

ZWIĄZEK PIŁKI RĘCZNEJ W POLSCE



Przepisy gry w piłkę ręczną

obowiązujące od 1 sierpnia 2005 r.

Przedmowa:

Tekst przepisów gry, komentarze, sygnalizacja, objaśnienia do przepisów i regulamin strefy zmian stanowią całość „Przepisów gry w piłkę ręczną”. Nie obejmuje to „Wytycznych dotyczących boiska i bramek”, które umieszczone są w tym wydaniu wyłącznie dla wygody korzystających z niego.

Uwaga:

Dla uproszczenia, w przepisach używany jest rodzaj męski w odniesieniu zarówno do zawodników, zawodniczek, delegatów, sędziów i innych osób. Jednakże, przepisy te są identyczne zarówno dla kobiet jak i dla mężczyzn, z wyjątkiem przepisu dotyczącego wymiarów piłek (Przepis 3).

Spis treści:**Strona:****Przepisy gry.**

Przepis 1 – Boisko do gry.....	3
Przepis 2 – Czas gry, sygnał końcowy, zatrzymanie czasu gry.....	7
Przepis 3 – Piłka.....	9
Przepis 4 – Drużyna, zmiany zawodników, wyposażenie zawodników.....	10
Przepis 5 – Bramkarz.....	12
Przepis 6 – Pole bramkowe.....	13
Przepis 7 – Gra piłką, gra pasywna.....	14
Przepis 8 – Przewinienia wobec przeciwnika, niesportowe zachowanie.....	16
Przepis 9 – Zdobycie bramki.....	17
Przepis 10 – Rzut rozpoczynający grę.....	18
Przepis 11 – Rzut z linii bocznej.....	19
Przepis 12 – Rzut od bramki.....	19
Przepis 13 – Rzut wolny.....	20
Przepis 14 – Rzut karny.....	
Przepis 15 – Ogólne zasady wykonywania rzutów (rozpoczynającego grę, z linii bocznej, od bramki, karnego).....	22
Przepis 16 – Kary.....	23
Przepis 17 – Sędziowie.....	25
Przepis 18 – Sędzia mierzący czas i sekretarz.....	30
Sygnalizacja.....	30
Objaśnienia do przepisów	38
Regulamin strefy zmian.....	44
Wytyczne dotyczące boiska i bramek	46

PRZEPIS 1 BOISKO DO GRY

1:1 Boisko do gry (patrz rys. nr 1) jest prostokątem o długości 40 m i szerokości 20 m, składającym się z dwóch pól bramkowych (zobacz 1:4 i 6) oraz pola gry. Dłuższe linie nazywa się bocznymi, a krótsze – bramkowymi (na odcinku pomiędzy słupkami bramki) i końcowymi (na odcinkach na zewnątrz bramek).

Wokół boiska powinna być strefa bezpieczeństwa o szerokości co najmniej 1 metra wzdłuż linii bocznych i 2 metrów za liniami bramkowymi i końcowymi.

Warunki panujące na boisku nie mogą być zmienione w trakcie meczu w sposób przynoszący korzyść jednej z drużyn.

1:2 Bramki (patrz rys. nr 2a i 2b) są ustawione na środku obu linii końcowych. Bramki muszą być trwale przymocowane do podłoża lub ścian za nimi. Wymiary w świetle bramki wynoszą: wysokość 2 metry i szerokość 3 metry.

Słupki bramki są na stałe połączone poziomą poprzeczką i muszą być ustawione tak, aby tylne krawędzie słupków pokryły się z zewnętrznymi krawędziami linii bramkowych. Słupki i poprzeczki bramki mają przekrój kwadratu o boku 8 cm i z trzech stron widocznych z boiska muszą być pomalowane w poprzeczne pasy w dwóch kontrastowych kolorach, różniących się jednocześnie w wyraźny sposób od koloru podłoża.

Bramka musi mieć siatkę umocowaną w ten sposób, aby piłka rzucona do bramki pozostawała w niej.

1:3 Wszystkie linie należą do powierzchni pól, które określają lub wyznaczają. Szerokość linii bramkowych wynosi 8 cm (patrz rys. 2a), natomiast pozostałych linii – 5 cm.

Linie pomiędzy sąsiadującymi polami mogą być zastąpione przez zastosowanie różnych kolorów dla sąsiadujących pól.

1:4 Naprzeciwko każdej bramki znajduje się pole bramkowe (Przepis 6). Pole bramkowe tworzy się przez zakreślenie od tylnych, wewnętrznych krawędzi słupków bramek dwóch łuków o promieniu 6 m, każdy o długości 1/4 obwodu koła. Oba tak zakreślone łuki łączy się na wysokości bramki linią prostą o długości 3 m, równoległą do linii bramkowej (patrz rys. 1 i 2a). Tak wyznaczona linia ogranicza pole bramkowe i nazywa się linią pola bramkowego (linią 6-ciu metrów).

1:5 Linię rzutów wolnych (linia 9-ciu metrów) wyznacza się linią przerywaną, równoległą do linii pola bramkowego, w odległości 3 m od tej linii. Długość zarówno odcinków tej linii jak i przerw pomiędzy nimi wynosi 15 cm (patrz rys. 1).

1:6 W odległości 7 metrów od tylnej krawędzi linii bramkowej, na wysokości środka bramki, wyznaczona jest linia rzutów karnych (linia 7-miu metrów) o długości 1 m przebiegająca równoległe do linii bramkowej (patrz rys. 1).

1:7 W odległości 4 m od tylnej krawędzi linii bramkowej, w kierunku pola gry i na wysokości środka bramki, wyznaczona jest linia o długości 15 cm, równoległa do linii bramkowej (patrz rys. 1), ograniczająca odległość wyjścia bramkarza w czasie obrony rzutu karnego (linia 4-ech metrów).

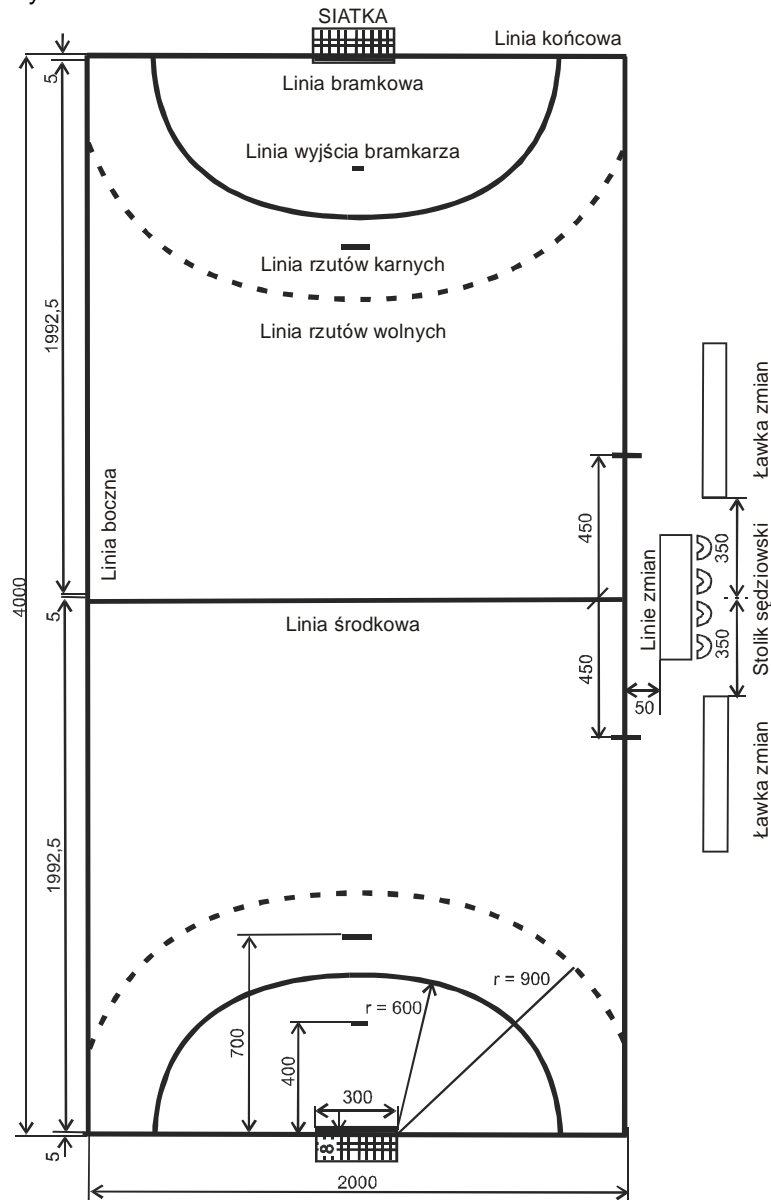
1:8 Linia środkowa wyznaczona jest przez połączenie środkowych punktów linii bocznych (patrz rys. 1 i 3).

1:9 Linia zmian (część linii bocznej) dla każdej drużyny ciągnie się od linii środkowej do

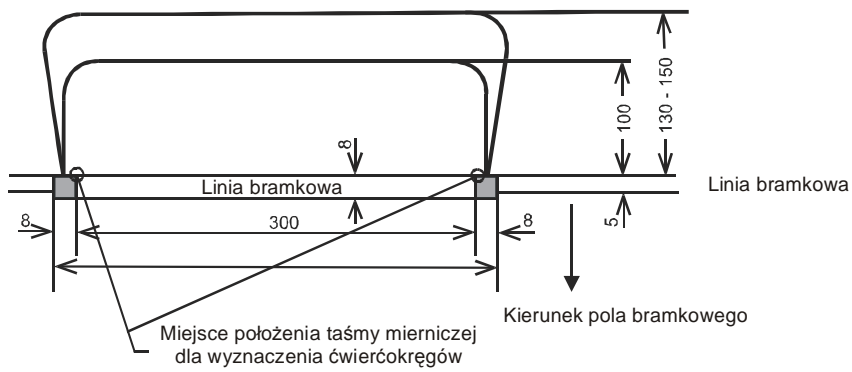
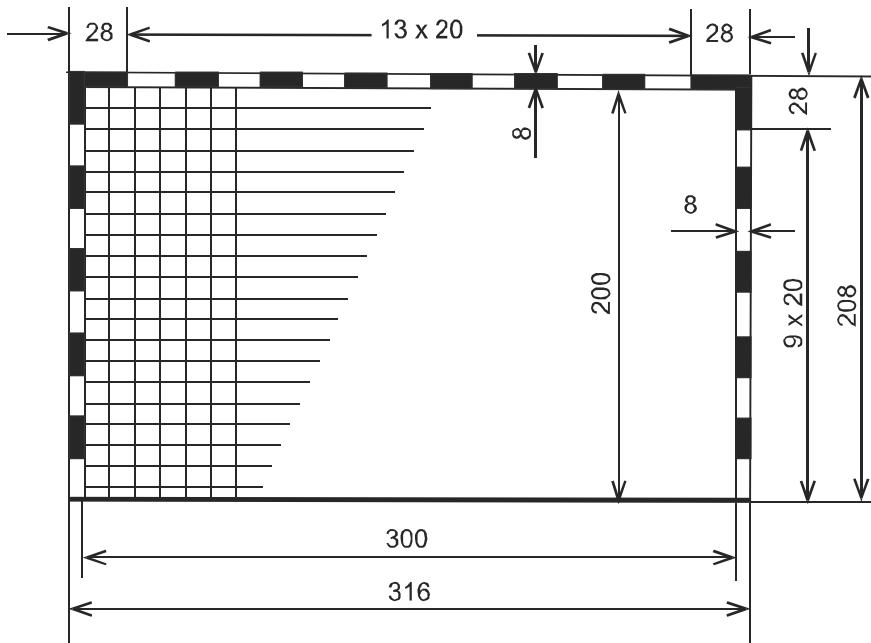
punktu oddalonego o 4,5 metra od tej linii. Ten punkt końcowy linii zmian uwydatniony jest przez linię, która jest równoległa do linii środkowej i ma długość 15 cm do wewnątrz i 15 cm na zewnątrz linii bocznej (patrz rys. 1 i 3).

Uwaga: Więcej szczegółów technicznych dotyczących boiska i bramek zawartych jest w „Wytucznych dotyczących boiska i bramek” załączonych do niniejszych przepisów.

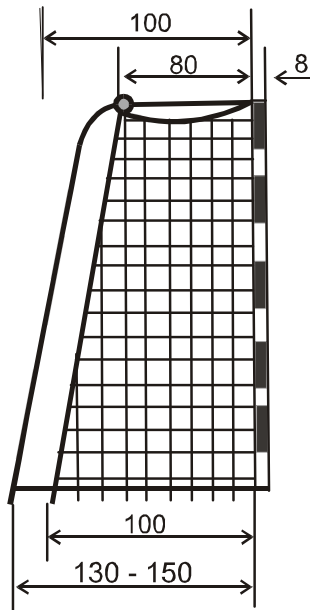
Rys. 1 BOISKO DO GRY



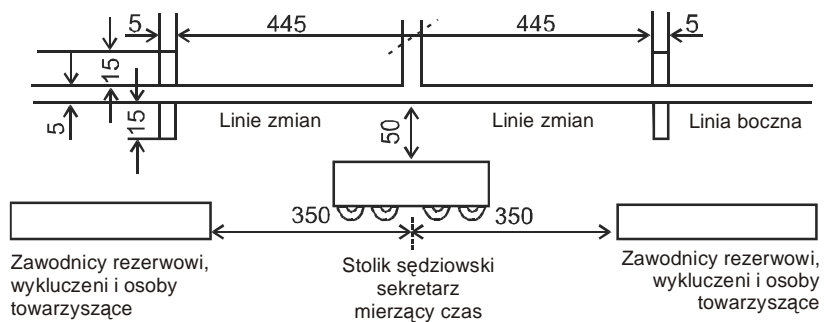
Rys. 2 a BRAMKA



Rys. 2 b BRAMKA - widziana z boku



Rys. 3 LINIE ZMIAN I STREFY ZMIAN



Stolik dla sędziego i sędziego mierzącego czas oraz ławki w strefie zmian muszą być usytuowane tak, aby mogli oni dostrzegać całość oznakowania linii zmian. Stolik powinien być nieco bliżej linii bocznej boiska niż ławki zmian, w odległości jednakże co najmniej 50 cm od tej linii.

PRZEPIS 2

CZAS GRY, SYGNAŁ KOŃCOWY, ZATRZYMANIE CZASU GRY

CZAS GRY

2:1 Podstawowy czas gry dla drużyn męskich i żeńskich w poszczególnych kategoriach wiekowych wynosi:

- 16-tu lat i starszych 2 x 30 min.
- od 12-tu do 16-tu lat 2 x 25 min.
- od 8-miu do 12-tu lat 2 x 20 min.

Dla wszystkich grup wiekowych czas przerwy w meczu wynosi zazwyczaj 10 min.

2:2 Jeżeli w podstawowym czasie gry mecz zakończy się wynikiem nierozstrzygniętym, a zachodzi konieczność wyłonienia zwycięzcy, zarządzana jest dogrywka, która rozpoczyna się po upływie 5 min. od zakończenia podstawowego czasu gry. Czas dogrywki wynosi 2 x 5 min., a przerwa pomiędzy jej częściami wynosi 1 min.

Jeżeli wynik meczu pozostaje nierozstrzygnięty po pierwszej dogrywce, zarządzana jest ponownie dogrywka, która rozpoczyna się po upływie 5 min. od zakończenia poprzedniej. Czas tej dogrywki wynosi również 2 x 5 min. z przerwą 1-minutową.

Jeżeli wynik pozostaje nadal nierozstrzygnięty, zwycięzca wyłaniany jest w trybie przewidzianym w regulaminie danych zawodów. Jeżeli w celu wyłonienia zwycięzcy wykonywane będą rzuty karne, to powinna być stosowana procedura opisana poniżej:

Komentarz:

Jeżeli rzuty karne będą decydowały o wyłonieniu zwycięzcy, to mogą je wykonywać zawodnicy, którzy z upływem czasu gry nie byli wykluczeni, zdyskwalifikowani lub usunięci. Każda drużyna wyznacza 5 zawodników. Każdy z wyznaczonych zawodników, w ustalonej przez daną drużynę kolejności, która nie może być zmieniona, wykonuje jeden rzut, na przemian z zawodnikami drużyny przeciwnej. Bramkarze mogą być dowolnie wyznaczani i zmieniani pośród zawodników uprawnionych do wykonywania rzutów. Zawodnicy mogą wykonywać rzuty jak i występować jako bramkarze.

Sędziowie decydują, na którą bramkę będą wykonywane rzuty karne. Sędziowie przeprowadzają losowanie, a zwycięska drużyna decyduje czy będzie wykonywać rzuty karne jako pierwsza czy jako druga. Kolejność ta będzie odwrotna w przypadku, gdy po wykonaniu przez każdą drużynę 5 rzutów, wynik nadal będzie nierozstrzygnięty i rzuty karne będą kontynuowane.

W przypadku kontynuowania rzutów karnych, każda z drużyn wyznacza ponownie pięciu zawodników. Wszyscy lub niektórzy z zawodników uczestniczących w pierwszej rundzie mogą ponownie wykonywać rzuty. Kolejne piątki zawodników wyznaczane są aż do rozstrzygnięcia wyniku, przy czym zwycięzcą zostaje drużyna, która po wykonaniu tej samej liczby rzutów, uzyskała przewagę bramkową.

Zawodnicy mogą być zdyskwalifikowani i odsunięci od dalszego wykonywania rzutów karnych w przypadku powtarzającego się lub wybitnie niesportowego zachowania. Jeżeli dotyczy to zawodnika wyznaczonego do wykonywania rzutu, to w jego miejsce drużyna musi wyznaczyć innego zawodnika.

SYGNAŁ KOŃCOWY

2:3 Czas gry rozpoczyna się gwizdkiem sędziego na wykonanie pierwszego rzutu rozpoczynającego grę, a kończy automatycznym sygnałem oficjalnego zegara boiskowego lub sygnałem gwizdka sędziego mierzącego czas.

Jeżeli w stosownym czasie nie nastąpią sygnały, o których mowa wyżej, to zakończenie czasu gry sygnalizują sędziowie sygnałem gwizdka (17:9).

Komentarz:

Jeżeli nie ma możliwości użycia oficjalnego zegara boiskowego z automatycznym sygnałem dźwiękowym, wówczas sędzia mierzący czas posługuje się zegarem stolikowym lub stoperem i kończy czas gry sygnałem gwizdka (18:2 akapit 2).

2:4 Naruszenie przepisów gry oraz niesportowe zachowanie mające miejsce przed bądź równocześnie z sygnałem automatycznym lub sygnałem gwizdka kończącym grę (pierwszą lub drugą połowę, dotyczy także dogrywek), stwierdzone przez sędziów, muszą być wyegzekwowane, nawet jeśli wynikły rzut wolny (zgodny z 13:1) lub rzut karny będą wykonywane po sygnale kończącym grę.

Jeżeli w trakcie wykonywania rzutu wolnego lub karnego, bądź w czasie lotu piłki po wykonaniu tych rzutów, rozlegnie się sygnał automatyczny lub sygnał gwizdka kończący grę (pierwszą lub drugą połowę, dotyczy także dogrywek) należy odpowiedni rzut powtórzyć.

W obu powyższych przypadkach sędziowie mogą zakończyć grę tylko wtedy, gdy rzut wolny lub karny zostały wykonane (lub powtórzone) oraz muszą zaczekać na efekt tych rzutów.

2.5 W przypadku rzutu wolnego wykonywanego lub powtarzanego, zgodnie z przepisem 2:4, stosuje się specjalne zasady dotyczące zarówno ustawienia jak i zmian zawodników. Jako wyjątek, od normalnej możliwości dokonywania zmian określonej w przepisie 4:4, obowiązuje zasada, że można zmienić tylko jednego zawodnika i to wyłącznie z drużyny wykonującej rzut. Naruszenie tego przepisu winno być karane zgodnie z przepisem 4:5 akapit 1. Ponadto, wszyscy pozostali zawodnicy z drużyny wykonującej rzut muszą znajdować się w odległości co najmniej 3 metrów od zawodnika wykonującego rzut i nie mogą dotykać lub przekraczać linii rzutów wolnych przeciwnika (13:7, 15:6; zobacz także Objasnienie nr 1).

Ustawienie zawodników drużyny broniącej określono w przepisie 13:8.

2:6 Przewinienia popełnione przez zawodników i osoby towarzyszące w trakcie wykonywania rzutu wolnego lub karnego w okolicznościach opisanych w przepisach 2:4-5 podlegają karom osobistym. Przewinienia te nie mogą jednakże skutkować rzutem wolnym w przeciwną stronę.

2:7 Jeżeli sędziowie stwierdzają wcześniejsze zakończenie pierwszej lub drugiej połowy meczu (dotyczy także dogrywek) przez sędziego mierzącego czas, to ich obowiązkiem jest zatrzymanie drużyn na boisku i dogranie pozostałego czasu gry.

Grę rozpoczyna wówczas ta drużyna, która była w posiadaniu piłki w momencie wcześniejszego zakończenia gry. Jeśli w tymże momencie była przerwa w grze, to grę należy wznowić rzutem odpowiednim do sytuacji w rezultacie której powstała ta przerwa. Natomiast gdy w momencie przerwania spotkania piłka była w grze, to wznowienie gry następuje rzutem wolnym, zgodnie z przepisem 13:4a-b.

Jeżeli czas gry I połowy spotkania (dogrywki) został przedłużony, należy czas gry II połowy odpowiednio skrócić. Jeżeli czas gry II połowy spotkania (dogrywki) został przedłużony, to sędziowie muszą zaakceptować wszystkie zdarzenia jakie zaszły w tym czasie na boisku.

ZATRZYMANIE CZASU GRY („TIME-OUT”)

2:8 Zatrzymanie czasu gry jest obowiązkowe w następujących sytuacjach:

- a) nałożenia kary wykluczenia, dyskwalifikacji lub usunięcia;
- b) przyznania przerwy dla drużyn;
- c) gwizdka sędziego mierzącego czas lub delegata na zawody;
- d) niezbędnej konsultacji pomiędzy sędziami, zgodnie z przepisem 17:7.

Zatrzymanie czasu gry może nastąpić także w innych przypadkach, w zależności od okoliczności (patrz Objaśnienie nr 2).

Naruszenia przepisów w trakcie zatrzymania czasu gry powodują takie same sankcje jak popełnione w trakcie gry (16:13, akapit 1).

2:9 O zatrzymaniu czasu gry i jego wznowieniu zasadniczo decydują sędziowie. Zatrzymanie czasu gry sygnalizowane jest sędziemu mierzącemu czas przez sędziów przy użyciu trzech krótkich sygnałów dźwiękowych z jednoczesnym pokazaniem sygnalizacji nr 16.

Jednakże w przypadkach, gdy czas gry musi być obowiązkowo zatrzymywany w związku z gwizdkiem sędziego mierzącego czas lub delegata na zawody (2:8b-c), sędzia mierzący czas musi natychmiast zatrzymać oficjalny zegar, bez oczekiwania na potwierdzenie ze strony sędziów.

Po zatrzymaniu czasu gry jej wznowienie następuje na sygnał gwizdka sędziego (15:5b).

Komentarz:

Sygnał gwizdkiem sędziego mierzącego czas lub delegata na zawody faktycznie zatrzymuje czas gry. Nawet, jeśli sędziowie (i zawodnicy) nie zdają sobie od razu sprawy z tego, że czas gry został zatrzymany, to jakkolwiek akcja na boisku, po gwizdku od stolika, nie może być uznana. Oznacza to, że jeśli po gwizdku sędziego mierzącego czas lub delegata drużyna zdobędzie bramkę, to nie może być ona uznana. Podobnie decyzja zarządzająca rzut dla drużyny (karny, wolny, z linii bocznej, rozpoczynający grę lub od bramki) jest nieważna w takiej sytuacji. Gra, natomiast, winna być wznowiona rzutem odpowiednim do sytuacji, która miała miejsce w chwili, gdy sędzia mierzący czas lub delegat użyli gwizdka. (Należy pamiętać, że typowymi powodami interwencji sędziego mierzącego czas lub delegata są: czas dla drużyny, zła zmiana oraz wejście nieuprawnionego zawodnika lub osoby towarzyszącej na boisko).

Jednakże, jakkolwiek kara udzielona przez sędziów w czasie pomiędzy gwizdkiem od stolika, a zatrzymaniem przez nich akcji pozostaje ważna, bez względu na rodzaj przewinienia, którego dotyczyła lub surowość kary.

2:10 Każdy zespół ma prawo do wykorzystania 1-minutowej przerwy dla drużyny w każdej połowie podstawowego czasu gry, ale nie w czasie dogrywek (Objaśnienie nr 3).

PRZEPIS 3 PIŁKA

3:1 Piłka do gry ma powłokę skórzaną lub ze sztucznego tworzywa. Musi być w kształcie kulistym, a jej powierzchnia nie może być śliska i błyszcząca (17:3).

3:2 Obwód i ciężar piłek używanych w zawodach poszczególnych kategorii wiekowych powinny być następujące:

- 58 - 60 cm i 425 - 475 g (IHF rozmiar 3) dla drużyn męskich w wieku 16-cie lat i starszych,
- 54 - 56 cm i 325 - 375 g (IHF rozmiar 2) dla drużyn żeńskich w wieku 14-cie lat i starszych oraz chłopców w wieku 12-tu lat do 16-tu lat,
- 50 - 52 cm i 290 - 330 g (IHF rozmiar 1) dla drużyn dziewcząt w wieku od 8-miu do 14 lat i chłopców w wieku od 8-miu do 12-tu lat.

Komentarz:

Wymogi, jakim powinny odpowiadać piłki używane w oficjalnych meczach międzynarodowych, określone są w „Przepisach IHF dotyczących piłek do gry”.

Rozmiary i waga piłek używanych w zawodach mini-piłki ręcznej nie są przedmiotem uregulowań niniejszych przepisów gry.

3:3 Do każdego spotkania muszą być przygotowane co najmniej dwie piłki. Muszą one spełniać warunki określone w 3:1-2. W czasie gry piłka rezerwowa musi być natychmiast dostępna na stoliku sędziowskim.

3:4 O użyciu piłki rezerwowej decydują sędziowie. Mają oni obowiązek wprowadzić ją do gry szybko, bez zbędnych przerw i unikając zatrzymania czasu gry.

PRZEPIS 4 DRUŻYNA, ZMIANY ZAWODNIKÓW, WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW

DRUŻYNA

4:1 Drużyna składa się z nie więcej niż 14-tu zawodników.

Na boisku może przebywać jednocześnie nie więcej niż 7-miu zawodników. Pozostali zawodnicy są zawodnikami rezerwowymi.

W czasie całego meczu jeden z zawodników na boisku musi być bramkarzem. Zawodnik, który uczestniczy w grze jako bramkarz, może w dowolnym czasie spotkania stać się graczem w polu. Jednocześnie zawodnik występujący w polu gry może w dowolnym czasie stać się bramkarzem (patrz jednak 4:4 i 4:7).

Drużyna musi przystąpić do gry z co najmniej 5-ma zawodnikami na boisku. Drużyna może zostać uzupełniona do końca zawodów – łącznie z dogrywkami – do 14-tu zawodników.

Gra może toczyć się dalej, jeżeli liczba zawodników jednej z drużyn zmaleje na boisku do poniżej 5-ciu. W takiej sytuacji sędziowie decydują o ewentualnym zaniechaniu dalszego kontynuowania zawodów (17:12).

4:2 Drużyna może mieć nie więcej niż 4 osoby towarzyszące. Osoby te nie mogą być zmienione w trakcie spotkania, a jedna spośród nich musi być wyznaczona jako „osoba odpowiedzialna za drużynę” i wyłącznie ona jest upoważniona do komunikowania się z sędziami: sekretarzem i mierzącym czas oraz ewentualnie sędziami (zobacz jednak Objasnienie nr 3).

Osoba towarzysząca nie ma prawa wchodzić na boisko w trakcie gry. Naruszenie tej zasady podlega karaniu jako niesportowe zachowanie (zobacz 8:4, 16:1c, 16:3d i 16:6a), a gra jest wznawiana rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej (13:1a-b; zobacz jednak Objasnienie nr 9).

Po rozpoczęciu gry, „osoba odpowiedzialna za drużynę” musi zapewniać/gwarantować, że w strefie zmian znajdują się tylko wpisane do protokołu osoby towarzyszące (maksimum 4) i zawodnicy uprawnieni do gry (zobacz 4:3). Naruszenie tego przepisu prowadzi do kary progresywnej dla „osoby odpowiedzialnej za drużynę” (16:1c, 16:3d, i 16:6a).

4:3 Zawodnik lub osoba towarzysząca są uprawnieni do udziału w meczu, jeśli są obecni w momencie rozpoczęcia gry i są wpisani do protokołu zawodów. Zawodnik lub osoba towarzysząca, którzy przybędą po rozpoczęciu gry, celem uzyskania uprawnienia do udziału w meczu, muszą zgłosić swoje przybycie sędziemu mierzącemu czas/sekretarzowi i muszą być wpisani do protokołu zawodów.

Zawodnik uprawniony do gry może, zasadniczo w każdej chwili, wejść na boisko przez linię zmian własnej drużyny (zobacz jednak 4:4 i 4:6).

„Osoba odpowiedzialna za drużynę” musi zapewniać/gwarantować, że tylko zawodnik

uprawniony do gry może wejść na boisko. Naruszenie tego przepisu winno być karane jako niesportowe zachowanie „osoby odpowiedzialnej za drużynę” (13:1a-b, 16:1c, 16:3d, i 16:6a; zobacz jednak Objaśnienie nr 9).

Zmiany zawodników

4:4 Zawodnicy rezerwowi mogą w czasie gry wielokrotnie i w każdej chwili (zobacz jednak 2:5), bez zgłaszania sędziemu mierzącemu czas/sekretarzowi, wchodzić na boisko, o ile zawodnicy, których zmieniają, uprzednio opuścili boisko (4:5).

Wejście zawodników, na boisko i jego opuszczenie może nastąpić wyłącznie przez linię zmian własnej drużyny (4:5). Dotyczy to także zmian bramkarzy (zobacz także 4:7 i 14:10).

Przepisy o zmianach stosuje się również w czasie przerwy w grze (z wyjątkiem przerwy dla drużyny).

Komentarz:

Zamysłem wprowadzenia „linii zmian” jest zapewnienie prawidłowych zmian zawodników. Nie jest jego celem karanie zawodników w innych sytuacjach, gdy zawodnik przekracza linię boczną lub linię końcową boiska w sposób nie mający wpływu na grę, bez jakiegokolwiek zamiaru uzyskania przez to przewagi (np. biorąc wodę lub ręcznik z ławki tuż za linią zmian lub opuszczając w sportowy sposób boisko tuż za linią 15 cm, po otrzymaniu kary wykluczenia). Taktyczne i nielegalne używanie pola poza boiskiem zostało opisane w przepisie 7:10.

4:5 Zła zmiana jest karana 2-minutowym wykluczeniem winnego jej popełnienia zawodnika. Jeżeli więcej niż jeden zawodnik tej samej drużyny popełni w danej sytuacji błąd złej zmiany, wówczas karę nakłada się wyłącznie na zawodnika, który jako pierwszy naruszył przepisy o zmianie.

Gra jest wznawiana rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej (13:1a-b; zobacz jednak Objaśnienie nr 9).

4:6 Zawodnik, który jako dodatkowy wszedł na boisko lub w sposób niezgodny z przepisami bierze udział w grze będąc w strefie zmian, musi być ukarany 2-minutowym wykluczeniem. Wówczas, drużyna gra w składzie zmniejszonym o jednego zawodnika na boisku przez 2 min. (niezależnie od tego, że zawodnik, który wszedł na boisko jako dodatkowy, musi opuścić boisko).

Jeżeli zawodnik wejdzie na boisko w trakcie odbywania kary wykluczenia, to musi być na niego nałożona kolejna kara 2 min. wykluczenia. Ta kara rozpoczyna się natychmiast, wskutek czego drużyna musi występować na boisku w składzie zmniejszonym o kolejnego zawodnika przez okres pozostałej do odbycia pierwszej kary.

Gra w obu powyższych przypadkach wznawiana jest rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej (13:1a-b; zobacz jednak Objaśnienie nr 9).

Wyposażenie zawodników

4:7 Wszyscy zawodnicy z pola gry danej drużyny muszą posiadać jednakowe stroje, których kombinacja kolorów i deseni musi wyraźnie różnić się od strojów drużyny przeciwnej.

Wszyscy zawodnicy, występujący w danej drużynie jako bramkarze muszą posiadać ten sam kolor strojów różniący się od strojów obu drużyn i bramkarza(y) drużyny przeciwnej (17:3).

4:8 Koszulki zawodników powinny być oznaczone numerami od 1 do 20, o wysokości co najmniej 20 cm na plecach, a 10 cm z przodu. Zawodnik z pola gry, który w czasie gry jest zmieniany i występuje na pozycji bramkarza, musi mieć ten sam numer grając na obu opozycjach.

Kolor numerów musi wyraźnie odróżniać się od koloru i deseni koszulek.

4:9 Zawodnicy muszą w czasie gry używać obuwie sportowe.

Niedozwolone jest posiadanie w czasie gry przedmiotów, które mogą zagrażać zdrowiu i bezpieczeństwu zawodników. W szczególności nie można używać kasków ochronnych, masek ochronnych, bransolet, zegarków, pierścionków/obrączek, widocznych „piercing”, łańcuszków, kolczyków, okularów bez solidnej oprawy i opaski przytrzymującej oraz innych przedmiotów mogących stanowić zagrożenie dla zawodników (17:3). Płaskie pierścionki/obrączki, małe kolczyki i widoczne „piercing” mogą być używane przez zawodników, jeśli są oklejone w taki sposób, że nie zagrażają innym zawodnikom. Opaski na głowę są dozwolone, o ile wykonane są z miękkiego i elastycznego materiału.

Zawodnicy nie spełniający powyższych wymogów nie mogą brać udziału w grze do czasu dostosowania się do nich.

4:10 Jeżeli zawodnik krwawi, ma ślady krwi na ciele lub stroju, musi natychmiast i dobrowolnie opuścić boisko (przez linię zmian) w celu zatrzymania krwawienia, zabezpieczenia rany i oczyszczenia śladów krwi. Zawodnikowi nie wolno powrócić do gry przed wykonaniem tych czynności.

Zawodnik, który nie wykona zaleceń sędziów w tej mierze, jest traktowany jako zachowujący się niesportowo (8:4, 16:1c, i 16:3c).

4:11 W przypadku kontuzji sędziowie mogą zezwolić (używając sygnałów nr 16 i 17) dwóm osobom z danej drużyny, uprawnionym do uczestniczenia w zawodach (zobacz 4:3), na wejście na boisko, po zatrzymaniu czasu gry, w celu udzielenia pomocy zawodnikowi ich drużyny, który uległ kontuzji.

Jeżeli po wejściu na boisko dwóch osób wejdzie na boisko kolejna osoba, to takie zachowanie należy traktować jako nieuprawnione wejście na boisko i winno być karane w przypadku zawodnika zgodnie z przepisami 4:6 i 16:3a, a w przypadku osoby towarzyszącej zgodnie z przepisami 4:2, 16:1c, 16:3d, i 16:6a. Osoba, której sędziowie zezwolili na wejście na boisko, ale zamiast udzielać pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, daje wskazówki zawodnikom, podchodzi do przeciwnika lub sędziów itp. powinna być ukarana jak za niesportowe zachowanie (16:1c, 16:3c-d, i 16:6a).

PRZEPIS 5 BRAMKARZ

Bramkarzowi wolno:

5:1 w czasie obrony bramki, będąc w polu bramkowym, dotykać piłki każdą częścią ciała;

5:2 poruszać się w obrębie pola bramkowego bez ograniczeń dotyczących zawodników z pola gry (7:2-4, 7:7); nie wolno mu jednakże opóźniać wykonania rzutu od bramki (6:4-5, 12:2 i 15:5b);

5:3 opuścić pole bramkowe bez piłki i brać udział w grze w polu gry; podlega on wówczas przepisom, które obowiązują pozostałych zawodników;

Pole bramkowe uważa się za opuszczone przez bramkarza z chwilą gdy jakkolwiek częścią ciała dotknie on podłoża poza linią tego pola.

5:4 opuścić pole bramkowe z piłką, o ile nie była przez niego opanowana, i zagrywać nią w polu gry.

Bramkarzowi nie wolno:

- 5:5** zagrażać zawodnikowi drużyny przeciwnej w czasie obrony bramki (8:2, 8:5);
- 5:6** opuszczać pole bramkowe z opanowaną piłką; prowadzi to do rzutu wolnego (zgodnie z 6:1, 13:1a, i 15:7 akapit 3), jeśli sędziowie dali sygnał na wykonanie rzutu od bramki; w innym przypadku rzut od bramki winien być powtórzony (15:7 akapit 2) – zobacz jednak interpretację prawa korzyści w 15:7 dotyczącą sytuacji, gdy bramkarz nieprawidłowo wykona rzut od bramki lub straci panowanie nad piłką, po tym jak przekroczył linię pola bramkowego z piłką w ręce;
- 5:7** dotykać piłkę leżącą lub toczącą się poza polem bramkowym, będąc jednocześnie w tym polu (6:1, 13:1a);
- 5:8** wprowadzać piłkę do pola bramkowego, jeżeli toczy się ona lub leży poza tym polem (6:1, 13:1a);
- 5:9** powracać z pola gry do pola bramkowego z piłką (6:1, 13:1a);
- 5:10** dotykać podudziem lub stopą piłkę, która leży w polu bramkowym lub zmierza w kierunku pola gry (13:1a);
- 5:11** w czasie obrony rzutu karnego przekraczać ograniczającą poruszanie się bramkarza linię (linia 4 m) wraz z jej przedłużeniem w obie strony, dopóki piłka nie opuści dłoni zawodnika wykonującego rzut (14:9).

Komentarz:

Bramkarz stojący na jednej nodze na linii lub przed linią ograniczającą (linia 4 m) może dowolną część ciała, nie dotykając jednakże nią podłoża, przenieść poza tę linię.

PRZEPIS 6 POLE BRAMKOWE

- 6:1** W polu bramkowym może poruszać się tylko bramkarz (zobacz jednak 6:3). Pole bramkowe (wraz z linią pola bramkowego) uważa się za naruszone, jeżeli zawodnik z pola gry jakkolwiek częścią ciała dotknie to pole.
- 6:2** Jeżeli zawodnik z pola gry naruszy pole bramkowe, to sędziowie winni podjąć następujące decyzje:
- a) rzut od bramki – jeżeli zawodnik z pola gry drużyny będącej w posiadaniu piłki narusza pole bramkowe mając piłkę lub, gdy nie posiada piłki, a naruszając pole bramkowe osiąga przez to korzyść (12:1);
 - b) rzut wolny – jeżeli zawodnik z pola gry drużyny broniącej, naruszając pole bramkowe osiąga przez to korzyść, ale nie przerywa sytuacji pewnej do zdobycia bramki (13:1b); zobacz także Objasnienie nr 5:1;
 - c) rzut karny – jeżeli naruszając pole bramkowe zawodnik z pola gry drużyny broniącej przerywa sytuację pewną do zdobycia bramki (14:1a).
- 6:3** Naruszenie pola bramkowego nie jest karane jeżeli:
- a) zawodnik po zagranii piłki znajdzie się w polu bramkowym, a przeciwnik z tego powodu nie został uszkodzony;
 - b) zawodnik, jednej z drużyn, znajdzie się w polu bramkowym bez piłki i nie uzyska z tego tytułu żadnej korzyści.
- 6:4** Uznaje się, że piłka jest „poza grą”, gdy bramkarz kontroluje rękami piłkę w polu bramkowym (12:1). Piłka musi być ponownie wprowadzona do gry rzutem od bramki (12:2).
- 6:5** Jeżeli piłka toczy się w polu bramkowym, to uznaje się, że jest „w grze”; jest ona w

posiadaniu drużyny bramkarza i tylko bramkarz może ją dotknąć. Bramkarz może podnieść piłkę, co spowoduje, że znajdzie się ona „poza grą”, a następnie wprowadzić ją ponownie do gry zgodnie z 6:4 i 12:1 (zobacz jednak 6:7b). Jeżeli toczącą się w polu bramkowym piłkę dotknie zawodnik z drużyny bramkarza, to skutkuje to rzutem wolnym dla przeciwnika (13:1a, zobacz jednak 14:1a w połączeniu z Objasnieniem nr 8). Jeśli zaś piłkę dotknie zawodnik drużyny przeciwnej to gra winna być kontynuowana rzutem od bramki (12:1c).

Piłka jest „poza grą”, gdy leży ona na podłożu w polu bramkowym (12:1b) Jest ona w posiadaniu drużyny bramkarza i tylko bramkarz może ją dotknąć. Bramkarz musi ponownie wprowadzić piłkę do gry zgodnie z 6:4 i 12:1-2 (zobacz jednak 6:7b). Gra jest wznowiana rzutem od bramki, jeżeli piłka zostanie dotknięta przez jakiegokolwiek innego zawodnika z obu drużyn (12:1 akapit2, 13:3).

6:6 Jeżeli zawodnik z pola gry drużyny broniącej dotknie piłkę w czasie obrony, a następnie opanuje tę piłkę bramkarz lub zatrzyma się ona w polu bramkowym, to wznowienie gry następuje rzutem od bramki (zgodnie z 6:4-5).

6:7 Jeżeli zawodnik zagra piłką do własnego pola bramkowego należy podjąć następujące decyzje:

- a) uznać bramkę – jeżeli piłka przekroczy linię bramkową;
- b) rzut wolny – jeżeli piłka zatrzyma się w polu bramkowym lub dotknie ją bramkarz, a uprzednio nie przekroczyła ona linii bramkowej (13:1a-b);
- c) rzut z linii bocznej – jeżeli piłka opuściła boisko przez linię końcową (11:1);
- d) gra toczy się dalej – jeżeli piłka przekroczy pole bramkowe bez dotknięcia jej przez bramkarza.

6:8 Piłka pozostaje w grze, jeżeli powróci z pola bramkowego w pole gry.

PRZEPIS 7 GRA PIŁKĄ, GRA PASYWNA

GRA PIŁKĄ

Zezwala się:

7:1 przy użyciu dłoni (otwartych lub zaciśniętych), rąk, głowy, tułowia, kolan i ud – piłkę rzucać, chwytać, zatrzymywać, pchać, uderzać i piąstkować;

7:2 trzymać piłkę, nie dłużej jednak niż przez 3 sekundy, również wtedy gdy leży ona na podłożu (13:1a);

7:3 poruszać się z utrzymaną piłką najwyżej 3 kroki (13:1a); krok uważa się za wykonany jeżeli:

- a) stojący na nogach zawodnik oderwie jedną nogę od podłoża postawi ją z powrotem na podłożu lub przesunie jedną nogę na inne miejsce;
- b) zawodnik, dotykając jedną nogą podłoża, chwyci piłkę i następnie dotknie podłoża drugą nogą;
- c) zawodnik, po wyskoku, dotknie podłoża tylko jedną nogą i następnie na tej nodze wykona podskok lub dotknie podłoża drugą nogą;
- d) zawodnik, po wyskoku, dotknie podłoża równocześnie dwoma nogami, a następnie jedną nogę oderwie i postawi ją z powrotem lub przesunie jedną nogę na inne miejsce.

Komentarz:

Jeżeli zawodnik przestawi jedną nogę w inne miejsce, to dostawienie do niej drugiej nogi nie liczy się jako następny krok.

7:4 piłkę w miejscu lub w biegu:

- a) odbić jeden raz o podłoże i ponownie chwycić w jedną lub obie dłonie;
- b) wielokrotnie dotykać jedną dłonią odbijając (koźłować) o podłoże, a następnie chwycić w jedną lub obie dłonie;
- c) toczyć jedną dłonią po podłożu, a następnie chwycić w jedną lub obie dłonie.

Z chwilą jednak gdy piłka po koźłowaniu lub toczeniu zostanie chwycona w jedną lub obie dłonie należy wykonać podanie lub rzut najpóźniej po 3 sek. bądź nie więcej niż 3 krokach (13:1a).

Koźłowanie lub odbijanie rozpoczyna się od momentu gdy zawodnik jakkolwiek częścią ciała dotknie piłkę i skieruje ją ku podłożu.

Jeżeli piłka dotknie innego zawodnika, słupka lub poprzeczki zezwala się na ponowne jej koźłowanie lub odbijanie od podłoża i chwytanie (zobacz jednak 14:6).

7:5 przekładać piłkę z dłoni do dłoni;

7:6 grać piłką klęcząc, siedząc lub leżąc na podłożu; oznacza to, że dozwolone jest wykonywanie rzutu w takiej pozycji (np. rzutu wolnego), jeśli są spełnione inne warunki określone w przepisach 15:1, włączając w to warunek stałego kontaktu stopy z podłożem.

Nie wolno:

7:7 po opanowaniu piłki, dotykać ją więcej niż jeden raz, o ile uprzednio nie dotknęła podłoża, innego zawodnika, słupka lub poprzeczki bramki (13:1a); jednakże wielokrotne dotknięcie piłki nie jest karane, jeżeli zawodnik popełnia błąd chwytu, tj. w czasie chwytania lub zatrzymywania piłki nie może jej opanować.

7:8 dotykać piłki podudziem lub stopą, poza sytuacją kiedy przeciwnik rzucił piłką w zawodnika (13:1a-b);

7:9 Gra toczy się dalej, jeżeli piłka dotknie sędziego na boisku.

7:10 Jeżeli zawodnik z piłką porusza się poza boiskiem (gdy piłka znajduje się wciąż na boisku) np. w celu obiegnięcia zawodnika drużyny broniącej, to takie zachowanie prowadzi do rzutu wolnego dla przeciwnika (13:1a).

Jeżeli zawodnik drużyny będącej w posiadaniu piłki zajmuje pozycję poza boiskiem (nie posiadając piłki), to sędziowie powinni zwrócić mu uwagę, że musi powrócić na boisko. Jeśli zawodnik nie wykona tego polecenia lub jakkolwiek zawodnik z tej samej drużyny ponownie zajmie pozycję poza boiskiem, to należy podyktować rzut wolny dla przeciwnika (13:1a) bez jakiegokolwiek dodatkowego ostrzeżenia. Tego typu zachowanie nie może prowadzić do kar osobistych określonych w przepisach 8 i 16.

GRA PASYWNA

7:11 Nie zezwala się drużynie będącej w posiadaniu piłki na jej przetrzymywanie bez widocznego zamiaru atakowania bramki i oddania rzutu na nią. Podobnie, jak nie zezwala się na powtarzające się opóźnianie w wykonywaniu rzutów: rozpoczynającego grę, wolnego, z linii bocznej lub od bramki przez któregokolwiek z zawodników tej samej drużyny (patrz Objaśnienie nr 4). Takie działanie należy traktować jako grę pasywną, które jest karane rzutem wolnym przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki chyba, że drużyna przestanie grać pasywnie (13:1a).

Rzut wolny wykonywany jest z miejsca, w którym gra została przerwana.

7:12 Przy stwierdzeniu przez sędziów gry pasywnej używają oni sygnału ostrzegawczego (sygnalizacja nr 18). Jego zastosowanie ma na celu uniknięcie odebrania piłki drużynie będącej w jej posiadaniu i danie tej drużynie możliwości zmiany sposobu atakowania. Jeżeli po sygnale

ostrzegawczym drużyna kontynuuje pasywny sposób atakowania lub nie oddaje rzutu na bramkę, wówczas należy podyktować przeciwko niej rzut wolny (Objaśnienie nr 4).

W niektórych okolicznościach sędziowie bez uprzedniego ostrzeżenia mogą podyktować rzut wolny przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki, np. gdy zawodnik celowo nie oddaje rzutu będąc w sytuacji pewnej do zdobycia bramki.

PRZEPIS 8 PRZEWINIENIA WOBEC PRZECIWNIKA, NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Wolno:

- 8:1**
- a) używać rąk w celu blokowania piłki lub wejścia w jej posiadanie;
 - b) otwartą dłonią, z dowolnego kierunku, wygarniać przeciwnikowi piłkę;
 - c) zastawiać przeciwnika ciałem, również wtedy, kiedy nie znajduje się w posiadaniu piłki;
 - d) mieć kontakt ugiętymi rękoma z będącym z przodu przeciwnikiem w celu kontrolowania jego ruchów i przesuwania się wraz z nim;

Nie wolno:

- 8:2**
- a) wrywać lub wybijać piłkę z rąk przeciwnika;
 - b) blokować i odpychać przeciwnika rękoma lub nogami;
 - c) powstrzymywać lub trzymać przeciwnika (ciało lub strój), popychać go lub wbiegać i wskakiwać w niego;
 - d) zagrażać przeciwnikowi (z piłką lub bez niej).

8:3 Naruszenia przepisu 8:2 mogą mieć miejsce w czasie walki o piłkę; jednak naruszenia polegające na skierowaniu akcji przede wszystkim przeciwko zawodnikowi drużyny przeciwnej, a nie na piłkę, podlegają karaniu progresywnemu.

Oznacza to, że dodatkowo, po podyktowaniu rzutu wolnego lub karnego, konieczne jest zastosowanie kary osobistej, począwszy od upomnienia (16:1b), przez zaostrenie kar do wykluczenia (16:3b) i dyskwalifikacji (16:6f). (Niesportowe zachowanie jest również karane progresywnie, zgodnie z 16:1c, 16:3c, i 16:6f).

Jednak, zgodnie z Komentarzem do 16:3, sędziowie mają prawo uznać, że dane przewinienie należy ukarać natychmiast 2 minutowym wykluczeniem, nawet jeśli zawodnik nie był wcześniej upomniany.

8:4 Działania z użyciem siły fizycznej lub słów, sprzeczne z duchem sportowej rywalizacji, traktowane są jako zachowanie niesportowe (przykłady podane są w Objasnieniu nr 5). Odnosi się to zarówno do zawodników jak i osób towarzyszących oraz zachowań na boisku i poza nim. Niesportowe zachowanie podlega również karaniu progresywnemu (16:1c, 16:3c-d i 16:6a).

8:5 Zawodnik powinien być zdyskwalifikowany, jeżeli atakuje przeciwnika w sposób szczególnie niebezpieczny, zagrażający jego zdrowiu (16:6b), zwłaszcza gdy:

- a) w chwili wykonywania rzutu lub podania przez przeciwnika, z boku bądź z tyłu uderzy go lub szarpnie (chwyci) za rękę w której trzyma on piłkę;
- b) wykonując jakąkolwiek akcję, uderza przeciwnika w głowę lub kark;
- c) celowo uderza przeciwnika stopą, kolanem lub w inny sposób;
- d) będącego w biegu lub wyskoku przeciwnika popchnie lub zaatakuje w ten sposób, że straci on kontrolę nad swoimi ruchami; dotyczy to także sytuacji, gdy bramkarz opuści pole bramkowe w związku z kontratakiem przeciwnika;
- e) w trakcie wykonywania rzutu wolnego na bramkę przeciwnika bezpośrednio uderzy piłką w głowę nieruchomo stojącego zawodnika drużyny broniącej lub podczas wykonywania rzutu karnego bezpośrednio uderzy piłką w głowę nieruchomo stojącego

bramkarza.

Komentarz:

Nawet faul z użyciem niewielkiej siły fizycznej może być bardzo nie-bezpieczny i mieć poważne konsekwencje, szczególnie w sytuacji, gdy przeciwnik nie spodziewa się ataku (np. faul z tyłu lub z boku). Zagroza to zdrowiu zawodnika i nawet pozornie drobny (niewielki) kontakt z ciałem przeciwnika, w tego typu sytuacjach, powinien być karany dyskwalifikacją.

8:6 Wybitnie niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej na boisku bądź poza nim (przykłady podane są w Objas-nieniu nr 6) należy karać dyskwalifikacją (16:6c).

8:7 Za czynne znieważenie w czasie gry należy winnego zawodnika usunąć (16:9-11). Za czynne znieważenie poza czasem gry (zobacz 16:13) winnego zawodnika należy zdyskwalifikować (16:6d i 16:14b). Osobę towarzyszącą dopuszczającą się czynnego znieważenia należy zdyskwalifikować (16:6e).

Komentarz:

Czynnym znieważeniem, w rozumieniu niniejszego przepisu, jest celowy i świadomy, nadzwyczaj agresywny, z użyciem przemocy fizycznej atak na ciało innej osoby (zawodnika, sędziów, sędziego mierzącego czas/sekretarza, osoby towarzyszącej, widza lub innych osób). Nie jest to więc reakcja odruchowa lub działanie wskutek nieuważnej gry. Oplucie innej osoby traktowane jest jako czynne znieważenie.

8:8 Naruszenia przepisów gry 8:2-7 powodują podyktowanie rzutu karnego (14:1), jeżeli przerwanie gry spowodowane danym naruszeniem prowadzi bezpośrednio lub pośrednio do utraty sytuacji pewnej do zdobycia bramki przez drużynę przeciwnika.

W innych przypadkach należy podyktować rzut wolny dla drużyny przeciwnej (zobacz 13:1a-b, ale również 13:2 i 13:3).

PRZEPIS 9 ZDOBYCIE BRAMKI

9:1 Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przejdzie poza linię bramkową do wewnątrz bramki (rys. 4), a zawodnik wykonujący rzut, którykolwiek z jego partnerów lub osoba towarzysząca nie naruszył w tym czasie przepisów gry. Sędzia bramkowy potwierdza dwoma krótkimi gwizdkami i sygnalizacją nr 12, że bramka została zdobyta.

O ile któryś z zawodników drużyny broniącej naruszył przepisy gry, a piłka wpadła do bramki – uznaje się bramkę.

Jeżeli rozległ się sygnał gwizdka sędziów lub sędziego mierzącego czas, a piłka znajdowała się w locie i nie znalazła się jeszcze poza linią bramkową między słupkami bramki – nie należy wtedy uznać bramki.

Jeżeli piłka znajdzie się we własnej bramce, to należy uznać bramkę dla przeciwnika, z wyjątkiem sytuacji, gdy bramkarz wykonuje rzut od bramki (12:2 akapit 2).

Komentarz:

Jeżeli piłka zmierzająca do bramki zostanie zatrzymana przez kogoś (lub coś) nie uczestniczącego w grze (widz, itp.), to należy uznać bramkę – nawet wtedy, kiedy piłka nie znalazła się poza linią bramkową – o ile sędzia jest przekonany o możliwości zdobycia bramki (że bramka zostałaby zdobyta).

9:2 Jeżeli sędziowie zdecydowali o zdobyciu bramki i dali sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu rozpoczynającego grę, bramka zdobyta uprzednio nie może być anulowana. (Zobacz

jednak, Komentarz do 2:9).

W przypadku, gdy sygnał automatyczny lub sygnał gwizdka kończący grę nastąpi po zdobyciu bramki, ale przed ponownym rozpoczęciem gry, sędziowie muszą uznać zdobytą bramkę bez wykonania rzutu rozpoczynającego grę.

Komentarz:

Bramka zdobyta i uznana przez sędziów powinna być natychmiast uwidoczniiona na tablicy wyników.

9:3 O zwycięstwie drużyny decyduje większa liczba zdobytych bramek. Przy równej liczbie zdobytych bramek, względnie przy wyniku bezbramkowym – gra jest nierozstrzygnięta (zobacz 2:2).

PRZEPIS 10 RZUT ROZPOCZYNAJĄCY GRĘ

10:1 Rzut rozpoczynający grę na początku spotkania wykonuje drużyna, która w wyniku losowania wybrała rozpoczęcie meczu. W takim przypadku drużyna przeciwna ma prawo wyboru strony boiska. Jeżeli w wyniku losowania drużyna wybrała stronę boiska, rzut rozpoczynający grę na początku spotkania wykonuje drużyna przeciwna.

Na drugą połowę spotkania drużyny zmieniają strony boiska. Grę w drugiej połowie spotkania rozpoczyna drużyna, która jej nie rozpoczynała w pierwszej połowie.

Przy każdej dogrywce należy ponownie przeprowadzić losowanie; wszystkie reguły zapisane w przepisie 10:1 stosuje się również w dogrywkach.

10:2 Grę po zdobyciu bramki wznawia rzutem rozpoczynającym grę drużyna, która utraciła bramkę (zobacz jednak 9:2 akapit 2).

10:3 Rzut rozpoczynający grę jest wykonywany w dowolnym kierunku ze środka boiska (z tolerancją w kierunku linii bocznych po ok. 1,5 metra). Rzut ten musi być wykonany w ciągu 3 sek. po sygnale gwizdkiem sędziego na jego wykonanie (13:1a, 15:7 akapit 3). Zawodnik wykonujący ten rzut musi mieć kontakt z linią środkową boiska co najmniej jedną stopą, druga stopa może być na tej linii lub na własnej połowie boiska (15:6) i musi pozostać w tej pozycji dopóki piłka nie opuści jego dłoni (13:1a; 15:7 akapit 3) (zobacz też Objasnienie nr 7).

Zawodnicy drużyny wykonującej rzut rozpoczynający grę do momentu sygnału gwizdkiem sędziego na jego wykonanie nie mogą przekroczyć linii środkowej boiska (15:6).

10:4 W chwili rozpoczęcia każdej połowy gry (lub dogrywki) wszyscy zawodnicy muszą znajdować się na swoich połowach boiska.

Przy rozpoczęciu gry po utracie bramki zawodnicy drużyny przeciwnej mogą znajdować się na obu połowach boiska.

W obu powyższych przypadkach zawodnicy drużyny przeciwnej muszą zachować odległość nie mniejszą niż 3 m od zawodnika wykonującego rzut rozpoczynający grę (15:4, 15:9, Objasnienie nr 5:2b).

PRZEPIS 11 RZUT Z LINII BOCZNEJ

11:1 Rzut z linii bocznej zarządza się, jeżeli piłka przekroczy linię boczną całym obwodem lub kiedy zawodnik z pola gry drużyny broniącej dotknie jako ostatni piłkę, która następnie przekroczy linię końcową boiska. Rzut ten należy również zarządzić, gdy piłka dotknie sufitu lub urządzeń nad boiskiem.

11:2 Rzut z linii bocznej wykonuje bez sygnału gwizdkiem sędziego (zobacz jednak 15:5b) drużyna, której zawodnik jako ostatni nie dotknął piłki zanim przekroczyła ona linię albo dotknęła sufitu lub urządzeń.

11:3 Rzut z linii bocznej wykonuje się z miejsca, w którym piłka przekroczyła linię boczną lub z końca linii bocznej po tej stronie bramki, po której piłka przekroczyła linię końcową. Jeśli piłka dotknęła sufitu lub urządzeń nad boiskiem to ten rzut wykonywany jest z bliższej linii bocznej i punktu na niej najbliższego miejscu, w którym piłka dotknęła sufitu lub urządzeń.

11:4 Zawodnik wykonujący rzut z linii bocznej musi stać jedną stopą na linii bocznej (15:6) i musi pozostać w tej pozycji dopóki piłka nie opuści jego dłoni (15:7 akapit 2 i 3, 13:1a). Nie ma ograniczeń co do ustawienia drugiej stopy.

11:5 W czasie wykonywania rzutu z linii bocznej zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości, co najmniej 3 m od zawodnika wykonującego rzut (15:4, 15:9, Objaśnienie nr 5:2b).

W każdym jednakże przypadku mogą ustawić się przy linii pola bramkowego, nawet wówczas, kiedy ta odległość jest mniejsza od 3 m.

PRZEPIS 12 RZUT OD BRAMKI

12:1 Rzut od bramki jest wykonywany, gdy:

- a) zawodnik drużyny przeciwnej naruszył pole bramkowe w sposób opisany w 6:2a;
- b) bramkarz ma opanowaną piłkę w polu bramkowym lub piłka leży na podłożu w polu bramkowym (6:4-5)
- c) zawodnik drużyny przeciwnej dotknie piłkę, gdy toczy się ona po podłożu w polu bramkowym (6:5 akapit 1)
- d) piłka przekroczy linię końcową po dotknięciu jej przez bramkarza bądź zawodnika drużyny przeciwnej;

Uznaje się, że w powyższych okolicznościach piłka jest poza grą, a gra musi być wznowiona rzutem od bramki (13:3) nawet, jeżeli po zarządzeniu tego rzutu, a przed jego wykonaniem nastąpiło naruszenie przepisów.

12:2 Rzut od bramki wykonuje bramkarz z pola bramkowego, bez sygnału gwizdka sędziego (zobacz jednak, 15:5b), przez linię pola bramkowego.

Rzut od bramki uważa się za wykonany, jeżeli piłka rzucona przez bramkarza całkowicie przekroczyła linię pola bramkowego.

Zawodnicy drużyny przeciwnej mogą znajdować się w pobliżu linii pola bramkowego, ale nie mogą dotknąć piłki zanim przekroczy ona całym swym obwodem tę linię (15:4, 15:9, Objaśnienie nr 5:2b).

PRZEPIS 13 RZUT WOLNY

Zarządzenie rzutu wolnego

13:1 Zasadniczo sędziowie przerywają grę i wznawiają ją rzutem wolnym dla przeciwnika, gdy:

- drużyna będąca w posiadaniu piłki narusza przepisy gry, prowadzi to do utraty posiadania piłki (zobacz: 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 akapit 1, 6:7b 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11, 8:8, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 akapit 3 i 15:8)

- przeciwnik narusza przepisy gry wskutek czego drużyna posiadająca piłkę traci ją (zobacz: 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:8).

13:2 Sędziowie powinni zezwalać na kontynuowanie gry i powstrzymać się od przedwczesnego przerywania gry rzutem wolnym.

Oznacza to, że sędziowie nie powinni dyktować rzutu wolnego, na podstawie przepisu 13:1a, jeżeli drużyna broniąca znajdzie się w posiadaniu piłki natychmiast po naruszeniu przepisów przez drużynę atakującą.

Podobnie, na podstawie przepisu 13:1b, sędziowie nie powinni interweniować dopóki drużyna atakująca nie straci piłki lub nie będzie mogła kontynuować ataku z powodu naruszenia przepisów przez drużynę broniącą.

Jeżeli w związku z naruszeniem przepisów sędziowie decydują o nałożeniu kary indywidualnej na winnego zawodnika, to powinni natychmiast przerwać grę, o ile drużyna przeciwna nie będzie z tego powodu poszkodowana. Jednakże, gdy drużyna atakująca ma możliwość uzyskania bramki, sędziowie powinni odczekać z ukaraniem winnego zawodnika do czasu zakończenia akcji.

Przepisu 13:2 nie stosuje się w przypadku naruszenia przepisów 4:2-3 lub 4:5-6, kiedy gra powinna być przerwana natychmiast, zazwyczaj przez sędziego mierzącego czas.

13:3 Jeżeli naruszenie przepisów, które normalnie prowadzi do rzutu wolnego na podstawie przepisu 13:1a-b, ma miejsce gdy piłka jest poza grą, to gra zostaje wznowiona rzutem odpowiednim do sytuacji powodującej przerwę w grze.

13:4 Poza sytuacjami wskazanymi w przepisie 13:1a-b, grę rzutem wolnym należy wznowić również gdy została ona przerwana bez przekroczenia przepisów:

- jeżeli jedna z drużyn była w posiadaniu piłki, a gra została przerwana, to jej wznowienie następuje przez tę drużynę;

- jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki w chwili przerwania gry, to gra powinna być wznowiona przez drużynę, która była ostatnia w posiadaniu piłki.

Przepisu 13:2 o przywileju korzyści nie stosuje się w sytuacjach określonych w przepisie 13:4.

13:5 W momencie zarządzenia rzutu wolnego przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki, zawodnik tej drużyny trzymający piłkę musi ją natychmiast położyć lub puścić z dłoni w miejscu, w którym się znajduje (16:3e).

Wykonanie rzutu wolnego

13:6 Rzut wolny zazwyczaj wykonuje się bez sygnału gwizdkiem sędziego (zobacz jednak 15:5b) zasadniczo z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów, z wyjątkiem poniższych sytuacji.

W sytuacjach opisanych w przepisie 13:4a-b rzut wolny wykonywany jest po sygnale gwizdkiem sędziego, zasadniczo z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

Jeżeli gra zostanie przerwana przez sędziego lub delegata (IHF, EHF lub ZPRP) z powodu naruszenia przepisów gry przez zawodnika lub osobę towarzyszącą drużynie będącej w obronie, a wynikiem tego będzie ostrzeżenie gestem (zwrócenie uwagi) lub kara indywidualna, to wtedy rzut wolny powinien być wykonany z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry, o ile wznowienie gry przez drużynę z tego miejsca jest dla niej korzystniejsze niż z miejsca, w którym zostały naruszone przepisy.

Opisana w poprzednim akapicie zasada dotycząca miejsca wznowienia gry ma również zastosowanie, gdy sędzia mierzący czas przerwie grę z powodu naruszenia przepisów: 4:2-3 lub 4:5-6.

Jak wskazano w przepisie 7:11, rzut wolny podyktowany za grę pasywną powinien być wykonany z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

Nie naruszając głównych zasad i procedur opisanych w poprzednich akapitach, rzut wolny nie może być nigdy wykonany z własnego pola bramkowego drużyny wykonującej rzut lub z pola znajdującego się między linią pola bramkowego, a linią rzutów wolnych przeciwnika. W sytuacjach tych rzut wolny powinien być wykonany z najbliższego miejsca poza zakazanymi polami.

Komentarz:

Jeżeli miejsce wykonania rzutu wolnego znajduje się w pobliżu linii rzutów wolnych przeciwnika, to rzut musi być wykonany dokładnie z tego miejsca. Im dalej od linii rzutów wolnych przeciwnika, tym większa jest tolerancja miejsca wykonania rzutu. Tolerancja ta stopniowo wzrasta, aż do 3 metrów w przypadku wykonywania rzutu wolnego w pobliżu własnego pola bramkowego.

Tolerancja, o której mowa w poprzednim akapicie, nie może być stosowana gdy naruszony został przepis 13:5, jeśli to naruszenie jest karane zgodnie z Objasnieniem nr 5:3a. W tym przypadku rzut wolny musi być zawsze wykonany dokładnie z miejsca naruszenia przepisów.

13:7 Zawodnicy drużyny wykonującej rzut nie mogą przekraczać ani dotykać linii rzutów wolnych przeciwnika do czasu wyegzekwowania rzutu wolnego. Zobacz również specjalne ograniczenia w 2:5

W przypadku, gdy partnerzy zawodnika wykonującego rzut wolny znajdują się pomiędzy linią pola bramkowego a linią rzutów wolnych przed wykonaniem tego rzutu i może mieć to wpływ na przebieg akcji, sędziowie powinni skorygować ich ustawienie (15:3, 15:6). Rzut wolny powinien być wtedy wykonany po sygnale sędziego gwizdkiem (15:5b). Ta sama procedura ma również zastosowanie (15:7 akapit 2), gdy zawodnicy drużyny wykonującej rzut naruszają linię rzutów wolnych w czasie jego wykonywania (zanim piłka opuściła rękę zawodnika wykonującego rzut), o ile rzut ten nie był wykonywany na sygnał gwizdkiem sędziego.

Jeżeli rzut wolny wykonywany jest na sygnał gwizdkiem sędziego, a zawodnik drużyny atakującej dotknie lub przekroczy linię rzutów wolnych zanim piłka opuści rękę wykonującego ten rzut, to należy podyktować rzut wolny dla przeciwnika (13:1a, 15:7 akapit 3).

13:8 Podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości co najmniej 3 metrów od zawodnika wykonującego rzut. Jeżeli rzut wolny wykonywany jest bezpośrednio przed linią rzutów wolnych zawodnicy drużyny broniącej muszą ustawić się przed linią pola bramkowego. Niezgodne z przepisami interwencje w czasie wykonywania rzutu wolnego są karane zgodnie z 15:9 i Objasnieniem 5:2b.

PRZEPIS 14 RZUT KARNY

Zarządzenie rzutu karnego

14:1 Rzut karny zarządza się:

- a) za niezgodną z przepisami interwencję zawodników lub osób towarzyszących drużyny przeciwnej, na całym boisku w sytuacji pewnej do zdobycia bramki;
- b) w przypadku niefortunnego sygnału automatycznego lub sygnału gwizdka w sytuacji pewnej do zdobycia bramki;
- c) jeśli drużyna będąca w sytuacji pewnej do zdobycia bramki pozbawiona została możliwości jej uzyskania w wyniku ingerencji kogoś nie biorącego udziału w grze, na przykład widz wejdzie na boisko lub zatrzyma zawodników sygnałem gwizdka (z wyjątkiem, gdy zastosowanie ma Komentarz do 9:1). Ten przepis ma również zastosowanie w przypadku działania „siły wyższej”, na przykład, gdy nagły brak elektryczności spowoduje zatrzymanie gry w sytuacji pewnej do zdobycia bramki.

Definicja „sytuacji pewnej do zdobycia bramki” znajduje się w Objaśnieniu nr 8.

14:2 Jeżeli zawodnik atakujący utrzymuje się przy piłce i w pełni panuje nad sytuacją i ruchami ciała, to pomimo naruszenia przepisu 14:1a, nie ma powodu do zarządzenia rzutu karnego nawet, jeśli później zawodnik nie wykorzysta tej sytuacji.

Zawsze, gdy istnieje potencjalna możliwość zarządzenia rzutu karnego, sędziowie powinni powstrzymać się od interwencji do czasu, aż będą zupełnie przekonani, że decyzja jest uzasadniona i konieczna. Jeżeli pomimo niezgodnej z przepisami interwencji obrońcy, zawodnik atakujący ma możliwość zdobycia bramki, to nie należy zarządzać rzutu karnego. Natomiast, jeżeli w wyniku niezgodnej z przepisami interwencji zawodnik faktycznie straci piłkę lub panowanie nad ruchami ciała, co powoduje utratę sytuacji pewnej do zdobycia bramki, należy podyktować rzut karny.

14:3 Po podyktowaniu rzutu karnego sędziowie mogą zatrzymać czas gry (time-out) ale tylko, gdy faktycznie następuje opóźnienie gry, na przykład w związku ze zmianą bramkarza lub zawodnika wykonującego rzut i zgodnie z zasadami oraz kryteriami zawartymi w Objaśnieniu nr 2.

Wykonanie rzutu karnego

14:4 Rzut karny winien być wykonany w kierunku bramki w ciągu sekund po sygnale gwizdka sędziego (13:1a, 15:7 akapit 3).

14:5 Zawodnik wykonujący rzut karny musi zająć pozycję poza linią rzutów karnych (7-metrów), nie dalej niż 1 metr poza tą linią (15:1, 15:6). Po gwizdku sędziego zawodnik ten nie może dotykać, ani przekraczać linii rzutów karnych tak długo, dopóki piłka nie opuści jego ręki (13:1a, 15:7 akapit 3).

14:6 Po wykonaniu rzutu karnego zawodnik wykonujący rzut lub inni zawodnicy z jego drużyny mogą ponownie zagrać piłką, jeżeli uprzednio dotknie ona przeciwnika lub bramki (13:1a, 15:7 akapit 3).

14:7 Podczas wykonywania rzutu karnego zawodnicy z drużyny zawodnika wykonującego rzut muszą pozostawać poza linią rzutów wolnych do czasu aż piłka opuści jego rękę (15:3, 15:6). Jeżeli którykolwiek z zawodników drużyny atakującej przekroczy lub dotknie linię rzutów wolnych zanim piłka opuści rękę wykonującego rzut, należy podyktować rzut wolny dla przeciwnika (13:1a, 15:7 akapit 3).

14:8 Podczas wykonywania rzutu karnego zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać

poza linię rzutów wolnych, w odległości co najmniej 3 metrów od linii rzutów karnych do czasu, aż piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut. Jeżeli zawodnik drużyny broniącej dotknie lub przekroczy linię rzutów wolnych lub zbliży się na odległość mniejszą niż 3 m zanim piłka opuści rękę wykonującego rzut karny, to należy powtórzyć rzut karny, o ile piłka nie wpadnie do bramki, ale nie należy nakładać kary osobistej na zawodnika.

14:9 Jeżeli w czasie wykonywania rzutu karnego bramkarz przekroczy ograniczającą jego wyjście linię 4 metrów (1:7, 5:11) zanim piłka opuści rękę wykonującego rzut karny, to rzut ten należy powtórzyć, gdy bramka nie zostanie zdobyta. Takie zachowanie bramkarza nie powoduje jednak nałożenia na niego kary osobistej.

14:10 Niedozwolona jest zmiana bramkarzy, gdy zawodnik jest gotowy do wykonania rzutu karnego stojąc w prawidłowej pozycji z piłką w ręku. Każda próba dokonania zmiany w tej sytuacji musi być karana jak niesportowe zachowanie (8:4, 16:1c, 16:3c).

PRZEPIS 15

OGÓLNE ZASADY WYKONYWANIA RZUTÓW (ROZPOCZYNAJĄCEGO GRĘ, Z LINII BOCZNEJ, OD BRAMKI, WOLNEGO, KARNEGO)

Zawodnik wykonujący rzut.

15:1 Przed wykonaniem każdego rzutu, zawodnik wykonujący rzut musi znajdować się na właściwej, określonej w przepisach pozycji. Piłka musi się znajdować w ręce zawodnika wykonującego rzut (15:6).

W czasie wykonywania rzutu, za wyjątkiem rzutu od bramki, zawodnik musi dotykać stale podłoża co najmniej częścią stopy. Zezwala się natomiast na podniesienie i ponowne postawienie drugiej nogi (zobacz również 7:6). Zawodnik wykonujący rzut musi pozostać w prawidłowej pozycji do czasu wykonania rzutu (15:7 akapit 2 i 3).

15:2 Rzut uważa się za wykonany z chwilą, gdy piłka opuści rękę rzucającego (zobacz jednak 12:2).

Zawodnik wykonujący rzut może dotknąć piłkę dopiero wtedy, gdy uprzednio dotknie ona innego zawodnika lub bramki (15:7, 15:8). Zobacz jednak inne ograniczenia dla sytuacji określonych w 14:6.

Wszystkimi rzutami można bezpośrednio zdobyć bramkę, z wyjątkiem rzutu od bramki, przy którego wykonaniu nie można zdobyć bramki „samobójczej”.

Zawodnicy z drużyny wykonującego rzut.

15:3 W czasie wykonywania rzutów wszyscy zawodnicy z drużyny wykonującego rzut muszą się znajdować w miejscach określonych w przepisach dotyczących poszczególnych rzutów.

Muszą oni pozostać w tych miejscach do czasu, aż piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut, z wyjątkiem sytuacji opisanej w przepisie 10:3 akapit 2. Podczas wykonywania rzutu piłka nie może być przekazana współpartnerowi ani nie może on jej dotykać (15:7 akapit 2 i 3). Zawodnicy drużyny broniącej.

15:4 W czasie wykonywania rzutów wszyscy zawodnicy drużyny broniącej muszą się znajdować w miejscach określonych w przepisach dotyczących poszczególnych rzutów oraz muszą pozostać w tych miejscach do czasu, aż piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut (15:9).

W czasie rzutu rozpoczynającego grę, rzutu z linii bocznej lub rzutu wolnego sędziom nie wolno korygować niewłaściwego ustawienia zawodników drużyny broniącej, o ile natychmiastowe wykonanie tych rzutów przynosi korzyść drużynie wykonującej rzut. W przeciwnym wypadku należy niewłaściwe ustawienie skorygować.

Sygnal gwizdkiem na wznowienie gry.

15:5 Sędzia musi wznowić grę sygnałem gwizdka:

- a) zawsze w przypadku rzutu rozpoczynającego grę (10:3) lub rzutu karnego (14:4);
- b) w przypadku rzutu z linii bocznej, rzutu od bramki, rzutu wolnego;
 - na wznowienie po zatrzymaniu czasu gry (time-out);
 - na wznowienie rzutem wolnym w oparciu o przepis 13:4;
 - przy zwlekaniu z wykonaniem rzutu;
 - po skorygowaniu pozycji zawodników;
 - po zwróceniu uwagi lub upomnieniu.

Sędzia może, na podstawie własnej oceny, wznowiać grę sygnałem gwizdka również w każdej innej sytuacji.

Zasadniczo, sędzia nie powinien wznowiać gry sygnałem gwizdka, dopóki zawodnicy nie znajdują się na pozycjach określonych w 15:1, 15:3 i 15:4. (Zobacz jednak, 13:7 akapit 2 i 15:4 akapit 2). Jeżeli sędzia dał sygnał gwizdkiem na wznowienie gry pomimo niewłaściwego ustawienia zawodników, to wtedy mają oni prawo wkroczyć do akcji.

Po sygnale gwizdka odpowiedni rzut musi być wykonany w ciągu 3 sekund.

Sankcje.

15:6 Naruszenie przepisów przez zawodnika wykonującego rzut lub zawodników z jego drużyny – typu nieprzepisowe ustawienie lub dotykane piłki przez innego zawodnika (niż wykonujący rzut) z drużyny wykonującego rzut – popełnione przed wykonaniem rzutu winno prowadzić do korekty. (Zobacz jednak, 13:7 akapit 2).

15:7 Konsekwencje naruszenia przepisów przez zawodnika wykonującego rzut lub zawodników z jego drużyny (15:1-3), mające miejsce podczas wykonywania rzutu, zależą głównie od tego czy wykonanie rzutu było poprzedzone sygnałem gwizdka na wznowienie gry.

Zasadniczo, jakiegokolwiek naruszenia przepisów w czasie wykonywania rzutu nie poprzedzonego sygnałem sędziowskim gwizdkiem, winny być skorygowane, a rzut należy powtórzyć po sygnale gwizdkiem sędziowskim na wznowienie gry. Jednakże zasada przywileju korzyści, zgodnie z przepisem 13:2, ma zastosowanie również w powyższych okolicznościach. Jeśli drużyna wykonująca rzut utraci posiadanie piłki bezpośrednio w wyniku jego nieprzepisowego wykonania, to należy uznać, że rzut został wykonany i gra winna być kontynuowana.

Zasadniczo, jakiegokolwiek naruszenie przepisów w trakcie wykonywania rzutu, po sygnale gwizdkiem na wznowienie gry, jest karane. Dotyczy to na przykład sytuacji, gdy zawodnik skacze wykonując rzut, trzyma piłkę dłużej niż 3 sekundy lub przemieszcza się na nieprzepisową pozycję zanim piłka opuści jego rękę, a także sytuacji, gdy zawodnicy z drużyny wykonującego rzut przemieszczają się na nieprzepisowe pozycje po sygnale gwizdkiem sędziowskim ale zanim piłka opuści rękę wykonującego rzut. (zobacz jednak 10:3 akapit 2). W powyższych okolicznościach drużyna traci prawo do wykonania pierwotnie przyznanego rzutu i należy zarządzić rzut wolny dla przeciwnika (13:1a) z miejsca popełnienia przewinienia (zobacz jednak 2:6).

Gra winna być kontynuowana z zastosowaniem przywileju korzyści określonego w 13:2, jeśli drużyna utraci posiadanie piłki w wyniku nieprawidłowego wykonania rzutu przy którym sędzia nie

miał możliwości interwencji i dokonania korekty jego wykonania.

15:8 Zasadniczo, jakiegokolwiek naruszenie przepisów mające miejsce zaraz po wykonaniu rzutu ale związane z tym rzutem, jest karane. Odnosi się to do naruszenia 15:2 akapit 2, to znaczy, że zawodnik dotyka piłkę ponownie zanim dotknie ją ona innego zawodnika lub bramkę. Może to przybrać formę kozłowania, ponownego chwytania piłki, gdy jest ona w powietrzu lub była położona na podłożu. Sankcją, za tego typu zachowanie, jest rzut wolny dla przeciwnika (13:1a). Podobnie, jak w przypadku 15:7 akapit 3 przywilej korzyści ma tutaj zastosowanie.

15:9 Z wyjątkiem sytuacji opisanych w 14:8, 14:9, 15:4 akapit 2 i 15:5 akapit 3, zawodnicy drużyny broniącej, którzy przeszkadzają przeciwnikowi w wykonaniu rzutu poprzez nieprzepisowe ustawienie wyjściowe lub przemieszczanie się na nieprzepisową pozycję, powinni być ukarani. Przepis ten stosuje się bez względu na to, czy zachowanie takie następuje przed lub w czasie wykonania rzutu (zanim piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut). Ma on również zastosowanie niezależnie od tego czy rzut jest wykonywany na sygnał gwizdka sędziego na wznowienie gry czy bez tego sygnału. Objasnienie nr 5:2b ma zastosowanie w połączeniu z 16:1c i 16:3c. Zasadniczo, rzut, którego efekt dla drużyny wykonującej go był niekorzystny z uwagi na nieprawidłową ingerencję zawodników drużyny broniącej, winien być powtórzony.

PRZEPIS 16 KARY

Upomnienie

16:1 Upomnienie można udzielić:

a) za faule lub podobne niezgodne z przepisami zachowanie wobec przeciwnika (5:5 i 8:2) nie podlegające „karaniu progresywnemu”, określonego w przepisie 8:3.

Upomnienie musi być udzielone:

b) za faule, które są karane progresywnie (8:3);

c) za niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej (8:4, Objasnienie nr 5:1-2).

Komentarz:

Sędziowie powinni zawodnikowi udzielić tylko jednego upomnienia, a drużynie nie więcej niż trzech upomnień; kolejną karą powinno być co najmniej 2-minutowe wykluczenie.

Zawodnik uprzednio wykluczony nie powinien otrzymać upomnienia.

Grupa osób towarzyszących może otrzymać tylko jedno upomnienie.

16:2 Sędziowie muszą pokazać upomnienie winnemu zawodnikowi lub osobie towarzyszącej oraz sędziom: sekretarzowi i mierzącemu czas przy użyciu żółtej kartki trzymanej w wysoko uniesionej ręce (sygnalizacja nr 13).

Wykluczenie

16:3 Wykluczenie (2 minuty) musi być udzielone:

a) za niezgodną z przepisami zmianę zawodników, jeżeli dodatkowy zawodnik wejdzie na boisko lub, gdy zawodnik bierze udział w grze w sposób niezgodny z przepisami, będąc w strefie zmian (4:5-6);

b) za powtarzalne faule, które są karane progresywnie (zobacz, 8:3, Komentarz do 16:1);

c) za powtarzalne niesportowe zachowanie zawodnika na boisku lub poza nim (zobacz, 8:4, Komentarz do 16:1);

d) za niesportowe zachowanie którejkolwiek z osób towarzyszących, po tym jak

jedna z nich otrzymała wcześniej upomnienie na podstawie przepisu 8:4 i 16:1c, zobacz Komentarz do 16:1;

e) za takie niesportowe zachowanie, które zawsze winno być karane 2-minutowym wykluczeniem (8:4, Objaśnienie nr 5:3 zobacz również Komentarz do 16:3);

f) jako konsekwencja dyskwalifikacji zawodnika lub osoby towarzyszącej (16:8 akapit 2, zobacz jednak 16:14b);

g) za niesportowe zachowanie zawodnika przed wznowieniem gry, po otrzymaniu przez niego kary 2-minutowego wykluczenia (16:12a).

Komentarz:

Nie naruszając postanowień punktów b), c) i d) określających, że wykluczenie udzielane jest za powtarzające się faule lub nie-sportowe zachowanie, sędziowie mają prawo uznać, że szczególne naruszenie przepisów winno skutkować natychmiastowym wykluczeniem nawet wtedy, gdy zawodnik nie był wcześniej upomniany i drużyna nie otrzymała trzech upomnień.

Podobnie, osobie towarzyszącej może zostać udzielone wykluczenie nawet, gdy inne osoby towarzyszące tej drużynie nie otrzymały wcześniej upomnienia. Jednakże, osobom towarzyszącym nie można udzielić więcej niż jednego 2-minutowego wykluczenia.

Jeżeli osobie towarzyszącej zostanie udzielone wykluczenie na podstawie przepisu 16:3d, to osoba ta może pozostać w strefie zmian i dalej wykonywać swoje funkcje; jednakże zmniejsza się skład drużyny na boisku przez 2 minuty.

16:4 Po zatrzymaniu czasu gry (time-out), sędziowie muszą wyraźnie pokazać wykluczenie winnemu zawodnikowi oraz sędziom: sekretarzowi i mierzącemu czas, poprzez podniesienie do góry wyprostowanej ręki z dwoma rozwartymi palcami dłoni (sygnalizacja nr 14).

16:5 Każde wykluczenie trwa 2 minuty czasu gry; trzecie wykluczenie te-go samego zawodnika skutkuje zawsze jego dyskwalifikacją (16:6f).

W czasie trwania kary wykluczenia zawodnik wykluczony nie może wejść na boisko, a drużyna musi grać w zmniejszonym składzie.

Czas odbywania kary wykluczenia liczy się od sygnału gwizdkiem sędziego głównego na wznowienie gry.

Jeżeli zawodnik został wykluczony krótko przed końcem pierwszej połowy spotkania, a czas odbywania kary nie upłynął w trakcie tej połowy, wówczas pozostałą część kary musi odbyć w drugiej połowie spotkania. Taka sama zasada obowiązuje w ewentualnych dogrywkach.

Jeżeli czas wykluczenia nie upłynął z końcem dogrywki oznacza to, że wykluczony zawodnik nie może brać udziału w wykonywaniu rzutów karnych, opisanych w Komentarzu do 2:2.

Dyskwalifikacja

16:6 Dyskwalifikacja musi być udzielona za:

a) niesportowe zachowanie którejkolwiek z osób towarzyszących, po tym jak jedna z nich otrzymała wcześniej zarówno upomnienie, jak i wykluczenie na podstawie 8:4, 16:1c i 16:3d;

b) faule zagrażające zdrowiu przeciwnika (8:5);

c) wybitnie niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej na lub poza boiskiem (8:6, Objaśnienie nr 6) oraz wybitnie niesportowe lub powtarzające się niesportowe zachowanie w czasie wykonywania rzutów karnych opisanych w Komentarzu do 2:2 (16:13);

d) czynne znieważenie przez zawodnika przed spotkaniem lub w czasie wykonywania rzutów karnych opisanych w Komentarzu do 2:2 (8:7, 16:14b);

- e) czynne znieważenie przez osobę towarzyszącą (8:7);
- f) trzecie wykluczenie tego samego zawodnika (16:5).

16:7 Po zatrzymaniu czasu gry (time-out), sędziowie muszą wyraźnie pokazać dyskwalifikację winnemu zawodnikowi lub osobie towarzyszącej oraz sędziom: sekretarzowi i mierzącemu czas, przy pomocy czerwonej kartki trzymanej w wysoko uniesionej ręce. (sygnalizacja nr 13).

16:8 Dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej obowiązuje zawsze do końca spotkania. Zdyskwalifikowany zawodnik lub osoba towarzysząca musi natychmiast opuścić boisko oraz strefę zmian. Po opuszczeniu boiska oraz strefy zmian, zawodnik lub osoba towarzysząca nie mogą mieć żadnej możliwości kontaktu z drużyną.

Dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej w trakcie czasu gry, na lub poza boiskiem, zawsze połączona jest z 2 minutowym wykluczeniem dla drużyny. Oznacza to, że skład drużyny na boisku jest zmniejszony o jednego zawodnika (16:3f). Zmniejszenie składu drużyny na boisku może trwać 4 minuty, jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w związku z okolicznościami określonymi w przepisie 16:12b-d

Dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej jest równo-znaczna ze zmniejszeniem odpowiednio liczby zawodników lub osób towarzyszących drużynie mogących brać udział w zawodach (z wyjątkiem 16:14b). Po upływie okresu 2 minutowego wykluczenia, związanego z udzieloną karą dyskwalifikacji, drużyna może grać w pełnym składzie na boisku.

Dyskwalifikacja zasadniczo dotyczy tylko spotkania w którym została udzielona. Jednakże pozostawia się to decyzji sędziów, podjętej na podstawie zaobserwowanych faktów. Nie powinno być dalszych konsekwencji dyskwalifikacji po zakończeniu spotkania z wyjątkiem dyskwalifikacji udzielonej w związku z czynnym znieważeniem (16:6d-e) lub, gdy wybitnie niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej (16:6c) dotyczy przypadków wskazanych w punkcie a), d) lub g) Objaśnienia nr 6. Takie dyskwalifikacje muszą być opisane w protokole zawodów (17:10).

Usunięcie

16:9 Usunięcie musi być udzielone za czynne znieważenie przez zawodnika (zdefiniowane w 8:7) w trakcie czasu gry (zobacz 16:13 akapit 1 i 2:6), na lub poza boiskiem.

16:10 Po zatrzymaniu czasu gry (time-out), sędziowie muszą wyraźnie pokazać usunięcie winnemu zawodnikowi oraz sędziom: sekretarzowi i mierzącemu czas, przez podniesienie skrzyżowanych ramion ponad głową (sygnalizacja nr 15).

16:11 Usunięcie zawodnika obowiązuje zawsze do końca spotkania, a drużyna musi grać do końca spotkania w składzie zmniejszonym na boisku o jednego zawodnika. Jeżeli zawodnik, który został usunięty, odbywał w tym momencie karę wykluczenia (lub właśnie został wykluczony) albo spowodował 2-minutowe zmniejszenie składu drużyny na boisku zgodnie z 16:12, to takie wykluczenie lub osłabienie drużyny na boisku powinno być włączone do usunięcia. Oznacza to, że jedynym zmniejszeniem składu drużyny na boisku jest to wynikające z usunięcia.

Usunięty zawodnik musi natychmiast opuścić boisko oraz strefę zmian. Po opuszczeniu boiska oraz strefy zmian zawodnik nie może mieć żadnej możliwości kontaktu z drużyną.

Usunięcie musi być opisane w protokole zawodów (17:10).

Więcej niż jedno naruszenie przepisów w tej samej sytuacji

16:12 Jeżeli zawodnik lub osoba towarzysząca popełnia jednocześnie więcej niż jedno

przewinienie lub przewinienia te następują bezpośrednio po sobie zanim gra zostanie wznowiona, a podlegają one różnym karom, to zasadniczo należy udzielić tylko najbardziej surową karę. Zasada ta ma zawsze zastosowanie, gdy jednym z przewinień jest czynne znieważenie.

Jednakże w następujących, wyjątkowych sytuacjach, skład drużyny na boisku musi być zmniejszony przez 4 minuty:

a) jeżeli zawodnik, który został wykluczony na 2 minuty, zachowuje się niesportowo zanim gra zostanie wznowiona, to otrzymuje dodatkowe 2 minutowe wykluczenie (16:3g) – jeżeli dodatkowe wykluczenie jest trzecim wykluczeniem tego zawodnika, to należy go zdyskwalifikować;

b) jeżeli zawodnik, który został zdyskwalifikowany (bezpośrednio lub z uwagi na trzecie wykluczenie), zachowuje się niesportowo zanim gra zostanie wznowiona, to drużyna otrzymuje kolejną karę, w wyniku czego jej skład na boisku będzie zmniejszony przez 4 minuty (16:8 akapit 2);

c) jeżeli zawodnik, który został wykluczony na 2 minuty, zachowuje się wybitnie niesportowo zanim gra zostanie wznowiona, to należy go zdyskwalifikować (16:6c); razem kary te prowadzą do 4 min. zmniejszenia składu drużyny na boisku (16:8 akapit 2);

d) jeżeli zawodnik, który został zdyskwalifikowany (bezpośrednio lub z uwagi na trzecie wykluczenie), zachowuje się wybitnie niesportowo zanim gra zostanie wznowiona, to drużyna otrzymuje kolejną karę, w wyniku czego jej skład na boisku będzie zmniejszony przez 4 minuty (16:8 akapit 2).

16:13 Sytuacje opisane w przepisach 16:1, 16:3, 16:6 i 16:9 obejmują wykroczenia mające miejsce w trakcie czasu gry. W rozumieniu tych przepisów do „czasu gry” zalicza się również: dogrywki, przerwy w czasie gry (time-out), wszystkie przerwy w spotkaniu (przerwy pomiędzy połowami meczu i dogrywek, pomiędzy dogrywkami), a w przypadku 16:6 także rozgrywanie jakiegokolwiek procedury mającej wyłonić zwycięzcę (dotyczy sytuacji, gdy pomimo rozegrania dwóch dogrywek wynik nadal jest nierozstrzygnięty, a konieczne jest wyłonienie zwycięzcy, np. wykonywanie rzutów karnych).

Biorąc pod uwagę, że w trakcie rozgrywania tego typu procedur (dotyczy sytuacji po dogrywkach) czas trwania kary jest bez znaczenia, należy przyjąć, że każde wybitnie niesportowe zachowanie lub powtarzające się niesportowe zachowanie powinny skutkować dyskwalifikacją zawodnika od uczestnictwa w danej procedurze (Komentarz do 2:2).

Naruszenia przepisów poza czasem gry

16:14 Niesportowe zachowanie, wybitnie niesportowe zachowanie lub czynne znieważenie popełnione przez zawodników lub osoby towarzyszące na terenie obiektu sportowego, ale poza czasem gry, muszą być karane w następujący sposób:

Przed spotkaniem:

- a) za niesportowe zachowanie - upomnienie (16:1c);
- b) za wybitnie niesportowe zachowanie lub czynne znieważenie – dyskwalifikacja winnego zawodnika lub osoby towarzyszącej, ale drużyna może rozpocząć spotkanie z 14 zawodnikami i 4 osobami towarzyszącymi; Przepis 16:8 akapit 2 dotyczy wyłącznie naruszeń w czasie gry, dlatego też taka dyskwalifikacja nie pociąga za sobą 2 minutowego wykluczenia.

Kary, za naruszenie przepisów przed spotkaniem, mogą być udzielone w każdym momencie spotkania, jeśli tylko winna osoba zostanie rozpoznana jako uczestnik spotkania, a fakt ten nie był znany w chwili naruszenia przepisów.

Po spotkaniu:

- a) pisemne sprawozdanie – opis zdarzenia.

PRZEPIS 17 SĘDZIOWIE

17:1 Zawody prowadzi dwóch równorzędnych sędziów, którym pomagają: sędzia sekretarz i sędzia mierzący czas.

17:2 Sędziowie sprawują nadzór nad zachowaniem się zawodników i osób towarzyszących drużynie od chwili wejścia do chwili opuszczenia miejsca zawodów.

17:3 Sędziowie sprawdzają przed spotkaniem stan boiska, bramek i piłek; decydują którymi piłkami zostanie rozegrane spotkanie (1 i 3:1).

Sędziowie sprawdzają również obecność zawodników obu drużyn i zgodność z przepisami ubiorów sportowych i wyposażenia zawodników. Do obowiązku sędziów należy też sprawdzenie: protokołu zawodów, ilości zawodników i osób towarzyszących w strefach zmian oraz obecności i tożsamości osób towarzyszących „odpowiedzialnych za drużynę”. Wszelkie nieprawidłowości muszą być usunięte przed rozpoczęciem spotkania (4:1-2 i 4:7-9).

17:4 Losowanie (10:1) przeprowadza jeden z sędziów w obecności drugiego sędziego i „osoby odpowiedzialnej za drużynę” z każdej z drużyn lub osoby towarzyszącej albo zawodnika występujących w imieniu „osoby odpowiedzialnej za drużynę”.

17:5 Zasadniczo, zawody do ich zakończenia prowadzą ci sami sędziowie.

Czuwają oni nad przestrzeganiem przepisów gry, mają prawo i obowiązek sygnalizowania wszystkich poczynań niezgodnych z przepisami (zobacz jednak 13:2 i 14:2).

Jeżeli w trakcie spotkania jeden z sędziów nie może kontynuować sędziowania, wówczas drugi prowadzi zawody sam do ich zakończenia (w zawodach organizowanych przez IHF i federacje kontynentalne w takiej sytuacji stosuje się rozwiązania zgodne z odpowiednimi regulaminami).

17:6 Jeżeli obaj sędziowie sygnalizują przekroczenie przepisów gry przez tę samą drużynę, a ich decyzje są różne, to obowiązująca jest decyzja, której konsekwencje są ostrzejsze.

17:7 Jeżeli obaj sędziowie sygnalizują przekroczenie przepisów gry albo piłka opuściła boisko, a ich decyzje co do tego, która z drużyn ma wznowić grę są rozbieżne, to po krótkiej konsultacji sędziowie powinni podjąć wspólną decyzję. Jeżeli jednak nie są oni w stanie podjąć wspólnej decyzji, to obowiązująca jest decyzja sędziego z pola gry.

W sytuacji tej sędziowie muszą obowiązkowo zatrzymać czas gry (time-out). Po konsultacji wyraźnie sygnalizują, jaką podjęli decyzję i wznowiają grę sygnałem gwizdka (2:8d, 15:5).

17:8 Obaj sędziowie są odpowiedzialni za wynik meczu (notują bramki).

Oprócz tego notują upomnienia, wykluczenia, dyskwalifikacje i usunięcia z gry.

17:9 Obaj sędziowie odpowiedzialni są za kontrolowanie prawidłowego pomiaru czasu gry.

W przypadku powstania wątpliwości co do prawidłowego mierzenia czasu gry przez sędziego mierzącego czas, sędziowie podejmują wspólną decyzję (zobacz też 2:3).

17:10 Sędziowie są odpowiedzialni za prawidłowe wypełnienie protokołu zawodów.

Usunięcia (16:11) i dyskwalifikacje wskazane w przepisie 16:8 akapit 4, muszą być opisane w protokole zawodów.

17:11 Decyzje sędziów podjęte w wyniku ich własnej oceny faktów zaistniałych na boisku nie mogą być kwestionowane.

W stosunku do decyzji sprzecznych z przepisami gry można zgłaszać zastrzeżenia na piśmie (protest).

W czasie spotkania jedynie „osoby odpowiedzialne za drużyny” są uprawnione do rozmów z sędziami.

17:12 Sędziowie mają prawo przerwać lub przedwcześnie zakończyć spotkanie.

Zanim sędziowie podejmą decyzję o przedwczesnym zakończeniu spotkania powinni wyczerpać wszelkie możliwości zmierzające do dalszej kontynuacji zawodów.

17:13 Czarny kolor strojów jest zasadniczo przeznaczony dla sędziów.

PRZEPIS 18 SĘDZIA MIERZĄCY CZAS I SEKRETARZ

18:1 Zasadniczo sędzia mierzący czas odpowiada głównie za: czas gry, czas przerwy w grze (time-out) oraz czas wykluczenia ukaranych zawodników.

Natomiast sędzia sekretarz odpowiada głównie za: składy drużyn, protokół, wejście na boisko zawodników uzupełniających drużynę (tzn. zawodników, którzy przybyli po rozpoczęciu spotkania), wejście na boisko zawodników nieuprawnionych.

Za inne obowiązki, takie jak: kontrola liczby zawodników i osób towarzyszących w strefie zmian oraz zejście i wejście na boisko zawodników zmieniających się sędziowie: mierzący czas i sekretarz odpowiadają wspólnie.

Zasadniczo, gdy jest to konieczne, tylko sędzia mierzący czas (i kiedy to możliwe delegat na zawody) może przerwać grę.

Zobacz też Objaśnienie nr 9, w którym została określona właściwa procedura dla interwencji sędziego mierzącego czas / sekretarza.

18:2 Jeżeli nie ma możliwości pomiaru czasu gry za pomocą oficjalnego zegara boiskowego, to sędzia mierzący czas musi informować osoby odpowiedzialne za drużyny ile czasu gry upłynęło lub ile pozostało do końca gry, szczególnie informacje te należy podawać po zatrzymaniu czasu gry (time-out).

Jeżeli nie ma możliwości użycia zegara boiskowego z automatycznym sygnałem, to sędzia mierzący czas daje wyraźny sygnał gwizdkiem na zakończenie pierwszej połowy oraz zakończenie spotkania (zobacz 2:3).

Jeżeli oficjalny zegar uniemożliwia wskazanie czasu odbywania kary wykluczenia (co najmniej trzech kar dla każdej drużyny w meczach IHF), sędzia mierzący czas powinien na specjalnej tablicy uwidocznić czas zakończenia kary i numer zawodnika odbywającego karę.

SYGNALIZACJA

Po podyktowaniu rzutu wolnego lub rzutu z linii bocznej sędziowie muszą natychmiast wskazać kierunek mającego nastąpić rzutu (sygnalizacja 7 lub 9).

Stosowanie sygnalizacji 13-15 jest obligatoryjne w celu wskazania kary osobistej.

Jeżeli sędziowie uznają, że należy dodatkowo wyjaśnić powód podyktowania rzutu wolnego lub karnego, to mogą zastosować jedną z sygnalizacji 1-6 i 11 (sygnalizacja 11 powinna być jednak zawsze stosowana, gdy rzut wolny podyktowany za grę pasywną nie był poprzedzony sygnalizacją 18).

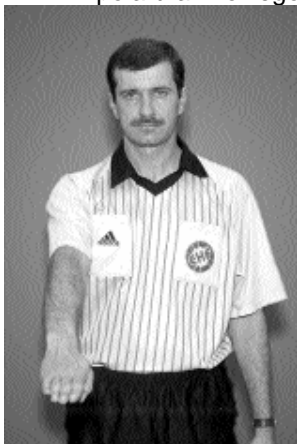
Sygnalizacje 12, 16 i 17 są stosowane odpowiednio do zaistniałych sytuacji.

Sygnalizacje 8, 10 i 18 są stosowane, gdy sędziowie uznają to za konieczne.

SPIS OBOWIĄZUJĄCYCH SYGNALIZACJI

1. Naruszenie pola bramkowego
2. Podwójny chwyt, błąd odbicia i kozłowania
3. Błąd kroków lub 3 sekund
4. Obejmowanie, trzymanie, pchanie
5. Uderzanie
6. Błąd (faul) atakującego
7. Rzut z linii bocznej – kierunek
8. Rzut od bramki
9. Rzut wolny – kierunek
10. Zachować odległość 3 metrów
11. Gra pasywna
12. Zdobywanie bramki
13. Upomnienie (żółta kartka) Dyskwalifikacja (czerwona kartka)
14. Wykluczenie (2 minuty)
15. Usunięcie
16. Zatrzymanie czasu gry – time-out
17. Zezwolenie na wejście dwóch osób (uprawnionych do uczestnictwa w zawodach) na boisko w czasie przerwy czasu gry (time-out)
18. Ostrzeżenie o grze pasywnej

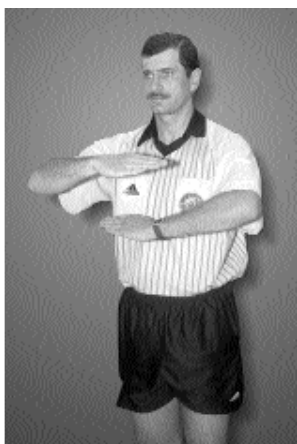
1. Naruszenie pola bramkowego



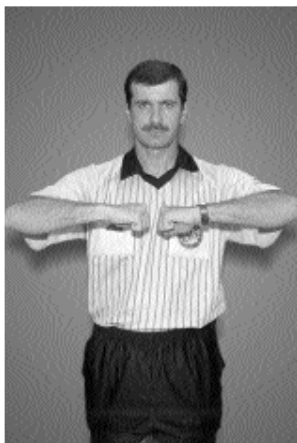
2. Podwójny chwyt,
błąd odbicia i kozłowania



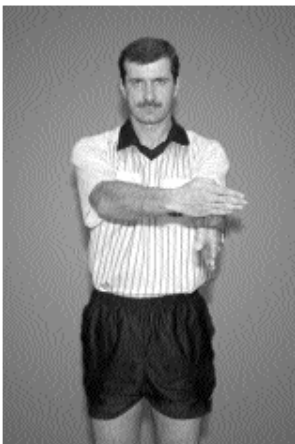
3. Błąd kroków lub 3 sekund



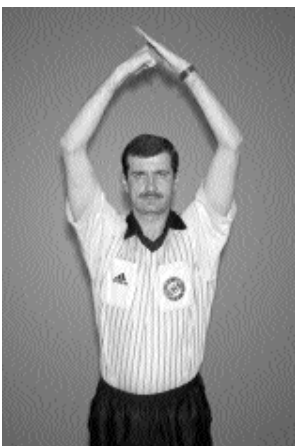
4. Obejmowanie,
trzymanie, pchanie



5. Uderzenie



6. Błąd (faul) atakującego



7. Rzut z linii bocznej – kierunek



8. Rzut od bramki



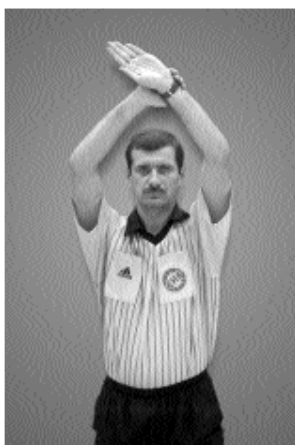
9. Rzut wolny – kierunek



**10. Zachować odległość
3 metrów**



11. Gra pasywna



12. Zdobycie bramki



13. Upomnienie

(żółta kartka)

Dyskwalifikacja

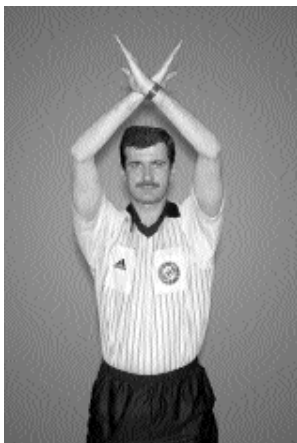
(czerwona kartka)



14. Wykluczenie (2 minuty)



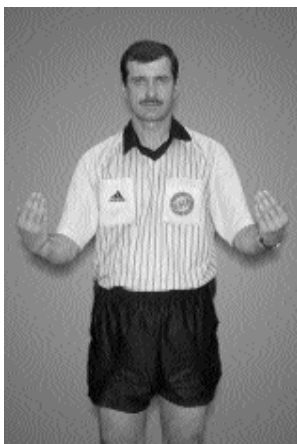
15. Usunięcie



**16. Zatrzymanie czasu gry
– time-out**



17.Zezwolenie na wejście
dwóch osób (uprawnionych
do uczestnictwa
w zawodach) na boisko
w czasie przerwy czasu gry
(time-out)



18.Ostrzeżenie o grze pasywnej



OBJAŚNIENIA DO PRZEPISÓW GRY

SPIS TREŚCI	Strona
1. Wykonanie rzutu wolnego po sygnale kończącym grę (2:4-6)	38
2. Zatrzymanie czasu gry – time-out (2:8)	38
3. Przerwa dla drużyny (2:10)	39
4. Gra pasywna (7:11 – 12)	40
5. Niesportowe zachowanie (8:4, 16:1c, 16:3e)	42
6. Wybitnie niesportowe zachowanie (8:6, 16:6c)	42
7. Rzut rozpoczynający grę (10:3)	43
8. Rozumienie pojęcia „sytuacji pewnej do zdobycia bramki” (14:1)	43
9. Przerwanie gry przez sędziego mierzącego czas (18:1)	44

1. Wykonanie rzutu wolnego po sygnale kończącym grę (2:4-6)

W wielu przypadkach zespół, który ma wykonać rzut wolny po upływie czasu gry, nie jest zainteresowany możliwością zdobycia kolejnej bramki, gdyż jest usatysfakcjonowany już osiągniętym wynikiem meczu lub miejsce wykonania rzutu jest odległe od bramki przeciwnika.

W takiej sytuacji, mimo iż przepisy nakazują wykonanie rzutu wolnego, położenie piłki na podłożu lub przekazanie jej sędziemu, przez zawodnika będącego we właściwym miejscu, winno być potraktowane jako wykonanie rzutu.

W przypadku gdy zespół chce wykonać rzut wolny aby zdobyć bramkę, sędziowie muszą wyegzekwować takie zachowanie zawodników obu drużyn, aby nie doprowadzać do nadmiernego upływu czasu i karykaturalnych sytuacji.

Oznacza to, że sędziowie powinni w sposób zdecydowany i szybki doprowadzić do prawidłowego ustawienia zawodników, tak aby rzut wolny był wykonany bez zbędnej straty czasu. Nowe restrykcje zawarte w 2:5, dotyczące pozycji i zmian zawodników, muszą być stosowane (4:5 i 13:7).

Sędziowie muszą zwracać szczególną uwagę na przestrzeganie innych przepisów gry przez zawodników obu drużyn. Wchodzenie w pole bramkowe przez zawodników drużyny broniącej musi być karane (15:4, 15:9, 16:1c, 16:3c). Zawodnicy drużyny atakującej również często naruszają przepisy przy wykonywaniu rzutu wolnego np. jeden lub kilku zawodników przekracza linię rzutów wolnych po gwizdku na wykonanie rzutu, ale zanim piłka opuściła rękę wykonującego ten rzut (13:7 akapit 3) lub wykonujący rzut przekracza linię rzutów wolnych bądź wyskakując tracąc kontakt z podłożem w trakcie rzutu (15:1, 15:3). Jest bardzo istotnym, aby nie uznawać bramek zdobytych niezgodnie z przepisami.

2. Zatrzymanie czasu gry – time-out (2:8)

Poza sytuacjami wskazanymi w przepisie 2:8, kiedy zatrzymanie czasu gry jest obligatoryjne, sędziowie powinni wziąć pod uwagę zatrzymania czasu gry również w innych sytuacjach, do których w szczególności zalicza się:

- wpływ czynników zewnętrznych np. konieczność wytarcia boiska;
- okoliczności wskazujące, że zawodnik mógł ulec kontuzji;
- wyraźne opóźnianie gry przez drużynę np. zawodnik zwleka z wykonaniem rzutu, odrzuca piłkę

lub jej nie oddaje;

d) dotknięcie przez piłkę sufitu lub przedmiotów ponad boiskiem (11:1) i odbicie piłki daleko od miejsca wykonania rzutu z linii bocznej, tak że powoduje to nieuzasadnioną stratę czasu gry.

Decydując o zatrzymaniu czasu gry sędziowie muszą wziąć pod uwagę w każdej sytuacji, czy przerwa w grze bez zatrzymania czasu gry nie działa na niekorzyść którejś z drużyn. Np. jeśli drużyna wyraźnie prowadzi w końcówce meczu, to nie ma potrzeby zarządzania time-out dla szybkiego wytarcia boiska. Nie jest zasadne zatrzymanie czasu gry, gdy w sytuacji wynikowej drużyna przegrywająca własnymi działaniami powoduje utratę czasu gry.

Dodatkowym czynnikiem, który należy brać pod uwagę, jest niemożliwość przewidzenia w niektórych okolicznościach długości przerwy w grze. Z tego też względu w przypadku kontuzji wskazanym jest zatrzymanie czasu gry. Z drugiej strony nie należy zbyt często i pochopnie zarządzać zatrzymaniami czasu gry, gdy piłka opuści boisko, ponieważ najczęściej jest ona szybko wprowadzana ponownie do gry. W przeciwnym wypadku sędziowie powinni się skoncentrować na szybkim wprowadzeniu do gry piłki rezerwowej (3:4), tak aby uniknąć zarządzenia przerwy w grze (time-out).

Pomimo tego, że obligatoryjne zatrzymanie czasu gry, po zarządzeniu rzutu karnego, zostało usunięte z przepisów, to jednak wciąż koniecznym będzie zatrzymanie czasu gry, gdy sędziowie stwierdzą, że jedna z drużyn celowo opóźnia wykonanie rzutu – przykładowymi sytuacjami mogą być powolne zmiany bramkarza lub zawodnika mającego wykonać rzut.

3. Przerwa dla drużyny (2:10)

Każdy z zespołów ma prawo do wykorzystania 1-minutowej przerwy dla drużyny w każdej połowie meczu podstawowego czasu gry (lecz nie w trakcie dogrywek).

W celu zasygnalizowania zamiaru wykorzystania przerwy dla drużyny osoba jej towarzysząca musi położyć „zieloną kartkę” na stoliku sędziowskim przed sędzią mierzącym czas. (Zaleca się aby „zielona kartka” miała wymiary 15 x 20 cm i oznaczona była obustronnie dużą literą „T”.)

Zespół może zasygnalizować żądanie przerwy dla drużyny, gdy jest ona w posiadaniu piłki (w trakcie gry lub przerwy w grze). Przerwa dla drużyny musi być zarządzona natychmiast, chyba że utraci ona posiadanie piłki zanim sędzia mierzący czas dał sygnał gwizdkiem na tę przerwę (w takim przypadku „zielona kartka” zwracana jest drużynie proszącej o przerwę).

Sędzia mierzący czas sygnalizuje gwizdkiem przerwę dla drużyny i zatrzymuje czas gry (2:9). Pokazuje równocześnie sygnalizację nr 16, a następnie wyciągniętą ręką wskazuje drużynę, która zażądała przerwy (jeżeli jest to konieczne z powodu hałasu i tumultu w hali, sędzia mierzący czas powinien wstać wykonując wyżej opisane czynności). „Zielona kartka” pozostaje na stoliku sędziowskim po stronie zespołu, który prosił o przerwę, przez cały czas jej trwania.

Sędziowie potwierdzają przerwę dla drużyny, a sędzia mierzący czas uruchamia odrębny zegar do pomiaru czasu przerwy dla drużyny. Sędzia sekretarz wpisuje do protokołu po stronie odpowiedniej drużyny wykorzystanie przez nią przerwy w grze w danej połowie zawodów.

W czasie przerwy dla drużyny zawodnicy obu zespołów oraz osoby im towarzyszące powinni znajdować się zarówno na, jak i poza boiskiem, w granicach swoich stref zmian. Sędziowie pozostają na środku boiska i tylko jeden z nich może na krótką chwilę podejść do stolika sędziowskiego w celu konsultacji.

Naruszenia przepisów gry podczas przerwy dla drużyny mają takie same konsekwencje jak w czasie gry. Nie jest istotne czy zawodnicy naruszający przepisy są na czy poza boiskiem i na podstawie przepisów 8:4 i 16:3c może być orzeczona kara za niesportowe zachowanie.

Po 50 sekundach przerwy dla drużyny sędzia mierzący czas daje sygnał dźwiękowy oznaczający,

że gra będzie wznowiona za 10 sekund.

Obydwa zespoły muszą być gotowe do wznowienia gry, gdy upłynął czas przerwy dla drużyny. Gra jest wznowiana przez zespół, który wykorzystał przerwę, rzutem odpowiednim do sytuacji w której zarządzona została ta przerwa lub, jeżeli piłka była w grze, rzutem wolnym z miejsca w którym gra została przerwana w chwili zarządzania przerwy dla drużyny.

Po wznowieniu gry przez sędziów sędzia mierzący czas uruchamia zegar.

4. Gra pasywna (7:11-12)

Zalecenia generalne:

Stosowanie przepisów o grze pasywnej ma na celu zapobieganie nie widowiskowemu sposobowi gry i celowemu jej opóźnieniu. Wymaga to od sędziów umiejętności rozpoznawania gry pasywnej oraz konsekwentnego stosowania przepisów w stosunku do takiej gry.

Poczynania drużyny mogą mieć charakter pasywny w każdej fazie gry w ataku i często spotykane są w następujących sytuacjach:

- nieznaczej przewagi bramkowej nad przeciwnikiem w końcowych mi-nutach meczu,
- gry w osłabieniu,
- bardzo dobrej gry przeciwnika w obronie.

Użycie sygnalizacji ostrzegawczej:

Sygnał ostrzegawczy winien być pokazany w następujących przypadkach:

1. Powolnej zmiany zawodników lub spowolnionego operowania piłką.

Symptomatycznymi zachowaniami są:

- stanie zawodników w pobliżu linii środkowej boiska i czekanie przez nich na zakończenie zmian partnerów z własnej drużyny,
- zawodnik opóźnia wykonanie: rzutu wolnego (posiadając piłkę nie wykonuje rzutu lecz odwraca się, przesuwa w inne miejsce itp. lub, gdy stwarza pozory, że nie wie z którego miejsca ma być wykonany rzut); rzutu rozpoczynającego grę (gdy bramkarz, po stracie bramki wolno podaje piłkę na środek boiska lub podaje piłkę niecelnie, albo bramkarz lub zawodnik wolno idzie z piłką do środka boiska); rzut od bramki lub rzut z linii bocznej, gdy drużyna była wcześniej pouczona, że tego typu zagrania opóźniają grę,
- kozłowanie piłki przez stojącego nieruchomo zawodnika,
- zagrywanie piłki w kierunku własnej połowy boiska, mimo iż nie jest to wymuszone zachowaniami przeciwnika.

2. Zmiany zawodników w czasie gdy drużyna przystąpiła już do konstruowania gry w ataku pozycyjnym.

Dotyczy to sytuacji gdy:

- wszyscy zawodnicy zajęli swoje pozycje w ataku,
- drużyna rozpoczęła fazę przygotowawczą w ataku pozycyjnym,
- do tego momentu nie dokonała zmiany zawodników.

Komentarz:

Drużyna, która podjęła próbę kontrataku z własnej połowy boiska, ale utraciła możliwość uzyskania bramki lub kontynuowania tego ataku na połowie boiska drużyny przeciwnej, musi mieć możliwość dokonania szybkiej zmiany zawodników na tym etapie rozgrywania akcji.

3. W trakcie szczególnie długo trwającej fazy przygotowawczej

w ataku pozycyjnym.

W zasadzie drużyna ma zawsze prawo do fazy przygotowawczej w ataku pozycyjnym zanim przystąpi do właściwego ataku. Nie może jednak ona trwać zbyt długo, a typowymi symptomami przedłużania tej fazy są:

- drużyna posiadająca piłkę nie podejmuje akcji zmierzających do wypracowania pozycji do zdobycia bramki (przez tego typu akcje rozumie się działania w celu uzyskania przewagi liczebnej nad przeciwnikiem na danym wycinku boiska, wzrost tempa akcji w stosunku do fazy wstępnej itp.),
- wielokrotne podania piłki pomiędzy zawodnikami stojącymi w miejscu lub poruszającymi się w kierunku od bramki przeciwnika,
- kozłowanie piłki przez stojącego zawodnika,
- w starciu z obrońcą odwracanie się do niego plecami przez zawodnika atakującego i oczekiwanie na decyzję sędziego o rzucie wolnym lub celowe unikanie zdobycia przewagi przestrzennej (terenu) nad przeciwnikiem,
- aktywne akcje defensywne: obrońcy poprzez swoją aktywność zapobiegają wzrostowi tempa akcji atakujących blokując ich poruszanie się i grę piłką,
- drużyna atakująca w wyraźny i czytelny sposób nie zwiększa tempa ataku.

4. Postępowanie po zastosowaniu sygnalizacji ostrzegawczej.

Po sygnale ostrzegawczym sędziowie powinni pozwolić na fazę przygotowawczą (sędziowie powinni uwzględnić, że w przypadku zawodników młodych lub na niższym poziomie ten okres może być dłuższy). Jeżeli po tej fazie przygotowawczej nie wzrasta tempo akcji drużyny i nie dąży ona do bezpośredniego ataku na bramkę przeciwnika, to sędziowie winni uznać, że gra drużyny ma charakter pasywny.

Komentarz:

Sędziowie muszą zwracać szczególną uwagę, aby nie orzec decyzji o grze pasywnej gdy zawodnik oddaje rzut na bramkę lub drużyna doprowadziła do sytuacji stwarzającej możliwość bezpośredniego ataku na bramkę przeciwnika.

Sposób sygnalizacji gry pasywnej.

Jeżeli sędzia (z pola gry lub bramkowy) stwierdzi, że gra nosi znamiona pasywnej, wówczas podnosi jedną rękę do góry (sygnalizacja nr 18). Drugi sędzia powinien również, przez podniesienie ręki, potwierdzić pasywny charakter gry (sędziowie powinni do sygnalizacji używać ręki od strony strefy zmian drużyn). Takie zachowanie sędziów ma na celu zasygnalizowanie, że drużyna będąca w posiadaniu piłki nie próbuje dojść do sytuacji rzutowej lub ponownie opóźnia wznowienie gry. Sygnalizacja ta jest pokazywana aż do: 1. zakończenia ataku, lub 2. gdy sygnalizacja ostrzegawcza nie jest dłużej ważna (patrz poniżej).

W sytuacji gdy drużyna nie stara się wypracować pozycji do oddania rzutu na bramkę przeciwnika wówczas sędziowie orzekają o grze pasywnej i przyznają rzut wolny drużynie przeciwnej.

Atak, który rozpoczyna się wejściem w posiadanie piłki, uznaje się za zakończony, gdy drużyna zdobędzie bramkę lub utraci posiadania piłki.

Zasadniczo, sygnalizacja ostrzegawcza obowiązuje do końca ataku. Jednakże, w czasie trwania ataku mogą mieć miejsce dwie sytuacje, po których sygnalizacja ostrzegawcza nie obowiązuje i

musi być natychmiast zakończona: 1. drużyna będąca w posiadaniu piłki oddaje rzut na bramkę i piłka wraca do tej drużyny po odbiciu się od bramki lub bramkarza (bezpośrednio lub jako rzut z linii bocznej) lub 2. zawodnik lub osoba towarzysząca z drużyny broniącej otrzyma karę progresywną, zgodnie z przepisem 16, za naruszenie przepisów lub niesportowe zachowanie. W tych dwóch sytuacjach drużyna będąca w posiadaniu piłki ma prawo rozpocząć grę od nowej fazy przygotowawczej.

5. Niesportowe zachowanie (8:4, 16:1c, 16:3e)

W celu stosowania kar na podstawie przepisu 16, niesportowe zachowanie można ująć w trzech kategoriach, dla których przykłady podano poniżej:

- 5.1** karane progresywnie w przypadku powtarzających się zagrań (16:1c),
- 5.2** karane progresywnie już w przypadku pierwszego zagrania (16:1c),
- 5.3** zawsze karane 2 minutowym wykluczeniem (16:3e).

Podane niżej sytuacje wskazują, kiedy te trzy kategorie mają zastosowanie;

5.1 gdy zawodnicy drużyny broniącej używają pole bramkowe jako ich podstawowe miejsce defensywy (nie dotyczy to nagłych reakcji w pojedynczych sytuacjach konfrontacji z zawodnikiem w sytuacji rzutowej).

5.2

- a) dokuczanie przeciwnikowi lub zawodnikowi ze swojej drużyny za pomocą słów lub gestów w prowokujący sposób; przykładem może być krzyczenie na zawodnika wykonującego rzut karny;
- b) opóźnianie wykonania formalnego rzutu przez przeciwnika, przykładem może być niezachowanie odległości 3 metrów lub gdy bramkarz nie oddaje piłki zawodnikowi mającemu wykonać rzut karny; (zobacz, jednak 14:8, 14:9, 15:4 akapit 2 i 15:5 akapit 3);
- c) za symulowanie („teatr”) mające wprowadzić sędziego w błąd w ocenie akcji przeciwnika (na przykład sugerowanie, że zawodnik został sfaulowany);
- d) za aktywne blokowanie, rzutu lub podania przeciwnika, stopą lub podudziem; (odruchowe zachowanie, jak na przykład instynktowne złączenie nóg, gdy zbliża się piłka; lub blokowanie piłki w czasie normalnego ruchu nóg, gdy zawodnik przemieszcza całe swoje ciało w kierunku przeciwnika, nie są karane); zobacz, także 7:8.

5.3

- a) gdy po decyzji przeciw drużynie będącej w posiadaniu piłki zawodnik z piłką nie puści lub nie położy natychmiast piłki na podłożu; podobnie, gdy leżącą na podłożu piłkę pchnie/odkopnie w inne miejsce;
- b) ingerencja w grę zawodników lub osób towarzyszących znajdujących się w strefie zmian; przykładem może być wejście na boisko lub nie oddanie piłki, która znalazła się w strefie zmian.

6. Wybitnie niesportowe zachowanie (8:6, 16: 6c)

Poniżej przedstawione są przykłady sytuacji, które powinny prowadzić do bezpośredniej dyskwalifikacji zgodnie z 16:6c. Analogicznie, inne sytuacje mogą zostać uznane przez sędziów jako należące do tej samej kategorii:

- a) obelżywe reakcje (słowne, mimiką, gestami, kontaktem cielesnym itp.) skierowane przeciwko innym osobom (sędziom, sędziom sekretarzowi lub mierzącemu czas, delegatowi, osobom towarzyszącym, zawodnikom, widzom itp.);
- b) demonstracyjne odrzucenie lub odkopnięcie piłki po decyzji sędziego;
- c) przyjęcie przez bramkarza biernej postawy przy wykonywaniu przez przeciwnika

przyznanego przez sędziów rzutu karnego wskazujące na celowe i demonstracyjne zaniechanie obrony rzutu;

d) zrewanżowanie się przeciwnikowi odruchowym uderzeniem za jego niezgodne z przepisami zagranie lub zachowanie;

e) celowe uderzenie przeciwnika piłką w trakcie przerwy w grze; (jeśli takie zagranie wykonane jest z użyciem dużej siły i z bliskiej odległości to powinno być raczej potraktowane jako czynne znieważenie);

f) przerwanie sytuacji pewnej do zdobycia bramki: przez wejście i interwencję na boisku dodatkowego zawodnika lub osoby towarzyszącej (4:2, 4:3, 4:6) lub ingerencję w grę zawodnika lub osoby towarzyszącej znajdujących się w strefie zmian;

g) jeżeli w czasie ostatniej minuty meczu zawodnik używa metod, które mogą być uznane za podobne do opisanych w 8:5 i 8:6, tylko i wyłącznie w celu opóźnienia gry mającego uniemożliwić przeciwnikom znalezienia się w sytuacji rzutowej, (gdy zdobyta bramka może decydować o zwycięstwie, remisie lub o uzyskaniu korzystnej różnicy bramkowej) lub znalezienia się na pozycji, w której koniecznym byłoby zarządzenie przez sędziów rzutu karnego.

7. Rzut rozpoczynający grę (10:3)

Zasadą przy interpretacji przepisu 10:3 powinno być nie podejmowanie przez sędziów zbyt drobnych interwencji w sytuacji, gdy drużyna zamierza szybko wykonać rzut rozpoczynający grę. Oznacza to, że nie powinni być zbyt pedantyczni i szukać podstaw do interwencji oraz karania drużyny pragnącej szybko wykonać rzut.

Na przykład, sędziowie powinni unikać sporządzania notatek i wykonywania innych czynności, które kolidowałyby z kontrolą pozycji zawodników i szybkim wykonaniem tego rzutu. Sędzia z pola gry musi być gotowy do zasygnalizowania gwizdkiem wykonania rzutu jeżeli zawodnik posiadający piłkę jest prawidłowo ustawiony, a pozycje jego partnerów nie wymagają skorygowania. Sędziowie muszą także uwzględniać, że zawodnicy drużyny wykonującej rzut mogą przekroczyć linię środkową boiska po gwizdku sędziego, nawet zanim piłka opuściła rękę wykonującego rzut (jest to wyjątek od powszechnie obowiązującej zasady przy wykonywaniu rzutów).

Jakkolwiek przepis stanowi, że zawodnik wykonujący rzut musi dotykać linii środkowej boiska z zachowaniem odległości do 1,5 metra od środka boiska, to jednak sędziowie nie powinni być zbyt przesadni w egzekwowaniu tej odległości. Należy kierować się generalną zasadą, że tolerancja przy wykonywaniu rzutu nie może doprowadzać w efekcie do przewagi drużyny go wykonującej lub dowolności miejsca jego wykonywania i braku jasności w tym względzie.

Ponadto na większości boisk punkt centralny nie jest oznaczony, a linia środkowa jest w niektórych fragmentach pokryta reklamami. W tego typu przypadkach zawodnik wykonujący rzut i sędzia muszą oczywiście określić prawidłową pozycję do wykonania rzutu, a jakiegokolwiek upieranie się, przy ustalaniu precyzyjnego miejsca, będzie nierealne i niestosowne.

8. Rozumienie pojęcia „sytuacji pewnej do zdobycia bramki” (14:1)

Uściślając przepis 14:1, z sytuacjami pewnymi do zdobycia bramki mamy do czynienia gdy:

a) będący w pobliżu linii pola bramkowego zawodnik, zachowujący pełną kontrolę nad piłką i swoim ciałem, może oddać rzut na bramkę, a żaden z zawodników drużyny przeciwnej nie ma możliwości mu w tym przeszkodzić w sposób zgodny z przepisami;

b) zawodnik zachowujący pełną kontrolę nad piłką i ciałem biegnie (lub kołduje) w kontrataku w kierunku bramki przeciwnika, a żaden z zawodników drużyny przeciwnej nie ma możliwości zaatakowania go od przodu i zatrzymania kontrataku;

c) zawodnik będąc w sytuacjach opisanych w punktach a) i b) nie posiada piłki, ale jest gotowy do jej natychmiastowego przyjęcia; sędziowie muszą być w takiej sytuacji pewni, że żaden z przeciwników nie ma możliwości zapobieżenia w sposób zgodny z przepisami

opanowaniu piłki przez tego zawodnika;

d) bramkarz opuścił pole bramkowe, a przeciwnik zachowujący pełną kontrolę nad piłką i ciałem ma oczywistą możliwość oddania rzutu do pustej bramki (odnosi się to także do sytuacji gdy pomiędzy tym zawodnikiem i bramką znajdują się zawodnicy drużyny przeciwnej, ale sędziowie muszą wówczas ocenić czy mają oni możliwość zapobieżenia utracie bramki w sposób zgodny z przepisami).

9. Przerwanie gry przez sędziego mierzącego czas (18:1)

Jeżeli sędzia mierzący czas przerwie grę z powodu złej zmiany lub sprzecznego z przepisami wejścia na boisko, na podstawie 4:2-3, 5-6, gra jest wznawiana rzutem wolnym dla drużyny która nie popełniła przewinienia, zasadniczo z miejsca tego przewinienia; jednakże jeżeli w momencie przerwania gry piłka znajduje się w miejscu korzystniejszym dla tej drużyny, to wówczas grę należy wznović z tego miejsca (zobacz 13:6 akapit 3 i 4).

W przypadku powyższych przewinień sędzia mierzący czas powinien natychmiast przerwać grę, nie biorąc pod uwagę generalnych zasad dotyczących stosowania prawa korzyści, o których mowa w przepisach 13:2 i 14:2. Jeżeli przerwanie gry nastąpiło w sytuacji pewnej do zdobycia bramki, a spowodowane było naruszeniem przepisów przez drużynę broniącą się, zgodnie z przepisem 14:1a należy podyktować rzut karny.

W przypadku przewinień o innym charakterze niż wyżej podane, które muszą być przekazane sędziom, sędzia mierzący czas powinien zasadniczo czekać do najbliższej przerwy w grze. Jeżeli jednakże sędzia mierzący czas przerwie grę, to taka interwencja nie może prowadzić do utraty piłki przez drużynę będącą w jej posiadaniu. Gra wówczas jest wznawiana rzutem wolnym przez drużynę, która posiadała piłkę w momencie nieuzasadnionego przerwania gry. Jeżeli jednak gra została przerwana wskutek naruszenia przepisów gry przez drużynę broniącą się w momencie kiedy drużyna atakująca była w pewnej sytuacji do zdobycia bramki, to wówczas sędziowie, zgodnie z przepisem 14:1b, powinni podyktować rzut karny. Jako generalną przyjmuje się zasadę, że naruszenia przepisów gry stwierdzone przez sędziów sekretarza lub mierzącego czas (za wyjątkiem przypadków określonych w 4:2-3, 5-6) nie stanowią podstawy do nakładania kar osobistych.

Zasady dyktowania rzutu karnego zgodnie z przepisem 14:1a, określone w akapicie 2 niniejszego objaśnienia, odnoszą się również do sytuacji, gdy sędziowie lub oficjalny delegat techniczny na zawody przerwą grę z uwagi na konieczność zwrócenia uwagi lub ukarania zawodnika bądź osoby towarzyszącej drużynie broniącej się, a zespół przeciwnika był w sytuacji pewnej do zdobycia bramki.

REGULAMIN STREFY ZMIAN

1. Strefy zmian drużyn znajdują się poza linią boczną boiska po obu stronach przedłużenia linii środkowej, sięgają one do końca ławek zmian oraz, jeśli warunki to umożliwiają, za ławki zmian (Przepisy gry: rys. 1).

W przypadku zawodów organizowanych przez IHF lub EHF ławki zmian powinny rozpoczynać się w odległości 3,5 metrów od linii środkowej boiska. Jest to również zalecane dla zawodów na wszystkich innych szczeblach.

Przed ławkami zmian zawodników (na długości co najmniej 8 metrów w jedną i drugą stronę od linii środkowej boiska) nie mogą znajdować się jakiegokolwiek przedmioty i urządzenia stałe lub ruchome.

2. W strefie zmian mogą przebywać wyłącznie zawodnicy oraz osoby towarzyszące wpisane do protokołu zawodów (4:1-2).

Jeżeli zachodzi potrzeba obecności tłumacza, musi on zająć miejsce za ławką zmian.

3. Osoby towarzyszące znajdujące się w strefie zmian muszą posiadać kompletny ubiór sportowy lub cywilny.

4. Sędziowie: mierzący czas i sekretarz mają obowiązek pomagania sędziom w kontroli przestrzegania regulaminu strefy zmian przed i w czasie spotkania.

Jeżeli przed spotkaniem stwierdzone zostaną nieprawidłowości w stosunku do wymogów regulaminu strefy zmian, sędziowie nie mogą rozpocząć gry dopóki nie zostaną one usunięte. Jeżeli nieprawidłowości wystąpią w czasie gry, to muszą zostać usunięte przy pierwszej przerwie w grze.

5. Osoby towarzyszące drużynie mają prawo i obowiązek prowadzić zespół w czasie gry zgodnie z przepisami i duchem sportowej rywalizacji, udzielając wskazówek i zaleceń w sposób kulturalny. Zasadniczo, osoby te powinny siedzieć na ławce zmian.

Osobom towarzyszącym drużynie zezwala się jednakże poruszać się w granicach strefy zmian w celu:

- zadysonowania zmiany zawodników;
- przekazania taktycznych zaleceń zawodnikom na boisku oraz na ławce zmian;
- udzielenia pomocy medycznej;
- zażądania przerwy dla drużyny;
- porozumienia się z sędzią mierzącym czas / sekretarzem; dotyczy to wyłącznie osoby odpowiedzialnej za drużynę i tylko w wyjątkowych sytuacjach (zobacz 4:2).

W danej chwili, tylko jedna z osób towarzyszących każdej z drużyn może poruszać się w strefie zmian, musi ona również przestrzegać granic strefy zmian opisanych w punkcie 1 regulaminu. Osoba towarzysząca nie może przeszkadzać sędziom: mierzącemu czas i sekretarzowi w obserwacji przebiegu zawodów.

Zasadniczo, zawodnicy przebywający w strefie zmian powinni siedzieć na ławce zmian.

Zawodnikom zezwala się jednak na poruszanie się w celu rozgrzewki, lecz bez piłki, za ławką zmian, jeżeli jest na to miejsce, a jednocześnie nie przeszkadza to w przebiegu spotkania.

Osobom towarzyszącym i zawodnikom zabrania się:

- demonstracyjnie i prowokująco wyrażać niezadowolenie (słownie, gestami i mimiką) w stosunku do: sędziów głównych, delegatów, sędziów mierzącego czas / sekretarza, zawodników, osób towarzyszących drużynom lub widzów;
- opuszczać strefę zmian w celu wpływania na przebieg spotkania;
- stać lub poruszać się wzdłuż linii bocznej boiska, również w celu przeprowadzenia rozgrzewki.

Zasadniczo, zawodnicy i osoby towarzyszące winny przebywać we własnej strefie zmian. Jeżeli osoba towarzysząca opuści jednak strefę zmian, to traci ona prawo do prowadzenia zespołu i udzielania wskazówek zawodnikom i musi wrócić do strefy zmian by ponownie uzyskać to prawo.

Ogólnie można powiedzieć, że zawodnicy i osoby towarzyszące pozostają pod jurysdykcją sędziów w czasie gry i przepisy dotyczące karania osobistego mają również zastosowanie w sytuacjach, gdy zawodnik lub osoba towarzysząca opuszczą własną strefę zmian i na przykład zajmą pozycję w znacznej odległości od boiska. Dlatego też, niesportowe zachowanie, wybitnie niesportowe zachowanie i czynne znieważenie są karane w taki sam sposób jak gdyby miały miejsce na boisku lub w strefie zmian.

6. Jeżeli sędziowie stwierdzą naruszenie przepisów wynikających z niniejszego regulaminu, mają obowiązek podejmować decyzje zgodnie z przepisami 16:1c, 16:3c-d lub 16:6a,c (upomnienie, wykluczenie, dyskwalifikacja).

7. Naruszenia przepisów niniejszego regulaminu w czasie spotkania niezauważone przez sędziów, a stwierdzone przez sędziów: mierzącego czas i sekretarza, powinny być przez nich przekazane sędziom głównym w czasie najbliższej przerwy w grze.

Delegat IHF, EHF lub ZPRP na dane zawody ma prawo zwrócić uwagę sędziom (przy najbliższej przerwie w grze) na naruszenie przepisów gry lub regulaminu strefy zmian (z wyłączeniem przypadków, gdy decyzja została podjęta przez sędziów na podstawie ich własnej obserwacji zdarzeń).

W powyższym przypadku gra musi być wznowiona rzutem odpowiednim do sytuacji powodującej przerwę w grze.

Jednakże, jeśli delegat IHF, EHF lub ZPRP przerwie natychmiast grę z powodu naruszenia przepisów przez jedną z drużyn, wówczas gra jest wznowiana przez drużynę, która nie popełniła przewinienia (rzutem wolnym, a jeśli ta drużyna była w sytuacji pewnej do zdobycia bramki – rzutem karnym).

Popełniający przewinienie zawodnik lub osoba towarzysząca drużynie powinni zostać ukarani przez sędziów; w protokole zawodów należy szczegółowo opisać zdarzenie.

8. Jeżeli sędziowie nie zareagują na przypadki naruszenia przepisów regulaminu strefy zmian, pomimo, że zostali o nich poinformowani, to delegat IHF, EHF lub ZPRP jest zobowiązany do sporządzenia raportu w tej sprawie i przesłania go do odpowiednich władz. Władze te podejmują decyzje w stosunku do opisanych przypadków naruszenia przepisów regulaminu strefy zmian oraz sędziów.

WYTYCZNE DOTYCZĄCE BOISKA I BRAMEK

a) Boisko do gry (rys. 1) jest prostokątem o wymiarach 40 x 20 m. W celu sprawdzenia poprawności wytyczenia boiska należy zmierzyć dwie przekątne: długość przekątnej mierzonej od zewnętrznej strony narożnika do przeciwległego narożnika powinna wynosić 44,72 m. zaś długość przekątnej każdej połowy boiska mierzonej od zewnętrznej krawędzi narożnika do przeciwległego narożnika, w którym przecina się linia środkowa i linia boczna, powinna wynosić 28,28 m.

Boisko do gry wyznaczają linie. Szerokość linii bramkowej między słupkami bramki wynosi 8 cm tj. tyle ile wynosi szerokość słupków bramki. Wszystkie pozostałe linie mają szerokość 5 cm. Linie oddzielające poszczególne pola na boisku mogą być zastąpione przez różnobarwne, sąsiadujące ze sobą pola.

b) Pole bramkowe składa się z prostokąta o wymiarach 3 x 6 m i dwóch dołączonych ćwiartek koła o promieniu 6 m. Linię pola bramkowego wyznacza się w następujący sposób: najpierw rysuje się linię o długości 3 m równoległą do linii bramkowej, przy czym odległość pomiędzy krawędziami linii wyznaczającymi pole bramkowe musi wynosić 6 m (patrz 1:3, akapit 1); po obu stronach tej linii rysuje się łuki o promieniu 6 m, każdy o długości 1/4 obwodu koła,

którego środek pokazano na rys. 5. Linie i łuki, które należą do pola bramkowego, nazywają się linią pola bramkowego. Długość odcinka linii końcowej pomiędzy dwoma punktami, w których przecięta jest ona łukami linii pola bramkowego, wynosi 15 m (rys. 5).

c) Przerwaną linię rzutów wolnych (linia 9 m) wyznacza się równoległe do linii pola bramkowego, w odległości 3 m od tej linii. Długość odcinków tej linii oraz przerw między nimi wynosi 15 cm.

d) W odległości 7 m, liczonej od zewnętrznej krawędzi linii bramkowej do przedniej krawędzi linii 7 m (co oznacza, że grubość obu linii wliczona jest w tę odległość), równoległe do linii bramkowej i na wysokości środka bramki wyznaczona jest linia rzutów karnych o długości 1 m (rys. 5).

e) W odległości 4 m, liczonej od zewnętrznej krawędzi linii bramkowej do przedniej krawędzi linii 4 m (co oznacza, że grubość obu linii wliczona jest w tę odległość), równoległe do linii bramkowej i na wysokości środka bramki wyznaczona jest linia o długości 15 cm. Linia ta ogranicza odległość wyjścia bramkarza w czasie obrony rzutów karnych.

f) Boisko do gry powinno być otoczone strefą bezpieczeństwa, która powinna wynosić co najmniej 1 m wzdłuż linii bocznych i 2 m za liniami końcowymi.

g) Na środku obu linii końcowych ustawione są bramki (rys. 2). Bramki muszą być przymocowane do podłoża lub do ściany. Wymiary w świetle bramki wynoszą: wysokość 2 m i szerokość 3 m. Bramka musi być prostokątem, wewnętrzne przekątne muszą mieć długość 360,5 cm (max. 361 cm – min. 360 cm, tolerancja dla tego wymiaru wynosi zatem max 0,5 cm). Bramki muszą być ustawione w taki sposób, że tylne krawędzie słupków pokrywają się z tylną krawędzią linii końcowej co oznacza, że przednie krawędzie słupków bramek znajdują się 3 cm na boisku.

Słupki bramek wraz z prostopadle dołączonymi do nich poprzeczkami muszą być wykonane z takiego samego materiału (drewno, lekki metal, tworzywo sztuczne) o przekroju kwadratu o boku 8 cm. Z trzech stron widocznych z boiska, słupki i poprzeczka muszą być pomalowane w dwóch kontrastowych kolorach zdecydowanie odróżniających się od tła; obie bramki na boisku muszą mieć ten sam kolor. Bramka musi posiadać siatkę zamocowaną w taki sposób, że piłka nie może natychmiast odbić się od niej lub przejść przez nią na zewnątrz bramki. W razie potrzeby może być założona dodatkowa siatka, umieszczona w bramce poza linią bramkową. Odległość dodatkowej siatki od linii bramkowej winna wynosić około 70 cm, ale nie mniej niż 60 cm.

h) Głębokość siatki powinna wynosić 0,9 m za linią bramkową u góry bramki i 1,1 m na dole (oba wymiary z tolerancją 0,1 m). Oczka w siatce nie powinny być większe niż 10 cm x 10 cm. Siatka musi być przymocowana do słupków i poprzeczki co najmniej co 20 cm. Zezwala się na wspólne połączenie siatki wraz z dodatkową siatką, jednakże w sposób uniemożliwiający wpadnięcie piłki pomiędzy te siatki.

i) Za bramką, na środku linii końcowej, w odległości około 1,5 m powinna się znajdować pionowa siatka o długości 9 – 14 m i wysokości 5 m licząc od podłoża.

j) W środku strefy zmian po jednej ze stron linii bocznych znajduje się stolik dla sędziego mierzącego czas. Stolik ten powinien mieć długość max 4 m i powinien być umieszczony 30 – 40 cm powyżej poziomu boiska dla zagwarantowania właściwego pola widzenia.

k) Wszystkie wymiary dla których nie podano tolerancji muszą odpowiadać normom (ISO International Standard Organization – ISO 2768-1 : 1989).

l) Bramki do piłki ręcznej są standaryzowane przez Europejski Komitet Standaryzacji CEN (Comité Européen de Normalisation) jako EN 749 w powiązaniu z EN 202. 10-1.

