



NK MARIBOR TABOR
RUPLOVA ULICA 15
2000 MARIBOR
DAVČNA ŠTEVILKA: 92875904
TRR: IBAN SI56 0443 0000 2072 325 (NOVA KBM d.d.)
www.nkmaribortabor.si

PRAVILA TEKMOVANJA

1. Posamezna tekma traja 10 minut.
2. Igra se na rokometnem igrišču. Goli so dimenzij 2m x 3m.
3. Posamezna ekipa lahko prijavi največ 10 igralcev
4. Nastopijo lahko samo igralci, katerih identiteto lahko ugotovi vodja tekmovanja, na podlagi športne izkaznice oz. osebnega dokumenta s sliko.
5. Preverjanje identitete lahko organizator opravi kadarkoli. V primeru pritožbe se opravi takoj po odigrani tekmi. V kolikor se identitete ne da preveriti oz. se ugotovi, da je igralec prestar za kategorijo v kateri nastopa, se tekma registrira s 3:0, igralca pa se izključi do konca turnirja.
6. Igra se 5+1 (Selekcije U-8, U-9) oziroma 4+1 (U-10, U-11, U-12, U-13).
7. Kazenski strel se strelja iz 7m.
8. Vratar žoge ne sme metati preko polovice igrišča. V tem primeru se nasprotniku dosodi avt na sredinski črti.
9. Kot in avt se izvaja z nogo.
10. Golavt se izvaja z roko.
11. Gol dosežen neposredno iz avta ne velja. Dosodi se golavt.
12. Vratar ne sme prijete žoge podane z nogo od svojega soigralca. (Razen v selekcijah U-8 in U-9).
13. Menjave so leteče. Igralec ne sme vstopiti v igro, dokler drug igralec ne zapusti igrišča.
14. V primeru istega števila točk v skupini odloča:
 - Medsebojno srečanje
 - Skupna razlika v golih
 - Več danih golov
 - Žreb
15. Žreb opravi organizator v prisotnosti predstavnikov vpletenih ekip.
16. V primeru neodločenega rezultata se v finalu streljajo kazenski strelji. Najprej serija treh strelcev, če rezultat še ni odločen, se izvajanje nadaljuje z ostalimi igralci, vključno z vratarji. V primeru, da so v posamezni ekipi streljali že vsi igralci, se izvajanje nadaljuje v poljubnem vrstnem redu.
17. Sodniki uporabljajo rumene in rdeče kartone. V primeru rdečega kartona, igralec ne sme več igrati do konca tekme. Po dveh minutah ga lahko zamenja soigralec. Igralec, ki je prejel rdeči karton, lahko nastopi na naslednji tekmi. Rumeni kartoni se po vsaki tekmi brišejo.
18. Ekipa, ki ob določenem času ne bo na igrišču, tekmo izgubi z 0:3. Če ob določenem času na igrišču ni obeh ekip, se tekma registrira z 0:0, vendar nobena od ekip ne dobi točk.