

Játékvezetői karjelek

Magyar Korfball Szövetség 2020

Ez a dokumentum a Korfball Szabályainak mellékletét képezi, és a korfball játékvezetők által használandó hivatalos jelzéseket tartalmazza. Az itt szereplő jelzéseket kötelező érvényűnek kell tekinteni.

Az IKF „Referee Signals of Korfball 2015” kiadványa alapján készült

Köszönetnyilvánítás

A Magyar Korfball Szövetség szeretné megköszönni az IKF-nek, hogy elkészítette a kiadványt angolul.

Az IKF szeretné megköszönni a kiadvány elkészítésében való segítséget az alábbiaknak:

Játékvezetők: Luas Filip, Sandra Anus, Paul Jeanes, Ugurtan Akbulut, Nina Piris, Dirk van Heertum

A képek elkészítésében segédkezett: Theo van der Linde, Graham Crafter

Illetve köszönet Kelemen Dávidnak a fordításért.



§2.1.c Játékosok cseréje

A játékvezető a feje fölé emeli a kezét, és a mutatóujjait egymás felé tartva a képen látható nyílnak megfelelően mozgatja a karját.



§3.1.c Játékidő megállítása

A játékvezető felemeli azt a karját, amelyiken az órát viseli és a másik kezével rámutatva jelzi, hogy meg állítja az órát.

Ugyanezt a jelzést használja a játékidő újraindításánál is.



§3.1 b Időkérés

A játékvezető két kezével T-jelzést formálva jelzi, hogy időkérés következik.



§3.4 Zónacsere két gól után

A játékvezető a feje fölé emelt mutatóujját körkörösén mozgatja.



§3.6 a A labda lábbal való érintése

A játékvezető egyik kezével térd alatt megérinti a lábának külső részét. Ehhez fel is emelheti a lábát.



§3.6 b A labda ököllel való érintése

A játékvezető felemeli a karját, ökölbe szorítja a kezét és fel-le mozgatja.



§3.6 c A labda birtoklása, elkapása, vagy megérintése olyankor, amikor ezzel egyidejűleg a játékosnak a lábfejen kívül bármely más testrésze érintkezik a talajjal

A játékvezető leguggol és megérinti a padlót.



§3.6 d Lépéshiba

A játékvezető mindkét karját a teste elé emeli és mindkét kezével forgató mozdulatot tesz.



§3.6 e Szóló játék

A játékvezető labdapattogatást imitálva fel-le mozgatja a kezét.



§3.6 g Időhúzás

A játékvezető ujjával az órájára mutat.

§3.6 f A labdát kézből-kézbe való átadása saját csapattársnak

A játékvezető a teste elé emeli mindkét kezét úgy, hogy a kézfeje függőlegesen álljon, majd mindkét karjával a labda csapattársnak való átadását imitálja, ahhoz hasonlóan, mintha oldalirányba forgatná a labdát.



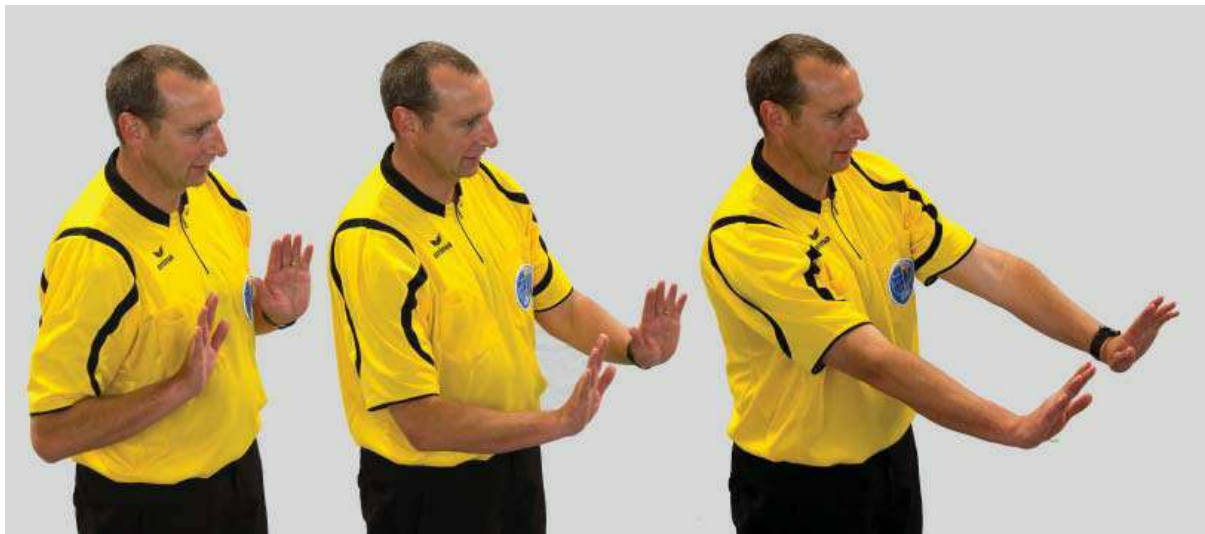
§3.6 h A labda kiütése, kivétele vagy kilökése az ellenfél kezéből

A játékvezető felfelé mutató kézfejjel felemeli az egyik karját. A másik kézfejjével „söprögető” mozgást végez a testétől elfelé a kinyújtott tenyere fölött. Ha a szabálytalanságot ugrás közben követték el, azt a jelzés vállmagasság fölé emelésével jelezheti a játékvezető.



§3.6 i Az ellenfél lökése

Lökés: A játékvezető maga elé emeli a kezét úgy, hogy a tenyere előrefelé nézzen, majd mindkét kezével lökést imitáló mozdulatot tesz.





§3.6 i Az ellenfél visszahúzása, feltartása.

Feltartás: A játékvezető a két oldalirányba kinyújtja a karját úgy, hogy a kézfeje rézsút a föld felé nézzen.



§3.6 j Az ellenfél túlzott akadályozása

Karmozgatás akadályozása: A játékvezető nyújtva felemeli az egyik karját a másikkal pedig ráfog.



§3.6 j Az ellenfél túlzott akadályozása

A játékos túlzott akadályozása: A játékvezető mindkét karjával ölelő mozdulatot tesz.



§3.6 j Az ellenfél túlzott akadályozása

Ütés testre / ütközés testtel: A játékvezető az egyik tenyerével megveregeti a mellkasát, a másikkal pedig a szabálytalanság elkövetőjére mutat.



§3.6 m, 3.7 Saját zónán kívüli játék és bedobás

A játékvezető nyitott tenyerét egy képzeletbeli vonal mentén előre-hátra mozgatja.



§3.6 n Fedett pozícióból való rádobás

A játékvezető egyik karjával a fedett dobásra vonatkozó jelzést mutatja.



§3.6 o Zárásból való rádobás

A játékvezető két alkarját a teste előtt keresztezi.



§3.6 u Veszélyes játék

A játékvezető az egyik karját nyitott, függőleges tenyérrel felemeli a teste előtt, a másik kezét ökölbe szorítva beleüt, közben pedig a szabálytalanság elkövetőjére néz.



§3.6 r Dobás eredményének befolyásolása az állvány mozgatásával

§3.6 s Az állvány megfogása ugrás vagy futás közben, illetve az állványtól való minél gyorsabb eltávolodás érdekében

A játékvezető az állványhoz fut és megfogja.



§3.8 Játékvezetői feldobás

A játékvezető mindkét kezének hüvelykujját a feje fölé emeli.



§3.9 Restart

Amikor a játékvezető restartot ítél, egyik karjával arra a pontra mutat, ahonnan a restartot el kell végezni, a másik karjával pedig mutatja, hogy melyik irányba támadó csapat következik.



§3.9 és 3.10 A négy másodperces szabály

A 4 másodperces szabály megszegése: A játékvezető felemeli az egyik kezét, amin négy ujját felmutatja.

Ugyanez a jelzés használatos szabaddobás megítélése után, azt jelzendő, hogy a játékvezető legkésőbb négy másodpercet követően ismét a sípjába fog fújni, hogy újraindítsa a játékot.

§3.10 Szabaddobás

2,5 méteres szabály megszegése miután a játékvezető sípszóval jelezte a játék újraindítását: A játékvezető mindkét alkarját függőlegesen maga elé emeli, és a két tenyerét egymás felé mozzgatja.

Megjegyzés: Ugyanez a jelzés használatos 1) büntetődobás elvégzésekor, amikor egy játékos még azelőtt lépett a büntetőzónába, hogy a büntetődobást elvégző játékos kezét elhagyta volna a labda, illetve amikor 2) restart elvégzésekor a labda nem tesz meg 2,5 métert.



§3.10 Szabaddobás

A játékvezető nyitott tenyérrel a feje fölé felemeli a karját és a büntetővonalra mutat. Ezt a jelzést mindig megelőzi a szabálytalanság fajtájára vonatkozó jelzés.

Megjegyzés: Ha nem a büntetőpont mutatja a szabaddobás helyét, akkor a játékvezető ugyanezzel a jelzéssel arra a pontra mutat, ahonnan a szabaddobást el kell végezni.



§3.11 Ismétlődő szabálytalanság miatt megítélt büntető

A játékvezető egyik kinyújtott karjával a büntetővonalra mutat, a másik kezét pedig két felmutatott ujjal felemeli, miközben a szabálytalanság elkövetőjére néz.



§3.11 Büntetődobás

Azonnali büntető: A játékvezető egyik kinyújtott karjával a büntetővonalra mutat, miközben hosszan a sípjába fúj.



§3.11 Büntetődobás

Azonnali büntető: A játékvezető büntetővonal után a korfra mutat.



§3.12 A támadóidő visszaállítása

Ha nem egyértelmű, a játékvezető felemelt karral, ökölbeszorított kézzel jelzi a támadóidő-mérő óra kezelőjének, hogy a labda a megengedett időn belül hozzáért a korfhoz.



Előny szabály

A játékvezető mindkét karját felemeli a folytatódó játék irányába.



Irány jelzése

A játékvezető egyik karját abba az irányba emeli, amerre a játék folytatódni fog.