

A kézilabdázás játékszabályai

IHF, EHF és MKSZ JAB állásfoglalásokkal kiegészítve

2012

Játékszabályok, Játékvezetői karjelzések, Magyarázat a játékszabályokhoz, A cserehely szabályzat, A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások

➤	Előszó	3
➤	Játékszabályok	
1.	A játéktér	4-9
2.	A játékidő, zárójelzés és time out	10-18
3.	A labda	19-20
4.	A csapat, játékos csere, felszerelés, sérülés	21-27
5.	A kapus	28-30
6.	A kapuelőtér	31-33
7.	Játék a labdával, passzív játék	34-41
8.	Szabálytalanságok és sportszerűtlen magatartás	42-50
9.	A gól	51-52
10.	A kezdődobás	53-54
11.	A bedobás	55-56
12.	A kidobás	57
13.	A szabaddobás	58-61
14.	A 7 méteres dobás	62-65
15.	Általános rendelkezések a dobások végrehajtásához (kezdődobás, bedobás, kidobás, szabaddobás és 7 méteres dobás)	66-68
16.	A büntetések	69-73
17.	A játékvezetők	74-76
18.	Az időmérő és a titkár	77-78
➤	Játékvezetői karjelzések	79-87
➤	Magyarázat a játékszabályokhoz	88-99
➤	A cserehely szabályzat	100-102
➤	A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások	103-105

Előszó

A szabályok 2010. július 1. napjától érvényesek.

A szabály szöveg, a megjegyzések, az IHF játékvezetői karjelzések, a szabályokhoz kapcsolódó irányelvek, valamint a cserehely szabályzat mind a teljes szabályzat részét képezik. Ez a megállapítás nem vonatkozik az “A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások” című részre, mely kizárólag a szabálykönyv olvasóját hivatott további útmutatásokkal ellátni.

Magyarázat:

A szabályok női és férfi résztvevőkre egyformán érvényesek, ez alól kivételt képeznek a labda méretére vonatkozó szabályok (lásd. 3. szab.)

1. szabály: A játéktér

1:1

A játéktér (lásd 1. ábra) 40 méter hosszú és 20 méter széles négyszögletes terület, mely két kapuelőteret (lásd 1:4 és 6.), valamint egy mezőnyt foglal magába. A hosszabb határoló vonalakat oldalvonalnak, a rövidebbeket (a kapufák között) gólvonalaknak, illetve alapvonalaknak (kapun kívüli részek) nevezzük.

Szükséges biztonsági zónát létesíteni a játéktér körül, amely az oldalvonalak mentén legalább 1 méter, az alapvonalak mögött 2 méter.

A játéktér állapota egyik fél javára sem változhat meg a játékidő alatt.

Versenykiírás 2012/2013 13. sz. melléklet:

Sportcsarnokban, terebben lejátszott mérkőzések helyszínén tilos a dohányzás.

Versenykiírás 2012/2013 3. sz. melléklet R pont:

Tilos a mikrofon használata a csapat buzdítására, valamint a nézők izgatására. A hangosítón keresztül csak a játékszünetekben és a „hóltidő” alatt lehet zenét sugározni. Zörej és hangkeltő eszközök használata a mérkőzés alatt a zsűri asztal és csapatok mögötti szektorokban nem engedélyezett.

1:2

A két alapvonal közepén áll a kapu (lásd. 2a. és 2b. ábra). A kapukat biztonságosan kell a talajhoz vagy a mögötte lévő falhoz rögzíteni. Belső méretük: 2 m magas és 3 méter széles.

A két kapufát vízszintesen összeköti a keresztgerenda. A kapufák hátsó oldala egyvonalban kell, hogy elhelyezkedjen a gólvonal hátsó szélével. A kapufák és a keresztgerenda négyzet keresztmetszetűek, szélességük és vastagságuk egyaránt 8 cm. A kapufák és a keresztgerenda mezőnyből látható három oldalát a háttértől és a talajtól lényegesen elütő két különböző színnel kell befesteni.

A kapukat hálóval kell ellátni, melyet úgy kell felfüggeszteni, hogy a kapura dobott labda normális körülmények között a kapuban maradjon.

1:3

A játéktér valamennyi vonala ahhoz a területhez tartozik, melyet határol. Az alapvonalak a kapufák közötti részen 8 cm szélesek (lásd. 2. a. ábra), minden más vonal pedig 5 cm széles.

A két szomszédos terület közötti vonalak helyettesíthetők a két terület talajának különböző színű felfestésével.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A játéktér talajának és a vonalainak színére nincs előírás, de egymástól eltérőnek, jól láthatóaknak kell lenniük.

Hirdetések a játéktér talajára (a kapuelőtér vonal és a szabaddobási vonal közötti terület kivételével) felfesthetők/elhelyezhetők úgy, hogy nem zavarják az egyéb vonalak felismerhetőségét, és nem változtatják meg a játéktér talajának állapotát.

1:4

A kapuk előtt található a kapuelőtér (lásd 5. ábra 85. oldal). A kapuelőteret a kapuelőtér vonal határolja (6 méteres vonal), melyet a következőképpen kell megrajzolni:

- a.) húzunk egy 3 méter hosszú vonalat közvetlenül a kapu előtt, mely párhuzamos a gólvonallal és 6 méterre (a gólvonal hátsó élétől a kapuelőtér-vonal elülső részéig mérve) helyezkedik el attól;
- b.) ezt a 3 méteres vonalat kétoldalt 1-1 (a kapufák belső, hátsó élétől mért) 6 méter sugarú negyedkör köti össze az alapvonallal (lásd. 1. ábra).

1:5

A szabaddobási vonalat (9 méteres vonal), mely egy szaggatott vonal, a kapuelőtér-vonaltól 3 méterre, azzal párhuzamosan kell felfesteni. A vonalrészek és a köztük lévő távolság egyaránt 15 cm (lásd 1. ábra).

1:6

A 7 méteres vonal 1 méter hosszú egyenes vonal, közvetlenül a kapu előtt, amely 7 méterre (a gólvonal hátsó élétől a 7 méteres vonal elülső éléig mérve) helyezkedik el a gólvonaltól, azzal párhuzamosan (lásd. 1. ábra).

1:7

A kapus-határvonal (4 méteres vonal) egy 15 cm hosszú vonal, mely közvetlenül a kapu előtt, a gólvonallal párhuzamosan és attól 4 méterre (a gólvonal hátsó élétől a 4 méteres vonal elülső éléig mérve) helyezkedik el (lásd 1. ábra).

1:8

A középvonal a két oldalvonal felezőpontját köti össze (lásd. 1. és 3. ábra).

1:9

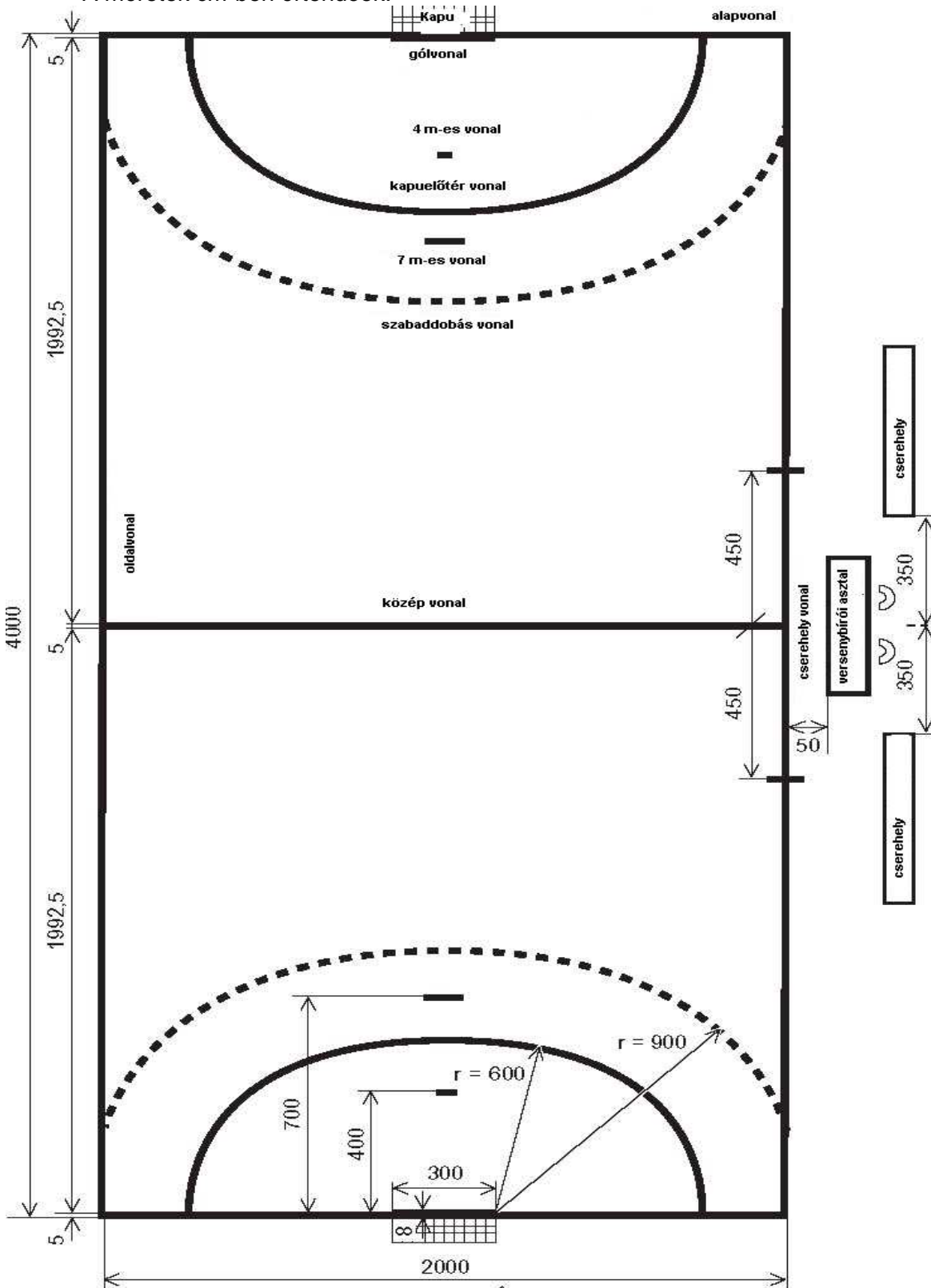
A cserevonal (az oldalvonal része) mindkét csapat számára a középvonaltól mért 4,5 méterig tart. Ezt a pontot a középvonallal párhuzamos, a mezőnyben és a játéktéren kívül is egyaránt 15 cm hosszú vonal jelzi (lásd 1. és 3. ábra).

Magyarázat:

További technikai feltételek a játéktérről és a kapukról a 82-85. oldalon az “A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások” fejezetben található.

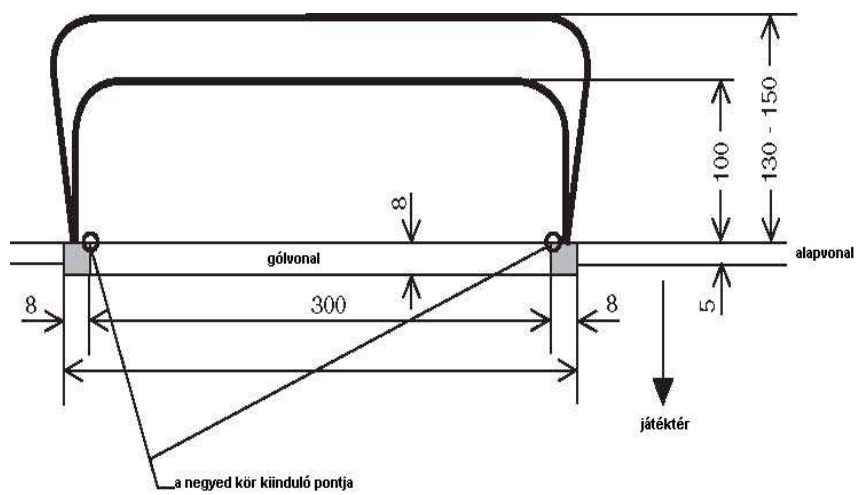
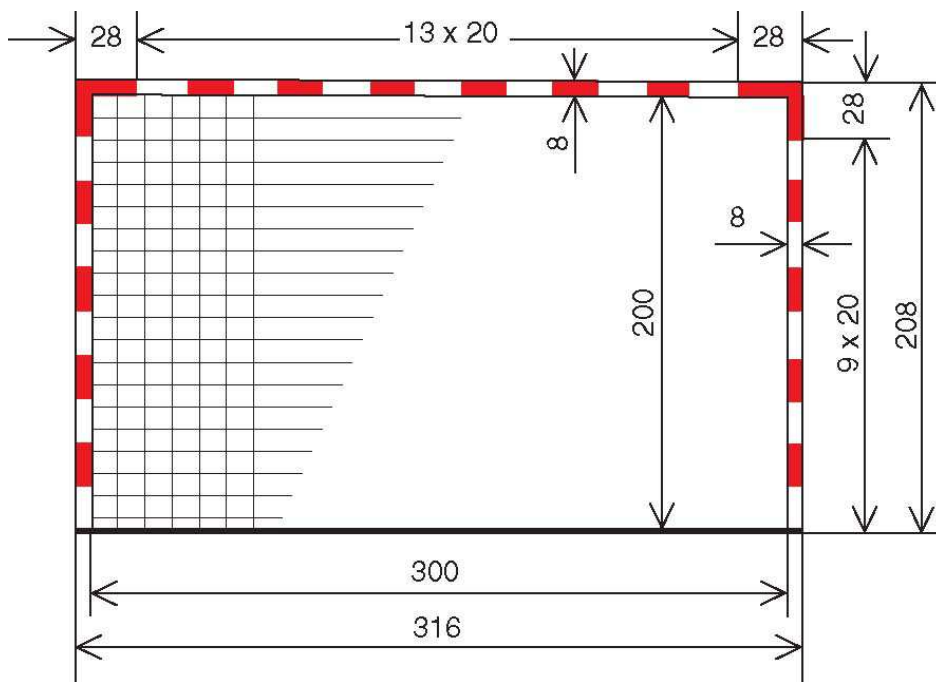
1. ábra: A játéktér

A méretek cm-ben értendők.

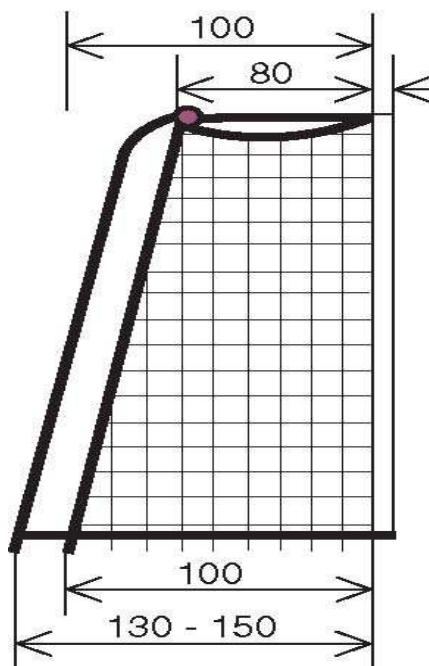


Kapuelőtér: lásd az 5. ábrán is (85. oldal)

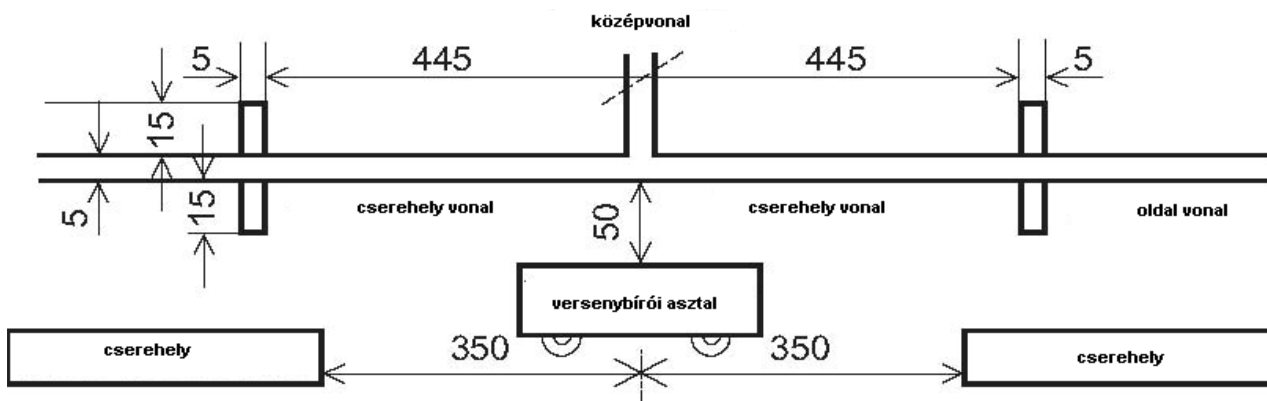
2. a. ábra: A kapu



2. b. ábra: A kapu - oldalnézet



3. ábra: Cserevonalak és cserehely



Az időmérő és a titkár asztalát, valamint a cserejátékosok padját, úgy kell elhelyezni, hogy az időmérő és a titkár láthassa a cserevonalat. Az asztal közelebb kell, hogy helyezkedjen, mint a cserepad, de legalább 50 cm-re kell lennie az oldalvonaltól.

2. szabály: A játékidő, zárójelzés és time out

Játékidő

2:1

A rendes játékidő minden korosztályban (16 év felett) 2x30 perc, a félidei szünet 10 perc.

Fiatalabb korosztályú csapatok esetében, 8 - 12 év között, a rendes játékidő 2x20 perc, 12 - 16 év között pedig 2x25 perc, mindkét esetben 10 perc szünettel.

Versenyszabályok. 5. szabály:

A játékosok valamely korcsoportba sorolását a naptári év (és nem a születési nap) alapján kell elvégezni.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A félidei szünetek hossza Magyarországon a nemzeti bajnokságban és a kupamérkőzéseken nem változott (10 perc). Az IHF és az EHF rendezvényein ettől eltérhetnek (15 perc).

2:2

Ha a mérkőzés eredménye a rendes játékidőben döntetlen és döntésig kell játszani, akkor 5 perc szünet után meghosszabbítás következik. A meghosszabbítás ideje 2x5 perc, 1 perc szünettel és térfélcserével.

Ha a játék az első meghosszabbítása alatt sem dőlt el, akkor 5 perc szünet után a második meghosszabbítás következik. A meghosszabbítás ideje ismét 2x5 perc, 1 perc szünettel és térfélcserével.

Ha az eredmény még mindig döntetlen, akkor az érvényes versenykiírásnak megfelelően kell eldönteni a győztest. Ha a győztest 7 méteres dobásokkal kell megállapítani, az alább leírt folyamatot kell követni.

Magyarázat:

Ha a mérkőzést 7 méteres dobásokkal kell eldönteni, akkor a dobások végrehajtásában csak játékjogosult játékosok vehetnek részt. Játékjogosult az a játékos, aki a játékidő végén NEM volt kiállítva vagy kizárva (lásd, 4 szab.). Mindkét csapat 5-5 játékost jelölhet. A játékosok az ellenfél játékosával váltakozva 1-1 dobást hajtanak végre. A csapatok számára nem kötelező előre meghatározni a dobó játékosok sorrendjét. A kapusok szabadon megválaszthatóak és cserélhetőek a játékjogosult játékosok közül. A játékosok a 7 méteres dobásokban, mint dobójátékosok, és mint kapusok is részt vehetnek.

A játékvezetők döntenek el, melyik kapura hajtják végre a dobásokat. A játékvezetői sorsolást követően a győztes csapat megválaszthatja, hogy elsőként vagy másodikként kezdi a dobásokat. Ha az első 5-5 dobást követően még nem dőlt el az eredmény, akkor a dobások folytatódnak ellentétes sorrenddel, és minden 5-5 dobás után a sorrend cserélődik.

Az újabb sorozatban a csapatoknak ismét 5-5 játékost kell megnevezniük. Egy részük, vagy akár valamennyi lehet ugyanaz is, aki az első körben szerepelt. Az eljárás mindaddig folytatódik, amíg arra szükség van. Azonos dobásszám mellett, gólkülönbség esetén a győztes személye azonnal eldől.

A dobó játékos(ok) kizárása a 7 méteres dobásokból súlyos vagy ismételt sportszerűtlen magatartás esetén lehetséges (16:6 e). Ilyen esetekben a csapat a kizárt dobó játékos(ok) helyébe újat jelölhet meg.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Játékidő meghosszabbítás esetén a rendes játékidőben időlegesen kiállított játékosnak, a büntetési idejéből megmaradt idejét még le kell tölteni.

A rendes játékidőben kizárt játékos vagy hivatalos személy a meghosszabbításban nem szerepelhet.

A csapat és a hivatalos személyek létszáma a mérkőzés végéig –beleértve a meghosszabbításokat is- kiegészíthetők (16, illetve 4 főre).

Az esetleges második meghosszabbítás előtt is sorsolni kell.

Ha a győztest 7m-es dobásokkal kell megállapítani, sorsolni kell, melyik csapat kezdi a 7m-es dobások végrehajtását, de a sorsoláskor nyertes választhatja az utolsó dobás jogát is.

Ha a győztest 7m-es dobásokkal kell megállapítani és a második sorozat után még mindig döntetlen az eredmény, akkor az eljárást addig kell folytatni, amíg a győztes megállapítható.

Ha a győztest 7m-es dobásokkal kell megállapítani és valamelyik dobásra kijelölt játékos vagy a kapus megsérül, akkor egy dobásra nem jelölt másik játékosra jogosult játékos helyettesíthető.

Ha a győztest 7m-es dobásokkal kell megállapítani és a dobásra jogosult csapat létszáma öt fő alá csökken, a játékosok a sorozatban második dobást is végrehajthatnak.

Ha a győztest 7m-es dobásokkal kell megállapítani a kapuba csak a megfelelő kapus felszerelésbe öltözött mezőnyjátékos állhat.

Ha a győztest 7m-es dobásokkal kell megállapítani először a kapusnak, kell elfoglalnia a helyét és csak azután a dobásra kijelölt öt játékos valamelyikének.

Ha a győztest 7m-es dobásokkal kell megállapítani az adott térfélen csak a dobó játékos, a védő kapus és a játékvezetők, a másik térfélen az ellenfél kapusa és a többi dobásra kijelölt játékos, míg a dobásra nem jogosult játékosok és a hivatalos személyek a saját cserehelyen tartózkodhatnak.

A zárójelzés

2:3

A játékidő a mezőny-játékvezető kezdődobásra adott sípjelével kezdődik, és a nyilvános időmérő berendezés automatikus zárójelzésével vagy az időmérő zárójelzésével végződik. Ha ilyen jelzés nem hangzik el, a játékvezető sípol és jelzi, hogy letelt a játékidő (17:9).

Magyarázat:

Amennyiben az automatikus zárójelzéssel működő nyilvános időmérő berendezés nem áll rendelkezésre, az időmérő asztali vagy kézi stopperórát vesz igénybe és zárójelzéssel fejezi be a mérkőzést (18:2 2. bekezdés).

MKSZ JAB állásfoglalás:

Amennyiben az első, vagy a második félidő elején nem indul el az óra vagy az alaplétszámnál több játékos tartózkodik a játéktéren:

A mérkőzést újra kell kezdeni, ha gólt még nem értek el, és nem volt progresszív ítélet.

Ha a többletjátékos időlegesen kiállított játékos, akkor újabb két percre ki kell állítani és az eredeti kiállításból megmaradt időre egy másik játékosnak el kell hagynia a játéktérrel.

A nyilvános időmérő berendezés csak a versenybírói asztaltól működtethető.

A játékidőt érintő sípjeleknél (a zárójelzésnél is) mindig annak kezdete a mérvadó, függetlenül annak hosszúságától.

2:4

A zárójelzés előtt közvetlenül (félidei vagy mérkőzés végi jelzéskor, valamint a hosszabbítás félidejénél), vagy a zárójelzéssel egy időben elkövetett szabálytalanságokat és sportszerűtlen magatartást a zárójelzés után is büntetni kell még akkor is, ha a megítélt szabaddobás (13:1 alapján), vagy 7 méteres dobás a zárójelzés elhangzásáig nem végezhető el.

A dobást meg kell ismételni, amennyiben a zárójelzés (félidei, mérkőzés végi, vagy meghosszabbítás) pontosan a szabaddobás vagy 7 méteres dobás végrehajtásakor szólal meg, vagy éppen akkor, amikor a labda az elvégzett szabaddobás vagy 7 méteres dobás után még a levegőben van.

Mindkét esetben a játékvezetők a szabaddobás vagy 7 méteres dobás eredményét megvárva fejezhetik be a mérkőzést.

1. Magyarázat az időntúli szabaddobás megítéléséhez és végrehajtásához (2:4-6)

Sokszor a csapat nem érdekelt abban, hogy a játékidő letelte után is végrehajtandó szabaddobásból gólt érjen el. Részben azért, mert a mérkőzés eldőlt, részben pedig azért, mert a szabaddobás helye kedvezőtlen, mivel az túlságosan távol van az ellenfél kapujától. Igaz a szabály előírja a szabaddobás végrehajtását, de a játékvezető járjon el méltányosan és tekintse végrehajtottnak a szabaddobást, ha a játékos a megfelelő helyen a labdát a talajra ejti vagy átadja azt a játékvezetőnek.

Azokban az esetekben, amikor egyértelmű, hogy a csapat célja a gólszerzés, a játékvezetőknek egyensúlyt kell teremteni a kísérlet lehetővé tétele (még akkor is, ha ez egy kis lehetőség) és annak biztosítása között, hogy a szabaddobás előtt ne alakuljon ki „színházi jelenet”. Ez azt jelenti, hogy a játékvezető igyekezzen elérni a csapatok játékosainak korrekt elhelyezkedését és a szabaddobás gyors, rendezett körülmények közötti végrehajtását, késlekedés nélkül. A játékosok cseréjére és elhelyezkedésére vonatkozó új korlátozást (2:5) a játékvezetőknek be kell tartatni (4:5 és 13:7).

A játékvezetőknek nagyon ébernek kell figyelni mindkét csapat részéről az elkövetett vétségeket. A védőjátékosok ismételt elkövetett szabálytalanságait nem szabad büntetlenül hagyni (15:4, 15:9, 16:1 b, 16:3 d), ahogyan a támadójátékosokét sem.

A támadójátékosok is gyakran szabálytalankodnak a dobás elvégzésénél (a támadójátékos a sipszó után átlépi a szabaddobási vonalat, mielőtt a labda elhagyta volna a kezét (13:7 3. bekezdés), vagy a játékos ellép, vagy felugrik a dobásnál (15:1, 15:2, 15:3). Ezeknél az eseteknél gól nem ítéhető.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A mérkőzésen 58:00-kor kiállított játékos a saját cserehelyén, akkor térhet vissza a játéktérre, ha a nyilvános időmérő berendezés már nem mutat hátralévő kiállítási időt, azaz 60:00-kor. Tehát a játékos a rendes játékidőben játékra jogosulttá válik, de már nincs lehetősége/ideje visszatérni a rendes játékidőben. (Ez az állásfoglalás a meghosszabbítások esetén is érvényes, vagyis a meghosszabbítások második félidejének vége előtt két perccel kiállított játékosokra is.)

Ezért ha a mérkőzésen 58:00-kor egy játékost időlegesen kiállítanak a játékvezetők:

-az időntúli dobáshoz már nem térhet vissza védőjátékosként (2:5, 4:4);

-meghosszabbítás esetén szerepelhet a játékos (16:10);

-ha a versenyszabályzat 7 m-es dobásokat ír elő, nevezhető a dobó játékosok közé (2:2 magyarázat).

Az időntúli szabaddobások vagy 7m-es dobások végrehajtásakor a "közvetlen eredmény" értelmezése: addig kell várni, amíg a labda a dobás erejétől mozgásban van.

2:5

A 2:4 szabálypont alapján végrehajtott szabaddobások közben egy speciális szabály van érvényben a játékosok helyezkedésére és cseréjére. A 4:4 szabály értelmében ilyenkor az egyetlen cserelehetőség a dobó csapatot illeti meg, aki egy játékost cserélhet. Ennek megszegése büntetést von maga után, melyet a 4:5 szabály 1. bekezdése tartalmaz. Továbbá a dobójátékos csapattársai a dobó játékostól legalább 3 méterre helyezkedhetnek el, de az ellenfél szabaddobási vonalán kívül. (13:7, 15:6, lásd Magyarázatok a játékszabályokhoz 1. pont „Időntúli szabaddobás”).

Az ellenfél elhelyezkedéséről a 13:8 szabály rendelkezik.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Időntúli szabaddobásnál vagy 7m-es dobásnál a vétkes csapat nem cserélhet, kivétel, ha a kapus nyilvánvalóan megsérült vagy időlegesen kiállították, kizárták.

Időntúli szabaddobásnál a záró jelzés előtt megkezdett csere (a játékos a saját cserehelyén elhagyta a játéktérrel) a záró jelzés után nem fejezhető be, azaz újabb játékos már nem léphet be, de a távozó visszatérhet.

Példa az esetre:

A záró jelzés elhangzása után, időntúli szabaddobásnál a védekező csapatból két játékos a saját cserehelyén elhagyja a játéktérrel és ketten belépnek a játéktérre. Az először belépő játékost időlegesen ki kell állítani a másodiknak belépő játékosnak el kell hagynia a játéktérrel. Az eredetileg távozó egyik játékos visszatérhet.

„Időntúli” szabaddobásnál a végrehajtásra adott sípjelet követően a dobó játékos lába átcúsúzik a szabaddobási vonalon, miközben az egyik védőjátékos előrelép a védőfalból. Ha a szabálytalanság valóban egyszerre történne, akkor vége a mérkőzésnek (15:7)

2:6

A 2:4 és 2:5 pontokban leírt helyzetekben a játékosok és a csapatok hivatalos személyei szabálytalanság, vagy sportszerűtlen magatartás esetén továbbra is büntethetők. A dobások végrehajtásakor elkövetett szabálytalanságok miatt az ellenfél már nem juthat szabaddobáshoz.

2:7

Ha a játékvezetők megállapítják, hogy az időmérő túl korán jelezte a játékrész végét (félidő, mérkőzés vége, meghosszabbítás), akkor a csapatokat a játéktéren kell tartani és a fennmaradó időt le kell játszani.

Ha valamelyik csapat birtokában volt a labda a korai zárójelzést követően, úgy a labdát birtokló csapat folytathatja játékot a 13:4 a-b pontjának megfelelően (szabaddobás). Ha a labda nem volt játékban, úgy a játék a játék helyzetnek megfelelő dobással folytatódik.

Ha a mérkőzés első félideje (vagy a meghosszabbítás) a meghatározottnál tovább tart, akkor a második félidőt a megfelelő idővel csökkenteni kell. Ha a második félidő (vagy meghosszabbítás) végét jelezték később, úgy a játékvezetőknek nincs lehetőségük ennek megváltoztatására.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Abban az esetben, ha az első félidő végét túl korán jelezték és a csapatok elhagyták a játékteret, a játékvezetőknek meg kell várni a félidei szünet leteltét. Ezt követően a csapatok azon a térfélen helyezkednek el, amelyiken a mérkőzést megkezdték és a játékidő különbözetet az előbbieket szerint (13:4) utána játsszák. Ezután a játékvezető az első félidőnek végét vet. A csapatok térfelet cserélnek és a játék szünet nélkül, kezdődobással, a szokásos módon folytatódik.

Abban az esetben, ha mérkőzés végét túl korán jelezték és a csapatok elhagyták a játékteret (nincs lehetőség a játék folytatására), vagy a második félidőt tovább játszották, a játékvezetőknek a körülményeket részleteiben ismertető jelentést kell írniuk.

Time out

2:8

Time out kötelező:

- a) időleges kiállítás, vagy kizárás esetén;
- b) jogos csapat-időkérés esetén (team time out);
- c) az időmérő, vagy technikai küldött jelzése esetén;
- d) a játékvezetők között szükséges egyeztetés esetén a 17:7-es szabállyal összhangban.

A körülményektől függően más helyzetekben is alkalmazható játékidő megszakítás. (lásd: 2. Magyarázat a játékszabályokhoz „Játékidő megszakítás”)

A játékidő megszakítás alatt elkövetett szabálytalanságok ugyanolyan következményekkel járnak, mintha azokat játékidő alatt követték volna el. (16:10).

2. Magyarázat a játékidő megszakításhoz (2:8)

Eltekintve a 2:8 szabálypontban leírt konkrét esetektől, amelyeknél kötelező a time out, elvárás a játékvezetőktől, hogy ítélőképességük figyelembevételével más helyzetekben is indokoltan szakítsák meg a játékidőt.

Néhány tipikus példa, amelyeknél a time out nem kötelező, de normális körülmények között el kell rendelni:

- a) külső hatásoknál pl: a játéktérret törölni kell, folyadék kerül a játéktérre
- b) egy játékos felismert sérülésénél
- c) egy csapat nyilvánvalóan húzza az időt pl. halogatja valamelyik dobás végrehajtását, vagy nem bocsátja szabadon a labdát
- d) a labda a játéktérről távolra kerül pl. a létesítmény tetőszerkezetén landol és így késedelmet szenved a játék folytatása bedobással.

A mindenkori time out elrendelésekor figyelembe kell venni azt is, hogy a véletlen csapat ne szenvedjen jogosulatlan hátrányt. Pl. ha az egyik csapat röviddel a mérkőzés vége előtt egyértelműen vezet, akkor nem szükséges a törléshez elrendelni a játékidő megszakítást.

Egy fontos kritérium arra a kérdésre: „time out, vagy sem“, ha a játékmegszakítás várható időtartama bizonytalan. Sérülésnél ez sokszor nehezen felismerhető, ezért biztosabb lehet, ha azonnal time out-ot adunk. Fordított esetben a játékvezetők ne adjanak túl gyorsan time out-ot csak azért, mert a labda elhagyta a játéktérret, mivel az gyakran azonnal vissza kerül, illetve a játékvezetők koncentráljanak arra, hogy a tartaléklabdát gyorsan játékba hozzák, és ezzel megakadályozzák a time out-ot.

7 m-es dobásoknál a korábban alkalmazott kötelező játékidő megszakítást eltörölték. Ennek megfelelően a fenti irányelvek számítanak, azonban néhány helyzetben játékidő megszakítást kell elrendelni. Pl: kapus cserénél, vagy a dobójátékos cseréjénél.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A játékvezetők megszakítják a játékidőt és törlést/takarítást rendelnek el, mert folyadék, izzadság, konfetti, stb. került a játéktérre. Ekkor a játékvezetők engedélyével beléphetnek a törlésre kijelölt személyek. Létszámuk ajánlottan kettő vagy négy fő és játékidőben a biztonsági zónában a szabaddobási vonal és az oldalvonal találkozásának közelében tartzkodhatnak.

Kivételes esetben játékosok vagy hivatalos személyek is elvégezhetik ezt a feladatot.

A törlésre kijelölt személyek biztosítása –bajnoki mérkőzéseken- a hazai csapat feladata.

2:9

Alapvetően a játékvezetők döntenek el, mikor állítják meg és indítják el az órát játékidő megszakításkor. A játékidő megszakítást három rövid sípjellel és a megfelelő karjelzéssel (15 karjelzés) jelzik az időmérő felé.

Kötelező játékidő megszakítás esetén, ha a jelzés az időmérőtől vagy a versenybírótól érkezett (2:8 b-c), az időmérőnek kötelessége azonnal megállítani a hivatalos órát anélkül, hogy megvárná a megerősítést a játékvezetők részéről.

A játékidő megszakítást követően a játékot mindig sípjelzésre kell folytatni (15:5 b).

Magyarázat:

Az időmérő/versenybíró sípjele azonnal megszakítja a játékot. Akkor is, ha ezt a játékvezetők (vagy a játékosok) azonnal nem is észlelik. A versenybírói asztaltól érkező sípszó elhangzása után történt események semmisnek tekintendők. Tehát abban az esetben, ha például az egyik csapat gólt ér el, a gólt érvénytelennek kell tekinteni. Hasonlóan kell eljárni az egyik fél számára megítélt dobás esetén is (7 méteres dobás, szabaddobás, bedobás vagy kapuskidobás). A játékot a sípjelzés időpontjának megfelelő játékhelyzet szerint kell folytatni (tipikus okozója lehet az ilyen eseményeknek a csapat időkérés és a szabálytalan cserék).

A játékvezetők által meghozott személyes büntetések, amelyek az időmérő/versenybíró sípjele és a játékmegszakítás között történtek, érvényben maradnak. Ez a szabálytalanság és a büntetés mértékétől függetlenül érvényes.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Ha a játék szabálytalanság nélkül szakadt meg (a labda játékban volt) a mérkőzést szabaddobással kell folytatni: (13:4)

A játékmegszakítást követő (a labda nincs játékban) játékidő megszakításakor a játékot a játékmegszakítás sípjelzésének időpontjának megfelelő játékhelyzet szerint kell folytatni:

(7. magyarázat első bekezdés)

-Szabaddobás, ha a labdát az egyik csapat birtokolta, vagy a játékvezető előzőleg azt ítélte

-7m-es dobás, ha a Time out előtti vagy azzal összefüggő játékmegszakítás gólhelyzetet akadályozott meg vagy a játékvezető előzőleg azt ítélte.

Játékhelyzetnek megfelelő dobás, vagyis:

-kezdődobás, ha a labdát szabályos körülmények között gólba dobták

-bedobás, ha a labda 11:1 szerint hagyta el a játékteret

-kidobás, ha a labda a kapuelőtérben volt, vagy a kapus birtokolta (6:4-5, 12:1)

-szabaddobás megismétlése, ha a labdát kapura dobták és az a kapuelőtér felett a levegőben volt

Ha szabálytalanság, vagy sportszerűtlenség miatt, egyidőben szakadt meg a játék és a játékidő (a labda játékban volt): (7. magyarázat második bekezdés, A és B pontok)

2:10

Mindkét csapat a rendes játékidőben, félidőnként, egy-egy csapat időkérést vehet igénybe, melynek hossza 1 perc. A meghosszabbítások ezek alól kivételt képeznek. (Magyarázat a játékszabályokhoz 3. pont „Holtidő”)

3. Magyarázat a holtidőhöz (2:10)

Mindkét csapat félidőnként (kivéve a meghosszabbításokat) egy perc időtartalmú holtidőt kérhet. A csapat egyik hivatalos személye, aki a holtidőt kéri, az erre a célra rendszeresített „zöld lapot” a versenybírói asztalnál a titkárnak adja. A zöld lap ajánlott mérete 15x20 cm és mindkét oldalán egy nagy „T” betű áll.

Az a csapat kérhet holtidőt, amelyik a labdával rendelkezik.

Amennyiben a csapat nem veszíti el a labdát, mielőtt az időmérő a jelzést megadhatta volna (ellenkező esetben a zöld lapot vissza kell adni a csapatnak), úgy a csapat részére azonnal ki kell adni holtidőt. A holtidő kérésekor az időmérő sípjellel megszakítja a játékot, megállítja az órát, karjelzést ad (15. karjelzés) és nyújtott karral a holtidőt kérő csapat cserehelyének irányába mutat. A zöld lapot a versenybírói asztalnak a holtidőt kérő csapat felőli oldalán kell felállítani a holtidő időtartamáig.

A játékvezető megerősíti a holtidő tényét, az időmérő elindít egy külön órát a holtidő méréséhez. A titkár bejegyzi a holtidőt a versenyjegyzőkönyvbe az azt kérő csapat rovatába a megfelelő félidőhöz.

A holtidő alatt a játékosok és a hivatalos személyek a saját cserehelyük környezetében tartózkodhatnak, a játéktéren és azon kívül.

A játékvezetők a játéktér közepén helyezkednek el, és egyikük egy rövid időre a versenybírói asztalhoz mehet egyeztetés céljából.

A holtidőben elkövetett vétségeket úgy kell elbírálni, mintha azokat a játékidő alatt követték volna el (16:10). Annak nincs jelentősége, hogy a játékosok/hivatalos személyek a játéktéren vagy azon kívül tartózkodtak. Ennek megfelelően kaphatnak figyelmeztetést, időleges kiállítás, vagy kizárást a 16:1-3 és 16:6-9 szerinti sportszerűtlen magatartásért (8:7-10), vagy a 8:6 b szabálypont alá tartozó vétségekért.

50 másodperc elteltével az időmérő sípjellel figyelmeztet, hogy a mérkőzést 10 másodperc múlva folytatni kell. A holtidő időtartamának lejártakor a csapatok kötelesek a játék folytatására készen állni. A mérkőzés a holtidő megadásakor fennálló játék helyzetnek megfelelő dobással, vagy ha a labda játékban volt, a holtidőt kérő csapat szabaddobásával folytatódik ott, ahol a labda a játékidő megszakításakor volt.

Az időmérő a játékvezető síjjelekor elindítja az órát.

IHF állásfoglalás:

2:10 szabály: Időkérés (Csak NB I-es felnőtt férfi és női bajnoki mérkőzéseken, valamint a Magyar Kupa 4. fordulójától alkalmazható!)

A csapatok a mérkőzés rendes játékidője alatt (a hosszabbításokat kivéve) összesen három-három alkalommal jogosultak időkéresre.

A rendes játékidőben félidőnként egy csapatnak csak két időkéresre van lehetősége.

Egy csapat két időkérese között az ellenfélnek a labdát legalább egyszer birtokolnia kell.

Három darab, 1,2,3 számmal jelölt zöld időkérőlap áll minden csapat rendelkezésére.

Az első félidőben mindkét csapat megkapja az 1 és a 2 számú zöld időkérő lapot, a második félidőben a 2 és a 3 számú lapot kapja, amennyiben az első félidőben csak egyszer kért időt. (A félidő végén a csapatoknál maradt zöld kártyát/kat a versenybizottság visszakéri.)

Amennyiben a csapat az első félidőben mindkét időkéresi lehetőséget felhasználta, a második félidőre csak a 3 számú időkérő lapot kapja meg.

A rendes játékidő utolsó 5 percében minden csapatnak csak egy alkalommal van lehetősége időkéresre.

Amennyiben a rendes játékidő 55:00 percében egy csapat még rendelkezik két időkéresi lehetőséggel, akkor a csapathoz közelebb ülő időmérő/titkár/szövetségi képviselő az egyik zöld kártyát visszakéri.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A támadócsapat edzője akkor kér időt amikor a csapatának játékosa által eldobott labda a levegőben van, az időkérest engedélyezni kell, az idő kiadható.

A holtidő utáni játékfolytatás szándékos késleltetését –játékos vagy hivatalos személy részéről- a progresszív büntetés előírásai szerint kell elbírálni.

Amennyiben az időmérő vagy a játékvezető elmulasztotta megadni a kért holtidőt - nem óvási ok.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Holtidőt követő játékfolytatáskor az egyik csapatból többen tartózkodnak a játéktéren:

A mérkőzést újra kell kezdeni, ha gólt még nem értek el, és nem volt progresszív ítélet.

Ha a többletjátékos időlegesen kiállított játékos, akkor újabb két percre ki kell állítani és az eredeti kiállításból megmaradt időre egy másik játékosnak el kell hagynia a játéktérrel.

A holtidő alatt, büntetlenül az időlegesen kiállított játékosok is a játéktérre léphetnek a saját cserehelyük közvetlen környezetében.

3. szabály: A labda

3:1

A labda borítása bőrből vagy szintetikus anyagból készül. Alakja gömbölyű. A külső anyag nem lehet fényes, vagy csúszós (17:3).

3:2

Az egyes kategóriákban a következő kerületű és súlyú labdákat kell használni:

- A férfiak és a 16 éven felüli évjáratúak esetében 58-60 cm és 425-475 g (IHF 3-as méret);
- A nők, a 14 éves kor feletti leányok, valamint 12-16 év közötti fiúk esetében 54-56 cm és 325-375 g (IHF 2-es méret);
- A 8-14 év közötti leányok és 8-12 év közötti fiúk esetében 50-52 cm és 290-330 g (IHF 1-es méret).

Magyarázat:

A technikai követelményeket, amelyeket minden nemzetközi versenyen a labdával szemben teljesíteni kell, az IHF labda szabályzata tartalmazza.

A „mini” kézilabdában használandó labda méretét és súlyát nem szabályozza a normál játékszabályzat.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A labdán megengedett a reklámfelirat használata.

A labda lehet többszínű, multikolor.

3:3

Minden mérkőzésre legalább két szabályos labdát kell előkészíteni (3:1-2. szabály). A tartaléklabdának a mérkőzés alatt az időmérő asztalánál mindig és azonnal rendelkezésre kell állni a játék folyamán.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Mindkét csapatnak a sorsoláskor a szabályoknak megfelelő labdát kell előkészíteni.

3:4

A játékvezetők döntenek el, mikor kell igénybe venni a tartalék labdát. Ebben az esetben a játékvezetőknek a tartalék labdát mihamarabb játékba kell hozniuk annak érdekében, hogy a játékmegszakítás minimális legyen és elkerüljék a játékidő-megszakítást.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A tartalék labdát, ha az eredeti labda ismét játékra alkalmassá válik (megtisztították, távolról visszakerült, stb.) csak akkor kell visszacserélni, ha a játékvezetők azt a tartalék labda alkalmatlansága miatt indokoltnak látják. (A tartalék labda az eredeti labdával azonos értékű, szabályos.)

A játékvezetőknek gondoskodni kell arról, hogy a mérkőzés játékideje alatt további labdák a versenyhelyen, különösen a cserehelyen ne legyenek hozzáférhetőek.

4. szabály: Csapat, játékoscsere, felszerelés, sérülés

A csapat

4:1

A csapat 14 játékosból áll.

A játéktéren egy időben legfeljebb 7 játékos tartózkodhat. A többi játékos a cserejátékos.

A csapatnak az egész játékidő alatt egy játékost kapusként kell szerepeltetni. Az a játékos, akit kapusként jelöltek, bármikor szerepelhet mezőnyjátékosként (figyelembe véve a 8:5 szabály magyarázat 2. bekezdését). A mezőnyjátékos ugyancsak bármikor átveheti a kapus feladatkörét (figyelembe véve a 4:4 és 4:7 szabálypontokat).

A mérkőzést a csapatnak legalább 5 játékosal kell elkezdni.

A csapat a játékidő végéig – beleértve a meghosszabbításokat is – bármikor kiegészülhet 14 játékosra.

Ha a mérkőzés folyamán a játéktéren a játékosok száma 5 alá csökken, tovább lehet játszani. A játékvezetők belátásán múlik, hogy mikor szakítják félbe a mérkőzést (17:12).

Versenykiírás 2012/2013:

A Magyar Nemzeti Bajnokságban és a Magyar Kupa mérkőzésein 16 játékos szerepeltethető.

4:2

A csapat a mérkőzés folyamán legfeljebb 4 hivatalos személyt foglalkoztathat. A hivatalos személyek a mérkőzés alatt nem cserélhetők. Közülük egy személyt „csapatfelelősként” kell megjelölni. Csak ő jogosult az időmérővel/titkárral és esetleg a játékvezetővel tárgyalni (kivéve a holtidő kérését, mert azt bármelyik hivatalos személy kezdeményezheti).

A hivatalos személyek a mérkőzés alatt általában nem jogosultak a játéktérre lépni. A szabály elleni vétséget, mint sportszerűtlen magatartást kell büntetni (8:7, 16:1 b, 16:3 e és 16:6 c). A játékot az ellenfél javára ítélt szabaddobással kell folytatni (13:1 a-b, valamint a Magyarázat a játékszabályokhoz 7. pont “Az időmérő és a szövetségi képviselő beavatkozásai”).

A csapatfelelős felel azért, hogy a játék kezdetekor a 4 hivatalos személyen és a játékra jogosult játékosokon kívül más ne tartózkodjon (4:3) a cserehelyen. Ennek elmulasztása esetén a csapatfelelőst büntetni kell. (16:1 b, 16:3 e és 16:6 c).

IHF állásfoglalás:

4:1 és 4:2 szabályok: Játékosok és hivatalos személyek cseréje.

Abban az esetben ha egy csapat nem rendelkezik a maximális 16 játékosal vagy a maximális 4 fő hivatalos személlyel, jogosult:

- egy, már a mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő játékost utólagosan hivatalos személyként

- egy, már a mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő hivatalos személyt utólagosan játékosként

szerepeltetni a játékidő végéig (beleértve a meghosszabbításokat).

A játékosok és a hivatalos személyek maximális létszámát túllépni nem lehet.

A játékos és/vagy hivatalos személy eredeti funkcióját a mérkőzés jegyzőkönyvében törölni kell.

Nem megengedett a helyettesítés a törölt játékos vagy hivatalos személy eredeti funkciójában. A jegyzőkönyvben maximális játékos és/vagy hivatalos személlyel rendelkező csapatnál nem megengedett a játékos vagy hivatalos személy törlése annak érdekében, hogy a jegyzőkönyvben nem szereplő további játékosokat és/vagy hivatalos személyeket cserélni/helyettesíteni tudjanak a csapatok.

Nem megengedett egy személy szerepeltetése játékosként és hivatalos személyként is.

(Pl: játékos edző)

A játékosok és a hivatalos személyek funkcióváltás előtti személyes büntetéseit (figyelmeztetés, kiállítás) figyelembe kell venni a további adható büntetéseknél.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A cserehelyen 14 év alatti gyermek nem szerepelhet a hivatalos személyek közt.

A csapatkapitány megjelölése nem kötelező.

4:3

A játékos és a hivatalos személy akkor rendelkezik részvételi jogosultsággal, ha a kezdődobásnál jelen van és a neve a versenyjegyzőkönyvben szerepel.

A mérkőzés megkezdése után érkező játékosnak, hivatalos személynek az időmérőtől, titkártól kell részvételi jogosultságot kapniuk és a nevüket be kell írni a versenyjegyzőkönyvbe.

A részvételi jogosultsággal rendelkező játékos saját cserehelyén bármikor a játéktérre léphet (figyelemmel a 4:4 és a 4:6 szabálypontokra).

A csapatfelelős felel azért, hogy csak részvételi jogosultsággal rendelkező játékos léphessen a játéktérre. Ellenkező esetben a csapatfelelőst sportszerűtlen magatartás miatt büntetni kell

(13:1 a-b, 16:1 b, 16:3 e, 16:6 c, és a Magyarázat a játékszabályokhoz 7. pont "Az időmérő és a szövetségi képviselő beavatkozásai").

MKSZ JAB állásfoglalás:

A részvételi jogosultsággal nem rendelkező játékos játéktérre lépését követően a csapatfelelőst progresszíven büntetni kell.

A mérkőzés folytatása:

-ha a játékos akkor lépett a játéktérre, amikor a labda játékban volt: szabaddobás illetve 7m-es dobás

-ha játékmegszakítás alatt lépett be a játékos a játéktérre: játékhelyzetnek megfelelő dobás

Ha a részvételi jogosultsággal nem rendelkező játékos a játéktérre lépését követően sportszerűtlen magatartást tanúsít, büntetni kell.

A játékoscsere

4:4

A cserejátékosok a mérkőzés alatt - anélkül, hogy az időmérőnél vagy a titkárnál cserére jelentkeznének - bármikor és ismételten cserélhetők (lásd azonban 2:5 szabály), ha a lecserélt játékosok a játékteret már elhagyták (4:5).

A játékteret elhagyni és oda belépni csak a saját cserehelyen szabad (4:5). Ugyanez érvényes a kapuscserére is (4:7 és 14:10).

A játékoscsere szabályai érvényesek a játékidő megszakítás – time out – alatt is (a holtidő kivétel).

Magyarázat:

A cserevonalak a korrekt játékoscserét segítik. Azt azonban nem szolgálják, hogy a játékos büntetést kapjon akkor, amikor előnyszerzési szándék nélkül átlépi az oldal- vagy alapvonalat (pl. közvetlenül a cserehely mellett lévő vízért, vagy törölközőért megy, esetleg kiállítás után nem sportszerűtlen szándékból – sérülés – a cserehelyen kívül hagyja el a játékteret). A játéktér taktikai és nem megengedett elhagyását a 7:10 szerint kell büntetni.

IHF állásfoglalás:

4:4 szabály: Sérült játékos cseréje.

Játékidő megszakítás alatt nem kell kötelezni a nyilvánvalóan sérült, a cserehelyen vagy az öltözőben ápolásra szoruló játékost arra, hogy a cserehelyen hagyja el a játékteret.

A játékvezetők engedjék meg, hogy mielőtt a nyilvánvalóan sérült játékos egyértelműen, szándékosan a cserehelyen kívül elhagyná a játékteret, társa a cserehelyen a játéktérre léphessen, azért hogy a játékidő megszakítás időtartama a lehető legrövidebb legyen.

4:5

A szabálytalan cserét a vétkes játékos időleges kiállításával kell büntetni. Amennyiben egy adott helyzetben ugyanabból a csapatból többen is szabálytalanul cserélnek, akkor csak azt a játékost kell büntetni, aki először szabálytalankodott.

A mérkőzés az ellenfél javára ítélt szabaddobással folytatódik.

(13:1 a-b, Magyarázatok a játékszabályokhoz 7. pont “Az időmérő és a szövetségi képviselő beavatkozásai”).

MKSZ JAB állásfoglalás:

A szabálytalan cserét azon a helyen kell szabaddobással büntetni, ahol a vétkes játékos az oldalvonalat átlépte. Ha azonban a labda a játékmegszakítás időpontjában az ellenfél csapata számára kedvezőbb helyen van, a szabaddobást ott kell végrehajtani. Ez az előírás érvényes a 4:6 szabálypontban meghatározott vétség elkövetésekor is. (13:6)

Ha a szabálytalan cserét akkor követik el, amikor a labda nincs játékban (pl. valamilyen formai dobás következik) a mérkőzést a játékmegszakítás helyzetének megfelelő dobással kell folytatni. (13:3)

4:6

Ha egy játékos (az alaplétszámon felül), többletjátékosként, csere nélkül lép a játéktérre, vagy egy játékos a cserehelyről jogosulatlanul játékba avatkozik, időlegesen ki kell állítani és a csapatból egy másik játékosnak 2 percre el kell hagyni a játékteret.

Ha az időlegesen kiállított játékos a kiállítási idő alatt a játéktérre lép, újabb 2 percre ki kell állítani és az előző kiállításból megmaradt idő tartamára egy másik játékosnak el kell hagynia a játékteret.

Mindkét esetben a mérkőzés az ellenfél javára ítélt szabaddobással folytatódik (13:1 a-b, Magyarázatok a játékszabályokhoz 7. számú kiegészítés).

IHF állásfoglalás:

4:6 szabály 1. bekezdés: Többletjátékos belépése.

Ha egy játékos többletjátékosként a játéktérre lép, a csapatfelelősnek kell megnevezni, hogy melyik – a játékmegszakításkor a játéktéren levő – játékost büntessék a játékvezetők időleges kiállítással.

Ha a csapatfelelős vonakodik a játékost kijelölni, akkor a szövetségi képviselő vagy a játékvezetők nevezik meg, hogy a játékmegszakításkor a játéktéren tartózkodó játékosok közül ki kapja az időleges kiállítást.

Nem lehet az ideiglenesen a kapuba állított mezőnyjátékost kijelölni a büntetés letöltésére.

Az időleges kiállítást a versenyjegyzőkönyvben a megnevezett játékos neve mellett kell feltüntetni.

Ha a játékosnak ez a harmadik időleges kiállítása akkor 16:6 d szerint ki kell zárni.

IHF állásfoglalás:

Lásd: 8:5, 8:6, 8:9, 8:10

MKSZ JAB állásfoglalás:

A mérkőzés közben olyan játékos készül végrehajtani a 7m-es dobást, aki szabálytalan cserével, vagy aki többletjátékosként lépett be a játéktérre.

-ha még nem hangzott el a sípjel a dobás végrehajtására: a hibázó játékos büntetése után, a 7m-es dobás végrehajtása;

-ha a dobást végrehajtották és gólt értek el, a kezdődobásra adott sípjel előtt: Time out, a gól visszavonása, a hibázó játékos büntetése, majd szabaddobás az ellenfél javára.

-ha a dobást végrehajtották, gólt értek el, valamint a kezdődobáshoz a sípjel is elhangzott: Time out, a gólt már nem lehet visszavonni. A hibázó játékos büntetése után, szabaddobás az ellenfél javára vagy a játékhelyzetnek megfelelő dobás, (írásos jelentés).

-ha nem értek el gólt: time out, a hibázó játékos büntetése után, a játék az ellenfél szabaddobásával vagy a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik (4:6, de 13:2).

A felszerelés

4:7

A csapat mezőnyjátékosainak olyan egységes öltözetet kell viselniük, amelynek színkombinációja és megjelenése az ellenféltől világosan megkülönböztethető legyen. Az egy csapaton belül szerepeltetett kapusok mez színének meg kell egyeznie egymással és különböznie kell a mezőnyjátékosok és az ellenfél kapusainak mez színétől is (17:3).

Versenykiírás 2012/2013:

- NB I.: Amennyiben a mérkőzés játékvezetői úgy ítélik meg, hogy a két csapat felszerelésének színösszeállítása zavaró, akkor a vendégcsapat köteles más színű sportfelszerelésben játszani.

- NB I/B., NB II.: Amennyiben a mérkőzés játékvezetői úgy ítélik meg, hogy a két csapat felszerelésének színösszeállítása zavaró, akkor a hazai csapat köteles más színű sportfelszerelésben játszani.

- Magyar Kupa: Amennyiben a mérkőzés játékvezetői úgy ítélik meg, hogy a két csapat felszerelésének színösszeállítás zavaró, akkor az I-III fordulóban a hazai csapat köteles más színű sportfelszerelésben játszani. A IV. fordulóban, a negyeddöntőben, az elődöntőben és a döntőben a mérkőzéseken a "B" csapatként megnevezett sportszervezet játékosai kötelesek más színű sportfelszerelésben játszani.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A mezőnyjátékosok melegítőruhában nem játszhatnak, a kapuba állított játékos igen.

A mezőnyjátékos és a kapus egymás közötti cseréjénél:

ha a mezzsín nem megkülönböztethető, formai hibának kell tekinteni, korrekció szükséges, büntetés nélkül.

A hivatalos személyeknek (a törlésre kijelölt személyeknek is) olyan ruházatot kell viselniük, amely eltér a saját és az ellenfél játékosainak öltözkétől.

MKSZ JAB javaslat:

A mérkőzés megkezdése előtti bemutatásnál a játékvezetők ellenőrizték, hogy a csapatok egységes felszerelésben vonuljanak a pályára.

4:8

A játékosok kötelesek a hátukon legalább 20 cm, a mellükön legalább 10 cm magas, 1-99-ig terjedő számot viselni.

Azoknak a játékosoknak, akik mezőnyjátékosként és kapusként is szerepelnek a mérkőzésen, az eredeti mezzsámaikat meg kell tartaniuk. A számok színe jól megkülönböztethető legyen az öltözet színétől.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Ha egy játékra jogosult játékos más mezzszámmal lép a pályára, mint ami a versenyjegyzőkönyvben szerepel, korrekció szükséges. A játékos és a csapatfelelős ezért nem büntethető.

4:9

A játékosoknak cipőt kell viselniük.

A játékosokat veszélyeztető tárgyak nem viselhetők. Ilyenek pl.: a fej és arcvédők, maszkok, karkötők, karórák, gyűrűk, láncok, fülbevalók, látható helyen lévő piercingek, keret és rögzítés nélküli szemüvegek, valamint minden olyan tárgy, amelyek a játékosokat veszélyeztetik (17:3).

Ha egy játékos a többieket veszélyeztető tárgyat visel, a mérkőzésen nem szerepelhet addig, amíg a szabálytalanságot meg nem szüntetik.

Lapos gyűrű, kis fülbevaló és piercing viselése megengedett, ha le van ragasztva és a többi játékosra nézve nem veszélyes. Homlokszalag, fejkendő, csapatkapitányi szalag viselhető, ha puha, rugalmas anyagból készült.

IHF állásfoglalás:

4:9 szabály: Arc- térdvédők, vaksz.

Minden fajta fej és arcvédő (az olyan is, amely csak részlegesen takarja az arcot) használata tilos.

- Ha mérkőzés megkezdése előtt a játékvezetők észlelik, hogy egy játékos arc/fejtédőt visel, fel kell hívni a játékos és a csapatfelelős figyelmét az arc/fejtédő viselésének tilalmára. (4:9)

Ha a játékos a felszólítás ellenére nem hajlandó az arc/fejtédő levételére a mérkőzésen nem szerepelhet, ki kell zárni. (16:11b)

-Ha a játékvezetők a mérkőzés kezdetekor észlelik, hogy egy előzetesen már a tilalomra figyelmeztetett játékos arc/fejtédőt visel, a vétkes játékost figyelmeztetni kell. (16:11a) Amíg a vétkes játékos nem hagyta el a játéktérrel a mérkőzést nem szabad megkezdeni. A játékos visszatérhet, ha megszüntették a szabálytalanságot.

-Ha a játékvezetők a mérkőzés megkezdése után észlelik, hogy a mérkőzés kezdetekor már a tilalomra figyelmeztetett játékos játéktérre lép és arc/fejtédőt visel, azonnal meg kell szakítani a játékot, és a vétkes játékost időleges kiállítással kell büntetni. (8:8a, 16:3f) A játékos a büntetés után akkor léphet ismét a játéktérre, ha a szabálytalanságot megszüntették.

A mérkőzést szabaddobással (13:1) vagy ha a játékmegszakítás gólhelyzetet akadályozott meg 7m-es dobással (14:1a) kell folytatni.

-Ha ugyanez a játékos újból arc/fejtédőben a játéktérre lép, ki kell zárni. (16:6b)

A mérkőzést szabaddobással (13:1) vagy ha a játékmegszakítás gólhelyzetet akadályozott meg 7m-es dobással (14:1a) kell folytatni.

-Ha egy játékos a mérkőzés megkezdése után játéktérre lép, arc/fejtédőben, fel kell hívni a játékos és a csapatfelelős figyelmét az arc/fejtédő viselésének tilalmára. (4:9)

Ha a játékos a felszólítás ellenére nem hajlandó az arc/fejtédő levételére a mérkőzésen nem szerepelhet, ki kell zárni. (16:11b)

A mérkőzést szabaddobással (13:1) vagy ha a játékmegszakítás gólhelyzetet akadályozott meg 7m-es dobással (14:1a) kell folytatni.

-Ha egy játékos a mérkőzés során már másodszor lép, a játéktérre, arc/fejtédőben, azonnal meg kell szakítani a játékot, és a vétkes játékost időleges kiállítással kell büntetni. (8:8a, 16:3f)

A mérkőzést szabaddobással (13:1) vagy ha a játékmegszakítás gólhelyzetet akadályozott meg 7m-es dobással (14:1a) kell folytatni.

-Ha ugyanez a játékos újból arc/fejtédőben a játéktérre lép, ki kell zárni. (16:6b)

A mérkőzést szabaddobással (13:1) vagy ha a játékmegszakítás gólhelyzetet akadályozott meg 7m-es dobással (14:1a) kell folytatni.

A szilárd, merev térdvédők használata tilos. Megengedett a könnyű, lágy anyagból készült

térdvédők és a ragasztó csíkok használata.

Megengedett a ragasztó (vaksz) elhelyezése/tárolása a cipőn.

Tilos a ragasztó (vaksz) elhelyezése/ tárolása a kezeken, csuklón.

A sérülés

4:10

Ha egy játékos vérzik, illetve a teste, vagy az öltözéke véres, azonnal és felszólítás nélkül el kell hagynia a játékteret a cserehelynél a vérzés megállítása, a seb letakarása és a vér lemosása (a testéről és a felszerelésről) céljából. Amíg ez nem történik meg, a játékos nem térhet vissza a játékterre.

Azt a játékost, aki ebben az esetben nem követi a játékvezető utasításait, sportszerűtlen magatartás miatt büntetni kell (8:7, 16:1 b és 16:3 d).

4:11

Sérüléskor a játékvezető engedélyezheti, hogy a játékidő megszakítása után – az érintett csapatból - két részvételre jogosult személy a cserehelyen a játékterre lépjen (15-ös és 16-os játékvezetői karjelzés), és a sérült játékosnak segítséget nyújtson.

Ha további személyek lépnek a játékterre, az a játékosok esetében a 4:6 és a 16:3 a, a hivatalos személyeknél a 4:2, 16:1 b, 16:3 d és 16:6 c szerint jogosulatlan belépésnek minősül.

Azt a személyt, aki engedéllyel lép a játékterre, de a sérült játékos gondozása helyett más játékosnak ad útmutatást, az ellenféllel vagy a játékvezetővel foglalkozik, sportszerűtlen magatartásért kell büntetni (16:1 b, 16:3 e és 16:6 c).

IHF állásfoglalás:

4:11 Szabály: Sérült játékosokhoz belépés.

Ha ugyanabból a csapatból egyszerre több játékos sérül meg a játékvezetők a megengedetten felül további személyek belépését engedélyezhetik a sérültek segítésére.

Ebben az esetben a játékvezetők fokozott figyelemmel járjanak el. (pl: mentők játékterre lépése).

MKSZ JAB állásfoglalás:

Amennyiben különböző okok miatt (pl: nem sérüléshez) két hivatalos személy belép a játékterre, az először belépőt figyelmeztetni kell a másodiknak belépőt időlegesen ki kell állítani.

Sérüléskor az érintett csapatból a játékvezetők engedélye után egyidőben három hivatalos személy is a játékterre lép. Csak az elsőnek belépőt kell büntetni.

5. szabály: A kapus

5:1

A kapus a kapuelő térben védekezés céljából a labdát bármely testrészével érintheti.

5:2

A kapus a kapuelő térben korlátlanul mozoghat a labdával – figyelmen kívül hagyva a mezőnyjátékosokra érvényes előírásokat (7:2-4, 7:7). A kidobás végrehajtását azonban nem halogathatja (6:4-5, 12:2 és 15:5 b).

5:3

A kapus labda nélkül elhagyhatja a kapuelő teret és részt vehet a játékban a mezőnyben. Ebben az esetben a mezőnyben játszó játékosokra érvényes szabályok vonatkoznak rá.

A kapuelő tér elhagyásának számít, ha a kapus bármely testrészével a kapuelő térvonalon kívül érinti a talajt.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A kapuelő térből felugró kapust mindaddig kapusnak kell tekinteni, amíg nem érinti valamely testrészével a mezőnyt:

-A kapuelő térből felugró kapus a levegőben elfogja a labdát és a kapuelő térben ér talajt. Kidobás. (nem történt szabálytalanság)

-A kapuelő térből felugró kapus a levegőben elfogja a labdát és mindkét lábával a mezőnyben ér talajt. Kidobás (a kapus a birtokba vett labdával nem hagyhatja el a kapuelő teret) /5:6/

-A kapuelő térből felugró kapus a levegőben elfogja a labdát és egyik lábával a mezőnyben, másik lábával a kapuelő térben ér talajt. Kidobás (a kapus a birtokba vett labdával nem hagyhatja el a kapuelő teret) /5:6/

Mindhárom esetben ha a labda az ellenféltől érkezett kidobás az ítélet, de ha a saját csapattárustól érkezett a labda, szabaddobás az ellenfél javára. /6:7b/

A mezőnyből felugró kapust mezőnyjátékosnak kell tekinteni:

-A mezőnyből felugró kapus a levegőben elfogja a labdát és a mezőnyben ér talajt. A játék folytatódik. (nem történt szabálytalanság)

-A mezőnyből felugró kapus a levegőben elfogja a labdát és a kapuelő térben ér talajt. Szabaddobás az ellenfél javára. /6:2b/

-A mezőnyből felugró kapus a levegőben elfogja a labdát és egyik lábával a kapuelő térben másik lábával a mezőnyben ér talajt. Szabaddobás az ellenfél javára. /6:2b/

A kapus egyik lábával a mezőnyben, másik lábával a kapuelő térben állva elfogja a labdát. A játék folytatódik. /5:3/

-A kapus egyik lábával a mezőnyben, másik lábával a kapuelő térben állva elfogja a labdát, majd a mezőnyben lévő lábával belép a kapuelő térbe. Szabaddobás az ellenfél javára. /5:9/

Az 5:3 as szabály alól kivételt képeznek a 8:5 szabály, a kapus mezőnyjátékára vonatkozó rendelkezései. (A kapus elhagyja a kapuelő teret.....)

5:4

A kapus a labda birtoklása nélkül elhagyhatja a kapuelőteret és a labdát a mezőnyben továbbjátszhatja.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Ha a kapus a védési cselekvés közben a kezében a labdával kicsúszik a kapuelőtérből: a kapust vissza kell rendelni a kapuelőtérbe és a játék sípjelre kidobással folytatódik.

Ha a kapus a védési cselekvés közben a labda teljes értékű birtoklása nélkül kicsúszik a kapuelőtérből, a labdát továbbjátszhatja.

5:5

A kapus a védésnél nem veszélyeztetheti az ellenfelet (8:3, 8:5, és 8:5 magyarázat, 13:1 b).

5:6

A kapus a birtokba vett labdával nem hagyhatja el a kapuelőteret (6:1, 13:1 a, és 15:7 3. bekezd.), amennyiben a játékvezető a kidobáshoz sípjelzést adott (szabaddobás 15:7 2. bekezd.), egyébként kidobás következik (15:7). Az előny szabályt a 15:7 szerint azonban figyelembe kell venni, ha a labdát elveszíti, miután labdával elhagyta a kapuelőteret.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A labdavezetés teljes értékű labda birtoklásnak számít, ezért a kapus labdavezetéssel nem hagyhatja el a kapuelőteret.

5:7

A kapus mindaddig nem érintheti a kapuelőtéren kívül a talajon fekvő, vagy guruló labdát, amíg a kapuelőtérben tartózkodik (6:1, 13:1 a).

MKSZ JAB állásfoglalás:

A mindkét lábával a kapuelőtérben álló kapus a mezőny légtérében lévő labdát:

-a kapuelőtérbe üti: kidobás

-az alapvonalon túlra üti: kidobás

-az oldalvonalon túlra üti: bedobás

5:8

A kapus nem viheti vissza a kapuelőtérbe a kapuelőtéren kívül a talajon fekvő, vagy guruló labdát (6:1, 13:1 a).

5:9

A kapus a labdával nem térhet vissza a mezőnyből saját kapuelőterébe (6:1, 13:1 a).

5:10

A kapus lábszárral, vagy lábbal nem érintheti a mezőny irányába mozgó labdát (13:1 a).

5:11

A kapus a 7 m-es dobás végrehajtásakor nem léphet túl a kapus-határvonalon (4 m-es vonal), vagy annak meghosszabításán mindkét irányban, amíg a dobó játékos kezét a labda el nem hagyta (14:9).

Magyarázat:

A kapus mindaddig, amíg egyik lábával a kapus-határvonalon (4 m-es vonal), vagy a mögött érinti a talajt, a másik lábát, vagy valamelyik testrészét a levegőben a vonal felett átlendítheti.

6. szabály: A kapuelőtér

6:1

A kapuelőtérben csak a kapus tartózkodhat (lásd azonban 6:3). Belépésnek tekintjük azt, ha a kapuelőteret, beleértve a kapuelőtérvonalat, egy mezőnyjátékos valamely testrészével megérinti.

6:2

A mezőnyjátékos kapuelőtérbe lépését a következők szerint kell elbírálni:

- a) kidobás, ha a támadó csapat labdát birtokló játékosa az ellenfél kapuelőterét megérinti. Ugyancsak kidobás, ha a játékos az ellenfél kapuelőterébe labda nélkül lép be és ezáltal előnyt szerez (12:1);
 - b) szabaddobás, ha a védőjátékos kapuelőtérbe való belépésével nem tiszta gólhelyzetet akadályozott meg (13:1 b, 8:7 f);
 - c) 7 m-es dobás, ha a védőjátékos a kapuelőtérbe való belépésével egy tiszta gólhelyzetet akadályoz meg (14:1 a).
- A kapuelőtérbe lépés fogalma nem azt jelenti, amikor a játékos(ok) csak megérinti(k) a kapuelőtér vonalat, hanem amikor tisztán belép(nek) a kapuelőtérbe.

6:3

A kapuelőtérbe lépés következmény nélkül marad:

- a) ha a játékos a labda eldobása után lép a kapuelőtérbe úgy, hogy az az ellenfélnek nem hátrányos;
- b) ha egy játékos labda nélkül lép a kapuelőtérbe és ezáltal nem szerez előnyt.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Ha a támadójátékos a labda eldobása után a kapuelőtérbe lép/érkezik, azonnal és a legrövidebb úton el kell hagynia a kapuelőteret (ha nem hagyja el a játékos kapuelőteret kidobás 6:7a) és ezután már a mezőnyben tartózkodva részt vehet a játékban.

A támadójátékos a kapuelőtér fölé ugrik, de a labdát nem neki adják: belépése szabálytalan. Kidobás következik.

Ha egy időben több támadó játékos ugrik a kapuelőtér fölé, mivel labdát csak egyikük kaphat a többi játékos belépése szabálytalan. Kidobás következik.

6:4

A labda „játékon kívül” van, ha azt a kapus a kapuelőtérben birtokolja – kezében tartja (12:1). A labdát ekkor kidobással kell ismét játékba hozni (12:2).

6:5

A kapuelő térben guruló labda játékban marad, a kapus csapata rendelkezik vele és csak a kapus hozhatja ismét játékba (kidobás 6:4 12:1-2). Amennyiben a kapus egyik csapattársa érinti a kapuelő térben guruló labdát, szabaddobást kell ítélni (13:1 a, 14:1 a, és Magyarázat a játékszabályokhoz 6. c. pont „A tiszta gólhelyzet meghatározása”). Amennyiben a labdát a támadó csapat egyik játékosa érinti, akkor kidobást (12:1) kell ítélni.

A labda abban a pillanatban játékon kívül van, amikor a kapuelő térben fekszik (12:1). A labdával a kapus csapata rendelkezik és csak a kapus érintheti. A kapusnak kell a labdát ismét játékba hozni a 6:4 és 12:2 (kivétel 6:7 b) szabályoknak megfelelően. Akkor is kapuskidobás következik, ha bármelyik csapatból egy játékos a kapus birtokában lévő labdát érinti 12:1-2., 13:3).

A kapuelő tér felett a levegőben lévő labda korlátozás nélkül megjátszható a 7:1 és 7:8 szerint.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A kapuelő térben guruló labda játékban marad (6:5) és ha a kapus csapatának valamelyik játékosa ekkor követ el egy szabálytalanságot (pl. szabálytalan cserét), vagy sportszerűtlenséget a szükséges büntetés után az ellenfél csapata dob szabaddobást a vétség helyéről. (13:1)

A kapuelő térben guruló labda játékban marad (6:5) és ha az ellenfél csapatának egyik játékosa ekkor követ el egy szabálytalanságot (pl. szabálytalan cserét), vagy sportszerűtlenséget a szükséges büntetés után a kapus csapata dob szabaddobást a vétség helyéről. (13:1)

Ha a labda a kapuelő térben fekszik, vagy a kapus magához vette/birtokolja, a labda játékon kívül van (6:4, 6:5, 12:1 II) és ha a kapus csapatának valamelyik játékosa, vagy az ellenfél csapatának egyik játékosa ekkor követ el egy szabálytalanságot (pl. szabálytalan cserét), vagy sportszerűtlenséget a szükséges büntetés után kidobás következik. (13:3)

6:6

Ha a védőcsapat játékosa védekezési kísérletnél megérinti a labdát, amelyet azután a kapus elfog, vagy a labda megáll a kapuelő térben, a játék kapuskidobással folytatódik (6:4-5).

6:7

Ha a labdát a saját kapuelő térbe játsszák a következők szerint kell ítélni:

- a) gól, ha a labda a kapuba kerül;
- b) szabaddobás, ha a labda a kapuelő térben marad, vagy ha a kapus megérinti, és az nem jut a kapuba (13:1 b);
- c) bedobás, ha a labda az alapvonalon túlra jut – a kapun kívül (11:1);
- d) a játék tovább folytatódik, ha a labda keresztül halad a kapuelő téren és a mezőnybe jut anélkül, hogy a kapus megérintette volna.

MKSZ JB állásfoglalás:

Ha a labdát a saját kapuelő térbe játsszák, szabaddobást kell ítélni, ha a labda a kapuelő térben marad, vagy a kapus megérinti (6:7 b):

a szabálytalanság helye a kapuelő tér, tehát a szabaddobási vonalnál kell végrehajtani a szabaddobást. (13:6)

6:8

A kapuelő térből a mezőnybe visszakerülő labda játékban marad.

IHF állásfoglalás:

6:8 szabály: Sérült kapus.

A kapus megsérül, cselekvőképtelen lesz. Ebben az esetben a kapus védelme az elsődleges. A játék újraindítását illetően különböző esetek lehetségesek:

a) A labda elhagyja az oldalvonalat, az alapvonalat, vagy fekszik/gurul a kapuelő téren belül. A szabály helyes alkalmazása: a játék azonnali megszakítása, bedobás vagy kidobás az előbbiek függvényében, a játék újraindítása.

b) A játékvezetők megszakították a játékot még mielőtt a labda elhagyta volna az oldalvonalat vagy az alapvonalat, illetőleg a labda feküdné/gurulna a kapuelő téren belül. A helyes megoldás: a játék helyzetnek megfelelő újraindítás

c) A labda a kapuelő tér felett a levegőben van.

A helyes megoldás: egy-két másodperc kivárás, míg az egyik csapat birtokolja a labdát, játék megszakítás, a játék újraindítása a labdát birtokló csapat szabaddobásával.

d) A játékvezetők akkor sípolnak, amikor a labda még a levegőben van.

Helyes megoldás: a játék a labdát utoljára birtokló csapat szabaddobásával folytatódik.

e) A cselekvőképtelen kapusról a labda visszapattan a támadó játékoshoz.

Helyes megoldás: a játék azonnali megszakítása; a játék újraindítása a labdát birtokló csapat szabaddobásával.

Megjegyzés: ilyen esetekben 7 méteres dobás soha sem lehetséges. A játékvezetők tudatosan a kapus védelméért szakították meg a játékot. Ezért itt nem a 14:1b szerinti „illetéktelen sípjelről” van szó.

7. szabály: Játék a labdával, passzív játék

Játék a labdával

Megengedett:

7:1

A labdát kézzel (nyitott vagy zárt), karral, fejjel, törzssel, combbal és térddel dobni, elfogni, megállítani, lökni, vagy ütni.

7:2

A labdát legfeljebb 3 mp-ig szabad tartani akkor is, ha az a talajon van (13:1 a).

MKSZ JAB állásfoglalás:

A játékos a kezében tartott labdával a talajt megérintheti, majd a labdát felemelheti a 3mp-es szabály figyelembevételével.

7:3

Az elfogott labdával legfeljebb 3 lépést szabad megtenni (13:1).

Egy lépésnek tekintjük:

- a) ha mindkét lábával a talajon álló játékos az egyik lábát felemeli, és ismét visszahelyezi, vagy az egyik lábát egyik helyzetből egy másikba mozgatja;
- b) ha a játékos a talajt egyik lábával érinti, és a labdát elfogja, s ezután a másik lábával megérinti a talajt;
- c) ha a játékos egy ugrás után egyik lábával érinti a talajt és utána ugyanazzal a lábával ugrik, vagy a talajt a másik lábával megérinti;
- d) ha a játékos egy ugrás után mindkét lábával egyidejűleg érinti a talajt és utána az egyik lábát felemeli, és ismét visszahelyezi, vagy az egyik lábát egyik helyzetből egy másikba mozgatja.

Magyarázat:

Az is szabályos, ha a labdával a játékos a talajra esik, csúszik, majd feláll, és tovább játssza, vagy ha a játékos a labdáért vetődik, megfogja, majd feláll és megjátssza.

IHF állásfoglalás:

7:3 szabály: Lépés

A 7:3c,d szabálypontok szerint nem minősül lépésnek a láb első talajérintése miután a labdát ugrás alatt elfogta a játékos. Mindemelllett „a labda átvétele” a labda-átadás fogadását jelenti.

Labdavezetés és a labda megfogása nem tartozik ezen szabály ugrás alatti „labda átvétele” témakörébe. Labdavezetés utáni lábletétel kivétel nélkül az első lépésnek számít.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Amennyiben a játékos a labdával elesik, és azzal a talajon csúszik, nem számít lépésnek.

A játéktér talajának hibájából egyik csapatnak sem származhat előnye vagy hátránya:

Ha a támadójátékos a játéktér talajának hibája miatt elcsúszik/elesik és emiatt elveszti a labdát, (a labda a talajon gurul, a levegőben pattog) a játékvezetők azonnal szakítsák meg a játékidőt, rendeljenek el törlést és ezután sípjelre folytatódik a játék a támadó csapat szabaddobásával. (13:4b)

További példák:

- Ha a támadójátékos a játéktér talajának hibája miatt elcsúszik/elesik és emiatt elveszti a labdát, amely azonban a társához kerül, a játék folytatódik, ha közvetlen gólveszélyes helyzet alakult ki. (13:4a)
- Ha a támadójátékos a játéktér talajának hibája miatt elcsúszik/elesik és emiatt elveszti a labdát, amely azonban a társához kerül, de nem alakult ki közvetlen gólveszélyes helyzet, a játékvezetők azonnal szakítsák meg a játékidőt, rendeljenek el törlést és ezután sípjelre folytatódik a játék a támadó csapat szabaddobásával. (13:4a)
- Ha a támadójátékos a játéktér talajának hibája miatt elcsúszik/elesik és emiatt elveszti a labdát, amely azonban az ellenfélhez kerül, és a játékvezetők csak ekkor szakítják meg a játékot, a játék a labdát birtokló csapat szabaddobásával folytatódik. (13:4b)

Ha a védőjátékos/kapus a játéktér talajának hibája miatt elcsúszik/elesik a játékvezetők azonnal szakítsák meg a játékidőt, rendeljenek el törlést és ezután sípjelre folytatódik a játék a támadó csapat szabaddobásával.

Ha a talajon fekvő/guruló/pattogó labdáért küzdő támadó játékos vagy a védő játékos, vagy mindkettő a támadó és a védőjátékos is elcsúszik a játéktér talajának hibája miatt, a játékvezetők azonnal szakítsák meg a játékidőt, rendeljenek el törlést és ezután sípjelre folytatódik a játék annak a csapatnak a szabaddobásával, amelyiknél a labda a megszakítás előtt volt. (13:4b)

7:4

Futás vagy állás közben:

- a) egyszer a talajra dobni és egy, vagy két kézzel ismét elfogni;
- b) ismételten egy kézzel a talajra ütni (egykezes labdavezetés) és azután egy vagy két kézzel ismét elfogni, illetve felvenni;
- c) ismételten egy kézzel gurítani és azután egy vagy két kézzel újra elfogni.

Mihelyt azonban a labdát egy vagy két kézzel ismét elfogják, legfeljebb 3 lépés, illetve 3 mp után tovább kell játszani (13:1 a).

A labda vezetése (talajra dobása vagy ütögetése) akkor kezdődik, ha a játékos valamely testrészével megérinti a labdát és azt a talajra irányítja.

Ha a labda egy másik játékost, vagy a kaput érintette, szabad újból vezetni és ismét elfogni (*lásd azonban 14:6*).

MKSZ JAB állásfoglalás:

A labdavezetés teljes értékű labda birtoklásnak számít.

De megengedett, hogy a kapus a kapuelőtérben tartózkodva a mezőnyben vezesse a labdát vagy a mezőnyjátékos a mezőnyben tartózkodva a kapuelőtérben vezesse a labdát.

7:5

A labdát az egyik kézből a másikba átvezetni.

7:6

A labdát térdelve, ülve vagy fekve továbbjátszani, ami azt jelenti, hogy megengedett, hogy a játékos ebből a helyzetből egy formai dobást (pl. szabaddobást) végrehajtson, amennyiben a 15:1 előírásait betartja, beleértve azt is, hogy az egyik lába végig a talajon van.

Nem megengedett:

7:7

A már birtokba vett labdát egynél többször megérinteni anélkül, hogy az közben a talajt, egy másik játékost, vagy a kaput érintette volna (13:1 a). A többszöri érintés azonban elfogadható (nem szabálytalan) akkor, ha a labda elfogása, megállítása vagy másféle megszerzési kísérlete közben az azonnali birtokbavétel (elfogás) nem sikerült;

7:8

A labdát lábbal vagy lábszárral (térd alatt) érinteni kivéve, ha azt az ellenfél dobta a játékosra (13:1 a-b, és ld. még 8:7 e);

7:9

Ha a labda a játéktéren levő játékvezetőt érinti, a játék folytatódik.

7:10

Ha a labdát birtokló játékos egy vagy két lábbal a játéktéren kívülre mozog (bár a labda még a játéktéren belül marad), - pl. azért, hogy egy védőjátékost megkerüljön -, az ellenfél javára kell szabaddobást ítélni (13:1 a).

Amennyiben a támadócsapat egyik játékosa labda nélkül elhagyja a játékteret, a játékvezetőnek fel kell szólítani a visszatérésre. Ha a játékos ezt nem teljesíti, vagy csapatánál ez megismétlődik, további felhívás nélkül az ellenfél javára szabaddobást kell ítélni (13:1 a). Az ilyen szabálytalanság a 8. és a 16. szabály szerint nem jár személyes büntetéssel.

Passzív játék

7:11

A labdát nem szabad a csapat birtokában tartani a támadás vagy a kapura lövés felismerhető kísérlete nélkül. Ugyancsak nem megengedett ismételt kísérletetni a csapat kezdődobásának, bedobásának, kidobásának vagy szabaddobásának végrehajtását (*ld. Magyarázat a játékszabályokhoz 4. sz. „Passzív játék”*). Ezt passzív játéknak kell tekinteni, amelyet a labdás csapat elleni szabaddobással kell büntetni, amennyiben a passzív tendencia nem fejeződik be (13:1 a). A szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt.

4. Magyarázat a passzív játékhoz (7:11)

A. Általános utalások

A passzív játék szabályozásának az a célja, hogy megakadályozza a kevésbé attraktív, illetve a játékiramot szándékosan késleltető kézilabdázást. Elvárás, hogy a játékvezetők a mérkőzés teljes ideje alatt egységesen ismerjék fel és bírálják el a passzív játékmodort.

A passzív játék minden játékfázisban megvalósulhat, például a labda felhozatalnál, a támadásépítésnél, illetve a támadás befejezése során egyaránt.

Jellegzetes esetek a passzív játéknál:

- szoros eredmény, főleg a mérkőzés végén,
- számbeli hátrány (időlegesen kiállított játékos(ok)),
- jelentős játéktudásbeli különbség a két csapat között, különösen, ha ez a védőjátékban mutatkozik meg.

A fent említett esetek önállóan ritkán fordulnak elő és a játékvezetőknek azokat a szabályokkal összefüggésben kell megítélni. Különösen az aktív védekező tevékenység hatását kell figyelembe venni.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A passzív játék (7:11), valamint a játék késleltetése (8:7c, 15:5b) sem tartalmukban, sem következményeikben nem azonosak. A játék késleltetése sportszerűtlen magatartás és ismétlődéskor büntetni kell.

Kezdődobás késleltetésénél:

elsősorban Time out, ha nem volt játékidő megszakítás, akkor sürgetés, majd passzív figyelmeztető jelzés a dobás végrehajtására adott sípjel után közvetlenül (4. magyarázat B/1).

Ismétlődés esetén a vétkes játékos progresszív büntetése.

7:12

Ha a passzív játékra utaló tendencia felismerhető, a játékvezetőnek előfigyelmeztető karjelzést (17. karjelzés) kell alkalmazni. Ez a labdát birtokló csapatnak alkalmat ad arra, hogy támadásvezetését megváltoztassa és így a labda elvételét elkerülje. Amennyiben a előfigyelmeztető jelzés után sem változik a támadási módor, vagy nem lőnek kapura, a labdát birtokló csapat ellen szabaddobást kell ítélni. *(ld. Magyarázat a játékszabályokhoz 4. pont „Passzív játék”).*

Rendkívüli helyzetekben a játékvezető előzetes figyelmeztető jelzés nélkül is ítélni szabaddobást a labdát birtokló csapat ellen (pl. a tiszta gólhelyzet szándékos kihagyása).

4. Magyarázat a passzív jelzéshez (7:12)

B. Figyelmeztető karjelzés használata

Különösen a következő esetekben kell figyelmeztető karjelzést alkalmazni:

B/1. Lassú játékoscsere, illetve támadás előkészítés lassítása esetén

Tipikus ismertető jelek:

- kezdődobásnál várakozás a cserejátékosra;
- a játékos késlelteti a szabaddobás végrehajtását (úgy tesz, mintha nem tudná, hogy hol van a végrehajtás pontos helye), egy kezdődobásnál (a kapus lassan továbbítja a labdát, tudatosan rosszul játsza azt a kezdődobáshoz, vagy lassan megy a labdával a kezdődobáshoz);
- a labda helyben való vezetése;
- a labda visszajátszása a középvonaltól a saját térfélre annak ellenére, hogy az ellenfél nem gyakorol nyomást.

B/2. Késleltetett cserénél, miután a támadásépítés elkezdődött

Tipikus ismertető jelek:

- minden játékos elfoglalta a támadási pozícióját
- a csapat a támadás felépítési fázist egy előkészítő, sok átadásos játékkal kezdi
- csak ezután történik ezen csapaton belül a játékos csere

Magyarázat

Az a csapat, mely a saját térfeléről gyors támadást indít, de azt az ellenfél térfelén nem tudja kapurlövéssel befejezni, ezt követően még végrehajthat játékoscserét.

B/3. Túlságosan hosszú lefolyású támadásépítésnél

Általánosságban a támadó csapat számára biztosítani kell annak lehetőségét, hogy a közvetlen, kapura irányuló támadás előtt átadásokat hajtson végre.

Tipikus ismertető jelek:

- a támadás nem közvetlenül kapura irányul;

Magyarázat

Gólszerzési szándék legfőképp akkor áll fenn, ha a labdát birtokló csapat olyan támadó taktikai elemeket alkalmaz és a védőkkel szemben térbeli előnyre vagy a támadásépítés során látható tempónövelésre törekszik.

- gyakori labdaátvétel álló helyzetben vagy hátrafelé mozgásban;
- labdavezetés álló helyzetben;
- az egy-egy elleni játéknál: a támadó játékos nem viszi végig támadó szándékát, a játékvezetői ítéletre vár, vagy nem szakad el a védőtől (nem szerez térbeli előnyt);
- aktív védőjáték: az aktív védőjáték megakadályozza a támadójáték tempójának növelését az átadás vagy mozgás útjának korlátozásával;
- speciális szempont túlságosan hosszú támadásépítési fázis esetén: ha a támadó csapatnak nem sikerül a támadásépítési és befejezési szakasza között határozott tempónövelést elérni.

C. Előfigyelmeztető karjelzés használata

Az a játékvezető (mezőny vagy kapu), aki felismeri a passzív játékot, felemeli a karját (17. karjelzés), mutatja, hogy nem ismerhető fel a kapuralövési szándék. A másik játékvezetőnek is át kell venni a karjelzést.

Ha a labdát birtokló csapat nem tesz kísérletet arra, hogy gólhelyzetet alakítson ki vagy késlelteti a játékfolytatást, az előfigyelmeztető karjelzést kell alkalmazni.

A karjelzést addig kell fenntartani amíg:

- a támadás befejeződik
- a karjelzés érvényét veszti (lásd a következő utalásoknál)

A támadójáték a labda birtoklásával kezdődik és a gól megszerzésével vagy a labda elvesztésével ér véget.

A figyelmeztető karjelzést normál esetben a támadás végéig fenn kell tartani. Támadás közben azonban van két eset, amikor a „passzív játék” jelzésének fenntartása már nem indokolt és a karjelzést meg kell szüntetni

- a labdát birtokló csapat kapura lő és a labda a kapuról vagy a kapusról visszapattn a támadó csapathoz vagy az oldalvonalon kívülre kerül;
- ha a védekező csapat játékosa, hivatalos személye szabálytalanság vagy sportszerűtlen magatartás miatt progresszív büntetést kap. (16-os szabály).

Mindkét esetben új támadásépítési fázis engedélyezett a támadó csapat számára

D. Az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után

Az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után a játékvezetők adjanak kellő időt a támadó csapatnak, hogy megváltoztathassák támadásukat. Figyelembe kell venniük az eltérő képességbeli különbségeket a különböző korcsoportokban és osztályályokban. A figyelmeztetett csapat számára engedélyezni kell a gólszerzés előkészítésének lehetőségét. Ha a támadó csapat ennek ellenére sem tesz felismerhető kísérletet a kapura lövésre, akkor a két játékvezető egyike passzív játékot ítél. (7:11-12)
(Lásd: az alábbiakban „Döntéshozatali (ítélkezési) szempontok az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után“)

Megjegyzés:

A támadójátékos gólveszélyes játékánál, kapuralövési kísérleténél nem szabad passzív játékot ítélni.

Döntéshozatali (ítélkezési) szempontok az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után:

D/1. Támadó csapat:

- nincs egyértelmű tempónövekedés;
- nincs gólszerzési szándék;
- egy - egy elleni játéknál nem szerez térbeli előnyt;
- késleltetés a labdával való játék közben (pl: a labdaátadás útjának korlátozása a védekező csapat által)

D/2. Védekező csapat:

- a védekező csapat megpróbál szabályos eszközökkel tempónövelést, illetve gólszerzési szándékot megakadályozni;
- nem szabad passzív játékot ítélni, ha az agresszív védelem folyamatos szabálytalanságokkal akadályozza a támadás folyamatát.

E. Melléklet

A tempócsökkenés ismérvei

- a támadás nem közvetlenül a kapu felé, hanem oldalra irányul;
- gyakori keresztirányú futómozgás a védőfal előtt anélkül, hogy nyomást gyakorolna a védelemre;
- nincs közvetlenül kapura irányuló támadás pl. az egy-egy elleni játék során vagy labda átadások a kapuelőtér vonal és a szabaddobási vonal közötti területen;
- két játékos közötti egymás utáni többszöri átadás egyértelmű kapura irányuló akció nélkül;
- a labdát már többször körbejátszották anélkül, hogy egyértelmű tempónövekedés vagy a gólszerzési szándék felismerhető lenne.

Az egy-egy elleni játék ismertetőjelei, amelyeknél nincs térbeli előnyszerzési szándék

- egy-egy elleni játékban, ahol felismerhetően nincs áttörési tér (áttörési tér elzárása védekező játékosok által)
- egy-egy elleni játék, ahol a kapura irányuló áttörés célja nem ismerhető fel
- egy-egy elleni játék, amely csak a szabaddobás elérésére irányul pl: kierőszakolt védő szabálytalanság (átkarolás, megfogás), egy-egy elleni játék megszakítása annak ellenére, hogy lenne áttörési lehetőség.

Aktív védőjáték ismertetőjelei a szabályokkal összhangban:

- megpróbál nem szabálytalankodni azért, hogy elkerülje a játékmegszakítást;
- a támadójátékosok útjának, akár két játékos összezárásával történő megakadályozása;
- a védő kilépésével az átadás útjának korlátozása;
- mélységi védőakciók, amellyel a támadókat visszaszorítják a mezőnybe;
- átadások kikényszerítése a kaputól távoli, gólszerzésre kevésbé veszélyes területekre.

8. szabály: Szabálytalanságok, sportszerűtlen magatartás

Megengedett cselekedetek

8:1

Megengedett:

- a) nyitott kézzel a labdát kijátszani az ellenfél kezéből;
- b) hajlított karokkal, az ellenféllel testi kapcsolatot felvenni, őt ilyen módon ellenőrizni és kísérni;
- c) pozícióért való küzdelemben törzssel az ellenfelet elzárni;

Magyarázat:

Az elzárásról akkor beszélhetünk, ha a játékos meg akarja akadályozni, hogy az ellenfél szabad, nyitott helyre mozogjon. Az elzárás kialakítását, annak fenntartását, az elzárásból való kiszabadulást alapvetően az ellenfélre nézve (ld. azonban 8:2 b) passzívan kell végrehajtani.

Szabálytalanságok, amelyek alapesetben nem vezetnek személyes büntetéshez (ld. azonban a döntést befolyásoló tényezőket a 8:3 a-d pontban)

Nem megengedett cselekedetek

8:2

Nem megengedett:

- a) az ellenfél birtokában levő labdát kiszakítani vagy kiütni;
- b) az ellenfelet karral, kézzel, lábbal elzárni vagy bármilyen testrészsel eltaszítani; amely magában foglalja akár alaphelyzetben, akár mozgásban elkövetve a veszélyes könyök használatot is;
- c) az ellenfelet (testét vagy sportöltözékét) megragadni még akkor sem, ha az szabadon tudja folytatni a játékot;
- d) az ellenfélnek rohanni vagy nekiugrani;

Szabálytalanságok, amelyek személyes büntetést vonnak maguk után a 8:3-6 szabályok értelmében

8:3

Azokért a vétségekért, amelyek főleg vagy kizárólag az ellenfél testére irányulnak személyes/progresszív büntetést kell alkalmazni. Ez azt jelenti, hogy a szabaddobást vagy a 7 m-es dobást személyes büntetéssel kell kiegészíteni, kezdve a figyelmeztetéssel (16:1), majd időleges kiállításal (16:3 b) és végül a kizárással (16:6 d).

Súlyos szabálytalanságok elkövetése esetén három további büntetési szint alkalmazható:

- Szabálytalanságok, amelyeket azonnali időleges kiállításal kell büntetni (8:4);
- Szabálytalanságok, amelyeket azonnali kizárással kell büntetni (8:5);
- Szabálytalanságok, amelyeket azonnali kizárással kell büntetni, kiegészítve írásos jelentéssel (8:6);

Döntéshozatali (ítélkezési) szempontok:

Az alábbi szempontokat, illetve azok kombinációit kell figyelembe venni a személyes büntetéseket igénylő ítéletek meghozatalakor:

- a) a szabálytalankodó játékos **pozíciója** (szemből, oldalról, vagy hátulról érkező támadás);
- b) a szabálytalan akció **mely testrésze** irányul (törzs, lövő kar, lábak, fej/torok/nyak);
- c) a szabálytalan akció **lendülete, ereje** (a testi kapcsolat intenzitása, és/vagy a szabálytalanság az ellenfél mozgása közben történt-e);
- d) a szabálytalanság **hatása**:
 - befolyása a testre és labda feletti kontrollra
 - a mozgásképesség csökkentése vagy megakadályozása
 - a folyamatos játék megakadályozása

A szabálytalanságok megítélése különös játékszituációkban nagyon fontos (pl. lövés közben, szabad résekbe való befutásnál, nagy sebességű akcióknál).

Szabálytalanságok, amelyek azonnali időleges kiállítást vonnak maguk után

8:4

Bizonyos vétség esetén azonnal időleges kiállítást kell alkalmazni, függetlenül attól, hogy a játékos előzőleg kapott-e figyelmeztetést.

Ez különösen érvényes olyan szabálytalanságokra, ahol a vétkes játékos figyelmen kívül hagyja az ellenfélre ható veszélyeket (*ld. még 8:5 és 8:6*);

A 8:3 szerinti döntési szempontokat figyelem bevéve az alábbi szabálytalanságokról lehet szó:

- a) nagy intenzitással elkövetett szabálytalanságok, vagy a nagy sebességgel futó játékos elleni szabálytalanságok;
- b) az ellenfél hosszú ideig történő megtartása/fogása vagy lerántása;
- c) fejre, torokra vagy nyakra irányuló vétségek;
- d) kemény ütés a törzsre vagy lövő karra;
- e) az ellenfél megtámadásának megkísérlése, aki emiatt elveszíti a teste feletti ellenőrzést (pl. ugró ellenfél lábának/lábfejének megfogási kísérlete; *ld. azonban 8:5 a*);
- f) nagy sebességgel az ellenfélbe való rohanás vagy ugrás.

Szabálytalanságok, amelyek kizárást vonnak maguk után

8:5

Azt a játékost, aki az ellenfelet egészségre veszélyesen megtámadja, kizárással kell büntetni (16:6 a). Az ellenfél egészségének veszélyeztetése következhet a szabálytalanság intenzitásából, vagy abból a tényből, hogy a játékos képtelen felkészülni az ellene irányuló szabálytalanságra, és így megvédeni sem tudja magát (*ld. 8:5. pont Magyarozatát*).

A 8:3 és 8:4 szempontokat kiegészítve, a következő döntési szempontok is érvényesek:

- a) futás, ugrás, illetve lövő akció közben a test feletti ellenőrzés elvesztése;
- b) az ellenfél testére irányuló különösen agresszív akció, kiemelten arcra, torokra vagy nyakra (a testi kontaktus intenzitása);
- c) a vétkes játékos gondatlan magatartása a szabálytalanság elkövetésekor.

Magyarozat:

Kis vétségek csekély testi kapcsolattal is lehetnek nagyon veszélyesek és alkalmasint súlyos sérülésekhez vezethetnek különösen, ha a szabálytalanság a játékost ugrás vagy futás közben a levegőben éri, amikor védtelen. A játékos veszélyeztetése és nem a testi érintkezés mértéke számít annak megítélésében, hogy a vétségért kizárást kell-e alkalmazni.

Ez érvényes akkor is, amikor a kapus elhagyja a kapuelőteret az ellenfélnek szánt labda megszerzésének szándékával. Ekkor a kapus felelősége azt biztosítani, hogy a szituációból ne származzon az ellenfél egészségére veszélyes akció.

A kapust ki kell zárni, ha:

- a) megszerzi a labdát, de mozgása ütközést eredményez az ellenféllel;
- b) nem sikerül elérnie vagy megszerezni a labdát, de ütközést okoz az ellenféllel;

Ezekben az esetekben, ha játékvezetők arról is meggyőződtek, hogy a kapus szabálytalansága nélkül az ellenfél elérte volna a labdát, még 7 méteres dobást is kell ítélni.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Ha a kapus elhagyja a kapuelőteret az ellenfélnek szánt labda megszerzésének szándékával, az ő felelősége azt biztosítani, hogy ne származzon az ellenfél egészségére veszélyes akció /8:5/.

-ha ütköznek: kizárás (8:5 a, b);

-ha az ellenfél elérte volna a labdát: +7 m-es;

-különösen gondatlan, veszélyes akció a kapus részéről: + írásos jelentés (8:6);

-ütemkülönbségnél (a kapus már mezőnyjátékosnak számít) ha átkarolja, vagy megtartja a kapus a támadót: időleges kiállítás + gólhelyzetben 7m-es (8:2 c);

-ha a támadó „eljátssza”, vagy provokálja az ütközést: a támadó progresszív büntetése (8:7 d).

Kizárás különösen gondatlan, veszélyes, szándékos vagy rosszindulatú akciókért (amelyeket írásban is jelenteni kell)

8:6

Amennyiben a játékvezetők különösen gondatlan, különösen veszélyes, szándékos vagy rosszindulatú/alattomos akciónak ítélnék meg egy esetet, a mérkőzés után írásos jelentést kell készíteni azért, hogy a felelős hatóságoknak lehetőségük legyen további intézkedésekről döntést hozni.

A 8:5 pontnál található szempontokat kiegészítve a következő jellemzők és jellegzetességek szolgálhatnak döntési szempontként:

- a) különösen gondatlan vagy különösen veszélyes akció;
- b) szándékos, vagy rosszindulatú/alattomos akció, ami teljesen játékidegen;

Magyarázat:

Ha az utolsó percben követnek el a 8:5 vagy 8:6 szabálypontok alá tartozó szabálytalanságot, amelynek célja, hogy gólt előzzenek meg, akkor ezt a 8:10 d pont szerinti "durva, sportszerűtlen magatartás"-nak kell tekinteni és a szerint kell büntetni.

Sportszerűtlen viselkedés, amely 8:7-10 szabálypontok szerint személyes büntetést von maga után

Azok a testi és szóbeli kifejezésmódok, amelyek nem egyeztethetők össze a sportszerűség szellemével, sportszerűtlen magatartásnak minősülnek. Ez érvényes a játékosokra és a hivatalos személyekre a pályán és azon kívül is. A büntetés szempontjából négy szintje van a sportszerűtlen, súlyosan sportszerűtlen és a durva sportszerűtlen magatartásnak:

- progresszíven büntetendő esetek (8:7);
- azonnal időleges kiállításal büntetendő esetek (8:8);
- kizárással büntetendő esetek (8:9);
- kizárással és írásos jelentéssel büntetendő esetek (8:10)

IHF állásfoglalás:

8:5, 8:6 szabályok: Kizárás, kizárás + írásos jelentés.

Az írásos jelentés nélküli és írásos jelentéssel járó kizárások szempontjai:

A következő szempontok segítenek a 8.5 és 8:6 szabályok közötti megkülönböztetésében:

a) Mi határozza meg a „különösen gondatlanság”-ot?

- tettlegességek és ehhez hasonló akciók
- könnyörtelen vagy felelőtlen akciók szabályos viselkedés tudata nélkül
- nem visszafogott ütés
- rosszindulatú akciók

b) Mi határozza meg a „különösen veszélyes”-t?

- védtelen ellenfél elleni akciók
- különösen kockázatos és súlyos akciók, amelyek az ellenfél egészségét veszélyeztetik

c) Mi határozza meg az „előre megfontoltság”-ot?

- szándékosan és tudatosan végrehajtott rosszhiszemű akció
- szándékos akciók az ellenfél teste ellen csak azért, hogy megakadályozza az ellenfél akcióját

d) Mi határozza meg a „rosszhiszemű akció”-t?

- alattomos és takart a felkészületlen ellenféllel szemben

e) Mi határozza meg a „játékidegen esetek”-et?

- a labdától távoli akciók végrehajtása
- a játék taktikájához semmilyen módon nem kapcsolódó akciók

Sportszerűtlen viselkedés, amely progresszív büntetést von maga után

8:7

Az alábbi a-f pontokban leírt esetek példák a sportszerűtlen viselkedésre, amelyeket progresszíven kell büntetni, kezdve a figyelmeztetéssel.

- a) a játékvezetői ítélet elleni tiltakozás, vagy szóbeli és nem szóbeli akciók, amelyek speciális játékvezetői ítéletet akarnak elérni;
- b) az ellenfél vagy csapattárs bosszantása akár szóval, akár gesztusokkal, vagy az ellenfélre való kiáltás a megzavarás érdekében;
- c) az ellenfél formális dobásai végrehajtásának késleltetése a három méteres távolság be nem tartásával vagy más módon;
- d) "színészkedés", amellyel megpróbálják félrevezetni a játékvezetőket az ellenfél akcióira vonatkozóan, vagy az akciók hatásainak felnagyítása/eltúlzása annak érdekében, hogy time out-ot vagy épp az ellenfélnek adandó meg nem érdemelt büntetést provokáljanak ki;
- e) a lövés vagy átadás szándékos lábfejjel vagy lábszárral való blokkolása; egyértelmű reflex-mozgás, pl. a lábak együttes mozgása, nem büntetendő (ld. még 7:8);
- f) a kapuelőtér rendszeres megsértése taktikai okokból.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Egyik csapat szabaddobás (vagy bármelyik formai dobás) végrehajtására készül, de az ellenfél játékos nem áll három méterre a dobó játékostól, ezzel késlelteti a dobás végrehajtását: A szabályok merev alkalmazása szerint azonnal progresszív büntetést kell alkalmazni, majd a szabaddobást sípjelre végrehajtani (8:7 c, 15:9).
Azonban a hazai és a nemzetközi gyakorlat szerint: nem kell bürokratikusnak lenni és csak azért is kiállítani, de legfeljebb két alkalommal fogadható el a helyesbítés, a harmadik esetben legalább figyelmeztetést kell adni.

Sportszerűtlen viselkedés, amely azonnali időleges kiállítást von maga után

8:8

Bizonyos sportszerűtlen esetek jellegüknél fogva komolyabbnak minősülnek és azonnali időleges kiállítást vonnak maguk után függetlenül attól, hogy előtte a játékos vagy a hivatalos személyek kaptak-e figyelmeztetést.

Példák az ilyen viselkedésre:

- a) a hangoskodást magába foglaló tiltakozás erőteljes gesztusokkal, vagy a provokatív viselkedés;
- b) a labdás játékos a labdát nem teszi le, vagy nem ejti le a földre, hogy az ellenfél azonnal hozzájuthasson, amikor a játékvezetők csapatától elvették a labdát;
- c) a cserehelyre jutott labda szabad hozzáféréseinek megakadályozása;

Súlyos sportszerűtlen magatartás, amely kizárást von maga után

8:9

Bizonyos sportszerűtlen viselkedési formák olyan súlyosnak minősülnek, hogy kizárást vonnak maguk után. Példák az ilyen viselkedésre:

- a) a labda látványos, tüntető eldobása vagy elütése egy játékvezetői ítéletet követően;
- b) a kapus tüntetőleg nem hajlandó a 7 méteres dobás védésére;
- c) a labda szándékos ellenfélre való dobása játékmegszakítás alatt; ha ez nagyon közélről és nagy erővel történt, ez sokkal inkább megítélendő a 8:6 pontban említett "különösen gondatlan akció" szerint;
- d) a dobójátékos 7 méteres dobásnál eltalálja a kapus fejét, miközben a kapus feje nem mozog a labda irányába;
- e) a dobójátékos szabaddobásnál eltalálja a védő fejét, miközben a védő feje nem mozog a labda irányába;
- f) az elszenvedett szabálytalanság viszonzása.

Magyarázat:

7 méteres dobásnál és szabaddobásnál a dobó játékos felelőssége az, hogy ne veszélyeztesse a kapus vagy a védő testi épségét.

Kizárás, amely különösen durva, sportszerűtlen magatartás miatt következett be (amelyeket írásban is jelenteni kell)

8:10

Amennyiben játékvezetők különösen sportszerűtlennek ítélnék meg egy viselkedést, erről írásos jelentést is kell készíteniük a mérkőzés után, hogy a felelős hatóságoknak lehetőségük legyen további intézkedésekről döntést hozni.

Az alábbi esetek szolgálhatnak példaként:

- a) bármely személy (játékvezető, időmérő, titkár, küldött, hivatalos személy, játékos, néző stb.) sértegetése vagy fenyegetése szóbeli vagy nem szóbeli módon (pl. arckifejezéssel, gesztusokkal, testbeszéddel vagy testi kontaktussal);
- b) (I) hivatalos személy játékba avatkozása a játéktéren vagy a cserehelyen, vagy
(II) egy játékos által tiszta gólhelyzet megakadályozása akár szabálytalan játéktérre lépéssel (4:6), akár a cserehelyről;
- c) játékmegszakítás alatt a mérkőzés utolsó percében egy játékos vagy egy hivatalos személy az ellenfél dobását késlelteti, vagy megakadályozza annak érdekében, hogy az ellenfél tudjon kapura lövést végrehajtani vagy tiszta gólhelyzetet kialakítani; ezt különösen durva sportszerűtlenségnek kell tekinteni, és bármilyen közbeavatkozásra (pl. csak kispókú testi akció, labdaátadás elfogása, a

labdaátvételbe való beavatkozás, a labda el nem engedése) alkalmazni kell;

- d) **játékban lévő labda** esetén a mérkőzés utolsó percében az ellenfél a **8:5 vagy a 8:6 pont alá tartozó cselekményt követi el, és ezzel kapura lövést vagy tiszta gólhelyzet kialakítását akadályozza meg; ezt nem csak a 8:5 vagy a 8:6 pont szerinti kizárással kell büntetni, hanem írásos jelentést is kell készíteni;**

IHF állásfoglalás:

8:5, 8:6, 8:9, 8:10 szabályok: Többletjátékos

Azokban az esetekben, amikor a védekező csapatból többletjátékos vagy hivatalos személy avatkozik játékba, a következő szempontokat kell mérlegelni a büntetéseket és a játékfolytatást illetően:

- játékos vagy hivatalos személy az elkövető
- tiszta gólhelyzetet megakadályozásáról van-e szó

A fenti szempontoknak megfelelően az alábbi esetek fordulhatnak elő:

- a) Tiszta gólhelyzetben csere végrehajtása nélkül többletjátékosként a játéktérre lép a játékos.

Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, kizárás írásos jelentéssel

- b) Szabálytalan csere: az időmérő/szövetségi képviselő tiszta gólhelyzetben sípol.

Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, 2 perces kiállítás

- c) Tiszta gólhelyzetben egy hivatalos személy lép a játéktérre.

Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, kizárás írásos jelentéssel

- d) Hivatalos személy a játéktérre lép de nincs tiszta gólhelyzet

Helyes szabályalkalmazás: szabaddobás, progresszív büntetés

IHF állásfoglalás:

8:9, 8:10a szabályok: Köpés.

A köpés a tettelegességhez hasonló akció, amit a 8:10a szerint kell büntetni (kizárás írásos jelentéssel). A sikeres köpés (8:10 szerinti büntetéssel) és a sikertelen (8:9 szerinti büntetéssel) megkülönböztetése, amely korábban lett bevezetve, továbbra is változatlanul megmarad.

IHF állásfoglalás:

8:10c, 8:10d szabályok: Utolsó perc.

„A mérkőzés utolsó perce” jelentheti a rendes játékidő végét (a 2. félidő végét), de ugyanúgy mindkét meghosszabbítás 2. félidejének végét is. (16:10)

IHF állásfoglalás:

8.10c szabály: 3m-es távolság

A 3m-es távolság be nem tartása csak akkor vezet kizáráshoz (írásos jelentéssel) a mérkőzés utolsó percében, ha a dobást nem tudják végrehajtani emiatt.

Ha dobást végrehajthatják, de azt egy túl közel álló játékos blokkolja, akkor normál progresszív büntetést kell alkalmazni a mérkőzés utolsó percében.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A mérkőzés utolsó percében akadályozzák a kezdődobás vagy bármelyik formai dobás végrehajtását:

ha az ellenfél egyik játékosa nem engedi végrehajtani a dobást:

kizárás + írásos jelentés (8:10 c, 16:8);

ha az ellenfél zavarja a dobás végrehajtását, de a játékos végrehajtja a dobást: előnyszabály, majd ha indokolt időleges kiállítás (8:7 c, 13:2, 16:3 d).

IHF állásfoglalás:

8.10d szabály: Kizárás az utolsó percben.

8.5 szerinti kizárások csak akkor járnak írásos jelentéssel is, ha a 8:6 Magyarázata szerinti esetről beszélünk (a céljuk az, hogy gólt előzzenek meg).

A 8:5 szerinti kapus kizárása (kapuelőtér elhagyása esetén) normál esetben nem jár írásos jelentéssel.

Azonban „, ha játékvezetők arról is meggyőződtek, hogy a kapus szabálytalansága nélkül az ellenfél elérte volna a labdát, még 7m-es dobást is kell ítélni”. Ebben az esetben a kapus kizárását írásos jelentéssel kell összekötni.

9. szabály: A gól

9:1

Gólt érnek el, ha a labda teljes terjedelmében túljutott a gólvonalon (4. ábra), amennyiben a dobás előtt vagy alatt sem a dobó, sem a játékosársai, sem a csapat hivatalos személyei nem követtek el szabálytalanságot. A kapujátékvezető két rövid sípjellel és a 12. karjelzéssel megerősíti a gól érvényességét.

Ha a labda a kapuba jut, jöllehet a védekező csapat játékosa szabálytalanságot követett el, gólt kell ítélni.

Ha a játékvezető, időmérő/titkár vagy a szövetségi képviselő a játékot megszakította, mielőtt a labda túljutott a gólvonalon, nem szabad gólt ítélni.

Ha a játékos a labdát saját kapujába játssza, az ellenfél javára kell gólt ítélni, kivéve, amikor a kapus kidobást hajt végre (12:2)

MKSZ JAB állásfoglalás:

Az öngólt a versenyjegyzőkönyvben név nélkül az ellenfél góljainak rovatába kell beírni, öngól megjegyzéssel.

Magyarázat:

Ha labda kapuba jutását a játékban nem illetékes tárgy vagy személy megakadályozza, gólt kell ítélni, ha a játékvezetők meggyőződnek arról, hogy a labda beavatkozás nélkül gólba jutott volna.

9:2

Ha a játékvezető gólt ítélt és a kezdődobáshoz sípjelet adott, a gólt már nem szabad visszavonni (lásd azonban 2:9 Magyarázat)

Ha a gól és a kezdődobás között elhangzik a zárójelzés, akkor ezt a gólt a játékvezetőknek kezdődobás nélkül is világosan el kell ismerni.

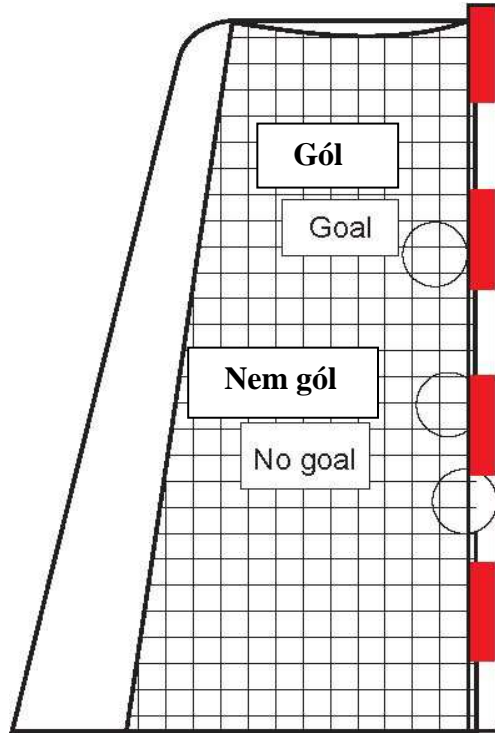
Magyarázat:

A játékvezetők által elismert gólt azonnal fel kell írni az eredményjelző táblára.

9:3

Az a csapat győz, amelyik több gólt ér el. Ha mindkét csapat azonos számú gólt ér el, vagy nem dobtak gólt, a játék döntetlen (2:2).

4.ábra:



10. szabály: A kezdődobás

10:1

A mérkőzés kezdetekor az a csapat végzi el a kezdődobást, amelyik a sorsoláskor a labdát választotta, a másik csapat jogosult térfelet választani. Amennyiben a sorsolásnál térfelet választottak, a másik csapat végzi el a kezdődobást.

A második félidő megkezdése előtt a csapatok térfelet cserélnek és a kezdődobást az a csapat hajtja végre, amelyik a mérkőzés kezdetekor nem a kezdődobást választotta.

Meghosszabbításoknál a kezdődobásért, illetve a térfélért ismét sorsolni kell – az előbbiek szerint.

10:2

Minden gól után az a csapat végez el kezdődobást, amelyik a gólt kapta (lásd azonban 9:2 második bekezdését).

10:3

A kezdődobást a sípjel után 3 mp-en belül (13:1a, 15:7 harmadik bekezdés), a mezőny közepén – 1,5 m-es oldalirányú tűrés megengedett – kell végrehajtani, tetszés szerinti irányban.

A dobójátékosnak legalább az egyik lábával érintenie kell a középvonalat, a másik lábával azt nem lépheti át (15:6), és a végrehajtás helyét nem hagyhatja el, amíg a labdát nem továbbította (13:1 a, 15:7 harmadik bekezdése és 5. sz. Magyarázat).

A dobójátékos csapattársai a középvonalat a játékvezető kezdődobásra adott sípjelének elhangzásaig nem léphetik át (15:6).

5. Magyarázat a kezdődobás végrehajtásához (10:3)

A 10:3 alkalmazásával a játékvezetőknek legfőképp azt a tételt kell figyelembe venni, hogy a kezdődobást gyorsan hajtsák végre. Ezért ezúttal nem szabad túlságosan a pontosságra törekedni és alkalmat keresni a büntetésre, vagy a visszarendelésre.

A játékvezetőknek kerülniük kell a jegyzetelést, vagy az olyan feladatok elvégzését, amelyek gátolhatják őket a kezdődobás korrekciójában. A mezőnyjátékvezető azonnal sípoljon, amikor a kezdődobást végrehajtó játékos felállása nem igényel helyesbítést. Métényolható az, ha a dobójátékos társai már a sípjelkor átlépik a középvonalat. (Ez eltér az egyéb formai dobásokra érvényes általános rendelkezésektől).

Habár a 10:3 szabály megengedi a dobójátékosnak a játéktér közepétől az 1,5 m-es szélességi eltérést, a játékvezetőknek az ettől való csekély eltéréssel nem kell foglalkozni. El kell kerülni, hogy az ellenfél számára hátrányos helyzet alakuljon ki abban a tekintetben, hogy hol és mikor hajtották végre a kezdődobást.

A legtöbb játéktéren nincs felfestve a középpont, sőt néhol előfordul, hogy reklámfeliratokat rajzolnak.

Ilyen helyzetben nyilvánvalóan a dobójátékosnak és a játékvezetőknek kell megbecsülni a megfelelő pozíciót és azt az adott körülményekhez illően igénybe venni

MKSZ JAB állásfoglalás:

Ha valamelyik csapat csapatfelelőse a mérkőzés előtt kéri, a játékvezetők engedélyével, az ellenfél csapatfelelőse és a versenybizottság tájékoztatása után megengedhető az ún. ünnepélyes/protokoll kezdődobás. A játékvezető sípjelére a felkért személy eldobja a labdát és ezt követően elhagyja a játékteret. A mérkőzés ezután kezdődik szabályos kezdődobással, ekkor indul a játékidő mérése.

10:4

Minden félidő elején (és az esetleges meghosszabbításoknál) a kezdődobásnál valamennyi játékosnak a saját térfelén kell tartózkodnia.

A gól utáni kezdődobásnál az ellenfél játékosai azonban mindkét térfelén elhelyezkedhetnek.

Mindkét esetben az ellenfél játékosai 3 m-nél közelebb nem léphetnek a kezdődobást végző játékoshoz (15:4, 15:9, 8:7 c).

11. szabály: A bedobás

11:1

Bedobással kell játékba hozni a labdát, ha az teljes terjedelmével áthaladt az oldalvonalon, vagy utoljára a védekező csapat játékosát érintve, a saját alapvonalon túlra jutott.

Ha a labda a mennyezetet vagy a játéktér feletti tárgyat érintett, úgyszintén bedobás következik.

11:2

A bedobást sípjel nélkül (kivéve 15:5 b) az a csapat hajtja végre, amelynek játékosai nem érintették utoljára a labdát, mielőtt az túljutott az oldal- és alapvonalon, illetve megérintette a mennyezetet vagy egy játéktér feletti tárgyat.

11:3

A bedobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda elhagyta az oldalvonalat, vagy az oldalvonal végétől a kapunak azon az oldalán, amelyiknél a labda az alapvonalon túljutott.

Ha a labda a mennyezet vagy a játéktér feletti tárgyat érintett, a bedobást az érintéshez legközelebb eső helyen kell végrehajtani.

11:4

A bedobást végző játékosnak egyik lábával a megfelelő helyen, az oldalvonalon kell állni (15:6), és fenntartani a korrekt pozíciót, amíg kezét a labda nem hagyta el (15:7 második és harmadik bekezdés, 13:1 a.). A másik láb helyzete tetszőleges.

MKSZ JAB állásfoglalás:

A bedobást végző játékosnak egyik lábával a megfelelő helyen, az oldalvonalon kell állni és fenntartani a korrekt pozíciót, amíg kezét a labda nem hagyta el.

-ha szabálytalan a felállás és nem hangzott el sípjel: helyesbítés, és sípjelre folytatás (15:6);

-ha korrekt az elhelyezkedés, de szabálytalan a végrehajtás és a labda a játékosárshoz kerül: helyesbítés, sípjelre folytatás (15:7);

-amennyiben a labda az ellenfélhez kerül: a dobás érvényes, a játék folytatódik (15:7,13:2).

Ismétlődéskor:

ha ez nem sportszerűtlen, nem indokolt a progresszív büntetés (15:7).

A bedobást végző játékosnak egyik lábával a megfelelő helyen, az oldalvonalon kell állni és fenntartani a korrekt pozíciót, amíg kezét a labda nem hagyta el. Ha a dobáshoz sípjel hangzott el:

a végrehajtás alatti vétséget alapvetően büntetni kell, a másik csapat szabaddobásával folytatódik a játék, de előnyszabályt kell alkalmazni, ha a dobójátékos csapata elveszti a labdát (15:7, 13:2)

11:5

A bedobás végrehajtásakor az ellenfél játékosai nem léphetnek 3 méternél közelebb a dobó játékoshoz (15:4, 15:9, 8:7 c).

A saját kapuelőtérvonalnál azonban minden esetben elhelyezkedhetnek, akkor is, ha a távolság 3 méternél kevesebb.

12. szabály: A kidobás

12:1

Kidobással kell játékba hozni a labdát, ha

- (I) az ellenfél játékosa a 6:2 a. szerint a kapuelő térbe lép;
- (II) a kapus a labdát a kapuelő térben magához vette, vagy a labda mozdulatlanul fekszik a kapuelő térben (6:4-5);
- (III) az ellenfél játékosa a kapuelő térben guruló vagy fekvő labdát megérinti (6:5 1. bekezdés);
- (IV) ha a labda az alapvonalon túlra került, amennyiben azt utoljára a kapus vagy az ellenfél játékosa érintette.

Ez azt jelenti, hogy ezekben az esetekben a labda nincs játékban és a mérkőzés kidobással folytatódik (13:3). Ez érvényes abban az esetben is, ha a kidobás megállapítása után vagy mielőtt azt végrehajtották volna, valaki hibát követett el.

12:2

A kidobást sípjel nélkül (lásd azonban 15:5 b.) a kapuelő térből a kapuelő térvonalon keresztül kell végrehajtani.

A kidobást akkor kell végrehajtottnak tekinteni, ha a kapus által eldobott labda teljes terjedelmével áthaladt a kapuelő térvonalon.

A másik csapat játékosai, jóllehet a kapuelő térvonalnál tartózkodnak, a labdát csak akkor érinthetik, ha az teljes terjedelmével áthaladt a kapuelő térvonalon (15:4, 15:9, 8:7 c).

MKSZ JAB állásfoglalás:

A kidobás végrehajtásakor a kapusnak sem lábbal, sem más testrészsel nem kell a talajt érintenie. Ezért a dobást akár ugrással is végrehajthathatja.

Ha a kapusnak a labdáért el kell hagynia a kapuelő teret (például az alapvonalon kívülről hozza be a labdát a kapuelő térbe), akkor a kidobás elvégzéséhez előbb be kell lépnie a kapuelő térbe, ott érintenie kell a talajt.

13. szabály: A szabaddobás

A szabaddobás megítélése

13:1

A játékvezetők alapvetően a következők esetekben szakítják meg a játékot és ítélnek szabaddobást az ellenfél javára:

- a) a labdát birtokló csapat szabálytalanságot követ el, és emiatt nem tarthatja meg a labdát (4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5, 6:7 b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2, **8:7f**, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 1. bekezdés, 15 :8);
- b) az ellenfél szabálytalansága miatt a labdát birtokló csapat elveszíti a labdát (4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2 b, 6:7 b, 7:8, és 8:2, **8:7f**).

IHF állásfoglalás:

13:1 A szabaddobás megítélése

Ha támadójátékos vagy a védőjátékos rendszeresen megsérti a kapuelőteret taktikai okból, akkor a 8:7 f szerinti büntetés után a játék szabaddobással folytatódik. Ezért a 13:1 szabály a) és b) pontja a 8:7 szabály f) pontjára történő hivatkozással kiegészül.

13:2

A játékvezetőknek biztosítaniuk kell a játék folyamatosságát azzal, hogy elhamarkodott szabaddobás ítélettel nem szakítják meg a játékot.

Ez azt jelenti, hogy a játékvezetők a 13:1 a. pontban felsoroltak esetén nem ítélnek szabaddobást, ha a védekező csapat közvetlenül a támadócsapat által elkövetett szabálytalanság után labdához jut.

Hasonlóképpen a 13:1 b. pont szabálytalanságai esetén csak akkor avatkoznak játékba, ha a támadócsapat az ellenfél szabálytalansága miatt elveszíti a labdát vagy nincs olyan helyzetben, hogy a támadást folytassa.

Ha szabálytalanság miatt személyes büntetést kell alkalmazni, a játékvezetők azonnal megszakíthatják a játékot, ha az a vétlen csapat számára nem jelent hátrányt. Egyébként a büntetés az akció befejezéséig elhalasztható.

A 13:2 nem érvényes a 4:2-3 vagy 4:5-6 szabályok elleni vétségek esetében, amelyeknél az időmérő/titkár jelzésével a játékot azonnal meg kell szakítani.

IHF állásfoglalás:

13:2, 14:2 Előny szabály szabálytalan cserénél.

Játékra jogosulatlan játékos vagy hivatalos személy játéktérre lépésekor (4:2-3) vagy szabálytalan csere esetén (4:5), illetve többletjátékos játéktérre lépésekor (4:6) a játékvezetőknek/idezőmérőnek (szövetség képviselőnek) azonnal meg kell szakítani a mérkőzést. Ezekben az esetekben a 13:2 és 14:2 szabályban leírt előny szabály nem alkalmazható.

MKSZ JAB értelmezés:

Mikor kell a játékvezetőnek közbeavatkoznia (ítélni, büntetni)?

/13:2 Az előnyszabály alkalmazása /

A védekező csapat szabálytalan: Gólhelyzetben: előnyszabály, elhalasztott büntetés, de....

Gólhelyzetben, vagy gólhelyzet közvetlen kialakulásának lehetősége esetén a védekező csapat szabálytalanságáért a játékvezető az akció végéig ne avatkozzon közbe (előnyszabály), a büntetést -ha szükséges- ezután alkalmazza (elhalasztott büntetés).

Kivétel: játékra jogosulatlan játékos vagy hivatalos személy játéktérre lép vagy ha a védekező csapat szabálytalanul cserél vagy a védekező csapatból többletjátékos lép a játéktérre. Ezekben az esetekben azonnal meg kell szakítani a játékot, előnyszabály nem alkalmazható.

(IHF állásfoglalás 13:2, 14:2)

A védekező csapat szabálytalan: Ha nincs gólhelyzet: azonnali ítélet, büntetés, de....

Ha nincs gólhelyzet, vagy a gólhelyzet közvetlen kialakulásának lehetősége nem áll fenn és a védekező csapat szabálytalansága miatt támadó csapat elveszíti a labdát, a játékvezetőnek azonnal ítélnie és -ha szükséges- büntetnie kell.

Ha nincs gólhelyzet, vagy a gólhelyzet közvetlen kialakulásának lehetősége nem áll fenn, és a védekező csapat szabálytalansága ellenére a támadó csapat folytatni tudja a támadást , azonban a folytatás számára hátrányos helyzetet eredményez, akkor a játékvezető azonnal ítéljen és -ha szükséges- alkalmazzon büntetést.

Kivétel: játékra jogosulatlan játékos vagy hivatalos személy játéktérre lép vagy ha a védekező csapat szabálytalanul cserél vagy a védekező csapatból többletjátékos lép a játéktérre. Ezekben az esetekben azonnal meg kell szakítani a játékot, előnyszabály nem alkalmazható.

(IHF állásfoglalás 13:2, 14:2)

Ha nincs gólhelyzet, vagy a gólhelyzet közvetlen kialakulásának lehetősége nem áll fenn, és a védekező csapat szabálytalansága ellenére a támadó csapat úgy tudja folytatni a támadást, hogy a folytatás számára nem jelent hátrányt, a játékvezető ne avatkozzon be az akció végéig (előnyszabály) és a büntetést -ha szükséges- ezután alkalmazza (elhalasztott büntetés).

Kivétel: játékra jogosulatlan játékos vagy hivatalos személy játéktérre lép vagy ha a védekező csapat szabálytalanul cserél vagy a védekező csapatból többletjátékos lép a játéktérre. Ezekben az esetekben azonnal meg kell szakítani a játékot, előnyszabály nem alkalmazható.

(IHF állásfoglalás 13:2, 14:2)

A támadó csapat szabálytalan: Azonnali büntetés, de....

A támadó csapat szabálytalanságáért a játékvezetőnek azonnal ítélni és, ha szükséges büntetni kell, kivéve ha védekező csapat a támadó csapat szabálytalansága után közvetlen labdához jut (előnyszabály). Utóbbi esetben – ha szükséges - elhalasztott büntetést kell alkalmazni.

Kivétel: játékra jogosulatlan játékos vagy hivatalos személy játéktérre lép vagy ha a védekező csapat szabálytalanul cserél vagy a védekező csapatból többletjátékos lép a játéktérre. Ezekben az esetekben azonnal meg kell szakítani a játékot, előnyszabály nem alkalmazható.

(IHF állásfoglalás 13:2, 14:2)

13:3

Ha a 13:1 a-b pontokban felsorolt szabálytalanságok egyikét – amelyért egyébként szabaddobást kell ítélni – akkor követik el, amikor a labda nincs játékban, a mérkőzést a játékmegszakítás helyzetének megfelelő dobással kell folytatni.

13:4

Kiegészítve a 13:1 a-b pontokat, bizonyos esetekben, amikor a játék szabálytalanság nélkül szakad meg (a labda játékban volt), a mérkőzést szabaddobással kell folytatni:

- a) ha a megszakításkor a labdát az egyik csapat birtokolta, azt a továbbiakban is megtartja;
- b) ha a labdát egyik csapat sem birtokolta, az a csapat tartja azt meg, amelyiknél a megszakítást megelőzően volt.

13:5

A labdát birtokló csapat elleni szabaddobás ítéletnél, ha a labda ennek a csapatnak az egyik játékosánál van, azt azon a helyen, ahol éppen van, azonnal el kell engedni vagy a talajra tenni, hogy a labda megjátszható legyen (8:8 b)

A szabaddobás végrehajtása

13:6

A szabaddobást a játékvezető sípjele nélkül (lásd azonban: 15:5 b) elvileg azon a helyen kell végrehajtani, ahol a szabálytalanságot elkövették.

Kivételt az alábbiak képeznek:

A 13:4 a-b pontokban leírt helyzetekben a szabaddobást sípjel után ott kell végrehajtani, ahol a labda a megszakítás időpontjában volt.

Ha a játékvezető vagy az időmérő/titkár a védekező csapat játékosának vagy hivatalos személyének szabálysértése miatt megszakítja a játékot és szóbeli figyelmeztetés, vagy személyes büntetés következik, a szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt, amennyiben ez a hely a vétlen csapat számára kedvezőbb (4:2-3, vagy 4:5-6).

Ugyancsak a korábban már tisztázottak szerint passzív játék esetén (7:11) a szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a játékmegszakításkor volt.

A szabaddobást – bármely eddig felsorolt esetben – sohasem szabad a dobásra jogosult csapat kapuelőterében vagy az ellenfél szabaddobási vonalán belül végrehajtani. Amennyiben a helyes végrehajtási pozíció az előbb említett behatárolt területekre esik, a dobást azokon kívül a legközelebbi helyen kell végrehajtani.

Magyarázat:

Ha a szabaddobás korrekt pozíciója az ellenfél szabaddobási vonalánál van, akkor a szabaddobást elvileg pontosan ott kell végrehajtani. Minél távolabb van a szabaddobás pozíciója a védekező csapat szabaddobási vonalától, annál nagyobb lehet az eltérés a szabálytalanság helyétől. Ez az eltérés fokozatosan nőhet 3 méterig, amely a dobást végző csapat kapuelőterének közelébe eshet.

Ez a megengedett eltérés nem érvényes a 13:5 szabálypont megsértésekor, ha a szabálytalanság a 8:8 b.szerint büntetendő. Ebben az esetben a dobást pontosan a megfelelő helyen kell végrehajtani.

13:7

A támadócsapat játékosai a szabaddobási vonalat nem érinthetik, és nem léphetik át, amíg a labda dobójátékos kezét nem hagyta el; lásd még 2:5 szabály különleges korlátozásait is!

Amennyiben a szabaddobás végrehajtása előtt a támadócsapat játékosai a kapuelőtérvonal és a szabaddobási vonal között tartózkodnak, a hibás felállást - ha az a játékot befolyásolja -, a játékvezetőnek helyesbítenie kell (15:3, 15:6). Ezután sípjelre folytatódik a játék (15:5 b). Ugyanezt kell tenni akkor (15:7 második bekezdése), ha a dobás végrehajtására nem hangzott el sípjel, de a támadócsapat játékosai erre a területre belépnek, mielőtt a labda a dobójátékos kezét elhagyta volna.

Ha a támadócsapat játékosai a szabaddobáshoz adott sípjel után érintik vagy átlépik a szabaddobási vonalat, mielőtt a labda a dobójátékos kezét elhagyta volna, a védekező csapat javára kell szabaddobást ítélni (15:7 harmadik bekezdése, 13:1 a).

13:8

A szabaddobás végrehajtásakor az ellenfél játékosainak 3 méternél távolabb kell tartózkodniuk a dobójátékostól. A szabaddobási vonaltól végrehajtott szabaddobásnál a védekező csapat játékosai azonban elhelyezkedhetnek a kapuelőtérvonal előtt. A végrehajtáskor az ellenfél beavatkozását a 15:9 és 8:7 c. szerint kell elbírálni.

14. szabály: A 7 m-es dobás

A 7 m-es dobás megítélése

14:1

7 m-es dobást kell ítélni:

- a) az egész játéktéren a tiszta gólhelyzet szabálytalan megakadályozásáért az ellenfél játékosa vagy hivatalos személye által;
- b) tiszta gólhelyzetben elhangzott jogosulatlan sípjel esetén;
- c) a tiszta gólhelyzet megakadályozásáért a játékban illetéktelen személy beavatkozása által, pl egy néző belép a játéktérre, vagy sípjellel megállítja a játékost (kivéve 9:1 magyarázata);
Rendkívüli kényszer esetén – pl. áramkimaradás – szintén ezt a szabályt kell alkalmazni, ha a játék a tiszta gólhelyzet pillanatában szakadt meg.

6. A „tiszta gólhelyzet“ meghatározása

A 14:1-es szabálynak megfelelően tiszta gólhelyzet van, amikor

- a) a játékos az ellenfél kapuelőtér vonalánál uralja a labda és a teste feletti helyzetet, s lehetősége van kapura dobni anélkül, hogy abban az ellenfél játékosa szabályos eszközökkel megakadályozza;

Ugyanez van érvényben, ha a játékos még nem szerezte meg a labdát, de olyan pozícióban van, hogy labdához juthat, és nincs olyan játékos, aki szabályos eszközökkel megállítaná;

- b) a játékos a labda és a teste feletti helyzetet uralva gyorsindítással kapura tör, futással (vagy labdavezetéssel), egyedül a kapussal szemben, s az ellenfélnek nincs olyan játékosa, aki előlről akadályozhatja;

A játékos az előzőekben leírt helyzetek egyikében van, de a labdát még nem birtokolja, azonban kész azt átvenni és az ellenfél kapusa egy ütközéssel megakadályozza a labda átvételét a 8:5 magyarázata szerint. Ebben a speciális esetben a védekező játékosok helyzete lényegtelen.

- c) a kapus elhagyta a kapuelőteret, és a támadójátékos a teste és a labda feletti kontrollal tisztán és akadálytalanul az üres kapuba dobhatja a labdát.

14:2

Ha a támadócsapat játékosa a szabálytalanság ellenére (14:1 a) teljesen uralja a labda és a teste feletti helyzetet, nem szabad 7 m-es dobást ítélni akkor sem, ha a játékos utána elveszíti a gólhelyzetet.

Mindig, amikor alkalmasint 7 m-es dobás ítéltető, a játékvezető csak akkor avatkozzon közbe, ha világosan megállapítja, hogy az ítélet tényszerűen jogos és szükséges. Ha a támadójátékos az ellenfél szabálytalan beavatkozása ellenére gólt ér el, nincs ok a 7 m-es dobásra. Amennyiben világosan felismerhető, hogy a játékos a szabálytalanság miatt valóban elveszítette a labda, vagy teste feletti ellenőrzést, s ezáltal a tiszta gólhelyzet már nem áll fenn, abban az esetben 7 m-es dobást kell ítélni.

IHF állásfoglalás:

Lásd 13:2, 14:2

14:3

A 7 m-es dobás megítélésekor time out adható, de csak felismerhető késleltetéskor (pl. a kapus vagy dobójátékos cseréje) kell a játékidőt megszakítani.

Magyarázat:

7 m-es dobásoknál a korábban alkalmazott kötelező játékidő megszakítást eltörölték. Ennek megfelelően azonban néhány szituációban – ha a csapatok késleltetik a dobás gyors végrehajtását - játékidő megszakítást kell elrendelni (pl: kapus cserénél, vagy a dobójátékos cseréjénél stb).

A 7 m-es dobás végrehajtása

14:4

A 7 m-es dobást a játékvezető sípjele után 3 mp-en belül, mint kapuralövést kell végrehajtani (13:1 a, 15:7 harmadik bekezdés).

MKSZ JAB állásfoglalás:

A 7m-es dobást az ellenfél kapujára kell kapuralövésként végrehajtani. (szabaddobás)

A csapat 7 m-es dobást hajt végre. A játékvezető sípjele után, de mielőtt a labda elhagyta volna a dobó játékos kezét, egyik csapattársa a szabaddobási vonalon belülrre lép.

A labda:

a kapuba jut, túl jut az alapon, a kapufáról vagy a kapusról visszapattan a dobó játékoshoz, vagy csapattársaihoz, szabaddobást kell ítélni az ellenfél javára (13:1 a, 14:7, 15:7).

Ha a dobó játékos csapata elveszíti a labdát, mielőtt a játékvezető beavatkozhatott volna és

-a kapus megfogja a lövést, /birtokolja a labdát: kidobás következik (15:7, 13:2, 12:1),

-ha a kapufáról a védekező csapat birtokába kerül a labda: a játék folytatódik (15:7, 13:2).

14:5

A 7 m-es dobás végrehajtásakor a dobójátékos a 7 m-es dobás vonala mögött egy méterig helyezkedhet el (15:1, 15:6). A sípjel után a 7 m-es dobás vonalát nem érintheti, vagy nem lépheti át, amíg a labda a kezét nem hagyta el (13:1 a, 15:7 harmadik bekezdése).

14:6

A 7 m-es dobás végrehajtása után a dobójátékos vagy társai csak akkor játszhatják meg ismét a labdát, miután az ellenfél játékosát vagy a kaput érintette (13:1 a, 15:7 harmadik bekezdése).

14:7

A 7 m-es dobás végrehajtásakor a dobójátékos társainak a szabaddobási vonalon kívül kell tartózkodniuk, amíg a labda a dobó kezét nem hagyta el (15:3, 15:6). Egyébként szabaddobást kell ítélni a 7 m-es dobást végrehajtó csapat ellen (13:1 a, 15:7 harmadik bekezdése).

14:8

A 7 m-es dobás végrehajtásakor az ellenfél csapata játékosainak a szabaddobási vonalon kívül és legalább 3 m-re kell tartózkodniuk a 7 m-es vonaltól, amíg a labda a dobó játékos kezét nem hagyta el. Egyébként a 7 m-es dobást meg kell ismételni, ha a labda nem jutott gólbá – személyes büntetés azonban nem szükséges.

14:9

Ha a kapus átlépi a kapus-határvonalat (4 m-es vonal), (1:7, 5:11) mielőtt a labda a dobó játékos kezét elhagyta, a 7 m-es dobást meg kell ismételni, amennyiben nem esett gól – a kapus személyes büntetése azonban nem szükséges.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Ha a kapus átlépi a kapus-határvonalat a játékvezető sípjele után, de mielőtt a labda a dobó játékos kezét elhagyta, a 7 m-es dobást meg kell ismételni, amennyiben nem esett gól, a kapus személyes büntetése azonban nem szükséges (14:9).

Az MKSZ JAB ajánlása:

Az első eset után a kapust szóban figyelmeztetni kell (ez legyen jól látható). Ha ezt követően ismét előrelép, jogos a progresszív büntetés (8:7 c).

14:10

Amennyiben a támadójátékos labdával a kezében korrekt dobóhelyzetet foglalt el és kész a 7 m-es dobás végrehajtására, a kapuscseré már nem engedélyezhető. Ha a kapuscserét mégis megkísérlik, sportszerűtlen magatartásként kell büntetni (8:7 c.,16:1 b, 16:3 d).

MKSZ JAB állásfoglalás:

7m-es dobásnál amennyiben a végrehajtó játékos dobásra kész –labdával a kezében a megfelelő helyen áll-, a kapuscseré már nem engedhető meg.

Ha a kapus ebben a helyzetben mégis megkísérli a kapuscserét, sportszerűtlen magatartása miatt figyelmeztetni kell és a kapuban kell maradnia. Ha a cserét ennek ellenére végrehajtja, időlegesen ki kell állítani.

15. szabály: Általános rendelkezések a dobások végrehajtásához (kezdődobás, bedobás, kidobás, szabaddobás, 7 m-es dobás)

A dobójátékos

15:1

A dobás végrehajtása előtt a dobójátékosnak a megfelelő helyzetet kell elfoglalnia. A labdának a dobójátékos kezében kell lenni (15:6). A kidobás kivételével a dobások végrehajtásakor az egyik láb valamely részének megszakítás nélkül a talajt kell érinteni, amíg a labda a dobójátékos kezét nem hagyta el. A másik lábat szabad a talajról felemelni és ismét letenni (lásd 7:6-ot is). A dobónak ezt a helyzetet addig meg kell tartani, amíg a dobást végrehajtotta (15:7 második és harmadik bekezdés).

15:2

A dobást akkor kell végrehajtottnak tekinteni, amikor a labda a játékos kezét elhagyta (lásd azonban 12:2). A dobójátékos csak akkor érintheti ismét a labdát, miután az egy másik játékost vagy a kaput érintette (15:7- 8 és lásd a további korlátozásokat is a 14:6 szerint). Valamennyi dobásból közvetlenül gól érhető el (kivéve a kidobást, amelyiknél öngól nem lehetséges).

MKSZ JB állásfoglalás:

Sípjel nélküli dobásoknál amennyiben a labda a dobócelekvés megkezdése előtt véletlenül kiesik a játékos kezéből a dobást nem hajtották végre. A dobást sípjelre meg kell ismételni.

Ha azonban a játékos a biztos labdabirtoklás és a dobócelekvés megkezdése után veszíti el a labdát a játékot tovább kell engedni.

Ez érvényes mind az öt formai dobásra.

A kapus véd, és indítani akarja társát, amikor a labda kicsúszik a kezéből. A kapus elhagyja a kapuelőteret és megfogja a labdát:

-ha ez egy elfogott, birtokolt labda volt és a kapus a dobócelekvés megkezdése után ejtette ki: szabaddobás a kapus ellen (15:2);

-ha a felé haladó labdát annak birtokba vétele (elfogása) nélkül érintette (ejtette ki): a játék folytatódik (5:4).

A formai dobásoknál nem érvényes a 7:9-ben leírt lehetőség, azaz a dobást végrehajtó játékos nem érintheti a játékvezetőről közvetlenül hozzá visszajutó labdát.

A dobójátékos társai

15:3

Minden játékosnak az illető dobásnak megfelelő helyzetet kell elfoglalnia (15:6). A 10:3 második bekezdésének rendelkezése kivételével a játékosoknak a korrekt pozícióban kell maradniuk mindaddig, amíg a labda a dobójátékos kezét nem hagyta el.

A dobás végrehajtásakor a dobójátékos nem adhatja át a labdát játékos társának, illetve a játékos társ nem érintheti a kezében levő labdát (15:7 második és harmadik bekezdése).

A védőjátékosok

15:4

A védőjátékosoknak korrekt elhelyezkedésben kell maradniuk mindaddig, amíg a labda a dobójátékos kezét nem hagyta el (15:9).

A védőjátékosok hibás felállását a kezdődobás, a bedobás vagy a szabaddobás végrehajtásakor nem kell helyesbíteni, ha a támadócsapat az azonnali végrehajtásnál nem szenved hátrányt. Hátrány esetén a felállást helyesbíteni kell.

Sípjel a játék folytatásához

15:5

A játékvezetőnek sípolnia kell:

a) mindig kezdődobásnál (10:3) vagy 7 m-es dobásnál (14:4);

b) a bedobás, a kidobás, és a szabaddobás eseteiben:

- a time out utáni játékfolytatáskor;
- játékfolytatáskor szabaddobás esetén a 13:4 szerint;
- a dobások végrehajtásának késleltetésekor;
- a játékosok elhelyezkedésének helyesbítése után;
- szóbeli intés vagy figyelmeztetés után.

Minden más esetben a játékvezetőnek kell eldönteni, hogy a játék folytatásához szükséges-e sípjelzés. A játékvezetőnek nem szükséges sípolni, amikor a játékosok a számukra megfelelő helyzetet foglalják el (15:1, 15:3, és 15:4, lásd azonban a 13:7 és a 15:4 második bekezdéseit).

Ha a játékvezető a hibás felállás ellenére sípjelet ad, úgy a hibás felállásban levő játékosok teljesen akcióképesek.

A dobásra adott sípjelet követően a dobójátékosnak a labdát 3 mp-en belül játékba kell hozni.

Következmények:

15:6

A dobójátékos vagy társainak a dobás végrehajtása előtti hibáit, pl. helytelen felállás vagy a játékos is érinti a labdát (15:1-3) helyesbíteni kell (lásd azonban a 13:7 második bekezdését).

15:7

A dobójátékos vagy társainak a dobás végrehajtása alatti hibáinak (15:1-3) következményei attól függenek, hogy a végrehajtáshoz elhangzott-e sípjel.

Ha a dobáshoz nem hangzott el sípjel, a hibákat alapvetően helyesbíteni kell, majd sípjelet adni a folytatáshoz. Az előnyszabályt azonban a 13:2 szerint alkalmazni kell. Ha a csapat közvetlenül a helytelen végrehajtás után elveszíti a labdát, a dobás érvényes és a játék folytatódhat.

Ha a dobáshoz sípjel hangzott el, a végrehajtás alatti vétségeket alapvetően büntetni kell, pl. a dobójátékos felugrik, 3 mp-nél tovább tartja kezében a labdát, vagy még a labda megjátszása előtt elhagyja helyét. Azt is büntetni kell, ha a játékos a sípjel után, de mielőtt a labda a kezét elhagyta, szabálytalan helyzetet vesz fel (kivéve a 10:3 második bekezdése). Ezekben az esetekben a vétség helyén a másik csapat szabaddobással (13:1 a) folytatja a mérkőzést (lásd azonban 2:6-ot is). A 13:2 szabálypontnak megfelelően előnyszabályt kell alkalmazni, ha a dobójátékos csapata elveszíti a labdát, mielőtt a játékvezető beavatkozhatott volna.

15:8

A sípjelet követő dobások végrehajtásakor elkövetett minden vétséget azonnal büntetni kell. A 15:2 második bekezdése szerinti vétségekről van szó, mint pl. a dobójátékos ismét érinti a labdát, mielőtt az egy másik játékost vagy a kaput érintette, a labdát vezeti, vagy a talajra teszi, és ismét felveszi.

Ekkor szabaddobás következik az ellenfél javára, figyelembe véve az előnyszabály lehetőségét (13:1 a, lásd még a 15:7 harmadik bekezdését).

15:9

Azt a védőjátékost, aki a dobás végrehajtását zavarja, pl. szabálytalan helyzetet foglal el vagy helytelenül elmozog – kivéve a 14:8, 14:9, a 15:4 második és a 15:5 harmadik bekezdésének eseteit -, büntetni kell, akár dobás előtt, akár dobás közben teszi (mielőtt a labda a dobójátékos kezét elhagyta).

Ez attól függetlenül érvényes, hogy a dobáshoz elhangzott-e sípjel vagy nem (8:7 c, 16:1 b, 16:3 d).

Azt a dobást, amelyiket a másik csapat szabálytalansággal megzavart, alapvetően meg kell ismételni.

16. szabály: A büntetések

Figyelmeztetés

16:1

Figyelmeztetést kell adni:

- a) a progresszív büntetéssel járó szabálytalanságokért (8:3; de lásd azonban 16:3 b és 16:6 d);
- b) a progresszív büntetéssel járó sportszerűtlen magatartásért (8:7);

Magyarázat:

A játékvezetők egy játékost csak egyszer figyelmeztethetnek és a csapat ellen összesen csak három figyelmeztetést adhatnak, a következő büntetés legalább időleges kiállítás. Az időlegesen kiállított játékos a továbbiakban már nem figyelmeztethető. A csapat hivatalos személyeinek csak egy figyelmeztetés adható.

16:2

A figyelmeztetést a vétkes játékosnak vagy a hivatalos személynek és az időmérő/titkárnak a „sárga lap” magasba tartásával kell tudomására hozni (13. karjelzés).

Időleges kiállítás

16:3

Időleges kiállítást kell adni:

- a) szabálytalan cseréért, többletjátékos belépéséért, vagy ha egy játékos a cserehelyről a játékba avatkozik (4:5-6), de lásd azonban 8:10 b II.;
- b) a 8:3 szerinti szabálytalanságokért, amennyiben a játékos és/vagy csapata már megkapta az adható figyelmeztetéseket (16:1 magyarázata);
- c) a 8:4 szerinti szabálytalanságokért;
- d) játékos 8:7 szerinti sportszerűtlen magatartásért, amennyiben a játékos és/vagy csapata már megkapta az adható figyelmeztetéseket;
- e) hivatalos személy 8:7 szerinti sportszerűtlen magatartásért, amennyiben a csapat hivatalos személyei már voltak figyelmeztetve;
- f) játékos vagy hivatalos személy 8:8 szerinti sportszerűtlen magatartásáért (lásd még 4:6);
- g) játékos vagy hivatalos személy kizárásának következményeként (16:8 második bekezdése, lásd azonban 16:11 b);
- h) ha az időlegesen kiállított játékos, még a játék folytatása előtt sportszerűtlen magatartást tanúsít (16:9 a).

Magyarázat:

A csapat hivatalos személyei összesen egynél többször nem kaphatnak időleges kiállítást.

Ha egy hivatalos személy a 16:3 e-f alapján időleges kiállítást kapott, a cserehelyen maradhat és teljesítheti feladatait, a csapat játékosainak számát azonban a játéktéren kettő perc időtartamra csökkenteni kell.

16:4

A játékvezetőnek time out után világosan kell jelezni az időleges kiállítást a vétkes játékos vagy hivatalos személy, és az időmérő/titkár számára az előírt karjelzéssel (egyik magasba nyújtott karja kinyújtott két ujjának felmutatásával 14. karjelzés).

16:5

Az időleges kiállítás mindig 2 perc. Ugyanannak a játékosnak a harmadik időleges kiállítását mindig kizárással kell egybekötni (16:6 d).

Az időlegesen kiállított játékos a kiállítási idő alatt a játéktéren nem vehet részt a játékban és csapata a játéktéren nem egészülhet ki.

A kiállítási idő a játék folytatására adott sípjelzéskor kezdődik.

Ha a játékos kiállítási ideje az első félidő végéig nem telik le, azt a második félidő kezdetétől pótolni kell. Ugyanez érvényes a rendes játékidő, illetve a meghosszabbítások alatt. Amennyiben a meghosszabbítások után sem telt le az időlegesen kiállított játékos büntetési ideje, a játékos a 2:2 magyarázata szerint nem vehet részt a 7 m-es dobásokban.

Kizárás

16:6

Kizárást kell adni:

- a) a 8:5 és 8:6 szerinti szabálytalanságokért;
- b) játékos vagy hivatalos személy játéktéren vagy azon kívül elkövetett durva, sportszerűtlen (8:9) és kirívóan sportszerűtlen (8:10) magatartásáért;
- c) egy hivatalos személy 8:7 szerinti sportszerűtlen magatartásáért, miután a csapat valamelyik hivatalos személye előzőleg már kapott figyelmeztetést és időleges kiállítást is (16:1 b és (16:3 e)
- d) ugyanannak a játékosnak harmadik időleges kiállításáért (16:5);
- e) azokért a jelentős vagy ismétlődő sportszerűtlen magatartásokért, amelyeket a mérkőzés eredményét eldöntő 7 m-es dobások alatt (2:2 magyarázata és 16:10) követnek el.

16:7

A játékvezetőnek time out után a „piros lap” magasba tartásával világosan kell jelezni a kizárást a vétkes játékos, vagy a hivatalos személy és az időmérő/titkár számára (13. karjelzés).

16:8

A játékos vagy a hivatalos személy kizárása mindig a játékidő hátralevő részére szól, és azonnal el kell hagyniuk mind a játékteret, mind a cserehelyet. Távozásuk után a csapattal semmilyen formában nem tarthatnak kapcsolatot.

A játékos vagy a hivatalos személy játékidő alatti - a játéktéren vagy azon kívüli - kizárását, a csapat számára mindig időleges kiállítással kell egybekötni. Ez azt jelenti, hogy a csapat játékosainak számát a játéktéren egy fővel csökkenteni kell (16:3 f). A játéktéren való létszámcsökkentés azonban 4 percig tart abban az esetben, ha a játékost a 16:9 b-d szerinti szabálytalanságok elkövetése miatt zárták ki.

A kizárás csökkenti a csapat rendelkezésére álló játékosok vagy hivatalos személyek összlétszámát (kivéve 16:11 b). A kiállítási idő letelte után azonban a csapat játéktéren levő játékosainak száma kiegészíthető.

A 8:6 és 8:10 szabályok szerinti kizárásokat írásban jelenteni kell a rendező szerv felé további intézkedésre. Ilyen esetekben a csapatfelelőst és a versenybizottsági képviselőt (lásd. 7. Magyarázat “Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által”) a döntést követően azonnal tájékoztatni kell.

IHF állásfoglalás:

16:8 szabály: Kizárt játékos/hivatalos személy.

A kizárt játékosnak és hivatalos személynek el kell hagyniuk azonnal a játékteret és a cserehelyet, valamint nem kerülhetnek kapcsolatba a továbbiakban saját csapatukkal.

Abban az esetben, ha a játékvezetők a kizárt játékost vagy hivatalos személyt illetően más további szabályszegést észlelnek a játék újraindítását követően, írásos jelentést kell erről készíteni.

Nem lehetséges mindemellett a mérkőzés alatt további büntetést adni a játék újra indítását követően a már korábban kizárt játékosnak vagy hivatalos személynek, ebből következően viselkedésük nem vezethet további játékoszám-csökkentéshez a játéktéren. Ez abban az esetben is érvényes, ha a kizárt játékos a játéktérre lép.

Több vétség ugyanabban a helyzetben

16:9

Amennyiben a játékos vagy a hivatalos személy egyidejűleg vagy közvetlen folyamatban, mielőtt a játékvezető a mérkőzés folytatására sípjelzést adott volna több szabálytalanságot követ el, amelyek különböző büntetést igényelnek, alapvetően csak a legsúlyosabb büntetést kell kiróni.

Érvényesíteni kell azonban a következő különleges kivételeket, amelyeknél valamennyi esetben a csapat játékosainak létszámát a játéktéren 4 percre csökkenteni kell:

- a) Azt a játékost, aki időleges kiállítást kapott és a mérkőzés folytatása előtt sportszerűtlen magatartást tanúsít, újabb időleges kiállítással kell büntetni (16:3). Ha ez a kiegészítő időleges kiállítás a játékos számára a harmadik, akkor ki kell zárni.
- b) Ha a játékos, akit a játékvezetők kizártak (közvetlenül vagy a harmadik időleges kiállítás miatt) és a mérkőzés folytatása előtt sportszerűtlen magatartást tanúsít, a csapat további büntetést kap, ami azt jelenti, hogy a játéktéren 4 perc időtartamra eggyel csökkenteni kell játékosainak számát (16:8 második bekezdés) .
- c) Azt a játékost, aki időleges kiállítást kapott és a mérkőzés folytatása előtt durva-, vagy kirívóan sportszerűtlen magatartást tanúsít, járulékosan kizárással kell büntetni (16:6 b). A két büntetés a csapat számára azt jelenti, hogy a játéktéren 4 perc időtartamra eggyel csökkenteni kell játékosainak számát (16:8 második bekezdés).
- d) Ha a játékos, akit a játékvezetők kizártak (közvetlenül vagy a harmadik időleges kiállítás miatt) és a mérkőzés folytatása előtt durva-, vagy kirívóan sportszerűtlen magatartást tanúsít, a csapat további büntetést kap, ami azt jelenti, hogy a játéktéren 4 perc időtartamra eggyel csökkenteni kell játékosainak számát (16:8 második bekezdés).

MKSZ JAB állásfoglalás:

A "négy perces" büntetés csak a mérkőzés folytatása előtt tanúsított vétségekért adható - függetlenül attól, hogy a játékos a játéktéren vagy már a cserehelyen tartozkodik.

A " négy perces" büntetés kizárólag a játékosokra vonatkozik – a hivatalos személyekre nem.

Szabálytalanságok a játékidő alatt

16:10

A 16:1, 16:3 és a 16:6 szabálypontok általánosan összefoglalják a játékidő alatt előforduló szabálytalanságokhoz kapcsolódó büntetéseket. E tekintetben a játékidőhöz tartoznak a szünetek, a játékidő megszakítások, a holtidő és a meghosszabbítások. A végeredményről való döntés során (pl. döntés 7 m-es dobásokkal) a 16:6 szabály érvényes. A jelentős vagy ismétlődően elkövetett sportszerűtlen magatartás nem engedi meg a vétkes játékos további részvételét (lásd 2:2 magyarázata).

Szabálytalanságok a játékidőn kívül

16:11

A verseny színhelyén, a játékidőn kívül a játékos vagy a hivatalos személy által elkövetett sportszerűtlen magatartást, durva sportszerűtlen magatartást, kirívóan sportszerűtlen magatartást, valamint a különösen vakmerően elkövetett cselekedetek bármely formáját (lásd 8:6-10), a következők szerint kell büntetni:

A mérkőzés előtt:

- a) A 8:7-8 szerinti sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetés
- b) A 8:6 és 8:10 a. szabályok szerinti cselekedetekért kizárás, amely után a csapat azonban 14 játékosal és 4 hivatalos személlyel kezdheti a mérkőzést. A 16:8 második bekezdése szerint csak a játékidő alatti vétségekért alkalmazott kizárást követheti időleges kiállítás.

A mérkőzés előtti vétségekért a mérkőzés alatt bármikor kimondható a büntetés, ha a vétkes személy a mérkőzésen mint résztvevő feltűnik, s az a vétség időpontjában nem volt lehetséges.

A mérkőzés után:

- c) írásos jelentés.

17. szabály: A játékvezetők

17:1

A mérkőzést két egyenjogú játékvezető vezeti. Működésüket egy időmérő és egy titkár segíti.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Egyértelműen a nézőtéren elhangzott sípjel miatt a vétklen csapat nem veszítheti el a labdát.

Folytatás a játék helyzetnek megfelelően:

- gólhelyzetben 7m-es dobás, (14:1c)
- ha nincs gólhelyzet szabaddobás,
- ha a védekezés leáll, vissza kell adni a labdát a támadó csapatnak,
- ha a 7m-es dobást a nézőtéren elhangzott sípjelre hajtják végre, a dobást minden esetben meg kell ismétetni, függetlenül attól, hogy az eldobott labda a kapuba jutott, a kapu mellé szállt, a kapufáról vagy a kapusról visszapattant a mezőnybe, vagy a lövést védte a kapus.

17:2

A játékvezetők felügyelete a játékosok és hivatalos személyek magatartása felett a sportlétesítménybe való megjelenéskor kezdődik és annak elhagyásáig tart.

17:3

A játékvezetők felelősek a játekter, a kapuk és a labdák állapotának mérkőzés előtti ellenőrzéséért. Ők döntenek el, hogy melyik labdával játszanak (1 szab. és 3:1).

Ezenkívül a játékvezetők ellenőrzik, hogy a csapatok az előírás szerinti sportöltözékben jelen vannak-e, ellenőrzik a versenyjegyzőkönyvet ill. ellenőrzik a játékosok felszerelését.

A játékvezetők gondoskodnak arról, hogy a játékosok és a hivatalos személyek száma a cserhely határain belül megfelelő legyen. Megállapítják mindkét csapatfelelős jelenlétét és azonosságát. Minden pontatlanságot meg kell szüntetni (4:1-2 és 4:7-9)

17:4

A sorsolást (10:1) a mérkőzés megkezdése előtt a két játékvezető, mindkét részről a csapatfelelős, egy hivatalos személy vagy egy játékos (például: csapatkapitány) jelenlétében végzik el.

MKSZ JAB állásfoglalás:

Sorsoláskor a játékvezetők a vendégcsapatnak vagy másodikként megjelölt csapatnak ajánlják fel, az első választás jogát.

17:5

A mérkőzést elvileg ugyanannak a két játékvezetőnek kell levezetni.

A játékvezetők felelősek a mérkőzés játékszabályok szerinti lebonyolításáért, ezért minden szabálytalanságot büntetni kell (kivéve 13:2,14:2).

Ha a mérkőzés folyamán az egyik játékvezető kiválik, akkor a mérkőzést a másik játékvezető egyedül vezeti.

Megjegyzés:

A világ, kontinens és nemzetközi rendezvényeken a mindenkori szabályzat, ill. versenykiírás a mérvadó. (17:5 1-3 bekezdés)

17:6

Ha a szabálytalanságnál mindkét játékvezető ugyanazon csapat ellen sípol, de eltérően ítélekeznek, akkor mindig a súlyosabb ítélet marad érvényben.

17:7

Ha egy szabálytalanságnál mindkét játékvezető sípol, vagy a labda elhagyta a játékteret, de a játékvezetők ellentétesen jelzik a játék folytatásának irányát, rövid megbeszélés – egyeztetés - után, a közösen kialakított döntés érvényes. Amennyiben nem sikerült eldönteni a játék folytatásának irányát, úgy a mezőnyjátékvezető véleménye a mérvadó.

A time out kötelező. A megbeszélést követően a játékot egyértelmű karjelzés után és sípjellel kell folytatni (2:8 d,15:5).

17:8

Mindkét játékvezető felelős a gólok számolásáért. Ezenkívül felelősek a figyelmeztetések, időleges kiállítások, kizárások feljegyzéséért.

17:9

A játékvezetők felelősek a játékidő ellenőzéséért. Ha az időmérés helyességét illetően kétségek adódnának, a játékvezetők egyeztetett döntése érvényes (lásd 2:3).

Megjegyzés:

A világ, kontinens és nemzetközi rendezvényeken a mindenkori szabályzat, ill. versenykiírás a mérvadó. (17:8,17:9)

17:10

A játékvezetők felelősek a versenyjegyzőkönyv szabályszerű kitöltéséért. A 8:6 és 8:10 szerinti kizárásokat a versenyjegyzőkönyvben meg kell indokolni.

17:11

A játékvezetők megfigyelése alapján hozott ítéletek és ténydöntések megtámadhatatlanok.

Csak a szabályokkal ellentétes döntéseikkel szemben emelhető kifogás.

A mérkőzés alatt a mindenkori csapatfelelősök jogosultak a játékvezetőkhez fordulni.

17:12

A játékvezetőknek joguk van a mérkőzést megszakítani vagy félbeszakítani.

A félbeszakítás előtt azonban a játék folytatása érdekében mindent meg kell tenni.

17:13

A fekete sportöltözék a játékvezetők számára van fenntartva.

17:14

A játékvezetők és a szövetségi képviselő a belső kapcsolattartáshoz használhat elektronikus készüléket. A használat szabályait az illetékes szövetség határozza meg.

18. szabály: Időmérő és a titkár

18:1

Alapvetően az **időmérő** felelős a játékidő, a játékidő megszakítás és az időlegesen kiállított játékosok kiállítási idejének méréséért.

A **titkár** alapvetően felelős a csapatnévsorért, versenyjegyzőkönyvért, a később érkező játékosok belépéséért és a játékjogosultsággal nem rendelkező játékosok részvételéért.

Egyéb feladatokért, a cserehelyen tartozkodó játékosok és a hivatalos személyek létszámaért, valamint a szabályos játékoscseréért közösen felelnek.

Alapvetően az időmérőnek (és – ha jelen van - az illetékes szövetség képviselőjének) kell szükség esetén a játékot megszakítania.

Lásd még a Magyarázat a játékszabályokhoz 7. pont „Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által“.

7. Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által (18:1)

Ha az időmérő vagy a szövetségi képviselő akkor avatkozik be, amikor a játék már megszakadt, akkor a játék a játékmegszakítás előtti játékhelyzetnek megfelelően folytatódik.

Ha az időmérő vagy a szövetségi képviselő megszakítja a játékot, amikor a labda még játékban van, akkor a következő szabályok vannak érvényben:

A. Szabálytalan csere vagy többletjátékos játéktérre lépése esetén (4:2-3, 5-6 szabály)

Az időmérőnek (szövetségi képviselőnek) a mérkőzést azonnal félbe kell szakítania, figyelmen kívül hagyva az előnyszabály lehetőségét a 13:2 és 14:3 szabályok szerint. Amennyiben a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg, akkor a 14:1 a. szabálynak megfelelően 7 m-est kell ítélni tiszta gólhelyzet esetén. Minden más esetben szabaddobást.

A vétkes játékost a 16:3 a. szabálypont szerint kell büntetni. Abban az esetben, ha a 4:6-os szabály szerint, tiszta gólhelyzetben, szabálytalan játéktérre lépés történik, akkor a játékost a 16:6 b. szerint kell büntetni, összhangban a 8:10 b. szabállyal.

B. Megszakítás egyéb okból pl. sportszerűtlen magatartás a cserehelyen

a. Beavatkozás az időmérő által

Az időmérőnek várnia kell a mérkőzés következő játék megszakításáig, majd jelezni kell a játékvezetők felé.

Ha az időmérő megszakítja a játékot, mialatt a labda játékban volt, a mérkőzés szabaddobással folytatódik, melyet az a csapat végez el, amely a labdát a megszakítás előtt birtokolta.

Ha a védekező csapat szabálytalansága miatt történik a megszakítás, és egy tiszta gólhelyzet megghiúsul, akkor 7 m-es dobást kell ítélni a 14:1 b. szabálynak megfelelően.

(Ugyanez érvényes, ha az időmérő egy időkéres miatt szakította meg a játékot és a játékvezető a hibás kiadásért elvetette az időkéres jogosságát. Amennyiben ekkor tiszta gólhelyzet volt, akkor 7 m-es dobást kell ítélni).

Az időmérőnek nincs joga büntetést kiszabni játékosokra és hivatalos személyekre. Ugyanez vonatkozik a játékvezetőkre is, ha nem ők észlelték a szabálytalanságot. Ilyen esetben „informális” figyelmeztetést adhatnak. Ha a szabálytalanság a 8:6 vagy a 8:10 játékszabályba tartozik, akkor írásban kell rögzíteniük.

b. Beavatkozás egy szövetségi képviselő által

Amennyiben az IHF, kontinentális szövetség, vagy egy nemzeti szövetség a mérkőzésre szövetségi képviselőket jelölt ki, jogukban áll a játékvezetők figyelmét felhívni egy lehetséges szabályvétségre (kivéve, a játékvezetői ténydöntéseket) vagy a cserehely szabályzat megsértésére.

A szövetségi képviselő azonnal megszakíthatja a mérkőzést. Ebben az esetben a vétkes csapat ellen megítélt szabaddobással folytatódik a játék.

Ha a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg és ezáltal egy tiszta gólhelyzet hiúsult meg, 7 m-es dobást kell ítélni a 14:1 a. szabály szerint.

A játékvezetőknek kötelességük a szövetségi képviselő utasításának megfelelően büntetni.

A szabálytalanságokat a 8:6 és a 8:10 szabályok szerint írásban kell rögzíteni.

18:2

Amennyiben nem áll rendelkezésre nyilvános időmérő berendezés, az időmérő mindkét csapatfelelőst tájékoztatja a lejátszott, vagy a még hátralévő játékidőről, különösen játékidő megszakítás után.

Amennyiben a nyilvános időmérő berendezés nem rendelkezik automatikus jelzéssel, az időmérő felelős a félidő vagy a mérkőzés végén a zárójelzés megadásáért. (lásd 2:3)

Amennyiben a nyilvános időmérő berendezés nem alkalmas arra, hogy az időleges kiállítások idejét jellezze (IHF eseményeken csapatonként minimum 3 fő) az időmérő a kiállított játékos mezsámát és visszatérésének idejét felírja egy tájékoztató lapra, melyet az időmérő/titkári asztalon felállít.

Játékvezetői karjelzések

Szabaddobáskor és bedobáskor a játékvezetőknek azonnal a dobás irányát kell jelezni (7. és 9. karjelzés).

Ezt követi a játékhelyzet kényszerítése esetén, a vétség szerint kötelező személyes büntetés jelzése (13-14 karjelzés).

Amennyiben hasznosnak tűnnek, - tájékoztató jelleggel - a szabaddobás és 7 m-es ítéletek a megfelelő jelzéssel indokolhatók. (1-6. és 11. karjelzés).

(A 11. karjelzést csak akkor kell felmutatni, ha passzív játék miatt megítélt szabaddobást megelőzően nem alkalmazták a 17. karjelzést).

A 12, 15, 16 karjelzések alkalmazása kötelező.

A 8, 10 és a 17 karjelzést akkor alkalmazzák, ha azokat a játékvezetők szükségesnek látják.

Karjelzések felsorolása

Oldal

1	Belépés a kapuelő térbe	60
2	Szabálytalan labdavezetési hiba	60
3	Lépés- és időszabály megsértése	61
4	Átkarolás, megragadás, lökés	61
5	Ütés	62
6	Támadószabálytalanság	62
7	A bedobás iránya	63
8	Kidobás	63
9	A szabaddobás iránya	64
10	A 3 m-es távolság betartása	64
11	Passzív játék	65
12	A gól elismerése	65
13	Figyelmeztetés (sárga), kizárás (piros)	66
14	Időleges kiállítás (2 perc)	66
15	Játékidő megszakítás	67
16	Engedély a játéktérre való belépéshez két jogosult részére	67
17	Előfigyelmeztető jelzés a passzív játéokra	67

1.
Belépés a kapuelőterbe



2.
Szabálytalan labdavezetési hiba



3.

Lépés- és időszabály megsértése



4.

Átkarolás, megragadás, lökés



5.

Ütés



6.

Támadószabálytalanság



7.

A bedobás iránya



8.

Kidobás



9.

A szabaddobás iránya



10.

A 3 m-es távolság betartása



11.

Passzív játék



12.

A gól elismerése



13.

Figyelmeztetés (sárga), kizárás (piros)



14.

Időleges kiállítás (2 perc)



15.

Játékidő megszakítás



16.

Engedély a játéktérre való belépésre két jogosult részére



17.

Előfigyelmeztető jelzés a passzív játékra



Magyarázatok a játékszabályokhoz

Tartalomjegyzék	Oldal
1. Időntúli szabaddobás (2:4-6)	70
2. Játékidő megszakítás (2:8)	71
3. Holtidő (2:10)	72
4. Passzív játék (7:11-12)	73-76
5. Kezdődobás (10:3)	77
6. A „tiszta gólhelyzet „ meghatározása (14:1)	78
7. Az időmérő és a szövetségi képviselő beavatkozásai (18:1)	78-79

1.Időntúli szabaddobás (2:4-6)

Sokszor a csapat nem érdekelt abban, hogy a játékidő letelte után is végrehajtandó szabaddobásból gólt érjen el. Részben azért, mert a mérkőzés eldőlt, részben pedig azért, mert a szabaddobás helye kedvezőtlen, mivel az túlságosan távol van az ellenfél kapujától. Igaz a szabály előírja a szabaddobás végrehajtását, a játékvezető járjon el méltányosan és tekintse végrehajtottnak a szabaddobást, ha a játékos a megfelelő helyen a labdát a talajra ejti vagy átadja azt a játékvezetőnek.

Azokban az esetekben, amikor egyértelmű, hogy a csapat célja a gólszerzés, a játékvezetőknél egyensúlyt kell teremteni a kísérlet lehetővé tétele (még akkor is, ha ez egy kis lehetőség) és annak biztosítása között, hogy a szabaddobás előtt ne alakuljon ki „színházi jelenet”. Ez azt jelenti, hogy a játékvezető igyekezzen elérni a csapatok játékosainak korrekt elhelyezkedését és a szabaddobás gyors, rendezett körülmények közötti végrehajtását késlekedés nélkül. A játékosok cseréjére és elhelyezkedésére vonatkozó új korlátozást (2:5) a játékvezetőknél be kell tartatni (4:5 és 13:7).

A játékvezetőknél nagyon ébernek kell figyelni mindkét csapat részéről az elkövetett vétségeket. A védőjátékosok ismételt elkövetett szabálytalanságait nem szabad büntetlenül hagyni (15:4,15:9, 16:1 b, 16:3 d), ahogyan a támadójátékosokét sem.

A támadójátékosok is gyakran szabálytalankodnak a dobás elvégzésénél (a támadójátékos a sipszó után átlépi a szabaddobási vonalat, mielőtt a labda elhagyta volna a kezét (13:7 3. bek.), vagy a játékos ellép vagy felugrik a dobásnál (15:1,15:2, 15:3).

Ezeknél az eseteknél gól nem ítéhető.

2. Játékidő megszakítás (2:8)

Eltekintve a 2:8 szabálypontban leírt konkrét esetektől, amelyeknél kötelező a time out, elvárás a játékvezetőktől, hogy ítélőképességük figyelembevételével más helyzetekben is indokoltan szakítsák meg a játékidőt.

Néhány tipikus példa, amelyeknél a time out nem kötelező, de normális körülmények között el kell rendelni:

- a) külső hatásoknál, pl: a játékteret törölni kell, folyadék kerül a játéktérre
- b) egy játékos felismert sérülésénél
- c) egy csapat nyilvánvalóan húzza az időt pl. halogatja valamelyik dobás végrehajtását, vagy nem bocsájtja szabadon a labdát
- d) a labda a játéktérről távolra kerül, pl. a létesítmény tetőszerkezetén landol és így késedelmet szenved a játék folytatása bedobással.

A mindenkori time out elrendelésekor figyelembe kell venni azt is, hogy a véletlen csapat ne szenvedjen jogosulatlan hátrányt. Pl. ha az egyik csapat röviddel a mérkőzés vége előtt egyértelműen vezet, akkor nem szükséges a törléshez elrendelni a játékidő megszakítást.

Egy fontos kritérium arra a kérdésre: „time out, vagy sem“, ha a játékmegszakítás várható időtartama bizonytalan. Sérülésnél ez sokszor nehezen felismerhető, ezért biztosabb lehet, ha azonnal time out-ot adunk. Fordított esetben a játékvezetők ne adjanak túl gyorsan time out-ot csak azért, mert a labda elhagyta a játékteret, mivel az gyakran azonnal vissza kerül, illetve a játékvezetők koncentráljanak arra, hogy a tartaléklabdát gyorsan játékba hozzák, és ezzel megakadályozzák a time out-ot.

7 m-es dobásoknál a korábban alkalmazott kötelező játékidő megszakítást eltörölték. Ennek megfelelően a fenti irányelvek számítanak, azonban néhány szituációban játékidő megszakítást kell elrendelni. Pl: kapus cserénél, vagy a dobójátékos cseréjénél.

3. Holtidő (2:10)

Minkét csapat féidőnként (kivéve a meghosszabbításokat) egy perc időtartamú holtidő kérhet. A csapat egyik hivatalos személye, aki a holtidőt kéri, az erre a célra rendszeresített „zöld kártyát“ a versenybíró asztalra a titkárnak adja.

A zöld lap ajánlott mérete 15x20 cm és mindkét oldalán egy nagy „T“ betű áll.

Az a csapat kérhet holtidőt, amelyik a labdával rendelkezik.

Amennyiben a csapat nem veszíti el a labdát, mielőtt az időmérő a jelzést megadhatta volna (ebben az esetben a zöld lapot vissza kell adni a csapatnak), úgy a csapat részére azonnal ki kell adni holtidőt.

A holtidő kérésekor az időmérő sípjellel megszakítja a játékot, megállítja az órát, karjelzést ad (15. karjelzés) és nyújtott karral a holtidőt kérő csapat cserehelyének irányába mutat. A zöld lapot a versenybíró asztalnak a holtidőt kérő csapat felőli oldalán kell felállítani a holtidő időtartamáig.

A játékvezető megerősíti a holtidő tényét, az időmérő elindít egy külön órát a holtidő méréséhez. A titkár bejegyzi a holtidőt a versenyjegyzőkönyvbe az azt kérő csapat rovatába és a megfelelő félidőhöz.

A holtidő alatt a játékosok és a hivatalos személyek a saját cserehelyük környezetében tartózkodhatnak, a játéktéren és azon kívül.

A játékvezetők a játéktér közepén helyezkednek el, és egyikük egy rövid időre a versenybírói asztalhoz mehet egyeztetés céljából.

A holtidőben elkövetett vétségeket úgy kell elbírálni, mintha azokat a játékidő alatt követték volna el (16:10). Annak nincs jelentősége, hogy a játékosok/hivatalos személyek a játéktéren vagy azon kívül tartózkodtak. Ennek megfelelően kaphatnak figyelmeztetést, időleges kiállítását vagy kizárását a 16:1-3 és 16:6-9 sportszerűtlen magatartásért (8:7-10), vagy a 8:6 b szabálypont alá tartozó vétségekért.

50 másodperc elteltékor az időmérő sípjellel figyelmeztet, hogy a mérkőzést 10 másodperc múlva folytatni kell. A holtidő időtartamának lejártakor a csapatok kötelesek a játék folytatására készen állni. A mérkőzés a holtidő megadásakor fennálló játék helyzetnek megfelelő dobással vagy ha a labda játékban volt, a holtidőt kérő csapat szabaddobásával folytatódik ott, ahol a labda a játékidő megszakításkor volt.

Az időmérő a játékvezető sípjelekor elindítja az órát.

4. Magyarázat a passzív játékhoz (7:11)

A. Általános utalások

A passzív játék szabályozásnak az a célja, hogy megakadályozza a kevésbé attraktív, illetve a játékiramot szándékosan késleltető kézilabdázást. Elvárás, hogy a játékvezetők a mérkőzésteljes ideje alatt egységesen ismerjék fel és bírálják el a passzív játékmodort.

A passzív játék minden játékfázisban megvalósulhat, például a labda felhozatalnál, a támadásépítésnél, illetve a támadás befejezése során egyaránt.

Jelegzetes esetek a passzív játéknál:

- szoros eredmény, főleg a mérkőzés végén,
- számbeli hátrány (időlegesen kiállított játékos(ok),
- jelentős játéktudásbeli különbség a két csapat között, különösen, ha ez a védőjátékban mutatkozik meg.

A fent említett esetek önállóan ritkán fordulnak elő és a játékvezetőknek azokat a szabályokkal összefüggésben kell megítélni. Különösen az aktív védekező tevékenység hatását kell figyelembe venni.

B. Figyelmeztető karjelzés használata

Különösen a következő esetekben kell figyelmeztető karjelzést alkalmazni:

B/1. Lassú játékoscsere, illetve támadás előkészítés lassítása esetén

Tipikus ismertető jelek:

- kezdődobásnál várakozás a cserejátékosra
- a játékos késlelteti a szabaddobás végrehajtását (úgy tesz, mintha nem tudná, hogy hol van a végrehajtás pontos helye), egy kezdődobásnál (a kapus lassan továbbítja a labdát, tudatosan rosszul játsza azt a középkezdéshez, vagy lassan megy a labdával a kezdődobáshoz)
- a labda helyben való vezetése
- a labda visszajátszása a középvonaltól a saját térfélre annak ellenére, hogy az ellenfél nem gyakorol nyomást.

B/2. Késleltetett cserénél, miután a támadásépítés elkezdődött

Tipikus ismertető jelek:

- minden játékos elfoglalta a támadási pozícióját
- a csapat a támadás felépítési fázist egy előkészítő, sok átadásos játékkal kezdi
- csak ezután történik ezen csapaton belül a játékos csere

Magyarázat

Az a csapat, mely a saját térfeléről támadást indít, de azt az ellenfél térfelén nem tudja kapuralövéssel befejezni, ezt követően még végrehajthat játékoscserét.

B/3. Túlságosan hosszú lefolyású támadásépítésnél

Általánosságban a támadó csapat számára biztosítani kell annak lehetőségét, hogy a közvetlen, kapura irányuló támadás előtt átadásokat hajtson végre.

Tipikus ismertető jelek:

- a támadás nem közvetlenül kapura irányul:

Megjegyzés:

Gólszerzési szándék legfőképp akkor áll fenn, ha a labdát birtokló csapat olyan támadó taktikai elemeket alkalmaz és a védőkkel szemben térbeli előnyre vagy támadásépítés során látható tempónövelésre törekszik:

- gyakori labdaátvétel állóhelyzetben vagy hátrafelé mozgásban
- labdavezetés álló helyzetben
- az egy-egy elleni játéknál: a támadó játékos nem viszi végig támadó szándékát, a játékvezetői ítéletre vár, vagy nem szakad el a védőtől (nem szerez térbeli előnyt);
- aktív védőjáték: az aktív védőjáték megakadályozza a támadójáték tempójának növelését az átadás vagy mozgás útjának korlátozásával;
- speciális szempont túlságosan hosszú támadásépítési fázis esetén: ha a támadó csapatnak nem sikerül a támadásépítési és befejezési szakasza között határozott tempónövelést elérni;

C. Előfigyelmeztető karjelzés használata

Az a játékvezető (mezőny vagy kapu), aki felismeri a passzív játékot, felemeli a karját (17. karjelzés), mutatja, hogy nem ismerhető fel a kapuralövési szándék. A másik játékvezetőnek is át kell venni a karjelzést.

Ha a labdát birtokló csapat nem tesz kísérletet arra, hogy gólhelyzetet alakítson ki vagy késlelteti a játékfolytatást, a figyelmeztető karjelzést kell alkalmazni.

A karjelzést addig kell fenntartani amíg:

- a támadás befejeződik
- a karjelzés érvényét veszti (lásd a következő utalásoknál)

A támadójáték a labda birtoklásával kezdődik és a gól megszerzésével vagy a labda elvesztésével ér véget.

A figyelmeztető karjelzést normál esetben a támadás végéig fenn kell tartani. Támadás közben azonban van két eset, amikor a „passzív játék” jelzésének fenntartása már nem indokolt és a karjelzést meg kell szüntetni.

- a labdát birtokló csapat kapura lő és a labda a kapuról vagy a kapusról visszapattan a támadó csapathoz vagy az oldalon kívülre kerül
- ha a védekező csapat játékosa, hivatalos személye szabálytalanság vagy sportszerűtlen magatartás miatt progresszív büntetést kap. (16-os szabály)

Mindkét esetben új támadásépítési fázis engedélyezett a támadó csapat számára

D. Az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után

A előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után a játékvezetők adjanak kellő időt a támadó csapatnak, hogy megváltoztathassák támadásukat. Figyelembe kell venniük az eltérő képességbeli különbségeket a különböző korcsoportokban és osztályokban. A figyelmeztetett csapat számára engedélyezni kell a gólszerzés előkészítésének lehetőségét. Ha a támadó csapat ennek ellenére sem tesz felismerhető kísérletet a kapura lövésre, akkor a két játékvezetők egyike passzív játékot ítél. (7:11-12)
(Lásd: az alábbiakban „Döntéshozatali (ítélkezési) szempontok a előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után“)

Megjegyzés:

A támadójátékos gólveszélyes játékánál, kapuralövési kísérleténél nem szabad passzív játékot ítélni.

Döntéshozatali (ítélkezési) szempontok az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után:

D/1. Támadó csapat:

- nincs egyértelmű tempónövekedés;
- nincs gólszerzési szándék;
- egy - egy elleni játéknál, nem szerez térbeli előnyt;
- késleltetés a labdával való játék közben (pl: a labdaátadás útjának korlátozása a védekező csapat által)

D/2. Védekező csapat:

- a védekező csapat megpróbál szabályos eszközökkel tempónövelést, illetve gólszerzési szándékot megakadályozni;
- nem szabad passzív játékot ítélni, ha az agresszív védelem folyamatos szabálytalanságokkal akadályozza a támadás folyamatát.

E. Melléklet

A tempócsökkenés ismérvei

- a támadás nem közvetlenül a kapu felé, hanem oldalra irányul;
- gyakori keresztirányú futómozgás a védőfal előtt anélkül, hogy nyomást gyakorolna a védelemre;
- nincs közvetlenül kapura irányuló támadás pl. az egy-egy elleni játék során vagy labda átadások a kapuelőtér vonal és a szabaddobási vonal közötti területen;
- két játékos közötti egymás utáni többszöri átadás egyértelmű kapura irányuló akció nélkül;
- a labdát már többször körbejátszották anélkül, hogy egyértelmű tempónövekedés vagy a gólszerzési szándék felismerhető lenne.

Az egy-egy elleni játék ismertetőjelei, amelyeknél nincs térbeli előnyszerzési szándék:

- egy-egy elleni játékban, ahol felismerhetően nincs áttörési tér (áttörési tér elzárása védekező játékosok által)
- egy-egy elleni játék, ahol a kapura irányuló áttörés célja nem ismerhető fel
- egy-egy elleni játék, amely csak a szabaddobás elérésére irányul pl: kierőszakolt védő szabálytalanság (átkarolás, megfogatás), egy-egy elleni játék megszakítása annak ellenére, hogy van áttörési lehetőség.

Aktív védőjáték ismeretőjelei a szabályokkal összhangban:

- megpróbál nem szabálytalankodni azért, hogy elkerülje a játékmegszakítást;
- a támadójátékosok útjának, akár két játékos összezárásával történő megakadályozása;
- a védő kilépésével az átadás útjának korlátozása;
- mélységi védőakciók, amellyel a támadókat visszaszorítják a mezőnybe;
- átadások kikényszerítése a kaputól távoli, gólszerzésre kevésbé veszélyes területekre.

5. A kezdődobás (10:3)

A 10:3 alkalmazásával a játékvezetőknek legfőképp azt a tételt kell figyelembe venni, hogy a kezdődobást gyorsan hajtsák végre. Ezért ezúttal nem szabad túlságosan a pontosságra törekedni és alkalmat keresni a büntetésre, vagy a visszarendelésre.

A játékvezetőknek kerülniük kell a jegyzetelést, vagy az olyan feladatok elvégzését, amelyek gátolhatják őket a kezdődobás korrekciójában. A mezőnyjátékvezető azonnal sípoljon, amikor a kezdődobást végrehajtó játékos felállása nem igényel helyesbítést. Métényolható az, ha a dobójátékos társai már a sípjelkor átlélik a középvonalat. (Ez eltér az egyéb formai dobásokra érvényes általános rendelkezésektől).

Habár a 10:3 szabály megengedi a dobójátékosnak a játéktér közepétől az 1,5 m-es szélességi eltérést, a játékvezetőknek az ettől való csekély eltéréssel nem kell foglalkozni. El kell kerülni, hogy az ellenfél számára hátrányos helyzet alakuljon ki abban a tekintetben, hogy hol és mikor hajtották végre a kezdődobást.

A legtöbb játéktéren nincs felfestve a középpont, sőt néhol előfordul, hogy reklámfeliratokat rajzolnak.

Ilyen helyzetben nyilvánvalóan a dobójátékosnak és a játékvezetőknek kell megbecsülni a megfelelő pozíciót és azt az adott körülményekhez illően igénybe venni.

6. A „tisztá gólhelyzet“ meghatározása (14:1)

A 14:1-es szabálynak megfelelően tiszta gólhelyzet van, amikor

- a. A játékos az ellenfél kapuelőtérvonalánál uralja a labda és a teste feletti helyzetet, s lehetősége van kapura dobni anélkül, hogy abban az ellenfél játékosa szabályos eszközökkel megakadályozza
Ugyanez van érvényben, ha a játékos még nem szerezte meg a labdát, de olyan pozícióban van, hogy labdához juthat, és nincs olyan játékos, aki szabályos eszközökkel megállítaná
- b. A játékos a labda és a test feletti helyzetet uralva gyorsindítással kapura tör, futással (vagy labdavezetéssel), egyedül a kapussal szemben, s az ellenfélnek nincs olyan játékosa, aki előlről akadályozhatja
A játékos az előzőekben leírt helyzetek egyikében van, de a labdát még nem birtokolja, azonban kész azt átvenni és az ellenfél kapusa egy ütközéssel megakadályozza a labda átvételét a 8:5 magyarázata szerint. Ebben a speciális esetben a védekező játékosok helyzete lényegtelen.
- c. A kapus elhagyta a kapuelőteret, és a támadójátékos a teste és a labda feletti kontrollal tisztán és akadálytalanul az üres kapuba dobhatja a labdát.

7. Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által (18:1)

Ha az időmérő vagy a szövetségi képviselő akkor avatkozik be, amikor a játék már megszakadt, akkor a játék a játékmegszakítás előtti játékhelyzetnek megfelelően folytatódik.

Ha az időmérő vagy a szövetségi képviselő megszakítja a játékot, amikor a labda még játékban van, akkor a következő szabályok vannak érvényben:

A. Szabálytalan csere vagy többletjátékos játéktérre lépése esetén (szabály: 4:2-3, 5-6)

Az időmérőnek (szövetségi képviselőnek) a mérkőzést azonnal félbe kell szakítania, figyelmen kívül hagyva az előnyszabály lehetőségét a 13:2 és 14:3 szabályok szerint. Amennyiben a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg, akkor tiszta gólhelyzet esetén a 14:1 a. szabálynak megfelelően 7 m-est kell ítélni. Minden más esetben szabaddobást.

A vétkes játékost a 16:3 a. szabály szerint kell büntetni. Abban az esetben, ha a 4:6-os szabály szerint, tiszta gólhelyzetben, szabálytalan játéktérre lépés történik, akkor a játékost a 16:6 b szerint kell büntetni, összhangban a 8:10 b szabállyal.

B. Megszakítás egyéb okból pl. sportszerűtlen magatartás a cserehelyen

a. Beavatkozás az időmérő által

Az időmérőnek várnia kell a mérkőzés következő játék megszakításáig, majd jelezni kell a játékvezetők felé.

Ha az időmérő megszakítja a játékot, mialatt a labda játékban volt, a mérkőzés szabaddobással folytatódik, melyet az a csapat végez el, amely a labdát a megszakítás előtt birtokolta.

Ha a védekező csapat szabálytalansága miatt történik a megszakítás, és egy tiszta gólhelyzet meghiúsul, akkor 7 m-es dobást kell ítélni a 14:1 b szabálypontnak megfelelően.

(Ugyanez érvényes, ha az időmérő egy időkéres miatt szakította meg a játékot és a játékvezető a hibás kiadásért elvetette az időkéres jogosságát. Amennyiben ekkor tiszta gólhelyzet volt, akkor 7 m-es dobást kell ítélni.)

Az időmérőnek nincs joga büntetést kiszabni játékosokra és hivatalos személyekre. Ugyanez vonatkozik a játékvezetőkre is, ha nem ők észlelték a szabálytalanságot. Ilyen esetben „informális“ figyelmeztetést adhatnak. Ha a szabálytalanság a 8:6 vagy a 8:10 játékszabályba tartozik, akkor írásban kell rögzíteniük.

b. Beavatkozás egy szövetségi képviselő által

Amennyiben az IHF, kontinentális szövetség, vagy egy nemzeti szövetség a mérkőzésre szövetségi képviselőket jelölt ki, jogukban áll a játékvezetők figyelmét felhívni egy lehetséges szabályvétségre (kivéve, a játékvezetői ténydöntéseket) vagy a cserehely szabályzat megsértésére.

A szövetségi képviselő azonnal megszakíthatja a mérkőzést. Ebben az esetben a vétkes csapat ellen megítélt szabaddobással folytatódik a játék.

Ha a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg és ezáltal egy tiszta gólhelyzet hiúsult meg, 7 m-es dobást kell ítélni a 14:1 a. szabály szerint.

A játékvezetőknek kötelességük a szövetségi képviselő utasításának megfelelően büntetni.

A szabálytalanságokat a 8:6 és a 8:10 szabályok szerint írásban kell rögzíteni.

A cserhely szabályzat

1. A középvonaltól mindkét irányban a cserepadok külső végéig terjedő oldalvonalon kívüli terület a cserehely (1. ábra).

IHF és az EHF versenyek szabályzatai előírják, hogy a cserepadoknak a középvonaltól 3,5 méterre kell kezdődni. Kívánatos, hogy ez a rendelkezés minden egyéb mérkőzésen (nemzetközi és hazai) is érvényesüljön.

A cserepadok külső végéig semmiféle tárgy nem lehet az oldalvonal közelében (legalább 8 m-re a középvonaltól)

2. A cserehelyeken csak azok a játékosok és hivatalos személyek tartózkodhatnak, akiket a versenyjegyzőkönyvbe bejegyezték (4:1-2 szabályzat).

Amennyiben tolmácsra van szükség, akkor ő a cserepad mögött foglalhat helyet.

3. A csapat hivatalos személyeinek a cserehelyen teljes sport- vagy civil ruházatot kell viselniük. Bármilyen olyan ruházat, mely összekeverhető az ellenfél mezőnyjátékosainak ruházataival, nem megengedett.

4. Az időmérő és a titkár segíti a játékvezetőket a cserehelyek szabályszerű elfoglalásának ellenőrzésében a mérkőzés előtt és alatt.

Amennyiben a mérkőzés előtt a cserehellyel kapcsolatos játékszabály nem érvényesül, a mérkőzést nem szabad megkezdeni, amíg a mulasztás fennáll. Ha a mérkőzés alatt fordul elő a mulasztás, a következő játékmegszakításnál meg kell szakítani a játékídot mindaddig, amíg a szabálytalanság fennáll.

5. A hivatalos személyek kötelessége a mérkőzés alatt is sportszerű szellemben a játékszabályok tiszteletben tartásával irányítani a csapatot. Alapvetően a cserepadon kell helyet foglalniuk.

A hivatalos személyeknek azonban **megengedett** a cserehelyen mozogni. A cserehely közvetlenül a padok előtti, illetve ha lehetséges a padok mögötti terület.

A cserehelyen belüli mozgás és tartózkodás az alábbi célokra lehetséges: taktikai eligazítás adása, egészségügyi ellátás. Alapvetően egyidőben, egyszerre csak egy hivatalos személy állhat és mozoghat ezen a területen.

Természetesen a csapatfelelős számára megengedett, hogy elhagyja a cserehelyet, amikor a zöld kártya benyújtásával időt szeretne kérni. Azonban nem megengedett a csapatfelelősnek elhagyni a cserehelyet a zöld kártyával, és az időkérés pillanatáig a versenybíróasztal mellett várakozni.

Továbbá olyan esetekben is elhagyhatja a csapatfelelős a cserehelyet, ha az időmérővel vagy a titkárral kell tárgyalnia.

A cserehelyen tartózkodó játékosoknak is alapvetően a csapat cserepadján kell tartózkodniuk.

A játékosoknak **megengedett**:

- Labda nélküli bemelegítés a cserepad mögött, ha azt a helyi körülmények megengedik és nem zavaró hatású.

A hivatalos személyeknek és a játékosoknak **nem megengedett:**

- Provokáló, tiltakozó vagy bármilyen sportszerűtlen módon (beszéd, mimika, gesztikulálás) a játékvezetőket, szövetségi képviselőket, az időmérőt, a titkárt, a játékosokat, a hivatalos személyeket, illetve a nézőket akadályozni vagy sértegetni.
- A cserehely játékbefolyásolás céljából történő elhagyása.

A hivatalos személyeknek és játékosoknak a csapat cserehelyén kell tartozkodniuk. Amennyiben egy hivatalos személy elhagyja a cserehelyet, elveszti a csapat irányítása feletti jogát, így ahhoz hogy azt visszanyerhesse, vissza kell térnie a cserehelyre.

Még általánosabban, a mérkőzés alatt a játékvezetők hatásköre alá tartoznak a játékosok és hivatalos személyek.

A személyi büntetések szabályai vannak érvényben, ha egy játékos vagy csapatfelelős elhagyja a játékeret, vagy cserehelyet. Ezért a sportszerűtlen magatartást, durva sportszerűtlen magatartást és kirívóan sportszerűtlen magatartást ugyanolyan módon kell büntetni, mintha a játéktéren vagy a cserehelyen történt volna.

6. A cserehely szabályzat előírásainak figyelmen kívül hagyásakor a játékvezetők kötelesek a 16:1 b, 16:3 d, vagy 16:6 b pontja szerint intézkedni (figyelmeztetés, időleges kiállítás vagy kizárás).

A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások

- a) A játéktér (1. ábra) egy 40 m hosszú és 20 m széles téglalap alakú terület. A két átló hosszának mérésével kell leellenőrizni. Az egyik sarok külső vonalától a szemközti sarok külső vonaláig 44,72 m hosszúnak kell lenni. Az átlók hossza a játéktér feléig 28,28 méter a sarkok külső vonalától mérve a középvonal közepéig.

A játéktér vonalak felrajzolásával határozzák meg. A gólvonalak szélessége (a kapufák között) 8 cm, mint a kapufáké, minden egyéb vonal 5 cm széles. Két szomszédos terület közötti vonalak helyettesíthetők a két terület talajának különböző színű felfestésével.

- b) A kapuk előtt található kapuelőtér 3x6 m-es téglalapról és két összekapcsolódó, 6 m sugarú negyedkörből áll. A kapuelőteret határoló kapuelőtérvonalat az alábbiak szerint kell megrajzolni. A kapu előtt, a gólvonallal párhuzamosan, attól 6 méterre (a gólvonal hátsó élétől a kapuelőtér elülső széléig) egy 3 m-es, a gólvonallal párhuzamos, egyenes vonalat húzunk. Ezt a 3 méteres vonalat kétoldalt a kapufák belső és hátsó élétől mért 6 méter sugarú negyedkör köti össze. Az alapvonalat érintő ívek közötti külső távolság 15 m (5. ábra).
- c) A szabaddobási vonalat (9 méteres vonal) a kapuelőtér vonallal párhuzamosan, attól 3 méter távolságra, szagatottan kell meghúzni. A vonalrészek és a közöttük levő távolság egyaránt 15 cm (5. ábra).
- d) A 7 méteres dobás vonala egy 1 méter hosszú egyenes vonal a kapu előtt, párhuzamos a gólvonallal, annak hátsó szélétől a 7 méteres dobás vonalának elülső széléig érő távolság (5. ábra).
- e) A kapus-határvonal (4 m-es vonal) 15 cm hosszú jelzés a kapu előtt. Párhuzamos a gólvonallal, annak hátsó szélétől a kapus határvonalának elülső széléig érő távolság (5. ábra).
- f) Szükséges biztonsági zónát az oldalvonalaktól legalább 1, az alapvonalaktól 2 m-re létrehozni.
- g) Mindkét alapvonal közepén áll egy kapu (2. ábra). A kapukat biztonságosan kell rögzíteni a talajhoz vagy hátulról a falhoz. Beméretük: 2 m magas és 3 m széles. A kapu téglalap alakú, ami azt jelenti, hogy a belső átlóknak 360,5 cm-nek kell lenniük (max. 361 cm – min. 360 cm, egy és ugyanazon kapuban maximum 0,5 cm eltérés lehet). A kapufák hátsó vonalai egyvonalban vannak a gólvonal hátsó szélével, ami azt jelenti, hogy a kapufák elülső részei az alapvonalától számítva 3 cm-rel a játéktér irányában helyezkednek el. A kapufák és a keresztléc ugyanabból az anyagból kell legyen (pl: fa, könnyű fém vagy szintetikus anyag) négyzetkeresztmetszetűek, szélességük és vastagságuk 8 cm, szélei pedig lekerekítettek, amelyek rádiusza 4+-1 mm. A kapufa és a keresztléc mezőnyből látható három oldalát a háttértől lényegesen eltérő, két különböző színnel kell befesteni, ugyanazon játéktéren a két kapufának azonos színűnek kell lennie. A kapufa színeinek váltakozása a keresztlécek találkozásánál minden irányban 28 cm, egyéb helyen 20 cm. A kapukat hálóval kell ellátni, amelyet úgy kell felfüggeszteni, hogy a kapura dobott labda normális körülmények között a kapuban maradjon. Ha szükséges, a gólvonal mögött egy kiegészítő hálóval lehet a kaput

- felszerelni, melynek távolsága a gólvonaltól legalább 70 cm, de minimum 60 cm lehet.
- h) A háló mélysége felül, a gólvonaltól 0,9 méter, az alsó 1,1 méter, mindkét esetben a tűréshatár +/-0,1 méter. A hálólukak maximum 10x10 cm-esek lehetnek. A hálót legalább 20 centiméterenként kell a kapuhoz rögzíteni. Annak érdekében, hogy a két háló közé ne kerülhessen labda, a két hálót össze lehet kötni.
- i) A kapu mögött, körülbelül 1,5 méter távolságra az alapvonal közepétől, egy 9-14 méteres hosszúságú és a talajtól számítva 5 méter magas hálót szükséges kifeszíteni.
- j) Az egyik oldalvonal mellett, a cserhely közepén található a versenybírói asztal, ahol az időmérő/titkár foglal helyet. A versenybírói asztal maximum 4 méter hosszú lehet, valamint a mérkőzés akadálytalan követésének érdekében 30-40 cm-rel magasabban kell állnia a játéktér szintjétől.
- k) Minden mérésnek az ISO 2768-1:1989 szabvánnyal kell megegyeznie.
- l) A kézilabda kapuk EN 749-es hitelesítése a CEN által történik, összhangban az EN 202.10-1 szabállyal.

5. ábra: A kapuelőtér és környezete

