



ZPRP | ZWIĄZEK PIŁKI RĘCZNEJ
W POLSCE

IX. Przepisy Gry

b) Plażowa Piłka Ręczna

Wydanie: 1 marca 2010

Spis Treści:	Strona
Zasady Gry	
Przedmowa	
1. Boisko do gry.	5
2. Rozpoczęcie gry, czas gry, sygnał końcowy, zatrzymanie czasu gry (Time-out) i przerwa dla drużyny.	10
3. Piłka.	15
4. Drużyna, zmiany zawodników, wyposażenie zawodników.	16
5. Bramkarz.	20
6. Pole bramkowe.	22
7. Gra piłką, gra pasywna.	24
8. Przewinienia wobec przeciwnika, niesportowe zachowanie.	26
9. Zdobycie bramki.	28

10. Rzut sędziowski.	32
11. Rzut z linii bocznej.	33
12. Rzut od bramki.	34
13. Rzut wolny.	35
14. Rzut karny (6 metrów).	38
15. Ogólne zasady wykonywania rzutów (z linii bocznej, od bramki, wolnego, karnego).	40
16. Kary.	42
17. Sędziowie.	47
18. Sędzia mierzący czas i sekretarz.	49
 Sygnalizacja	
Sygnalizacja.	51
Objaśnienia do przepisów gry.	63
Regulamin strefy zmian.	72
Regulamin stroju zawodników.	75
Jakość piasku i regulamin oświetlenia.	80
 Słownik terminów	
Krótki słownik terminów i zwrotów.	82

Zasady gry

Przedmowa

Poniższe Przepisy Gry w Plażową Piłkę Ręczną obowiązują od dnia 1 marca 2010.

Dla uproszczenia w przepisach używany jest rodzaj męski w odniesieniu do zawodniczek, zawodników, delegatów, sędziów i innych osób.

Jednakże przepisy te są identyczne zarówno dla kobiet jak i mężczyzn, z wyjątkiem Przepisu 3 (wymiary piłek).

Filozofia Plażowej Piłki Ręcznej jest oparta na zasadzie „Fair Play”. Każda decyzja musi być podejmowana w zgodzie z tą zasadą.

„Fair Play” oznacza:

Bezpieczeństwo i zdrowie uczestników zawodów jest najważniejsze.

Respektowanie ducha i filozofii gry w Plażową Piłkę Ręczną.

Szanowanie gry i jej uczestników, nie tolerowanie nigdy naruszania przepisów gry.

Stosuj zasady i filozofię Plażowej Piłki Ręcznej tak, aby gra była atrakcyjna dla obu drużyn (o ile to możliwe drużyny grają z taką samą liczbą zawodników). Jakiegokolwiek kary powinny być udzielane zawodnikom, oficjelom, jako kary indywidualne, nie zaś drużynom.

Przepis 1

Boisko do gry

1:1 Boisko do gry jest prostokątem o długości 27 m i szerokości 12 m, obejmującym pole gry oraz dwa pola bramkowe.

Powierzchnia boiska musi składać się z wyrównanego piasku, tak płaskiego i jednolitego jak to tylko możliwe, bez kamieni, muszli i czegokolwiek, co mogłoby stanowić zagrożenie skaleczenia, urazu lub kontuzji zawodnika.

Nawierzchnia boiska musi być pokryta warstwą piasku o grubości, co najmniej 40 centymetrów. Piasek musi składać się z drobnych i sypkich ziaren.

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

Wokół boiska powinna być utworzona strefa bezpieczeństwa o szerokości 3 metrów.

Warunki pogodowe nie mogą stanowić zagrożenia bezpieczeństwa zawodników.

Dla zawodów rozgrywanych o zmroku lub w nocy, natężenie oświetlenia boiska powinno być od 1,000 do 1,500 lux, mierzone 1 metr nad powierzchnią boiska do gry.

1:2 Pole gry ma długość 15 m i szerokość 12 m. Linie wyznaczające boisko do gry muszą być oznaczone elastyczną, kolorową gumką lub taśmą o maksymalnej szerokości 8 centymetrów.

1:3 Wszystkie linie należą do powierzchni pól, które określają.

Dłuższe linie wyznaczające boisko nazywają się bocznymi, a krótsze końcowymi.

Linia pomiędzy słupkami bramki nazywa się linią bramkową i jest rysowana na piasku.

Bramka

1:4 Na środku linii końcowych ustawione są bramki o wymiarach wewnętrznych: szerokość 3 m i wysokość 2 m (rysunki 2a i 2b). Bramki muszą być pewnie zamocowane (zakotwiczone) w piasku. Sposób zamocowania nie może stwarzać zagrożenia dla zawodników.

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

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

Pole bramkowe

1:5 Przed każdą bramką znajduje się pole bramkowe.

Pole bramkowe jest ograniczone linią pola bramkowego, która znajduje się w odległości 6 m od linii końcowej boiska i jest równoległa do tej linii.

Stolik sędziowski (dla sędziów: mierzącego czas i sekretarza)

1:6 Stolik sędziowski powinien posiadać wystarczającą ilość miejsc dla 3 lub 4 osób i musi być usytuowany na środku linii bocznej boiska, w odległości co najmniej 3 m na zewnątrz od tej linii.

Stolik sędziowski musi być ustawiony tak, aby sędziowie mierzący czas i sekretarz mogli widzieć strefy zmian.

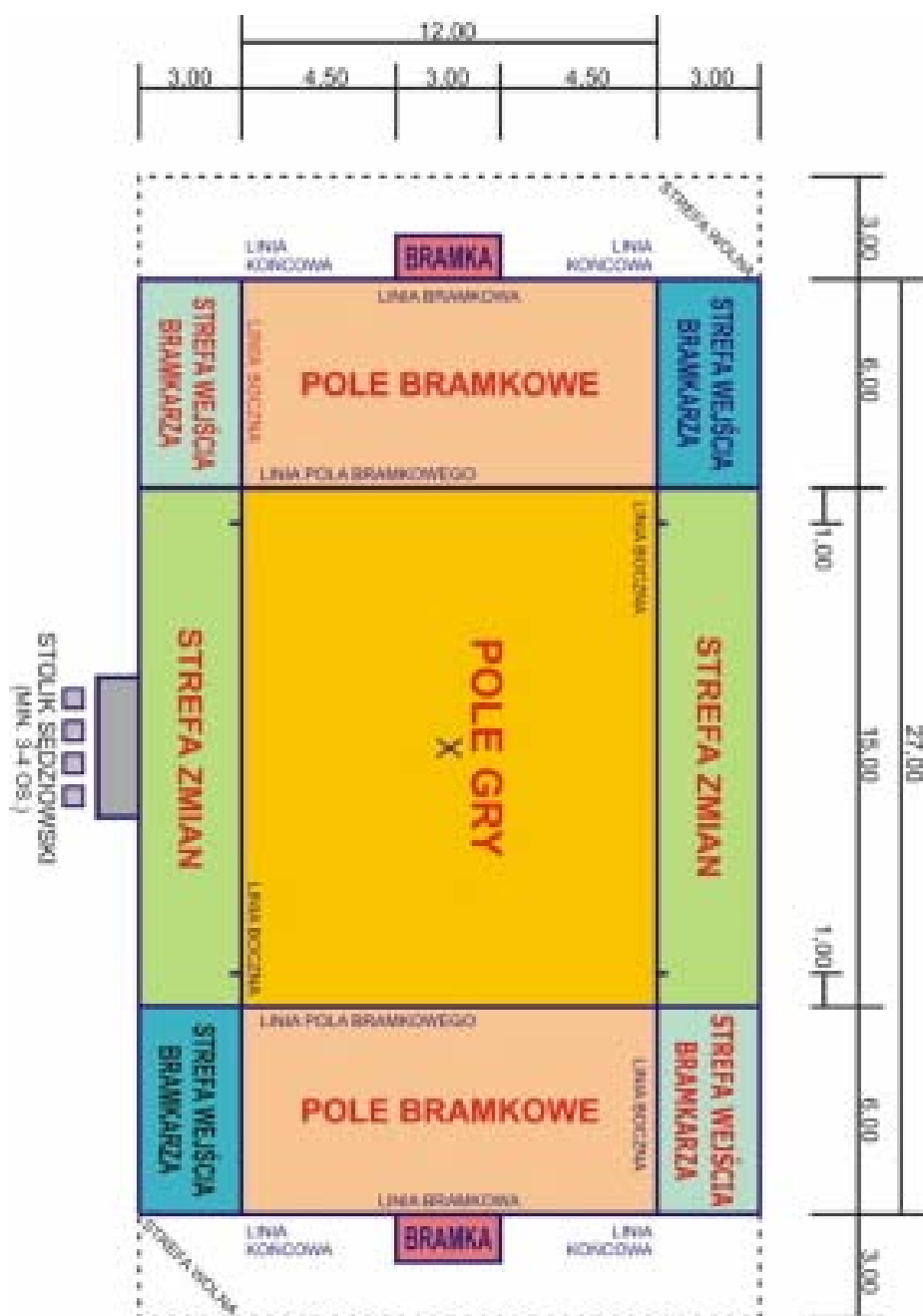
Strefy zmian

1:7 Strefa zmian dla zawodników z pola gry ma 15 m długości i 3 m szerokości. Strefy zmian znajdują się po obu stronach pola gry, na zewnątrz linii bocznych. Zawodnicy mogą wchodzić na boisko tylko przez swoją strefę zmian.

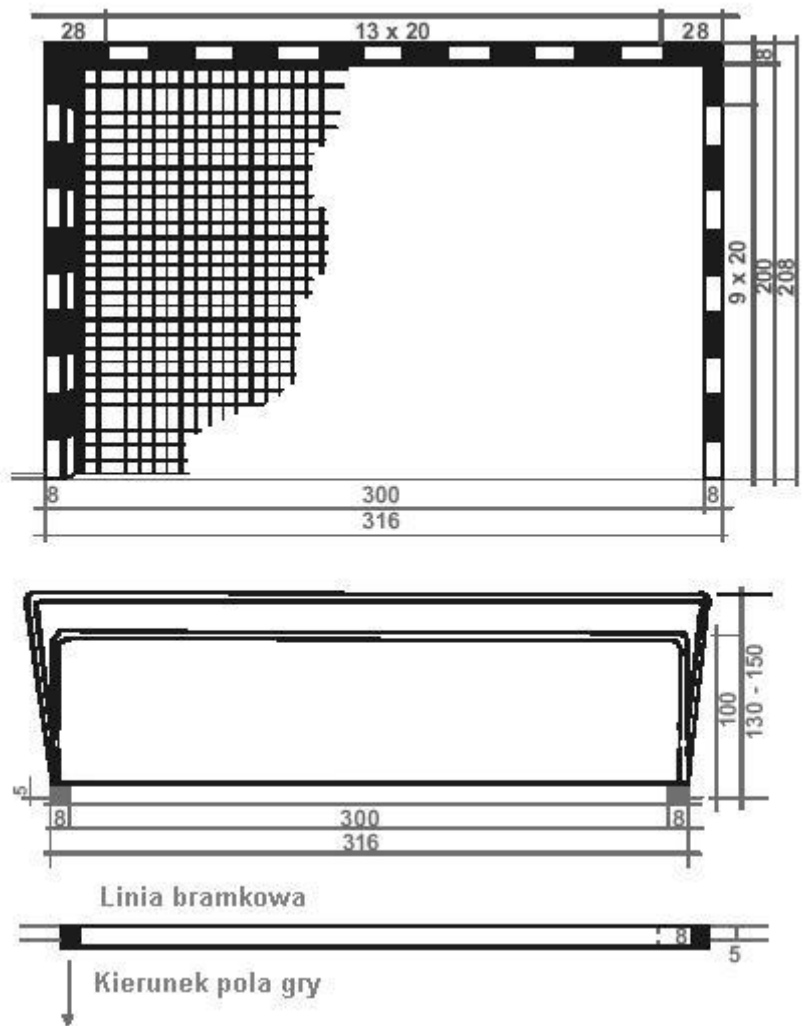
1:8

- a) bramkarz i zawodnicy z pola gry mogą opuszczać boisko najkrótszą drogą po stronie strefy zmian własnej drużyny. To praktycznie oznacza, że zawodnicy mogą opuszczać boisko przez całą linię boczną pola gry i pola bramkowego po stronie strefy zmian własnej drużyny;
- b) bramkarze muszą wchodzić na boisko przez linię boczną własnego pola bramkowego po stronie strefy zmian własnej drużyny (Przepisy 4:13, 5:12);
- c) zezwala się bramkarzowi rezerwowemu oczekiwać na wejście na boisko siedząc lub klęcząc przy linii bocznej własnej strefy zmian na odcinku pomiędzy linią końcową a linią pola bramkowego swojej drużyny.

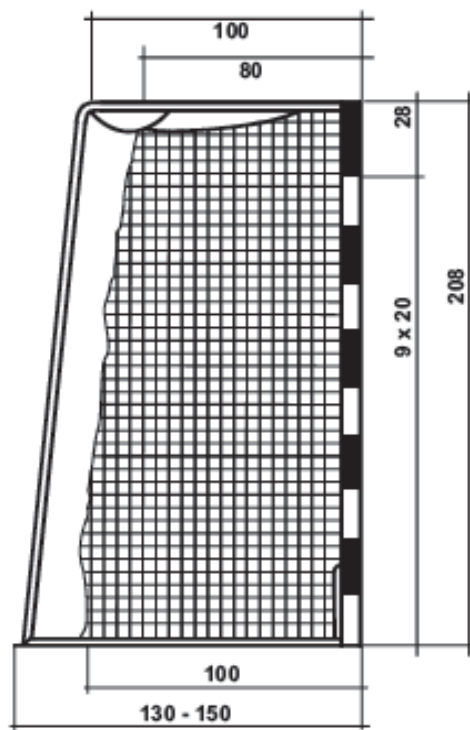
Rysunek Nr 1: Boisko do gry.



Rysunek Nr 2a: Bramka.



Rysunek Nr 2b: Bramka (widok z boku).



Przepis 2

Rozpoczęcie gry, czas gry, sygnał końcowy, zatrzymanie czasu gry (Time out), przerwa dla drużyny

Rozpoczęcie gry

2:1 Przed meczem sędziowie przeprowadzają losowanie – w celu określenia stron boiska i stref zmian. Drużyna, która wygrała losowanie może wybrać: stronę boiska (na której rozpocznie grę) lub strefę zmian. Druga drużyna dokonuje wyboru w zależności od decyzji pierwszej drużyny.

Przed rozpoczęciem drugiej połowy spotkania, drużyny zmieniają strony boiska, natomiast nie zmieniają stref zmian.

2:2 Każda połowa meczu, a także „Złota bramka” rozpoczynają się rzutem sędziowskim (Przepis 10:1-2), po sygnale gwizdkiem sędziów (Przepis 2:5).

2:3 Zawodnicy z pola gry mogą znajdować się na całej powierzchni pola gry.

Czas gry

2:4 Na mecz składają się dwie połowy, w których wynik liczony jest oddzielnie. Każda połowa meczu trwa 10 minut (zobacz jednak Przepis 2:6, 2:8 i 4:2). Czas przerwy pomiędzy połowami meczu wynosi 5 minut.

2:5 Czas gry (wykonanie rzutu sędziowskiego i uruchomienie zegara) rozpoczyna się gwizdkiem sędziego (Przepis 2:2).

2:6 Jeżeli pierwsza lub druga połowa meczu nie wyłoni zwycięzcy, to wtedy stosuje się metodę „Złotej bramki” (Przepis 9:7). Grę rozpoczyna się rzutem sędziowskim. (Przepis 10), a punkt meczowy uzyskuje drużyna, która pierwsza zdobędzie bramkę. Zwycięzca każdej połowy otrzymuje 1 punkt.

2:7 Jeżeli ta sama drużyna wygra obydwie połowy meczu, to zwycięża ona wynikiem 2:0.

2:8 Jeżeli każda z drużyn zwycięży w jednej połowie meczu – wynik jest nierozstrzygnięty. Wówczas zawodnicy drużyn wykonują na przemian serię rzutów „Sam na sam z bramkarzem” do wyłonienia zwycięzcy (Przepis 9).

Sygnał końcowy

2:9 Czas gry kończy automatyczny sygnał oficjalnego zegara boiskowego lub sygnał sędziego mierzącego czas. Jeżeli w stosownym czasie nie nastąpią w/w sygnały, to zakończenie czasu gry sygnalizują sędziowie gwizdkiem (Przepis 17:10, 18:1, 18:2).

Komentarz:

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

Jeżeli stosowany jest oficjalny zegar boiskowy, to w celu ułatwienia odbioru widzom zaleca się, aby wskazywał on czas od 10 min do 0.

2:10 Wszelkie naruszenia przepisów gry oraz niesportowe zachowanie mające miejsce przed, bądź równocześnie z sygnałem automatycznym lub sygnałem gwizdka (kończącym grę lub I jej połowę), stwierdzone przez sędziów, muszą być wyegzekwowane nawet, jeśli ma to nastąpić po sygnale kończącym grę. Sędziowie kończą wówczas grę – po odczekaniu na efekt zarządzonych, odpowiednio do sytuacji, rzutów: karnego lub wolnego (Objaśnienie 3).

2:11 Jeżeli w trakcie wykonywania rzutu wolnego lub karnego, bądź w czasie lotu piłki po wykonaniu tych rzutów, rozlegnie się sygnał automatyczny lub sygnał gwizdka kończący grę lub I jej połowę, należy odpowiedni rzut powtórzyć. Sędziowie muszą zaczekać na efekt tych rzutów zanim zakończą grę sygnałem gwizdka.

2:12 Przewinienia popełnione przez zawodników i osoby towarzyszące w trakcie wykonywania rzutu wolnego lub karnego w okolicznościach opisanych w Przepisach 2:10-11 podlegają karom osobistym. Przewinienia te nie mogą jednakże skutkować rzutem wolnym w przeciwną stronę.

2:13 Jeżeli sędziowie stwierdzają wcześniejsze zakończenie meczu lub I jego połowy przez sędziego mierzącego czas, to ich obowiązkiem jest zatrzymanie drużyn na boisku i dogranie pozostałego czasu gry.

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

Zatrzymanie czasu gry (Time-out)

2:14 O zatrzymaniu czasu gry i długości okresu, na jaki została ona zatrzymana decydują sędziowie. (time-out).

Zatrzymanie czasu gry jest obowiązkowe w następujących sytuacjach:

- a) wykluczenie, nałożenia kary dyskwalifikacji lub usunięcia;
- b) podyktowania rzutu karnego;
- c) przyznania przerwy dla drużyn;
- d) gwizdka sędziego mierzącego czas lub delegata na zawody;
- e) niezbędnej konsultacji pomiędzy sędziami, zgodnie z Przepisem 17:9;
- f) wykluczenia osoby towarzyszącej.

Jednakże w przypadku obowiązkowego zatrzymania czasu gry, gdzie gra została przerwana gwizdkiem sędziego mierzącego czas lub delegata, sędzia mierzący czas jest zobowiązany do natychmiastowego zatrzymania oficjalnego zegara bez czekania na potwierdzenie od sędziów.

Poza sytuacjami wskazanymi powyżej, kiedy zatrzymanie czasu gry jest obligatoryjne sędziowie mają obowiązek wzięcia pod uwagę zatrzymanie czasu gry również w sytuacjach, do których w szczególności zalicza się:

- a) okoliczności wskazują, że zawodnik mógł ulec kontuzji;
- b) wyraźne opóźnianie gry przez drużynę np. zawodnik zwleka z wykonaniem rzutu, odrzuca piłkę lub jej nie oddaje, zawodnik zbyt wolno opuszcza boisko po otrzymaniu kary wykluczenia;
- c) zła zmiana lub „dodatkowy” zawodnik wchodzi na boisko (Przepis 4:13-14);
- d) wpływ czynników zewnętrznych np. konieczność poprawienia taśmy określającej linie boiska.

Komentarz:

Gwizdek sędziego mierzącego czas/delegata, praktycznie zatrzymuje grę. Nawet, jeśli sędziowie (i zawodnicy) natychmiast nie zorientowali się, że czas gry został zatrzymany, to jakkolwiek akcja na boisku nie może być uznana i jest nieważna.

To oznacza, że jeśli po gwizdku sędziego mierzącego czas lub delegata drużyna zdobędzie bramkę, to nie może ona być uznana. Podobnie decyzja o przyznaniu rzutu (karny, wolny, z linii bocznej lub od bramki) drużynie jest nieważna w takiej sytuacji. Zamiast tego, gra będzie wznowiona w sposób odpowiedni do sytuacji, która istniała w momencie przerwania gry gwizdkiem sędziego mierzącego czas/delegata.

Jednakże jakiegokolwiek kary nałożone przez sędziego w czasie pomiędzy gwizdkiem od stolika sędziowskiego, a czasem zatrzymania gry są ważne. Zasada stosowana jest bez względu na typ wykroczenia, czy kary.

2:15 Naruszenia przepisów w trakcie zatrzymania czasu gry powodują takie same konsekwencje jak popełnione w trakcie gry (Przepis 16:16, Komentarz 1).

2:16 Sędziowie dają sygnał sędziemu mierzącemu czas, kiedy czas gry należy zatrzymać w związku z time-out.

Zatrzymanie czasu gry sygnalizowane jest sędziemu mierzącemu czas przez sędziów przy użyciu trzech krótkich sygnałów dźwiękowych z jednoczesnym pokazaniem sygnału ręcznego nr 15.

Po zatrzymaniu czasu gry, jej wznowienie następuje na sygnał gwizdka sędziego (Przepis 15:3b). Sędzia mierzący czas uruchamia wtedy zegar.

Przerwa dla drużyny

2:17 Każdy zespół ma prawo do wykorzystania 1-minutowej przerwy dla drużyny w każdej połowie meczu (podstawowego czasu gry).

W celu zasygnalizowania zamiaru wykorzystania przerwy dla drużyny, osoba jej towarzysząca musi wyraźnie pokazać „zieloną kartkę”. W tym celu musi się ona udać w kierunku środka linii bocznej i trzymać „zieloną kartkę” w wyciągniętej ręce w taki sposób, że będzie to natychmiast rozpoznawalne przez sędziego mierzącego czas.

(Zaleca się, aby „zielona kartka” miała wymiary 30 x 20 cm i oznaczona była obustronnie dużą literą „T”).

Zespół może zasygnalizować żądanie przerwy dla drużyny, gdy jest on w posiadaniu piłki (w trakcie gry lub przerwy w grze). Przerwa dla drużyny musi być zarządzona natychmiast chyba, że utraci ona posiadanie piłki zanim sędzia mierzący czas dał sygnał gwizdkiem na tę przerwę (w takim przypadku przerwa dla drużyny nie może być zarządzona).

Sędzia mierzący czas sygnalizuje gwizdkiem przerwę dla drużyny i pokazuje rękoma, zgodnie z alfabetem sygnałów, znak „time-out” (Nr 15), a następnie wyciągniętą ręką wskazuje drużynę, która zażądała przerwy. „Zielona kartka” powinna być umieszczona przez osobę towarzyszącą w piasku, w pobliżu środka linii bocznej boiska - w odległości od tej linii ok. 1 metra, na zewnątrz boiska. „Zielona kartka” pozostaje w tym miejscu do końca połowy, w której czas dla drużyny był wykorzystany.

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

W czasie przerwy dla drużyny zawodnicy obu zespołów oraz osoby im towarzyszące powinny znajdować się zarówno na, jak i poza boiskiem, w granicach swoich stref zmian.

Sędziowie pozostają na środku boiska i tylko jeden z nich może na krótką chwilę podejść do stolika sędziowskiego w celu konsultacji.

Naruszenia przepisów gry podczas przerwy dla drużyny mają takie same konsekwencje jak w czasie gry. Nie jest istotne czy zawodnicy naruszający przepisy są na czy poza boiskiem - na podstawie przepisów 8:4, 16:1d i 16:2c może być orzeczona kara wykluczenia za niesportowe zachowanie.

Po 50 sek. przerwy dla drużyny sędzia mierzący czas daje sygnał dźwiękowy oznaczający, że gra będzie wznowiona za 10 sek.

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

Po wznowieniu gry przez sędziów sędzia mierzący czas uruchamia zegar.

Komentarz:

„Posiadanie piłki” oznacza również sytuacje, gdy gra ma być kontynuowana rzutem od bramki, rzutem z linii bocznej, rzutem wolnym lub rzutem karnym. „Piłka w grze” oznacza, że zawodnik ma kontakt z piłką (trzyma piłkę w rękach, rzuca, łapie lub podaje piłkę do partnera) lub, że drużyna jest w posiadaniu piłki.

PRZEPIS 3

PIŁKA

3:1 Mecze rozgrywane są okrągłą, gumową piłką o następujących parametrach:

- mężczyźni: ciężar piłki 350 - 370 gram; obwód 54 - 56 cm

- kobiety: ciężar piłki 280 - 300 gram; obwód 50 - 52 cm

Dzieci mogą rozgrywać mecze mniejszą piłką.

3:2 Do każdego meczu muszą być przygotowane co najmniej 4 piłki o regulaminowych parametrach. Dwie piłki rezerwowe muszą znajdować się za każdą bramką na wysokości środka bramki w oznakowanym miejscu, a trzecia piłka rezerwowa powinna znajdować się na stole sędziego mierzącego czas.

3:3 W celu zmniejszenia przerw w grze, kiedy piłka opuści pole gry, wskazany przez sędziego bramkarz ma obowiązek wprowadzić do gry piłkę rezerwową.

PRZEPIS 4

Drużyna, wyposażenie zawodników, zmiany zawodników

Drużyna

4:1 Mecze i turnieje w plażową piłkę ręczną mogą być organizowane dla mężczyzn, kobiet lub drużyn mieszanych.

4:2 Zasadniczo drużyna składa się z 8 zawodników. W czasie rozpoczęcia meczu musi być obecnych co najmniej 6 zawodników.

Jeżeli w drużynie pozostanie mniej niż 4 zawodników uprawnionych do gry, to sędziowie powinni przerwać zawody i zdecydować, że drużyna przeciwna wygrała mecz.

4:3 Na boisku może znajdować się maksymalnie 4 zawodników (3 zawodników z pola gry i 1 bramkarz). Pozostali zawodnicy to gracze rezerwowi, znajdują się oni we własnej strefie zmian.

4:4 Zawodnik lub osoba towarzysząca są uprawnieni do udziału w meczu, jeśli są obecni w momencie rozpoczęcia gry i są wpisani do protokołu zawodów.

Zawodnik lub osoba towarzysząca, którzy przybędą po rozpoczęciu gry, celem uzyskania uprawnienia do udziału w meczu, muszą zgłosić swoje przybycie sędziemu mierzącemu czas/sekretarzowi i muszą być wpisani do protokołu zawodów.

Zawodnik uprawniony do gry może, zasadniczo w każdej chwili, wejść na boisko przez linię zmian własnej drużyny (patrz jednakże Przepis 4:13).

„Osoba odpowiedzialna za drużynę” musi zapewnić, że tylko zawodnicy uprawnieni do gry mogą wejść na boisko. Naruszenie tego przepisu jest karane, jako niesportowe zachowanie „osoby odpowiedzialnej za drużynę”.

4:5 W czasie całego meczu, w każdej drużynie musi być obecny na boisku zawodnik oznaczony jako bramkarz. Zawodnik, który uczestniczy w grze, jako bramkarz może w dowolnym czasie stać się zawodnikiem z polu gry. Jednocześnie, zawodnik występujący w polu gry może w dowolnym czasie stać się bramkarzem (zobacz jednak przepis 4:8).

4:6 Drużyna może mieć nie więcej niż 4 osoby towarzyszące podczas spotkania, ale tylko 2 mogą znajdować się w strefie zmian. Dwie pozostałe osoby muszą w czasie meczu pozostać poza strefą bezpieczeństwa, ale w razie kontuzji zawodnika, po otrzymaniu pozwolenia od sędziego, mogą oni wejść na boisko udzielić pomocy do kontuzjowanemu zawodnikowi zgodnie z przepisem 4:7.

Osoby te nie mogą być zmienione w trakcie spotkania, a jedna spośród nich musi być wyznaczona, jako odpowiedzialna za drużynę. Wyłącznie ona jest upoważniona do

komunikowania się z sędziami sekretarzem i mierzącym czas oraz ewentualnie sędziami (wyjątek – Przepis 2:17).

Osoba towarzysząca nie ma prawa wchodzić na boisko w trakcie gry. Naruszenie tej zasady podlega karaniu jako niesportowe zachowanie (patrz Przepis 8:4, 16:1d, 16:2c i 16:6b), a gra jest wznowiana rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej (Przepis 13:1a-b; Objasnienie nr 8).

4:7 Sędziowie mogą zezwolić (używając sygnału nr 16) dwóm osobom z danej drużyny, uprawnionym do uczestniczenia w zawodach (zobacz przepis 4:4), na wejście na boisko w trakcie zatrzymania czasu gry (Sygnał nr 16) w celu udzielenia pomocy zawodnikowi ich drużyny, który uległ kontuzji (Przepis 16:2c, 16:6e).

Jeśli po wejściu dwóch osób na boisko dodatkowe osoby wejdą na boisko do gry, to takie zachowanie należy traktować jako nieuprawnione wejście na boisko i winno być karane, w przypadku zawodnika zgodnie z przepisem 4:14 i 16:2a, a w przypadku osoby towarzyszącej zgodnie z przepisem 4; 16:2h i 16:6a. Osoba, która otrzymała pozwolenie na wejście na boisko, ale zamiast asystowania kontuzjowanemu zawodnikowi daje instrukcje zawodnikom, podchodzi do zawodników drużyny przeciwnej lub sędziów itp., powinna być ukarana jak za niesportowego zachowania.

Wyposażenie zawodników

4:8 Wszyscy zawodnicy z pola gry, danej drużyny, muszą posiadać jednakowe stroje, których kombinacja kolorów i wzorów musi wyraźnie różnić się od strojów drużyny przeciwnej.

Strój zawodnika plażowej piłki ręcznej składa się z koszulki bez rękawów i spodenek oraz ewentualnych dodatków. Strój zawodniczki plażowej piłki ręcznej składa się z koszulki bez rękawów i dołu bikini oraz ewentualnych dodatków.

Koszulki powinny być w jasnych kolorach (np. czerwony, niebieski, żółty, zielony, pomarańczowy i biały) po to, aby odzwierciedlić kolory zwykle używane i noszone na plaży.

Strój zawodnika, który w danym momencie występuje, jako bramkarz musi posiadać identyczny (w fasonie i z numerem zawodnika) strój jak pozostali zawodnicy z jego drużyny, ale musi różnić się od strojów obu drużyn i bramkarza drużyny przeciwnej (Przepis 17:3).

Komentarz:

Osoby towarzyszące muszą mieć na sobie identyczne koszulki, ale różniące się kolorem od koszulek zawodników z własnej drużyny.

4:9 Numer zawodnika (około 12x10 cm na koszulkach męskich i 8x6 cm na koszulkach damskich) musi być umieszczony z przodu i z tyłu koszulki. Numer musi odznaczać się innym, kontrastującym kolorem z koszulką (np. jasny na ciemnym, ciemny na jasnym).

4:10 Wszyscy zawodnicy grają boso.

Dopuszcza się na grę w zwykłych (z materiału) skarpetkach sportowych lub bandażach podtrzymujących.

Używanie wszystkich typów obuwia jest zabronione.

4:11 Niedozwolone jest posiadanie w czasie gry przedmiotów, które mogą zagrażać zdrowiu i bezpieczeństwu zawodników. W szczególności nie można używać kasków ochronnych, masek ochronnych, bransolet, zegarków, pierścionków, łańcuszków, kolczyków, okularów bez solidnej oprawy i opaski przytrzymującej oraz innych przedmiotów mogących stanowić zagrożenie dla zawodników (Przepis 17:3).

Sportowcy mają pozwolenie na użycie następujących dodatków:

Czapka z daszkiem lub kapelusz (z miękkim lub twardym daszkiem odwróconym do tyłu tak, aby zapobiec urazom i kontuzji), opaska na głowę lub bandamka (chustka na głowę).

Okulary przeciwsłoneczne (plastikowe z opaską podtrzymującą).

Ortopedyczne ściągacze, opaski (lub bandaże elastyczne) na kolana, łokcie, stopy.

Sportowcy są odpowiedzialni za swoje akcesoria. Zawodnicy niespełniający powyższych wymogów nie mogą brać udziału w grze do czasu dostosowania się do nich.

Komentarz:

Ochraniacze na nos: Przepis stanowi, że zabronione jest używanie kasków i masek ochronnych. Przepis ten powinien być interpretowany w następujący sposób: maska ochronna zakrywa większą część twarzy. Ochraniacz na nos jest dużo mniejszy i zakrywa tylko okolice nosa. Dlatego też dozwolone jest w czasie gry używanie ochraniaczy na nos.

4:12 Jeżeli zawodnik krwawi lub ma ślady krwi na ciele lub stroju, musi natychmiast i dobrowolnie opuścić boisko (normalna zmiana zawodników) w celu zatrzymania krwawienia, zabezpieczenia rany i oczyszczenia śladów krwi. Zawodnikowi nie wolno powrócić do gry przed wykonaniem tych czynności.

Zawodnik, który nie wykona zaleceń sędziów w tej mierze jest traktowany, jako zachowujący się niesportowo (Przepis 8:4, 16:1d, 16:2c).

Zmiany zawodników

4:13 Zawodnicy rezerwowi mogą w czasie gry wielokrotnie i w każdej chwili, bez zgłaszania sędziemu mierzącemu czas/sekretarzowi, być wprowadzani do gry, o ile zawodnicy, których zmieniają, uprzednio opuścili boisko (Przepis 16:2a).

Opuśczenie boiska przez zawodnika może nastąpić przez linię zmian własnej drużyny (Przepis 16:2a). Dotyczy to także zmian bramkarzy (Przepis 5:12).

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

W przypadku złej zmiany, gra jest wznawiana rzutem wolnym (Przepis 13) lub rzutem karnym (Przepis 14) dla przeciwnika, o ile gra musiała być przerwana. W innym przypadku gra wznawiana jest rzutem odpowiednim do sytuacji na boisku. Winny zawodnik musi zostać ukarany wykluczeniem (Przepis 16). Jeżeli więcej niż jeden zawodnik tej samej drużyny popełni w danej sytuacji złą zmianę, wówczas karę nakłada się wyłącznie na zawodnika, który jako pierwszy naruszył przepisy o zmianie.

4:14 Zawodnik, który jako dodatkowy wszedł na boisko lub który w sposób niezgodny z przepisami bierze udział w grze będąc w strefie zmian, musi być ukarany wykluczeniem. Wówczas drużyna gra w składzie zmniejszonym na boisku o jednego zawodnika.

Jeżeli zawodnik wejdzie na boisko w trakcie odbywania kary wykluczenia, to musi być na niego nałożona kolejna kara wykluczenia. Ta kara rozpoczyna się natychmiast i skutkuje dyskwalifikacją zawodnika. Dodatkowo kolejny zawodnik musi opuścić boisko.

W obu przypadkach gra wznawiana jest rzutem wolnym dla przeciwnika (Przepis 13:1a-b; zobacz jednak Objaśnienie 8).

PRZEPIS 5

Bramkarz

Bramkarzowi wolno:

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

5:2 Poruszać się w obrębie pola bramkowego bez ograniczeń dotyczących zawodników z pola gry (Przepisy 7:2-4, 7:7); nie wolno mu jednakże opóźniać wykonania rzutu od bramki (Przepisy 6:5, 12:2 i 15:3b).

5:3 Opuścić pole bramkowe bez piłki i brać udział w grze w polu gry; podlega on wówczas przepisom, które obowiązują pozostałych zawodników.
Pole bramkowe uważa się za opuszczone przez bramkarza z chwilą, gdy jakkolwiek częścią ciała dotknie on podłoża poza linią tego pola.

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

Bramkarzowi nie wolno:

5:5 Zagrozić zawodnikowi drużyny przeciwnej w czasie obrony (Przepis 8:2, 8:5).

5:6 Opuszczać pole bramkowe z opanowaną piłką (Przepis 13:1a, o ile sędziowie dali sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu od bramki; w innym przypadku rzut od bramki należy powtórzyć).

5:7 Po wykonaniu rzutu od bramki ponownie dotknąć piłki w polu gry dopóki nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika (Przepis 13:1a).

5:8 Dotykać piłkę leżącą lub toczącą się poza polem bramkowym, będąc jednocześnie w tym polu (Przepis 13:1a).

5:9 Wprowadzać piłkę do pola bramkowego, jeżeli toczy się ona lub leży poza tym polem (Przepis 13:1a).

5:10 Powracać z pola gry do pola bramkowego z piłką (Przepis 13:1a).

5:11 Dotykać podudziem lub stopą piłkę, która leży w polu bramkowym lub zmierza w kierunku pola gry (Przepis 13:1a).

Zmiana bramkarza

5:12 Bramkarz może wejść na boisko tylko przez linię boczną własnego pola bramkowego i tylko po stronie własnej strefy zmian (Przepis 1:8, 4:13).

Bramkarz może opuścić boisko przez linię boczną: własnej strefy zmian lub pola bramkowego (Przepis 1:8, 4:13), ale tylko po stronie własnej strefy zmian.

PRZEPIS 6

Pole bramkowe

6:1 W polu bramkowym może poruszać się zasadniczo tylko bramkarz (patrz jednakże Przepis 6:3). Pole bramkowe, wraz z linią pola bramkowego, uważa się za naruszone, jeżeli zawodnik z pola gry jakkolwiek częścią ciała dotknie to pole.

6:2 Jeżeli zawodnik z pola gry naruszy pole bramkowe, to sędziowie winni podjąć następujące decyzje:

- a) rzut od bramki - jeżeli dokonał tego zawodnik będący w posiadaniu piłki (Przepis 13:1a);
- b) rzut wolny - jeżeli dokonał tego zawodnik nie będący w posiadaniu piłki, ale osiągnął z tego tytułu korzyść (Przepis 13:1a-b, zobacz jednak Przepis 6:2c);
- c) rzut karny - jeżeli naruszając pole bramkowe zawodnik drużyny broniącej interweniuje w sytuacji pewnej do zdobycia bramki i uniemożliwia jej uzyskanie (Przepis 14:1a).

6:3 Naruszenie pola bramkowego nie jest karane, jeżeli:

- a) zawodnik po zagraniu piłki znajdzie się w polu bramkowym, a przeciwnik z tego powodu nie został poszkodowany;
- b) zawodnik bez piłki znajdzie się w polu bramkowym i nie uzyska z tego tytułu żadnej korzyści;
- c) zawodnik drużyny broniącej w czasie lub po próbie obrony znajdzie się w polu bramkowym, a przeciwnik z tego tytułu nie został poszkodowany.

6:4 Piłka znajdująca się w polu bramkowym należy do bramkarza (zobacz jednak 6:5).

6:5 W każdym przypadku można zagrywać piłkę, która leży lub toczy się po podłożu nawet, jeżeli znajduje się ona w polu bramkowym. Jednakże zawodnik z pola gry nie może wtedy naruszyć pola bramkowego - rzut wolny.

Dozwolone jest zagrywanie piłką znajdującą się w powietrzu nad polem bramkowym, z wyjątkiem sytuacji, gdy wykonywany jest rzut od bramki (przepis 12:2).

6:6 Piłka, która w czasie gry znajdzie się w polu bramkowym, musi być ponownie wprowadzona do gry przez bramkarza - rzutem od bramki (Przepis 12:2).

6:7 Jeżeli w czasie obrony piłka dotknie zawodnika z pola gry drużyny broniącej, a następnie opanuje tę piłkę bramkarz lub zatrzyma się ona w polu bramkowym, to wznowienie gry następuje rzutem od bramki (zgodnie z Przepisem 6:6).

6:8 Jeżeli zawodnik zagra piłką do własnego pola bramkowego należy podjąć następujące decyzje:

- a) uznać bramkę - jeżeli piłka przekroczy linię bramkową;

- b) rzut wolny - jeżeli piłka zatrzyma się w polu bramkowym lub dotknie ją bramkarz, a uprzednio nie przekroczyła ona linii bramkowej (13:1a-b);
- c) rzut z linii bocznej - jeżeli piłka opuściła boisko przez linię końcową (12:1);
- d) gra toczy się dalej - jeżeli piłka, podana przez pole bramkowe, wróci do pola gry - bez dotknięcia jej przez bramkarza.

6:9 Piłka pozostaje w grze, jeżeli powróci z pola bramkowego do pola gry.

PRZEPIS 7

Gra piłką, gra pasywna

Gra piłką

Zezwala się:

7:1 piłkę rzucać, chwytać, zatrzymywać, pchać, uderzać - używając: otwartą lub zamkniętą dłoń, rękę, głowę, tułów, uda, kolana.

„Nurkowanie” za piłką, gdy znajduje się ona na podłożu, jest również dozwolone.

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

Piłka, leżąca na podłożu dłużej niż 3 sekundy, nie może być podniesiona ponownie przez zawodnika, który dotykał ją, jako ostatni (rzut wolny).

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

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

Komentarz:

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

7:4 piłkę stojąc w miejscu lub w biegu:

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

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

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

Jeżeli piłka dotknie innego zawodnika lub bramki - zezwala się na ponowne jej kozłowanie lub odbijanie od podłoża i chwywanie.

7:5 przekładać piłkę z dłoni do dłoni.

7:6 grać piłką klęcząc, siedząc lub leżąc.

Nie wolno:

7:7 dotykać piłki więcej niż jeden raz, o ile uprzednio nie dotknęła podłoża, innego zawodnika, słupka lub poprzeczki (Przepis 13:1a).

Błąd chwytu nie jest karany.

Komentarz:

Błąd chwytu ma miejsce wówczas, kiedy zawodnik w czasie chwytania lub zatrzymywania piłki nie może jej opanować. Po kozłowaniu lub toczeniu piłki, co traktowane jest, jako jej opanowanie, zawodnik może dotknąć piłkę tylko jeden raz.

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

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

Gra pasywna

7:10 Nie zezwala się drużynie będącej w posiadaniu piłki na jej przetrzymywanie bez widocznego zamiaru atakowania bramki i oddania rzutu na nią (patrz Objasnienie nr 4). Takie działanie należy traktować jako grę pasywną, które jest karane rzutem wolnym przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki (Przepis 13:1a).

W takim przypadku rzut wolny wykonywany jest z miejsca, w którym gra została przerwana.

7:11 Przy stwierdzeniu przez sędziów gry pasywnej używają oni sygnału ostrzegawczego (sygnał nr 17). Jego zastosowanie ma na celu uniknięcie odebrania piłki drużynie będącej w jej posiadaniu i danie tej drużynie możliwości zmiany sposobu atakowania. Jeżeli po sygnale ostrzegawczym drużyna kontynuuje pasywny sposób atakowania lub nie oddaje rzutu na bramkę, wówczas należy podyktować przeciwko niej rzut wolny (Objasnienie nr 4).

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

PRZEPIS 8

Przewinienia wobec przeciwnika, niesportowe zachowanie.

Wolno:

8:1

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

Nie wolno:

8:2

- a) wrywać lub wybijać piłkę trzymaną przez przeciwnika;
- b) blokować i odpychać przeciwnika rękoma lub nogami;
- c) trzymać, obejmować, popychać przeciwnika oraz wbiegać i wskakiwać w niego;
- d) powstrzymywać, przeszkadzać lub zagrażać przeciwnikowi (z piłką lub bez niej) w sposób sprzeczny z przepisami.

8:3 Naruszenia Przepisu 8:2 polegające na skierowaniu akcji przede wszystkim przeciwko zawodnikowi drużyny przeciwnej, a nie na piłkę, podlegają karaniu progresywnemu. Progresywne karanie oznacza, że rzut wolny lub karny, dyktowany w okolicznościach normalnych przewinień popełnianych w walce o piłkę, nie jest wystarczającą sankcją za dane przewinienie wobec przeciwnika.

Każde przewinienie kwalifikujące się do karania progresywnego wymaga zastosowania kary osobistej.

8:4 Działania z użyciem siły fizycznej lub słów, sprzeczne z duchem sportowej rywalizacji, traktowane są jako zachowanie niesportowe (przykłady podane są w Objasnieniu nr 5). Odnosi się to zarówno do zawodników, jak i osób towarzyszących oraz zachowań na boisku i poza nim. Niesportowe zachowanie podlega również karaniu progresywnemu (Przepis 16:1d, 16:2 i 16:6).

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

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

- e) w trakcie wykonywania rzutu wolnego na bramkę przeciwnika bezpośrednio uderzy piłką w głowę nieruchomo stojącego zawodnika drużyny broniącej lub podczas wykonywania rzutu karnego bezpośrednio uderzy piłką w głowę nieruchomo stojącego bramkarza.

Komentarz:

Nawet faul z użyciem niewielkiej siły fizycznej może być bardzo niebezpieczny i mieć poważne konsekwencje, szczególnie w sytuacji, gdy przeciwnik nie spodziewa się ataku i jest bezbronny (np. faul z tyłu lub z boku). Zasadność dyskwalifikacji powinna być podyktowana ryzykiem urazu, kontuzji zawodnika, a nie pozornie małym, niewielkim kontaktem z ciałem przeciwnika.

8:6 Wybitnie niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej na boisku bądź poza nim (przykłady podane są w Objaśnieniu nr 6) należy karać dyskwalifikacją (Przepis 16:6e).

8:7 Za czynne znieważenie w czasie gry należy winnego zawodnika usunąć (Przepis 16:11-14). Za czynne znieważenie poza czasem gry winnego zawodnika należy zdyskwalifikować (Przepis 16:6f; 16:16b,d). Osobę towarzyszącą dopuszczającą się czynnego znieważenia należy zdyskwalifikować (Przepis 16:6g).

Komentarz:

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

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

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

PRZEPIS 9

Zdobycie bramki, rozstrzygnięcie wyniku meczu

9:1 Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przejdzie poza linię bramkową do wewnątrz bramki (rys. 3), a zawodnik wykonujący rzut lub którykolwiek z jego partnerów nie naruszył w tym czasie przepisów gry.

O ile któryś z zawodników drużyny broniącej popełni błąd wobec przepisów gry, ale piłka wpadła do bramki – uznaje się bramkę.

Jeżeli rozległ się sygnał gwizdka sędziów lub sędziego mierzącego czas, a piłka znajdowała się w locie i nie przekroczyła jeszcze linii bramkowej, to nie należy wtedy uznać bramki.

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

Komentarz:

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

9:2 Za atrakcyjne (kreatywne) i widowiskowe (efektowne) zdobycie bramki zalicza się dwa punkty (zobacz Objaśnienie 1).

9:3 Za bramkę zdobytą z rzutu karnego zalicza się dwa punkty.

9:4 Po każdej zdobytej bramce gra jest wznawiana rzutem od bramki wykonywanym przez bramkarza (drużyny, która utraciła bramkę), z własnego pola bramkowego (Przepis 12:1).

9:5 Jeżeli sędziowie zdecydowali o zdobyciu bramki, to nie może być ona anulowana, o ile został wykonany rzut od bramki.

W przypadku, gdy sygnał automatyczny lub sygnał gwizdka kończący grę nastąpi po zdobyciu bramki, ale przed wykonaniem rzutu od bramki, to sędziowie muszą wyraźnie wskazać, że uznali zdobytą bramkę, a rzutu od bramki nie wykonuje się.

Zdobycie bramki przez bramkarza

9:6 Za bramkę zdobytą przez bramkarza zalicza się dwa punkty.

Rozstrzygnięcie wyniku meczu

9:7 Jeżeli na koniec I lub II połowy wynik jest nierozstrzygnięty (remis), należy zastosować metodę „Złotej bramki” - oznacza to, że zwycięzcą danej połowy zostaje drużyna, która pierwsza zdobędzie bramkę (Przepis 2:6).

9:8 Jeżeli każda drużyna wygra jedną połowę, to wówczas stosowana jest metoda „Sam na sam z bramkarzem”.

Pięciu uprawnionych do gry zawodników wykonuje rzuty na przemian z przeciwnikami. Jeżeli jednym z wykonujących rzut jest bramkarz, to podczas wykonywania rzutu liczy się on jak zawodnik z pola gry (komentarz do Przepisu 4:8).

Zwycięzcą jest drużyna, która zdobędzie więcej punktów po pięciu rzutach.

Jeżeli po pierwszej serii rzutów wynik nadal jest nierozstrzygnięty, wówczas metoda „Sam na sam z bramkarzem” jest kontynuowana. W takim przypadku należy zmienić strony boiska (bez zmiany stref zmian – zobacz komentarz).

Ponownie pięciu uprawnionych do gry zawodników wykonuje rzuty na przemian z przeciwnikami. Rozpoczyna drużyna, która nie rozpoczęła w pierwszej serii rzutów.

W tej serii i w każdej następnej wynik meczu zostaje rozstrzygnięty natychmiast, gdy jedna z drużyn uzyska przewagę punktową po wykonaniu tej samej ilości rzutów.

Komentarz:

Rozstrzygnięcie wyniku meczu metodą „Sam na sam z bramkarzem”.

Sędziowie przeprowadzają losowanie w celu wyboru stron boiska i drużyny rozpoczynającej wykonywanie rzutów (zobacz Objaśnienie 2).

Jeżeli drużyna, która wygrała losowanie, zdecydowała o rozpoczęciu serii rzutów „sam na sam z bramkarzem”, to wówczas przeciwnik ma prawo wybrać stronę boiska. Odpowiednio, jeżeli drużyna, która wygrała losowanie, wybiera stronę boiska, to wówczas przeciwnik ma prawo do rozpoczęcia serii tych rzutów.

Obaj bramkarze rozpoczynają stojąc na linii bramkowej (co najmniej jedną stopą). Zawodnik wykonujący rzut musi stać w polu gry, jedną stopą musi dotykać punktu, w którym przecina się linia własnego pola bramkowego z linią boczną (strona boiska, z której zawodnik będzie

wykonywał rzut jest dowolna). Po gwizdku sędziego, zawodnik podaje piłkę do własnego bramkarza, stojącego na linii bramkowej. W czasie tego podania piłka nie może dotknąć podłoża. Po opuszczeniu przez piłkę ręki zawodnika wykonującego rzut obaj bramkarze mogą przemieszczać się do przodu. Bramkarz z piłką musi pozostać w swoim polu bramkowym. W ciągu 3 sekund musi on wykonać rzut na bramkę przeciwnika lub podać piłkę własnemu zawodnikowi biegnącemu w kierunku bramki przeciwnika. Również w czasie tego podania piłka nie może dotknąć podłoża.

Zawodnik z pola gry musi złapać piłkę i spróbować zdobyć bramkę bez naruszenia przepisów.

Akcja zostaje zakończona, jeżeli podający piłkę bramkarz lub atakujący zawodnik naruszają przepisy gry.

Jeżeli broniący bramkarz opuścił pole bramkowe, to może do niego w każdej chwili powrócić. Jeżeli ilość zawodników zmniejszy się do poniżej 5-ciu, to wówczas drużyna wykonuje mniej rzutów, gdyż żaden zawodnik nie może dwukrotnie wykonywać rzutów w jednej serii.

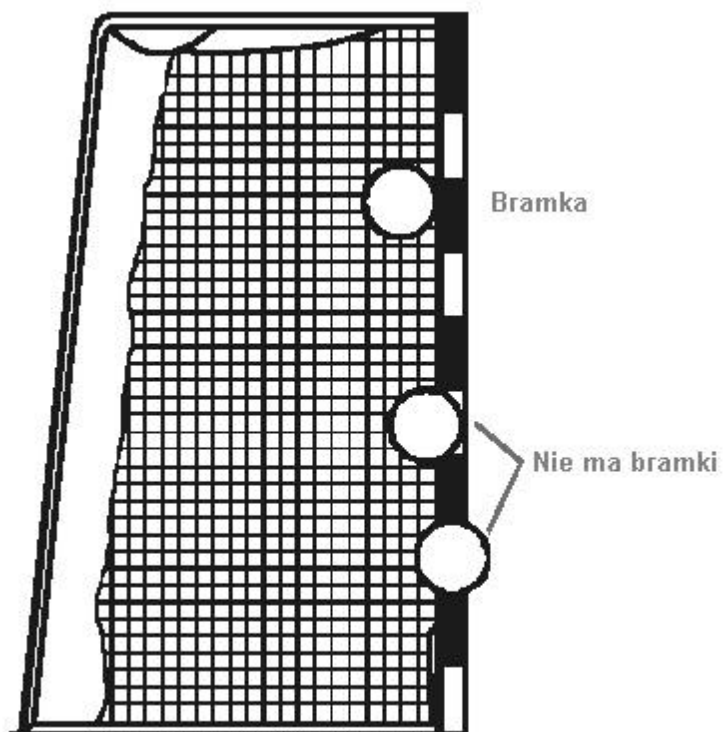
9:9 Jeżeli broniący bramkarz zapobiegnie utracie bramki naruszając przepisy gry, to wówczas należy zarządzić rzut karny (zobacz Objasnienie 9).

Komentarz:

Każdy zawodnik, który jest uprawniony do gry może wykonywać ten rzut karny.

9:10 Podczas trwania rzutów „Sam na sam z bramkarzem” wszyscy zawodnicy z pola gry muszą znajdować się w swojej strefie zmian. Zawodnik, po wykonaniu rzutu musi powrócić do własnej strefy zmian.

Rysunek Nr 3: Zdobyć bramki.



PRZEPIS 10

Rzut sędziowski

10:1 Każda połowa meczu, a także „Złota bramka” rozpoczynają się rzutem sędziowskim (Przepis 2:2).

10:2 Rzut sędziowski wykonywany jest na środku boiska. Jeden z sędziów podrzuca pionowo piłkę do góry - po sygnale gwizdkiem drugiego sędziego.

10:3 Drugi sędzia ustawia się poza linią boczną boiska, naprzeciw stolika sędziowskiego.

10:4 W czasie wykonania rzutu sędziowskiego jedynie 2 zawodników - po jednym z każdej drużyny może znajdować się obok sędziego, pozostali muszą zachować odległość co najmniej 3 metrów od sędziego wykonującego rzut sędziowski - mogą oni zajmować dowolne miejsce w polu gry. Obaj zawodnicy przygotowani do wyskoku celem zagrania piłki ustawiają się obok sędziego, każdy po stronie swojej bramki.

10:5 Podrzucona przez sędziego piłka, może być zagrana, jeżeli osiągnie swój najwyższy punkt.

PRZEPIS 11

Rzut z linii bocznej

11:1 Rzut z linii bocznej zarządza się, jeżeli piłka przekroczy linię boczną całym obwodem lub kiedy zawodnik z pola gry drużyny broniącej dotknie jako ostatni piłkę, która następnie przekroczy linię końcową boiska.

11:2 Rzut z linii bocznej wykonuje bez sygnału gwizdkiem sędziego (patrz jednak Przepis 15:3b) drużyna, której zawodnik jako ostatni nie dotknął piłki zanim przekroczyła ona linię boczną lub końcową.

11:3 Rzut z linii bocznej wykonuje się z miejsca, w którym piłka przekroczyła linię boczną lub co najmniej 1 metr od punktu, w którym linia pola bramkowego i linia boczna przecinają się, jeżeli piłka przekroczyła linię końcową boiska lub linię boczną w części pola bramkowego.

11:4 Zawodnik wykonujący rzut z linii bocznej musi stać jedną stopą na linii bocznej dopóki piłka nie opuści jego dłoni. Przed wykonaniem rzutu z linii bocznej, zawodnikowi wykonującemu rzut nie wolno piłki położyć na boisku i następnie podnieść lub zakozłować i ponownie chwycić (Przepis 13:1a).

11:5 W czasie wykonywania rzutu z linii bocznej zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości, co najmniej 1 m od zawodnika wykonującego rzut.

PRZEPIS 12

Rzut od bramki

12:1 Rzut od bramki zarządzany jest gdy:

- a) zawodnik drużyny przeciwnej naruszył pole bramkowe przekraczając tym Przepis 6:2a
- b) drużyna przeciwna zdobędzie bramkę,
- c) bramkarz ma opanowaną piłkę w polu bramkowym (przepis 6:6),
- d) piłka przekroczy linię końcową boiska, po dotknięciu jej przez bramkarza bądź zawodnika drużyny przeciwnej.

Oznacza to, że we wszystkich tych sytuacjach piłka jest poza grą, a gra jest wznowiona rzutem od bramki (Przepis 13:3) nawet, jeżeli po zarządzaniu tego rzutu, a przed jego wykonaniem nastąpiło naruszenie przepisów gry.

Jeżeli drużyna bramkarza naruszy przepisy po zarządzaniu rzutu od bramki, a przed jego wykonaniem, to zastosowanie ma Przepis 13:3.

12:2 Rzut od bramki wykonuje bramkarz z pola bramkowego, bez sygnału gwizdka sędziego (patrz jednak, Przepis 15:3b), przez linię pola bramkowego.

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

Zawodnicy drużyny przeciwnej mogą znajdować się w pobliżu linii pola bramkowego, ale nie mogą dotknąć piłki zanim przekroczy ona tę linię (Przepis 15:7 akapit 3).

Komentarz:

Rzut od bramki w czasie zmiany bramkarzy. Rzut od bramki musi być zawsze wykonany przez bramkarza opuszczającego boisko - może on opuścić boisko dopiero po wykonaniu rzutu od bramki.

12:3 Po wykonaniu rzutu od bramki, bramkarz może dotknąć piłkę dopiero wtedy, gdy została ona dotknięta przez innego zawodnika (Przepis 5:7, 13:1a).

PRZEPIS 13

Rzut wolny

Zarządzenie rzutu wolnego

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

- a) drużyna będąca w posiadaniu piłki narusza przepisy gry (patrz przepisy: 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2a-b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 i 15:2-5);
- b) drużyna będąca w obronie narusza przepisy gry wskutek czego drużyna posiadająca piłkę traci ją (patrz przepisy: 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7).

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

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

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

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

Przepisu 13:2 nie stosuje się w przypadku naruszenia przepisów 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, kiedy gra powinna być natychmiast przerwana przez sędziego mierzącego czas.

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

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

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

- b) jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki w chwili przerwania gry, to gra powinna być wznowiona przez drużynę, która była ostatnia w posiadaniu piłki;
- c) jeżeli gra została przerwana, ponieważ piłka dotknęła urządzeń nad polem gry, to gra powinna być wznowiona przez drużynę, której zawodnik nie dotknął piłki jako ostatni.

„Zasada prawa korzyści” według Przepisu 13:2 nie odnosi się do sytuacji wyszczególnionych w Przepisie 13:4.

13:5 W momencie zarządzenia rzutu wolnego przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki, zawodnik tej drużyny trzymający piłkę musi ją natychmiast położyć lub puścić z dłoni w miejscu, w którym się znajduje (16:2d).

Wykonanie rzutu wolnego

13:6 W czasie wykonywania rzutu wolnego, zawodnicy drużyny atakującej muszą znajdować się, do czasu wykonania tego rzutu, w odległości co najmniej 1 metra od linii pola bramkowego przeciwnika (Przepis 15:1).

13:7 W czasie wykonywania rzutu wolnego zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości co najmniej 1 metra od zawodnika wykonującego rzut.

13:8 Rzut wolny zazwyczaj wykonuje się bez sygnału gwizdkiem sędziego (zobacz jednak Przepis 15:3b) zasadniczo z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów, z wyjątkiem poniższych sytuacji.

W sytuacjach opisanych w Przepisie 13:4a-b rzut wolny wykonywany jest po sygnale gwizdkiem sędziego, zasadniczo z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. W przypadku określonym w przepisie 13:4c rzut wolny jest również wykonywany po sygnale gwizdkiem sędziego, zasadniczo z miejsca, nad którym piłka dotknęła urządzeń znajdujących się ponad polem gry.

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

Opisana w poprzednim akapicie zasada dotycząca miejsca wznowiania gry ma również zastosowanie, gdy sędzia mierzący czas przerwie grę z powodu złej zmiany lub nieprzepisowego wejścia zawodnika na boisko tj. przypadkach określonych w przepisach: 4:3-4, 4:6, 4:13-14.

Jak wskazano w przepisie 7:10, rzut wolny podyktowany za grę pasywną powinien być wykonany z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

Nie naruszając głównych zasad i procedur opisanych w poprzednich akapitach, rzut wolny nie może być nigdy wykonany z własnego pola bramkowego drużyny wykonującej rzut. W takiej sytuacji rzut wolny powinien być wykonany z najbliższego miejsca poza polem bramkowym.

Jeżeli prawidłowe miejsce wykonania rzutu wolnego znajduje się w odległości mniejszej niż 1 metr od linii bramkowej drużyny broniącej, to wówczas rzut wolny musi być wykonany z odległości co najmniej 1 metra od linii bramkowej.

13:9 O ile zawodnik drużyny wykonującej rzut wolny, znajduje się z piłką w ręce i we właściwym miejscu do jego wykonania, to nie wolno mu piłki położyć i następnie podnieść lub zakozłować i ponownie chwycić (Przepis 13:1a).

PRZEPIS 14

Rzut karny

Zarządzenie rzutu karnego

14:1 Rzut karny zarządza się:

- a) za niezgodną z przepisami interwencję zawodników lub osób towarzyszących drużyny przeciwnej, na całym boisku w sytuacji pewnej do zdobycia bramki;
- b) w przypadku niefortunnego sygnału gwizdka w sytuacji pewnej do zdobycia bramki;
- c) jeśli drużyna będąca w sytuacji pewnej do zdobycia bramki pozbawiona została możliwości jej uzyskania w wyniku ingerencji kogoś nie biorącego udziału w grze (z wyjątkiem, gdy zastosowanie ma komentarz do przepisu 9:1).

Definicja „sytuacji pewnej do zdobycia bramki” znajduje się w Objasnieniu nr 7.

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

Zawsze, gdy istnieje potencjalna możliwość zarządzenia rzutu karnego, sędziowie powinni powstrzymać się od interwencji do czasu, aż będą zupełnie przekonani, że decyzja jest uzasadniona i konieczna. Jeżeli pomimo niezgodnej z przepisami interwencji obrońcy, zawodnik atakujący ma możliwość zdobycia bramki, to nie należy zarządzać rzutu karnego.

Natomiast, jeżeli w wyniku niezgodnej z przepisami interwencji zawodnik faktycznie straci piłkę lub panowanie nad ruchami ciała, co powoduje utratę sytuacji pewnej do zdobycia bramki, należy podyktować rzut karny.

14:3 Po podyktowaniu rzutu karnego sędziowie muszą natychmiast zatrzymać czas gry (time-out; przepis 2:14b).

14:4 Za bramkę zdobytą z rzutu karnego zalicza się 2 punkty.

Wykonanie rzutu karnego

14:5 Rzut karny winien być wykonany w kierunku bramki w ciągu 3 sek. po sygnale gwizdka sędziego z pola gry (Przepis 13:1a).

14:6 Zawodnikowi wykonującemu rzut karny nie wolno dotykać, ani przekraczać linii 6 metrów tak długo, dopóki piłka nie opuści jego ręki (Przepis 13:1a).

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

14:8 Podczas wykonywania rzutu karnego bramkarz i pozostali zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać w odległości co najmniej 1 metra od zawodnika wykonującego rzut do czasu, aż piłka opuści jego rękę. Jeżeli nie zastosują się oni do powyższego, to należy powtórzyć rzut karny, o ile piłka nie wpadnie do bramki.

14:9 Niedozwolona jest zmiana bramkarza, gdy zawodnik jest gotowy do wykonania rzutu karnego stojąc w prawidłowej pozycji z piłką w ręku. Każda próba dokonania zmiany w tej sytuacji musi być karana jak niesportowe zachowanie (Przepis 8:4, 16:1d, 16:2c).

PRZEPIS 15

Ogólne zasady wykonywania rzutów (z linii bocznej, od bramki, wolnego, karnego).

15:1 Przed wykonaniem każdego rzutu piłka musi się znajdować w ręce zawodnika wykonującego rzut.

W czasie wykonywania rzutów wszyscy zawodnicy muszą się znajdować w miejscach określonych w przepisach dotyczących poszczególnych rzutów. Zawodnicy muszą pozostać w tych miejscach do czasu aż piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut.

Niewłaściwe wyjściowe ustawienie zawodników należy skorygować (patrz jednak Przepis 15:7).

15:2 W czasie wykonywania rzutu, za wyjątkiem rzutu od bramki, zawodnik musi dotykać stale podłoża co najmniej częścią stopy (Przepis 13:1a). Zezwala się natomiast na podniesienie i ponowne postawienie drugiej nogi.

15:3 Sędzia wznawia grę sygnałem gwizdka:

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

Po sygnale gwizdka odpowiedni rzut musi być wykonany w ciągu 3 sekund (Przepis 13:1a).

15:4 Rzut uważa się za wykonany z chwilą, gdy piłka opuści rękę rzucającego (patrz jednak 12:2).

Podczas wykonywania rzutu piłka nie może być przekazana współpartnerowi ani nie może on jej dotykać (Przepis 13:1a).

15:5 Zawodnik wykonujący rzut może dotknąć piłkę dopiero wtedy, gdy uprzednio dotknie ona innego zawodnika lub bramki (Przepis 13:1a).

15:6 Wszystkimi rzutami można zdobyć bramkę, z wyjątkiem rzutu od bramki, przy którego wykonaniu nie można zdobyć bramki „samobójczej” (Przepis 12:2) i rzutu sędziowskiego (ponieważ wykonywany jest przez sędziego).

15:7 W czasie rzutu rozpoczynającego grę, rzutu z linii bocznej lub rzutu wolnego sędziom nie wolno korygować niewłaściwego ustawienia zawodników drużyny przeciwnej, o ile natychmiastowe wykonanie tych rzutów przynosi korzyść drużynie wykonującej rzut. W przeciwnym wypadku należy niewłaściwe ustawienie skorygować (Przepis 15:3b).

Jeżeli sędzia dał sygnał gwizdkiem na wznowienie gry pomimo niewłaściwego ustawienia zawodnika drużyny przeciwnej, to wtedy zawodnik ten ma prawo wkroczyć do akcji. Jeżeli nieprzepisowe ustawienie zawodnika drużyny przeciwnej lub inne naruszenie przez niego przepisów opóźnia lub ma wpływ na wykonanie rzutu, winny zawodnik musi zostać wykluczony (Przepis 16:2e).

PRZEPIS 16

Kary

Wykluczenie

16:1 wykluczenie można udzielić:

- a) za faule lub podobne niezgodne z przepisami zachowanie wobec przeciwnika (Przepis 5:5 i 8:2) nie podlegające „karaniu progresywnemu”, określone w Przepisie 8:3.
- b) za faule, które są karane progresywnie (Przepis 8:3);
- c) za naruszenie przepisów w czasie wykonywania rzutu przez przeciwnika (Przepis 15:7);
- d) za niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej (Przepis 8:4).

16:2 Wykluczenie musi być udzielone:

- a) za niezgodną z przepisami zmianę zawodników lub niezgodne z przepisami wejście na boisko (Przepis 4:13, 4:14);
- b) za powtórne faule, które są karane progresywnie (Przepis 8:3);
- c) za powtórne niesportowe zachowanie zawodnika na boisku lub poza nim (Przepis 8:4);
- d) za nie pozostawienie piłki w miejscu po decyzji przeciwko drużynie posiadającej piłkę (Przepis 13:5);
- e) za powtórne naruszenie przepisów w czasie wykonywania rzutów przez przeciwnika (Przepis 15:7);
- f) jako konsekwencja dyskwalifikacji zawodnika lub osoby towarzyszącej w czasie gry (Przepis 16:8 akapit 2);
- g) „osobie odpowiedzialnej za drużynę”, jeśli zawodnik nie uprawniony do gry wejdzie na boisko lub kiedy po rozpoczęciu gry ilość zawodników i przedstawicieli zarejestrowanych i znajdujących się w strefie zmian jest większa.
- h) jeśli osoba towarzysząca wejdzie na boisko jako osoba dodatkowa w przypadku kontuzji zawodnika.
- i) jeśli osoba towarzysząca wejdzie na boisko w przypadku kontuzji zawodnika i zamiast asystowania kontuzjowanemu zawodnikowi, daje instrukcje zawodnikom, podchodzi do zawodników drużyny przeciwnej lub sędziów.

16:3 Sędziowie muszą pokazać wykluczenie winnemu zawodnikowi oraz sędziom: sekretarzowi i mierzącemu czas - stosując sygnalizację nr 12.

16:4 W czasie trwania kary wykluczenia zawodnik wykluczony nie może wejść na boisko, a drużyna musi grać, na boisku, w zmniejszonym składzie. Czas odbywania kary wykluczenia liczy się od sygnału gwizdkiem sędziego głównego na wznowienie gry.

Wykluczony zawodnik może być zastąpiony przez innego zawodnika lub może ponownie wejść na boisko natychmiast, gdy nastąpi zmiana posiadania piłki pomiędzy drużynami (zobacz komentarz 2 do przepisu 16).

16:5 Drugie wykluczenie zawodnika skutkuje jego dyskwalifikacją.

Zasadniczo, dyskwalifikacja będąca konsekwencją drugiego wykluczenia zawodnika dotyczy tylko pozostałego czasu gry, w którym została udzielona (komentarz 3 do przepisu 16) i powinna być traktowana, jako decyzja sędziów podjęta na podstawie zaobserwowanych faktów. (Nie powinno się opisywać tego typu dyskwalifikacji w protokole zawodów.)

Dyskwalifikacja

16:6 Dyskwalifikacja musi być udzielona za:

- a) wybitnie niesportowe zachowanie;
- b) drugie (lub kolejne) niesportowe zachowanie któregokolwiek zawodnika lub osoby towarzyszącej (Przepis 8:4);
- c) faule zagrażające zdrowiu zawodnika (Przepis 8:5);
- d) faul bramkarza, który opuścił własne pole bramkowe w czasie rozgrywania „Sam na sam z bramkarzem” i zagraża zdrowiu przeciwnika (Przepis 8:5). W sytuacji, gdy jego działanie skierowane jest na ciało przeciwnika, a nie na piłkę;
- e) wybitnie niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej na lub poza boiskiem (Przepisy 8:6);
- f) czynne znieważenie przez zawodnika poza czasem gry, to znaczy przed spotkaniem lub w czasie przerwy w spotkaniu (Przepis 8:7; 16:16b,d);
- g) czynne znieważenie przez osobę towarzyszącą (Przepis 8:7);
- h) drugie wykluczenie tego samego zawodnika (Przepis 16:5);
- i) powtórne niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej w czasie przerwy w spotkaniu (Przepis 16:16d).

16:7 Po zatrzymaniu czasu gry (time-out), sędziowie muszą wyraźnie pokazać dyskwalifikację winnemu zawodnikowi lub osobie towarzyszącej oraz sędziom: sekretarzowi i mierzącemu czas, przy pomocy czerwonej kartki trzymanej w wysoko uniesionej ręce. (Sygnalizacja nr 13; czerwona kartka powinna mieć wymiary 12x9 cm).

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

Dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej zawsze powoduje zmniejszenie liczby zawodników lub osób towarzyszących drużynie (z wyjątkiem Przepis 16:16b).

Drużyna może jednak zwiększyć liczbę zawodników na boisku tuż po zmianie posiadania piłki przez drużyny (zobacz komentarz 2 do Przepisu 16).

16:9 Dyskwalifikacja (z wyjątkiem dyskwalifikacji za drugie wykluczenie - 16:6h) musi być opisana w protokole zawodów (dla stosownych władz).

16:10 Jeżeli bramkarz lub zawodnik z pola gry, zostanie ukarany za niesportowe lub wybitnie niesportowe zachowanie, w czasie rozgrywania „Sam na sam z bramkarzem”, to w takim przypadku musi być udzielona dyskwalifikacja.

Usunięcie

16:11 Usunięcie musi być udzielone za czynne znieważenie przez zawodnika (zdefiniowane w Przepisie 8:7) w trakcie czasu gry, na lub poza boiskiem.

16:12 Po zatrzymaniu czasu gry (time-out), sędziowie muszą wyraźnie pokazać usunięcie winnemu zawodnikowi oraz sędziom: sekretarzowi i mierzącemu czas, przez podniesienie skrzyżowanych ramion ponad głowę (sygn. nr 14).

16:13 Usunięcie zawodnika obowiązuje zawsze do końca spotkania, a drużyna kontynuuje zawody w składzie zmniejszonym na boisku o jednego zawodnika. Usunięty zawodnik nie może być zastąpiony i musi natychmiast opuścić boisko oraz strefę zmian. Po opuszczeniu boiska oraz strefy zmian zawodnik ten nie może mieć żadnej możliwości kontaktu z drużyną.

16:14 Usunięcie musi być opisane w protokole zawodów (Przepis 17:12).

Więcej niż jedno naruszenie przepisów w tej samej sytuacji

16:15 Jeżeli zawodnik lub osoba towarzysząca popełnia jednocześnie więcej niż jedno przewinienie lub przewinienia te następują bezpośrednio po sobie zanim gra zostanie wznowiona, a podlegają one różnym karom, to zasadniczo należy udzielić tylko najbardziej surową karę.

Zasada ta ma zawsze zastosowanie, gdy jednym z przewinień jest czynne znieważenie.

Naruszenia przepisów poza czasem gry

16:16 Niesportowe zachowanie, wybitnie niesportowe zachowanie lub czynne znieważenie popełnione przez zawodników lub osoby towarzyszące na terenie, na którym zawody są rozgrywane, ale poza czasem gry, muszą być karane w następujący sposób:

Przed meczem:

- a) za niesportowe zachowanie – reakcja gestem (16:1d),
- b) za wybitnie niesportowe zachowanie lub czynne znieważenie – dyskwalifikacja (Przepis 16:6e-g), a drużyna może rozpocząć spotkanie z 8 zawodnikami i 4 osobami towarzyszącymi.

W czasie przerwy meczu:

- c) za niesportowe zachowanie - reakcja gestem;
- d) za powtórne niesportowe zachowanie lub wybitnie niesportowe zachowanie bądź czynne znieważenie - dyskwalifikacja (Przepis 16:6). Przepis 16:2c-d stosowany podczas gry, ale nie stosowany w przypadku powtarzającego się niesportowego zachowania.

Po udzieleniu dyskwalifikacji w czasie przerwy w meczu, drużyna występuje na boisku w składzie takim, jak przed przerwą.

Po meczu:

- e) pisemne sprawozdanie – opis zdarzenia.

Komentarz 1: Czas gry

Sytuacje opisane w przepisach 16:1, 16:2, 16:6 i 16:11 obejmują wykroczenia mające miejsce w trakcie czasu gry.

Czas gry obejmuje: przerwy w czasie gry „time-out”, rozgrywanie „złotej bramki” i „sam na sam z bramkarzem”, ale nie obejmuje przerw pomiędzy połowami meczu i dalszymi jego częściami.

Komentarz 2: Zmiana posiadania piłki

Określenie zmiana posiadania piłki oznacza, że drużyna będąca w posiadaniu piłki utraciła ją na korzyść przeciwnika.

Wyjątki i wyjaśnienia:

- a) Na początku II połowy, „złotej bramki”, „sam na sam z bramkarzem”, wykluczony zawodnik może powrócić na boisko albo być zastąpiony przez innego zawodnika.
- b) Jeżeli wykluczenie powinno być udzielone po zakończeniu przywileju korzyści, to kara wykluczenia rozpoczyna się w momencie, gdy można ją nałożyć, co oznacza tak szybko, jak sytuacja związana z przywilejem korzyści zostanie zakończona i odpowiednia do sytuacji decyzja zostanie podjęta.

Komentarz 3:

Pozostały czas gry (16:5) oznacza również czas rozgrywania „złotej bramki” i „sam na sam z bramkarzem”.

Komentarz 4: Zachowanie bramkarza poza polem bramkowym

Poza swoim polem bramkowym bramkarz jest całkowicie odpowiedzialny za jakikolwiek kontakt z przeciwnikiem. To oznacza podyktowanie rzutu wolnego (rzutu karnego, jeśli była stracona pewna sytuacja do zdobycia bramki) oraz ukaranie progresywne w przypadku, gdy zawodnik atakujący nie jest w stanie widzieć (lub ominąć) bramkarza. Jeżeli sytuacja ma miejsce podczas serii rzutów „sam na sam z bramkarzem”, następuje rzut karny i dyskwalifikacja bramkarza.

W przypadku sytuacji odwrotnej, (jeśli zawodnik atakujący ma wystarczającą ilość czasu i przestrzeni, aby dostrzec i ominąć bramkarza) następuje przyznanie rzutu wolnego (faul ofensywny atakującego) dla drużyny bramkarza.

Komentarz 5: Zachowanie bramkarza wewnątrz pola bramkowego

Jeśli bramkarz „wyskoczy” nie w sposób pionowy przed atakującego zawodnika, który próbuje zdobyć bramkę, wyłącznie po to, aby go przestraszyć, to należy podyktować rzut karny i ukarać bramkarza wykluczeniem. Jeśli w wyżej opisanej sytuacji bramkarz powoduje kontakt fizyczny z rzucającym zawodnikiem, należy podyktować rzut karny i dyskwalifikację bramkarza. Bramkarz broniący zawsze ponosi odpowiedzialność w tego rodzaju sytuacjach.

PRZEPIS 17

SĘDZIOWIE

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

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

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

Sędziowie sprawdzają również obecność zawodników obu drużyn i zgodność z przepisami ubiorów sportowych. Do obowiązku sędziów należy też sprawdzenie protokołu zawodów i wyposażenia zawodników. Sprawdzają oni również ilość zawodników i osób towarzyszących przebywających w strefach zmian oraz identyfikują „osoby odpowiedzialne za drużyny” w każdej drużynie.

Wszelkie nieprawidłowości muszą być usunięte przed rozpoczęciem spotkania (Przepis 4:2-3 i 4:8-10).

17:4 Jeden z sędziów przeprowadza losowanie w obecności drugiego sędziego i „osób odpowiedzialnych za drużynę” lub w ich zastępstwie innych osób towarzyszących lub też zawodników.

17:5 Na początku meczu, jeden z sędziów ustawia się na zewnątrz boiska, naprzeciw stolika sędziowskiego. Czas gry rozpoczyna się na jego gwizdek (2:5). Drugi sędzia ustawia się na środku boiska. Po sygnale gwizdka rozpoczyna on grę rzutem sędziowskim (Przepis 12:2, 10:1-2).

Podczas meczu sędziowie muszą od czasu do czasu zmieniać strony boiska.

17:6 Sędziowie ustawiają się w sposób umożliwiający im obserwację stref zmian obu drużyn (Przepis 17:11, 18:1).

17:7 Zasadniczo, mecz do jego zakończenia prowadzą ci sami sędziowie.

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

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

17:8 Jeżeli obaj sędziowie sygnalizują przekroczenie przepisów gry przez tę samą drużynę, a ich decyzje są różne, to obowiązująca jest decyzja, której konsekwencje są ostrzejsze.

17:9

- a) Jeżeli obaj sędziowie wydają rozbieżne decyzje na temat przyznania ilości punktów, po zdobyciu bramki przez drużynę, to wtedy muszą podjąć wspólną decyzję (zobacz komentarz).
- b) Jeżeli obaj sędziowie sygnalizują przekroczenie przepisów gry albo piłka opuściła boisko, a ich decyzje, co do tego, która z drużyn ma wznowić grę są rozbieżne, to wtedy muszą podjąć wspólną decyzję (zobacz komentarz).

W sytuacji tej sędziowie muszą obowiązkowo zatrzymać czas gry (time-out). Po konsultacji wyraźnie sygnalizują, jaką podjęli decyzję i wznowiają grę sygnałem gwizdka (Przepis 2:8f, 15:3b).

Komentarz:

Po krótkiej konsultacji sędziowie powinni podjąć wspólną decyzję. Jeżeli jednak nie są oni w stanie podjąć wspólnej decyzji, to obowiązująca jest decyzja sędziego z pola gry.

17:10 Obaj sędziowie obserwują i kontrolują wynik, czas gry i rezultat spotkania. W przypadku powstania wątpliwości, co do prawidłowego mierzenia czasu gry przez sędziego mierzącego czas, sędziowie podejmują wspólną decyzję (zobacz też komentarz do Przepis 17:9).

17:11 Sędziowie, z pomocą sędziów: mierzącego czas i sekretarza, kontrolują wejścia i zejścia z boiska zawodników rezerwowych (Przepis 17:6, 18:1).

17:12 Sędziowie są odpowiedzialni za prawidłowe wypełnienie protokołu zawodów. Usunięcia (Przepis 16:14) i dyskwalifikacje wskazane w przepisie 16:8 - muszą być opisane w protokóle zawodów.

17:13 Decyzje sędziów podjęte w wyniku ich własnej oceny faktów zaistniałych na boisku nie mogą być kwestionowane.

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

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

17:14 Sędziowie mają prawo przerwać lub przedwcześnie zakończyć spotkanie.

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

PRZEPIS 18

Sędzia mierzący czas i sekretarz

18:1 Zasadniczo sędzia mierzący czas kontroluje czas gry i czas przerw w grze (time-out). Zasadniczo, gdy jest to konieczne, tylko sędzia mierzący czas (i kiedy stosowne, delegat) może przerwać grę.

Sędzia sekretarz odpowiada głównie za: prawidłowy wynik, składy drużyn, protokół, wejście na boisko zawodników uprawnionych (tzn. zawodników, którzy przybyli po rozpoczęciu spotkania), wejście na boisko zawodników nieuprawnionych.

Za inne obowiązki, takie jak: kontrola liczby zawodników i osób towarzyszących w strefie zmian sędziowie: mierzący czas i sekretarz odpowiadają wspólnie.

Obaj wspomagają sędziów w kontroli prawidłowości zmian zawodników (17:6, 17:11).

Zobacz też Objasnienie nr 8, w którym została określona właściwa procedura dotycząca interwencji sędziego mierzącego czas/sekretarza.

Komentarz:

W czasie zawodów organizowanych przez IHF, federacje kontynentalne lub narodowe zadania te mogą być określone w inny sposób.

18:12 Jeżeli nie ma możliwości pomiaru czasu gry za pomocą oficjalnego zegara boiskowego, to sędzia mierzący czas musi informować osoby odpowiedzialne za drużyny ile czasu upłynęło lub ile pozostało do końca gry, szczególnie informacje te należy podawać po zatrzymaniu czasu gry (time-out).

Jeżeli nie ma możliwości użycia zegara boiskowego z automatycznym sygnałem, to sędzia mierzący czas daje wyraźny sygnał gwizdkiem na zakończenie pierwszej połowy oraz zakończenie spotkania (zobacz komentarz do przepisu 2:9).

Sędzia sekretarz potwierdza wykluczenie zawodnika trzymając w wyciągniętej ręce kartę. W przypadku pierwszego wykluczenia pokazuje kartkę z cyfrą „1”, a w przypadku drugiego, kartkę z cyfrą „2”.

Związek Piłki Ręcznej w Polsce

Dodatki

Związek Piłki Ręcznej w Polsce

Sygnalizacja

Spis obowiązujących sygnalizacji:	Strona
1. Kontynuacja gry, grać dalej	54
2. Podwójny chwyt, błąd odbicia i kozłowania	54
3. Błąd kroków lub 3 sekund	55
4. Obejmowanie, trzymanie, pchanie	55
5. Uderzanie	56
6. Błąd (faul) atakującego	56
7. Rzut z linii bocznej – kierunek	57
8. Rzut od bramki	57
9. Rzut wolny – kierunek	58
10. Zachować odległość 3 metrów	58
11.1. Zaliczenie jednego punktu	59
11.2. Zaliczenie dwóch punktów	59
12. Wykluczenie	60
13. Dyskwalifikacja (czerwona kartka)	60
14. Usunięcie	61
15. Zatrzymanie czasu gry - time-out	61
16. Zezwolenie na wejście dwóch osób (uprawnionych do uczestnictwa w zawodach) na boisko w czasie przerwy czasu gry (time-out).	62
17. Ostrzeżenie o grze pasywnej	62

Wytyczne

- 1) Jeżeli po zdobyciu bramki zaliczane są jeden lub dwa punkty (Przepis 9; 14:4; oraz Objasnienie 1), to wówczas sędzia z pola gry musi wskazać to pokazując jeden lub dwa palce. W przypadku zaliczenia dwóch punktów sędzia bramkowy dodatkowo wykonuje pełny obrót ramieniem.
- 2) Sygnalizacja 12: Sędzia wskazuje przekroczenie przepisów kierując się ku winnemu zawodnikowi. Zgięta ręka oraz dłoń zaciśnięta w pięść, przedramię objęte drugą dłonią oznaczają wykluczenie.
- 3) Sędziowie używają czerwonej kartki w przypadku bezpośredniej dyskwalifikacji.
- 4) Dyskwalifikacja musi być potwierdzona przez sędziego sekretarza, który trzyma w wyciągniętej ręce czerwoną kartkę.
- 5) Po podyktowaniu rzutu wolnego lub rzutu z linii bocznej sędziowie muszą natychmiast wskazać kierunek mającego nastąpić rzutu (sygnał 7 lub 9).

Stosowanie sygnałów 12–14 jest obligatoryjne w celu wskazania określonej kary indywidualnej. Jeżeli sędziowie uznają, że należy dodatkowo wyjaśnić powód podyktowania rzutu wolnego lub karnego, to mogą zastosować jeden z sygnałów 1-6.

- 6) Sygnały 11, 15 i 16 są stosowane odpowiednio do zaistniałych sytuacji.
- 7) Sygnały 8, 10 i 17 są stosowane, gdy sędziowie uznają to za konieczne.



1. Kontynuacja gry, grać dalej



2. Podwójny chwyt, błąd odbicia i kozłowania



3. Błąd kroków lub 3 sekund



4. Obejmowanie, trzymanie, pchanie



5. Uderzenie



6. Błąd (faul) atakującego



7. Rzut z linii bocznej - kierunek



8. Rzut od bramki



9. Rzut wolny - kierunek



10. Zachować odległość 3m



11.1 Zaliczenie 1 punktu



11.2 Zaliczenie 2 punktów



12. Wykluczenie



13. Dyskwalifikacja (czerwona kartka)



14. Usunięcie



15. Zatrzymanie czasu gry – Time-out



16. Zezwolenie na wejście dwóch osób (uprawnionych do uczestnictwa w zawodach) na boisko w czasie przerwy czasu gry



17. Ostrzeżenie o grze pasywnej

Związek Piłki Ręcznej w Polsce

Objaśnienia do przepisów gry

Spis treści:**Strona**

1.	Zaliczanie punktów (przepis 9).	65
2.	Specjalne okoliczności.	65
3.	Wykonanie rzutu wolnego po sygnale kończącym grę (2:10-12).	65
4.	Gra pasywna (7:10 – 11).	66
5.	Niesportowe zachowanie (8:6, 16:1-d, 16:6b).	68
6.	Wybitnie niesportowe zachowanie (8:6, 16:6-e).	69
7.	Definicja „sytuacji pewnej do zdobycia bramki” (14:1).	69
8.	Przerwanie gry przez sędziego mierzącego czas (18:1).	70
9.	Seria rzutów „sam na sam z bramkarzem” i Fast break (szybki atak).	71

Objaśnienie 1

Zaliczanie punktów (przepis 9)

Również w sytuacji, gdy bramka zostanie zdobyta „w wyskoku” zalicza się 2 punkty. Bramkę uznaje się, jako zdobytą „w wyskoku”, jeśli zawodnik rzucający, złapie piłkę będąc w powietrzu (właśnie w wyskoku) i odda rzut zanim opadnie na podłoże (tzn. będąc jeszcze w powietrzu).

Komentarz:

Zawsze należy pamiętać o „duchu gry” w plażową piłkę ręczną i o specyficznej filozofii tej gry. Pamiętać też należy o „kreatywnych lub spektakularnych bramkach”, za które muszą być zaliczane 2 punkty.

Bramka jest „spektakularna”, jeśli do jej zdobycia konieczny był wysoki poziom techniczny i ewidentnie nie była to „bramka z 1 punkt” do zdobycia, której wystarczą podstawowe zagrania i umiejętności techniczne.

Znakomite i dramatycznie akcje, zakończone zdobyciem bramki powinny być uznawane, jako kreatywne.

Uwaga: Jeśli zachowanie zawodników, przy zdobywaniu bramki, jest celowo skierowane na „ośmieszenie przeciwnika”, to zachowanie takie musi być uznane jako niesportowe i nie można wtedy zaliczać 2 punktów za zdobytą bramkę (fair-play).

Objaśnienie 2

Specjalne okoliczności

Sędziowie mogą zdecydować o rozegraniu „sam na sam z bramkarzem” na jedną bramkę o ile uznają, że warunki zewnętrzne (wiatr, pozycja słońca itp.) tego wymagają.

Objaśnienie 3

Wykonanie rzutu wolnego po sygnale kończącym grę (2:10-12)

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

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

W przypadku, gdy zespół chce wykonać rzut wolny, aby zdobyć bramkę, sędziowie muszą wyegzekwować takie zachowanie zawodników obu drużyn, aby nie doprowadzać do nadmiernego upływu czasu i karykaturalnych sytuacji. Oznacza to, że sędziowie powinni w sposób zdecydowany i szybki doprowadzić do prawidłowego ustawienia zawodników tak, aby

rzut wolny był wykonany bez zbędnej straty czasu. W szczególności sędziowie muszą zwracać uwagę na kontakt z piłką wyłącznie jednego zawodnika drużyny wykonującej rzut.

Jeżeli drużyna broniąca dokonuje w takiej sytuacji zmian zawodników, to czyni to na własne ryzyko, a sędziowie nie mogą z tego powodu zwlekać z nakazaniem wykonania rzutu wolnego.

Sędziowie muszą zwracać szczególną uwagę na przestrzeganie przepisów gry przez zawodników obu drużyn. Wchodzenie w pole bramkowe przez zawodników drużyny broniącej musi być karane (Przepis 15:7; 16:1c; 16:2f). Zawodnicy drużyny atakującej również często naruszają przepisy przy wykonywaniu rzutu wolnego np. jeden lub kilku zawodników przekracza linię rzutów wolnych po gwizdku na wykonanie rzutu, ale zanim piłka opuściła rękę wykonującego ten rzut (Przepis 13:8, akapit 3) lub wykonujący rzut przekracza linię rzutów wolnych bądź wyskakuje, tracąc kontakt z podłożem w trakcie rzutu. Jest bardzo istotnym, aby nie uznawać bramek zdobytych niezgodnie z przepisami.

Objaśnienie 4

Gra pasywna (7:10 – 11)

Zalecenia generalne

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

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

- nieznaczej przewagi bramkowej nad przeciwnikiem w końcowych minutach meczu,
- gry w osłabieniu,
- liczebnej przewadze przeciwnika w obronie.

Użycie sygnalizacji ostrzegawczej

Sygnal ostrzegawczy winien być pokazany w następujących przypadkach:

1. Powolnej zmiany zawodników lub spowolnionego operowania piłką.

Symptomatycznymi zachowaniami są:

- stanie zawodników w pobliżu linii środkowej boiska i czekanie przez nich na zakończenie zmian partnerów z własnej drużyny,
- kozłowanie piłki przez stojącego nieruchomo zawodnika,
- zagrywanie piłki w kierunku własnej połowy boiska, mimo iż nie jest to wymuszone zachowaniami przeciwnika,
- opóźnianie wykonywania rzutów.

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

Dotyczy to sytuacji, gdy:

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

Komentarz:

Drużyna, która podjęła próbę kontrataku z własnej połowy boiska, ale utraciła możliwość uzyskania bramki lub kontynuowania tego ataku na połowie boiska drużyny przeciwnej, w przypadku dokonywania zmiany zawodników musi uczynić to szybko.

3. W trakcie szczególnie długo trwającej fazy przygotowawczej w ataku pozycyjnym.

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

- drużyna posiadająca piłkę nie podejmuje akcji zmierzających do wypracowania pozycji do zdobycia bramki;

Komentarz:

Przez tego typu akcje rozumie się działania w celu uzyskania przewagi liczebnej nad przeciwnikiem na danym wycinku boiska, lub wzrost tempa akcji w stosunku do fazy wstępnej itp.

- wielokrotne podania piłki pomiędzy zawodnikami stojącymi w miejscu lub poruszającymi się w kierunku od bramki przeciwnika,
- kozłowanie piłki przez stojącego zawodnika,
- w starciu z obrońcą odwracanie się do niego plecami przez zawodnika atakującego i oczekiwanie na decyzję sędziego o rzucie wolnym lub celowe unikanie zdobycia przewagi przestrzennej (terenu) nad przeciwnikiem,
 - aktywne akcje defensywne: obrońcy poprzez swoją aktywność zapobiegają wzrostowi tempa akcji atakujących blokując ich poruszanie się i grę piłką,
 - drużyna atakująca w wyraźny i czytelny sposób nie zwiększa tempa ataku.

4. Postępowanie po zastosowaniu sygnalizacji ostrzegawczej.

Po sygnale ostrzegawczym sędziowie powinni pozwolić na kontynuowanie gry, przez co najmniej 5 sek. (sędziowie powinni uwzględnić, że w przypadku zawodników młodych lub na niższym poziomie ten okres może być dłuższy). Jeżeli po tym sygnale nie wzrasta tempo akcji drużyny i nie dąży ona do bezpośredniego ataku na bramkę przeciwnika, to sędziowie winni uznać, że gra drużyny ma charakter pasywny.

Komentarz:

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

Sposób sygnalizacji gry pasywnej

Jeżeli sędzia (na boisku lub bramkowy) stwierdzi, że gra nosi znamiona pasywnej, wówczas podnosi jedną rękę do góry (sygnał nr 17) i trzyma ją podniesioną aż do najbliższej przerwy w grze, sygnalizując, że drużyna posiadająca piłkę nie zmierza swymi działaniami do zdobycia bramki. Drugi sędzia również powinien przez podniesienie ręki zasygnalizować pasywny charakter gry (sędziowie powinni do sygnalizacji używać ręki od strony strefy zmian drużyn).

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

W czasie ataku, (który rozpoczyna się przejściem piłki, a kończy zdobyciem bramki lub utratą posiadania piłki), sygnał ostrzegawczy powinien być zastosowany tylko raz. Jednakże, w trakcie pierwszego przerwania gry po sygnale ostrzegawczym, sędziowie, zanim gra zostanie wznowiona, powinni na krótko pokazać go jeszcze raz.

Jeżeli zespół atakujący skorzysta z przysługującej mu przerwy dla drużyny po uprzednim ostrzeżeniu o grze pasywnej, to sędziowie po wznowieniu gry powinni jeszcze raz pokazać sygnał ostrzegawczy dla zaznaczenia, że ostrzeżenie o grze pasywnej pozostaje w mocy.

Objaśnienie 5

Niesportowe zachowanie (Przepis 8:4, 16:1d)

Przykłady niesportowego zachowania:

- a. kierowanie okrzyków do zawodnika drużyny przeciwnej wykonującego rzut karny;
- b. odkopnięcie piłki w celu uniemożliwienia drużynie przeciwnej szybkiego wykonania przyznanego jej rzutu;
- c. wyzywanie przeciwnika lub partnera;
- d. zwlekanie przez będących w strefie zmian zawodnika lub osobę towarzyszącą z oddaniem piłki, która znalazła się poza boiskiem;
- e. zwlekanie z wykonaniem rzutów;
- f. chwytanie przeciwnika za koszulkę lub spodenki;
- g. celowe zwlekanie przez bramkarza z przekazaniem piłki zawodnikowi drużyny przeciwnej mającemu wykonywać rzut karny;
- h. powtarzające się blokowanie rzutów przeciwnika stopą lub podudziem;

- i. powtarzające się naruszanie pola bramkowego przez zawodników drużyny broniącej;
- j. zachowanie mające na celu wywołanie wrażenia, że przewinienie zostało popełnione przez przeciwnika (symulowanie).

Objaśnienie 6

Wybitnie niesportowe zachowanie (Przepis 8:6, 16:6-e)

Przykłady wybitnie niesportowego zachowania:

- a. obelżywe reakcje (słowne, mimiką, gestami, kontaktem cielesnym itp.) skierowane przeciwko innym osobom (sędziom, sędziom sekretarzowi lub mierzącemu czas, delegatowi, osobom towarzyszącym, zawodnikom, widzom itp.);
- b. demonstracyjne odrzucenie lub rzucenie piłką po decyzji sędziego na odległość lub w sposób nie budzący wątpliwości, że zachowanie ma charakter wybitnie niesportowy;
- c. przyjęcie przez bramkarza biernej postawy przy wykonywaniu przez przeciwnika przyznanego przez sędziów rzutu karnego wskazujące na celowe i demonstracyjne zaniechanie obrony rzutu;
- d. zrewanżowanie się przeciwnikowi odruchowym uderzeniem za jego niezgodne z przepisami zagranie lub zachowanie;
- e. celowe uderzenie przeciwnika piłką w trakcie przerwy w grze, o ile nie jest to uczynione w sposób podlegający zastosowaniu kary usunięcia.

Objaśnienie 7

Definicja sytuacji pewnej do zdobycia bramki (14:1)

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

- a) będący w pobliżu linii pola bramkowego zawodnik, zachowujący pełną kontrolę nad piłką i swoim ciałem, może oddać rzut na bramkę, a żaden z zawodników drużyny przeciwnej nie ma możliwości mu w tym przeszkodzić w sposób zgodny z przepisami;
- b) zawodnik zachowujący pełną kontrolę nad piłką i ciałem biegnie (koźtuje) w kontrataku w kierunku bramki przeciwnika, a żaden z zawodników drużyny przeciwnej nie ma możliwości zaatakowania go od przodu i zatrzymania kontrataku;
- c) zawodnik będąc w sytuacjach opisanych w punktach a) i b) nie posiada piłki, ale jest gotowy do jej natychmiastowego przyjęcia; sędziowie muszą być w takiej sytuacji pewni, że żaden z przeciwników nie ma możliwości zapobieżenia w sposób zgodny z przepisami opanowaniu piłki przez tego zawodnika;
- d) bramkarz opuścił pole bramkowe, a przeciwnik zachowujący pełną kontrolę nad piłką i ciałem ma oczywistą możliwość oddania rzutu do pustej bramki (odnosi się to także do sytuacji gdy pomiędzy tym zawodnikiem i bramką znajdują się zawodnicy drużyny

przeciwniej, ale sędziowie muszą wówczas ocenić czy mają oni możliwość zapobieżenia utracie bramki w sposób zgodny z przepisami).

Objaśnienie 8

Przerwanie gry przez sędziego mierzącego czas (18:1)

Jeżeli sędzia mierzący czas przerwie grę z powodu złej zmiany lub sprzecznego z przepisami wejścia na boisko (na podstawie przepisów 4:4, 4:6, 4:13, 4:14), gra jest wznawiana rzutem wolnym dla drużyny, która nie popełniła przewinienia, zasadniczo z miejsca tego przewinienia; jednakże, jeżeli w momencie przerwania gry piłka znajduje się w miejscu korzystniejszym dla tej drużyny, to wówczas grę należy wznowić z tego miejsca (patrz przepis 13:6, 3-ci i 4-ty akapit).

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

W przypadku przewinień o innym charakterze niż wyżej podane, które muszą być przekazane sędziom, sędzia mierzący czas powinien zasadniczo czekać do najbliższej przerwy w grze. Jeżeli jednakże sędzia mierzący czas przerwie grę, to taka interwencja nie może prowadzić do utraty piłki przez drużynę będącą w jej posiadaniu. Gra wówczas jest wznawiana rzutem wolnym przez drużynę, która posiadała piłkę w momencie nieuzasadnionego przerwania gry.

Jeżeli jednak gra została przerwana wskutek naruszenia przepisów gry przez drużynę broniącą się w momencie, kiedy drużyna atakująca była w pewnej sytuacji do zdobycia bramki, to wówczas sędziowie, zgodnie z przepisem 14:1b, powinni podyktować rzut karny. Jako generalną przyjmuje się zasadę, że naruszenia przepisów gry stwierdzone przez sędziów sekretarza lub mierzącego czas (za wyjątkiem przypadków określonych w przepisach 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) nie stanowią podstawy do nakładania na zawodników kar osobistych.

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

Objaśnienie 9

Seria rzutów „sam na sam z bramkarzem” i Fast break - „szybki atak”

Rzut karny i dyskwalifikacja bramkarza lub zawodnika podczas rzutów „sam na sam z bramkarzem” lub w czasie „szybkiego ataku” w sytuacji pewnej do zdobycia bramki.

Jeśli broniący bramkarz lub obrońca wbiegając w drogę zawodnikowi będącemu w szybkim ataku w sytuacji pewnej do zdobycia bramki doprowadzi do kontaktu fizycznego z atakującym zawodnikiem (nie ma możliwości zauważenia obrońcy i minięcia go), należy podyktować rzut karny i ukarać winnego zawodnika dyskwalifikacją.

Bramkarz broniący i obrońca zawsze ponoszą odpowiedzialność w tego rodzaju sytuacjach.

Związek Piłki Ręcznej w Polsce

Regulamin strefy zmian

Regulamin strefy zmian

1. Strefy zmian, dla zawodników z pola gry, znajdują się po dwóch stronach boiska (na zewnątrz boiska) i są długie na 15 metrów i szerokie na 3 metry. (Przepis 1:7).
2. W strefach zmian nie mogą znajdować się żadne przedmioty.
3. Tylko zawodnicy i osoby towarzyszące, wpisane do protokołu zawodów, mogą przebywać w strefie zmian (Przepis 4:2, 4:6).
4. Obydwie drużyny znajdują się w strefach zmian, po stronie boiska wybranej w wyniku losowania (Przepis 1:7, 2:1).
5. Osoby towarzyszące, znajdujące się w strefie zmian, muszą posiadać ubiór sportowy.
6. Jeżeli zachodzi potrzeba obecności tłumacza, to musi on zająć miejsce poza strefą zmian.
7. Sędziowie: mierzący czas i sekretarz muszą pomagać sędziom w kontroli przestrzegania regulaminu strefy zmian przed i w czasie meczu. Jeżeli przed meczem zostaną stwierdzone nieprawidłowości w stosunku do wymogów regulaminu strefy zmian, to sędziowie nie mogą rozpocząć gry dopóki nie zostaną one usunięte. Jeśli nieprawidłowości wystąpią w czasie gry, to muszą zostać usunięte przy pierwszej przerwie w grze.
8. a) Osoby towarzyszące drużynie mają prawo i obowiązek prowadzić zespół w czasie gry zgodnie z przepisami i duchem sportowej rywalizacji, udzielając zaleceń i wskazówek w sposób kulturalny. Zasadniczo, osoby te powinny siedzieć lub klęczeć w strefie zmian.

Jednakże jedna z osób towarzyszących drużynie **może** poruszać się w granicach strefy zmian w celu:

- zadysponowania zmiany zawodników,
- przekazania taktycznych wskazówek zawodnikom na boisku i w strefie zmian,
- udzielenia pomocy medycznej,
- zażądania przerwy dla drużyny,
- porozumienia się z sędziom mierzącym czas/sekretarzem; dotyczy to wyłącznie osoby odpowiedzialnej za drużynę i tylko w wyjątkowych sytuacjach (przepis 4:6).

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

- b) Zasadniczo, zawodnicy znajdujący się w strefie zmian powinni siedzieć lub klęczeć. Jednakże, zawodnicy zmieniający się mogą poruszać się w strefie zmian, kiedy mają zamiar wejść na boisko, o ile nie przeszkadza to w przebiegu meczu.

c) Osobom towarzyszącym i zawodnikom **zabrania się**:

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

9. Jeżeli sędziowie stwierdzą naruszenie przepisów wynikających z niniejszego regulaminu, to mają obowiązek podejmować decyzje zgodnie z przepisami: 16:1d, 16:2c-d lub 16:6b, e, h (zwrócenie uwagi gestem, wykluczenie, dyskwalifikacja).

10. Naruszenia przepisów niniejszego regulaminu, w czasie meczu, niezauważone przez sędziów, a stwierdzone przez sędziów: mierzącego czas/sekretarza, powinny być przez nich przekazane sędziom w czasie najbliższej przerwy w grze.

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

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

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

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

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

Związek Piłki Ręcznej w Polsce

Regulamin stroju zawodników

Kierownictwo zawodów musi sprawdzić strój każdego zawodnika drużyny biorącej udział w zawodach podczas spotkania technicznego (TM) oraz podczas zawodów.

Wszystkie stroje męskie i damskie muszą odpowiadać wymogom wymienionym poniżej.

Według Karty Olimpijskiej (Olympic Charter), religijne, polityczne i rasowe hasła są całkowicie zakazane na strojach zawodników.

1. Męskie koszulki do gry/damskie górne części stroju do gry

Styl męskich koszulek do gry musi odpowiadać rysunkom/wzorom przedstawionym poniżej. Męskie koszulki do gry muszą być bez rękawów, być dopasowane do ciała (nie mogą być zbyt luźne) i posiadać odpowiednią ilość miejsca na logo/nazwy firm. Damskie górne części strojów do gry powinny być również dopasowane do ciała, z głębokimi wycięciami rękawów na plecach i zawsze z odpowiednią ilością miejsca na logo/nazwy firm. Niedozwolone jest noszenie koszulek pod oficjalnym strojem do gry.

Kolor

Koszulki/górne części stroju powinny być w jasnych kolorach (np. czerwony, niebieski, żółty, zielony, pomarańczowy i biały) w celu podkreślenia kolorów noszonych i używanych zwykle na plaży.

Oznaczenia logo

- Logo promotora/sponsora
Logo promotora/sponsora może znajdować się z przodu i z tyłu męskiej koszulki jak i damskiej górnej części stroju.
- Logo producenta stroju
Logo producenta stroju powinno znajdować się z przodu koszulki/górnej części stroju i nie przekraczać 20 cm².

Numer zawodnika

Numer zawodnika (wielkości około 12x10cm na koszulkach zawodników i 8x6cm na górnej części strojów zawodniczek) musi znajdować się z przodu i z tyłu koszulki/górnej części stroju do gry. Numer musi być w kolorze kontrastującym z kolorem koszulki/górnej części stroju (np. jasny na ciemnym, ciemny na jasnym).

2. Męskie spodenki/Style damskich dolnych części bikini

Zawodnicy muszą mieć na sobie identyczne spodenki/dolne części bikini. Zawodnicy muszą nosić spodenki takie jak wskazane na rysunku poniżej. Spodenki zawodnika, jeśli nie są zbyt luźne, mogą być dłuższe, ale **nie mogą sięgać poniżej wysokości 10cm nad kolanem**. Zawodniczki muszą mieć na sobie dolne części bikini takie jak wskazane na rysunku poniżej; bikini dobrze dopasowane, z wycięciem prostym w kierunku górnej części nogi. Szerokość boku **nie może przekraczać 10cm**.

Drużyny mają pozwolenie na umieszczenie na strojach do gry logo sponsorów (jak i producentów strojów); pozwolenie dotyczy dowolnego umiejscowienia jak i wielkości logo.

Nie ma ograniczenia w ilości sponsorów umiejscawianych na spodenkach/dolnej części stroju.

Nazwisko zawodnika musi znajdować się na spodenkach/dolnej części stroju.

Osoby towarzyszące muszą przedstawić swoje drużyny (koszulki/górne części stroju, spodenki/dolne części stroju lub jednoczęściowe stroje do pływania) do oceny podczas spotkania technicznego (TM). Koszulki, które są zniszczone pod oficjalnymi koszulkami drużyny nie są dozwolone na zawodnikach podczas gry.

Niska temperatura

Podczas niesprzyjających warunków pogodowych zawodnicy mogą mieć na sobie stroje składające się z dobrze dopasowanej koszulki, długich dopasowanych spodni (do kostki, a nie do kolan). Stroje muszą odpowiadać stylowi i kolorom według zasad obowiązujących dla strojów opisanych powyżej, bez względu na rozmiar i pozycję zawodnika. Kierownictwo zawodów (CM) wyda pozwolenie umożliwiające zawodnikom noszenie takiego stroju jeżeli będzie taka potrzeba, po przedniej konsultacji z lekarzem.

Strój na zimną pogodę powinien składać się z dobrze dopasowanej koszulki z długim lub krótkim rękawem i / lub długich dopasowanych spodni. Strój musi być dobrze dopasowany do ciała (nie może być luźny) i musi być jednakowy w kolorze, długości i stylu dla wszystkich zawodników tej samej drużyny.

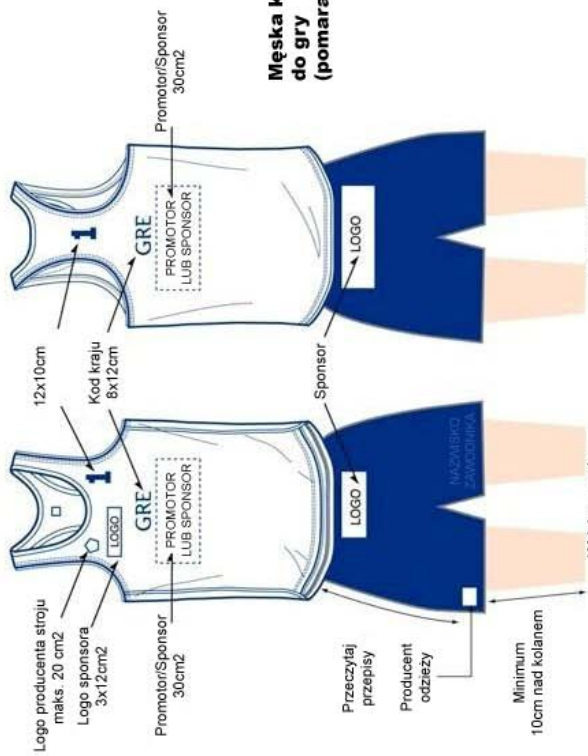
Logo sponsorów może być umieszczone na górnej części strojów na zimną pogodę, zarówno męskich jak i damskich.

Umieszczenie logo sponsorów jest również dozwolone na dolnej części strojów na zimną pogodę, zarówno na męskich (spodenki założone na wierzch długich spodni) jak i damskich (bez dolnej części stroju na wierzchu spodni) według zasad podanych powyżej.

Regulamin stroju zawodników

Strój Męski

Męski strój do gry (biały /niebieski)



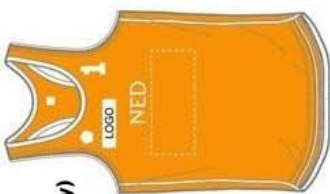
Męska koszulka do gry (czerwony/biały)



Męska koszulka do gry (niebieski/biały)



Męska koszulka do gry (pomarańczowy/biały)

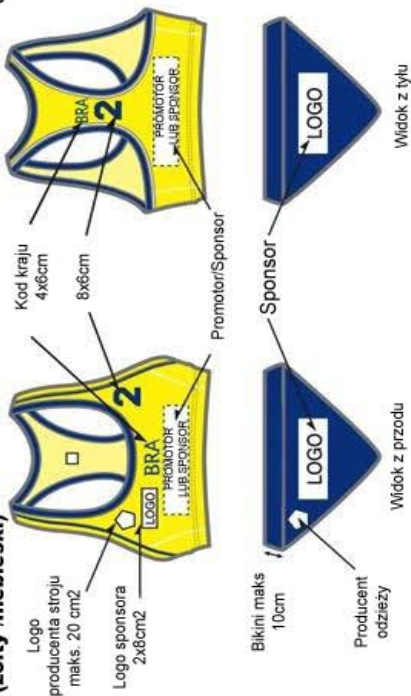


Męska koszulka do gry (zielony/biały)



Strój Damski

Damski strój do gry (żółty /niebieski)



Damska górna część stroju (czerwony/żółty)



Damska górna część stroju (jasnoniebieski/biały)



Damska górna część stroju (różowy/biały)



Damska górna część stroju (jasnozielony/czerwony)



Damska górna część stroju (pomarańczowy/biały)



Związek Piłki Ręcznej w Polsce

Przepisy dotyczące piasku i oświetlenia

Przepisy dotyczące piasku i oświetlenia

Wymagania dotyczące jakości piasku

Wybór piasku jest prawdopodobnie najważniejszym czynnikiem w konstrukcji boiska. Piasek powinien być przesiany tak, aby uzyskać odpowiednią wielkość ziaren (aby nie był gruboziarnisty), bez kamieni i innych niebezpiecznych elementów. Piasek nie powinien być zbyt drobny gdyż taki powoduje przyleganie do skóry i kurzenie się.

Piasek każdego rodzaju powinien spełniać następujące wymagania:

- Umyty: Piasek powinien być dwukrotnie umyty, wolny od mułu i gliny, aby zapobiec zbijaniu się.
- Rozmiar ziaren: Rozmiar ziaren piasku powinien być pomiędzy 0.5 a 1 mm, aby ułatwić odpływ wody i zapewnić maksymalne bezpieczeństwo.
- Kształt ziaren: Owalny kształt zapobiegnie zbijaniu się piasku i wesprze odpływ wody.
- Kolor: Piasek koloru opalonego absorbuje mniej ciepła i słabo odbija światło (świeci się minimalnie).
- Pochodzenie: Piasek pochodzący od granitu (nie zawierający wapnia) pozostaje stabilny w każdych warunkach pogodowych; kwaśny deszcz pozostaje bez wpływu na ten rodzaj piasku.

Wymagania dotyczące oświetlenia

Podczas meczu rozgrywanego w nocy musi być dostępne sztuczne światło od 1,000 do 1,500 Lux (minimum), mierzone 1m nad boiskiem do gry.

Sztuczne światło może być w użyciu również podczas dnia, aby zminimalizować cienie dla potrzeb telewizji.

Słownik terminów.

Kontratak	Atak po przechwyceniu piłki.
Kreatywność	Charakteryzujący się oryginalnością i ekspresywnością; pełen wyobraźni.
Fair Play	Zgodność z zasadami, przepisami, duchem i etyką sportu; etos sportu.
Złota bramka	Zasada pozwalająca drużynie, która pierwsza zdobędzie bramkę, stać się zwycięzcą.
Lot w powietrzu	Stopy zawodnika nad ziemią - zawodnik w powietrzu
Wbicie własnej bramki	Zawodnik zdobywa bramkę samobójczą.
„Sam na sam z bramkarzem”	Sposób na rozwiązanie remisu za pomocą, którego jednakowa liczba zawodników z obu drużyn na przemian rzuca piłkę do bramki drużyny przeciwnej, bronionej przez bramkarza.
Błąd kroków	Złamanie zasad, które ma miejsce, kiedy zawodnik robi zbyt wiele kroków bez odbijania piłki.
Przejęcie piłki	Ma miejsce, kiedy drużyna w jakikolwiek sposób traci piłkę - w efekcie piłka jest przejmowana przez drużynę przeciwną (podanie przerwane, nietrafiony rzut, naruszenie zasad, przepisów).