

HENDBOLLI NË RËRË (Beach Handball)



Rregullat e lojës

Sinjalizimi

Komentimi i rregullave të lojës

Rregulla mbi hapësirën e portierit

PËRMBAJTJA

- Rregulla 1. Fusha e lojës,
- Rregulla 2. Fillimi i lojës, kohëzgjatja, sinjali përfundimtar, Time-Out-i, Time-Out-i ekipor.
- Rregulla 3. Topi,
- Rregulla 4. Skuadra, zëvendësimi i lojtarëve, pajisja sportive,
- Rregulla 5. Portieri,
- Rregulla 6. Hapësira e portierit,
- Rregulla 7. Loja me top dhe loja pasive,
- Rregulla 8. Ndërhyrjet , sjellja josportive,
- Rregulla 9. Shënimi i golit,
- Rregulla 10. Gjuajtja e gjyqtarit,
- Rregulla 11. Auti,
- Rregulla 12. Gjuajtja e portierit,
- Rregulla 13. Gjuajtja e lirë,
- Rregulla 14. Gjashtëmetërshi (penaltia)
- Rregulla 15. Udhëzimet e përgjithshme për ekzekutimin e gjuajtjeve (gjuajtja e gjyqtarit, auti, gjuajtja e portierit, gjuajtja e lirë, gjashtëmetërshi)
- Rregulla 16. Ndëshkimet,
- Rregulla 17. Gjyqtarët
- Rregulla 18. Proces-mbajtësi dhe matësi i kohës.

Shenjat unike të gjyqtarëve.

Komentimi i rregullave të lojës.

Rregulla mbi hapësirën për zëvendësimin e lojtarëve.

P a r a t h ë n j e:

Këto rregulla të lojës hyjnë në fuqi më 09 mars 2002.

Për shkak të racionalizimit, me këtë doracak shërbehen lojtarët (meshkujt dhe femrat) përsonat zyrtar, gjyqtarët si dhe të gjithë të tjerët.

Megjithatë rregullat njëjtë aplikohen për meshkuj dhe femra, me përjashtim të rregullës 3. (pesha dhe madhësia e topit).

Në bazë të filozofisë së hendbollit në rërë (kënaqësia e lojës është që të dy skuadrat me numër të njëjtë të lojtarëve, japin çdo gjë prej vedit që të arrijnë sukses), lojtarët si individ mund të ndëshkohen për sjellje jo sportive apo ndërhyrjes së shkaktuar, në vend të dënimit ekipor.

<< Filozofia e hendbollit në rërë, përqendrohet në moton e lojës korrekte – çdo vendim duhet të merret në përputhshmëri me Rregullat e lojës>>

RREGULLA 1. FUSHA E LOJËS.

1:1 Fusha e lojës (foto 1.) është kënddrejtë me gjatësi 27 m. dhe gjerësi 12 m. Përbëhet nga fusha e lojës dhe dy hapësirave të portierëve. Sipërfaqja e fushës përbëhet nga shtresa e rërës me trashësi minimale 40 cm. Kualiteti i shtresës së fushës nuk guxon të ndryshojë të ndryshoj në të mirë të njërës skuadër.

Për rreth fushës duhet të ekzistojë zona e sigurisë e gjerë 3.m.

1:2. Fusha e lojës për zhvillimin e ndeshjes është 15 m e gjatë dhe 12 m e gjerë. Vija kufizuese janë të shënuara me shirit plastik apo me litar. Trashësia maksimale duhet të jetë 8 cm.

1:3. Të gjitha vijat e fushës janë pjesë përbërëse që e kufizojnë atë.

Anët e gjata quhen vija të përzgjatura apo autit ndërsa vijat e shkurta quhen vija fundore apo vijat e gol-autit, në të anët e portës.

P O R T A

1:4. Porta gjendet në mes të vijës fundore (vijës së gol-autit). Lartësia e brendshme është 2 metra, ndërsa gjerësia 3 metra. (foto 2.a dhe 2.b). Porta duhet të jetë e përforcuar në rërë. Baza duhet të jetë e siguruar - e mbajtur fortë për shkak të sigurisë së lojtarëve

Shtyllat e portës janë të lidhura me tërthorësen. Skaji i fundit i tërthorësës duhet të jetë paralel me skajin e fundit të vijës së gol-autit. Shtyllat dhe tërthorësja duhet të kenë formën katrore prej 8 cm. Tri anët që shihen nga fusha duhet të jen të ngjyrosura me dy ngjyra të cilat dallohen nga prapa vija.

Porta duhet të jetë e pajisur me rrjetë, ashtu të vendosur, në mënyrë që kur topi ka hyrë në portë nuk mund të dali nga porta.

HAPËSIRA E PORTIERIT

1:5. Para secilës portë gjendet hapësira e portierit. (Rregulla 6). Hapësira e portierit kufizohet me vijën, e cila shënohet në këtë mënyrë: Shiriti apo litari tërhiqet paralel me vijën fundore (gol-autit) në largësi prej 6 m nga prapavija.

TAVOLINA E PROCESMBAJTËSIT

1:6. Tavolina e procesmbajtësit ka vende për tre deri katër persona dhe gjendet në mes të vijës së përzgjatur (autit) në largësi prej 3 m. nga vija.

Tavolina e procesmbajtësit duhet të vendoset në atë mënyrë që procesmbajtës dhe kohëmatësi të kenë shikim të plotë-qartë në hapësirën për zëvendësimin e lojtarëve.

HAPËSIRA PËR ZËVENDËSIM

1:7. Hapësira për zëvendësimin e lojtarëve është e gjatë 15 m, ndërsa gjerësia 3 m e njëjta gjendet në secilën anë të fushës, jashtë vijës së përzgjatur.

- 1:8 a)** Portierët fushën duhet ta lëshojnë përmes vijës së përzgjatur të hapësirës për zëvendësim ose përmes vijës së përzgjatur (autit) të hapësirës së vet të portierit (4:13, 5:12).
- b)** Portierë në fushë mund të hyjnë përmes vijës së përzgjatur për zëvendësimin e lojtarëve ose përmes vijës së përzgjatur (autit) të hapësirës së vet të portierit. (4:13, 5:12).

Foto 1 : FUSHA E LOJËS.

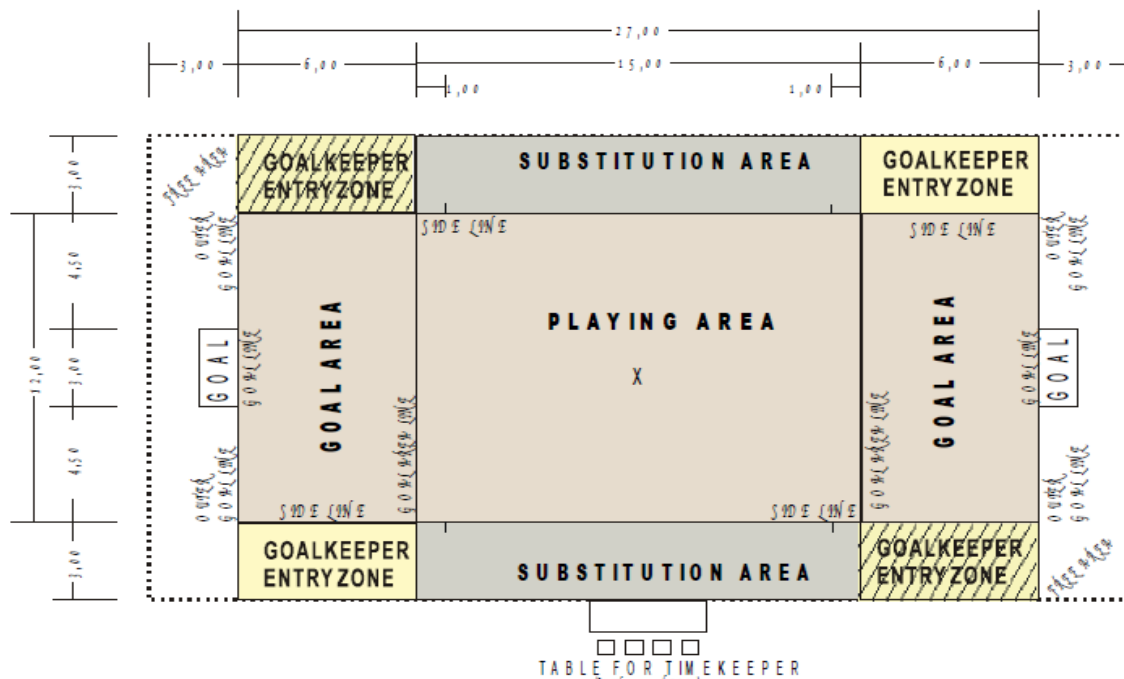


Foto.2. Dimensionet e golit

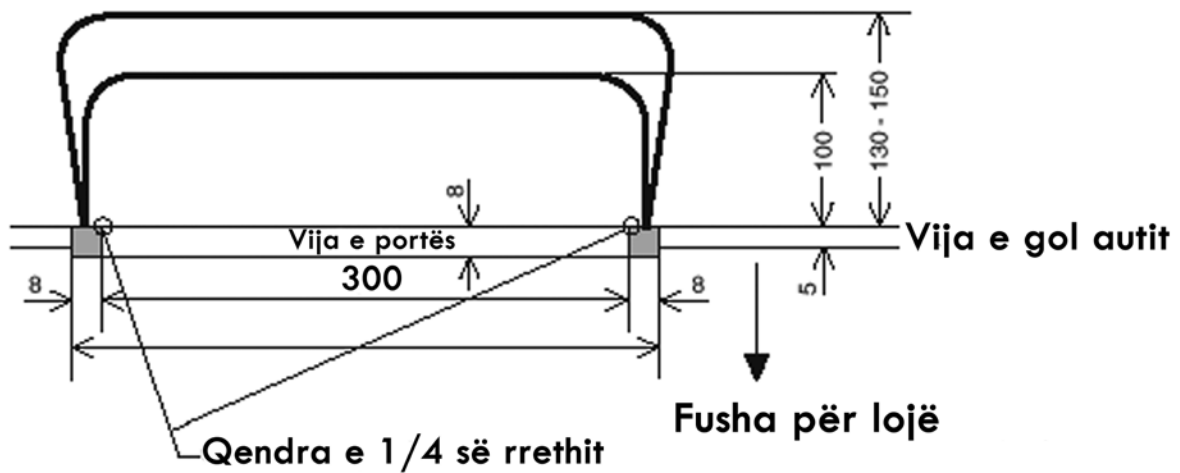
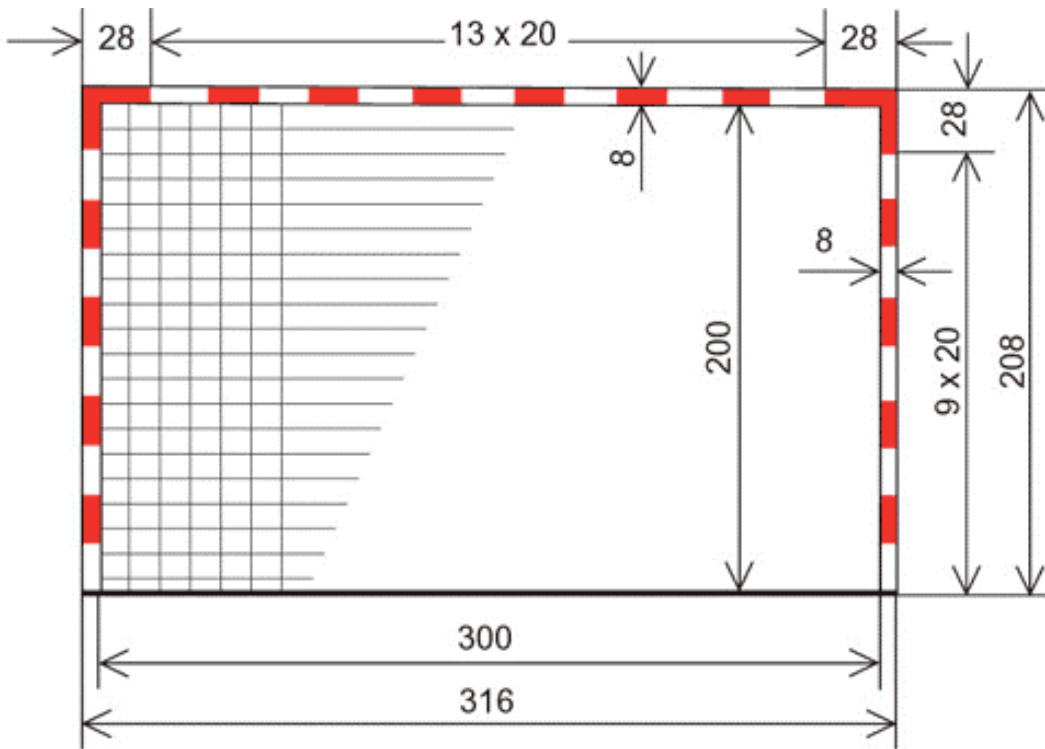
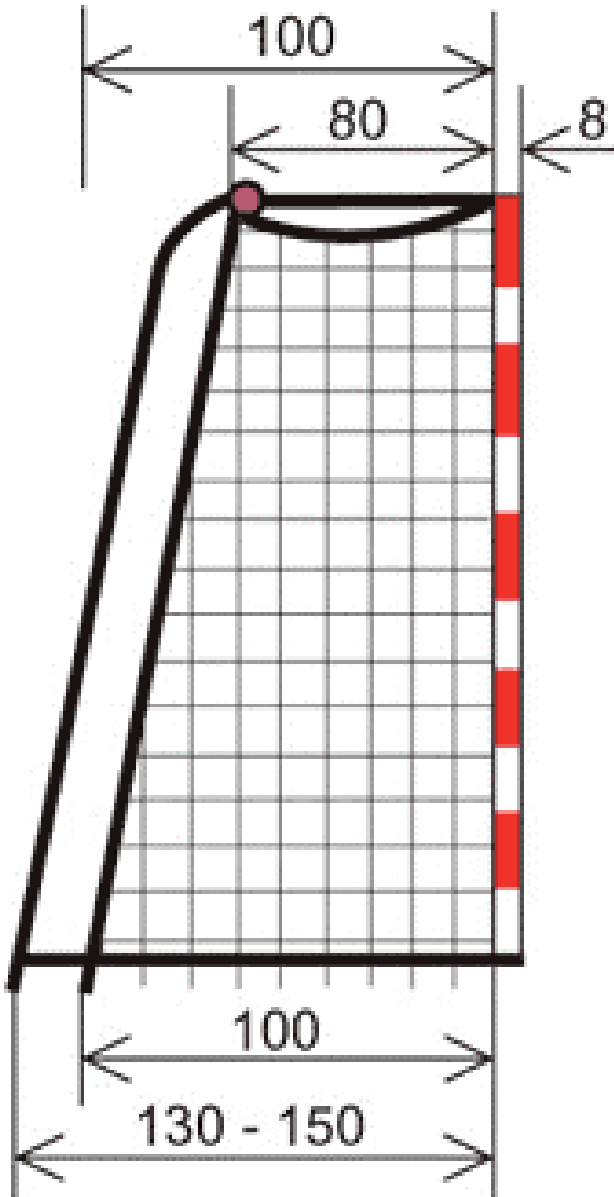


Foto 2b Goli



RREGULLA 2.

FILLIMI I LOJËS, KOHA E LOJËS, SINJALI PËRFUNDIMTAR, TIME-OUT-i, TIME OUT-i EKIPOR.

Fillimi i ndeshjes

- 2:1.** Para fillimit të ndeshjes gjyqtarët bëjnë tërheqjen e shortit për të zgjedhjen e anës së fushës si dhe hapësirës për zëvendësimin e lojtarëve. Skuadra që fiton kushtin do të zgjedhë anën e fushës si dhe hapësirën për zëvendësimin e lojtarëve. Skuadrës tjetër i takon ana tjetër e fushës. Pas përfundimit të pjesë-lojës së parë, skuadrat ndërrojnë anët e fushës. Hapësirat për zëvendësimin e lojtarëve nuk ndërrohen.
- 2:2.** Çdo gjysmë-lojë si dhe pas golit të artë, loja fillon me gjuajtjen e gjyqtarit (10:2-2) pas fishkëllimës (shiko rregullën 2:6, 2:8, dhe 4:2), pas sinjalit të gjyqtarëve (2:5).
- 2:3.** Gjatë gjuajtjes së gjyqtarit, lojtarët vet pozicionohen në cilën do pjesë të fushës

Koha e lojës

- 2:4.** Loja përbëhet prej dy pjesëlojvëe , të cilat në mënyrë të ndarë poentohen. Secila pjesëlojë zgjatë 10 min. (shiko rregullën 2:6, 2:8, dhe 4:2). Pushimi në mes dy pjesëlojëve zgjatë 5 min.
- 2:5.** Koha e lojës (ekzekutimi i gjuajtjes së gjyqtarit si dhe aktivizimit të kronometrit) fillon me fishkëllimën e gjyqtarit në fushë për gjuajtjen nisëse.
- 2:6.** Nëse në fund të pjesëlojës së parë rezultati është baras, shfrytëzohet rregulla (9:7). Loja vazhdon me gjuajtjen e gjyqtari (rregulla 10). Fituesi i secilës pjesëlojë fiton një pikë.
- 2:7.** Nëse në të dy pjesëlojë fiton e njëjta skuadër, ajo skuadër është fitues i përgjithshëm me rezultat 2:0.
- 2:8.** Nëse secila skuadër fiton nga një pjesëlojë, rezultati është i barabartë. Pasi që gjithnjë duhet të ketë fitues, atëherë aplikohet loja shtesë deri sa njëra skuadër të shënoj gol (rregulla 9).

SINJALI PËRFUNDIMTAR

- 2:9** Koha e lojës përfundon me sinjalin automatik të semaforit apo me sinjalin e matësit të kohës. Nëse këto nuk ekzistojnë, atëherë gjyqtari me fishkëllim jep shenjë për përfundimin e lojës. (17:10,18:1,18:2)

Shpjegim:

Nëse nuk ekziston semafori me sinjalin automatik, kohëmatësi shfrytëzon kronometrin dhe sinjalin përfundimtar për përfundimin e ndeshjes e jep me fishkëllim. (18:2)

Nëse shfrytëzon semaforin, i njëjti sipas mundësisë duhet të programohet që koha të rrjedhë prej 10.min. deri në 0.min. në mënyrë që shikuesi më mirë të përcjelli rrjedhën e lojës.

- 2:10** Ndërhyrjet apo sjelljet jo sportive gjatë kohëzgjatjes së lojës si dhe gjatë kohës së sinjalit përfundimtar (përfundimin e pjesëlojës së parë apo përfundimin e lojës) duhet ndëshkohen edhe atëherë kur nuk është e mundur deri në përfundim të sinjalit përfundimtar. Gjyqtarët e përfundojnë ndeshjen pas ekzekutimit të gjuajtjes së lirë apo 6 m, prandaj duhet pritur rezultatin e asaj gjuajtje. (shpjegimi 3).
- 2:11** Nëse në momentin e ekzekutimit të gjuajtjes së lirë apo 6 m, kur topi është në fazën e fluturimit, dëgjohet sinjali automatik, ekzekutimi duhet përsëritur. Para se të përfundoj ndeshja, gjyqtari duhet të prët rezultatin përfundimtar të ekzekutimit.
- 2:12** Lojtarët si dhe përfaqësuesit zyrtar të skuadrave i nënshtrohen ndëshkimeve personale për ndërhyrje apo sjellje jo sportive gjatë kohës së ekzekutimit të gjuajtjes së lire apo 6 m, sipas rrethanave të përshkruara në rregullën 2:10-11. Megjithatë për ndërhyrje gjatë këtij ekzekutimi nuk mund të gjykohet gjuajtje e lirë në drejtim të kundërt.
- 2:13** Nëse gjyqtarët konstatojnë se kohëmatësi para kohe ka përfunduar lojën, (pjesëlojën e parë apo përfundimin e lojës), janë të detyruar ti mbajnë lojtarët në fushë dhe të kompensojnë kohën e mbetur të lojës.

Në pronësi të topit do të jetë skuadra e cila ka qenë e dëmtuar me fishkëllimin jo të rregullt. Nëse topi ka qenë jashtë fushës, atëherë loja do të fillojë me gjuajtje e cila i përgjigjet situatës. Nëse topi ka qenë në lojë, atëherë loja do të vazhdoj me gjuajtje të lirë në përputhshmëri me rregullën 13:4, a-b.

TIME-OUT-i

2:14 Gjyqtarët vendosin se kurë dhe për sa kohë ndërpritet loja.

Time-Out-i është i obligueshëm në këto raste:

- a). përjashtimi apo shkualifikimi,
- b). ekzekutimi i 6 m,
- c). pas sinjalit të kohëmatësit apo vëzhguesit,
- d). Time-Out ekipor,
- e). për konsultim të gjyqtarëve në pajtim me rregullën 17:9,
- f). suspendimit të përfaqësuesit zyrtar.

Përveç situatave të lart shënuara, kur Time-Out-i është i obliguar, gjyqtarët duhet të gjykojnë Time-Out edhe në situatat tjera të nevojshme. Më poshtë shënojmë disa raste tipike kur Time-Out-i nuk është i detyruar, por në disa rrethana gjykohet:

- a). lëndimi i lojtarëve,
- b). kur skuadra “vjedhë” kohen, shembull kur skuadra zhagitë (vonon) me ekzekutimin e gjuajtjeve, kur lojtari nuk e lëshon topin në vend pas akordimit të gjuajtje së lirë, ose kur lojtari pas suspendimit shumë ngadalë lëshon fushën
- c). zëvendësimi i gabuar, apo kur lojtari hynë në fushë (4:13-14),
- d). ndikimi jashtëm, p.sh. rivendosja e shiritit apo litarit që kufizon fushën, apo vijat e fushës,

2:15 Ndërrhyrjet gjatë Time-Out-it njëloj sanksionohen si dhe ato të bëra gjatë kohës së lojës. (16:16. shpjegimi 1)

2:16 Gjyqtarët i japin shenjë kohëmatësit kur duhet ndalur kohen për Time-Out me tri fishkëllima të shkurta si dhe me sinjalin nr. 16. (me shkronjën T). Me fishkëllimë gjithnjë jepet shenja për aktivizimin e semaforit.

Time-Out-i ekipor.

2:17. Gjatë kohës së rregullt të lojës, secila skuadër ka të drejtë në një Time-Out për secilën pjesëlojë.

Përfaqësuesi zyrtar nëse shpreh dëshirën për Time-Out ekipor, ai duhet të shkoj në mes të fushës, në vijën e përzgatur dhe me ngritjen e kartuçit në mënyrë të qartë për të lajmëruar kohëmatësin për ndarjen e Time-Out-it(dimensiononi i kartuçit duhet të jenë 30 x 20 cm me shkronjën “T” në të dy anët).

Skuadra mund të kërkoj Time-Out vetëm atëherë kur e ka topin në pronësi (kur topi është në lojë apo gjatë ndërprerjes). Nëse skuadra nuk e ka humbur topin para se kohëmatësi të japi shenjë me fishkëllimë (sepse në këtë rast nuk do të gjykohej Time-Out), menjëherë skuadra do të marr Time-Out.

Kohëmatësi do të fishkëllejë dhe me sinjalin me dorë do të japi Time-Out-it, (me shenjen unike nr.16), si dhe me dorë tregon në drejtim të skuadrës e cila ka kërkuar Time-Out. Personi zyrtarë i skuadrës vendosë kartuçin e gjelbër në rërë në mes të vijës së përzgatur (autit) një metër larg vijës. Kartuçi mbetet aty deri në përfundim të pjesëlojes përkatëse.

Në momentin kur gjyqtari jep Tajm-aut, kohëmatësi ndalë kohën. Në sinjalin e gjyqtarëve për fillimin e Tajm-Out-it, kohëmatësi aktivizon kronometrin shtesë për matjen e kohës së Time-Out-it ekipor. Procesmbajtësi në proces verbal do të shënoj kohën dhe pjesëlojen e Time-Out-it ekipor

Gjatë Time-Outit ekipor lojtarët dhe përfaqësuesit e skuadrës qëndrojnë në hapësirën e tyre për zëvendësim, në fushë apo jashtë sajë. Gjyqtarët qëndrojnë në mesin e fushës, njeri prej tyre, me qëllim të ndonjë konsultimi, për një qastë mund të shkoj deri te tavolina e procesmbajtësit.

Cenimet e rregullave të lojës gjatë Time-Out-it ekipor kanë pasoja të njëjta sikur ato gjatë ndeshjes. Në këtë kontekst nuk ka rëndësi se lojtari që ka bërë ndërhyrje gjendet në fushë apo jashtë sajë. Sipas rregullës 8:4, 16:1d,dhe 16:2c, për shkak të sjelljeve jo sportive mund të vije deri te suspendimi.

Pas 50 sek. kohëmatësi jep shenjë me të cilin njofton skuadrat se pas 10 sek. do të filloj loja. Skuadrat duhen të jenë të gatshme që pas kalimit të kohës së Time-Out-it ekipor fillojnë ndeshjen.

Ndeshja fillon me gjuajtjen e cila i përgjigjet situatës së krijuar para Time-Out-it. Nëse topi ishte në lojë, me gjuajtje të lirë për skuadrën e cila ka kërkuar Time-Out-it ekipor, nga vendi ku në momentin e ndërprerjes ishte topi. Kur gjyqtari jep shenjë për fillim, kohëmatësi sërish aktivizon semaforin.

Shpjegim:

Gjithashtu nënkuptohen situatat kur loja vazhdon me gjuajtjen e portierit, gjuajtje të lirë apo me ekzekutimin e 6 m, kuptohet kur lojtari prek topin (mbanë topin në duar, gjuan apo ia pason bashkëlojtarit)

RREGULLA 3. TOPI

- 3:1.** Loja e hendbollit në rërë luhet me top të rrumbullakët nga materiali i gomës, cili nuk duhet të jetë rrëshqitës. Pesha e topit duhet të jetë: 350 deri 370 gram ndërsa perimetri: 54-56 cm. kurse për femra pesha 280-300 gramë, ndërsa perimetri 50-52 cm. Parametrat e topit të femrave përdoret edhe për të rinj.
- 3:2.** Duke u bazuar në Rregulla të lojës para ndeshjes duhen të jenë tre topa në dispozicion. Topat rezervë duhet të qëndrojnë në vendin e caktuar pas portës.

- 3:3.** Për t'iu shmangur ndërprerjeve të lojës si dhe Time-Out-it, portieri të cilin e cakton gjyqtari, duhet që sa më parë të sjelli topin rezervë, pas daljes së topit jashtë fushës.

Shpjegim:

Kërkesat teknike për top i cili shfrytëzohet në lojërat ndërkombëtare, gjenden në Rregullat e IHF-it.

RREGULLA 4. SKUADRA, ZËVENDËSIMI, VËREJTJA.

- 4:1.** Ndeshjet dhe turnet e hendbollit në rërë organizohen për meshkuj, femra si dhe për skuadra të përziera.
- 4:2.** Një skuadër përbëhet prej 8 lojtarëve. Në fillim të ndeshjes duhet të jenë prezent së paku 6 lojtar. Nëse numri lojtarëve me të drejtë loje bie nën 4 lojtarë ndeshja ndërpritet dhe ajo Skuadër humbë ndeshjen.
- 4:3.** Në fushën e lojës më së shumti mund të jenë 4 lojtar të njëres skuadër (3 lojtarë dhe një portier). Lojtarë tjerë janë lojtar zëvendësues, të cilët qëndrojnë në hapësirën për zëvendësimin e lojtarëve të asaj skuadre.
- 4:4.** Lojtari apo personi zyrtarë ka drejtë të marri pjesë në lojë vetëm nëse është prezent dhe i evidentuar në procesverbalin e ndeshjes.

Lojtarët, përfaqësuesit, të cilët arrijnë pas fillimit të ndeshjes, paraprakisht duhen të marrin leje nga procesmbajtësi për të marrë pjesë në lojë, por më parë të evidentohen në procesverbal të ndeshjes.

Lojtari i cili ka të drejtë loje, në çdo moment mund të merr pjesë në lojë duke hyrë nga hapësira për zëvendësim të skuadrës së vet (megjithatë shiko 4:13).

Lojtari i cili nuk ka të drejtë të marr pjesë në lojë, nëse hynë në fushë, shkualikohet (16:6a). Ndeshja fillon me gjuajtje të lirë për skuadrën kundërshtare 13:1a-b. megjithatë shiko shpjegimin 8).

- 4:5.** Secila skuadër gjatë tërë ndeshjes duhet të ketë një lojtar në fushë cili do të ketë detyrën e portierit. Lojtari i paraqitur si portier në çdo moment mund të merr detyrën e lojtarit në fushë. Gjithashtu i njëjti në çdo moment mund të marri detyrën e portierit (megjithatë shiko rregullën 4:8).
- 4:6.** Secila skuadër i ka 4 përfaqësues udhëheqës gjatë një ndeshje. Këta persona nuk mund të zëvendësohen gjatë ndeshjes. Njeri nga ta duhet të jetë përfaqësues zyrtar dhe vetëm ai ka drejtë ti drejtohet procesmbajtësit, kohëmatësit, eventualisht gjyqtarëve (përveç në rastet e shënuara në rregullën 4).

Përfaqësuesi zyrtar as se si nuk ka të drejtë të hynë në fushë gjatë lojës .Cenimi i kësaj rregulle, sanksionohet si sjellje jo sportive (rregulla 8:4, 16:1d, 16:2c dhe 16:6b). Loja përsëri fillon me gjuajtje të lirë për skuadrën kundërshtare (13:1a-b. megjithatë shiko shpjegimin 8)

- 4:7.** Në rast lëndimit të ndonjë lojtari, gjyqtarët me shenjat unik 16 dhe 17. Lejojnë që dy persona të hynë në fushë për ti ndihmuar të lënduarit të skuadrës së vet(shiko 4:4) gjatë Time-Out-it (16:2c, 16:6c).

Pajisjet sportive

- 4:8.** Të gjithë lojtarët e njëres skuadër duhet të bartin fanellat një ngjyre pa mangë, të cilat me dizajnin dhe ngjyrën, në mënyrë të qartë duhet të dallojnë nga ngjyra e fanellave të skuadrës tjetër. Pajisja e portierëve duhet të dallohet nga ngjyra e skuadrës së vet, asaj kundërshtare si dhe portierit kundërshtar (17:3)

Shpjegim:

Portierët duhen të kenë jelek të tejdukshëm (ngjyrë të qeltë për mes së ciles mund të dallohet numri i lojtarit).

- 4:9.** Lojtarët në fanella duhet të mbajnë numrat në madhësi së paku 10 cm. Ngjyra e numrave duhet të dallojë nga dizajni dhe ngjyra e fanellës.
Lojtarët numrat mund ti bëjnë në llërën e dorës apo në njërën këmbë mbi gju nëse janë nga materiali, i cili nuk rrezikon shëndetin e lojtarëve.
- 4:10.** Lojtarët luajnë të zbathur. Lejohet të mbajnë çorapë apo përforcime medicinale nga materiali elastik. Nuk lejohet të bahen atlete sportive.
- 4:11.** Nuk është e lejuar të mbahen gjëra të cilat mund të jenë të rrezikshme për lojtarët, si p.sh. mbrojtëse për fytyrë dhe kokë, hallhalla, orë dore, unaza, rruza apo zinxhirë, syza pa shirit përforcues apo me kornizë të fortë, si dhe gjëra tjera të cilat mund të rrezikojnë lojtarin. (17:3).

Lejohet të mbahen shiritat në kokë nga materiali i butë elastik, kapela për mbrojtje nga dielli, nëse streha e kapelës mbahet prapa (për shkak të menja nimit të lëndimit)

Lojtarët të cilët nuk i përmbushin këto kushte, nuk mund të marrin pjesë në lojë deri sa ti eliminojnë parregullsitë.

Shpjegim:

Mbrojtja për hundë: Rregulla thotë se nuk lejohet të mbahet mbrojtësja për kokë, apo maska për fytyrë. Kjo rregull shpjegohet në këtë mënyrë: maska mbulon pjesën e madhe të fytyrës. Mbrojtësja e hundës është shumë më e vogël dhe mbulon vetëm hundën dhe pjesën rreth sajë, prandaj edhe lejohet.

- 4:12.** Nëse lojtarit i rrjedhë gjak apo ka njolla gjaku në trup ose veshje sportive, menjëherë Duhet të lëshoj fushën me vet dëshirë (për mes ndërrimit të rregullt), dhe në lojë nuk mund të kthehet deri sa mos ti ndalet gjaku, të mbulohet lëndimi dhe të pastrohet trupi dhe veshja sportive nga gjaku. Lojtari i cili nuk i përmbahet rekomandimeve të gjyqtarëve për këtë, karakterizohet si sjellje josportive (8:4,16:1d,dhe 16:2c).

ZËVENDËSIMI I LOJTARËVE

- 4:13.** Lojtarët rezervist në çdo moment mund të marrin pjesë në lojë pa paralajmërim te proces mbajtësi apo kohë matësi, vetëm atëherë kur bashkëlojtarit të ketë lëshuar fushën e lojës (4:5). Dalja dhe hyrja në fushë është e mundur vetëm përmes hapësirës për zëvendësimin e lojtarëve (16:2a). Kjo rregull vlen edhe për zëvendësimin e portierëve (5:12).

Rregulla për ndërrimin e lojtarëve aplikohet edhe gjatë Time-Out-it (përveç Time-Out-it (rregulla 13) ose ekzekutimin e 6 m (rregulla 14), për skuadrën kundërshtare (nëse është dashur të ndërpritet loja). Në rast të kundërt loja do të vazhdohet me gjuajtje e cila i përgjigjet situatës. Lojtari i cili ka shkaktuar ndërhyrje do të ndëshkohet me dënim kohorë (rregulla 16). Nëse të njëjtën kohë disa lojtarë të njëjës skuadër kanë bërë ndërrim të gabuar, do të ndëshkohet vetë lojtari i parë që ka gabuar.

- 4:14.** Nëse në lojë hynë dhe merr pjesë lojtari i tepërt nga hapësira për zëvendësim do të ndëshkohet me përjashtim kohorë, ndërsa skuadra do të ketë një lojtar më pak në fushë për kohën e dënimit.

Nëse lojtari i suspenduar hynë në lojë, do të ndëshkohet menjëherë me përjashtim kohor shtesë dhe me veti tërheqë dënimin me shkualifikim. Me këtë rast një lojtar i pafajshëm duhet të lëshoj fushën e lojës. Në të dy rastet loja do të vazhdohet me ekzekutimin e gjuajtjes së lirë për skuadrën kundërshtare (13:1a-b. shiko shpjegimin 8).

RREGULLA 5. PORTIERI

Portierit i lejohet:

- 5:1.** Gjatë mbrojtjes në hapësirën e vet të prekë topin me të gjitha pjesët e trupit.
- 5:2.** Në hapësirën e vet, pa kufizim të lëvizë me top, dhe nuk i përmbahet kufizimit të përcaktuar për lojtarët në fushë (rregulla 7:2-4, 7:7). Megjithatë portierit nuk i lejohet zhagitja e ekzekutimit të gjuajtjes së portierit. (rregulla 6:5,12:2 dhe 15:3b).

5:3. Të lëshoj hapësirën e vet pa top dhe në fushë të luaj me top, në këtë rast i nënshtrohet rregullave të lojës si lojtar në fushë. Po sa të prekë fushën e lojës me cilën do pjesë të trupit, konsiderohet se portieri ka lëshuar hapësirën e vet.

5:4. Gjatë mbrojtjes të lëshoj hapësirën e vet me top, të cilin nuk e ka në kontroll dhe të Vazhdoj të luaj në fushë.

Portierit nuk i lejohet:

5:5. Gjatë mbrojtjes të rrezikoj lojtarin kundërshtar (8:2, 8:5).

5:6. Lëshimi i hapësirës së vet me top, të cilin e ka në kontroll (gjuajtje e lire nënë 13:1a, nëse gjyqtarët kanë dhënë shenjë për ekzekutimin e gjuajtjes së portierit, në të kundërtën ekzekutimi duhet të përsëritet).

5:7. Kontakti me top pas gjuajtjes së portierit, jashtë hapësirës së vet, nëse më parë topi nuk e ka prekur ndonjë lojtar tjetër (13:1a).

5:8. Të prek topin i cili qëndron në tokë apo rrokulliset jashtë hapësirës së portierit, gjer sa vet qëndron në hapësirën e portierit. (13:1a).

5:9. Të bartë topin në hapësirën e vet, i cili qëndron apo rrokulliset jashtë hapësirës së portierit. (13:1a).

5:10. Kthimi i portierit me top nga fusha e lojës në hapësirën e vet (13:1a).

5:11. Të ndalë topin me nënë gju apo me shputë, i cili rrokulliset në drejtim të fushës së lojës apo qëndron në rërë në hapësirën e vet (13:1a).

Zëvendësimi (ndërrimi) i portierit.

5:12. Portieri mund të hyjë në fushën e lojës vetëm përmes vijës së përzgjatur (autit) të Hapësirës së portierit të skuadrës së vet, si dhe përmes hapësirës për zëvendësim të skuadrës së vet (1:4:13). Gjithashtu portieri mund ta lëshojë fushën e lojës përmes vijës së përzgjatur të hapësirës së vet, si dhe hapësirës për zëvendësimin e lojtarëve të vet, vetëm nga ana e hapësirës së vet për zëvendësim (1:8, 4:13).

RREGULLA 6. HAPËSIRA E PORTIERIT.

6:1 Në hapësirën e portierit mund të qëndroj vetëm portieri (shiko 6:3). Nëse lojtari prek hapësirën e portierit me cilën do pjesë të trupit, duke përfshirë edhe vijën kufizuese të sajë, konsiderohet se ka cenuar hapësirën e portierit.

- 6:2.** Në rast të cenimit të hapësirës së portierit nga ana e lojtarit, do të gjykohej:
- a) gjuajtje e lirë, nëse lojtari me top hynë në hapësirën e portierit (13:1a),
 - b) gjuajtje e lirë nëse lojtari pa top hynë në hapësirën e portierit (13:1a-b,6:2c)
 - c) 6 m, nëse lojtari mbrojtës me hyrjen në hapësirën e portierit fiton në përparësi ndaj kundërshtarit i cili ka rast të qartë për shënim (14:1a).
- 6:3.** Hyrja në hapësirën e portierit nuk do të ndëshkohet:
- a) nëse pas lojës me top lojtari hynë në hapësirën e portierit dhe nuk fiton në përparësi ndaj kundërshtarit,
 - b) nëse lojtari pa top hynë në hapësirën e portierit, me këtë nuk fiton përparësi,
 - c) në lojtari mbrojtës hynë në hapësirën e vet të portierit, gjatë apo pas tentimit për tu mbrojtur, por me këtë nuk pengon lojtarin kundërshtar.
- 6:4.** Topi në hapësirën e portierit i takon vetëm portierit (shiko 6:5).
- 6:5.** Gjithnjë mund të luhet me top kur ai qëndron apo rrokulliset në rërë edhe në hapësirën e portierit. Megjithatë, lojtari nuk mund të cenojë hapësirën e portierit (gjuajtje e lire). Me top mund të luhet kur ai është mbi hapësirën e portierit, përveç gjatë gjuajtjes së portierit (12:2)
- 6:6.** Gjatë kohëzgjatjes së lojës kur topi gjendet në hapësirën e portierit, portieri duhet që topin prapë ta kthej në lojë (rregulla 12).
- 6:7.** Gjatë mbrojtjes, lojtari mbrojtës prek topin, të cilin pas kësaj e mbron portieri apo mbetet në hapësirën e portierit, loja vazhdon.
- 6:8.** Kthimi i topit me qëllim në hapësirën e portierit, sanksionohet:
- a) shënim, nëse topi hynë në portë,
 - b) gjuajtje e lirë nëse topi mbetet në hapësirën e portierit edhe nëse e prek portieri e topi nuk hynë në portë(13:1a-b).
 - c) gjuajtje e portierit nëse topi kalon vijën fundore pas portës,
 - d) loja vazhdon, nëse topi kalon përmes hapësirës të cilin nuk e prekë portieri.
- 6:9.** Topi i kthyer nga hapësira e portierit në fushën e lojës mbetet në lojë.

RREGULLA 7. LOJA ME TOP, LOJA PASIVE

Lejohet:

- 7:1.** Gjuajtja, kapja, ndalja, shtyrja dhe goditja e topit me shuplakë të hapur, dorë me kokë, me trup, me gju dhe mbi gju. Gjithashtu lejohet kërcimi mbi top kur ai rrokulliset apo qëndron në rërë.
- 7:2.** Mbajtja e topit më së shumti 3sek., edhe atëherë kur qëndron në rërë (13:1a). Topi nuk guxon të lëshohet në rërë më shumë se 3. sek. e prapë ta kap i njëjti lojtar, i cili i fundit ka luajtur me të (gjuajtje e lirë).
- 7:3.** Me top në pronësi mund të lëvizë më së shumti 3. hapa. Një hap konsiderohet:
- a) nëse lojtari me dy këmbë qëndron në dysheme, e ngritë njëren dhe të njëjtën prapë e lëshon, apo këmben e lëvizë nga njeri vend në tjetrin.
 - b) nëse lojtari me njëren këmbë qëndron në dysheme, kap topin dhe pastaj lëshon këmben tjetër,
 - c) nëse lojtari pas kërcimit në dysheme bie me njëren këmbë dhe me të njëjtën këmbë bënë kërcim të ri.
 - d) nëse pas kërcimit, të njëjtën kohë lojtari në dysheme bie me dy këmbët, pastaj e ngritë njëren këmbë dhe përsëri e lëshon, apo njëren këmbë e lëvizë nga njeri vend në tjetrin.

Shpjegim:

Nëse njëren këmbë e lëvizë nga njeri vend në tjetrin, lejohet afrimi i këmbës tjetër.

- 7:4.** Lejohet që topi në vend apo në lëvizje:
- a) të dëbohet për dysheme dhe prapë të kapet, me njëren apo me dy duar,
 - b) të dëbohet disa herë për dysheme, me njëren dorë apo të rrokulliset disa herë, pastaj prapë të ngritët, me njëren apo dy duar.

Pas kapjes së sërishme të topit, lojtari duhet të lirohet nga ai brenda 3 sekondave apo pas tre hapave. (13:1a)

Dëbimi apo udhëheqja e topit fillon atëherë kur lojtari me cilën do pjesë të trupit e prek topin dhe e drejton kah dyshemeja.

Nëse topi ndërkohë ka prekur portën apo ndonjë lojtar tjetër, lejohet udhëheqja e sërishme e topit pastaj edhe kapja.

- 7:5. Lejohet bartja e topit prej dorës në dorë.
- 7:6. Lejohet loja me top nga pozita e gjunjësuar, e ulur apo e shtrirë.

Nuk lejohet gjithashtu:

- 7:7. Prekja e topit më shumë se një herë, nëse ndërkohë topi nuk e ka prekur dyshtemenë (rërën), lojtarin tjetër apo portën (13:1a). Gabimet gjatë kapjes së topit nuk ndëshkohen.

Shpjegim:

Gabim i kapjes së topit është atëherë kur lojtari në përpjekje për të kap topin nuk arrin ta ketë në kontroll. Ndërsa topi nën kontroll, pas udhëheqjes, edhe një herë mund të kapet.

- 7:8. Ndalohet prekja e topit me shputë apo nën gju, duke e përjashtuar nëse atë e ka gjuajtur lojtari i skuadrës tjetër (13:1a-b)

- 7:9. Nëse topi në fushë godet gjyqtarin, loja vazhdon normalisht.

LOJA PASIVE:

- 7:10. Nuk lejohet mbajtja e topit e të mos të orvatej për të rrezikuar portën apo për të shënuar (shiko udhëzimin 4). Kjo konsiderohet lojë pasive dhe ndëshkohet me gjuajtje të lire për skuadrën kundërshtare.

Gjuajtja e lirë ekzekutohet nga vendi ku ishte topi në momentin e ndërprerjes.

- 7:11. Nëse gjyqtari vëren tendencën e lojës pasive, jep shenjën paralajmëruese (sinjalin nr. 18). Me këtë rast skuadrës që ka topin në pronësi i jep mundësi të ndryshojë mënyrën e organizimit të sulmit për të mos humbur topin. Nëse edhe pas shenjës, skuadra nuk ndryshon mënyrën e organizimit të sulmit apo nuk gjuan në portë, gjyqtarët akordojnë gjuajtje të lirë për skuadrën kundërshtare (shpjegimi nr. 4). Në raste të veçanta, gjyqtarët mund të akordojnë gjuajtje të lirë pa paralajmërim (shembull kur sulmuesi me qëllim nuk dëshiron të shfrytëzoj rastin qartë për shënim)

RREGULLA 8. NDËRHYRJET DHE SJELLJET JOSPORTIVE

Lejohet:

- 8:1. a) Shfrytëzimi i duarve dhe shuplakave për të ardhur deri te topi.
b) marrja e topit nga kundërshtari me shuplakë të hapur nga çdo drejtim
c) pengimi i lojtarit me trup edhe nëse nuk e ka topin në pronësi,
d) kontakti me kundërshtarin me trup me duar të lëshuara dhe me fytyrë të kthyer kah ai, me qëllim të kontrollimit dhe përcjelljes së tij.

Nuk lejohet:

- 8:2.** a) rrëmbimi apo heqja e topit nga dora lojtarit kundërshtar,
b) bllokimi apo shtyrja e kundërshtarit me duar, shuplakë apo me këmbë,
c) pengimi, kapja, shtyrja, kërcimi dhe vërsulja në kundërshtarin,
d) të gjitha pa rregullsitë tjera, ndalimi apo rrezikimi i lojtarit kundërshtar (me ose pa top) janë në kundërshtim me rregulla.
- 8:3.** Gjatë ndërhyrjeve, në pajtim me rregullën 8:2, në kuadër të cilës aksioni, në rend të parë i drejtuar për të penguar lojtarin kundërshtar, e jo për të arrit në pronësi të topit, është e domosdoshme dhënia e ndëshkimeve progresive. Kuptohet se ndëshkimet progresive nuk janë të mjaftueshme, nëse ndonjë ndërhyrje sanksionohet vetëm me gjuajtje të lirë, apo 6 m, pasi që në këto raste ndërhyrja është shumë më e rëndë, e cila shkaktohet, thjeshtë gjatë luftës për top.
- Çdo ndërhyrje, e cila i përgjigjet definicionit për ndëshkim progresiv, kërkon ndëshkime personale.
- 8:4.** Gjestikulimet apo shprehjet me fjalë, të cilat nuk janë në frymën sportive, konsiderohen si sjellje jo sportive (shiko udhëzimin nr.5). Kjo aplikohet si te lojtarët ashtu edhe te përfaqësuesit e skuadrave në fushë dhe jashtë sajë. Ndëshkimet progresive gjithashtu aplikohen edhe në rastet e sjelljeve jo sportive (16:1d, 16:2c,d, 16:6b,h,i).
- 8:5.** Lojtari i cili me ndërhyrje rrezikon shëndetin e lojtarit kundërshtar, ndëshkohet me shkualifikim (16:6c) sidomos në këto situatë:
- a) nëse duke gjuajtur apo duke pasuar topin, lojtarin e qëllon anash në dorë në të cilën e ka topin, apo e tërheqë për dore nga prapa,
 - b) ndërmerr çfarë do aksioni me të cilin qëllon kundërshtarin në kokë apo në qafë
 - c) nëse me qëllim e godet lojtarin kundërshtar në trup me shputë ose me gju apo në çfarë do mënyre tjetër,
 - d) nëse lojtarin kundërshtar në kërcim apo në vrapim, e shtyn në atë masë që ai të humbë kontrollin e lëvizjes së trupit. E njëjta vlen dhe atëherë kur portieri lëshon hapësirën e vet gjatë kundërsulmit të kundërshtarit,
 - e) gjatë ekzekutimit të gjuajtjes së lirë ose gjuajtjes direkte, me top godet lojtarin mbrojtës në kokë i cili nuk lëvizë, apo gjatë ekzekutimit të 6 m e godet portierin me top në kokë i cili nuk lëvizë.
- 8:6.** Sjellja e ashpër josportive e lojtarit apo përfaqësuesit zyrtar të skuadrave në fushë ose jashtë sajë (shiko udhëzimin nr. 6), duhet ndëshkuar me shkualifikim (16:6d).

- 8:7.** Për sulm fizik gjatë ndeshjes, lojtari përjashtohet deri në fund të lojës (16:9,16:11). Sulmi fizikë jashtë kohës së lojës ndëshkohet me shkualifikim (16:6f,16:16b,d). Personi zyrtar, fajtor për sulm fizikë, duhet shkualifikohet (16:6g).

Shpjegim:

Në bazë të kësaj rregullore, me sulm fizik nënkuptohet vërsulja e vrazhdë dhe me qëllim ndaj personit tjetër (lojtarit, gjyqtarit, procesmbajtësit, kohëmatësit, personit zyrtar, vëzhguesit, shikuesit etj.) Pra nuk bëhet fjalë për një reagim thjesht reflektiv, apo si rezultat i veprimit të pa kujdesshëm me rastin e pengimit të sulmit të lojtarit kundërshtar. Pëshlymja trajtohet si sulm fizik.

- 8:8.** Cenimi i rregullores 8:2-7 sanksionohet me akordimin e 6m për skuadrën kundërshtare (rregulla 14:1), nëse ndërhyrja drejtë apo në mënyrë tjetër ka ndikuar në ndërprerjen e aksionit dhe është penguar situata e qartë për shënim. Në rast të kundërt gjykohet gjuajtje e lirë për skuadrën kundërshtare. (rregulla 13:1,a-b. megjithatë shiko edhe 13:2-3).

RREGULLA 9 SHËNIMI I GOLIT DHE VENDIMI PËR RRJEDHËN E LOJES.

Shënimi i golit.

- 9:1.** Goli është shënuar ku topi me tërë perimetrin ka kaluar vijën e portës (foto 4), ndërsa lojtari që ka shënuar, apo bashkëlojtaret të mos kenë bërë cenim të rregullave para dhe gjatë gjuajtjes në portë. Shënimi pranohet kur topi hynë në portë edhe nëse lojtari i skuadrës mbrojtëse ka bërë cenim të rregullave.

Nëse gjyqtari apo kohëmatësi, para se topi të kaloj vijën e portës, ndërpresin ndeshjen, goli nuk mund të pranohet.

Nëse lojtari shënon në portën e vet, goli pranohet për skuadrën kundërshtare, përveç në rastet kur portieri ekzekuton gjuajtjen e portierit (12:2,paragrafi 2)

Shënim:

Nëse hyrjen e topit në portë e pengon personi apo objekti që nuk merr pjesë në lojë (shikuesi etj), shënimi duhet të pranohet, nëse gjyqtarët janë të bindur se topi do të kishte hyrë në portë.

- 9:2.** Shënimi kreativ apo spektakular vlen dy pikë
- 9:3.** 6m vlen dy pikë.
- 9:4.** Pas shënimit të golit, loja vazhdon me gjuajtjen e portierit nga hapësira e tij (12:1).

- 9:5.** Kur gjyqtarët pranojnë golin dhe japin shenjë për ekzekutimin e gjuajtjes së portierit, shënimi më nuk mundë të anulohet.

Në se sinjali përfundimtar dëgjohe në mes të golit të shënuar dhe gjuajtjes së portierit, gjyqtarët këtë shënim e pranojnë pa ekzekutimin e gjuajtjes së portierit.

Shënimi i golit nga ana e portierit:

- 9:6.** Atëherë kur portieri shënon gol nga fusha e lojës gjyqtarët e vlerësojnë 2 pikë.

Vendimi për rrjedhën përfundimtare të lojës:

- 9:7.** Nëse të dy skuadrat në fund të pjesë lojës kanë pikë të njëjta (gola), aplikohet rregulla 2:6. Fituese është skuadra e cila e para shënon.
- 9:8.** Kur të dy skuadrat kanë fituar nga një pjesë lojë, aplikohet rregulla (lojtari kundër portierit. Të pesë lojtarë që kanë të drejtë loje, gjuajnë njeri pas tjetrit në portë duke u ndërruar me lojtarë e skuadrës tjetër (një i skuadrës A, një i skuadrës B). Nëse portieri është njeri nga ekzekutuesit, ai llogaritet si lojtar në fushë (4:8 shpjegim).

Fituese është skuadra që pas gjuajtjeve ka shënuar më shumë.

Në se pas rrethit të parë të gjuajtjeve, rezultati mbetet baras, vazhdon seria tjetër. Për këtë ndërrohen anët e fushës. Ndërsa hapësirat për zëvendësimin e lojtarëve nuk ndërrohen (shiko shpjegimin). Përsëri pesë lojtar që kanë të drejtë loje, një nga një gjuajnë në portë, duke u zëvendësuar me lojtarë e skuadrës kundërshtarë. Këtë radhë, skuadra që në serine e parë ka qenë e dyta, tash në portë gjuan e para.

Në këtë rast dhe gjitha rastet tjera, fitues do të jetë skuadra që ka shënuar më shumë gola me numër të njëjtë të orvatjeve.

Shpjegim:

Në rast të gjuajtjeve të penaltive, gjyqtarët me short përcaktojnë anën e fushës në cilën do të gjuhen penaltitë (shiko shpjegimin 2)

Nëse me short skuadra ka fituar kushtin që e para të gjuaj penaltitë, skuadra tjetër ka të drejtë të zgjedhë anën. Respektivisht, skuadra që ka fituar kushtin mund të zgjedhë anën, ndërsa skuadra tjetër duhet e para të gjuaj penaltinë

Gjatë ekzekutimit të penaltive, të dy portierët duhen të qëndrojnë, së paku me njërin këmbë në vijën e portës, ndërsa lojtari duhet të qëndroj në fushën e lojës, me njërin këmbë në pikën ku takohen vija e autit dhe vija e cila kufizon hapësirën e portierit.

Kur gjyqtari jep shenjë, lojtari ia kthen topin portierit të vet në vijën e portës. Me këtë rast topi nuk guxon të prek dyshemenë. Portieri duhet të qëndroj në hapësirën e vet. Në interval prej 3 sekondave duhet të gjuaj në portën e kundërshtarit, ose t`ia pason topin bashkëlojtarit, i cili vrapon në drejtim të portës së kundërshtarit. Gjatë pasimit, topi nuk

guxon të prekë dyshtemenë (rërën).

Sulmuesi duhet të orvatet të shënojë gol dhe ndërkohë mos të shkaktojë asnjë ndërhyrje.

Nëse portieri apo lojtari i skuadrës në sulm cenon rregullat e lojës, sulmi ndërpritet.

Nëse portieri mbrojtës lëshon hapësirën e vet, ai prapë mund të kthehet në hapësirën e vet.

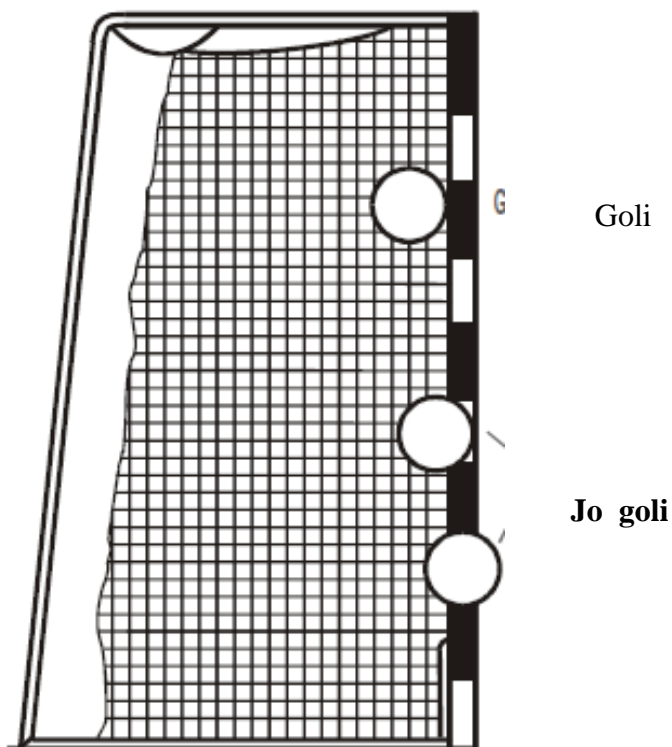
Në qoftë se numri i lojtarëve të njëjës skuadër në njëjërë seri bie nën 5, atëherë do të ketë mundësi më pak të gjuajtjeve në portë, pasi që lojtari nuk ka të drejtë të gjuaj në portë më shumë se një herë gjatë një serie.

- 9:9.** Nëse portieri i skuadrës mbrojtëse pengon shënimin e golit duke cenuar rregullat e lojës, gjyqtarët do të gjykojnë penalti për kundërshtarin.

Shpjegim:

Çdo lojtar me të drejtë loje mund të gjuaj penalti.

- 9:10.** Gjatë ekzekutimit të penaltive, të gjithë lojtarët që marrin pjesë, duhen të qëndrojnë në hapësirën e tyre për zëvendësim. Lojtarët që kanë krye gjuajtjen kthehen në hapësirën e tyre.



RREGULLA 10. GJUAJTJA NISËSE.

- 10:1.** Çdo gjysmëlojë fillon me gjuajtjen nisëse (2:2)
- 10:2.** Gjuajtja nisëse ekzekutohet nga mesi i fushës, në sinjalin e njërit nga gjyqtarët, ndërsa gjyqtari tjetër hedhë topin lartë në ajër.
- 10:3.** Gjyqtari tjetër gjendet jashtë vijës së përzgatur, në anën e kundërt të tavolinës së procesmbajtësit.
- 10:4.** Të gjithë lojtarët përveç nga një të të dy skuadrave, duhet të qëndrojnë në largësi prej tri metrash nga gjyqtari gjatë gjuajtjes nisëse, ata mund të qëndrojnë në cilën do pjesë të fushës së lojës.
Dy lojtarët që kërcejnë për top, qëndrojnë afër gjyqtarit, secili në anën më afër portës së vet.
- 10:5.** Për top mund të kërcehet pasi që topi të ketë arritur pikën më të lartë.

RREGULLA 11. AUTI.

- 11:1.** Aut gjykohet kur topi i tëri kalon vijën e autit (vijën e përzgatur), apo kur lojtari i skuadrës mbrojtëse i fundit prek topin para se të kaloj vijën e përzgatur.
- 11:2.** Auti ekzekutohet pa fishkëllimë. Autin e ekzekuton lojtari i skuadrës e cila e fundit nuk ka luajtur me top para se ai të kaloj vijën e përzgatur apo fundore.
- 11:3.** Auti ekzekutohet nga vendi ku topi ka kaluar vijën, por së paku një metër larg nga vendi ku takohen vija e përzgatur dhe vija kufizuese e hapësirë së portierit, atëherë kur topi ka kaluar vijën e përzgatur apo vijën fundore brenda hapësirës së portierit.
- 11:4.** Lojtari që ekzekuton autin, me njërin këmbë duhet të shkelë vijën e përzgatur, deri sa të lirohet nga topi.
Ekzekutuesit nuk i lejohet të lëshoj topin në tokë dhe prapë ta kapë, apo ti bie topit për tokë (13:1a.)
- 11:5.** Gjatë ekzekutimit të autit, lojtarët kundërshtar nuk mund të qëndrojnë më afër se një metër nga ekzekutuesi.

RREGULLA 12. GJUAJTJA E PORTIERIT.

- 12:1.** Gjuajtja e portierit gjykohet kur:
- a). skuadra kundërshtare arrin të shënon gol,
 - b). kur portieri e ka topin në kontroll në hapësirën e vet (rregulla 6:6)
 - c). kur topin i fundit e ka prek lojtari kundërshtar, ose portieri dhe kalon vijën fundore,

Në situatat e lartë shënuara, topi ka dalë jashtë fushës së lojës.

Rregulla 13 aplikohet atëherë kur vije deri te cenimi i rregullave të lojës nga ana e skuadrës së portierit pas akordimit të gjuajtjes së portierit, ndërsa akoma nuk është ekzekutuar.

- 12:2.** Gjuajtja e portierit ekzekutohet pa fishkëllimë, nga hapësira e portierit (megjithatë shiko 15:3b,).

Gjuajtja e portierit konsiderohet e kryer kur topi i gjuajtur nga portieri ka kaluar vijën kufizuese të hapësirës së portierit.

Gjatë ekzekutimit të gjuajtjes së portierit, lojtarët mund të qëndrojnë afër vijës së hapësirës, në fushën e lojës, por nuk mund të kenë kontakt me top deri sa ai ta kaloj vijën e hapësirës së portierit. (15:7).

- 12:3.** Pas ekzekutimit të gjuajtjes, portieri prap mund të luaj me top, pasi që më parë topi të ket prek ndonjë lojtar tjetër në fushë. (15:7, 13:1a).

RREGULLA 13. GJUAJTJA E LIRË

Akordimi i gjuajtjes së lirë:

- 13:1.** Në parim gjyqtarët me fishkëllimë ndërpresin ndeshje, dhe të njëjtën e vazhdojnë me gjuajtje të lirë për skuadrën kundërshtare nëse:

- a) skuadra që ka topin bënë ndërhyrje, detyrimisht ndëshkohet me humbjen e topit (shiko rregullat 4:4,4:6,4:13-14,5:6-11,6:2,a,b,6:4,6:6,6:8b,7:2-4,7:7-8,7:10,8:8,11:4,12:3, 13:9, 14:5-7, dhe 15:2-5).
- b) kur skuadra mbrojtëse cenon rregullat e lojës humbë topin (shiko rregullat (4:4,4:6,4:13-14,6:2b,6:4,6:8b,7:8,8:8,11:4,13:7).

- 13:2.** Gjyqtarët duhet të lejojnë të vazhdoj loja, respektivisht të lejojnë përparësi para se të gjykojnë gjuajtje të lirë.

Sipas rregullës 13:1a. gjyqtarët nuk duhet të akordojnë gjuajtje të lirë nëse skuadra mbrojtëse vije deri te topi pasi që skuadra kundërshtare ka bërë cenim të rregullave.

Gjithashtu sipas rregullës 13:1b, gjyqtarët nuk duhet të intervenojnë deri në momentin kur është e qartë që skuadra sulmuese do ta humbë topin, apo nuk mund të vazhdoj sulmin për shkak të ndërhyrjes shkaktuar nga lojtarët mbrojtës.

Nëse akordohet gabim personal për shkak të cenimit të rregullave, gjyqtarët mund të gjykojnë ndërprerje momentale të lojës, me kusht që skuadra që ka shkaktuar ndërhyrje të mos fitoj përparësi. Në të kundërtën ndërprerja shtyhet deri sa të përfundoj aksioni.

Rregulla 13:2. nuk aplikohet në rast të cenimit të rregullave: 4:3,4,6,13,14. kur ndeshja menjëherë ndërpritet me intervenimin e kohëmatësit.

- 13:3.** Në qoftë se shkaktohet ndërhyrje, që zakonisht vije deri te gjuajtja e lirë nën rregullën 13:1. kur topi është jashtë loje, ndeshja përsëri fillon me gjuajtjen që i përgjigjet situatës për çka edhe u ndërpre ndeshja.
- 13:4.** Përveç situatave të cekura në rregullën 13:a-b. gjuajtja e lirë shfrytëzohet si mënyrë e fillimit të sërishëm në situatë kur loja është ndërpre, edhe pse nuk është bërë asnjë ndërhyrje (kur topi është në lojë).
- a) nëse njëra skuadër, në momentin e ndërprerjes e ka topin në pronësi, e njëjta skuadër në vazhdim do ta ketë topin.
- b) kur ndeshja ndërpritet për shkak që ka prekur konstruksionin mbi fushën e lojës, topin do ta merr skuadra e cila e fundi nuk e ka pasur topin.
- 13:5.** Në momentin kur gjyqtarët gjykojnë gjuajtje të lirë kundër skuadrës që ka topin në pronësi, lojtari menjëherë duhet të lëshojë topin në dysheme (rërë). (16:2e).

Ekzekutimi i gjuajtjes së lirë:

- 13:6.** Gjatë ekzekutimit të gjuajtjes së lirë, lojtarët kundërshtar, duhet të jenë së paku një metër larg hapësirës së portierit të skuadrës kundërshtare (15:1).
- 13:7.** Pas ekzekutimit të gjuajtjes së lirë, lojtarët e skuadrës kundërshtare duhet të jenë së paku një metër larg ekzekutuesit.
- 13:8.** Gjuajtja e lirë ekzekutohet pa fishkëllimë (shiko 15:3,b), kryesisht nga vendi i ndërhyrjes. Për ndryshim nga kjo veçojmë:
Në situata të përshkruara në 13:4,a,b, gjuajtja e lirë ekzekutohet pas fishkëllimës së gjyqtarit, kryesisht nga vendi ku ishte topi në momentin e ndërprerjes. Në rastin 13:.,c, gjithashtu gjuajtja e lirë ekzekutohet pas fishkëllimës së gjyqtarit në vendin nën konstruksion ku ka prekur topi.

Nëse gjyqtari apo delegati teknik (IHF-it apo federatës kontinentale, kombëtare) e ndërprejnë ndeshjen për shkak të ndërhyrjes së lojtarit apo personit zyrtar të skuadrës që mbrohet, si rrjedhim do të kishim, vërejtjen verbale ose ndëshkim personal. Gjuajtja e lirë do të ekzekutohet nga vendi ku ishte topi në momentin e ndërprerjes, nëse ky vend është më i volitshëm se sa vendi i ndërhyrjes.

E njëjta aplikohet edhe kur kohë matësi ndërpret ndeshjen për shkak të ndërrimit të gabuar ose hyrjes së gabuar nën rregullën 4:3,4,6,13,14.

Sikurse është e potencuar në rregullën 7:10, për shkak të lojës pasive, gjuajtja e lirë do të ekzekutohet nga vendi ku ishte topi në momentin e ndërprerjes.

Pa marrë parasysh rregullat dhe shpjegimet nga paragrafët paraprake, gjuajtja e lirë asnjë herë nuk mund të ekzekutohet brenda hapësirës së portierit të ekzekutuesit. Nëse vendi për ekzekutimin e gjuajtjes së lirë gjendet në hapësirën e portierit, atëherë është e domosdoshme që të zhvendoset së paku një metër nga vija e hapësirës së portierit. Nëse vendi i rregullt i gjuajtjes së lirë është më afër se një metër nga vija kufizuese e hapësirës së portierit të skuadrës në mbrojtje, ajo do të ekzekutohet së paku një metër larg vijës së hapësirës së portierit.

- 13:9.** Kur ekzekutuesi i gjuajtjes së lirë gjendet me top në dorë në vendin e ekzekutimit, nuk i lejohet të lëshojë topin në dysheme dhe prapë ta kap, ose të godet për tokë dhe prapë ta kap (13:1,a).

RREGULLA 14. GJASHTËMETËRSHI (penaltia)

Akordimi i gjashtëmetërshit (6m):

- 14:1.** Gjashtëmetërshi gjykohet:

- a) nëse lojtari apo përfaqësuesi zyrtar i skuadrës, në cilën do pjesë të fushës, pengon realizimin e rastit të qartë për shënimin e golit,
- c) te fishkëllima e pa arsyeshme gjatë realizimit të situatës së qartë për shënimin e golit,
- d) nëse pengohet realizimi i qartë, nga personi i cili nuk është pjesëmarrës në lojë (përveç në rregullën 9:1, shpjegimi nr,7).

- 14:2.** Gjashtë metërshe (6m) nuk mund të akordohet, nëse sulmuesi, edhe pse pas ndërhyrjes ndaj tij (14:1,a), në tërësi ka kontroll ndaj topit dhe lëvizjes së tij, e që më pas humbë realizimin e rastit të qartë për shënim.

Në të gjitha rastet kur ekziston mundësia për gjykimin e 6m, gjyqtarët duhet të reagojnë vetëm në ato raste kur konsiderojnë se vendimi i tillë është i domosdoshëm dhe më vend.

Nëse lojtari në sulm edhe pas ndërhyrjes ndaj tij, arrin të gjuan në portë, nuk ekziston mundësia që gjyqtarët të akordojnë 6m. Në të kundërtën, në se vërtetojnë se për shkak të ndërhyrjes sulmuesi e humbë kontrollin ndaj trupit dhe topit dhe rastin për shënim, gjyqtarët duhet të gjykojnë 6m.

- 14:3.** Gjatë gjykimit të 6m gjyqtarët janë të obliguar të tregojnë shenjen për Time-Out (2:14,b).

14:4. Shënimi i golit nga 6 m vlen dy (2) pikë (9:3).

Ekzekutimi i 6 m:

- 14:5.** 6m ekzekutohet pas fishkëllimit të gjyqtarit në fushë me gjuajtje të drejtpërdrejtë në drejtim të portës, në afat prej 3 sekondave pas fishkëllimit, (13:1,a)
- 14:6.** Gjatë ekzekutimit të 6m, ekzekutuesi nuk guxon të prek apo të kaloj vijën e 6 m para se të lirohet nga topi (13:1,a).
- 14:7.** Pas ekzekutimit të 6 m, nëse topi godet shtyllën apo lojtarin kundërshtar, loja mund të vazhdoj (13:1,a).
- 14:8.** Gjatë ekzekutimit të 6 m, portieri si dhe kundërshtarët e ekzekutuesit duhen të jenë së paku një metër larg tij, në të kundërtën, nëse nuk arrihet gol, 6m përsëritet.
- 14:9.** Ndërrimi i portierëve nuk lejohet, nëse ekzekutuesi është i gatshëm me top në dorë për të ekzekutuar 6m. Çdo tentim për ndërrimin e portierëve në këtë situatë,ndëshkohet si sjellje josportive (8:4,16:1d,16:2c)

RREGULLA 15. UDHËZIMET E PËRGJITHSHME LIDHUR ME EKZEKUTIMIN E GJUAJTJEVE (gjuajtja nisëse, gjuajtja e portierit, auti, gjuajtja e lirë dhe 6m)

- 15:1.** Para ekzekutimit të njëres nga këto gjuajtje, topi duhet të gjendet në duar të lojtarit ekzekutues.
Të gjithë lojtarët duhen të zënë pozitë që i përgjigjet gjuajtjes konkrete. Lojtarët duhet të qëndrojnë në ato pozita deri sa ekzekutuesi të lirohet nga topi.

Pozita jo e rregullt fillestare duhet të përmirësohet (megjithatë shiko 15:7).

- 15:2.** Përveç me rastin e gjuajtjes së portierit, ekzekutuesi duhet që me njëren këmbë të prek dyshtemenë (13:1,a), ekzekutuesi ka të drejtë që këmben tjetër ta ngritë apo ta lëshoj në dyshteme.
- 15:3.** Loja gjithnjë duhet të vazhdoj në këto raste:
- a) gjithnjë në rastin e 6m,
 - b) me rastin e autit, gjuajtjes së portierit apo gjuajtjes së lirë:
 - për vazhdimin e lojës pas Time-Out-it
 - gjatë vazhdimin të ndeshjes me gjuajtje të lirë, sipas rregullës 13:4,
 - kur zvarritet me ekzekutimin e gjuajtjes së lirë,
 - pas dhënies së vërejtjes interne
 - pas korrigjimit të pozitës së lojtarëve.

Pas fishkëllimit për ekzekutimin e gjuajtjes, lojtari duhet që në afat prej 3. sek. të lirohet nga topi (13:1,a).

15:4. Gjuajtja konsiderohet e kryer, atëherë kur topi lëshon dorën e ekzekutuesit (shiko 12:2).

Gjatë ekzekutimit të gjuajtjeve topi nuk guxon të pasohet apo të prek bashkëlojtarin e ekzekutuesit.

15:5. Ekzekutuesi pas ekzekutimit nuk guxon të luaj me top pa e prek topi ndonjë lojtarë tjetër apo portën (13:1,a)

15:6. Nga të gjitha këto gjuajtje mund të shënohet gol, përveç nga gjuajtja e portierit, ku nuk mund të shënohet auto gol (12:2), si dhe nga gjuajtja e gjyqtarit (pasi që këtë e bënë gjyqtari).

15:7. Te pozita jo e rregullt e lojtarëve mbrojtës lidhur me ekzekutimin e autit apo gjuajtjes së lirë, gjyqtarët nuk guxojnë të korrigjojnë pozitën e tyre nëse lojtarët në sulm, me ekzekutimin e shpejtë kanë përparësi. Në të kundërtën kur ekziston mundësia që të humbë përparësinë, gjyqtarët duhen të korrigjojnë pozitën e lojtarëve mbrojtës. 915:3,b). Kur gjyqtari për kundër pozitës jo të rregullt jep shenjë për ekzekutimin e gjuajtjes lojtarët aktivisht mund të marrin pjesë në lojë.

Lojtari i cili nuk qëndron në distancë të paraparë, apo në një mënyrë tjetër pengon ekzekutimin, ndëshkohet me përjashtim kohor.

RREGULLA 16. NDËSHKIMET.

Ndëshkimet me përjashtim kohor.

16:1. Ndëshkimet me përjashtim kohor mund të shqiptohen:

- a) gjatë cenimit të rregullave apo ndërhyrjeve ndaj kundërshtarit (5:5,dhe8:2,) të cilat i takojnë kategorisë në rregullën 8:3.
- b) ndërhyrjeve të përsëritura, të cilat ndëshkohen në mënyrë progresive(8:3).
- c) gjatë cenimit të rregullave kur lojtari kundërshtar ekzekuton gjuajtjen (15:7).
- d) Gjatë sjelljeve josportive të lojtarëve apo personit zyrtar (8:4).

16:2. Përjashtim kohor mund të gjykohet:

- a) për zëvendësim të gabuar apo hyrje të gabuar të lojtarit në fushë (4:13-14),
- b) ndërhyrjeve të përsëritura ndaj kundërshtarit, të cilat ndëshkohen në mënyrë progresive (8:3),

- c) ndërhyrjet e përsëritura të lojtarëve në fushë dhe jashtë sajë (8:4)
- d) sjelljet jo sportive të përsëritura të personave zyrtar,
- e) mos lëshimi i topit në dysheme pas gjykimit të gjuajtjes së lirë kundër skuadrës që ishte në pronësi të topit (13:5).
- f) Ndërhyrjeve të përsëritura gjatë ekzekutimit të gjuajtjeve nga lojtari i skuadrës kundërshtare (15:7),
- g) Shkualifikimit të ndonjë lojtari apo përfaqësuesi të skuadrës gjatë ndeshjes (6:8, paragrafi 2).
- h) sjellja josportive e lojtarit para sinjalit për vazhdimin e lojës, pasi që i njëjti lojtar po sa është ndëshkuar me përjashtim kohor (16:12).

16:3. Ndëshkimi me përjashtim kohor i tregohet lojtarit të përjashtuar, procesmbajtësit dhe kohëmatësit, përmes sinjalit për përjashtim nr. 14.

16:4. Gjatë kohë së përjashtimit, lojtari nuk guxon të marr pjesë në lojë, si dhe as një lojtar tjetër nuk mund të zëvendësoj atë në fushë.

16:5. Përjashtimi dytë kohor i lojtarit rezulton me shkualifikimin e tij. Kryesisht shkualifikimi pas përjashtimit të dytë, vlen për kohen e mbetur të lojës (rregulla 16, shpjegimi 3) dhe konsiderohet si vendim i gjyqtarëve i bazuar në fakte (këto shkualifikime nuk evidentohen në proces verbal).

Shkualifikimi:

16:6. Shkualifikim shqiptohet për shkak të:

- a) hyrjes së lojtarit në fushë i cili nuk ka të drejtë loje,
- b) sjelljes jo sportive e përfaqësuesve zyrtar pasi që më parë kanë qenë të ndëshkuar me përjashtim kohor sipas dispozitave të rregullës 16:2d,(8:4)
- c) ndërhyrjeve të cilat rrezikojnë shëndetin e kundërshtarit,
- d) ndërhyrjes së portierit, i cili lëshon hapësirën e vet për të mbrojtur gjatë ekzekutimit të gjuajtjes (një lojtar kundër portierit) dhe me këtë rrezikon shëndetin e lojtari kundërshtar (8:5, veprimet të cilat me qëllim janë të drejtuara në trupin e kundërshtarit e jo në top.).
- e) sjellja e ashpër jo sportive e lojtarit apo personit zyrtar, në fushë apo jashtë sajë,
- f) sulmi fizik i lojtarit jashtë kohës së lojës (para lojës apo gjatë ndërprerjes (8:7, 16:16,b,d),
- g) sulmi fizik i përfaqësuesit zyrtar (8:7)
- h) pas ndëshkimit të dytë me përjashtim kohor (16:5),
- i) sjelljeve të përsëritura të personave zyrtar apo lojtar jashtë fushës së lojës (16:6,d).

16:7. Pas dhënies së Time-Out-it, shkualifikimi i tregohet personit të shkualifikuar, procesmbajtësit dhe kohëmatësit, me ngritjen e kartuçit të kuq(shenja unike nr, 13, dimensionimi i kartuçit është 9 x 12cm.)

16:8. Shkualifikimi i lojtarit apo personit zyrtar, gjithnjë vlen deri në fund të lojës. I shkualifikuari menjëherë duhet të lëshojë fushën si dhe hapësirën për zëvendësimin e

lojtarëve. I njëjti në as një mënyrë nuk guxon të komunikoj më skuadrën deri në përfundim të lojës.

Me shkualifikim të lojtarit-përfaqësuesit, reduktohet numri i lojtarëve respektivisht përfaqësuesve të skuadrës (përveç në rregullën 16:6,b). me gjithë atë skuadra mund të plotësoj numrin e lojtarëve në fushë me ndërrimin e pronësisë së topit në mes të skuadrave (shiko rregullën 16, shpjegimi 2).

16:9. Gjyqtarët duhen të shpjegojnë arsyen e shkualifikimit(përveç me rastin e përjashtimit të dytë kohorë 16:6,4) personave përgjegjës në procesverbalin e ndeshjes.

16:10. Në se lojtari apo portieri me rastin e gjuajtjes “një lojtar kundër portierit”ndëshkohen për shkak të sjelljes apo të sjelljes së ashpër josportive, duhen të shkualifikohen.

PËRJASHTIMI DERI NË FUND TË LOJES:

16:11. Përjashtimi deri në fund të lojës gjykohet për shkak të: Kur lojtari është fajtor për sulm fizik (definicioni në rregullën (8:7) gjatë kohëzgjatjes së lojës në fushë apo jashtë fushës.

16:12. Vendimin për përjashtim deri në fund ia sinjalizojnë lojtarit të përjashtuar, procesmbajtësit si dhe kohëmatësit, pas Time-Out-it, me sinjalizimin nr 15, gjegjësisht me duar të kryqëzuara mbi kokë.

16:13. Përjashtimi deri në fund gjithnjë vlen për kohën e mbetur të lojës. Skuadra duhet të luaj me një lojtar më pak. Lojtari përjashtuar menjëherë duhet të lëshojë fushën si dhe hapësirën për zëvendësimin e lojtarëve.

Lojtari i përjashtuar nuk mund të zëvendësohet. I njëjti nuk guxon të ketë kontakt me skuadrën deri në fund të ndeshjes.

16:14. Për këto përjashtime, gjyqtarët në procesverbal duhet të shpjegojnë personave përgjegjës arsyen e përjashtimeve (17:12).

MË SHUMË SE NJË NDËRHYJE NE KUADER TË NJËJTËS SITUATË.

16:15. Nëse lojtari apo përfaqësuesi i skuadrës, para dhënies së sinjalit për vazhdimin e lojës ose në vazhdimësi, bëjnë më shumë se një ndërhyrje dhe në se ato ndërhyrje sanksionohen me ndëshkime të ndryshme, atëherë në parim duhet të aplikohet dënimi më i rëndë.

Dënimi më i rëndë gjithmonë aplikohet kur njëra prej ndërhyrjeve paraqet sulm fizik.

NDERHYRJET JASHTË KOHËZGJATJES SË LOJES:

16:16. Sjellja jo sportive, sjellja e ashpër jo sportive apo dhuna nga ana e lojtarëve, ose përfaqësuesve të skuadrës, në lokalet sportive, jashtë kohës së lojës do të ndëshkohet:

Para lojës

- a) për shkak të sjelljes jo sportive me vërejtje (16:1,d),
- b) në rast të sjelljes së ashpër josportive ose sulmit fizik, me shkualifikim (16:6,e-g) ndërsa skuadra lojën mund ta fillojë me 8 lojtar dhe 4 përfaqësues zyrtar.

Gjatë kohës së pushimi:

- a) në rast të sjelljes jo sportive me vërejtje (16:,d),
- b) në rast të sjelljes së ashpër jo sportive ose sulmit fizik, me shkualifikim(16:6,b,e-g-i), në rast të sjelljes së përsëritur josportive, pezullohet dispozita e rregullës 16:2,c,d, e cila vlen gjatë kohëzgjatjes së lojës.

Në rast të shkualifikimit gjatë pushimit skuadra ka të drejtë të vazhdoj lojën me numër të njëjtë sikur edhe para pushimit.

Pas ndeshjes:

- a) pason Raporti plotësues

Shpjegimi 1.

Rastet e përshkruara në rregullat 16:,1.2.6. dhe 16:11, kryesisht përfshijnë ndërhyrjet e shkaktuara gjatë kohës së lojës.

Në kohë të lojës hyjnë edhe Time-Out-i “goli i artë”si dhe penaltitë (një lojtar kundër portierit), por jo edhe pushimi.

Shpjegimi 2.

Shprehja ndërrimi pronësisë, nënkuptohet, atëherë kur topi prej njëres skuadër kalon në pronësi të skuadrës tjetër.

Të veçantat dhe qartësimet:

- a) në fillim të pjesëlojes së dytë “golit të artë” dhe gjuajtjeve (një lojtar kundër portierit), lojtari i ndëshkuar me dënim kohor mund të zëvendësohet ose prapë të hyn në fushë,
- b) dënimi kohor i lojtarit mbrojtës në kombinim me 6 m:
- nëse skuadra në sulm arrin të shënoj gol, lojtari i përjashtuar prapë mund të hyn në lojë apo të zëvendësohet pas gjuajtjes së portierit,
 - nëse nuk shënohet goli, lojtari përjashtuar, apo zëvendësi i tij do të presin deri te ndërrimi i ardhshëm i pronësisë së topit,
- c) nëse bëhet fjalë për përjashtimet e vonuara në rastet e përparësisë:
- përjashtimi fillon me vendosjen e sanksioneve, pra menjëherë sit ë përfundon përparësia dhe vjen te vendimi adekuat.

Shpjegimi 3.

“Vlen deri në fund të lojës” (16:5) përfshin edhe “golin e artë” dhe penaltinë.

RREGULLA 17. GJYQTARET

- 17:1.** Çdo ndeshje e drejtojnë dy gjyqtar të barabartë të cilëve iu ndihmojnë procesmbajtësi dhe kohëmatësi.
- 17:2.** Sjelljen e lojtarëve gjyqtarët fillojnë ta vëzhgojnë me ardhjen e tyre në objektin sportiv ku zhvillohet ndeshja, dhe e kryejnë pas lëshimit të objektit sportiv.
- 17:3.** Para fillimit të ndeshjes gjyqtarët kontrollojnë e terrenin sportiv, portat dhe topat; ata caktojnë topin me të cilin do të zhvillohet ndeshja (rregulla 1, 3:1)
- Gjyqtarët vërtetojnë pjesëmarrjen dhe përgatitjen sportive të dy skuadrave, kontrollojnë procesverbalin si dhe pjesëmarrjen e të evidentuarve në procesverbal, njëkohësisht të përfaqësuesve të dy ekipeve.
Gjyqtarët janë të detyruar ti eliminojnë të gjitha parregullsitë (4:2-3,4:8-10)
- 17:4.** Hedhjen e shortit e bënë njeri nga gjyqtarët nën prezencën e gjyqtari të dytë dhe të dy kapitenëve të skuadrave (2:1).
- 17:5.** Njeri nga gjyqtarët, në fillim të ndeshjes vendoset jashtë vijës së përzgatur në anën e kundërt të tavolinës së procesmbajtësit. i njëjti e fillon ndeshjen me fishkëllimë (2:5). Gjyqtari i dytë i emëruar vendoset në mes të fushës. Pas fishkëllimit ai ekzekuton gjuajtjen e gjyqtarit (shiko rregullën 10).

Gjatë rrjedhës së ndeshjes, kohë pas kohe gjyqtarët ndërrojnë anët.

- 17:6.** Gjyqtarët duhen të vendosen në atë mënyrë që të kenë shikim të qartë të hapësirave për zëvendësim të dy skuadrave (17:11,18:1).
- 17:7.** Tërë ndeshjen, në parim duhet ta udhëheqin gjyqtarët e njëjtë. Përgjegjësi e tyre është që ti aplikojnë rregullat, me qëllim që loja të ketë rrjedhë në pajtim me rregullat e lojes, gjyqtarët duhen të ndëshkojnë çdo cenim të rregullave të lojës (megjithatë shiko 13:2 dhe 14:12).
Nëse ndodhë që gjatë lojës njeri nga gjyqtarët nuk është në gjendje ta udhëheqë lojën, gjyqtari tjetër vetëm e udhëheqë (në suaza të IHF-it dhe të garave kontinentale, në këtë rast aplikohen rregullat ekzistuese të këtyre federatave).
- 17:8.** Nëse të dy gjyqtarët gjykojnë ndërhyrje kundër skuadrës së njëjtë, por kanë mendim të kundërt, vlen dënimi më i rëndë.
- 17:9.** a) Nëse të dy gjyqtarët fishkëllejnë për shënimin e golit por kanë mendim kundërt për ndarje e pikëve, aplikohet vendimi i përbashkët (shiko shpjegimin).

b) Nëse të dy gjyqtarët akordojnë ndërhyrje, apo topi del jashtë fushës, ndërsa gjyqtarët kanë mendim të kundërt se kujt do ti takoj topi, vlen vendimi i tyre i përbashkët.

Në këto situatë Time-Out-i i gjyqtarëve është i obliguar. Pas konsultimit të përbashkët ata tregojnë shenjat me dorë në mënyrë të qartë dhe pas fishkëllimit, loja vazhdon (2:8,f, 15:3,b).

Shpjegim:

Pas konsultimit të shkurtë gjyqtarët sjellin vendim të përbashkët. Nëse nuk arrijnë deri te vendimi i përbashkët, vlen vendimi i gjyqtarit në fushë.

- 17:10.** Të dy gjyqtarët janë përgjegjës për rezultat, matjen e kohës dhe përfundimin e ndeshjes. Të dytë janë përgjegjës për të përcjellë kohën e lojës. Nëse dyshohet në rregullsinë e matjes së kohës, gjyqtarët sjellin vendim të përbashkët (gjithashtu shiko shpjegimin 17:9).
- 17:11.** Gjyqtarët me ndihmën e procesmbajtësit dhe kohëmatësit, vëzhgojnë ndërrimin, hyrjen dhe daljen e lojtarëve (17:18:1).
- 17:12.** Pas përfundimit të ndeshjes gjyqtarët janë përgjegjës që procesverbali të plotësohet në mënyrë të rregullt.
Vendimet mbi përjashtimet deri në fund të lojës (16:14), dhe shkualifikimet sipas dispozitave të rregullës (16:8)duhet të paraqiten në procesverbalin e ndeshjes.
- 17:13.** Vendimet e gjyqtarëve, të bazuara në vlerësimin e gjendjes faktike të tyre janë vendimtare.

Kundërshtim mund të paraqitet vetëm në vendimet që janë në kundërshtim me rregullat e lojës.

Gjatë ndeshjes gjyqtarëve ka të drejtë t'iu drejtohet vetëm personi zyrtarë i autorizuar.

- 17:14.** Të dy gjyqtarët kanë të drejtë që përkohësisht apo përfundimisht të ndërpresin ndeshjen. Para se të marrin vendim për ndërprerje përfundimtare të ndeshjes, gjyqtarët duhet të shfrytëzojnë të gjitha mundësitë për vazhdimin e sajë.

RREGULLA 18. MATËSI I KOHËS DHE PROCESMBAJTËSI.

- 18:1.** Në parim kohëmatësi bartë përgjegjësin për matjen e kohës së lojës, Time-Out-it.

Kryesisht vetëm ai mund të ndërpres lojën atëherë kur paraqitet nevoja.

Proces mbajtësi gjithashtu bartë përgjegjësin kryesore për mbajtjen e shënimeve në procesverbal si dhe regjistrimin e golave, hyrjen e lojtarëve në fushë, të cilët plotësojnë skuadrën, si dhe hyrjen e lojtarëve të cilët nuk kanë të drejtë pjesëmarrje në lojë.

Detyrat tjera, si kontrollimi i numrit të lojtarëve dhe përfaqësuesve të skuadrave në hapësirën për zëvendësimin e lojtarëve, si dhe vet procesi zëvendësimeve të lojtarëve, janë në përgjegjësi të përbashkët.

Matësi i kohës dhe procesmbajtësi iu ndihmojnë gjyqtarëve në mbikëqyrjen e zëvendësimeve (17:6, 17:11).

Gjithashtu shiko shpjegimin nr.8. përcjellin rregullsinë e veprimeve për intervenim të procesmbajtësit dhe kohëmatësit në përmbushjen e disa përgjegjësi të lartë shënuara.

Shpjegim:

Në garat e IHF-it, garat kontinentale dhe atyre kombëtare, obligimet mund të përcaktohen në mënyrë tjetër.

- 18:2.** Nëse nuk ekziston semafori për matje e kohë, kohëmatësi ka për detyrë të informoj përfaqësuesit zyrtar të skuadrave për kohën e kaluar dhe atë të mbetur, në veçanti gjatë Time-Out-it.

Nëse në palestër nuk ekziston semafori me sinjalin automatik për përfundimin e lojës, atëherë kohëmatësi me sinjal të qartë jep shenjë për përfundimin e pjesëlojës së parë dhe përfundimin e ndeshjes (shiko rregullën 2:9).

Kur lojtari është ndëshkuar me përjashtim kohorë, procesmbajtësi këtë ia vërteton lojtarit me ngritjen e kartuçit me nr <1> që tregon në përjashtimin e parë, kurse me nr. <2> tregon në përjashtimin e dytë të lojtarit.

SINJALIZIMET UNIKE TË GJYQTARËVE.

1. Me ngritjen e një apo dy gishtërinjve, gjyqtarët tregojnë shënimin e një apo dy pikëve për golin e shënuar. (rregulla 9, 14:4. shpjegimi 1). Për ndarjen e dy pikëve gjyqtari edhe një herë shtesë rrotullon dorën në mënyrë vertikale. (për një (1) pikë një herë, për dy pikë dy herë).
2. Me sinjali unik nr. 14, gjyqtari tregon në cenimin e rregullave si dhe në lojtarin që ka shkaktuar ndërhyrje.

Përjashtimin kohor e tregon duke e lakuar në bërryl një të dorë, ndërsa të njëjtën me dorën tjetër e kapë në lakun e dorës së ngritur.
3. Gjyqtari me kartuç të kuq, tregon shkualifikimin.
4. Procesmbajtësi me ngritjen e kartuçit të kuq vërteton shkualifikimin.
5. Me rastin e akordimit të gjuajtjes së lirë apo autit, gjyqtarët menjëherë duhet të tregojnë kahjen e gjuajtjes që do të pasoj. (sinjali 7 ose 9).
6. Pas kësaj tregohet edhe sinjalin e duhur, për të treguar se për cilin ndëshkim personal bëhet fjalë (sinjalet 13-15).
7. Nëse do të ishte me dobi të tregohet arsyeja për akordimin e gjuajtjes së lirë, apo 6 m, tregohet njeri nga shenjat 1-6 dhe 11. për shkak të njoftimit sa më të mirë (megjithatë sinjali nr.11 gjithnjë tregohet në situatat gjatë vendimit për gjuajtje të lirë për lojë pasive, kur nuk paraprinë sinjali nr.18.)
8. Sinjalet 12, 16, dhe 17. janë të domosdoshëm në situatat kur aplikohen. Sinjalet 8, 10, dhe 18. aplikohen atëherë kur mendohet se janë të nevojshëm.

PËRSHKRIMI I SINJALEVE UNIKE TË GJYQTARËVE

- 1. Cenimi i hapësirës së portierit,**
- 2. Udhëheqja e gabuar e topit,**
- 3. Gabim në hapa, apo kalimi i kohës për mbajtjen e topit,**
- 4. Kapja, mbajtja e fortë dhe shtyrja,**
- 5. Goditja,**
- 6. Ndërhyrja në sulm,**
- 7. Drejtimi për ekzekutimin e autit,**
- 8. Gjuajtja e portierit,**
- 9. Drejtimi i gjuajtjes së lirë,**
- 10. Mos përfillja e distancës së paraparë prej 1m,**
- 11. Loja pasive,**
- 12. Një pikë, - Dy pikë,**
- 13. Shkualifikimi (kartuçi i kuq),**
- 14. Përjashtimi kohor,**
- 15. Përjashtimi deri në fund të lojës.**
- 16. Ndërprerja e përkohshme e lojës,**
- 17. Lejimi për hyrjen e dy personave në fushë gjatë ndërprerjes së kohëzgjatjes së lojës,**
- 18. Paralajmërimi për lojë pasive**

1. Cenimi i hapësirës së portierit



2. Udhëheqja e gabuar e topit



3. Gabim në hapa, apo kalimi i kohës për mbajtjen e topit



4. Kapja, mbajtja e fortë dhe shtyrja



5. Goditja



6. Ndërhyrja në sulm



7. Drejtimi për ekzekutimin e autit,



8. Gjuajtja e portierit



9. Drejtimi i gjuajtjes së lirë



10. Mospërfillja e distancës së paraparë prej 1 m,



11. Një pikë



12. Dy pikë



13. Suspendim



14. Shkualifikim



15. Përjashtimi kohor



16. Time-out



17. Lejimi për hyrjen e dy personave në fushë gjatë ndërprerjes së kohëzgjatjes së lojës,



18. Paralajmërimi për lojë pasive.

