



# **ПРАВИЛА ЗА СПОРТ:**

## **РУКОМЕТ**



## САДРЖАЈ

1. ОПШТЕ ОДРЕДБЕ
2. ЗВАНИЧНА ТАКМИЧЕЊА СПЕЦИЈАЛНЕ ОЛИМПИЈАДЕ
3. ТЕРЕН
4. ЛОПТА
5. ОПРЕМА
6. СУДИЈЕ
7. МЕРИЛАЦ ВРЕМЕНА И ЗАПИСНИЧАР
8. ИГРА
9. ДИВИЗИОНИРАЊЕ
10. ВРЕМЕ ТРАЈАЊА ИГРЕ, ЗАВРШНИ СИГНАЛ И ТАЈМ-АУТ
  - 10.1 Тајм-аут
11. ГОЛМАНОВ ПРОСТОР
12. ГОЛМАН
13. ИГРА ЛОПТОМ
14. ПОНАШАЊЕ ПРЕМА ПРОТИВНИЧКОМ ИГРАЧУ
15. ПОЧЕТНО БАЦАЊЕ
16. АУТ
17. ГОЛМАНОВО БАЦАЊЕ
18. ПОСТИЗАЊЕ ГОЛА
19. СЛОБОДНО БАЦАЊЕ
20. СЕДМЕРАЦ
21. КАЗНЕ
  - 21.1 Искључење
22. ДИСКВАЛИФИКАЦИЈА
23. ИСКЉУЧЕЊЕ ДО КРАЈА
24. ДОЗВОЉЕНЕ ИЗМЕНЕ ПРАВИЛА ЗА ТАКМИЧЕЊА.
25. ЕКИПНО ТАКМИЧЕЊЕ 5 У ТИМУ
  - 25.1 Дивизионирање
  - 25.2 Игра
26. ЈУНИФАЈД ТАКМИЧЕЊЕ



## **1. ОПШТЕ ОДРЕДБЕ**

Званична одбојкашка правила Специјалне Олимпијаде примењују се на свим такмичењима Специјалне Олимпијаде Интернационал. Наша правила, настала су на основу међународних опште признатих рукометних правила које прописује <http://www.ihf.info/> спортски програм, и у потпуности се примењују, сем, у посебним случајевима и уз посебну дозволу надлежног органа Специјалне Олимпијаде Интернационал.

Посебним правилима регулишу се безбедност учесника, лекарски прегледи и инклузивне (јунифајд) утакмице.

## **2. ЗВАНИЧНА ТАКМИЧЕЊА СПЕЦИЈАЛНЕ ОЛИМПИЈАДЕ**

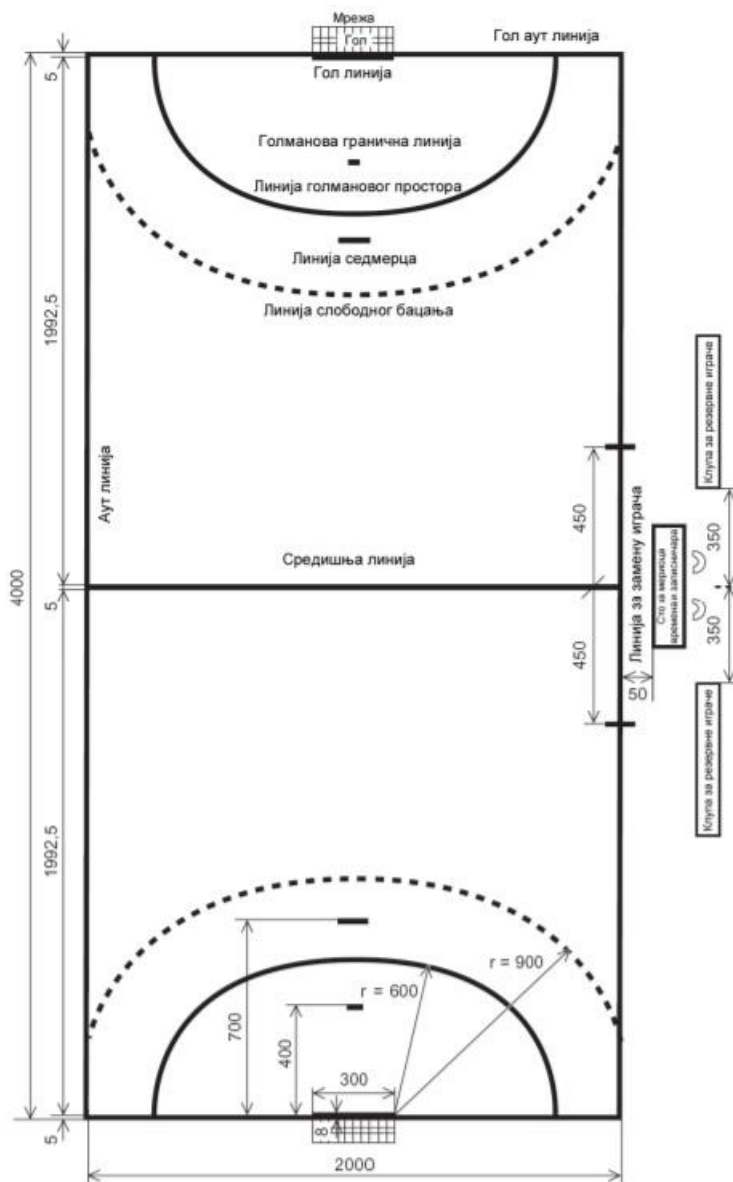
Опсег различитих званичних такмичења признатих од стране Специјалне Олимпије Интернационал, има за циљ да у своја такмичења укључи што већи број спортиста, различитих способности. Предвиђено је да се за свако званично такмичење формирају посебна правила, као и смернице за одржавање тих такмичења.

Тренери су ти који су одговорни за пружање обуке, као и проналажења одговарајућег спорта за сваког спортисту, без обзира на његове могућности.

У наставку је списак званичних такмичења на располагању у Специјалној Олимпијади Србије:

- Екипно такмичење
- Екипно такмичење 5 у тиму
- Јунифајд такмичење

## **3. ТЕРЕН**







сваке стране гола).

Терен треба да окружује зона безбедности, ширине бар 1 метар дуж аут-линије и 2 метра иза гол-линије.

Код такмичења Специјалне Олимпијаде дозвољено је да се игра и на измењеном терену (нпр.на терену за кошарку).Код рукомета је најбитније да ширина терена одговара правилима,док се дужина може скраћивати по потреби.

Гол је смештен на средини сваке гол-линије. Голови морају бити чврсто фиксирани за под или за зидове иза њих. Унутрашња висина гола је 2 метра а ширина 3 метра. Стативе су повезане хоризонталном пречком. Задња страна пречке мора бити у равни са задњом ивицом гол-аут линије. Стативе и пречке су квадратног облика димензије 8 цм.

Боје гола морају бити у контрасту са позадином.

Голови морају да имају мрежу, која мора бити постављена, да лопта бачена у гол у њему и остане.

Све линије терена су саставни део оног поља којег ограничавају. Гол-линије треба да буду широке 8 цм између статива и док све остале треба да буду 5 цм широке.

Линија слободног бацања (линија 9 метара) је испрекидана линија, нацртана 3 метра изван линије голмановог простора. Сегменти линија и простор између њих износи 15 цм.

Линија седмерца је линија дугачка 1 метар, нацртана директно испред гола.

Паралелна је са гол линијом и удаљена је од ње 7 метара (мерено од задње ивице гол линије до предње ивице линије седмерца).

Гранична линија за голмана (линија 4 метара) је линија дугачка 15 цм, нацртана директно испред гола. Паралелна је са гол линијом и удаљена је од ње 4 метра (мерено од задње ивице гол линије до предње ивице граничне линије за голмана).

Средишња линија повезује средишње тачке две аут-линије.

Линија за замену играча (део аут-линије) обе екипе, протеже се од средишње линије до тачака које су удаљене по 4,5 метара од средишње линије. Тачка у којој се завршава линија замене играча ограничена је линијом која је паралелна са средишњом линијом и протеже се 15 цм, унутар аут-линије и 15 цм, изван ње.

#### **4.ЛОПТА**

Лопта је направљена од коже или вештачког материјала. Мора да буде округла. Спољни материјал не сме да буде сјајан или гладак.

За Светске Игре користи се искључиво лопта димензија 54-56 цм и 325-375 г (ИФ - величина 2) тзв.женска лопта.

За свако званично такмичење неопходно је да на располагању буду минимум две одговарајуће лопте доступне.Судија је тај који одлучује када долази до замене лопти.

#### **5.ОПРЕМА**

Сви играчи у пољу морају имати идентичну спортску порему. Комбинација боја и дезена две екипе морају се јасно разликовати једне од других. Сви играчи који су на позицији голмана морају носити исте боје дресова, боја која их разликује од играча у пољу обе екипе и голмана противничке екипе.

Играчи морају носити бројеве који су најмање 20 цм високи на позадини дреса и најмање 10 цм високи на предњем дели дреса. Бројеви који се користе треба да буду од 1 до 99. Играч који се користи као голман и као играч у пољу, мора носити исти број у обе ситуације. Боја бројева треба јасно да се разликује од боје и дизајна дреса.

#### **6.СУДИЈЕ**



За сваку утакмицу биће одређена двојица равноправних судија. Помажу им мерилац времена / записничар.

Судије су одговорне за проверу терена за игру, голова и лопти пре почетка утакмице; они одлучују која ће се лопта користити.

Обојица судија су задужени за вођење резултата.

Судије имају право да привремено или трајно прекину утакмицу.

Одлуке које судија донесу на основу посматрања чињеница или њиховог просуђивања су коначне. Жалбе се могу поднети само на оне одлуке које нису у складу са правилима. Током утакмице само је „званичним представницима екипа“ дозвољено да се обраћају судијама.

## **7.МЕРИЛАЦ ВРЕМЕНА И ЗАПИСНИЧАР**

Мерилац времена је првенствено одговоран за време трајања игре, timeout и трајање казне искључених играча. Записничар је пак одговоран за спискове екипа, записник, улазак играча који су стигли након што је утакмица почела и улазак играча који немају право наступа.

Свако искључење траје 2 минута,и мерилац времена је дужан да обавести играча о истеку тог времена и могућности повратка у игру.

## **8.ИГРА**

Екипа се састоји од највише 12 играча

На терену се истовремено не може налазити више од 7 играча једне екипе. Остали играчи су резервни играчи.

Резервни играчи могу ући на терен у било које време и у више наврата , не обавештавајући о томе мериоца времена / записничара, под условом да су играчи који се замењују претходно напустили терен.

Неопходно је да се на терену налази минимум 4 играча и голман како би игра започела.

## **9.ДИВИЗИОНИРАЊЕ**

Сваки главни тренер мора доставити резултате са теста/оцењивања својих спортиста( тзв.ХСАТ формулар), у оквиру којег је извршио проверу способности својих играча у шуту на гол,вођењу лопте и трчању. Ово су само прелиминарни тестове,и ни у ком случају не играју било какав фактор у коначном пласману и евентуалном освајању медаље.Општа оцена за цео тим биже сабирање свих појединачних оцена чланова екипа,и њихово дељење са седам.

Тимови који учествују на такмичењима првобитно су груписани у прелиминарне групе у складу са њиховим ХСАТ резултатом.

Класификационо коло се игра како би последњи чин дивизионирања био спроведен,и сви тимови били подељени у одговарајуће групе-дивизије.

У кругу класификације, тимови ће играти две или више утакмица са сваким чланом свога тима,који је пријављен за такмичење, у трајању од најмање шест минута.

Тимови могу бити померани из дивизије у дивизију током трајања такмичења,ако се закључи да је током процеса дивизионирања дошло до грешке,како би се одржао квалитетан и висок ниво такмичења.

Комисија за дивизионирање доноси све одлуке у складу са интегритетом свих својих чланова,уз основни циљ да се испоштују сва спортка правила,као и тимови којин атакмичењу ушествују. Одлуке комисије за дивизионирање су коначне и на њих није могуће утицати .



Током такмичења, неопходно је да сваки тим игра са свим такмичарима који се налазе у његовом саставу.

## **10. ВРЕМЕ ТРАЈАЊА ИГРЕ, ЗАВРШНИ СИГНАЛ И ТАЈМ-АУТ**

Нормално време трајања игре за све екипе, је два полувремена од 30 минута.

Нормално време трајања паузе на полувремену је 10 минута

Пре почетка утакмице новчицем се одређује коју страну ће ко имати, тако што победник бацања новчица одабира страну и гол.

Током полувремена мењају се стране, са тим да и клупа за резерве играче мења страну на којој седи.

Продужеци се играју, након паузе од 5 минута, ако је резултат нерешен на крају регуларног времена трајања игре, а треба утврдити победника. Продужеци се састоје од два продужетака од по 5 минута, са паузом од 1 минута између њих.

Уколико је резултат и даље нерешен, победник ће се утврдити у складу са пропозицијама датог такмичења. У случају да победник треба да буде одлучен извођењем седмераца tie-break (када је резултат нерешен), поступиће се по наведеним процедурама.

Ако се извођење седмераца користи као tie-break (када је резултат нерешен), право учешћа имају играчи који нису искључени на 2 минута, дисквалификовани или искључени до краја игре. Свака екипа одређује 5 играча. Ови играчи изводе седмерце један по један, наизменично са играчима друге екипе. Екипе нису обавезне да унапред утврде редослед извођеча. Голмани се могу бирати и замењивати између играча који имају прево учествовања. Играчи могу бити и извођачи седмераца и голмани.

У случају да је и даље нерешен резултат поступак пријављивања пет играчанаставља се све док је потребно. Победник се утврђује оног тренутка, када једна од екипа стекне предност а да су обе екипе извеле исти број седмераца.

### **10.1 Тајм-аут**

Тај аут је обавезан када:

- а) је досуђено искључење на 2 минута, дисквалификација или искључење до краја игре;
- б) је досуђен екипни тајм-аут;
- ц) се огласи пиштаљка мериоца времена или делегата утакмице;
- д) када је досуђен седмерац

Сваки тим има право на тиме-оут у трајању 1 минуте, једном у сваком полувремену регуларног времена (али не и у продужецима).

Екипа која жели тиме-оут мора то учинити тако да службени представник екипе постави "зелени картон" на сто испред меритеља времена (препука је да зелени картон буде димензије 15x 20 цм и има упесано велико слово "Т" са сваке стране).

Екипа може затражити тиме-оут само када је у поседу лопте (док је лопта у игри или током прекида). Уверивше се да екипа није изгубила посед лопте прие него је меритеља времена дао звучни сигнал (у супротном се зелени картон враћа екипи), екипи се одмах досуђује тиме-оут.

Меритељ времена тада звучним сигналом прекида игру, руком даје знак за тиме-оут, показује испруженом руком каја је екипа тражила тиме-оут (ако је потребно, због буке и гужве, меритељ времена ове радње изводи стојећи). Зелени картон налази се на столу, на оној страни на којој је екипа, и остаје тамо током тиме-оута.

Ако се тај –аут користи због повређеног играча, тај играч мора бити замењен. Након што се игра настави, поврешени играч се може вратити у игру, користећи уобичајне мере за замену играча.

## **11. ГОЛМАНОВ ПРОСТОР**





Само је голману дозвољено да уђе голманов простор

Када играч из поља за игру уђе у голманов простор, досуђује се:

- а) голманово бацање када играч екипе која је у поседу лопте уђе у голманов простор или уђе без лопте и на тај начин стекне предност
- б) слободно бацање када играч одбрамбене из поља за игру уђе у голманов простор и стекне предност, при томе не умањивши шансу за постизање гола
- ц) седмерац када играч одбрамбене екипе уђе у голманов простор и при томе спречи јасну ситуацију за постизање гола

## 12.ГОЛМАН

Голману је дозвољено да

- унутар голмановог простора при одбрани додирује лопту било којим делом свога тела.

-се креће са лоптом унутар голмановог простора,

- а да се на њега не односе ограничења која важе за играче у пољу, голману, међутим није дозвољено да одуговлачи извођење голмановог бацања

-напусти голманов простор без лопте и учествује у игри у пољу за игру, када то учини он постаје подложен правилима која важе за играче у пољу. Сматра се да је голман напустио голманов простор чим било којим делом тела додирне под изван линије голмановог простора.

- са лоптом коју не контролише, напусти голманов простор и да са њом игра даље у пољу за игру.

Голману није дозвољено да

-унесе лопту у голманов простор која лежи или се котрља по поду изван голмановог простора

- напусти голманов простор заједно са лоптом коју контролише

- поново уђе у голманов простор из поља за игру са лоптом у руци

## 13.ИГРА ЛОПТОМ

Дозвољено је:

- да се лопта држи највише 3 секунде и у ситуацији кадалежи на поду

- да се направи највише 3 корака са лоптом под кораком се подразумева следеће:

а) играч који стоји обема ногама на поду, подигне једну ногу и затим је спусти, или помери једну ногу на са једног места на друго место;

б) играч додирује под само једном ногом, ухвати лопту, и затим додирне под другом ногом;

ц) играч након скока дотакне под само једном ногом и затим поскочи истом или додирне под другом ногом;

д) играч након скока додирне под истовремено са обе ноге, а онда под док се стоји или трчи:

а) да лопту једном удари у под и поново је ухвати једном или обема рукама;

б) да удари у под више пута једном руком (води лопту) а затим ухвати или подигне једном или обема рукама;

ц) да је котрља више пута једном руком, а затим је ухвати или подигне једном или обема рукама. Чим се лопта након тога ухвати једном или обема рукама, мора се предати у року од 3 секунде, или након највише 3 корака Сматра се да је вођење лопте почело оног тренутка, када играч додирне лопту било којим делом свога тела и усмери је ка поду. Након што је лопта додирнула другог играча или гол, дозвољено је поново вођење лопте а затим и њено хватање

- пребацити лопту из руке у руку;



- водити лопту клечећи, седећи или лежећи

Није дозвољено:

- додирнути лопту стопалом или било којим делом ноге испод колена
- да се баца за лопту која се котрња или лежи на земљи
- намерно да баца лопту преко гол аут линије
- даца лопту у ваздух са намером да сам поново ухвати лопту

#### **14. ПОНАШАЊЕ ПРЕМА ПРОТИВНИЧКОМ ИГРАЧУ**

Није дозвољено гађање противничког играча са циљем да га погодиш.

Избијање, ударање и отимање лопте док се она налази у рукама противничког играча.

#### **15. ПОЧЕТНО БАЦАЊЕ**

На почетку утакмице, почетно бацање изводи екипа која је после жребања добила право да бира и изабрала да изведе почетно бацање. У том случају противници имају право да бирају страну игралишта. Уколико је екипа, која је након жребања добила право да бира, изабрала страну игралишта, тада противничка екипа изводи почетно бацање.

Почетно бацање се изводи у било ком правцу са центра игралишта (са толетанцијом од 1,5 метара са обе стране). Претходи му звиждук, након кога треба извести бацање у року од 3 секунде. Играч који изводи почетно бацање треба да заузме положај у коме му је бар једна нога на средишњој линији а друга на линији или иза ње и остане у том положају све док лопта не напусти руку.

Саиграчима извођача није дозвољено да пређу средишњу линију пре звиждука.

Из почетног бацања дозвољено је постизање гола.

#### **16. АУТ**

Аут се досуђује када лопта целим обимом пређе аут-линију или када играч одбрамбене екипе последњи додирне лопту пре него што она пређе гол-аут линију његове екипе. Такође се досуђује када лопта додирне плафон или предмет који је причвршћен изнад терена.

Аут изводи, без претходног звиждука судије она екипа чији играч није последњи био у контакту са лоптом, пре него што је она прешла аут линију или додирнула плафон или предмет који је причвршћен изнад терена.

Док се изводи аут, противнички играчи, треба да буду удаљени 3 метра од извођача аута.

Из аута дозвољено је постизање гола.

#### **17. ГОЛМАНОВО БАЦАЊЕ**

Изводи се :

- Ако је играч противничке екипе ушао у голманов простор и на тај начин направио прекршај Правила

- Голманово бацање изводи голман без претходног звиждука судије

Из голмановог бацања дозвољено је постизање гола.

#### **18. ПОСТИЗАЊЕ ГОЛА**

Гол је постигнут када лопта целим обимом потпуно прешла гол-линију (види слику) под условом да од стране извођача или саиграча пре или током бацања није начињен никакав прекршај правила. Судија код гола потврђује да је гол постигнут са два кратка звиждука пиштаљком и сигнализацијом.



## 19. СЛОБОДНО БАЦАЊЕ

У принципу судије прекидају игру и настављају је слободним бацањем за противничку екипу када:

- екипа у поседу лопте начини прекршај правила која се обавезно санкционишу одузимањем лопте
- погрешно изведена замена играча
- пасивна игра
- неспортско понашање
- голман изаше из свог простора са лоптом
- ако играч намерно баци лопту на свој гол и голман је додирне

Ако се донесе одлука о слободном бацању против екипе која је у поседу лопте, када судија да знак пиштаљком, играч који у том тренутку има лопту, мора одмах, да је испусти или спусти на под на месту на ком се налази.

Уобичајено је да се слободно бацање изводи без звиждука судије (види ипак 15.56) и, у принципу, са места где се прекршај догодио.

Из слободног бацања дозвољено је постизање гола.

## 20. СЕДМЕРАЦ

Досуђивање седмерца

Седмерец се досуђује:

- а) када играч или службено лице противничке екипе било где на терену спречи реализацију јасне прилике за постизање гола;
- б) кад јасну ситуацију за постизање гола прекине неоправдани звиждук;
- ц) када јасну ситуацију за постизање гола псујети неко ко не учествује у игри, нпр. када гледалац уђе у терен или заустави играча звиждуком. По аналогији, ово правило се примењује и у случају „више силе“ као што је изненадни нестанак струје, који игру зауставља у тренутку јасне ситуације за постизање гола.

Седмерец се изводи ударцем на гол, у року од три секунде након звиждука судије.

Играч који изводи седмерец мора заузети позицију иза линије седмерца, али не више од 1 метра иза линије.

Извођач или његови саиграчи не смеју поново да играју лоптом након што је седмерец изведен, све док она не додирне гол или противника.

Када се изводи седмерец, играчи противничке екипе морају да остану изван линије слободног бацања, и то најмање три метра од линије 7 метара, све док лопта не напусти руку извођача.

## 21. КАЗНЕ

Опомена се изриче за:

- прекршаје који се прогресивно кажњавају
- неспортског понашања играча или службених лица

### 21.1 Искључење

Искључење (2 минута) се досуђује:

- за погрешну замену, ако прекобројни играч уђе на терен или ако играч нелегално утиче на игру из простора за замену играча
- за поновљене прекршаје који треба да се прогресивно кажњавају
- за неспортско понашање неког играча пре давања знака за наставак утакмице а након што је тај исти играч управо кажњен искључењем на два минута



Након досуђеног time-out судије ће јасно сигнализирати искључење на 2 минута, кажњеном играчу и мериоцу времена / записничару помоћу за то намењеног знака руком, тј. једне руке подигнуте са два испружена прста  
Искључење увек траје 2 минута времена трајања игре; последица трећег искључења за истог играча је дисквалификација

## **22.ДИСКВАЛИФИКАЦИЈА**

Дисквалификација се изриче:

а) за неспортско понашање било коме од службених лица након што им је претходно дата опомена и искључење на 2 минута

б) због трећег искључења на 2 минута за истог играча

Дисквалификација играча или службеног лица екипе, на терену или изван њега, за собом увек повлачи и искључење на 2 минута. то значи да се број играча на терену смањује за један. Након истека два минута на терен се може вратити други играч.

## **23.ИСКЉУЧЕЊЕ ДО КРАЈА**

Искључење до краја ће бити изречено када је играч крив за физички напад током времена игре на терену или ван њега.

Искључење до краја увек важи за преостало време игре и екипа мора да настави са једним играчем мање на терену.

Играч који је искључен не сме бити замењен и мора одмах напустити терен и простор за замену играча. након што оде, играчу није дозвољено било какав контакт са екипом.

## **24.ДОЗВОЉЕНЕ ИЗМЕНЕ ПРАВИЛА ЗА ТАКМИЧЕЊА.**

Приликом такмичења Специјалне Олимпијаде дозвољена је одређена модификација званичних правила

-Дозвољено је играти на теренима другачијих димензија, нпр. кошаркашком терену који је адекватно обележен

-дозвољено је уместо праве, користити мекшу лопту за такмичења код спортиста са смањеним способностима.

-трајање утакмице не може бити краће од два пута 15 минута, са минимум 5 минута паузе између.

-код утакмица спортиста са смањеним могућностима дозвољено је да судија унапред одреди дозвољен број прекршаја како би на наек начин контролисао утакмицу.

## **25.ЕКИПНО ТАКМИЧЕЊЕ 5 У ТИМУ**

### **25.1ДИВИЗИОНИРАЊЕ**

Сем у наведеним правилима испод, код такмичења 5 у тиму, примењују се иста правила као и код другог екипног рукометног такмичења.

Сваки главни тренер мора доставити резултате са теста/оцењивања својих спортиста (тзв. ХСАТ формулар), у оквиру којег је извршио проверу способности својих играча у шуту на гол, вођењу лопте и трчању. Ово су само прелиминарни тестове, и ни у ком случају не играју било какав фактор у коначном пласману и евентуалном освајању медаље. Општа оцена за цео тим биће сабирање свих појединачних оцена чланова екипа, и њихово дељење са седам.

Тимови који учествују на такмичењима првобитно су груписани у прелиминарне групе у складу са њиховим ХСАТ резултатом.



Класификационо коло се игра како би последњи чин дивизионирања био спроведен, и сви тимови били подељени у одговарајуће групе-дивизије.

У кругу класификације, тимови ће играти две или више утакмица са сваким чланом свога тима, који је пријављен за такмичење, у трајању од најмање шест минута.

Тимови могу бити померани из дивизије у дивизију током трајања такмичења, ако се закључи да је током процеса дивизионирања дошло до грешке, како би се одржао квалитетан и висок ниво такмичења.

Комисија за дивизионирање доноси све одлуке у складу са интегритетом свих својих чланова, уз основни циљ да се испоштују сва спортска правила, као и тимови којим атакмичењу ушествују. Одлуке комисије за дивизионирање су коначне и на њих није могуће утицати.

Током такмичења, неопходно је да сваки тим игра са свим такмичарима који се налазе у његовом саставу.

## **25.2 ИГРА**

Могуће је изменити изглед терена. Ако је величина терена мања од 26 метара, линија гола се помера на 5 метара, а линија слободног ацања на 8 метара.

Игра се лоптом од сунђера, пречника 53,34 цм и тежине од 350 грама.

Максималан број играча у екипи је 9.

На терену се налази 5 играча од којих је један голман.

Сваки тим мора поцети игру са најмање 3 играча и голманом.

Дозвољено је задржавање лопте највише 5 секунди.

Утакмица траје укупно 20 минута, два пута по 10 минута без заустављања времена. Између два дела има пауза од 5 минута.

Свака екипа има један дозвољен тај аут у трајању од 60 секунди. За то време се зауставља трајање меча.

У случају нерешеног резултата, играју се продужетци у трајању од 3 минута. У колико је и даље нерешен резултат, изводиће се једанестерци по уобичајном правилу.

Играч који није коректно извршио замену добиће усмену опомену од судије, али не и 2 минута казне. Без обзира на то, противнички тим ће добити слободно бацање.

Контакт међу спортистима на терену је као и код кошарке.

Нема лимит у броју начињених фаулова, али ће се кажњавати константно понављање опасне игре.

Ако играч сакупи 3 суспензије од 2 минута биће аутоматски дисквалификован.

## **26. ЈУНИФАЈД ТАКМИЧЕЊЕ**

На списку играча налази се пропорционалан број спортиста и партнера.

Дозвољен однос партнера и спортиста на терену у сваком теунутку за наставак игре:

4 спортисте и 3 партнера

3 спортисте и 3 партнера

3 спортисте и 2 партнера

Тренер је одговоран за одржавање овог односа и он сам не сме узети активно учешће у утакмици.

Специјална Олимпијада  
Србије

