņa vai neatļauta spēlētāja ieiešana laukumā (Noteikumi 4:2-3, 5-6)

Laika tiesnesim (vai inspektoram) jāaptur spēli nekavējoties, bez atsaukšanās uz „priekšrocības” noteikumu atbilstoši 13:2 un 14:2. Ja apturot spēli tiek izjaukta nepārprotama vārtu gūšanas iespēja, ko izraisīja aizsargājošā komanda, tiek nozīmēts 7m soda metiens, atbilstoši Noteikumam 14:1a. Pārējos gadījumos spēle tiek atsākta ar brīvmetienu.

Vainīgais spēlētājs tiek sodīts atbilstoši Noteikumam 16:3a. Tomēr gadījumā, kad spēlētājs neatļauti ieiet laukumā atbilstoši Noteikumam 4:6 laikā, kad ir nepārprotama vārtu gūšanas iespēja, spēlētājs tiek sodīts atbilstoši Noteikumam 16:6b savienojumā ar Noteikumu 8:10b.

B Spēles apturēšana citu iemeslu dēļ, piemēram, nesportiska uzvedība mainas zonā

a. Laika tiesneša iejaukšanās.

Laika tiesnesim vajadzētu gaidīt līdz nākošajam spēles apturēšanas brīdim un tad informēt tiesnesi.

Ja, neraugoties uz to, laika tiesnesis aptur spēli, kamēr bumba ir spēlē, tad spēle tiek atsākta ar brīvmetienu tai komandai, kura pārvaldīja bumbu spēles apturēšanas brīdī. Ja spēles apturēšanu ir izraisījis aizsargājošās komandas pārkāpums un ir izjaukta nepārprotama iespēja gūt vārtus, ir jānozīmē 7m soda metiens, atbilstoši Noteikumam 14:1b.

(Tas attiecas arī, ja laika tiesnesis aptur spēli, pieprasot taimautu un tiesneši atsaka, jo laika izvēle ir nepareiza. Ja nepārprotama vārtu gūšanas iespēja ir izjaukta, ko izraisījusi laika apturēšana, ir jānozīmē 7m soda metiens).

b. Inspektora iejaukšanās

IHF, kontinenta federācijas vai nacionālās federācijas inspektors, kurš atbildīgs par spēli, ir tiesīgs informēt tiesnešus par iespējamiem lēmumiem pie noteikumu pārkāpumiem (izņemot gadījumus, kad tiesnešu lēmumi ir balstīti uz novērotajiem faktiem), vai arī pie maiņas zonas noteikumu pārkāpumiem.

Inspektors drīkst apturēt spēli nekavējoties. Šajā gadījumā spēle tiek atsākta ar brīvmetienu komandai, kura nav izdarījusi pārkāpumu, kā dēļ spēle tika apturēta.

Ja apturēšana ir notikusi aizsargājošās komandas pārkāpuma dēļ, un tā izjauc nepārprotamu vārtu gūšanas iespēju, ir jānozīmē 7m soda metiens, atbilstoši Noteikumam 14:1a.

Tiesnešiem ir pienākums piešķirt personīgos sodus, atbilstoši inspektora norādījumiem.

Par faktiem, kas attiecas uz pārkāpumiem pēc Noteikumiem 8:6 vai 8:10, ir jāziņo rakstiski.

Mainas zonas noteikumi

1. Maiņas zona atrodas ārpus sānu līnijas pa kreisi un pa labi no centra līnijas līdz attiecīgās komandas rezerves spēlētāju soliņa galam, un arī aiz soliņiem, ja ir pietiekami plaša telpa (spēles Noteikumi 1.zīmējums).

IHF un kontinentu sacensību nolikumos norādīts, ka rezerves spēlētāju soliņiem jābūtu 3,5m attālumā no centra līnijas. Tā ir arī rekomendācija pārējo līmeņu spēlēm.

Nekas nedrīkst atrasties pie sānu līnijas pret rezerves spēlētāju soliņiem (vismaz 8m no centra līnijas).

2. Vienīgi protokolā ierakstītie spēlētāji un komandu pārstāvji drīkst atrasties maiņas zonā (4:1-2).

Ja nepieciešams, viņš drīkst atrasties aiz rezerves spēlētāju soliņa.

Komandas pārstāvjiem maiņas zonā ir jābūt tērptiem treniņtērpos vai uzvalkos. Krāsas tērpiem, kuras var izraisīt jucekli ar pretinieku komandas laukuma spēlētājiem, nav atļautas.

3. Laika tiesnesim un sekretāram ir jāpalīdz tiesnešiem sekot spēlētāju un komandas pārstāvju skaitam maiņas zonā pirms spēles un spēles laikā.

Ja pirms spēles ir kādi pārkāpumi, kas attiecas uz maiņas zonu, spēli nedrīkst sākt, pirms tie nav novērsti. Ja tas notiek spēles laikā, tad nākošajā spēles pārtraukumā, neatsākot spēli, tie ir jānovērš.

4. Komandas pārstāvjiem ir tiesības un pienākums vadīt savu komandu godīgā un sportiskā garā noteikumu robežās visu spēles laiku. Galvenokārt viņiem ir jābūtu uz rezerves spēlētāju soliņa.

Tomēr pārstāvjiem ir **atļauts** kustēties gar „treneru zonu”. „Treneru zona” atrodas tieši pret soliņiem un, ja tas iespējams, arī aiz soliņiem.

Kustēšanās un izvietošanās „treneru zonā” ir atļauta, lai dotu taktiskus padomus un sniegtu medicīnisku palīdzību. Galvenokārt, tikai vienam komandas pārstāvim ir atļauts pa laikam stāvēt un kustēties.

Protams, vienam komandas pārstāvim ir atļauts atstāt „treneru zonu”, ja viņš nekavējoties vēlas iesniegt „zaļo karti”, pieprasot taimautu. Tomēr komandas pārstāvim nav atļauts atstāt „treneru zonu” ar „zaļo karti”, stāvēt pie galdiņa un gaidīt taimauta pieprasīšanas brīdi.

„Komandas atbildīgais pārstāvis” arī drīkst atstāt „treneru zonu” īpašās situācijās, piemēram, ja nepieciešams kontakts ar laika tiesnesi vai sekretāru.

Spēlētājiem maiņas zonā galvenokārt vajadzētu sēdēt uz rezerves spēlētāju soliņa.

Spēlētājiem tomēr ir **atļauts**:

- Pārvietoties bez bumbas aiz soliņa, lai iesildītos, ja ir pietiekami daudz vietas un tas netraucē.

Komandas pārstāvjiem vai spēlētājiem **nav atļauts**:

- traucēt vai apvainot tiesnešus, inspektoros, laika tiesnešus, sekretārus, spēlētājus, komandas pārstāvjus vai skatītājus ar provokācijām, protestiem un cita veida nesportisku uzvedību (runa, mīmika, žesti);
- atstāt maiņas zonu, nolūkā iejaukties spēlē.

Komandas pārstāvjiem un spēlētājiem vispār ir jāatrodas komandas maiņas zonā. Ja komandas pārstāvis tomēr atstāj maiņas zonu un ieņem citu vietu, viņš zaudē tiesības pārzināt un vadīt savu komandu un viņam ir jāatgriežas maiņas zonā, lai savas tiesības atgūtu.

Vēl svarīgāk ir tas, ka spēlētāji un komandas pārstāvji paliek tiesnešu jurisdikcijā visu spēles laiku un noteikumi par personīgajiem sodiem attiecas arī uz spēlētāju vai komandas pārstāvi, kurš ir nolēmis izvēlēties vietu prom no laukuma un maiņas zonas. Tādēļ nesportiska uzvedība, nopietna nesportiska uzvedība un sevišķi nesportiska uzvedība ir jāsoda tādā pašā veidā kā tad, ja pārkāpums būtu izdarīts laukumā vai maiņas zonā.

6. Ja tiek pārkāpti maiņas zonas noteikumi, tiesnešu pienākums ir rīkoties atbilstoši Noteikumiem 16:1b, 16:3e vai 16:6b (brīdinājums, noraidījums, diskvalifikācija).