



Korfball Szabályai

2020.04.17

A korfball szabályait az IKF "Rules of Korfball 2017" hivatalos szabálykönyve alapján fordította és szerkesztette:

Kelemen Dávid

Meghatározás és bevezetés

A korfball négy férfi és négy női játékos által téglalap alakú pályán játszott sport, ahol a játékosok célja, hogy a labdát a korfba (kosárba) dobva pontot szerezzenek. A sport fő jellegzetessége, hogy sok különféle készséget és együttműködésre épülő játékot igényel. Ezen kívül a kontrollált testi kontaktus és a nemek közötti egyenlőség jellemzi.

A szabályok leírásában szerepelnek olyan korfballspecifikus szavak és kifejezések, amelyek szerves részét képezik a szabályoknak. Ezeknek a szavaknak a definíciói megtalálhatók a függelékben.

Az ebben a kiadványban szereplő szabályok érvényesek minden felnőtt mérkőzésre, különösen az IKF-versenyekre és barátságos nemzetközi mérkőzésekre. Ugyanakkor bizonyos szabályokat - mint például a pálya és a labda méretét, a mérkőzés hosszát, a cserék számát és az egyes csapatonként igénybe vehető időkeréseket - a helyi adottságokhoz lehet igazítani. Ahol ez megengedett, ott a szabályok a „versenykiírásra” hivatkoznak. Ezekben az esetekben a „versenykiírás” úgy értendő, hogy az a mérkőzés vagy verseny lebonyolításának szabályaira vonatkozik.

1. fejezet: A pálya és az eszközök

1.1 A játéktér

A „játéktér” fogalma alatt a teljes pályát kell érteni, azt közvetlenül körülvevő területtel és a kispadokkal együtt.

A A pálya:

A pálya 40x20 méteres.

A pályát egy, a pálya két rövidebbik oldalával párhuzamos vonal két egyenlő térfélre osztja.

A pálya fölött lehetőleg 9, de legalább 7 méternyi szabad térnek kell lennie.

B Pálya menti zóna:

A pálya menti zóna a pályát legalább 1 méteres csíkban körülvevő terület, amelyet szabadon kell hagyni.

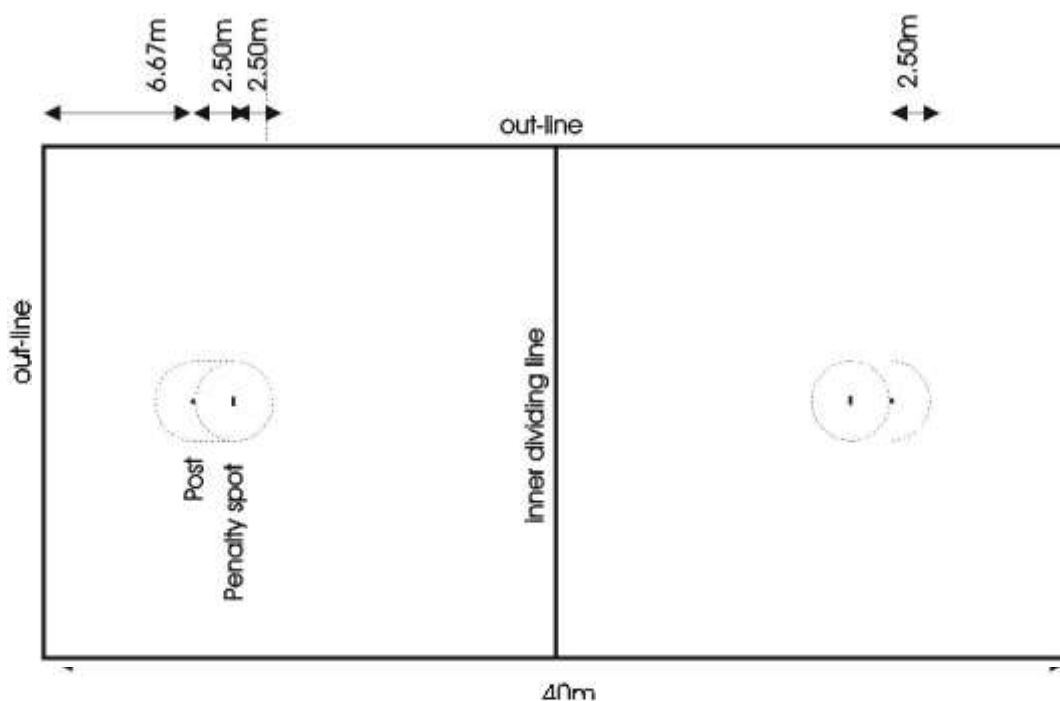
C Kispadok:

Két cserepadot kell elhelyezni az egyik oldalvonal közelében, lehetőség szerint legalább 2 méterre a pályától.

A padoknak egymástól legalább két méter távolságban, a középvonal két oldalán kell elhelyezkedniük.

1.2 Jelölések

A pálya határait és a két térfelet elválasztó középvonalat 3-5 centiméter széles, tisztán látható vonal jelöli.



A büntetővégzés helyét az állvány pálya közepe felé eső oldalán kell megjelölni úgy, hogy a büntetővonal (vagy pont) állványtól legtávolabbi része 2,5 méterre legyen az állványtól.

A jelölés javasolt méretéről a szabályokhoz tartozó iránymutatás (guidancenotes) nyújt további információt.

Az ábrán is látható büntetőterület mind a két állvány körül jelölendő. Ezeket a területeket meg lehet különböztetni a többi vonaltól és a pálya területétől, akár azok színétől elütő, egyszínű felülettel, akár a terület határait mutató vonalakkal.

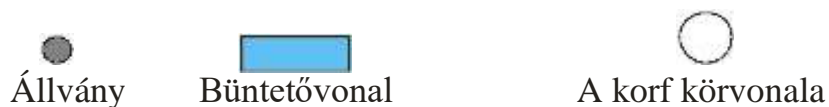
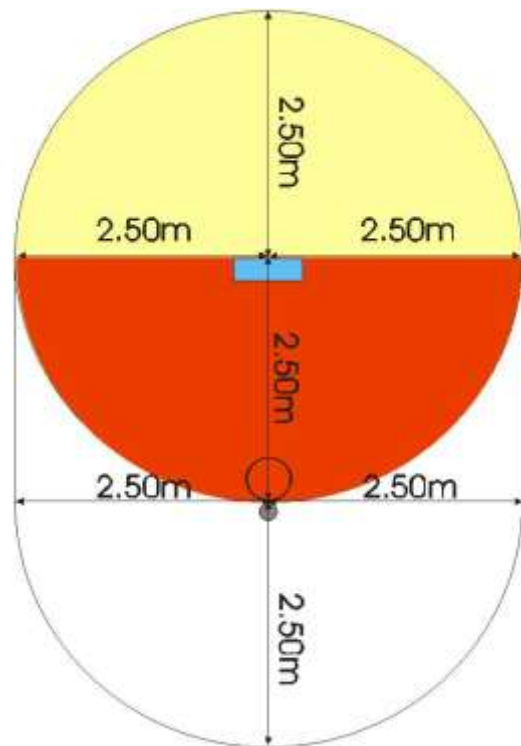
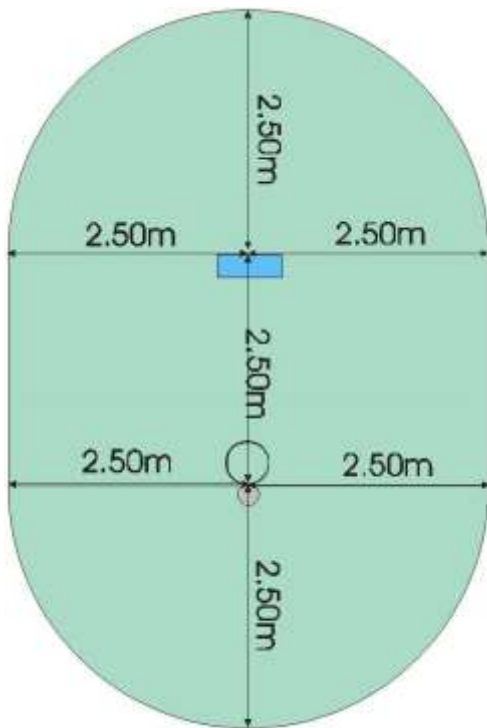
A büntetőterületet a büntetővonalától, az állványtól és a köztük lévő képzeletbeli vonaltól minden irányba 2,5 méter távolságra eső pontok jelölik ki.

A szabaddobó kört a büntetővonal állványtól legtávolabbi pontjától minden irányba 2,5 méter távolságra eső pontok jelölik ki.

A sötétített területen büntetődobáskor csak a büntetőt dobó játékos állhat. A büntetőt közvetlenül a büntetővonal mögül kell elvégezni.

Más játékos nem léphet a sötétített területre, amíg a labda el nem hagyta a büntetődobást végző játékos kezét.

A sötétített területen a szabaddobás elvégzésekor csak a szabaddobást elvégző játékos állhat. A szabaddobást úgy kell elvégezni, hogy a játékos egyik lába közvetlenül a büntetővonal mögött legyen, a másik pedig a világosabb színnel jelölt területen. A büntetődobást végző játékos nem érhet a büntetővonalhoz, sem pedig a sötétebb színnel jelölt területhez, amíg a labda el nem hagyta a kezét. Azt, hogy a támadó és védő játékosok mikor léphetnek a sötétített területre, és hogy a támadó hogyan hozhatja játékba a labdát a 3.10 c pont részletezi.



Megjegyzés: A távolságok a vonalak külső széléig értendők

A sötétebb színnel kiemelt félkört a szabaddobókör azon része adja, amelyet a büntetővonal (középvonallal párhuzamos) meghosszabbításával nyert vonal és az állvány közti pontok jelölnek ki. A büntető- vagy szabaddobást végző játékos nem érhet a büntetővonalhoz, sem pedig a sötétebb színnel jelölt területhez, amíg a labda el nem hagyta a kezét.

(Megjegyzés: Ha a szabaddobókört a pályán az egész kört kitöltő szín jelöli, akkor nem szükséges a fent sötétebb színnel kiemelt területet másfajta színnel felfesteni Itt csupán azért szerepel így, hogy segítsen illusztrálni a szabályokat.)

1.3 Az állvány

A 4,5 – 8 cm átmérőjű állványokat mind a két térfélen az oldalvonalaktól azonos távolságra, a talajra merőlegesen kell felállítani úgy, hogy az adott térfél végétől a pálya hosszának 1/6-ára legyenek elhelyezve.

Ha nem lehetséges az állványt a talajba rögzíteni, akkor ehhez egy megfelelően nagy és nehéz vastányér is használható, amelynek a maximális vastagsága 1 cm lehet. Az alapként szolgáló tányérnak teljesen laposnak kell lennie. Az állványok földhöz vagy földre való csatlakozását úgy kell megoldani, hogy a játékosok ne botolhassanak meg benne, és ne sérüljenek meg tőle, amikor az állvány közelében játszanak, vagy elesnek. Különösen fontos, hogy az állvány alapjának egyenletesen a földön kell feküdnie. Tilos kereszteződő, X alakú állványalapot használni.

1.4 A korf

Egy korf található minden állvány tetején. A korfnak a pálya közepe felé kell néznie és felső élének 3,5 méter magasban kell lennie. A korfok henger alakúak, talp nélkül; 23,5 – 25 cm magasak és belső átmérőjük 39-41 cm a felső részen, 40 – 42 cm az alsó részen. A korf felső pereme 2 – 3 cm széles.

A korfok műanyagból készülnek, megfelelnek az IKF szabványoknak, élénk sárga színűek és egyformák.

A korfot a következő feltételek figyelembevételével kell az állványhoz rögzíteni:

- a korf az állványhoz képest nem mozoghat
- az állvány nem nyúlhat a korf fölé

1.5 A labda

A korfballt gömbölyű 5-ös méretű labdával játsszák, amelyet jóváhagyott az IKF. A labdának legalább kétszínűnek kell lennie. A labda kerületének 68 – 70,5 cm kell lennie, súlya pedig nem lehet kevesebb 445 grammnál, és nem lehet több 475 grammnál. A labdát, a labdán megjelölt nyomásnak megfelelően kell felfújni. A labdának 1,8 méter magasságból ledobva (a labda aljától mérve) legalább 1,1 méterig fel kell pattannia (a labda legfelső pontjáig mérve), de nem pattanhat 1,3 méter fölé.

A labda külső borítása alatt olyan labdát értünk, amelyre a labda alapszínétől eltérő minta van nyomtatva. A labda mintázata akkor megfelelően szimmetrikus, ha forgás közben nem veszti el gömbölyűségének látszatát.

1.6 A játékosok és játékvezetők felszerelése

Minkét csapat játékosainak egységes mezt kell viselniük, amelyek színben jelentősen elütnek a másik csapat játékosainak mezétől. A játékvezetőknek és asszisztenseinek mindkét csapat mezétől eltérő színű öltözékben kell pályára lépniük. A pályán tartózkodók közül senki sem viselhet sérülést okozó tárgyat.

Minden ilyen tárgy tiltott, például keret nélküli szemüveg, karkötő, nyaklánc, fülbevaló, karóra, gyűrű, de ide tartoznak az éles körmök is. Ezeket vagy el kell távolítani, vagy úgy leragasztani, hogy ne jelentsenek veszélyt a pályán.

1.7 Shotclock (támadóidőt mérő készülék, óra)

A shotclockot legalább 90 cm magasra, jól látható helyre, a játéktéren kívül, de mindkét alapvonal közepéhez közel kell elhelyezni. A shotclock kezelése a zsűri asztalánál történik.

A shotclock maximálisan engedélyezett magasságát a versenykiírás határozza meg.

2. fejezet: Személyek

2.1 Játékosok

a - Létszám és elhelyezkedés

A játékot két csapat játssza. Egy csapat 4 női és 4 férfi játékosból áll, amelyből mind a két térfele 2 nő és 2 férfi található.

b - Felállítás és hiányos létszámú csapat

Ha az egyik vagy akár mindkét csapat hiányos, a mérkőzés csak akkor kezdődhet el, vagy csak akkor folytatódhat, ha elérhető olyan felállítás, amelyben minden térfele mindkét csapatból legalább 3 játékos van, és egyik térfele sem áll szemben két női és egy férfi játékos egy női és két férfi játékosal.

Legtöbb esetben az alapfelállításban zajlik a mérkőzés, de ha a játék során a körülmények megváltoznak, mert valamilyen okból kifolyólag egy játékosnak el kell hagynia a pályát, akkor a játékvezető az edző kérésére, és a másik edzővel történő egyeztetés után megváltoztathatja az alapfelállást. A játékvezető akkor tesz ilyet, ha csak így biztosítható a fenti szabályok betartása, illetve ha a közvetlen ellenféllel rendelkező játékosok száma kevesebb a szükségesnél.

Ha egy csapat egy játékosát nem léptette pályára, vagy valamilyen okból kifolyólag lehozta őt a pályáról (például sérülés miatt, vagy mert az ellenfél sem állt ki teljes csapattal), akkor azt a játékost bármikor játékba állíthatja azon a térfele, ahol egyébként játszott volna. (Egyes kivételes esetektől eltekintve, amikor a 2.1 b alpontnak megfelelően a másik térfele kell behozni a játékost.)

Nem folytatható a játék, ha valamelyik csapat hatnál kevesebb játékost tud csak a pályára küldeni, illetve akkor sem, ha játékosok nemére vonatkozó fenti kitétel nem teljesíthető.

c - A játékosok cseréje

A versenykiírás határozza meg, hogy (a lentebb meghatározott maximális szám erejéig) hány csere megengedett külön játékvezetői engedély nélkül, és hogy a lecserélt játékos később visszatérhet-e a pályára. Két lehetőség van: A lecserélt játékos vagy visszatérhet a pályára (A) vagy már nem térhet vissza (B).

Cserére csak játékmegszakításkor van lehetőség.

- A versenykiírás lehetővé teszi a lecserélt játékos visszatérését

Ahol a versenykiírás megengedi, hogy a lecserélt játékos később visszatérjen a pályára, ott nyolc (8) cserelehetőség áll rendelkezésre külön játékvezetői engedély nélkül.

- A versenykiírás nem teszi lehetővé a lecserélt játékos visszatérését

Ahol a versenykiírás nem engedi meg, hogy a lecserélt játékos később visszatérjen a pályára, ott négy (4) cserelehetőség áll rendelkezésre külön játékvezetői engedély nélkül. A lecserélt játékosok semmi esetre sem térhetnek vissza a pályára (sérülés esetén és piros kártyával kiállított játékos helyére sem).

Kiállított játékosok: A játékvezető által kiállított játékos helyére cserejátékos küldhető a pályára. Az ilyen jellegű csere is beleszámít a maximálisan megengedett cserék számába. Akkor is úgy kell tekinteni, hogy az érintett csapat felhasznált egy cserelehetőséget, ha a kiállított játékos helyére nem érkezik azonnal cserejátékos. Továbbá amíg a kiállított játékos pótlása meg nem történik, a csapat nem végezhet más, azonos nemű játékost érintő cserét.

Sérült játékosok: Sérülés esetén meghatározott maximális idő áll rendelkezésre a sérülés megvizsgálására és/vagy a sérült játékos kezelésére. Az időtartamot a versenykiírás határozza meg, és az orvosi kezelésért felelős személy sérült játékoshoz érésétől indul. Azt is a versenykiírás határozza meg, hogy mi történik, amikor az idő lejár.

Ha egy csapat már az összes cserelehetőségét kihasználta, a játékvezető engedélyével akkor is lehet pótolni kiállított vagy sérült játékos, aki már nem tudja folytatni a játékot.

2.2 Csapatkapitány, edző, cserék és további a csapathoz tartozó személyek

a- csapatkapitány

Minden csapatból egy játékos a csapatkapitány. Ennek jelzésére a játékos felkarján (vagy ujjatlan mez esetén az egyik vállon) egy jól látható karszalagot vagy tapaszt visel, amelynek színe elüt a mez színétől. Ő képviseli csapatát és felel játékosainak magatartásáért. Ha a csapat edzője nem áll rendelkezésre, segédedző hiányában ő veszi át az edző feladatait is a lent leírt módon. Joga van felhívni a játékvezető figyelmét bármire, ami megítélése szerint a játék helyes menetének érdekében szükséges.

Ennek a megkeresésnek indokolt esetben és szabatos formában kell megvalósulnia, jóhiszeműen és nem túl gyakran.

A csapatkapitány az egész meccs alatt megőrzi tisztségét, és csak akkor adhatja át szerepét, ha már nem vesz részt a játékban. Ebben az esetben egy másik játékost kell kijelölni a csapatkapitányi szerepre.

b- Az edző és a segédedző

Minden csapat kispadján jelen lehet egy edző. Az edzőnek a csapat részére kijelölt cserepadon kell ülnie, és nem léphet be a pályára a játékvezető engedélye nélkül.

Az edző csapatának a cserepadról adhat utasításokat úgy, hogy másokat ne zavarjon.

A versenykiírás megengedheti, hogy az edző felálljon a cserepadról, hogy utasításokat adjon a játékosoknak, de mindezt csak a játéktéren kívülről teheti, ugyanazon az oldalon ahol a csapata cserepadja található.

Az edző az alábbi feladatok végrehajtásához hagyhatja el a kijelölt cserepadot:

hogyan időkérést hajtson végre. (lásd a 3.1 b alpontot);

hogyan cserét kérjen és hajtson végre (lásd a 2.1 c alpontot);

hogyan amennyiben a felálláson a 2.1 b alpontnak megfelelően változtatni kell, értesítse a játékvezetőt és az ellenfél edzőjét, hogy melyik játékosa nem fog korfra dobni (lásd a 3.6 q alpontot).

A versenykiírás engedélyezheti, hogy a csapatokat egy-egy segédedző is segítse, aki abban az esetben láthatja el a fentebb felsorolt edzői feladatokat, ha az edző (már) nincs jelen a mérkőzésen.

Ha az edző és a helyettese is ott van a mérkőzésen, akkor a helyettes nem hagyhatja el a csapata részére kijelölt kispadot.

Amennyiben sem edző, sem segédedző nincs jelen, akkor a fenti edzői feladatok a csapatkapitányra szállnak át (lásd a 2.2 a alpontot).

c - Cserék és más személyek

A cserejátékosokat és a többi olyan személyt, aki a cserepadon helyet foglalhat, a csapat tagjának kell tekinteni. A lent leírt esetek kivételével ezeknek a személyeknek a mérkőzés alatt a cserepadon kell ülniük.

A cserejátékosok, a cserét megelőzően bemelegítés céljából elhagyhatják a cserepadot.

A csapatot kísérő orvos a játékvezető engedélyével elhagyhatja a cserepadot, hogy megvizsgálja és/vagy ellássa a sérült játékost.

A lecserélt játékosok is ülhetnek a cserepadon, de annak a játékosnak, akit piros lappal kiállítottak, el kell hagyni a játékteret, így a cserepadot is.

2.3 A játékvezető

A játékvezető irányítja a mérkőzést. Feladatai:

a- Megállapítani, hogy a terem, a pálya, illetve a rendelkezésre álló eszközök eleget tesznek-e az előírásoknak, továbbá a mérkőzés során figyelni a fentieket érintő esetleges változásokra

A mérkőzés megállítására, illetve lefújására okot adhat:

- ha nagyon csúszós talaj;
- ha vizes a talaj;
- ha a teremben veszélyes akadályok találhatók.

b- Betartatni a szabályokat

A játékvezető bünteti a szabályok megszegését. Amennyiben a büntetés a vétlen csapatot hátrányos helyzetbe hozná, a játékvezető dönthet a büntetés mellőzéséről („előny szabály”).

A játékvezető a mérkőzés folyamán bármikor büntethet szabálykihágást, még akkor is, ha a játék épp áll.

c - Hivatalos jelzésekkel a játékosok értésére hozni döntéseit

A hivatalos jelzések a “Játékvezetői karjelek” dokumentumban megtalálhatók.

d - Beavatkozni, ha valamelyik csapat játékon kívüli okokból tisztességtelen előnyre tesz szert

e - Sípszóval jelezni a mérkőzés kezdetét, megállítást, újratekintését, illetve az időkérését

A mérkőzés indításakor vagy restartjakor a játékvezető azonnal belefúj a sípjába, amint a dobást elvégző játékos készen áll, és minden feltétel teljesül (lásd a 3.9-es és a 3.10-es pontot).

A játékot meg kell állítani, ha a következők egyike teljesül:

- valaki gólt dob;
- ha egy szabálytalanságot büntetni kell;
- tisztességtelen előny szerzés esetén;
- ha feldobásnak kell következnie;
- ha vérző játékos van a pályán;
- ha beavatkozásra okot adó változás állt be a mérkőzés körülményeiben (például a felszerelésben, a talaj állapotában, vagy a játékosokat érintő körülményekben), illetve sportszerűtlenség vagy zavarkeltés esetén;
- az első félidő végén

A játékot be kell fejezni, ha a következők egyike teljesül:

- lejár a teljes játékidő;
- olyan változás áll be a talajban, eszközökben, vagy a játékosokat érintően, illetve sportszerűtlenség vagy külső behatás következtében, amely a játék folytatását nem teszi lehetővé.

f - Beavatkozni a játékosok, az edzők, a cserejátékosok, és a csapathoz tartozó további személyek sportszerűtlensége esetén

Sportszerűtlenség esetén a játékvezető bármelyik, a csapathoz tartozó személyt hivatalosan figyelmeztetheti (sárga lap), vagy a kérdéses személyt leküldheti a játéktérről (piros lap).

A fent említett hivatalos figyelmeztetésen kívül a játékvezető nem hivatalos figyelmeztetést is használhat annak érdekében, hogy egy játékos, edző, cserejátékos vagy bármely más, a csapathoz tartozó személy változtasson játékán vagy magaviseletén.

A szabályokhoz tartozó iránymutatás (guidancenotes) hoz példákat arra, hogy mi számít sportszerűtlenségnek.

Ha a mérkőzés során súlyos sportszerűtlenség történik, akkor az érintett személyt azonnal ki kell állítani.

A játékvezető dönthet úgy, hogy a mérkőzés hátralévő részében az edző csak a játékvezető engedélyével hagyhatja el a kispadot.

g - Beavatkozni a közönség zavarkeltése ellen

Figyelmeztetheti a közönséget, illetve a mérkőzést érvénytelenítheti, vagy véget vethet neki.

h - Meggyőződni róla, hogy a játékosokon nincs veszélyes tárgy

A játékvezetőnek meg kell győződnie róla, hogy az 1.6-os pont második bekezdésében leírt feltételek teljesülnek.

2.4 Időmérő és eredményjelző személy

Ha lehetséges, időmérőt kell kinevezni.

Ha lehetséges, eredményjelző személyt kell kinevezni.

Amikor a játék áll, az időmérő személy hangjelzéssel jelzi a játékvezetőnek, hogy az egyik csapat időkérés vagy csere végrehajtását kérte.

A hangjelzés nem lehet a játékvezetői síphoz hasonló, azzal összekeverhető.

2.5 Asszisztens játékvezető

Minden mérkőzésen van egy asszisztens játékvezető, akinek feladata, hogy segítse a játékvezetőt a mérkőzés irányításában. Az asszisztens játékvezetőnél egy zászló kell, hogy legyen, amelyet a játékvezető figyelmének felhívására használ, ha a labda elhagyja a pályát, vagy ha közelében valamilyen szabálytalanság történik.

A játékvezető megkérheti az asszisztens játékvezetőt, hogy további, előre megbeszélt helyzetekben is segítse őt.

A szabályokhoz tartozó iránymutatás (guidancenotes) hoz példákat ilyen esetekre.

A játékvezető közli az asszisztens játékvezetővel, hogy hova álljon.

A mérkőzés alatt az asszisztens játékvezetőnek a játéktéren belül (1.1-es pont), de a pályán kívül kell elhelyezkednie.

Az asszisztens játékvezető a játékvezető engedélyével rövid időre beléphet a pályára.

A játékvezető az asszisztens játékvezetőt visszaléptetheti és – ha lehetséges – egy másik asszisztens játékvezetőt kérhet fel a feladat ellátására.

3. fejezet: A játék

3.1 Játékidő és időkérés

a - A mérkőzés hossza

A mérkőzés és a felidői szünet hosszát a versenykiírás határozza meg.

A játékmegszakítások nem számítanak bele a játékidőbe. Az időkérés (lásd a b pontot) és a csere végrehajtásának ideje is játékmegszakításnak számít.

b - Az időkérés

Az időkérés 60 másodperces szünetet jelent a játékban és a játékidőbe nem számít bele.

Az csapatok által igénybe vehető időkérek számát a versenykiírás határozza meg.

Időkérés után a játékot ott és úgy kell újraindítani, ahol és ahogy az időkérés nélkül történt volna.

c - A játékosok cseréje

A cserére fordított idő nem része a játékidőnek.

3.2 Gólok

a - Pontszerzés

A c alpontonál felsorolt eseteket kivéve egy csapat gólt szerez, ha:

A labda felülről teljes terjedelmével átesik az adott csapat támadó térfelén lévő korfon

A labda biztosan átesett volna a korfon, de egy védő azt alulról visszalökte

A saját korfon átdobott labda az ellenfél góljának számít.

Gól szabálytalanság után

A c pontban foglalt esetektől eltekintve, a gól akkor is érvényes, ha a játékvezető korábban valamilyen védőoldali szabálytalanság miatt ugyan a sípjába fújta, de a labda a sípszó megkezdésekor már elhagyta a támadó játékos kezét, és a sípszó után már egy védő játékos sem érintette.

b - Érvénytelen gól

A játékvezető nem adja meg a gólt, ha:

- a játékvezetői sípszó vagy az eredményjelző/shotclock a játékrész végét vagy a támadóidő lejártát már jelezte, kivéve, ha a hangjelzés megszólalásakor a labda már elhagyta a támadó kezét és azután már egy védő játékos sem érintette.
- szabálytalanságot észlelt a támadó csapat részéről, mielőtt a labda a korfon átesett volna;
- a labdát a támadó csapat védekező térfeléről vagy közvetlenül szabaddobásból vagy restartból dobták át a korfon;
- észlelte, hogy a támadó csapat a gólt megelőzően tisztességtelen előnyhöz jutott;
- a labda először alulról haladt át a korfon, majd úgy esett vissza.

d- A több gólt szerző csapat nyeri meg a mérkőzést

3.3 Felállítás

a- A felállítás kialakítása

Az aktuális versenykiírás dönt arról, hogy melyik csapat melyik korfra fog támadni az első félidőben. Ezután a játékosok, szintén a versenykiírásnak megfelelően, felállnak a két térfélen.

Versenykiírás vagy bármilyen erre vonatkozó iránymutatás hiányában mindkét csapat tájékoztatja a játékvezetőt, hogy mely játékosai fogják kezdeni a támadást, majd pénzfeldobással döntenek el, hogy melyik csapat melyik korfra támad az első félidőben.

b- A felállítás változása

A mérkőzés során a felállítás végig állandó, kivéve a 2.1 b pontban foglaltak esetében.

3.4 Térfél- és zónacsere

Minden második gól után a játékosok szerepet váltanak: a támadókból védők lesznek, a védőkből pedig támadók. Ezt a játékosok zónacserevel érik el.

Félidőben csak térfélcseré van, szerepcseré nincs.

3.5 Középkedés

Középkedésre a következő helyzetekben kerül sor:

- amikor a versenykiírás szerint kijelölt csapat elkezd a mérkőzést (ha a 3.3. pont szerint dőlt el, hogy melyik csapat melyik korfára támad, akkor a pénzfeldobást megnyerő csapat hajtja végre)
- a második félidő kezdetekor, amikor az a csapat végzi el, amelyik az első félidőt nem kezdte
- gólszerzés után, amikor a gólt elszenvedő csapat hajtja végre.

A középkezdést egy támadó játékos hajtja végre a saját térfeléről, a középponthoz közel.

A középkezdésre ugyanazok a megkötések vonatkoznak, mint a restarra. (lásd 3.9-es pontot).

3.6 Szabálytalanságok

A szabálytalanságok között megkülönböztetjük a védő, illetve a támadó játékos által elkövetett szabálytalanságokat.

A védő játékosok által elkövetett szabálytalanságok között az alábbiakat különböztetjük meg:

- enyhe szabálytalanságok – büntetés: restart

Enyhe szabálytalanságok:

- *technikai szabálytalanságok (például lépéshiba, labda lábbal való érintése, vagy időhúzás)*
- olyan fizikai szabálytalanságok, amelyek nem a támadás megszakítására irányulnak és nem járnak kontrollálatlan kontaktussal.

- súlyos szabálytalanságok – büntetés: szabaddobás

Súlyos szabálytalanságok:

- *olyan fizikai szabálytalanságok, amelyek kontrollálatlan kontaktussal járnak (például labda kiütése az ellenfél kezéből, lökés, ellenfél visszahúzása és feltartása)*
 - olyan szabálytalanságok, amelyek a támadás megszakítását célozzák vagy eredményezik.
- c. olyan szabálytalanságok, amelyek többszörre hátráltatják szabálytalanul a támadást – büntetés: büntetődobás az ellenfél csapatának (lásd a 3.11-es pont B magyarázatát)
 - d. nagyon súlyos szabálytalanságok, amely révén gólszerzés hiúsul meg – büntetés: büntetődobás a másik csapatnak (lásd a 3.11-es pont A magyarázatát)

A támadó játékosok által elkövetett szabálytalanságok:

- enyhe szabálytalanságok – büntetés: restart
- nagyon súlyos szabálytalanságok, amely a másik térfélen lévő csapat gólszerzési lehetőségének meghiúsulását eredményezi – büntetés: büntetődobás az ellenfél csapatnak.

A nemzeti szövetségek dönthetnek arról (és ezt a versenykiírásban rögzíteni kell), hogy megkülönböztetnek-e védő játékosok által elkövetett enyhe és súlyos szabálytalanságokat, és ha igen, akkor a játék melyik szintjén, illetve milyen korosztályok esetében.

A játék során tilos:

- A labdát lábbal érinteni
 - Láb alatt a térdtől lefelé eső részt értjük.
 - Támadó esetén restart a büntetés, míg védő esetén csak akkor, ha a lábbal érintés nem szándékos.
 - Ha a védő szándékosan ér lábbal a labdához, és ebből előnye származik, vagy a másik fél támadása meghiúsul, a büntetés szabaddobás.
- A labdát ököllel érinteni
 - Támadó esetén, restart, míg védő esetén szabaddobás a büntetés.

- c. A labda birtoklása, elkapása vagy megérintése, amennyiben ezzel egyidejűleg a játékosnak a lábfejen kívül bármely más testrésze érintkezik a talajjal
 - A szabálytalanság restarttal büntetendő.
- d. Futni a labdával (Lépéshiba)

A labdával való helyváltoztatás a következő három esetben lehetséges:

1. Amikor a labda megszerzésekor a játékos álló helyzetben van.

Ebben az esetben egyik lábát tetszése szerint mozgathatja, amennyiben a másik, támaszkodó lába a helyén marad („sarkazás”). A támaszkodó lábon való megfordulás is engedélyezett. A szabadon mozgatható és a támaszkodó láb abban az esetben változtatható meg, ha a játékos eredeti pozíciója nem változik.

Álló helyzetből indulva, különösen gólszerzési kísérlet esetén, a játékos azelőtt nem emelheti fel a lábát, mielőtt a labda elhagyta volna a kezét, ha előtte a másik lábával már sarkazott. Ugrani szabad, amennyiben az ugró játékos a játékos az elrugaszkodáshoz használja a közvetlenül az ugrás előtt támaszkodó lábként használt lábát. Ha az ugrást követően még mindig a játékosnál van a labda, és a kiinduló helyzetétől csak némileg eltérő helyzetben ér földet, akkor ez még nem tekinthető lépéshibának.

2. Amikor a labda megszerzésekor a játékos fut vagy ugrik, és megáll, mielőtt továbbadná, vagy a korfra dobna a labdát.

Elvárás, hogy a játékos a labda megszerzését követően azonnal és a lehető legkisebb távolságon belül próbáljon megállni.

Miután megállt az 1. pont szabályai vonatkoznak rá.

3. Amikor a labda megszerzésekor a játékos fut vagy ugrik, majd továbbadja a labdát vagy a korfra dob még mielőtt megállt volna. Szabálytalan, ha a játékos még akkor is birtokolja a labdát, amikor a labda megszerzésétől számítva harmadszor is a talajra helyezi a lábát.
A játékvezetőnek figyelnie kell, hogy a mozgó játékos pontosan mikor kapja meg a labdát.
A szabály szempontjából a játékos mozgásának iránya nem számít.

A szabálytalanság restarttal büntetendő.

- e. A szóló játék

Az összjáték szándékos elkerülése, amikor a labdát birtokló játékos a pozícióját egy másik játékos segítségével nélkül próbálja megváltoztatni.

A szóló játék nem büntetendő, ha

- a játékos nem változtat érzékelhetően a helyzetén,
- az összjáték elkerülése nem volt szándékos

A szabálytalanság restarttal büntetendő.

- f. A labdát saját csapattársnak kézből-kézbe átadni

A labda kézből-kézbe átadása azt jelenti, hogy a labda anélkül kerül az egyik játékostól a másikhoz, hogy az szabadon repült volna a levegőben vagy állt, illetve gurult volna a földön.

A szabálytalanság restarttal büntetendő.

- g. Az időhúzás

A szabályokhoz tartozó iránymutatás (guidancenotes) hoz példákat arra, hogy mi számít időhúzásnak.

A szabálytalanság restarttal büntetendő.

- h. Az ellenfél kezéből a labdát kiütni, kivenni vagy kilökni

A szabálytalanság elkövetésének a feltétele, hogy az ellenfélnek megfelelő mértékben birtokolnia kell a labdát. A labdabirtoklás megvalósulhat a labda egy vagy két kézzel történő megfogásával, vagy a labda tenyérrel vagy ujjal való tartásával.

Támadó esetén a szabálytalanság büntetése restart.

Védő esetén a szabálytalanság büntetése restart, kivéve, ha a szabálytalanság súlyos, amely esetben a büntetés szabaddobás.

i. Az ellenfél lökése, visszahúzása, feltartása

Az ellenfél szabad mozgásának minden jellegű akadályozása büntetendő, függetlenül attól, hogy az szándékos-e vagy sem.

Az ellenfél szabálytalan akadályozását minden esetben büntetni kell, függetlenül attól, hogy a sértett játékos birtokolja-e a labdát, illetve attól, hogy a labda egyáltalán az adott térfélen van-e.

Ez a szabály nem kényszeríti a játékost arra, hogy utat adjon más játékosoknak, tehát minden játékos oda állhat, ahova csak szeretne. A játékost csak akkor kell megbüntetni, ha olyan hirtelen ugrik be egy másik játékos elé, hogy az összeütközés elkerülhetetlenné válik.

Támadó esetén a szabálytalanság büntetése restart.

Védő esetén a szabálytalanság büntetése restart, kivéve, ha a szabálytalanság súlyos, amely esetben a büntetés szabaddobás.

A szabályokhoz tartozó iránymutatás (guidancenotes) hoz példákat arra, hogy mi számít szabálytalan akadályozásnak.

j. Az ellenfél túlzott akadályozása

Egy játékos a labda adott irányba történő eldobását oly módon zavarhatja, hogy a zavarás eredményeként az ellenfél a labdát az ő kezének vagy karjának dobja.

Támadó esetén a szabálytalanság büntetése restart.

Védő által elkövetett enyhe szabálytalanság restarttal, súlyos szabálytalanság szabaddobással büntetendő.

A zavarás csak annyiban engedélyezett, amennyiben az a labdának a dobójátékos által a kívánt irányba történő eldobását akadályozza. Megengedettek továbbá olyan mozdulatok, amelyek hatására a labdát birtokló játékos a labdát a zavaró játékos kezének vagy karjának dobja vagy amelyek lehetővé teszik a labdaszerzést.

A zavaró játékos blokkolhatja a labdát úgy, hogy karját a labda útjába rakja, de:

nem zavarhatja ellenfelét azzal, hogy a labda helyett annak karját állítja meg;

nem ütheti meg a dobó kezet és nem üthet rá a labdára, azaz nem mozgathatja a karját a labda felé oly módon, hogy a labdával való kontaktus az előtt történik meg, hogy a labda elhagyta volna az ellenfél kezét.

k. Ellenkező nemű játékos zavarása a labda eldobásában

Támadó esetén restart, míg védő esetén szabaddobás a büntetés.

l. Olyan játékos zavarása, akit már egy másik játékos is zavar

Támadó esetén restart, míg védő esetén szabaddobás a büntetés.

m. A saját zónán kívüli játék

A szabálytalanság restarttal büntetendő.

Egy játékos zónán kívül kerül, ha megérinti az oldalonat, a középvonalat, a zónáján kívül a talajt, vagy, ha az előbb felsoroltak valamelyikéről ugrik fel. A saját zónán kívüli játék a labda érintésében és az ellenfél zavarásában nyilvánulhat meg.

Tekintettel kell lenni azonban a következőkre:

- a saját zónájában álló játékos a vonal fölött lévő labdát elkaphatja vagy megérintheti,
 - a levegőben lévő játékos, feltéve, hogy saját zónájából ugrott fel, megérintheti a labdát,
 - a saját zónájában álló játékos zavarhat másik zónában lévő ellenfelet.
- n. Fedett pozícióból korfra dobni

Fedett dobásnak kell tekinteni, ha a zavaró védő az összes alábbi feltételnek eleget tesz:

- a védőnek meg kell próbálnia a labdát aktívan blokkolni ÉS
- mindeközben
 - i. kartávolságon belül kell állnia a támadóhoz;
 - ii. a támadó felé kell néznie;
 - iii. az állványhoz a támadónál közelebb kell állnia.

Ha a támadó olyan közel áll az állványhoz, hogy a zavaró védő nem tud az állvány és a támadó közé állni, akkor a fedett dobás akkor is megvalósul, ha a többi feltétel teljesülése mellett a támadó és a védő az állvány két oldalán helyezkedik el.

A szabálytalanság restarttal büntetendő.

- o. Zárásból korfra dobni

Zárás történik, ha egy védő, aki fedi támadóját, nem tudja követni ellenfelét, mert a támadója olyan közel fut el egy támadó játékos mellett, hogy a védő összeütközik vagy összeütközne vele, és így a védő kénytelen feladni korábbi fedő pozícióját.

Zárás történik akkor is, ha a védő, aki támadóját kartávolságon belül zavarja, nem tudja követni ellenfelét, mert a támadója olyan közel fut el egy támadó-csapattársa mellett, hogy a védő összeütközik, vagy összeütközne vele, és így a védő kénytelen feladni korábbi kartávolságon belüli zavaró pozícióját.

A zárás önmagában nem szabálytalanság, csak a zárás utáni korfra dobás.

A szabálytalanság restarttal büntetendő.

A zárás akkor is büntetendő, amikor a zárást végrehajtó támadó előbb egy csapattársához passzolja a labdát, hogy jobb helyzetbe kerüljön, és aztán a visszapasszból dob korfra.

- p. A védekező zónából, illetve közvetlenül szabaddobásból vagy restartból gólt dobni

A szabálytalanság restarttal büntetendő, amelyet az állvány alól kell elvégezni.

- q. Ellenfél nélküli játékosnak korfra dobni

Ez akkor fordulhat elő, ha a védekező csapatnak csak három játékosa van négy támadó játékoskal szemben.

Ebben az esetben a támadó oldal edzője köteles tájékoztatni a játékvezetőt és a másik csapat edzőjét, hogy melyik támadója nem fog korfra dobni. Az edző a mérkőzés során változtathat a döntésén, de csak az után, hogy a játékvezetőt és a másik edzőt erről tájékoztatta. Ez akkor lehetséges, amikor a labda, játékon kívül van (vagyis a játékvezető valamilyen szabálytalanság miatt sípjába fújta, gól született, stb.). A támadó játékosok ilyen cseréje zónacserénként legfeljebb kétszer engedélyezett.

Büntetődobás során az a játékos is szerezhethet pontot, akinek egyébként nincsen öt védő ellenfele.

A szabálytalanság restarttal büntetendő.

A támadók védők fölötti számbeli fölénye úgy alakulhat ki, hogy az egyik csapat nem állt ki teljes létszámmal, vagy sérülés miatt egy vagy több játékos elhagyta a pályát, illetve a játékvezető valakit kiállított, akit cserejátékoskal nem helyettesítettek.

- r. A dobás eredményét az állvány mozgásával befolyásolni

A szabályokhoz tartozó iránymutatás (guidancenotes) tartalmazza a különböző eseteket, és hogy milyen intézkedésre van szükség.

- s. Az állványt ugrás vagy futás közben, illetve az állványtól való minél gyorsabb eltávolodás érdekében megragadni

Támadó esetén restart, míg védő esetén szabaddobás a büntetés.

- t. A veszélyes játék

Támadó esetén restart, míg védő esetén szabaddobás a büntetés.

Veszélyes játékra példa, amikor egy támadó úgy mozog, hogy a kartávolságon belül lévő védője jelentős sebességgel egy másik támadónak ütközzön.

3.7 Bedobás

A labda elhagyja a pályát, amint megérinti:

- a pálya széleit jelző vonalat;
- a játéktéren kívül a földet, vagy bármit, ami a játéktéren kívül van;
- a plafont, vagy bármilyen más, a játéktér felett lévő tárgyat.

Ha a labda a játéktéren kívülre került, restart következik, amelyet a másik csapat hajt végre, mint amelyik utoljára ért a labdához. A restartot a 3.9 pont alatt foglaltak szerint kell végrehajtani.

A pályát kétdimenziósnek tekintjük. Ennek megfelelően a labdát bárhonnán vissza lehet ütni a játéktérre, feltéve, hogy a fenti három feltétel alapján a labda nem volt kint, és a 3.6 m pontjában foglaltak nem sérülnek.

3.8 Játékvezetői feldobás

Amikor két játékos egyszerre próbálja birtokba venni a labdát, a játékvezető megállítja a játékot, és feldobást rendel el.

Hasonlóan jár el, ha restartot ítél, de egyik csapatnak sincs előjogosultsága a labdabirtokláshoz.

A feldobás elvégzésének részleteit a szabályokhoz tartozó iránymutatás (guidancenotes) tartalmazza.

3.9 A játék restartja

- a. A restart megítélése

A restartot a játékvezető a támadó csapat által elkövetett szabálytalanság vagy a védekező csapat által elkövetett enyhe szabálytalanság (a 3.6 pontban leírtak) elkövetése esetén ítél.

- b. A restart elvégzésének helye

A restartot a szabálytalanság helyéről kell elvégezni. Ha a szabálytalanság egy játékos ellen irányult (3.6 h, i, j, k, l, és esetenként m alpont), akkor a restart arról a pontról indul, ahol a játékos állt.

- c. A restart elvégzése

Amint a játékos kezében van (vagy lehetne) a labda és a restart elvégzésére készen áll, a játékvezető sípszóval jelez. A sípszó után a játékosnak 4 másodperce van a labdát játékba hozni. Az ellenfél csapata ebben nem akadályozhatja meg.

A labda játékba kerül, ha a restart helyétől legalább 2,5 métert tett meg a talajjal párhuzamosan.

Ezen táv megtétele előtt egy csapat sem érhet a labdához. Ha fenti két szabály bármelyikét egy támadó játékos megszegi, a büntetés restart ez ellenfél javára. A szabálytalanság többszöri elkövetése sportszerűtlenségnek minősíthető.

Ha fenti két szabály bármelyikét egy védő játékos megszegi, a büntetés szabaddobás ez ellenfél javára. A szabálytalanság többszöri elkövetése sportszerűtlenségnek minősíthető.

Ha a játékos nem hozta játékba a labdát a megadott 4 másodpercen belül, akkor a játékvezető sípszóval jelzi, hogy a másik csapatnak ítélt restartot.

A restartot végző játékos nem szerezhetsz gólt, csak miután egy másik játékos is hozzáért a játékba hozott labdához. A szabály megszegése restarttal büntetendő, amelyet a védő csapat az állvány alól végez el.

Abban az esetben, ha a restartot végző játékos a játékvezetői sípszó után és még a restart elvégzése előtt hozzáér az oldalvonalhoz, a középvonalhoz, vagy bedobás elvégzésekor az oldalvonalhoz, a játékvezető a másik csapatnak ítélt. Első esetben bedobás következik a másik csapatnak, második esetben restart (ld. 3.6-os pont) a másik térfélről, harmadik esetben pedig szintén bedobás a vétlen csapatnak (ld. 3.7-es pont).

Ha a játékos a játékvezetői sípszó elhangzása előtt végzi el a restartot, akkor azt meg kell ismételni.

Mivel a restartot végző játékos akadályozása nem megengedett és a labdának legalább 2.5 métert kell szabadon megtennie, ezért a játékvezetőnek ügyelnie kell rá, hogy ne történjen zavarás. Az akadályozás ebben az esetben az aktív és passzív akadályozást is magában foglalja.

Passzív akadályozás történik, ha az ellenfél úgy akadályozza meg a labda játékba hozását, hogy kartávolságon belül áll a labdát birtokló játékos előtt, de a labda eldobását sem a testének, sem karjának mozgásával nem akadályozza. Ha a védő teste vagy a karja azzal a szándékkal végez mozgást, hogy a labda eldobásában akadályozza az ellenfél játékosát, akkor az akadályozás már aktívnak minősül.

3.10 A szabaddobás

a. A szabaddobás megítélése

A restartot a játékvezető a védő csapat által elkövetett súlyos szabálytalanság (a 3.6 pontban leírtak) elkövetése esetén ítélt.

b. A szabaddobás elvégzésének helye

A szabaddobást közvetlenül a büntetővonal mögül egy támadónak kell elvégeznie.

c. A szabaddobás elvégzése

A szabaddobást elvégző játékos egyik lábfejeének közvetlenül a büntetővonal mögött kell elhelyezkednie, míg a másiknak büntetővonal mögötti részen bárhol (ez megfelel az 1.2-es ponthoz tartozó ábrán világosabb színnel jelölt területnek. Mielőtt a labda elhagyta volna a kezét, lábfejével (sem pedig bármilyen más testrészével) nem érhet hozzá a büntetővonalhoz, és az 1.2-es ponthoz tartozó ábrán sötétebb színnel jelölt területhez sem.

Amint a szabaddobást elvégző csapat egy játékosának kezében van (vagy lehetne) a labda, a játékvezető felemelt karral négyet mutat: ezzel jelzi, hogy négy másodpercen belül jelzést ad a szabaddobás elvégzésének megkezdésére.

A játékvezető ebben a maximum négy másodperces felkészülési szakaszban is büntethet szabálysértést.

A játékvezető karjelzése után két eset lehetséges (lásd lent az A és B lehetőséget).

A lehetőség:

- Minden játékos legalább 2,5 méterre van a szabaddobás elvégzésének helyétől.
- A dobást végző játékos csapattársai egymástól is legalább 2,5 méterre helyezkednek el.

Amint a fent említett állapot beáll a 4 másodperces felkészülési időn belül, a játékvezető sípszóval újraindítja a játékot. A szabaddobást elvégző játékosnak a játékvezetői sípszó után követő 4 másodpercen belül játékba kell hoznia a labdát. Ha a labdát a játékos a rendelkezésre álló 4 másodpercen belül nem hozza játékba, akkor a játékvezető restartot ítélt a védekező csapatnak.

Az ellenfél játékosainak mindaddig igazodniuk kell a fenti 1-es ponthoz, ameddig a szabaddobást elvégző játékos jól láthatóan meg nem mozdítja a labdát, a karját vagy a lábát.

A szabaddobást elvégző játékos csapattársainak a fenti 1-es és 2-es pontot is mindaddig be kell tartaniuk, amíg a labda játékba nem kerül.

A labda játékba kerül, ha az alábbi 3 feltétel közül bármelyik teljesül a szabaddobást engedélyező sípszó elhangzásától számított 4 másodpercen belül:

1. Egy védekező játékos a labdához ér;
2. A labda a dobás elvégzésének helyétől legalább 1 métert tesz meg a levegőben (a talaj szintjével párhuzamosan), és a szabaddobást elvégző játékos csapattársa a labdához ér, miközben két lábbal a földön, a 2,5 méteres körön kívül áll;
3. A labda teljes terjedelmével elhagyta a 2,5 méteres kört.

A szabaddobást végző játékos közvetlenül szabaddobásból nem szerezhetsz gólt. Gólszerzés a fenti 1-es és 2-es pontban leírt esetben lehetséges, illetve a fenti 3-as pontban leírt esetben csak akkor, ha a gólszerzés előtt egy másik játékos is labdához ért. A szabály megszegése restarttal büntetendő, amelyet a védő csapat az állvány alól végez el.

B lehetőség:

Ha az A lehetőségnél ismertetett 1-es és 2-es pontban leírtak nem teljesülnek a játékvezető karjelzésétől számított 4 másodpercen belül, akkor a játékvezető két rövid sípszóval jelzi előbb a játék restartját, majd rögtön ezután annak leállítását, és a következő büntetéseket ítélheti meg:

Ha a szabálytalanságot a védekező csapat követte le, akkor a szabaddobást meg kell ismételni.

Ha azonban a sípszó pillanatában a labda már elhagyta egy támadó kezét és a korf felé tart, akkor - feltéve, hogy a 3.2-es pont b és c alpontja nem sérül - találat esetén a gól érvényes.

Ha a védekező csapat ugyanannál a szabaddobásnál másodsorra is szabálytalanságot követ el, a játékvezető büntetődobást ítél meg. Ha a szabálytalanságot a támadó csapat követte el, akkor a játékvezető restartot ítél a védekező csapatnak.

Ha mindkét csapatnak van olyan játékosa, aki közelebb van 2,5 méternél a dobás végzésekor, a játékvezető a szabaddobás végzésének helyéhez legközelebb álló játékost fogja büntetni. Ha a játékvezető megítélése szerint a két csapat játékosai megközelítőleg ugyanakkora (szabálytalan) távolságra állnak a szabaddobás elvégzésének helyétől, akkor a játékvezető a támadó csapatot bünteti. Kizárólag a játékvezető dönthet a 4 másodperc leteltéről, arról hogy a labda megtett-e legalább 1 métert, illetve hogy a labda teljesen elhagyta-e a 2,5m-es kört.

Ha a játékos a játékvezetői sípszó elhangzása előtt végzi el a szabaddobást, akkor azt meg kell ismételni.

3.11 A büntető

a. A büntető megítélése

A következő esetekben ítélhető büntetődobás:

- a. Szabálytalanság történik, mely a támadó csapatot szabad gólszerzési lehetőségtől fosztja meg. Ebben az esetben a játékvezető azonnal büntetőt ítél.
- b. A védő által többszörre elkövetett szabálytalanság történik, amely megakadályozza a támadó félt gólhelyzet kialakításában. A játékvezetőnek ilyen esetekben is lehetősége van büntetődobást ítélni.

b. A büntető elvégzésének helye

A büntetőt közvetlenül a büntetővonal mögül egy támadónak kell elvégeznie (lásd 1.2-es pont).

c. A büntető elvégzése

A büntetődobást elvégző játékos egyik lábfejeének közvetlenül a büntetővonal mögött kell elhelyezkednie, míg a másíknak büntetővonal mögötti részen bárhol (ez megfelel az 1.2-es ponthoz tartozó ábrán világosabb

színnel jelölt területnek. Mielőtt a labda elhagyta volna a kezét, lábfejjével (sem pedig bármilyen más testrészével) nem érhet hozzá a büntetővonalhoz, és az 1.2-es ponthoz tartozó ábrán sötétebb színnel jelölt területhez sem. A büntetődobón kívül minden más játékosnak az 1.2-es ponthoz tartozó ábrán jelölt büntetőterületen kívül kell tartózkodnia egészen addig, amíg a labda el nem hagyta a büntetődobó kezét.

A büntetődobás elvégzése során az ellenfél csapata, ideértve annak edzőjét és a kispadon ülőket, sem közbeszólással, sem mozdulatokkal nem vonhatja el a dobó játékos figyelmét.

Ha szükséges, az első és a második félidő is meghosszabbítható büntetődobás elvégzése céljából, egészen addig, amíg egyértelműen ki nem derül, hogy a büntetődobás eredményeképpen átesett-e a labda a korfon.

Ha a játékos a játékvezetői sípszó elhangzása előtt kezdi meg a büntetődobást, akkor azt meg kell ismételni.

Büntetőt csak támadó játékos végezhet.

A játék restartjának más formáinál használatos négy másodperces szabály a büntetőre nem érvényes.

A közvetlenül büntetőből szerzett gól érvényes, és a büntetőt elvégző játékosnak korfra kell dobnia. Ha ezt nem teszi, azzal szabálytalanságot követ el, hiszen megsérti a 3.6-os pont előírásait (lásd a szabályokhoz tartozó iránymutatás 3.6-os pontjához írottakat a tiszta dobóhelyzet szándékos ki nem használásáról).

3.12 A megengedett időkorlát túllépése a támadó zónában

A támadó csapatnak 25 másodperc áll a rendelkezésére, hogy gólt érjen el, vagy hogy a labda rádobás eredményeképpen a korfhoz érjen. A támadóidőt időmérő berendezés méri. A támadóidő túllépését dudaszó jelzi. Ekkor a játék megáll. A játékvezető restartot ítél a védekező csapatnak. A restartot onnan kell elvégezni, ahol a duda megszólalásakor (vagy közvetlenül az előtt) a támadó csapat a labdát birtokolta.

1. A támadóidő 25 másodpercről indul, amikor az első támadó játékos birtokába kerül a labda.
2. A támadóidő újra 25 másodpercről indul, ha a labda a rádobás során a korfot érinti.
3. A támadóidő visszaáll 25 másodpercre, amikor egy védő birtokába kerül a labda, amikor a játékvezető gólt ítél, és amikor véget ér az első illetve a második félidő.

4.a A támadóidő visszaáll 25 másodpercre, amikor a játékvezető:

- a. egy szabálytalanságért szabaddobást ítél (melyet közvetlenül a büntetővonal mögül kell elvégezni)
- b. restartot ítél (a 3.6-os pontban leírtakkal összhangban)
- c. büntetődobást ítél (lásd 3.11-es pont)
- d. azután indítja újra a játékot, miután egy védő játékos megsérült.

4.b Miután a játékvezető a játékot sípszóval újraindítja, a támadóidő akkor indul újra, amikor a szabaddobás, restart vagy büntetődobás elvégzője után egy újabb támadó játékos birtokába kerül a labda (lásd külön 3.10-es, 3.9-es és 3.11-es pontot).

Ezért a labda megfogásának pillanatában kell a támadóidőt elindítani.

5.a A támadóidőt meg kell állítani, ha a játékvezetői sípszó a fenti 4-es pontban felsoroltaktól eltérő okból állítja meg a játékot.

Példák: a labda pályán kívül került, játékvezetői labda, támadó játékos sérülése, vagy tisztességtelen előnyyszerzés.

5.b Miután a játékvezető sípszóval újraindította a játékot a támadóidő akkor folytatódik, amikor a restartot elvégző játékos után az első támadó birtokába kerül a labda. Ilyenkor a támadóidő onnan indul újra, ahol azt korábban megállították. Kivétel, ha az egyik védő megsérül, mert akkor vissza kell állítani az órát 25

másodpercre, és onnan kell újraindítani.

Ezért abban a pillanatban kell újraindítani a támadóidőt, amikor a támadó birtokába kerül a labda.

6. Ha az egyik támadó közvetlenül vagy egy védő labdába érése által az egyik védekező csapattársának játssza a labdát, aki a csapat védekező térfelén tartózkodik, akkor a támadóidő nem áll meg és nem áll vissza 25 másodpercre, amikor ezek után újra egy támadó birtokába kerül a labda.

7. A gól akkor is érvényes, ha a labda támadóidőmérő berendezés kürtjének megszólalásakor már elhagyta a támadó játékos kezét, azt azután már egy védő játékos sem érintette és végül áthalad a korfon.

1. Függetlenség

A korfball szabályaiban használt kifejezések definíciói

Aktívan (ténylegesen) próbálja blokkolni a labdát:

A kar és/vagy kéz szabályoknak megfelelő, tudatos használata, amely a labda ellenfél általi eldobásának megakadályozására irányul.

Kartávolság:

A (védő) kar ellenfélre mért hossza különböző helyzetekben (pl. függőlegesen, behajlítva, a talajon állva vagy felugrás után a levegőben). Ez a (védő adott helyzetétől a támadó mellkasáig mért) táv az egyike a fedett dobáshoz szükséges négy feltételnek.

Ráüt a labdára:

A kar gyors, labda felé való mozgatása oly módon, hogy a labdával való kontaktus az előtt történik meg, hogy a labda elhagyta volna az ellenfél kezét.

Kontaktus (kontrollált):

Olyan, a szabályoknak megfelelő kontaktus két játékos között, amelyből egyik játékos sem szerez előnyt a másikkal szemben.

Kontaktus (kontrollálatlan):

Olyan a szabályokba ütköző kontaktus két játékos között, amelyből az egyik játékos előnyt szerez a másikkal szemben.

Zárás:

Amikor egy védő, aki fedi vagy kartávolságon belül akadályozza a támadóját, nem tudja követni ellenfelét, mert a támadója olyan közel fut el egy támadó játékos mellett, hogy a védő összeütközik vagy összeütközne vele, és így a védő kénytelen feladni korábbi fedő vagy kartávolságon belül akadályozó pozícióját.

A labda saját csapattársnak kézből-kézbe történő átadása:

A labda szabályokba ütköző átadása egy csapattársnak, amikor a labdát anélkül adják át, hogy az szabadon repült volna a levegőben vagy állt, illetve gurult volna a földön.

Akadályozás:

Az ellenfél szabályoknak megfelelő módon történő akadályozása a labda eldobásában vagy elkapásában.

- A zárás közben történő akadályozásról ld. Zárás
- A szabad tér kihasználásával történő akadályozásról ld. az ellenfél feltartása pozíció felvételekor vagy megtartásakor c. részt

Ellenkező nemű játékos akadályozása:

A szabályokba ütköző akadályozás, amikor az ellenkező nemű ellenfél próbálja eldobni a labdát és a két játékos közötti távolság kisebb, mint a két játékos összeadott kartávolsága.

Olyan játékos akadályozása, akit már más játékos is akadályoz:

Szabálytalan akadályozás, amikor két játékos akadályoz egy másikat, miközben az próbálja eldobni a labdát vagy a szabad területet próbálja kihasználni.

Az ellenfél feltartása pozíció felvételekor vagy megtartásakor:

A test szabályoknak megfelelő használata pozíció felvétele vagy megtartása közben, amikor az ellenfélnek lehetősége van elkerülni az összeütközést.

A test szabályokba ütköző használata pozíció felvétele vagy megtartása közben, amikor az ellenfélnek nincsen lehetősége elkerülni az összeütközést.

Az ellenfél feltartása a labda megszerzésekor:

A test szabályokba ütköző használata a labda megszerzésekor, amikor a játékos a labda és az ellenfél közé helyezkedik.

Szabálytalanság:

A szabályok értelmében büntetendő cselekedet

A következő szabálytalanságtípusokat különböztetjük meg:

- **Fizikai szabálytalanság:** Fizikai kontaktus révén elkövetett szabálytalanság.
- **Technikai szabálytalanság:** Nem fizikai kontaktussal elkövetett szabálytalanság.
- **Enyhe szabálytalanság:** Olyan fizikai vagy technikai szabálytalanság, amely nem a támadás megszakítását célozza, és ahol nem jön létre kontrollálatlan kontaktus.
- **Súlyos szabálytalanság:** Kontrollálatlan kontaktussal elkövetett fizikai szabálytalanság, vagy olyan szabálytalanság, amely a támadás megszakítását célozza vagy eredményezi.
- **Nagyon súlyos szabálytalanság:** Olyan enyhe vagy súlyos szabálytalanság, amelynek következtében gólszerzési lehetőség hiúsul meg.

Akadályoktól mentes zóna

A játéktérhez tartozó „pálya menti zóna” (beltéren legalább 1 méteres, kültéren legalább 2), ahol semmiféle akadály (bármilyen, ami akadályozná, feltartaná a játékosokat vagy más módon gátolná őket) nem megengedett, kivéve a kispadokat és a rajta ülő embereket.

Passzív akadályozás

Passzív akadályozás történik, ha az ellenfél úgy akadályozza meg a labda játékba hozását, hogy kartávolságon belül áll a labdát birtokló játékos előtt, de a labda eldobását sem a testének, sem karjának mozgásával nem akadályozza.

Támaszkodó láb

Az a láb, amelyet a játékosnak egy helyben kell tartania, miközben a másik lábát, illetve a testét szabadon mozgatja.

Veszélyes játék

Más játékosra veszélyes játékmód.

Gólszerzési lehetőség

Olyan dobóhelyzet, amelyből jó vagy nagyon jó esély kínálkozik a gólszerzésre.

Dobóhelyzet: Szabad helyzetből történő rádobási lehetőség.

2. Függetlenség

A korfball szabályai - egy zónában, egy állvánnyal

Bevezető

A korfballnak ez az egy zónában és egy állvánnyal játszott variációját általában fiatalabb játékosok esetén vagy edzésen/készségfejlesztési célokra szokás alkalmazni. Könnyű átállni róla az általános játékmódra, ahol csapatonként 8 játékos játszik. Az alább részletezett kivételektől eltekintve az általános játékmód szabályai érvényesek.

1. fejezet: A pálya és az eszközök

1.1 A játéktér

A „játéktér” fogalma alatt a teljes pályát kell érteni, azt közvetlenül körülvevő területtel és a kispadokkal együtt.

a. A pálya

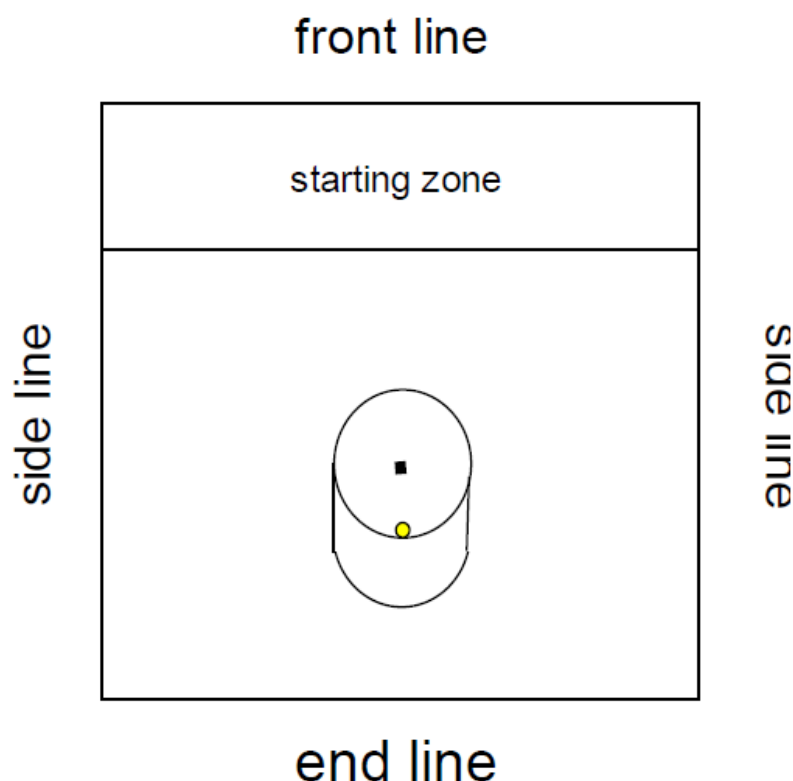
A pálya 20x20 méteres.

c. Kispadok

Két cserepadot kell elhelyezni az első oldalon közelében, lehetőség szerint legalább 2 méterre a pályától. A padoknak egymástól legalább öt méter távolságban, az első alapvonal közepének két oldalán kell elhelyezkedniük.

1.2 Jelölések

A pálya határait és a két terelet elválasztó középvonalat 3-5 centiméter széles, tisztán látható vonal jelöli.



A kezdőzónát az első alapvonalától öt méterre lévő, és azzal párhuzamos vonal jelöli ki. Ez lehet egybefüggő vonal, szaggatott vonal, de jelölheti kétoldalt a pályán kívül elhelyezett bója is.

2. fejezet: Személyek

2. 1. Játékosok

a. Létszám

A játékot két csapat játssza, és mindegyik csapat 4 férfi és 4 női játékosból áll. Egy csapatból egyszerre 2 női és 2 férfi játékos van a pályán.

b. Felállás és hiányos létszámú csapat

Ha az egyik vagy akár mindkét csapat hiányos, a mérkőzés csak akkor kezdődhet el, vagy csak akkor folytatódhat, ha elérhető olyan felállás, amelyben mindkét csapatból legalább 3 játékos van, és egyik térfélen sem áll szemben két női és egy férfi játékos egy női és két férfi játékosal.

Nem folytatható a játék, ha valamelyik csapat háromnál kevesebb játékost tud csak a pályára küldeni, illetve akkor sem, ha játékosok nemére vonatkozó fenti kitétel nem teljesíthető.

c. A játékosok cseréje

Csak az A lehetőség adott, tehát a lecserélt játékosok visszacserélhetőek a játékba.

2.2. Csapatkapitány, edző, cserék és további a csapathoz tartozó személyek

b. Az edző és a segédedző

Segédedző nem kerül kijelölésre. A versenykiírás ugyanakkor megengedheti edzőhelyettes kinevezését arra az esetre, ha az edzőt pirossal kiállítja a játékvezető. Ilyenkor az edző feladatkörét ő veszi át, és nem a csapatkapitány (például fiatal játékosok esetében).

Az edző csapatának a cserepadról adhat utasításokat úgy, hogy másokat ne zavarjon, viszont ehhez fel is állhat. Az edző nem hagyhatja el a cserepadot, hogy utasításokat adjon a játékosainak.

Asszisztens játékvezető

Asszisztens játékvezető nem kerül kijelölésre.

3. fejezet: A játék

3.2 Gólok

a. Pontszerzés

A 3.2-es pont c alpontjában említettek kivételével akkor szerez gólt, amikor a támadó csapat korfra dobja a labdát és:

a labda felülről, teljes terjedelmével átesik a korfon

a labda biztosan átesett volna a korfon, de egy védő azt alulról visszalökte.

Ha a labda áthalad a kosáron és azt egy olyan játékos dobta, aki a dobás pillanatában védő szerepben volt, az az ellenfél góljának számít.

3.3. Felállás

a. A felállás kialakítása

Az aktuális versenykiírás dönt arról, hogy melyik csapat kezdi a támadást az első félidőben.

b. A felállás változása

Erre a játékmódra nem vonatkozik, mivel csak egy zóna van, és a két csapat felállásának a játékosok nemének és létszámának tekintetében egyeznie kell.

3.4 Térfél- és zónacsere

Ezen játékmód esetén ez a szabály szerepcsere néven szerepel

Ha a védő csapat megszerzi a labdát, akkor passzolással el kell juttatniuk a „kezdőzónába”. Amint a védő csapat egy játékos a „kezdőzónában” elkapja a labdát, a védő csapat játékosai támadó szerepbe kerülnek, a korábbi támadó csapatból pedig védők lesznek.

Amennyiben a védekező csapat a kezdőzónában szerez labdát (például megszerzett passz, bedobás vagy középkezdés esetén), akkor szintén azonnal szerepcsere történik.

3.5 Középkezdés

A középkezdést a kezdőzónából, nagyjából az első alapvonal közepéről kell elvégezni.

3. 6.m A saját zónán kívüli játék

Egy játékos zónán kívül kerül, ha megérinti az oldalvonalat, a pályán kívül a talajt, vagy, ha az előbb felsoroltak valamelyikéről ugrik fel. A saját zónán kívüli játék a labda érintésében és az ellenfél zavarásában nyilvánulhat meg.

Tekintettel kell lenni azonban a következőkre:

- a pályán álló játékos a pálya szélét jelző egyik vonal fölött lévő labdát elkaphatja vagy megérintheti,
- a levegőben lévő játékos, feltéve, hogy a pályán belülről ugrott fel, megérintheti a labdát,

p. Közvetlenül szabaddobásból vagy restartból gólt dobni

Közvetlenül szabaddobásból vagy restartból gólt dobni nem megengedett.

3.12. A megengedett időkorlát túllépése a támadó zónában

Ha a versenykiírás értelmében támadóidővel történik a játék, akkor a szabály 1-es pontja a következő:

A támadóidő 25 másodpercről indul, amikor kezdőzónában az első védekező játékos birtokába kerül a labda (ebben a pillanatban támadóvá válik).