



KORFBOL OYUN KURALLARI

ÇEVİRİ

UĞURTAN AKBULUT

IKF HAKEM EĞİTMENİ
IKF HAKEMİ

EDA ÖZ

IKF HAKEMİ

2024

1 Mayıs 2024 tarihinde yayınlanmıştır
01 Eylül 2024 tarihinden itibaren geçerlidir
Uluslararası Korfbol Federasyonu tarafından onaylanmıştır
Utrecht, Hollanda



Bu belgedeki içerikler
IKF | Oyun Kuralları Komitesi tarafından oluşturulan
Resmi Korfbol Oyun Kurallarıdır

IKF | Uluslararası Korfbol Federasyonu
Orteliuslaan 1041
3528 BE Utrecht,
Hollanda
office@ikf.org
TEL +31 30 307 7899

Her yeniden yayınlamada yazar ve mülkiyet belirtilmelidir
Mayıs 2024,
Her Hakkı Saklıdır

İçindekiler

SÖZLÜK.....	1
TANIM VE GİRİŞ	3
1 SAHA	4
1.1 Oyun Alanı.....	4
1.2 Oyun Sahası.....	4
1.3 Sınır Çizgileri.....	4
1.4 Penaltı Noktası	4
1.5 Penaltı Alanı	5
1.6 Serbest Pas Alanı.....	5
1.7 Sınır Alanı	6
1.8 Takım Sırası Alanı	6
1.9 Oyuncu Değişikliği Noktası.....	6
2 MALZEME.....	6
2.1 Direkler.....	6
2.2 Korflar	6
2.3 Top	7
3 EKİPMAN.....	7
3.1 Jüri Masası.....	7
3.2 Zaman Saati.....	7
3.3 Şut Saati	7
3.4 Skorbord.....	7
4 KİŞİLER	8
4.1 Oyuncular	8
4.2 Yedek Oyuncular	8
4.3 Kaptan	8
4.4 Antrenör ve Yardımcı Antrenör.....	8
4.5 Takıma Bağlı Diğer Kişiler	9
4.6 Hakem ikilisi	9
4.7 Jüri.....	11
4.8 Zaman tutucu	11
4.9 Şut Saati Operatörü.....	11
4.10 Sayı Tutucu.....	11
5 OYUN	11
5.1 Takımlar	11
5.2 Oyun Süresi	12

5.3	Altın Gol	12
5.4	Oyunun Başlangıcı	13
5.5	Sayılar	13
5.6	Alan Değişimi ve Saha Değişimi	14
5.7	Santra	13
5.8	Mola	14
5.9	Oyuncu Değişikliği	15
5.10	Sakatlanan Oyuncunun Tedavisi	16
6	KURAL IHLALLERİ	16
6.1	Topla Koşma	16
6.2	Şahsi Oynamak	17
6.3	Defans yapılırken şut atmak	17
6.4	Kesme sonrası atış yapmak	18
6.5	Kendi takım arkadaşına elden ele pas vermek	19
6.6	Karşı cinsiyetten oyuncuyu topu fırlatırken engellemek	19
6.7	Bacak veya ayakla topla oynamak	19
6.8	Direğe dokunmak veya tutunmak	19
6.9	Pasif oyun	20
6.10	Hücum takımının defans bölgesinden veya santradan, saha dışı toptan, oyuna yeniden başlarken veya serbest pastan direk olarak sayı yapmak	20
6.11	Rakibi aşırı şekilde engellemek	21
6.12	Rakibi itmek , tutmak veya sarılmak	21
6.13	Tehlikeli şekilde oynamak	22
6.14	Bölgesinin dışında oynamak	23
6.15	Saha dışı top	23
6.16	Hücum bölgesinde zaman limitini aşmak	23
7	YAPTIRIMLAR VE DISIPLİN	25
7.1	Yaptırım türleri	25
7.2	Oyuna devam etme	26
7.3	Oyuna yeniden başlama	26
7.4	Serbest pas	27
7.5	Penaltı	29
7.6	Disiplin	30

SÖZLÜK

Gerçekten topu bloklamaya çalışmak	Bir topun fırlatılmasını veya şut atılmasını önlemek için kolların ve / veya ellerin kabul edilebilir bir şekilde bilinçli kullanımı.
Kol uzunluğu	Savunma oyuncusunun her türlü pozisyonda (dikey, bükülmüş, yerde dururken veya zıplarken) rakibine göre ölçülen kol uzunluğu mesafesi Bu mesafe tabiri (defans oyuncusunun bulunduğu yerden atak oyuncusunun göğsüne doğru ölçülür) şutun defans yapılarak engellenmesi için gerekli olan dört koşuldan biri olarak kullanılır
Topa vurma	Bir kolun, top rakibin ellerini terk etmeden önce topla temas olacak şekilde hızla topa doğru hareketi.
Temas (kontrollü)	Oyuncular arasında birinin diğerine göre bir avantaj sağlamadığı, Kabul edilebilir temas şekli
Temas (kontROLSÜZ)	Oyuncular arasında birinin diğerine göre haksız bir avantaj elde etmesine yol açan kabul edilemez bir temas şekli.
YY	YY kısaltması kullanıldığında bu müsabaka talimatı ya da yarışma yönetmeliği olarak kabul edilmelidir.
Engelleme	Bir rakibin topu atmasını veya tutmasını engellemenin kabul edilebilir yolu.
Uzakta tutmak	Bir pozisyonu koruma veya işgal etme sırasında, rakibin çarpışmayı önleyebileceği bir şekilde, vücudun kabul edilebilir bir oranda kullanılması.
Korf	Pota
Oyuna yeniden başlama	Re-start
Serbest pas	Free pass
Kesme	Cutting
Engelsiz Bölge	Sınır alanı olarak adlandırılan, üzerinde takım sıraları ve yetkili kişilerin oturmalarına izin verilenler haricinde engel oluşturabilecek bir şey olmayan (Engelleyen bir şey; mani olan bir şey; sorun yaratabilecek ve geri çekilmeye neden olabilecek) oyun alanına dahil olan bölge (İç mekanlarda en az 1 metre, dış mekanlarda en az 2 metre)
Pasif engelleme	Pasif engelleme, oyuncunun topu hızlıca oyuna sokmak isteyen rakibini kollar veya vücutla değil de, kol mesafesi uzunluğunda durarak engellemesidir.

Pivot ayađı	Oyuncunun diđer ayađını hareket ettirirken veya olduđu yerde dönerken, yerde sabit haldeki ayađı
Tehlikeli oynamak	Başka bir oyuncu için tehlikeli olabilecek şekilde oynamak
Top kontrolünü sağlama	Oyuncu makul bir şekilde tek veya iki eliyle topu tuttuğunda veya topun avuç içinde ya da parmakları üstünde durmasını sağladığında, rakip oyuncu topu alamaz
Sayı şansı	Makul bir şekilde sayı yapma şansı varken şut atma olasılığı
Şut şansı	Serbest pozisyondayken şut atma şansı

TANIM VE GİRİŞ

Korfbol, dikdörtgen bir alanda, topa elle hakimiyet kurarak oynanan, eşit sayıdaki kadın ve erkek oyuncudan oluşan iki takımın, rakip takımın potasına (korf) şut atmaya çalıştığı bir spordur. Sporun temel özellikleri çok yönlü becerileri kapsar; takım oyunu, kontrollü fiziksel temas, cinsiyet eşitliği, oyuncuların topun kontrolünü koruma hakkı ve pota etrafında 360° sayı yapma.

Burada yayınlanan kurallar resmi korfbol kurallarıdır. Bu kurallar istisnasız olarak tüm ulusal üst liglerde, ulusal şampiyonalarda veya kupa maçlarında, uluslararası dostluk maçlarında, IKF tarafından desteklenen ve tanınan etkinliklerde kullanılacaktır.

Bu kurallardan sapmalar olduğu takdirde, lig sezonu, müsabaka, müsabaka serisi veya etkinlik başlamadan önce resmi olarak Uluslararası Korfbol federasyonuna bildirilmelidir. IKF'e bildirilmeyen herhangi bir kural sapması, IKF düzenlemelerinin ihlali olarak değerlendirilecektir.

Eğer kural sapması resmi bir deneme ise öncesinde IKF oyun kuralları komitesinden izin alınması gereklidir.

Bu kurallar düşük seviye liglerde ve gençler müsabakalarında şartlara ve yerel koşullara bağlı olarak "Korfbol oyun kuralları – Yarışma Yönetmeliği için İstisnalar ve Tavsiyeler" açıklamalarına göre adapte edilebilir.

Yarışma yönetmeliğinde veya müsabaka talimatında değiştirilebilecek veya korfbolun ana kurallarına adapte edilebilecek olan istisnalar ve tavsiyeler, "Oyun kuralları – Yarışma Yönetmeliği için öneriler" kısmında belirtilmiştir.

Korfbol kurallarında, kuralların ayrılmaz bir parçası olan çeşitli kelime ve ifadeler kullanılmaktadır. Bu kelime ve cümlelerin tanımları sözlükte verilmiştir.

Bu döküman aşağıdaki yapıya göre düzenlenmiştir:

- (i) Kural veya düzenlemenin açıklaması;
- (ii) Kuralı uygulama koşulları;
- (iii) Gerekliyse kuralın uygulama örnekleri.

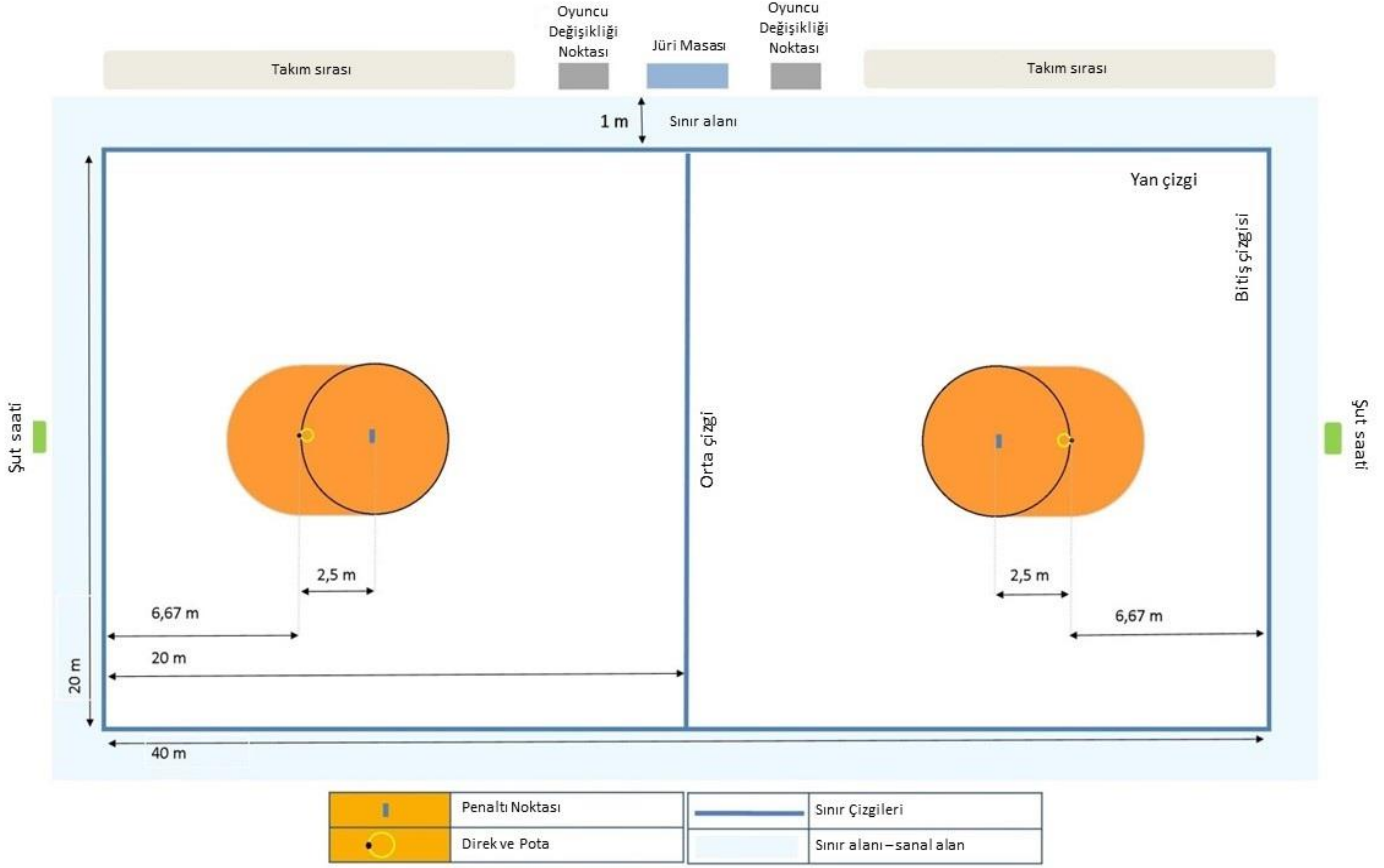
Her kuralın altındaki mavi metin, oyunun kontrolüne yardımcı olmak için bir kılavuz nottur:

- (i) Kuralın uygulanamayacağı örnekleri içeren (eğer gerekliyse);
- (ii) Daha ayrıntılı açıklamaların verildiği.

1 SAHA

1.1 Oyun alanı

Oyun alanı; sınır alanı, takım sıraları, oyuncu değişikliği noktaları ve jüri masasıyla birlikte oyun sahası olarak tarif edilecektir. (bknz şekil 1).



Şekil 1 – Oyun alanı

1.2 Oyun sahası

Oyun sahası boyutları 40 x 20 metredir. Bitiş çizgilerine paralel olan bir orta çizgi tarafından iki eşit bölgeye ayrılır. (bknz şekil 1)

Tavan yüksekliği en az 7 metre ve zemin düz, tozsuz ve kaymaz olmalıdır.

1.3 Sınır çizgileri

Oyun sahası, bitiş çizgileri, yan çizgiler ve orta çizgiyi içerecek şekilde açıkça görülebilir olan 3.0 – 5.0 cm aralığında çizgiler ile belirlenmelidir. (bknz şekil 1)

Oyun sahası ayrıca 3.0 – 5.0 cm genişliğinde yere yapışan bant ile belirlenebilir.

1.4 Penaltı noktası

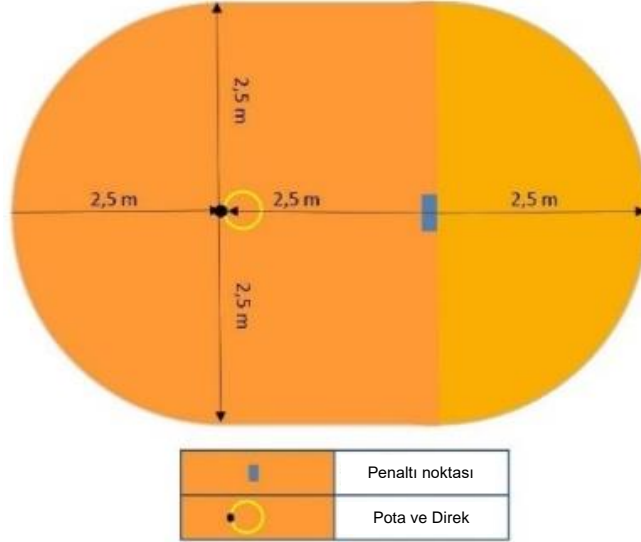
15 cm uzunluğunda 5 cm genişliğinde her iki direğin önüne, sahanın ortasından görülebilen bir çizgi çizilir. (bknz şekil 1,2 ve 3)

Çizginin dış tarafı, direğin ön tarafından 2.50 m uzakta olmalıdır.

1.5 Penaltı alanı

Penaltı noktasından, direkten ve direk ile penaltı noktası arasındaki hayali çizginin herhangi bir yerinden her yöne doğru 2,5 metre uzaklıkta olacak şekilde işaretlenen alan (bkz. şekil 1 & 2).

Bu alan diğer çizgilerden ve zemin yüzeyinden farklı bir renk olacak şekilde işaretlenebilir ya da alanın sınırlarını belli edecek şekilde zemin üzerinde gösterilebilir.

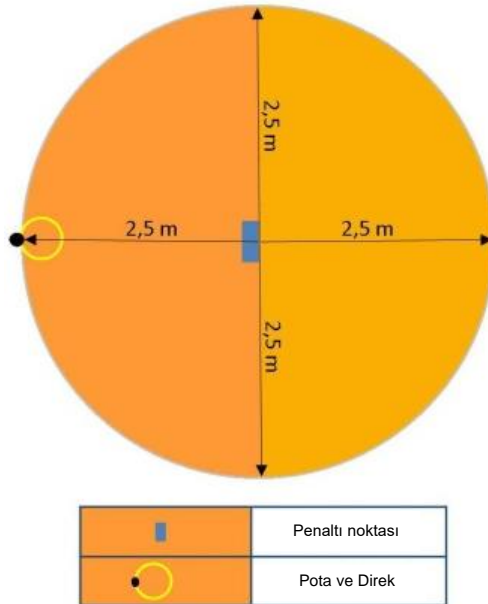


Şekil 2 – Penaltı Alanı

1.6 Serbest pas alanı

2.50 metre yarı çapında olan, penaltı noktasının potaya uzak olan tarafının ortasından ölçülen daire (bkz şekil 1 & 3).

Bu alan diğer çizgilerden ve zemin yüzeyinden farklı bir renk olacak şekilde işaretlenebilir ya da alanın sınırlarını belli edecek şekilde zemin üzerinde gösterilebilir



Şekil 3 – Serbest Pas Alanı

1.7 Sınır alanı

Sınır alanı en az 1 metre genişliğinde olmalı ve oyun alanını çevrelemelidir. Üzerinde herhangi bir engel olmamalıdır. (bknz şekil 1).

1.8 Takım sırası alanı

İki adet takım sırası, sınır alanının dışında, kenar çizgilerinden birinin yanına, jüri masasının her iki yanına birer tane olmak üzere yerleştirilecektir. (bknz şekil 1).

1.9 Oyuncu değişikliği noktası

90 cm X 60 cm boyutlarında bir dikdörtgen veya 90 cm çapında bir daire şeklinde, sınır alanının dışında zemine işaretlenmiş, takım sıralarıyla jüri masası arasında bulunan alan (bknz şekil 1).

2 MALZEME

2.1 Direkler

4,5 ila 8.0 cm arasında çapı olan direkler her iki alanda arka çizgiden oyun sahasının altıda biri kadar uzunlukta sahanın iç tarafına, iki yan çizginin ortasında olacak şekilde zemine dik olarak sabitlenir (bknz şekil 1).

Direkler yuvarlak olmalı, uçları ise korfa ve zemine bağlantıyı kolaylaştırmak için köşeli olmalıdır. Metal boru veya sentetik malzemeden oluşabilir. Eğer sentetik malzeme kullanılacaksa bu malzemenin davranışı metal boru gibi olmalıdır.

Direği zemine sabitlemek mümkün olmadığında, aşağıdaki koşulları sağlayan, yeterince ağır metal bir plaka kullanılabilir:

- ✓ Tamamen düzgün;
- ✓ Kalınlığı maksimum 1.0 cm ;
- ✓ Direğin bağlantısı, oyuncuların direğin yanından geçmelerine izin verecek şekilde ve geçerken veya direğin yanında düştüklerinde zarar vermeyecek bir yapıda olmalıdır.
- ✓ Plakaya çapraz destek bağlantısı yapılmasına izin verilmez;
- ✓ Direğin stabilitesini korumak için bir girişimde bulunulmalıdır. Plakayı çift taraflı bant kullanarak zemine yapıştırmak gibi.

2.2 Korflar

IKF onaylı korflar her bir direğe monte edilir.

Korflar şu koşullara uygun olmalıdır:

- ✓ Altı olmayan silindirik bir şekilde olmalıdır;
- ✓ Üst kısmı zeminden 3,5 metre yüksekte olmalı ve yere paralel olmalıdır;
- ✓ Her ikisi de güçlü bir sarı kontrast renkte olmalıdır;
- ✓ Oyun sahasının merkezine dönük olarak yerleştirilmelidir.

Korfun boyutları şu şekildedir:

- ✓ 23.5 - 25.0 cm yüksekliğinde;

- ✓ 39.0 - 41.0 cm üst tarafının iç kısım çapı;
- ✓ 40.0 - 42.0 cm alt tarafının iç kısım çapı;
- ✓ 2.0 - 3.0 cm üst kısmının çember kalınlığı.

Korfı direğe sabitleme yöntemi aşağıdaki koşullara uygun olmalıdır:

- ✓ Korf direktten bağımsız olarak hareket etmemelidir;
- ✓ Direk korfun üzerinde çıkıntı yapmamalıdır.

Daha fazla detay için IKF Korf Yönetmeliğine bakınız.

2.3 Top

Korfbol, IKF tarafından onaylanmış 5 numaralı top ile oynanır. Çevresi 68,0 ila 70,5 cm arasında olmalı ve topun ağırlığı 445 gram ile 475 gram (dahil) arasında olmalıdır

Top üzerinde belirtilen basınca göre şişirilmelidir. Top, alt tarafından ölçülecek şekilde 1.80 m yükseklikten oyun zeminine bırakıldığında, topun üst tarafından ölçülecek şekilde 1.10 m ila 1.30 m arasında bir yüksekliğe sıçramalıdır.

Top en az iki renkten oluşan bir baskı desenine sahip olacaktır. Bu desen tamamen simetrik olmalı ve top dönerken yuvarlak olmanın görsel etkisini kaybetmemelidir.

Daha fazla detay için IKF Top Yönetmeliğine bakınız.

3 EKİPMAN

3.1 Jüri masası

Takım sıralarıyla aynı kenarda, sınır alanının dışında, orta çizginin önüne yerleştirilir (bknz şekil 1).

Şut saati, zaman ve skor göstergeleri kontrol panelleri jüri masasına yerleştirilmelidir.

3.2 Zaman saati

Zaman saati bir zaman göstergesinden ve sesli bir sinyalden oluşur. Sınır alanının dışında veya oyun alanının üstünde, jüri masasından, takım sıralarından ve seyirciler tarafından kolayca görülebilecek bir yerde olmalıdır.

Ses sinyali, en olumsuz veya gürültülü ortamlarda kolayca duyulacak kadar güçlü bir şekilde olmalıdır.

3.3 Şut saati

Şut saatleri sınır alanının dışında, yerden en az 0,90 m yükseklikte, arka çizgilerin ortasında ve kolayca görülebilecek bir şekilde yerleştirilmelidir. (bknz şekil 1).

Ses sinyali, en olumsuz veya gürültülü ortamlarda kolayca duyulacak kadar güçlü bir şekilde olmalıdır.

3.4 Skorbord

Skorbord, sayı göstergesinden oluşur. Sınır alanının dışında veya oyun alanının üstünde, jüri masasından, takım sıralarından ve seyirciler tarafından kolayca görülebilecek bir yerde olmalıdır.

4 KİŞİLER

4.1 Oyuncular

Her iki takımın oyuncuları da:

- ✓ Diğer takımın giydiği spor kıyafetinden tamamen farklı olarak ve numaralandırılmış spor kıyafeti giymelidir;
- ✓ Uygun spor ayakkabı kullanmalıdır;
- ✓ Bantlanmadıkça veya uygun şekilde sabitlenmedikçe tehlikeli olabilecek her hangi bir obje takmamalıdır;
- ✓ Kısa kesilmiş ve pürüzsüz tırnaklara sahip olmalıdır.

Tehlikeli objelere örnek olarak: çerçevesiz gözlükler, bilezikler, kolyeler, küpeler, kol saatleri ve yüzükler gösterilebilir.

Karma bir spor olduğu için kadın ve erkek kıyafetleri arasında benzer görüldükleri ve aynı renge sahip oldukları sürece küçük farklılıklara izin verilir.

4.2 Yedek oyuncular

Maksimum yedek oyuncu sayısı altıdır. (üç kadın ve üç erkek) Müsabaka sırasında, oyuna girmeden önceki ısınmaları haricinde, takım sırasında oturmalıdırlar.

4.3 Kaptan

Her takımdan bir oyuncu kaptandır. Kaptan maça başlarken sahada olmalı ve maç boyunca takımın kaptanı olarak kalmalıdır. Kaptanlar ancak kırmızı kart veya sakatlık nedeniyle müsabakanın bir parçası olamamaları halinde bu görevlerini bırakabilirler. Bu durumda başka bir oyuncu kaptan olarak görevlendirilir.

Kaptan, kolunun üst tarafına (kolsuz formalarda omzunun üstüne), formasından farklı bir renkte açıkça görülebilen bir bant takar. Takımı temsil ederler ve diğer oyuncuların uygun davranışlarından sorumludurlar.

Kaptan, maçın iyi yönde gidişatı için hakemin dikkatini arzu ettiği her hangi bir şeye çekme hakkına sahiptir. Hakeme her hangi bir yaklaşım, iyi niyetle ve çok sık olmamak üzere makul ve doğru bir şekilde yapılmalıdır. Bunun kötüye kullanılması ve/veya hakemin eleştirilmesi uygunsuz davranış olarak kabul edilmelidir. (bknz 7.6).

Takım antrenörünün olmadığı durumlarda antrenörün ek görevlerini de üstlenir.

4.4 Antrenör ve yardımcı antrenör

Her bir takıma, takım sırasında oturması gereken bir antrenör eşlik edecektir. Antrenör, başkalarını rahatsız etmeyecek şekilde, oyun alanı dışında kalmak koşuluyla, takım sıralarının bulunduğu yan çizgi boyunca aşağıdaki amaçlar için takım sırasını terk edebilir:

- ✓ Takımın oyuncularına direktifler vermek;
- ✓ Mola talep etme veya kullanma (bknz 5.8);
- ✓ Oyuncu değişikliği talep etme ve uygulama (bknz 5.9).

Her bir takıma, ayrıca takım sırasında oturması gereken bir yardımcı antrenör eşlik edebilir.

Yardımcı antrenör sadece antrenör artık görev yapamayacaksa onun görevlerini devralır.

Müsabaka süresince sadece antrenörlerden bir tanesinin takım sırasını terk etmesine izin verilir.

Antrenör takım sırasında oturan takıma bağlı diğer kişilerin eylem ve davranışlarından sorumludur.

Antrenörün ve yardımcı antrenörün maçın başlamasından önce kendilerini hakem ikilisine tanıtmaları beklenir.

Hakemin izni olmadan sahaya girmek veya takım sırasından ayrılma hakkını kötüye kullanmak uygunsuz bir davranış olarak kabul edilir. (bknz 7.6).

Eğer maça oyuncu olarak katılırlarsa artık antrenör veya antrenör yardımcısı olarak kabul edilmezler ve antrenörlük hakları sona erer.

Eğer herhangi bir zamanda antrenör veya antrenör yardımcısı yoksa yukarıda belirtilen ek görevler kaptana verilir. (bknz 4.3).

4.5 Takıma bağlı diğer kişiler

Takıma bağlı ve yedek kulübesinde oturmasına izin verilen maksimum diğer kişi sayısı, antrenöre ek olarak dört (4)'tür. Yardımcı antrenör ve sakatlığı tedavi etmek için hakemin izniyle sahaya girebilen takımın sağlık personeli haricinde herkes müsabaka boyunca takım sırasında oturmalıdır.

4.6 Hakem ikilisi

Hakem ikilisinin özel görevi oyunu kontrol etmektir. Her iki hakem de eşit olarak bu görevi yapmaya yetkilidir. Takımlardan yeteri kadar farklı olacak şekilde kıyafet giymelidirler.

Görevleri şunlardır:

a) Salonun, zeminin, malzemelerin ve ekipmanların uygunluğunu kontrol etmek

Müsabakadan önce iki hakem tüm koşulların (1, 2 & 3 e göre) uygun olduğundan ve müsabaka süresince bu koşulların korunduğundan emin olmalıdır. Bu konuda bir uyumsuzluğa müsamaha göstermemelidirler.

Salonda bulunabilecek tehlikeli engeller veya çok kaygan zemin, oyunun tatil edilmesi için bir sebeptir.

Hakemler, oyun sahasında yer alan, oyuncuların sakatlığına ve hastalığına yol açabilecek olumsuz koşulların kendi sorumluluklarında olduğunu bilmelidir. Hakemler oyuncuların sağlığının iyi olduğunu varsaymalıdır.

b) Oyunun başladığını, durduğunu ve yeniden başladığını belirtmek

Hakemlerden biri düdüğünü çaldığında oyun başlar, durur veya yeniden başlar.

Hakem oyunu, oyuncu hazır olduğunda ve tüm gereklilikler (7.3 d), 7.4 d) veya 7.5 d) ye göre) hemen başlatmalı veya yeniden başlatmalıdır.

Hakem ikilisi aşağıdakiler gerçekleştiğinde oyunu durdurmalıdır:

- ✓ Zemin, malzeme veya ekipmanlarda aksiyon alınması gereken bir değişiklik olduğunda (1, 2 & 3 e göre);

- ✓ Sayı yapıldığında;
- ✓ Bir ihlalin cezalandırılması gerektiğinde;
- ✓ Her periyodun sonu geldiğinde;
- ✓ Haksız bir avantaj gerçekleştiğinde (4.6 e ye göre);
- ✓ Oyuncuda kanama olursa;
- ✓ Yere düşen ve/veya temas olmadan sakatlık geçiren ve hemen ayağa kalkamayan, bulunduğu pozisyonda kendisi ve diğerleri için sakatlık riski oluşturan bir oyuncu olduğunda;
- ✓ Seyirciler tarafından taşkınlık yapıldığında veya bir müdahale olduğunda;
- ✓ Takımlar kasıtlı olarak sırayla pasif oynuyorlarsa (bknz 6.9);
- ✓ Takım kadrolarındaki değişiklikler nedeniyle müsabakaya devam etmek mümkün olmadığında (5.1 e göre).

c) Kuralları uygulamak

Hakem ikilisi avantaj uygulaması dışında ihlalleri cezalandırır (7.2 ye göre).

Hakem ikilisi oyunun her hangi bir bölümünde, oyun durmuş olsa dahi her türlü ihlali cezalandırabilir.

d) Kararlarını açıklamak için hakem işaretlerini kullanmak

“Hakem işaretleri” kısmında belirtildiği gibi.

Bir ihlal için düdük çaldıktan sonra, hakem normalde önce kararın penaltı, serbest pas veya oyuna yeniden başlama olduğunu belirtir ve ardından oyunun yönünü gösterir. Bunun ardından ihlalin ne olduğunu belirten hakem işareti gösterilmelidir.

e) Bir taraf oyun dışındaki koşullardan haksız bir avantaj elde ettiğinde harekete geçmek

Hakem oyunu durdurmak için düdüğünü çaldıktan sonra, oyuncuların pozisyonlarına geri dönmelerine izin verir ve topu, topa sahip olması gereken takıma verir

Haksız avantaja örnekler şunlardır:

- ✓ Hakem defans oyuncusunu engeller ve hücum oyuncusu sayı yapma şansı elde eder;
- ✓ Hiç bir oyuncunun faul yapmadığı ve atak oyuncusu ile defans oyuncusu arasında kazayla bir temas olduğu durumda, defans oyuncusu yere düşerse, bu durumda hakem oyunu durdurur ve defans oyuncusunun pozisyonunu almasına imkan tanır;
- ✓ Bir oyuncu, seyircilerden birisi sahaya girdiği için topu yakalayamadığında, hakemin görüşüne göre eğer normalde oyuncu topu yakalayacak bir pozisyondaydı hakem ikilisi topu ilgili oyuncuya verir.

f) Uygunsuz davranışlar karşısında harekete geçmek

(7.6 ya göre).

Oyuncular, antrenörler, yedek oyuncular ve takıma bağlı diğer kişiler buna dahildir.

g) Seyirci müdahalesine karşı harekete geçmek

Bu meydana geldiğinde hakemler gerekli gördüğünde seyircilerin uyarılmasını sağlamalı, veya müsabakayı tatil veya iptal etmelidir.

Seyirci müdahalesi olduğunda hakem ikilisi kaptandan bunu durdurmasını isteyecektir. Tekrar olması durumunda hakem ikilisi şartlar düzelene kadar maçı erteleyebilir veya iptal edebilir.

h) Tehlikeli objeler için oyuncuları kontrol etmek

(4.1 e göre).

4.7 Jüri

Jüri, hakeme müsabaka protokolünün kontrolü, kurallar ve yönetmelikler hakkında yardımcı olur.

Jüri, müsabaka sırasında şut saati operatörüne, zaman görevlisine ve sayı görevlisine talimat verir ve onları denetler.

Bir mola veya oyuncu değişikliği talebi olduğunda, oyun durduktan sonra, jüri açıkça duyulabilen bir sinyal ile hakeme haber vermeli ve ilgili işareti kullanarak hangi takımın mola veya oyuncu değişikliği istediğini belirtmelidir.

Bu sinyal hakemin düdüğü olarak yorumlanabilecek bir ses olmamalıdır.

Protokollerin, kuralların ve düzenlemelerin kapsamadığı bir durumda jüri, hakeme bu durumda kararın kimin tarafından verileceği hususunda tavsiyede bulunabilir.

4.9 Zaman tutucu

Zaman tutucu oyun süresinden sorumludur ve zaman saatini kullanır. 5.2 ye göre.

4.10 Şut saati operatörü

Şut saati operatörü, hücum bölgesindeki 25 saniye zaman limitini kontrol etmekten sorumludur ve şut saatini kullanır. 6.16 ya göre.

4.11 Sayı tutucu

Sayı tutucu, oyun skorundan sorumludur ve skorbordu kontrol eder. 5.4 e göre.

5 OYUN

5.1 Takımlar

Her takımdan dört (4) erkek ve dört (4) kadın başlangıç takımı olarak ilan edilir, her cinsiyetten ikişer (2) oyuncu aynı alana yerleştirilir. Diğer oyuncular yedek oyuncular olarak listelenir.

Takımlardan biri veya her ikisi de eksik olduğunda oyun ancak eğer sahaya dizilişte her bir takım bir alanda en az üç oyuncuya sahipse ve cinsiyet eşleşmesi uygunsa başlayabilir veya devam edebilir. (örn. bir kadın ve iki erkek oyuncu ile bir erkek ve iki kadın oyuncunun eşleşmesi mümkündür).

Eğer bir sakatlık veya kırmızı kart ile ihraç durumunda doğrudan rakip olan oyuncu sayısı gerekli minimum sayıdan az olursa ve yedek oyuncular müsait durumda değilse, hakem yukarıda belirtilen koşullara uymak için saha dizilişini değiştirmeye izin verebilir veya bunu talep edebilir.

Eğer gerekli şartların sağlanması için birden fazla seçenek varsa hakem her iki antrenörün görüşünü aldıktan sonra karar verir. İki taraftan birine haksız avantaj sağlamaktan kaçınmaya çalışmalı ve oyuncu değişikliği sayısını mümkün olan en az sayıda yapmalıdır.

Eğer bir takım eksik oyuncuyla sahaya çıkmışsa veya uygun bir mazeret nedeniyle oyuncu sahada yer almıyorsa (örn. Sakatlık veya rakip takımın sahada tam sayı ile yer almaması), her zaman bu oyuncuyu geri alma hakkına sahiptir ancak bu maksimum oyuncu değişikliği sayısından biri olarak

kabul edilir. Her iki takımda eksik oyuncu ile sahada yer aldığında deplasman takımının kaptanı, takımının oyuncularını doğrudan rakibi olmayan oyuncu sayısı en az olacak şekilde yerleştirmelidir.

5.2 Oyun süresi

Maç iki (2) devre olmak üzere 25 dakika gerçek oyun süresi ile oynanır ve her iki devre de bir (1) dakika süreli teknik mola ile iki (2) eşit parçaya bölünür.

Oyun süresi her seferinde başlar:

- ✓ Hakem düdüğünü santra için çaldığında (bkz 5.7) her periyodun başlangıcında ve her sayıdan sonra sayı yiyen takım için;
- ✓ Hakem düdüğünü penaltı atışı hariç, hangi nedenle oyun durmuş olursa olsun, oyuna yeniden başlama için çaldığında;
- ✓ Başarısız penaltı atışı sonrası – her hangi bir oyuncu topa dokunduğunda.

Oyun süresi her seferinde durur:

- ✓ Her periyodun sonunda süre dolduğunda;
- ✓ Hakemin düdüğünü oyun oynanırken herhangi bir nedenle çalmasıyla;
- ✓ Takımlardan biri sayı yaptığında.

Bir müsabaka berabere bittiğinde, altın gol periyodu oynanarak bir karar alınacaktır (bkz. 5.3). Normal oyun süresiyle aynı koşullar uygulanacaktır.

5.3 Altın gol

Bir müsabaka berabere bittiğinde, aşağıda açıklandığı gibi on dakikalık bir altın gol periyodu oynanarak bir karar alınır;

- ✓ Oyun bir (1) dakikalık bir aradan sonra yeniden başlamalıdır;
- ✓ Oyun, normal oyun süresinin sonunda topa sahip olan takımın santra yapmasıyla yeniden başlar;
- ✓ Her iki takım da normal oyun süresinin sonunda olduğu gibi aynı korfa hücum etmelidir.
- ✓ Takım kadroları ve saha yerleşimleri, normal oyun süresinin sonunda olduğu gibi olmalıdır;

Müsabaka, takımlardan birinin yapacağı ilk sayı sonrasında sona erer ve sayıyı yapan takım kazanmış sayılır.

Oyuncu değişikliklerine her zaman 5.9. kuralına göre izin verilir.

Normal oyun süresinin bittiğini belirten sesli işaret duyulduğunda, eğer:

- ✓ top havadaysa veya herhangi bir oyuncunun belirgin şekilde kontrolünde değilse, top hakimiyeti topa en son sahip olan takıma verilir.
- ✓ top atış yapan hücum oyuncusunun elini terk etmişse, korfa doğru gidiyorsa ve korftan geçerse sayı verilir ve bu sayı skoru eşitleyen bir sayıya oyuna başlama hakkı sayı yiyen takıma verilir. Saha değişikliği gerekiyorsa 5.6 ya göre yapılmalıdır.

Normal oyun süresinin bitimiyle eş zamanlı olarak bir ihlal yapıldığında, top hakimiyeti ihlal sonucuna göre topa sahip olacak olan takıma verilir.

Altın gol periyodu sonucunda kazanan takım belirlenemediğinde aşağıda açıklandığı gibi penaltı atışları kullanılacaktır:

- ✓ Altın gol periyodunun bitiminin hemen ardından kura atışı yapılır;
- ✓ Kurayı kazanan takım penaltı atışlarını ilk olarak hangi takımın yapacağını ve korfu seçer;
- ✓ Her iki takımın antrenörleri penaltı atışlarını kullanacak oyuncuların sıralaması hakkında jüriye bilgi verir ve bu andan sonra oyuncu değişikliği yapılmasına izin verilmez.
- ✓ Penaltı atışları, aynı sayıda atış kullanıldığında bir takımın diğerinden daha fazla sayı yapması şeklinde olan ani ölüm denilen sistemle kullanılır.

Penaltı atışlarında daha fazla sayı yapan takım kazanmış ilan edilir.

Antrenör, jüriye penaltı atışlarını kullanacak olan oyuncuların sıralamasını teslim ettikten sonra, oyuncular belirlenen sırada atışları kullanmak zorundadır. Eğer herhangi bir nedenle oyuncu atışı belirlenen sırada kullanmazsa atış kaçırılmış olarak kabul edilir.

Penaltı atışları sırasında sadece atışları kullanacak olan oyuncular ve hakemler oyun sahasına girebilirler ve penaltı atışını kullanan oyuncu hariç diğer tüm oyuncular orta saha çizgisinin gerisinde olmalıdır.

5.4 Oyunun başlangıcı

Ev sahibi takım, ilk yarıya topla birlikte santra yaparak başlar (bkz 5.7) (her iki periyotta) ve hangi korfa hücum yapacağını seçer. Devre arasından sonra her iki takım hücum yaptıkları alanı değiştirirler, aynı dizilişi korurlar ve deplasman takımı ikinci yarıya topla birlikte santra yaparak başlar.

Her iki yarıdaki teknik mola sonrasında oyun, altın gol periyoduna başlamak için kullanılan kurallarla aynı şekilde (bkz. 5.3) topa bir önceki periyotta son sahip olan takım için bir santra atışı ile yeniden başlar.

5.5 Sayılar

Top korfun üst kısmından aşağıya doğru tamamen geçtiğinde sayı yapılmış kabul edilir ve önce aşağıdan yukarıya doğru geçip sonra yeniden yukarıdan aşağıya doğru geçmemesi gereklidir.

Ayrıca topun korftan tamamen geçeceği belirgin bir haldeyken defans oyuncusunun alttan topu tiplayerek sayı olmasını engellemesi halinde de sayı verilir.

Her sayı skora bir puan ekler ve bu sayı topun girdiği korfun olduğu alanda hücum yapan takıma verilir.

Aşağıdaki durumlarda sayı verilmez:

- ✓ Top korftan geçmeden önce hücum takımı tarafından bir faul yapıldığına karar verilirse;
- ✓ Hücum takımının defans bölgesinden bir atış yapıldığında veya direk olarak santradan, serbest pastan veya oyuna yeniden başlamadan yapılan atışlarda;

- ✓ Top, şutu atan hücum oyuncusunun ellerini düdük çaldıktan sonra veya oyunun herhangi bir periyodunun bitiş sinyali çaldıktan sonra terk ederse.

Daha çok sayı yapan takım maçı kazanır.

Her iki takımında attığı sayılar eşit olduğunda kazanan takımı belirlemek için altın gol periyodu oynanır.

5.6 Alan değişimi ve saha değişimi

Yapılan her iki sayıdan sonra oyuncular alan değiştirirler ve bununla birlikte rolleri de değişir. Hücum oyuncuları defans, defans oyuncuları ise hücum oyuncularına dönüşürler.

Devre arasında rol değişimi yoktur. Sadece saha değişimi yapılır.

5.7 Santra

Santra, atak oyuncusu tarafından hücum sahası içinden, oyun sahasının merkezinden 2 metreden daha uzak olmayan bir yerden, oyuna yeniden başlama ile aynı hükümler uygulanarak kullanılır (bkz 7.3).

Santra şu durumlarda yapılır:

- ✓ Her bir periyodun başlangıcında;
- ✓ Her bir sayıdan sonra sayı yiyen takım tarafından.

5.8 Mola

Mola oyuna bir dakikalık ara verir, bir takımın antrenörü tarafından talep edilir.

Her bir takım maç boyu iki mola talep edebilir.

Prosedür

1. Antrenör jüriden herhangi bir zamanda mola talep eder;
2. Oyun hakem tarafından durdurulduğunda, zaman tutucu duyulabilir bir sinyal ile hakeme mola talep edildiğini bildirir;
3. Hakem mola işareti yaparak isteği onaylar (bkz hakem işaretleri);
4. 50 saniye sonra hakem düdüğünü çalarak pozisyonlarını yeniden almaları için takımları uyarır. Oyun, mola başladıktan 60 saniye sonra yeniden başlamalıdır;
5. Moladan sonra müsabaka, mola olmasaydı nasıl başlayacaksa aynı şekilde başlar.

Eğer hakem sesli işareti duymaz ve oyunu yeniden başlatmak için düdüğünü hızlı bir şekilde çalarsa, oyun saati çalıştırılmayacak ve zaman tutucu hakem oyunu yeniden durduruncaya kadar sinyal vermeye devam edecektir. Moladan sonra müsabaka ilk seferde oyun nerede kalmışsa o şekilde başlayacaktır.

Eğer antrenör oyun durduğu sırada bir mola talebinde bulunmuşsa (santra, sakatlanan oyuncunun tedavisi, kuralların ihlali) oyuna yeniden başlamadan önce, zaman tutucuya ve jüriye sinyal vermek ve mola işaretini göstermek (T) üzere iletişimde bulunmak için yeterli zaman olacak şekilde talebi yapmalıdır.

Eğer antrenörün talebi yeterli süre olacak şekilde yapılmamışsa mola, hakemle iletişim kurularak bir sonraki oyun durduğu zaman hakem tarafından onaylanacaktır. Sahada sakatlanan oyuncunun tedavisi mola verilmeden önce tamamlanmalıdır.

Yeni bir mola verilebilmesi için oyunun yeniden başlamasıyla mola tamamlanmalıdır.

Bir mola sırasında antrenör ve takımı, kendilerine tahsis edilen takım sırasında veya hemen yakınında olacaktır.

5.9 Oyuncu değişikliği

Oyuncu değişikliğine sadece oyun durduğu zaman izin verilir.

Her takımın en fazla sekiz (8) değişiklik yapmasına izin verilir.

Prosedür

1. Oyuna girecek olan oyuncu, oyuncu değişikliği noktasında hazır olmalıdır (bknz 1.9);
2. Antrenör, jüriden oyuncu değişikliğini talep eder;
3. Hakemin oyunu bir sonraki durduruşunda zaman tutucu sesli bir sinyal vererek hakeme oyuncu değişikliği talebi olduğunu bildirir;
4. Hakem oyuncu değişikliği işaretini yaparak değişikliğe izin verir (bknz hakem işaretleri);
5. Oyuncu değişikliği sonrasında oyun, eğer oyuncu değişikliği olmasaydı nasıl başlayacaksa aynı şekilde yeniden başlar.

Eğer hakem sesli işareti duymaz ve hızlı bir şekilde oyunu yeniden başlatırsa, oyun zamanı yeniden başlatılmayacak ve zaman tutucu, hakem sesli işareti duyup oyunu yeniden durdurana kadar sesli işaret vermeye devam edecektir. Oyuncu değişikliğinden sonra müsabaka ilk seferde oyun nerede kalmışsa o şekilde başlayacaktır.

Eğer antrenör oyun durduğu sırada bir oyuncu değişikliği talebinde bulunmuşsa (santra, sakatlanan oyuncunun tedavisi, kuralların ihlali) oyuna yeniden başlamadan önce, bu talep ancak aşağıdaki koşullar sağlanmışsa yerine getirilir.

- ✓ Oyuna girecek olan oyuncu, oyuncu değişikliği noktasındaysa;
- ✓ Oyuncu değişikliği talebi oyuna yeniden başlamadan önce, zaman tutucuya ve jüriye sinyal vermek ve oyuncu değişikliği işaretini göstermek üzere iletişimde bulunmak için yeterli zaman olacak şekilde yapılmalıdır.

Eğer antrenörün talebi yeterli süre olacak şekilde yapılmamışsa oyuncu değişikliği, hakemle iletişim kurularak bir sonraki oyun durduğu zaman hakem tarafından onaylanacaktır.

Oyuncu değişikliği sırasında, oyuncu aynı anda diğer alan ile değişiklik yapamaz. Oyuncunun yeniden değiştirilmesi için oyun yeniden başlamalıdır.

Hakem tarafından kırmızı kart ile cezalandırılan oyuncu bir yedek oyuncu ile değişmelidir. Bu değişiklik izin verilen maksimum oyuncu değişikliği sayısından biri olarak kabul edilir. Ayrıca, ihraç edilen oyuncu hemen değiştirilmezse takım yine de izin verilen maksimum oyuncu değişikliği hakkında birini kullanmış olarak kabul edilir ve ek olarak bu değişiklik yapıldığı kadar takım başka bir oyuncu değişikliği yapamaz.

Eğer izin verilen maksimum oyuncu değişikliği sayısına daha önceden ulaşılmışsa, kırmızı kart gören oyuncu veya sakatlık nedeniyle bir daha maçta yer alamayacak olan bir oyuncu hakemin izni ile değiştirilebilir.

Oyundan çıkan oyuncu, oyuna giren oyuncu sahaya girmeden önce sahadan çıkmalıdır.

Oyundan çıkan oyuncu takım sırasında oturmalıdır.

Bir oyuncu değişikliğinin hakeme bildirilmemesi, uygunsuz davranış olarak kabul edilecektir.

5.10 Sakatlanan oyuncuların tedavisi

Sakatlanan oyuncuların, sağlık görevlisi geldikten sonra tedavi olmak için bir dakikalık süresi vardır. Eğer bir dakikanın sonunda oyuncunun sağlıklı olmadığı ve hemen devam edemeyeceği kabul edilirse, sakatlığın oyuncuyu hareket ettirmek için güvenli olması şartıyla derhal sahadan çıkarılmalı ve değiştirilmelidir.

Sakatlığın tedavisi sırasında oyuncular kendi alanlarında kalmalı ve antrenörler 4.4 e göre hareket etmelidirler.

Bir oyuncunun kanaması olması durumunda oyuncu, oyun alanını derhal terk etmeli ve kanama durdurulup yara kapatılana ve kan temizlenene kadar geri dönmemelidir.

6 KURAL İHLALLERİ

Oyun sırasında yasaklanmıştır:

6.1 Topla koşma

Topa sahip olan oyuncu pozisyonunu değiştirdiğinde.

Bu kural ihlali, aşağıdaki üç durumda açıklandığı gibi oyuncunun başlangıçtaki pozisyonuna ve hareketine bağlıdır:

a) Oyuncu hareketsiz bir durumda dururken topu alır.

Özellikle bir sayı teşebbüsü sırasında, top ellerini terk etmeden önce bir ayağını hareket ettirip ardından diğer ayağını kaldırmasına izin verilmez

Yapmasına izin verilir:

- ✓ Diğer ayağının bulunduğu yerde pivot ayağı olarak kalması koşuluyla bir ayağını hareket ettirebilir;
- ✓ Aynı başlangıç pozisyonunda kalmak koşuluyla her iki ayağını da hareket ettirerek kendi eksenini etrafında dönebilir;
- ✓ Başlangıç pozisyonunun değişmemesi koşuluyla pivot ayağını değiştirebilir.
- ✓ Zıplama sırasında kullanılan ayağın kalkıştan hemen önceki pivot ayak olması halinde zıplayabilir;
- ✓ Zıpladıktan sonra top hala ellerindeyken, zıpladığı pozisyonla hemen hemen aynı yere inebilir.

Bir oyuncu elindeki topu fırlatırken hareketini tamamlamadan önce zemin üstünde biraz hareket etmişse cezalandırılmamalıdır.

b) Oyuncu koşarken veya zıplarken topu alır ve topu elinden çıkarmadan önce durur.

Topu ele geçirdikten sonra mümkün olan en kısa mesafe içinde durmaya çalışmalıdır.

Hakem, bir oyuncunun durmak için her şeyi yapıp yapmadığına karar verirken, saha koşullarını, oyuncunun hızını ve teknik kapasitesini göz önünde bulundurmalıdır.

Oyuncu durduktan sonra (6.1 a) da belirtilen kurallar geçerlidir.

c) **Oyuncu topu koşarken veya zıplarken alır ve tamamen durmadan önce elinden çıkartır veya şut atar.**

Oyuncu topu aldıktan sonra ayağını üçüncü kez yere bastığında hala topa sahip olmasına izin verilmez

Oyuncu belirgin şekilde yerle temas halindeyken topu yakaladığında bu ilk temas olarak düşünülmemelidir.

6.2 Şahsi oynamak

Bir oyuncu kasıtlı olarak takım arkadaşıyla işbirliği yapmaktan kaçınarak topa oynadığında ve aşağıdaki iki koşul oluştuğunda:

- ✓ Oyuncu pozisyonunu önemli ölçüde değiştirdiğinde;
- ✓ İşbirliğinde kaçınma kasıtlı olduğunda.

Şahsi oynamaya örnekler:

- ✓ Oyuncu topu başka bir yerde yakalamak amacıyla uzağa atarsa. Oyuncu topu direğe yada başka bir oyuncuya doğru atmış dahi olsa buna izin verilmez
- ✓ Oyuncu topun yanında koşarken topu daha erken alabilecekken topu uzağa tipler. Bu gerçekleştiğinde cezalandırılmadığı çünkü topun kolayca daha geç ele geçirilmesini sağlar.

Şahsi oynamanın cezalandırılmaması gereken durumlar:

- ✓ Oyuncu başka bir oyuncuya pas vermeye çalışır ama diğer oyuncu topu yakalayamaz, ardından ilk oyuncunun topu yeniden almasına izin verilir;
- ✓ Oyuncu pozisyonunu değiştirmedeğinde, örneğin bir oyuncu hareketsiz dururken topu bir elinden diğerine attığında, veya topu yerde sektirip yeniden yakaladığında;
- ✓ Topu doğrudan yakalayamadığında topa hafifçe dokunmak;
- ✓ İki rakip oyuncu topu yakalamak için zıplayarak veya uzanarak uğraştığında ya da birbirlerinin yanında eğilerek koşarlarken; eğer bir oyuncu belirgin şekilde önde değilse daha sonra yakalamak üzere topa uygun bir yöne doğru vurmasına izin verilir. Bu şekilde elde edilen bir pozisyondan atış yapmasına izin verilir. Bu şekilde bir düelloda topun oyuncularından biri tarafından tamamen yakalanmasından önce bir kaç kez dokunulmasına ihtiyaç duyulabilir. Aynı şey oyuncu topu kendi alanının sınır çizgileri içerisinde tutmaya çalışırken de olabilir

Hakem oyuncuların teknik yeteneklerini göz önünde bulundurmalıdır. Bir oyuncu daha iyi daha hızlıysa işbirliğinin kasıtlı olarak önlendiği varsayılabilir.

6.3 Defans yapılırken şut atmak

Bir savunma oyuncusu aşağıdaki tüm koşulları yerine getirirken, hücum oyuncusunun atış yapmasıyla gerçekleşir:

- a) Aktif olarak topu bloklamaya çalışıyorsa;
- b) Hücum oyuncusuna bir (1) kol boyu mesafesi kadar yakınsa;

- c) Direğe hücum oyuncusundan daha yakınsa;
- d) Yüzü hücum oyuncusuna doğru dönükse.

Bu kural, oyuncuları şutların atılabileceği serbest pozisyonlara ulaşmak için birlikte işbirliği yapmaya teşvik etme arzusuna ve düzgün el ve kol hareketlerinin sayı ile ödüllendirilmesini engellemeye dayanmaktadır.

Bir kol uzunluğunun atak oyuncusu ile defans oyuncusu arasındaki mesafesini değerlendirirken, hakem her iki oyuncunun dikey konumu dikkate almalıdır

Dört (4) koşuldan biri yerine getirilmediğinde, bir şutun hala savunulmuş olarak kabul edilmesi gereken istisnalar:

Durum a) sayılmadığı zaman:

- ✓ Atak oyuncusu defans oyuncusundan çok daha uzundur, ve bu nedenle defans oyuncusu topu bloklamaya çalışamaz;
- ✓ Atak oyuncusu zıplar, defans oyuncusunun engelleme yapmakta olan kolları üzerinden korfa doğru şut atar veya topu tipler.
- ✓ Atak oyuncusu sırtı korfa dönük durumdayken topu alır ve defans oyuncusu onun arkasındadır.

Durum b) sayılmadığı zaman:

- ✓ Atak oyuncusu defans yapılı pozisyondan, 6.1 (topla koşma) kuralında belirtilen ihlali yapmadan geriye doğru adım atar veya sıçrar ve şut atar. Eğer defans oyuncusu hücum oyuncusunun hareketini takip ederse ve atak oyuncusu kol boyu mesafesinden daha uzak olsa bile şutu bloklamaya çalışmaya devam ederse,

Durum c) sayılmadığı zaman:

- ✓ Atak oyuncusu direğe çok yakındır, defans oyuncusunun direğe daha yakın olması mümkün değildir ve defans oyuncusu ile atak oyuncusu direğin ayrı taraflarındadır.

Atılan şut defans yapılmış olarak kabul edilmez, eğer:

- ✓ Defans oyuncusu aktif olarak topu bloklamaya çalışmazsa (basit şekilde el kaldırmak yeterli değildir);
- ✓ Defans oyuncusunun vücudu direğe atak oyuncusundan daha uzaktadır. Defans oyuncusunun el ve kollarının direğe yakın olması yeterli değildir. Referans olarak gövdenin çoğunun (üst gövde) direğe yakın olması alınmalıdır;
- ✓ Defans oyuncusu, atak oyuncusunun topu kontrolüne aldığı farkında değildir. (çok hızlı şut atma veya tipleme);
- ✓ Uzun bir savunma oyuncusuna karşı şut atılırken veya savunma oyuncusu bir kol mesafesi yakınlıkta olmadığı halde şut atılırken zıplayıp topa dokunduğunda.

6.4 Başka bir atak oyuncusunun kesmesi sonrası şut atmak

Hücum oyuncusu, kendisini savunan defans oyuncusunun savunma veya engelleme pozisyonundan kesme nedeniyle vazgeçmeye zorlanmasından sonra korfa atış yaptığı anda aşağıda tarif edildiği gibi gerçekleşir.

Kendi atak oyuncusunu bir kol mesafesi uzaklığında savunmakta veya engellemekte olan bir defans oyuncusu, savunduğu hücum oyuncusunun kendi takım arkadaşına çok yakın geçmesi nedeniyle artık onu takip edemez ve diğer atak oyuncusuyla çarpışır veya çarpışmak üzere kalır. Bu ikinci atak oyuncusu, defans oyuncusunu savunma veya engelleme pozisyonunu kaybetmesi için zorlamıştır.

Kesme bir ihlal değildir. Sadece kesme sonrası şut atmak ihlaldir.

Kesme ayrıca, kesme kullanan atak oyuncusunun önce takım arkadaşına pas verip pozisyonunu iyileştirdikten sonra, topu yeniden alarak şut atması sonrası da cezalandırılır.

Eğer defans oyuncusu, savunduğu atak oyuncusu kendi takım arkadaşına yakın geçtiğinde, bir kol mesafesi yakınlıkta değilse, bu durumda kesme geçerli değildir ve şut geçerli sayılmalıdır.

Eğer defans oyuncusu, savunma veya engelleme pozisyonunu kesme nedeniyle kaybettikten hemen sonra, vakit kaybetmeden yeniden pozisyonunu geri kazanmaya çalışmıyorsa şut geçerli sayılır ve kesme artık geçerli kabul edilmez.

6.5 Kendi takım arkadaşına elden ele pas vermek

Bir oyuncu topu kendi elinden takım arkadaşının eline, top havada veya zeminde serbestçe kalmadan verdiğinde gerçekleşir.

Eğer iki takım arkadaşı topu neredeyse aynı anda yakalamışsa ve bu oyunculardan biri topu diğerinin elinden alırsa bu kuralın ihlali olara değerlendirilmez.

6.6 Karşı cinsten oyuncuyu topu fırlatırken engellemek

Bir oyuncu karşı cinsten bir rakibini topu fırlatırken engellemek için her hangi bir hareket yaptığında ve aşağıdaki iki koşul oluştuğunda gerçekleşir:

- ✓ Topa sahip olan oyuncu aktif şekilde topu fırlatmaya çalışıyorsa;
- ✓ İki oyuncu arasındaki mesafe her ikisinin kol boyunun toplamından daha az ise.

6.7 Bacak veya ayak ile topla oynamak

Oyuncu, dizinin alt tarafı veya ayağı ile topla oynadığında gerçekleşir.

İhlal sadece bilinçli şekilde oynandığında meydana gelir.

6.8 Direğe dokunmak veya tutunmak

Bir oyuncu vücudunun her hangi bir yeri ile direğe dokunduğunda veya tutduğunda ve:

- ✓ Bu bir atışın sonucunu etkiliyorsa (bilerek veya bilmeyerek);
- ✓ Yüksekçe zıplamak, koşmak, yön değiştirmek veya hızlı hareket etmek için bunu kullanırsa.

Hücum oyuncusu şut sırasında direği hareket ettirdiğinde:

- ✓ eğer bilinçli olarak yaptıysa, defans takımı lehine yeniden başlama verilir;
- ✓ eğer bilinçli olarak yapılmamışsa ve sayı olmazsa hakem oyunu devam ettirmelidir.

Defans oyuncusu şut sırasında direği hareket ettirdiğinde:

- ✓ eğer top korfa doğru gidiyorsa, hakem düdüğünü yapılan ihlal için önceden çalmış olsa bile sayı geçerli olur;
- ✓ eğer direğin hareketi bir sayıyı engellemiş olursa, hücum lehine penaltı verilecektir;

- ✓ eğer direğin hareketi bir sayı şansını engellemeden bilinçli olarak yapılmışsa, hücum lehine bir serbest pas verilecektir;
- ✓ eğer direğin hareketi bir sayı şansını engellemeden bilinçsiz olarak yapılmışsa, oyun devam eder.

6.9 Pasif oyun

Bir oyuncu veya takım, maç sırasında her hangi bir zamanda, sadece topa sahip olmak üzerine konsantre bir şekilde oynadığında gerçekleşir. Topu defans bölgesinden hücum bölgesine getirmek veya hücum alanında sayı olma şansı yaratmak için yapılan hareketlerin tanımlanabilir olması önemli değildir.

Pasif oyuna örnekler şu şekildedir:

- ✓ pas vermeden önce çok beklemek;
- ✓ topun hücum alanına gitmesini geciktirmeyi amaçlayan aşırı pas yapmak;
- ✓ bir hücum organizasyonu sonucu olmadıkça, topu hücum bölgesinden savunma bölgesine geri göndermek;
- ✓ şut atma şansları yaratmadan aşırı şekilde pas yapmak;
- ✓ bilinçli şekilde açık şut şanslarını görmezden gelmek;
- ✓ her iki takım da sırayla pasif oynuyor veya skoru olduğu gibi kabul ediyorsa ve değiştirmek için bir girişimde bulunmuyorsa.

Hakem şu durumlarda düdüğünü oyunu durdurmak için hemen çalmamalıdır:

- ✓ yakın skorlu bir müsabakanın son bölümlerinde kazanan takım daha dikkatli bir şekilde ve yüksek risk almaktan kaçınarak oynuyorsa;
- ✓ defans takımı stratejisini değiştirerek, daha az engelleme yapıyor, sayı riskini göze alıyor, rakiplerini şut şanslarını kullanmaya zorlamaya çalışıyor ve ardından başarısız bir sayı girişimi sonrasında topun kontrolünü almaya çalışıyorsa.

her iki durumda da, oyun sadece topa sahip olmak üzerine konsantre bir şekilde devam edemeyebilir. Hücum takımının oyununda yapılan hareketler şut şansı yaratmak ve kullanmak için tanımlanabilir olmalıdır.

Hakemler, oyuncuların pasif olarak oynayıp oynamadığında karar verirken aşağıdaki durumları göz önüne almalıdır:

- ✓ oyuncuların teknik kapasitesi;
- ✓ rakip takımın sayı şansını engellemek veya topun kontrolünü ele almak için elinden gelen her şeyi yapma derecesi.

6.10 Hücum takımının defans bölgesinden veya santradan, saha dışı toptan, oyuna yeniden başlarken veya serbest pastan direk olarak sayı yapmak

Hücum takımının defans bölgesinden veya santradan, saha dışı toptan, oyuna yeniden başlarken veya serbest pastan direk olarak sayı yapıldığında gerçekleşir.

Yeniden başlamanın, kural ihlali dışında oyundaki bir duraklamadan kaynaklandığı durumlar hariç.

Örnekler:

- ✓ sakatlanan oyuncunun tedavisi;
- ✓ bir haksız avantaj durumu;
- ✓ bir kanamalı oyuncu durumu.

6.11 Rakibi aşırı şekilde engellemek

Oyuncu rakibini savunuyorken ve:

- ✓ rakibin elindeki topa vurur, alır veya elinden uzaklaştırırsa;
- ✓ top yerine rakibin kolunu bloke ederek vücudun serbestçe kullanımını kısıtlarsa;
- ✓ topu fırlatan kola veya atılan topa vurursa, örneğin engelleyen kol veya el, top rakibin elinden çıkmadan önce hızlı bir şekilde hareket ederek topa temas etmemelidir.

Bu kuralın ihlal olması için rakibin topu makul bir şekilde bir ya da iki eliyle tutması ya da topu avuç içinde veya parmaklarının üzerinde kontrol ediyor olması gerekir.

Topun kendi eline veya koluna doğru atılmasıyla sonuçlanacak şekilde, rakibin topu istediği yöne doğru atmasını engellemeye izin verilir

Aşağıdaki durumlarda ihlal kabul edilmez:

- ✓ Engelleyici kol veya el, fırlatıcı kolun hareket ettiği yol üzerine getirilip topu kesmeye çalışıldığında, topa temas edildiği zaman top fırlatan kişinin elinden çıkmışsa;
- ✓ Top hala fırlatan kişinin elindeyken, engelleyen kol veya el sabit halde iken topa temas edildiğinde;

Rakip tarafından beklenmeyen hareketler yapıldığında genellikle oyuncunun hareket özgürlüğünde bir kısıtlamaya neden olur. Bu tür durumlar, oyuncunun hareket özgürlüğünü geri vermek için rakip tarafından derhal harekete geçildiğinde cezalandırılmayacaktır.

Eğer sadece hafif bir temas olmuşsa ve pas olumsuz etkilenmemişse, hakem oyunu devam ettirmelidir.

Engelleme, vurmaya dönüşürse pas etkilenmese bile güçlü bir aksiyon alınmalıdır. (atışın sonucunda bir sayı yapma şansı oluşması hariç: hakem pasın sonucunu bekleyecek ve sonrasında oyuncuyu uyacaktır).

6.12 Rakibi itmek , tutmak veya sarılmak

Bir oyuncu, rakibi topa sahip olsun ya da olmasın, top diğer alanda olsa bile kasten veya kasti olmaksızın rakibinin serbest hareket etmesini kısıtladığında gerçekleşir.

Kural dışı engelleme örnekleri:

- ✓ itmek;
- ✓ çarparak düşürmek;
- ✓ zıpladıktan sonra sabit duran rakibinin üstüne düşmek;
- ✓ zıplamış olan rakibinin ineceği yerde bilinçli olarak pozisyon almak;

- ✓ rakibin ayağa kalkmasını veya zıplamasını önlemek;
- ✓ zıplayan rakibin ineceği yere doğru eğilmek;
- ✓ Yaklaşan veya geçmekte olan bir rakibe doğru kolunu veya bacağına uzatmak ve böylelikle onu ilk oyuncunun etrafından daha uzun bir yol almaya zorlamak;
- ✓ defans yapan bir oyuncunun yoluna doğru kasten çıkararak onu rakibini takip etmekten alıkoymak.

Bu kural rakibin hareket yoluna doğru çok hızlı hareket edilmesiyle bir çarpışma kaçınılmaz olmadıkça, oyuncuyu diğer oyuncuya bir yol vermeye veya onun istediği yerde konumlandırmaya zorlamaz.

Bunun yanı sıra, atak oyuncusu defans oyuncusuyla çarpışmaktan kaçınmalıdır. Atak oyuncusu, defans oyuncusuna doğru koşarak onun dengesini bozduğunda veya koluyla ya da omzuyla onu defans pozisyonundan uzaklaştırdığında, atak oyuncusu cezalandırılmalıdır.

Bu kural, Korfbolun bir güç oyunu değil, bir beceri oyunu olduğu gerçeğinden meydana gelmektedir.

Kolları veya bacakları açarak engelleme yapmak her zaman rakibin hareketini önlemek anlamına gelmez. Rakibin, defans oyuncusunun kollarından veya bacaklarından kaçınması için daha uzun bir yol alması gerektiğinde ihlal meydana gelir.

Bu ihlal genelde iki oyuncu topu yakalamak için mücadele ederken birbirlerine dokunduklarında görülür. Böyle bir temas ancak eğer bir umursamazlık veya engelleme sonucu ise cezalandırılır. Bu durumlarda hakem kimin temastan sorumlu olduğuna karar vermelidir. Bu topun pas verildiği oyuncu veya onu engellemeye çalışan rakibi de olabilir.

Sözgelimi “çizgide atlama” eğer rakip vücudunu özgürce kullanmaktan engellendiyse cezalandırılmalıdır. Defans oyuncusu, atak oyuncusunun topa ulaşmasından önce topu tiptediğinde ihlal olarak kabul edilmez. Bunun yanı sıra, eğer defans oyuncusu atak oyuncusunun yanında ya da arkasında dururken üzerine doğru asılır, topu yakalamasını zorlaştırır ve topu tipterse ihlal olarak kabul edilir.

Zıplarken topa dokunmak, sadece eğer fiziksel temas, çarparak veya zıplayarak rakibi yere düşürmeye dönüşürse cezalandırılır.

6.13 Tehlikeli bir şekilde oynamak

Bir oyuncu, başka bir oyuncuyu tehlikeye atacak şekilde oynadığında gerçekleşir.

Tehlikeli oyun örnekleri:

- ✓ bir atak oyuncusu, kendisine bir kol mesafesi uzaklıkta olan savunma oyuncusunu bir diğer atak oyuncusuyla hızlı bir şekilde çarpışmaya zorlayacak şekilde hareket eder;
- ✓ yukarıda belirtilen durumda, eğer defans oyuncusu yoluna çıkan atak oyuncusunu fark ederse veya çarpışmayı önleyebileceği bir zamanda farkına varırsa bu durumda defans oyuncusu cezalandırılmalıdır;
- ✓ oyuncu rakibinin vücuduna doğru topu kasıtlı bir şekilde fırlatırsa;
- ✓ oyuncu topa tehlikeli bir şekilde vurursa, örneğin rakibinin yüzüne doğru;
- ✓ bir oyuncu zıpladıktan sonra hareketsiz durmakta olan rakibinin üzerinde doğru düşerse;
- ✓ bir oyuncu bilinçli bir şekilde zıplamış olan rakibinin ineceği yere doğru giderse.

Hakem, hangi durumun söz konusu olduğuna karar verirken, oyuncuların teknik ve taktik seviyesi ile hücum oyuncusunun diğer hücum oyuncusuna yaklaşma veya geçme hızını dikkate almalıdır.

Oyunun devamını etkilemeyen hafif, kasıtsız bir çarpışma meydana geldiğinde hakem oyuna devam etmeye karar verebilir.

6.14 Bölgesinin dışında oynamak

Oyuncu topa dokunduğunda ya da rakibini engellediğinde ve aşağıdaki iki koşuldaki biri meydana geldiğinde gerçekleşir:

- ✓ oyuncu sınır çizgilerine, merkez çizgiye veya alanı dışında zemine dokunurken;
- ✓ oyuncu topa dokunmanın öncesinde sınır çizgilerinden, merkez çizgiden veya alanı dışındaki zeminden zıpladıysa.

6.15 Saha dışı top

Top aşağıda belirtilenlere dokunduğunda gerçekleşir:

- ✓ oyun alanını sınırlayan çizgilere;
- ✓ oyun alanı dışındaki zemine, bir kişiye ya da bir objeye;
- ✓ oyun alanı üzerindeki tavana veya bir objeye.

Topa son dokunan takım aleyhine oyuna yeniden başlama verilir.

Oyun alanı üç boyutlu değildir. Bu nedenle topun yukarıda listelenen her hangi bir şeye temas etmemesi ve kendi bölgesinin dışında oynamak kuralını (bkz 6.14) ihlal etmemesi koşuluyla nereden olursa olsun tekrar oyun alanına doğru gönderilmesine izin verilir.

Saha dışı top olduğunda hakem oyunu devam ettiremez, daima ihlali cezalandırmalıdır.

Topun tavana veya oyun alanı üzerindeki bir objeye çarpması nedeniyle saha dışı olması durumunda, oyun kenar çizgilerinin birinin dışından ve topun tavana veya oyun alanı üzerindeki objeye çarptığı en yakın yerden başlar.

Eğer top oyun alanında bulunan bir seyirciye veya objeye dokunursa, ve bu topa sahip olan takımı etkilerse; hakem, topu bu etkilenme olmasaydı top kontrolü hangi takımında olacaksa o takıma verecektir.

6.16 Hücum bölgesinde zaman limitini aşmak

Hücum takımı, hücum alanında bir sayı yapmadan veya oyuncunun atışı sonrasında topu potaya dokundurmadan 25 saniyelik zaman limitini aştığında gerçekleşir.

Bu zaman limiti aşağıda prosedürü belirtilen bir şut saati tarafından belirlenir.

Zaman limitinin aşılması şut saatinin sesli işareti ile belirtilir.

Zaman limitinin aşılması sonrasında, hakem oyunu durdurur ve defans takımı lehine oyuna yeniden başlama verir, ancak defans takımının top kontrolünü almış olması durumunda oyunu devam ettirmeye karar verebilir.

Prosedür

a) Şut saati aşağıdaki durumlarda 25 saniyeden aşağıya doğru saymaya başlar:

- ✓ Hücum bölgesindeki ilk oyuncu topun kontrolünü aldığı anda;

- ✓ Top, oyuna santrayı, oyuna yeniden başlamayı veya serbest atışı kullanan oyuncu tarafından sokulduktan sonra, diğer hücum oyuncusu topun kontrolünü aldığı anda;
- ✓ Hücum oyuncusu kaçan bir penaltı atışı sonrası topun kontrolünü aldığı anda;
- ✓ Hakemin oyunu bir defans oyuncusunun sakatlığı veya düşmesi nedeniyle durdurması sonrasında yeniden başlatmak için düdüğünü çaldığında.

b) Şut saati aşağıdaki durumda 25 saniyeye döner ve yeniden çalışmaya başlar:

- ✓ Topun hücum oyuncusunun attığı bir şut sonrasında korfa çarpması.

c) Şut saati aşağıdaki durumlarda durdurulur ve 25 saniyeye döner:

- ✓ Defans oyuncusu topun kontrolünü aldığı anda;
- ✓ Hakem tarafından bir sayı verildiğinde;
- ✓ Müsabakanın bir periyodu sona erdiğinde;
- ✓ Hakem oyuna yeniden başlama, serbest atış veya penaltı için düdüğünü çaldığında;
- ✓ Hakem defans oyuncusunun sakatlığı için düdüğünü çaldığında.

Yukarıda belirtilen durumlardan biri gerçekleştiğinde, şut saati 25 saniyeden başlar (a ya göre).

d) Şut saati hakem aşağıdaki durumlar için düdüğünü çaldığında durur:

- ✓ top oyun dışı olduğunda;
- ✓ bir hücum oyuncusunun sakatlığı veya düşmesi nedeniyle oyunu durdurduğunda;
- ✓ nedensiz bir avantaj durumu oluştuğunda;
- ✓ yukarıda belirtilen durumlar haricinde her hangi bir nedenle oyun kesildiğinde.

Yukarıda belirtilen durumlardan biri gerçekleştiğinde, şut saati durdurulduğu andaki süreden aşağı doğru saymaya başlar. Şut saati, topun oyun dışı olduğu durum hariç, hakem oyunu yeniden başlatmak için düdüğü çaldığında aşağı doğru saymaya başlar. Topun oyun dışı olduğu durumlarda şut saati, top oyuna sokulduktan sonra ilk atak oyuncusu topun kontrolünü aldığı anda aşağı doğru saymaya başlar.

Eğer top direk olarak saha dışı topu oyuna sokan oyuncu tarafından kullanılan atış sonrasında potaya temas ederse, şut saati başa alınmayacaktır.

Hücum oyuncusu direk veya endirek olarak defans alanında bulunan takım arkadaşına doğru topu oynadığında, şut saati durdurulmaz ve hücum oyuncusu bu durumun ardından yeniden topun kontrolünü aldığı anda 25 saniye başa alınmaz.

Eğer topun korfa değdiği net olarak görülmezse hakem topun korfa değdiğini resmi hakem işaretini kullanarak belirtir. (bkz hakem işaretleri).

Şut saatinin kurallara uygun olarak durduğunu ve başladığını kontrol etmek hakemin sorumluluğundadır.

Hakem ayrıca sesli işaret duyulduğunda top şutu atan oyuncunun ellerini terk etmişse, korfa doğru gidiyorsa ve şut korftan geçerse sayı verecektir.

7 YAPTIRIMLAR VE DİSİPLİN

7.1 Yaptırım çeşitleri

Bir oyuncunun oyun kurallarından biri ihlal ettiği her zaman, hakem açıklanan kriterlere göre aşağıda belirtilen aksiyonlardan birini almalıdır:

a) Oyunu devam ettirme

Oyunun hızını korumak amacıyla, oyuna tekrar başlamayla sonuçlanacak bir ihlalden sonra, hatalı olmayan takımın topun kontrolünü aldığı durumlarda kullanılır (örn. ihlal bilinçli yapılmamışsa ve kontrolsüz bir temas değilse).

b) Oyuna yeniden başlama için düdük çalma

Bilinçsiz olarak ve kontrolsüz temas olmaksızın yapılan herhangi bir kural ihlalinin ardından topun ihlali yapan takımda kalması ile.

Kendi bölgesinde bulunan bir hücum oyuncusu tarafından yapılan bir ihlal sonrasında.

c) Serbest pas için düdük çalma

Bir kural ihlalinin bilinçli olarak veya kontrolsüz temas sonucu defans oyuncusu tarafından (kendi defans bölgesinde bulunan), yapılması ile topa sahip olan takımdan bağımsız olarak.

İhlalin hücum oyuncusu tarafından yapılması (kendi hücum alanında bulunan) serbest pas ile cezalandırılmaz.

d) Penaltı için düdük çalma

Sayı yapma şansının kaybedildiği her hangi bir ihlal sonrasında veya hücumu haksız yere engelleyen tekrarlayan ihlallerin ardından.

Penaltı verilmesi gereken örnekler:

- ✓ oyuncu, şut için serbest pozisyonda olan rakibini engeller, örneğin, iterek veya çarparak (bknz 6.12);
- ✓ doğru olmayan veya aşırı engelleme (bknz 6.11) ya da hücum oyuncusunun elindeki topa vurarak böylelikle hücum oyuncusunun sayı yapma şansı olan başka bir hücum oyuncusuna pas vermesini engelleme;
- ✓ serbest pozisyona doğru koşmakta olan hücum oyuncusunu engellemek, tutmak veya ona doğru koşmak (bknz 6.12);
- ✓ defans oyuncusu direği hareket ettirip şutu olumsuz olarak etkilediğinde (bknz 6.8);
- ✓ karşı cinsten bir oyuncuya sayı yapma şansı varken engelleme yapmak (bknz 6.6);
- ✓ defans takımının aynı serbest pas kullanımı sırasında ikinci kez ihlal yapması (bknz 7.4 e) , 4 saniyelik hazırlık süresi ve serbest pas kullanımı dahil.

İhlali yapmayan takım, ihlalin hemen ardından sayı bulduğunda ve hakem düdüğünü top oyuncunun elinden çıktıktan sonra korfa doğru giderken çalmışsa 5.4 (sayılar) kuralındaki koşullar gerçekleşmiş sayılır, sayı verilir ve penaltı verilmez.

Penaltı ayrıca diğer alandaki oyuncu veya oyuncular tarafından yapılan bir ihlalin sayı yapma şansını engellemesi neticesinde de verilir.

Kontrollü temas sporu olmanın anlamı, oyun sırasında her iki takım oyuncuları arasındaki temasa izin verilmesi fakat hakemin oyuncular arasındaki kontrollü veya kontrolsüz temasın bir oyuncunun haksız avantaj elde ettiği durumlarda aksiyon almasıdır.

Bu durumda hakem, temas yapan oyuncuyu ihlal edilen oyun kuralına göre cezalandırmalıdır.

Oyun herhangi bir nedenle durduğunda ancak hakemin düdüğüyle yeniden başlayabilir.

7.2 Oyuna devam etme

Oyuna yeniden başlama ile cezalandırılacak bir ihlal sonrasında, eğer ihlali yapmayan takım topun kontrolüne sahipse, hakem oyunu durdurmaz ve oyunu avantaj işareti kullanarak (bkz hakem işaretleri) devam ettirecektir.

Top oyun dışı olduğunda (bkz 6.15) ihlali yapmayan takım topun kontrolüne sahip olsa bile hakem tarafından oyun durdurulmalıdır.

7.3 Oyuna yeniden başlama

a) Oyuna yeniden başlamanın yeri

Oyuna yeniden başlama ihlalin olduğu noktadan kullanılır.

Eğer 6.14 (kendi alanı dışında oynamak) ihlali yapılırsa ardından oyuna yeniden başlama, oyun alanı dışından veya diğer alanda ihlali yapan oyuncunun zemine dokunduğu ya da rakibini engellediği noktaya yakın bir yerden kullanılır.

Eğer 6.15 (oyun dışı top) ihlali yapılırsa ardından oyuna yeniden başlama oyun alanı dışından, sınır çizgilerinin kenarından, topun veya çizgiyi geçen oyuncunun ihlali yaptığı yerden kullanılır.

Eğer 6.16 (hücum bölgesinde zaman limitini aşmak) ihlali yapılırsa ardından oyuna yeniden başlama, sesli işaret duyulduğunda topa sahip olan hücum oyuncusunun olduğu yerden veya sesli işaret duyulmadan hemen önce topa son dokunduğu son yerden kullanılır.

b) Oyuna yeniden başlama koşulları

Oyuna yeniden başlamayı kullanan oyuncuyu aktif veya pasif olarak engellemeye izin verilmez.

Pasif engelleme, rakibin topu hızlı bir şekilde oyuna sokmasını, bir kol boyu mesafede durarak kollarıyla veya vücuduyla herhangi bir hareket yapmasa dahi engellemektir. Eğer kollarıyla veya vücuduyla bir hareket yaparak atışı geciktirirse ardından engelleme artık pasif olmaz ancak aktif olur.

c) Top oyuna ne zaman girer

Top, oyuna yeniden başlamanın kullanıldığı yerden itibaren zemin boyunca ölçülen 2,5 metre uzaklığa geldiğinde oyuna girmiş olur.

d) Oyuna yeniden başlama nasıl kullanılır

Oyuna yeniden başlamayı kullanacak olan oyuncu topu ellerine aldığı anda ya da alabileceği anda hakem düdüğünü çalmalıdır.

Bu andan itibaren oyuna yeniden başlamayı kullanacak olan oyuncunun topu oyuna sokmak için dört (4) saniye süresi vardır.

e) Oyuna yeniden başlama sırasında yapılan ihlaller

Hakem oyuna yeniden başlamanın kullanılması için düdüğünü çaldıktan sonra, şunlara karar verebilir:

Diğer takım için yeni bir oyuna yeniden başlama:

- ✓ Oyuna yeniden başlayan oyuncu (4) saniye içinde topu oyuna sokamazsa;

- ✓ Oyuna yeniden başlamayı kullanan oyuncu, top ellerinden çıkmadan önce, sınır çizgilerine veya sınır çizgisinin dışındaki diğer oyun alanına “oyun dışı top” (bknz 6.15) ve “kendi alanı dışında oynamak” (bknz 6.14) kurallarına göre temas ederse;
- ✓ Oyuna yeniden başlamayı kullanan oyuncunun takım arkadaşı top oyuna girmeden önce topa temas ederse.

Aynı takım için oyuna yeniden başlama:

- ✓ Rakip takımın hücum oyuncusu top oyuna girmeden önce topa dokunursa veya aktif ya da pasif olarak oyuna yeniden başlamayı kullanan oyuncuyu engellemeye çalışırsa.

Aynı takım için serbest pas:

- ✓ Rakip takımın defans oyuncusu top oyuna girmeden önce topa dokunursa veya aktif ya da pasif olarak oyuna yeniden başlamayı kullanan oyuncuyu engellemeye çalışırsa.

7.4 Serbest Pas

a) Serbest pasın yeri

Serbest pas, serbest pas alanı içinden (bknz diyagram 3), bir ayağı hemen penaltı noktasının önünde olan bir hücum oyuncusu tarafından kullanılır.

b) Serbest pas nasıl kullanılır

Serbest pas için işaret verildikten sonra (bkz. Hakem işaretleri), Hakem atak oyuncularının pozisyonlarını almalarına izin verir.

Serbest pası kullanacak olan oyuncu topu eline aldığı veya alabileceği anda ve diğer atak oyuncuları pozisyonlarını aldıktan sonra, hakem 4 saniye işaretini gösterir (bkz. Hakem işaretleri). Bu, savunma oyuncularına kendilerini konumlandırmaları için en fazla dört (4) saniye veren hazırlık dönemini başlatır.

Hakemin dört (4) saniyenin tamamlanmasını beklemesine gerek yoktur. Eğer bu süreden önce tüm koşullar yerine gelmişse düdüğünü hemen çalmalıdır.

c) Serbest pas kullanma koşulları

Hakemin serbest pas kullanılması için düdüğünü çalmasından önce (hazırlık periyodu)

- 1 Serbest pası kullanacak olan oyuncu, bir ayağı hemen penaltı noktasının önünde olacak şekilde durmalı ve diğer ayağında diyagram 3 te (serbest pas alanı) gösterilen açık renkle belirtilmiş alanda olmalıdır.
- 2 Diğer üç (3) hücum oyuncusu, serbest pas alanı dışında durmalıdır, ve birbirlerinden 2,5 metre uzakta olmalıdırlar.
- 3 Defans oyuncuları serbest pas alanı dışında durmalıdırlar.
- 4 Her hangi bir oyuncunun direğin her iki yanına ayaklarını koymasına izin verilmez. İki taraftan birini seçmelidir.
- 5 Serbest pas alanının hemen yakınında, oyuncuların ayaklarını rakibin bacakları ve ayakları arasına koymalarına izin verilmez.

Hakemin serbest pas kullanılması için düdüğünü çalmasından sonra

- 6 Serbest pası kullanan oyuncu dört (4) saniye içerisinde topu elinden çıkarmalı ve topu elinden çıkarmadan önce penaltı noktasına veya diyagram 3 te (serbest pas alanı) koyu renk ile belirtilen alana ayaklarıyla ya da vücudunun her hangi bir yeri ile dokunmamalıdır.

- 7 2, 4 ve 5 numaralı koşullar (yukarıda belirtilen) top oyuna girene kadar geçerliliğini korur.
- 8 3 numaralı koşul (yukarıda belirtilen) serbest pası kullanan oyuncu topu, kollarını veya bacaklarını açıkça görülebilen bir şekilde hareket ettirene kadar geçerliliğini korur. Hareketin pasın öncü hareketi veya bir aldatmaca olması önemli değildir.

d) Top oyuna ne zaman girer

Hakem serbest pasın kullanılması için düdüğünü çaldıktan ve serbest pası kullanan oyuncu topu fırlattıktan sonra, aşağıdaki üç durumdan birisi gerçekleştiğinde top oyuna girer:

- ✓ defans takımının oyuncusu topa dokunduğunda;
- ✓ bir başka hücum oyuncusu serbest pas alanı dışındaki zemine her iki ayağıyla temas halindeyken ve top açık bir şekilde havada en az 1 metre (zemin boyunca ölçülen) yol kat ettikten sonra topa dokunduğunda;
- ✓ top tamamen serbest pas alanı dışına çıktığında.

e) Serbest pas kullanımı sırasındaki ihlaller

Serbest pas için düdük çaldıktan sonra, serbest pası kullanan oyuncu tarafından top oyuna sokulana kadar, oyun durmuş olsa bile hakem tüm kural ihlallerini cezalandıracaktır. Bu durumda hakem düdüğünü ilk seferde oyunu yeniden başlatmak için ve ikinci seferde oyunu yeniden durdurmak için ard arda iki kez hızlı bir şekilde çalmalıdır ve ihlali yapanı cezalandırmalıdır.

7.4.b de belirtilen koşulların ihlal edilmesi hakem tarafından aşağıdaki gibi cezalandırılmalıdır:

- ✓ Eğer ihlali hücum oyuncusu yaparsa, defans takımı lehine oyuna yeniden başlama verilir;
- ✓ Eğer ihlali defans oyuncusu yaparsa, hücum takımı lehine yeni bir serbest pas verilir. Ancak top hücum oyuncusunun elinden çıkmışsa, korfa doğru gidiyorsa, bu anda bir ihlali belirtmek için düdük çalınmışsa, ardından 5.4 te (sayılar) belirtilen koşullar gerçekleşirse ve eğer top korftan geçerse sayı geçerli olur.

Eğer defans takımı aynı serbest pas sırasında ikinci defa ihlal yaparsa, hücum takımı lehine bir penaltı verilmelidir.

Hazırlık periyodu sırasında oluşabilecek ihlaller

- ✓ Eğer herhangi bir oyuncu, yukarıda 1 ile 5 arasında belirtilen koşullardan birini veya daha fazlasını dört (4) saniye hazırlık süresi bitmeden önce yerine getiremezse;
- ✓ Eğer her iki takımdan da oyuncular dört (4) saniye hazırlık süresi sonunda serbest pas alanı içindeyse, hakem penaltı noktasına en yakın olan oyuncuyu cezalandıracaktır.
- ✓ Eğer hakem her iki takımdan da oyuncuların dört (4) saniye hazırlık süresi sonunda aynı yanlış mesafede olduğuna kanaat getirirse, bu durumda hücum takımını cezalandıracaktır.
- ✓ Eğer dört (4) saniyelik hazırlık süresinin sonunda defans oyuncusu penaltı noktasına 2.50 metreden daha yakınsa ve iki hücum oyuncusu birbirlerine 2.50 metreden daha yakın ancak bu durumdan bir avantaj elde etmeye çalışmıyorlarsa, bu durumda hakem defans oyuncusunu cezalandıracaktır.

Hakem serbest pasın kullanılması için düdüğünü çaldıktan sonra meydana gelebilecek ihlaller

- ✓ Eğer bir oyuncu yukarıda belirtilen 6 ile 8 arasındaki koşullardan birini veya daha fazlasını ihlal ederse.

Hakem belirlenen süre ve mesafe koşullarına sıkı sıkıya bağlı kalmalıdır.

Hakem kolunu kaldırdığında, oyuncuları işaret edebilir veya onlara mesafe koşullarına uymalarını söyleyebilir.

7.5 Penaltı

a) Penaltının yeri

Penaltı, penaltı noktasının hemen önünde duran hücum oyuncusu tarafından penaltı alanı içinden kullanılır (bkz diyagram 2).

b) Penaltı kullanma koşulları

Penaltı, aşağıda belirtilen sayı yapma şansını kaybeden hücum oyuncusu tarafından kullanılır,

- ✓ ihlal olduğu anda sayı yapma şansına sahip olan veya olabilecek hücum oyuncusu;
- veya
- ✓ Tekrarlanan ihlal olduğu anda sayı yapma şansına sahip olabilecek hücum oyuncusu;

Eğer hakemin görüşüne göre hiç bir oyuncu tekrarlanan ihlal olduğu anda sayı yapma şansına sahip değilse, faul yapılan oyuncu penaltıyı kullanır.

7.4.e de belirtilen özel bir durum olduğunda, serbest pas sırasında penaltı ile cezalandırılan bir ikinci ihlal gerçekleştiğinde, serbest pası kullanan oyuncu penaltı atışını kullanır.

Hakem tarafından penaltı atışını kullanması için belirlenen oyuncu, bir yedek oyuncuyla değiştirilirse, penaltı atışını hücum bölgesinde bulunan herhangi bir oyuncu kullanabilir.

Hakem penaltı atışının kullanılması için düdüğünü çalmadan önce

- 1 Penaltıyı kullanacak olan oyuncu penaltı noktasının hemen önünde durmalı ve diğer ayağı diyagram 2 de (penaltı alanı) gösterilen açık renkli bölgenin herhangi bir yerinde olmalıdır.
- 2 Diğer tüm oyuncular penaltı alanı dışında olmalıdırlar.
- 3 Rakip takımın, takım sırasında yer alan tüm oyuncuları ve takım görevlileri penaltı atışını kullanan oyuncuyu rahatsız edebilecek her türlü aksiyondan uzak durmalıdırlar.

Hakem penaltı atışının kullanılması için düdüğünü çaldıktan sonra

- 4 Hakem penaltı atışının kullanılması için düdüğünü çaldıktan ve top oyuncunun ellerini terk ettikten sonra korfa doğru gitmelidir.
- 5 Atışı kullanan oyuncu top ellerinden çıkmadan önce penaltı noktasına veya diyagram 2 de (penaltı alanı) koyu renkle gösterilen bölgedeki herhangi bir yere ayaklarıyla veya vücudunun herhangi bir kısmıyla dokunmamalıdır.
- 6 Yukarıda belirtilen 2 ve 3 numaralı koşullar top oyuna girene kadar sağlanmış olmalıdır.

c) Top ne zaman oyuna girer

Top atışı kullanan oyuncunun ellerini terk ettiğinde oyuna girer.

d) Penaltı nasıl kullanılır

Penaltıya hazırlanmak ve atışı kullanmak için bir zaman sınırlaması yoktur.

1 ve 2 numaralı koşullar (yukarıda belirtilen) yerine getirildiğinde hakem penaltı atışının kullanılması için düdüğünü çalacaktır.

e) Penaltı atışı kullanılırken gerçekleşen ihlaller

Yukarıda belirtilen 4, 5 ve 6 numaralı koşullar ihlal edildiğinde hakem tarafından aşağıdaki gibi cezalandırılacaktır:

- ✓ İhlal hücum oyuncusu tarafından yapılırsa penaltı atışı iptal edilecek ve defans takımı lehine oyuna yeniden başlama verilecektir.
- ✓ Eğer ihlal defans oyuncusu tarafından yapılırsa, eğer sayı olmamışsa penaltı atışı yeniden kullanılacaktır. Bu durum tekrarlandığı takdirde uygun olmayan bir davranış olarak kabul edilir.

Eğer penaltı atışı, hakemin penaltı atışının kullanılması için düdük çalmasından önce yapılırsa atış yeniden kullanılacaktır.

Eğer gerekliyse penaltı atışı oyun süresinin bitiminden sonra da yapılabilir.

7.6 Disiplin

Hakem, bir oyuncunun, antrenörün, yedek oyuncuların veya diğer takım görevlilerinin her hangi bir sportmeklik dışı hareketini yanlış davranış olarak değerlendirebilir, örneğin kabul edilemez itiraz biçimleri, hakeme veya müsabakanın diğer tüm katılımcılarına ve seyircilere karşı her türlü ayrımcı yorumlar veya hareketler.

Bu yanlış davranış durumlarında hakem şunları yapabilir:

- ✓ Gayri resmi olarak kişiyi oyun oynama metodunu veya davranışını değiştirmesi için uyarır;
- ✓ Resmi olarak kişiyi sarı kart göstererek uyarır;
- ✓ Resmi olarak aynı kişiyi ikinci kez sarı kart devamında kırmızı kart göstererek uyarır;
- ✓ Ciddi bir yanlış davranış durumunda, kişiye direk kırmızı kart göstererek dışarı gönderir.
- ✓ Hakem, kendi izni olmadan antrenör veya yardımcı antrenörün, maçın geri kalan bölümünde takım sırasından ayrılmalarını yasaklama yetkisine sahiptir.

Sarı kart gören kişi:

- ✓ Eğer sahada olan bir oyuncu ise bir yedek oyuncuyla değiştirilmeli ve 4 dakikalık gerçek oyun süresi boyunca takım sırasında oturmalıdır. Isınmak için takım sırasından ayrılmak veya yeniden sahaya dönebilmek için bu sürenin tamamlanması gerekmektedir.
- ✓ Eğer bir oyuncu yedek oyuncu ise, maça ancak 4 dakikalık gerçek oyun süresinden sonra oyuna katılabilir;
- ✓ Eğer takıma bağlı başka herhangi bir kişi ise, sarı kart aşağıda açıklanan sonuçlarla antrenöre atfedilecektir.

- ✓ Eğer Antrenör veya yardımcı antrenör ise, her ikisi de 4 dakikalık gerçek oyun süresi boyunca takım sırasında oturmalıdır. Bu süre boyunca aşağıda yer alan hakları dahil olmak üzere herhangi bir nedenle takım sırasını terk etme hakkını kaybederler:
 - ✓ Takımının oyuncularına talimat vermek;
 - ✓ Mola talep etmek ve/veya kullanmak için (bkz. 5.8);
 - ✓ Bir oyuncu değişikliği talep etmek veya gerçekleştirmek (bkz. 5.9)

Kırmızı kart gösterilen bir kişi oyun alanını terk etmeli (bkz. 1.1) ve seyirciler için ayrılmış alana oturmalı veya salondan tamamen ayrılmalıdır, ne seçerse seçsin:

- ✓ Eğer bir oyuncuysa, yerine bir yedek konmalıdır;
- ✓ Eğer takıma bağlı başka herhangi bir kişi ise, kart antrenöre atfedilecektir ve her ikisi de sahayı terk etmelidir. Bu durumda yardımcı antrenör tüm antrenörlük haklarını kaybeder ve maçın geri kalanında takım sırasında oturmalıdır. 4 dakika sonra kaptan, mola talebinde bulunurken ve oyuncu değişikliği talep edip gerçekleştirirken antrenörün yerini alabilir.

Yanlış davranış olarak değerlendirilebilecek eylem örnekleri:

- ✓ kabul edilemez itiraz biçimleri, müsabakanın diğer tüm katılımcılarına ve seyircilere karşı her türlü ayrımcı yorumlar veya hareketler gibi herhangi bir sportmenlik dışı eylem;
- ✓ kime olursa olsun hakaret etmek;
- ✓ hakeme kural bilgisi hakkında eleştiride bulunmak;
- ✓ hakeme bilgi vermeden oyun sahasını terk etmek;
- ✓ özellikle bir uyarıdan sonra kuralları tekrar tekrar ihlal etmek;
- ✓ rakibe vurmak, yumruk atmak, tekmelemek veya kasti olarak çarparak düşürmek;
- ✓ atış sırasında direği kasti olarak hareket ettirmek;
- ✓ topu kasten rakibinin vücuduna doğru fırlatmak;
- ✓ oyuna yeniden başlama kullanan oyuncuyu engellemek;
- ✓ serbest pas hazırlığını önlemek veya önlemeye çalışmak;
- ✓ penaltı atışını kullanan oyuncuyu rahatsız etmek;
- ✓ her iki takımın da sırayla kasten pasif oyun oynayarak skoru kabul etmesi ve değiştirmek için çaba göstermemesi. Hakem, her iki kaptanı da birlikte uyarmalı ve bu oyun biçiminin uygunsuz davranış olarak değerlendirileceğini ve eğer devam ederse resmi bir uyarı yapılarak maçın durdurulacağını belirtmelidir;
- ✓ mola sonrasında pozisyonlara geri dönmeyi geciktirmek (kaptan uyarılmalıdır);
- ✓ oyuncu değişikliği için hakemi bilgilendirmemek (antrenör uyarılmalıdır);
- ✓ antrenörün veya yardımcı antrenörün hakemden izin almadan oyun alanına girmesi;
- ✓ antrenör veya yardımcı antrenörün, takım sırasını terk etme hakkını kötüye kullanması (bkz 4.4);



- ✓ kaptanın, maçın iyi ilerlemesi ve/veya hakemin eleştirisi için hakemin dikkatini arzu ettiği herhangi bir şeye çekme hakkını kötüye kullanması (bknz 4.3);
- ✓ topu oyun sahasının uzağına fırlatmak;
- ✓ oyun durduğunda topu tekmelemek;
- ✓ alan değişikliği sırasında zaman geçirmek.

Takım listesinin (hangi oyuncuların maça başlayacağı ve hangi oyuncuların yedek oyuncu olduğu) teslim edilmesinden itibaren, müsabaka formunun kaptanlar ve hakem tarafından imzalanmasına kadar, kırmızı kartın gösterilebileceği suistimal olayları ile ilgili olarak olayın maç formuna kaydedilmesi hakemin yetkisindedir.

Eğer suistimal maçtan önce veya devre arasında gerçekleşirse, ardından sarı veya kırmızı kart bahsi geçen kişiye o anda gösterilecek ve kaptan ile her iki takımın antrenörleri bir sonraki devre başlamadan önce bilgilendirilecektir.