

A kézilabdázás játékszabályai

IHF és MKSZ JAB állásfoglalásokkal kiegészítve

2025

Tartalomjegyzék

1. szabály: A játéktér	5
2. szabály: A játékidő, zárójelzés és time out	11
3. szabály: A labda	17
4. szabály: Csapat, játékoscsere, felszerelés, sérülés.....	18
5. szabály: A kapus	25
6. szabály: A kapuelőtér	26
7. szabály: Játék a labdával, passzív játék.....	28
8. szabály: Szabálytalanságok, sportszerűtlen magatartás.....	40
9. szabály: A gól	49
10. szabály: A kezdődobás	51
11. szabály: A bedobás.....	53
12. szabály: A kidobás.....	54
13. szabály: A szabaddobás.....	55
14. szabály: A 7 méteres dobás	58
15. szabály: Általános rendelkezések a dobások végrehajtásához(kezdődobás, bedobás, kidobás, szabaddobás, 7 méteres dobás)	60
16. szabály: A büntetések	63
17. szabály: A játékvezetők.....	67
18. szabály: Időmérő és a titkár	69
Játékvezetői karjelzések	71
Magyarázatok a játékszabályokhoz.....	80
1. Időntúli szabaddobás (2:4-6)	81
2. Játékidő-megszakítás (2:8).....	82
3. Csapatidőkérés (2:10).....	83
4. Passzív játék (7:11)	85
5. A kezdődobás (10:3).....	95
6. A „tisztá gólhelyzet“ meghatározása (14:1).....	96
7. Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által(18:1).....	97
8. Sérült játékos (4:11)	98
Cserehelyszabályzat.....	99
IHF-irányelvek és értelmezések	101
A játéktér festése	101
A kapuk rögzítése (1:2)	101
Kapus sérülése az időntúli szabaddobással kapcsolatban (2:5).	101
Időntúli szabaddobás vagy 7 méteres dobás (2:6, 8:11 a).....	101
Csapatidőkérés (2:10, 3. sz. Magyarázat).....	101
Tartaléklabdák használata (3:3).....	101
Játékosok és hivatalos személyek cseréje (4:1 és 4:2)	101
A játékoscsere (4:4).....	102
Belépés a játéktérre (4:4-4:6).....	102
Többletjátékos (4:6 első bekezdés).....	102
Játékos játéktérre lépése hibás mezszínen vagy mekszámban (4:7 és 4:8)	102

<i>Technikai eszköz használata a cserehelyen (4:7-4:9).....</i>	<i>102</i>
<i>Tiltott tárgyak, sisakok, maszkok és térdvédők (4:9).....</i>	<i>102</i>
<i>Ragasztó/Vaksz (4:9).....</i>	<i>103</i>
<i>Segítségadás sérült játékosnak (4:11)</i>	<i>103</i>
<i>Sérült kapus (6:8)</i>	<i>103</i>
<i>Labdaátadások számolása passzív játék előfigyelmeztető jelzés után (7:11).....</i>	<i>103</i>
<i>Kapus kizárása (8:5 magyarázat).....</i>	<i>104</i>
<i>Többletjátékos vagy hivatalos személy közbeavatkozása (8:5, 8:6, 8:9, 8:10 b)</i>	<i>104</i>
<i>További intézkedések kizárás és írásos jelentés után (8:6, 8:10 a,b)</i>	<i>104</i>
<i>A jelentés nélküli és írásos jelentéses kizárások szempontjai (8:5, 8:6)</i>	<i>104</i>
<i>Mezőnyjátékos, vagy kapus megfog, vagy blokkol egy üres kapura tartó lövést, miközben belép a kapuelőtérbe (8:8 i).....</i>	<i>105</i>
<i>Köpés (8:9, 8:10 a).....</i>	<i>105</i>
<i>Utolsó 30 másodperc (8:11 a, 8:11 b).....</i>	<i>105</i>
<i>A 3 méteres távolság be nem tartása (8:11 a).....</i>	<i>106</i>
<i>Kizárás az utolsó 30 másodpercben (8:11 b).....</i>	<i>106</i>
<i>Előnyyszerzés az utolsó 30 másodpercben (8:11 b utolsó bekezdése)</i>	<i>106</i>
<i>VR (Videó Rendszer) használata (9:2, 17:3)</i>	<i>106</i>
<i>Bedobás végrehajtása (11:4)</i>	<i>106</i>
<i>Előny szabály alkalmazása szabálytalan csere, vagy többletjátékos játéktérre lépése esetén (13:2).....</i>	<i>106</i>
<i>7 méteres dobás ítélet üres kapunál (14:1, 6. sz. magyarázat)</i>	<i>107</i>
<i>Dobások végrehajtása (15. szabály).....</i>	<i>107</i>
<i>Kizárt játékos/hivatalos személy (16:8).....</i>	<i>107</i>
<i>Kizárás utáni különösen durva sportszerűtlen magatartás (16:9 d)</i>	<i>107</i>
<i>Nézők viselkedése veszélyezteteti játékosokat (17:12).....</i>	<i>107</i>
<i>Melléklet:</i>	<i>108</i>
<i>1.sz. melléklet: Oktatási segédlet a „passzív játékhoz”</i>	<i>108</i>
<i>Védőfelszerelésekre és egyéb felszerelésekre vonatkozó szabályzat</i>	<i>110</i>
<i>Videó Rendszer Szabályzat</i>	<i>122</i>
<i>Elektronikus Csapatidőkérdő Rendszer Szabályzat.....</i>	<i>125</i>
<i>A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások.....</i>	<i>127</i>

Előszó

A Magyar Kézilabda Szövetség Játékvezetői Albizottsága a **2025. július 1-jén** életbe lépett játékszabályokat ezen kiadványában kiegészítette és egységes szerkezetbe rendezte, kiemelve az IHF és az MKSZ JAB kötelező érvényű állásfoglalásaival.

Budapest, **2025. július 1.**

A kézilabdázás megváltozott játékszabályai **2025. július 1-jén** léptek életbe. A játékszabályok egységes szerkezetbe foglalt, magyar nyelvű változata a Nemzetközi Kézilabda Szövetség (IHF) eredeti, angol nyelvű kiadványa alapján készült.

Az új játékszabályok fordítása, rendszerbe foglalása és szerkesztése, illetve az állásfoglalások kialakításai - Soltész Iván korábbi szabálykönyv-verziója alapján - Altmár Kristóf, Bíró Ádám, Bonifert Ferenc, Bócz László, Dáné Rita, Hargitai Gábor, Horváth Márton, Kiss Olivér és Marton Zsófia közreműködésével készültek.

A szabályok **2025. július 1. napjától érvényesek.**

A szabályszoveg, a megjegyzések, az IHF játékvezetői karjelzések, a szabályokhoz kapcsolódó magyarázatok, valamint a Cserehelyszabályzat mind a teljes szabályzat szerves részét képezik.

Egyúttal felhívjuk a figyelmet az „[Iránylevek és értelmezések](#)” c. részre, amely bizonyos szabályok értelmezéséhez ad kiegészítő útmutatásokat!

Az „[A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások](#)” csak az olvasók kényelme, tájékoztatása miatt kerültek be a szabálykönyvbe, nem integrált része a szabályoknak.

Megjegyzés:

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

(A 2025. július 1-je után életbe lépett új szabályok, az IHF és az új MKSZ JAB állásfoglalások sárga háttérrel kerültek kiemelésre.)

MKSZ JAB, VAB közös állásfoglalása:

Minden Magyarországon rendezett bajnoki vagy kupamérkőzésen, ahová a Magyar Kézilabda Szövetség Verseny Albizottsága, vagy bármely vármegyei (budapesti) kézilabda szövetség versenybizottsága versenybíró(ka)t delegál, azok működését ezen szabálykönyvben meghatározott "Szövetségi Képviselő", "Delegált", "Időmérő" és "Titkár" szerepek és funkciók összességéként meghatározott jogok és köteleességek halmaza szabályozza. Ezek egymástól való eltérése esetén az erősebb jogosultság lesz érvényes. A hazai bajnokságokra jelen szabálykönyv 7. Magyarázat B pont 1. alpontja nem értelmezhető, így az érvénytelen.

1. szabály: A játéktér

1:1

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

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

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

IHF-Irányelvek és értelmezések:

A játéktér felfestései ([1:1](#), [Cserehelyszabályzat](#))

Az edzőzóna határvonala csak tájékoztatási célú. A hossza 50 cm, és a középvonaltól 350 cm-re kell meghúzni a játéktéren kívül, az oldalvonalától 30 cm-re kezdődően párhuzamosan a középvonallal.

1:2

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

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

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

IHF-Irányelvek és értelmezések:

A kapuk rögzítése ([1:2](#))

A kapukat erősen rögzíteni kell a talajhoz vagy azok mögött a falhoz, vagy biztosítani kell őket feldőlés-mentesítő rendszerrel. Ez az új rendelkezés a balesetek megelőzésére került jóváhagyásra.

1:3

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

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

1:4

A kapuk előtt található a **kapuelőtér** (lásd [5. ábra](#)). A kapuelőteret a kapuelőtér-vonal határolja (6 méteres vonal), melyet a következőképpen kell megrajzolni:

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

1:5

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

1:6

A **7 méteres vonal** 1 méter hosszú egyenes vonal, közvetlenül a kapu előtt, amely 7 méterre (a gólvonal hátsó élétől a 7 méteres vonal elülső éléig mérve) helyezkedik el a gólvonaltól, azzal párhuzamosan (lásd [1.a](#) és [1.b](#) ábrák).

1:7

A **kapushatár vonal** (4 méteres vonal) egy 15 cm hosszú vonal, mely közvetlenül a kapu előtt, a gólvonallal párhuzamosan és attól 4 méterre (a gólvonal hátsó élétől a 4 méteres vonal elülső éléig mérve) helyezkedik el (lásd [1.a](#) és [1.b](#) ábrák).

1:8

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

1:9

A kezdődobás köre (kezdődobásra kijelölt terület) 4 méter átmérőjű kör és a középvonal közepén helyezkedik el (lásd az [1.b](#) ábrát és a [10:3 b](#) szabályt).

A kezdődobásra kijelölt terület lehet:

- a. a játéktértől különböző színnel felfestve
- b. körvonallal megjelölve

Megjegyzés:

A kezdődobás körének felfestése vagy megjelölése az IHF rendezvényeken és a nemzeti profi ligákban kötelező, és szabadon választható a kontinentális vagy más egyéb nemzeti szövetségek által rendezett eseményen.

1:10

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

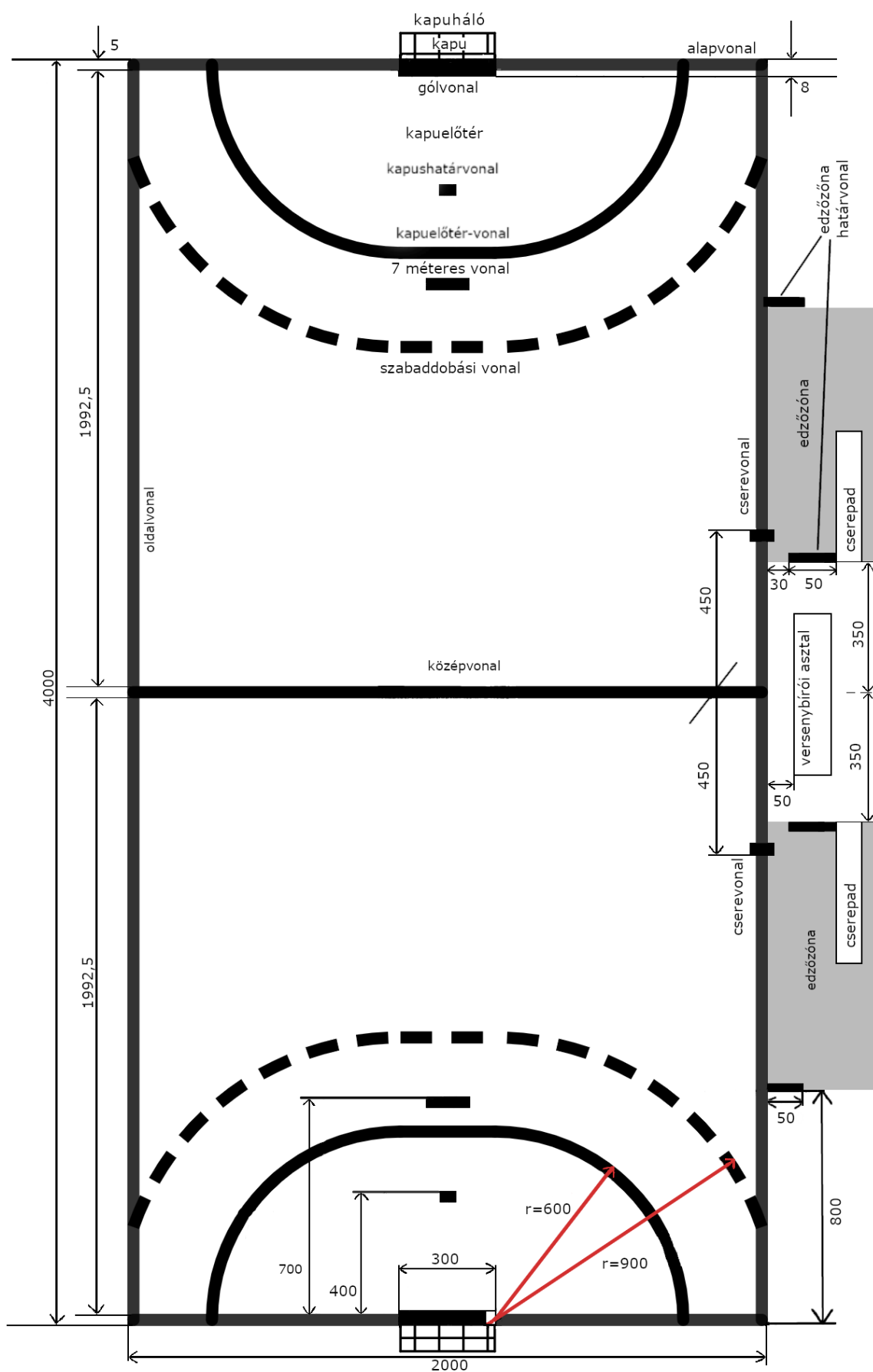
1:11

Az edzőzóna a középvonaltól 3,5 méterre kezdődik, és az azonos oldalon lévő alapvonaltól 8 méterre ér véget. Amennyire lehetséges, magába foglalja a kispad mögötti területet.

Megjegyzés:

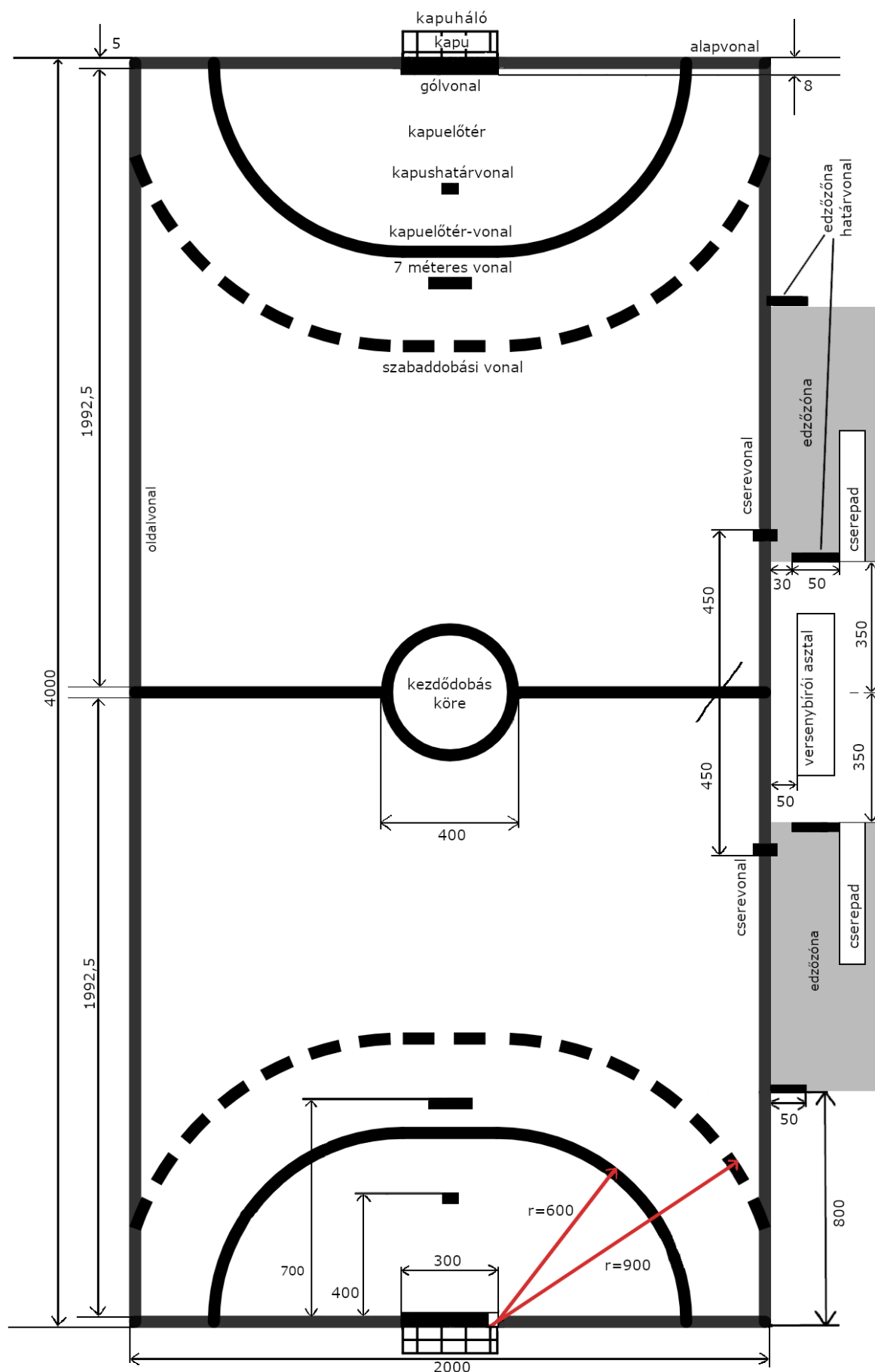
További technikai feltételek "[A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások](#)" fejezetben található.

1.a ábra: A játéktér - középvonallal
A méretek cm-ben értendők.



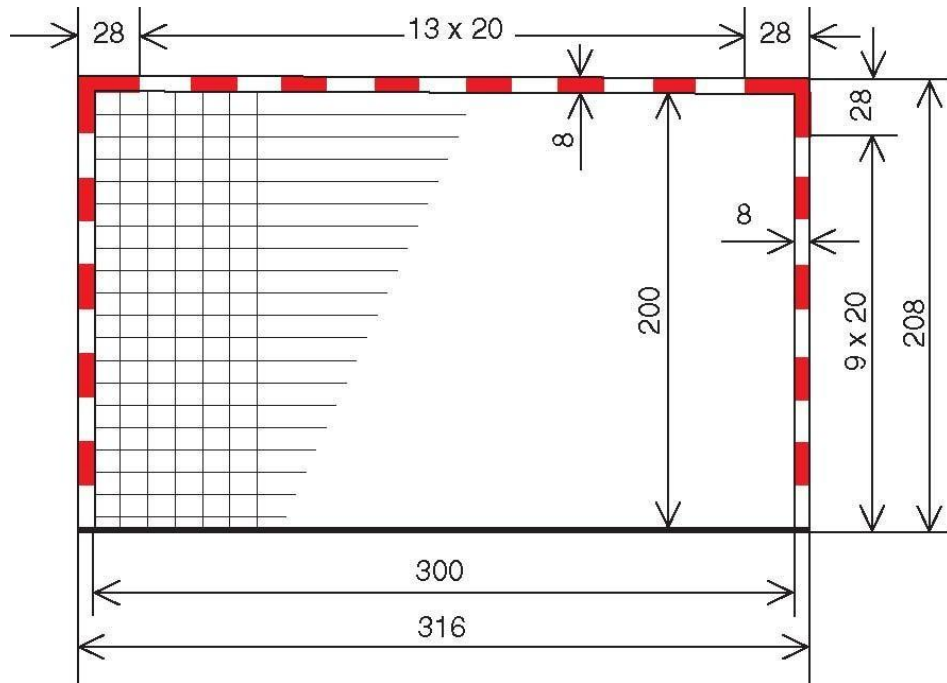
Kapuelőtér: lásd az [5. ábrán](#) is

1.b ábra: A játéktér - a kezdődobás körével

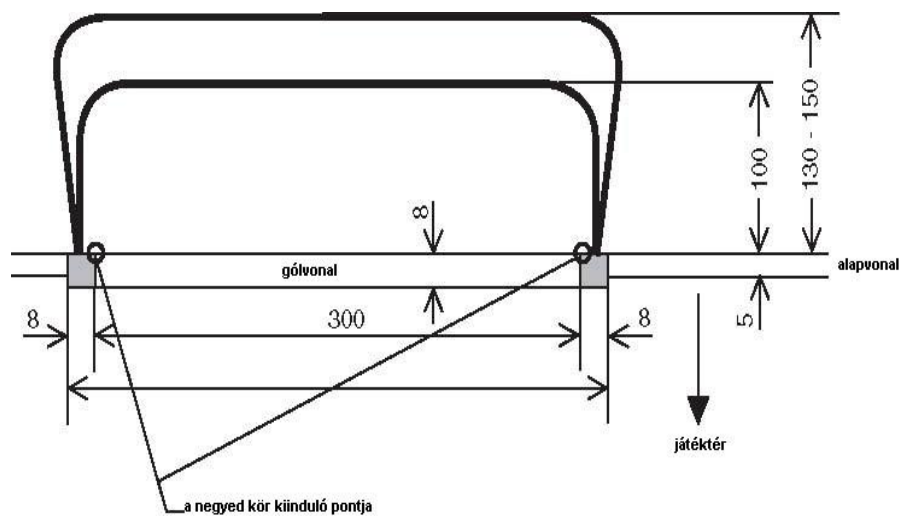


Kapuelőtér: lásd az [5. ábrán](#) is

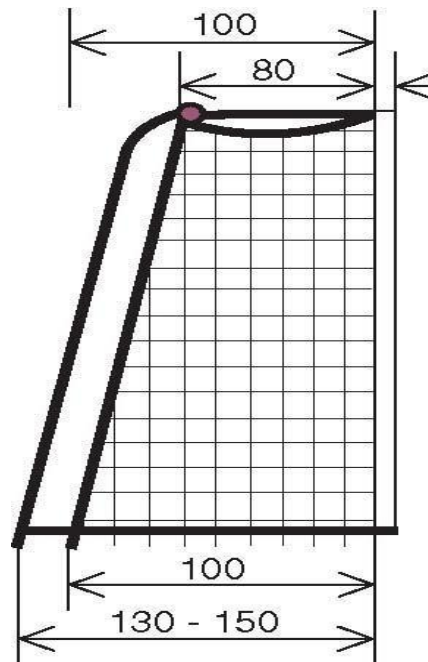
2.a ábra: A kapu - a játéktér felől



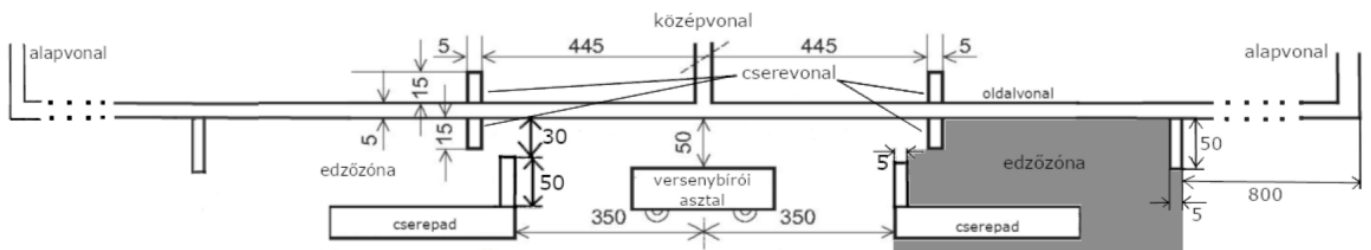
2.b ábra: A kapu - felülnézet



2. c ábra: A kapu - oldalnézet



3. ábra: Cserevonalak és cserehely



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

2. szabály: A játékidő, zárójelzés és time out

Játékidő

2:1

A rendes játékidő minden korosztályban (16 év felett) 2x30 perc, a félidei szünet 10 perc. Fiatalabb korosztályú csapatok esetében, 8 - 12 év között a rendes játékidő 2x20 perc, 12 - 16 év között pedig 2x25 perc, mindkét esetben 10 perc szünettel.

Megjegyzés:

Az IHF, a kontinentális és a nemzeti szövetségek saját hatáskörükben az előzőktől eltérő, félidei szünetre vonatkozó szabályozást is hozhatnak. A félidei szünet maximum 15 perc lehet.

2:2

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

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

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

Magyarázat:

Ha a mérkőzést 7 méteres dobásokkal kell eldönteni, akkor a dobások végrehajtásában azok a játékosok vehetnek részt, akiknek neve szerepel a versenyjegyzőkönyvben, a mérkőzés végén nem volt le nem telt időleges kiállításuk, illetve nem kaptak kizárást a mérkőzés folyamán (lásd még 4:1 ötödik bekezdés). Mindkét csapat 5-5 játékost jelölhet. A játékosok az ellenfél játékosaival váltakozva 1-1 dobást hajtanak végre. A csapatok számára nem kötelező előre meghatározni a dobó játékosok sorrendjét. A kapusok szabadon megválaszthatók és cserélhetők azon játékosok közül, akik jogosultak részt venni a 7 méteres dobásokban. A játékosok a 7 méteres dobásokban mint dobó játékosok és mint kapusok is részt vehetnek.

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

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

Ha a 7 méteres dobások győztesének kiléte az első sorozatban egyértelműen eldől - az előtt, hogy mindkét csapat végrehajtotta volna az 5-5 dobást - a hátralévő dobásokat nem kell végrehajtani.

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

MKSZ JAB állásfoglalása:

Az esetleges második meghosszabbítás előtt is sorsolni kell.

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

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

Ha a győztest 7 méteres dobásokkal kell megállapítani, az adott térfélen csak a dobó játékos, a védő kapus és a játékvezetők, mindenki más a másik térfélen tartózkodhat.

A zárójelzés

2:3

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

Magyarázat:

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

MKSZ JAB állásfoglalása: (2:3)

Amennyiben az első vagy a második félidő elején (meghosszabbítások esetén is) a játékvezetők kezdősípszavát követően nem indult el a nyilvános óra, és a megengedettnél több játékos vagy időlegesen kiállított játékos tartózkodik a játéktéren:

A mérkőzést a hibázó játékos(ok) büntetése után (4:6) a nyilvános óra helyesbítésével és...

- a) ha a vétkes csapatnál volt a labda a játékidő-megszakításakor, akkor a játék a vétlen csapat szabaddobásával folytatódik;*
- b) ha a vétlen csapatnál volt a labda, akkor a játék a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik ott, ahol a labda a játékidő-megszakításakor volt.*

A nyilvános időmérő berendezés csak a szövetségi képviselői asztaltól működtethető. A játékidőt érintő sípjeleknél (a zárójelzésnél is) mindig annak kezdete a mérvadó, függetlenül annak hosszúságától.

2:4

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

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

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

1. Magyarázat: Az időntúli szabaddobás megítélése és végrehajtása (2:4-6)

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

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

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

A támadó játékosok is gyakran szabálytalankodnak a dobás elvégzésénél, például a támadó játékos a sípszó után átlépi a szabaddobási vonalat, mielőtt a labda elhagyta volna a kezét ([13:7](#) 3. bekezdés), vagy a játékos ellép, vagy felugrik a dobásnál ([15:1](#), [15:2](#), [15:3](#)).

Nagyon fontos, hogy szabálytalanul elért gól nem megengedhető.

2:5

A [2:4](#) szabálypont alapján végrehajtott szabaddobások közben egy speciális szabály van érvényben a játékosok helyezkedésére és cseréjére vonatkozóan. A [4:4](#) szabály értelmében ilyenkor egy játékos erejéig cserelehetőség illeti meg a támadó csapatot, és hasonlóképpen a védekező csapatnak is megengedett egy játékost kapusra cserélni, ha a zárójelzéskor kapus nélkül játszott a játéktéren. Ennek megszegése büntetést von maga után, melyet a [4:5](#) szabály 1. bekezdése tartalmaz. Továbbá a dobó játékos csapattársai a dobó játékostól legalább 3 méterre helyezkedhetnek el, de az ellenfél szabaddobási vonalán kívül. ([13:7](#), [15:6](#), lásd [Magyarázat a játékszabályokhoz 1. pont Időntúli szabaddobás](#)).

Az ellenfél elhelyezkedéséről a [13:8](#) szabály rendelkezik.

IHF-Irányelvek és értelmezések:

Kapus sérülése az időntúli szabaddobással kapcsolatban ([2:5](#))

Ha a kapus megsérül az időntúli szabaddobás elvégzése előtt, a védekező csapat számára megengedett a kapus cseréje. Ez a kivétel nem alkalmazható a védekező csapat mezőnyjátékosaira.

2:6

A [2:4-5.](#) szabályban leírt időntúli szabaddobás és 7 méteres dobás végrehajtásakor a játékosok és hivatalos személyek szabálytalanságait vagy sportszerűtlen viselkedését személyes büntetéssel kell büntetni. A dobások végrehajtásakor elkövetett szabálytalanságok miatt az ellenfél már nem juthat szabaddobáshoz.

IHF-Irányelvek és értelmezések:

Időntúli szabaddobás vagy 7 méteres dobás ([2:6](#), [8:11 a](#))

Az időntúli szabaddobás vagy 7 méteres dobás alatt a védőjátékosok szabálytalansága vagy sportszerűtlen viselkedése esetén a [16:3](#), [16:6](#) vagy [16:9](#) szerint kell személyesen büntetni az érintett védőket. A dobást meg kell ismételni ([15:9](#) harmadik bekezdés). Ilyen esetekben a [8:11 a](#) nem alkalmazható.

2:7

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

Ha valamelyik csapat birtokában volt a labda a korai zárójelzést követően, úgy a labdát birtokló csapat folytathatja játékot a [13:4 a-b](#) pontjának megfelelően (szabaddobás). Ha a labda nem volt játékban, úgy a játék a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik. Ha a mérkőzés első félideje (vagy a meghosszabbítás) a meghatározottnál tovább tart, akkor a második félidőt a megfelelő idővel csökkenteni kell. Ha a második félidő (vagy meghosszabbítás) végét jelezték később, úgy a játékvezetőknek nincs lehetőségük ennek megváltoztatására.

Time out

2:8

A játékvezetők döntenek a time out indításáról és annak hosszáról.

A time out kötelező:

- a) időleges kiállítás vagy kizárás esetén;
- b) jogos csapatidőkérés esetén;
- c) az időmérő, vagy szövetségi képviselő jelzése esetén;
- d) a játékvezetők között szükséges egyeztetés esetén a [17:7](#)-es szabályalösszhangban.

A körülményektől függően más helyzetekben is alkalmazható játékidő-megszakítás. (lásd: [Magyarázat a játékszabályokhoz 2. Játékidő-megszakítás](#))

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

2. Magyarázat: A játékidő-megszakítás (2:8)

Elttekintve a [2:8](#) szabálypontban leírt konkrét esetektől, amelyeknél kötelező a time out, elvárás a játékvezetőkől, hogy ítélőképességük figyelembevételével más helyzetekben is indokoltan szakítsák meg a játékidőt.

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

- a) külső hatásoknál, pl.: a játékeret törölni kell, folyadék kerül a játéktérre,
- b) egy játékos felismert sérülésénél,
- c) egy csapat nyilvánvalóan húzza az időt (pl. halogatja valamelyik dobás végrehajtását), vagy nem bocsájtja szabadon a labdát,
- d) a labda a játéktérrel távolra kerül (pl. a létesítmény tetőszerkezetén landol), és így késedelmet szenved a játék folytatása bedobással,
- e) a mezőnyjátékos cseréje kapusra, hogy a kidobást elvégezzék.

A mindenkor time out elrendelésekor figyelembe kell venni azt is, hogy a vétlen csapat ne szenvedjen jogosulatlan hátrányt. Pl.: ha az egyik csapat röviddel a mérkőzés vége előtt egyértelműen vezet, akkor nem szükséges a törléshez elrendelni a játékidő-megszakítást. Egy fontos kritérium arra a kérdésre: time out, vagy sem?“, ha a játékmegszakítás várható időtartama bizonytalan. Sérülésnél ez sokszor nehezen felismerhető, ezért biztosabb lehet, haazonnal time out-ot adunk. Fordított esetben a játékvezetők ne adjanak túl gyorsan time out-ot csak azért, mert a labda elhagyta a játékeret, mivel az gyakran azonnal visszakerül, illetve a játékvezetők koncentráljanak arra, hogy a tartaléklabdát gyorsan játékba hozzák, és ezzel megakadályozzák a time out-ot

2:9

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

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

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

Magyarázat:

Az időmérő/szövetségi képviselő sípjele azonnal megszakítja a játékot. Akkor is, ha ezt a játékvezetők (vagy a játékosok) azonnal nem is észlelik. A szövetségi képviselői asztaltól érkező

sípszó elhangzása után történt események semmisnek tekintendők. Tehát abban az esetben, ha például az egyik csapat gólt ér el, a gólt érvénytelennek kell tekinteni. Hasonlóan kell eljárni az egyik fél számára megítélt dobás esetén is (7 méteres dobás, szabaddobás, bedobás vagy kidobás). A játékot a sípjelzésidőpontjának megfelelő játékhelyzet szerint kell folytatni (tipikus okozója lehet az ilyen eseményeknek a csapatidőkérés és a szabálytalan cserék).

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

2:10

Mindkét csapat a rendes játékidőben – félidőnként – egy-egy csapatidőkérést vehet igénybe, melynek hossza 1 perc. A meghosszabbítások ezek alól kivételt képeznek. ([Magyarázat a játékszabályokhoz 3. pont Csapatidőkérés](#))

Megjegyzés:

Az IHF, a kontinentális és a nemzeti szövetségek saját hatáskörükben eltérő szabályozást alkalmazhatnak a csapatok időkéreseinek számára vonatkozóan, kimondva azt, hogy a csapatoknak mérkőzésenként 3 (kivéve a meghosszabbításokat), de a rendes játékidőben félidőnként maximum 2 időkérese lehet (ld. [3. sz. Magyarázatot](#)).

3. Magyarázat: A csapatidőkérés (2:10)

Mindkét csapat félidőnként (kivéve a meghosszabbításokat) 1 perc időtartamú csapatidőkérést kérhet.

A csapat egyik hivatalos személye, aki a csapatidőkérést kéri, az erre a célra rendszeresített „zöld kártyát” a versenybírói asztalra teszi, a időmérő elé. A “zöld kártya” ajánlott mérete 15x20 cm és mindkét oldalán egy nagy „T” betű áll.

Egy csapat csak akkor kérhet csapatidőkérést, amikor a labdát birtokolja (akár játékban van a labda, akár játékmegszakítás alatt). Amennyiben a csapat nem veszíti el a labdát, mielőtt az időmérő a jelzést megadhatta volna (ebben az esetben a “zöld kártyát” vissza kell adni a csapatnak), úgy a csapat részére azonnal ki kell adni a csapatidőkérést.

A csapatidőkérés kérésekor az időmérő sípjellel megszakítja a játékot, megállítja az órát (2:9), karjelzést ad ([15. karjelzés](#)), és nyújtott karral a csapatidőkérést kérő csapat cserehelyének irányába mutat.

A “zöld kártyát” a versenybírói asztalnak a csapatidőkérést kérő csapat felőli oldalán kell felállítani a csapatidőkérés időtartamáig.

A játékvezető nyugtázza a csapatidőkérés tényét, az időmérő elindít egy külön órát a csapatidőkérés méréséhez. A titkár bejegyzí a csapatidőkérést a versenyjegyzőkönyvbe az azt kérő csapat rovatába.

A csapatidőkérés alatt a játékosok és a hivatalos személyek a saját cserehelyük környezetében tartózkodhatnak, a játéktéren és azon kívül. A játékvezetők a játéktér közepén helyezkednek el, egyikük rövid időre a szövetségi képviselői asztalhoz mehet egyeztetés céljából.

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

50 másodperc elteltékor az időmérő sípjellel figyelmeztet, hogy a mérkőzést 10 másodperc múlva folytatni kell.

A csapatidőkérés időtartamának lejártakor a csapatok kötelesek a játék folytatására készen állni. A mérkőzés a csapatidőkérés megadásakor fennálló játékhelyzetnek megfelelő dobással, vagy ha a labda játékban volt, a csapatidőkérést kérő csapat szabaddobásával folytatódik onnan, ahol a labda a játékidő-megszakításakor volt.

Az időmérő a játékvezető sípjelekor elindítja az órát.

A csapat kérhet elektronikus csapatidőkérő rendszer (buzzer) megnyomásával is csapatidőkérést az időkérő „zöld kártyák” helyett. A gomb össze van kötve a hivatalos időmérő berendezéssel. Amikor azt megnyomják, a játékidő azonnal megszakad. A csapatidőkérés-kérést mindenki számára hallható hangjelzés is jelzi (buzzer-dudaszó).

Tovább részletek az [Elektronikus Csapatidőkérő Rendszer Szabályzatban](#) találhatók.

Megjegyzés:

Amennyiben az IHF, a kontinentális vagy nemzeti szövetségek eltérő szabályozást alkalmaznak a [2:10 alatti Megjegyzés](#) értelmében, akkor csapatonként maximum 3 időkérés lehetséges a rendes játékidőben, kivéve a meghosszabbításokat. Félidőnként és csapatonként maximum 2 időkérés lehetséges a rendes játékidőben. Ugyanazon csapat két időkérése között az ellenfélnek legalább egyszer birtokolnia kell a labdát. A három "zöld kártyának" – rajtuk 1,2,3 számmal – rendelkezésre kell állnia mindkét csapat számára.

Az 1-es, 2-es számú "zöld kártyákat" kapják meg a csapatok az első félidőre, a másodikra a 2-es, 3-as számú "zöld kártyákat", feltéve, hogy nem volt egynél több csapatidőkérésük az első félidőben. Ha egy csapatnak az első félidőben 2 csapatidőkérése volt, akkor csak a 3-as számú "zöld kártyát" kapják meg.

A rendes játékidő utolsó 5 percében csapatonként legfeljebb egy időkérés megengedett.

IHF-Irányelvek és értelmezések:

Csapatidőkérés ([2:10](#), [3. magyarázat](#))

A játékidő utolsó 5 perce az óra 55:00 vagy 05:00 jelzésekor kezdődik.

MKSZ JAB állásfoglalása: ([2:10](#))

Csapatidőkérést követő játékfolytatáskor amennyiben nem indult el a nyilvános óra, és a megengedettnél több játékos – vagy időlegesen kiállított játékos, vagy a játéktéren ápolott játékos csapata harmadik támadásának befejezése előtt – tartózkodik a játéktéren:

A mérkőzést a hibázó játékos(ok) büntetése után (többletjátékos, időlegesen kiállított játékos [4:6](#), ápolott játékos [4:11](#)) a nyilvános óra helyesbítésével és

a) ha a vétkes csapatnál volt a labda a játékidő-megszakításakor, akkor a játék a vétlen csapat szabaddobásával folytatódik,

b) ha a vétlen csapatnál volt a labda, akkor a játék a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik ott, ahol a labda a játékidő-megszakításakor volt.

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

3. szabály: A labda

3:1

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

3:2

Az alábbi felsorolásban a következő kerületű és súlyú labdákat kell használni a különböző évfjártú csapatok esetén.

a) ragasztóval/vaksszal használt labdák mérete:

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

b) ragasztó/vakszmentes labda mérete

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

- A férfiak és a férfi 16 éven felüli évfjártúak esetében 55,5-57,5 cm és 400-425 g (IHF 3-as méret);
- A nők, a 14 éves kor feletti leányok, valamint 12-16 év közötti fiúk esetében 51,5-53,5 cm és 300-325 g (IHF 2-es méret);
- A 8-14 év közötti leányok és 8-12 év közötti fiúk esetében 49-51 cm és 290-315 g (IHF 1-es méret).

Megjegyzés:

A Magyar Nemzeti Bajnokságokban egyelőre a ragasztó/vakszmentes labda nem kerül bevezetésre.

Magyarázat:

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

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

3:3

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

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Tartaléklabdák használata ([3:3](#))

Az IHF, a kontinentális szövetségek és a nemzeti szövetségek megengedhetik olyan tartaléklabdák használatát, amelyeket nem a szövetségi képviselői asztalánál helyeztek el. A tartaléklabdák használatáról a játékvezetők döntenek a [3:4](#) szerint.

3:4

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

4. szabály: Csapat, játékoscsere, felszerelés, sérülés

A csapat

4:1

A csapat **16** játékosból áll.

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

Az a játékos, akit kapusként jelöltek, bármikor szerepelhet mezőnyjátékosként (figyelembe véve a [8:5](#) szabály magyarázat 2. bekezdését). A mezőnyjátékos ugyancsak bármikor átveheti a kapus feladatkörét feltéve, hogy kapusként megkülönböztethető (figyelembe véve a [4:4](#) és [4:7](#) szabálypontokat). **Csapatonként egyszerre csak egy játékos szerepelhet kapusként a játéktéren.**

Amennyiben egy csapat kapus nélkül játszik, a játéktéren egy időben 7 mezőnyjátékos tartózkodhat. (ld. [4:7](#), [6:1](#), [6:2 c](#), [6:3](#), [8:7 f](#), [14:1 a](#))

A [4:4-4:7](#) szabályokat kell alkalmazni egy kapus mezőnyjátékosra történő cseréjekor. A mérkőzést a csapatnak legalább 5 játékosal kell elkezdni.

A csapat a játékidő végéig – beleértve a meghosszabbításokat is – bármikorkiegyesülhet **16** játékosra.

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

Megjegyzés:

Az IHF, a kontinentális és a nemzeti szövetségek saját felelősségi hatáskörükben eltérő szabályozást alkalmazhatnak a játékosok számára vonatkozóan, de az nem lehet több, mint 16 játékos.

4:2

A csapat a mérkőzés folyamán legfeljebb **5** hivatalos személyt foglalkoztathat. A hivatalos személyek a mérkőzés alatt nem cserélhetők. Közülük egy személyt „csapatfelelősként” kell megjelölni. Csak ő jogosult az időmérővel/titkárral és esetleg a játékvezetővel tárgyalni (kivéve a csapatidőkérelmet, mert azt bármelyik hivatalos személy kezdeményezheti).

A hivatalos személyek a mérkőzés alatt általában nem jogosultak a játéktérre lépni. A szabály elleni vétséget, mint sportszerűtlen magatartást kell büntetni ([8:7-10](#), [16:1 b](#), [16:3 e-g](#) és [16:6 c](#)). A játékot az ellenfél javára ítélt szabaddobással kell folytatni ([13:1 a-b](#), valamint a [Magyarázat a játékszabályokhoz 7. pont Az időmérő és a szövetségi képviselő beavatkozásai](#)).

A csapatfelelős felel azért, hogy a játék kezdetekor az **5** hivatalos személyen és a részvételi jogosultsággal rendelkező játékosokon kívül más ne tartózkodjon ([4:3](#)) a cserehelyen.

Szintén ő felelős a [Cserehelyszabályzat](#) előírásainak a teljes csapat által való betartásáért.

Ezek elmulasztása esetén a csapatfelelőst büntetni kell ([16:1 b](#), [16:3 e](#), [16:6 c](#)).

Megjegyzés:

Az IHF, a kontinentális szövetségek és a nemzeti szövetségek eltérő szabályozást alkalmazhatnak saját felelősségi körükön belül a hivatalos személyeket illetően. Azonban 5 hivatalos személynél több nem megengedett.

Megjegyzés:

Magyarországon a mindenkori versenykiírás szabályozza.

IHF-Irányelvek és értelmezések:

Játékosok és hivatalos személyek cseréje (4:1 és 4:2)

Abban az esetben, ha egy csapat nem rendelkezik a maximális számú játékosal (4:1) vagy a maximális hivatalos személlyel (4:2), megengedett:

- egy, már a mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő játékost utólagosan hivatalos személyként nevesíteni/szerepeltetni.

- egy, már a mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő hivatalos személyt utólagosan játékosként nevesíteni/szerepeltetni.

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

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

Nem megengedett a helyettesítés a törölt játékos vagy hivatalos személy eredeti funkciójában.

Továbbá az sem megengedett, hogy a jegyzőkönyvben maximális játékos és/vagy hivatalos személlyel rendelkező csapatnál a játékost vagy hivatalos személyt töröljék annak érdekében, hogy a jegyzőkönyvben nem szereplő további játékosokat és/vagy hivatalos személyeket cserélni/helyettesíteni tudjanak a csapatok. Nem megengedett egy személy szerepeltetése játékosként és hivatalos személyként is

Az IHF, a kontinentális és a nemzeti szövetségek saját felelősségi hatáskörükben eltérő szabályozást alkalmazhatnak.

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

4:3

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

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

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

A csapatfelelős felel azért, hogy csak részvételi jogosultsággal rendelkező játékos léphessen a játéktérre. Ellenkező esetben a csapatfelelőst sportszerűtlen magatartás miatt büntetni kell (13:1 a-b, 16:1 b, 16:3 e, 16:6 c, és a [Magyarázat a játékszabályokhoz 7. pont Az időmérő és a szövetségi képviselő beavatkozásai](#)).

A játékoscsere

4:4

A cserejátékosok a mérkőzés alatt - anélkül, hogy az időmérőnél vagy a titkárnál cserére jelentkeznének - bármikor és ismételten cserélhetők (lásd azonban 2:5 és 4:11 szabályokat), ha a lecserélt játékosok a játéktérre már elhagyták (4:5).

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

A játékoscsere szabályai érvényesek a játékidő-megszakítás - time out - alatt is (a csapatidőkerés kivétel).

Magyarázat:

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

IHF- Irányelvek és értelmezések:

A játékoscsere (4:4)

A játékosoknak minden esetben a saját cserevonalukon keresztül kell be- és kilépniük. Kivétel játékidő-megszakítás alatt a sérült játékos játéktérelhagyása.

A nyilvánvalóan a cserehelyen vagy az öltözőben kezelésre szoruló játékosoktól nem kell megkövetelni, hogy a cserevonalukon keresztül hagyják el a játéktérrel. Ezenkívül a játékmegszakítás minimalizálása érdekében a játékvezetők engedjék meg, hogy a sérült játékos helyére becserélendő játékos a játéktérre léphessen még mielőtt a sérült elhagyja azt.

4:5

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

A mérkőzés az ellenfél javára ítélt szabaddobással folytatódik.

[\(13:1 a-b, Magyarázat a játékszabályokhoz 7. pont Az időmérő és a szövetségi képviselő beavatkozásai\).](#)

4:6

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

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

Mindkét esetben a mérkőzés az ellenfél javára ítélt szabaddobással folytatódik ([13:1 a-b; Magyarázat a játékszabályokhoz 7. pont](#))

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Belépés a játéktérre (4:4-4:6)

Akkor tekintünk egy cserét szabálytalannak, ha a lejövő és a belépő játékosnak egyaránt legalább az egyik lába egyszerre van a játéktérrel.

Akkor tekintünk valakit többletjátékosnak, ha a belépő játékosnak mindkét lába a játéktérrel van, és senki sem hagyja el azt játékosársai közül.

Egy cserét akkor tekintünk cserevonalon túli cserének, ha a lejövő vagy belépő játékos mindkét lába a cserevonal vagy a középvonal rossz oldalán van.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Többletjátékos (4:6 első bekezdés)

A csere nélkül többletjátékosként játéktérre lépő játékost 2 percre ki kell állítani.

Ha nem állapítható meg, hogy ki volt a vétkes játékos, a következők szerint kell eljárni:

- A szövetségi képviselő vagy a játékvezetők a csapatfelelőstől kéri a vétkes játékos megnevezését.
- A megnevezett játékos személyes büntetésként 2 perces kiállítást kap.
- Ha csapatfelelős megtagadja a vétkes játékos megnevezését, a szövetségi képviselőnek vagy a játékvezetőknek kell nevesíteni a játékost, aki személyes büntetésként 2 perces kiállítást kap.

Megjegyzés:

- Csak a játékmegszakításkor játéktéren tartózkodó játékosok közül lehet "vétkes játékost" megnevezni.

- Ha a "vétkes játékos" 3. időleges kiállítását kapja, a [16:6 d](#) szerint ki kell zárni a játékost.

Lásd még:

[IHF-Irányelvek és értelmezések: Többletjátékos vagy hivatalos személy közbeavatkozása\(8:5, 8:6, 8:9, 8:10 b\)](#)

MKSZ JAB állásfoglalása:

A mérkőzés közben olyan játékos készül végrehajtani a 7 méteres dobást, aki szabálytalan cserével, vagy aki többletjátékosként lépett be a játéktérre:

- ha még nem hangzott el a sípjel a dobás végrehajtására: a hibázó játékos büntetése után a 7 méteres dobás végrehajtása;
- ha a dobást végrehajtották, és gólt értek el, a kezdődobásra adott sípjel előtt: time out, a gól visszavonása, a hibázó játékos büntetése, majd szabaddobás az ellenfél javára;
- ha a dobást végrehajtották, gólt értek el, valamint a kezdődobáshoz a sípjel is elhangzott: time out, a gólt már nem lehet visszavonni. A hibázó játékos büntetése után, szabaddobás az ellenfél javára vagy a játékhelyzetnek megfelelő dobás, (írásos jelentés);
- ha nem értek el gólt: time out, a hibázó játékos büntetése után a játék az ellenfél szabaddobásával vagy a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik ([4:6](#), de [13:2](#)).

A felszerelés

4:7

A csapat mezőnyjátékosainak olyan egységes öltözetet kell viselniük, amelynek színekombinációja és megjelenése az ellenféltől világosan megkülönböztethető legyen. Az egy csapaton belül szerepeltetett kapusok mezzszínének meg kell egyeznie egymással, és különböznie kell a mezőnyjátékosok és az ellenfél kapusainak mezzszínétől is ([17:3](#)).

4:8

A játékosok kötelesek a hátukon legalább 20 cm, a mellükön legalább 10 cm magas, 1-99-ig terjedő számot viselni. Azoknak a játékosoknak, akik mezőnyjátékosként és kapusként is szerepelnek a mérkőzésen, az eredeti mezzszámaikat meg kell tartaniuk. A számok színe jól megkülönböztethető legyen az öltözet színétől.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Játékos játéktérre lépése hibás mezzszínen vagy mezzszámban (4:7 és 4:8)

A [4:7](#) és [4:8](#) szabály megszegése nem vezet a labda elvesztéséhez. Ez csak azzal jár, hogy a játékot meg kell szakítani, hogy a szabálytalanságot megszüntessék, és aztán annak a csapattal a dobásával folytatódjon a játék, amelyik a labdát birtokolta.

4:9

A játékosoknak sportcipőt kell viselniük.

A játékosokat veszélyeztető vagy jogtalan előnyt biztosító tárgyak nem viselhetők. Ilyenek pl.: a fej- és arcvédők, maszkok, kesztyűk, karkötők, karórák, gyűrűk, láncok, fülbevalók, látható helyen lévő piercingek, keret és rögzítés nélküli szemüvegek, tárgyak, amelyek vágásokat vagy horzsolásokat okozhatnak (a körmöket rövidebbre kell vágni), valamint minden olyan tárgy, amely a játékosokat veszélyezteti (17:3).

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

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

A csapatfelelős a mérkőzés jegyzőkönyvének mérkőzés kezdete előtti aláírásával igazolja, hogy az összes játékos öltözéke szabályos.

Ha a játékvezetők a mérkőzés megkezdése után szabálytalan öltözetet tapasztalnak (4:9 szerint), a csapatfelelőst progresszíven kell büntetni, és az érintett játékosnak el kell hagynia a játékteret, míg a szabálytalanságot nem szüntetik meg.

Ha a csapatnak kételye támad az öltözet szabályosságát illetően, a csapatfelelősnek egyeztetnie kell a játékvezetőkkel vagy a szövetségi képviselővel a mérkőzés előtt (ld. még [Védőfelszerelésekre és egyéb felszerelésekre vonatkozó szabályzat](#)).

IHF-Irányelvek és értelmezések:

Technikai eszköz használata a cserehelyen (4:7-4:9)

Az IHF, a kontinentális szövetségek és a nemzeti szövetségek megengedhetik technikai eszköz használatát a cserehelyen. Az eszköz fair módon használható, és olyan eszköz nem lehet, amely a kizárt hivatalos személlyel vagy játékosal való kommunikációra használható.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Tiltott tárgyak, sisakok, maszkok és térdvédők (4:9)

Mindenfajta fej- és arcvédő (beleértve azokat is, amelyek csak részlegesen takarják az arcot) használata tilos.

Ami a térdvédőket illeti: a fém részekből készültet nem megengedett viselni, míg a műanyag eszközök teljesen kibéleltnek kell, hogy legyenek. A bokavédők kemény (fém vagy műanyag) részeit be kell fedni. Csak olyan könyökvédők megengedettek, amelyek puha anyagból készültek.

Az egyéb, nem megengedett eszközök használata esetén ugyanúgy kell eljárni, mint az arcvédőnél leírtaknál.

A szövetségek és játékvezetők nem adhatnak kivételt ezen szabályok alól. Amennyiben egy csapatfelelős kétely esetén a szövetségi képviselőhöz vagy a játékvezetőkhöz fordul, ők a 4:9 és az "Irányelvek" szerint fognak dönteni. Ebben az összefüggésben a legfontosabb döntési elvek: "nem veszélyes", "jogtalan előnyt" nem biztosító. Ez a döntés az IHF Orvosi Bizottságának koordinálásában született.

További tanácsokat ld. a [Védőfelszerelésekre és egyéb felszerelésekre vonatkozó szabályzat](#).

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Ragasztó/Vaksz (4:9)

Megengedett a ragasztó (vaksz) használata és annak elhelyezése/tárolása a cipőn, ha az nem veszélyezteti az ellenfél egészségét.

Tilos a ragasztó (vaksz) elhelyezése/ tárolása a karokon, kezeken, csuklón. Ez veszélyeztetheti az ellenfél egészségét azzal, hogy a szembe, arcra kerülhet. A 4:9 szerint ez a gyakorlat nem megengedhető.

A nemzeti szövetségek további korlátozásokat is alkalmazhatnak.

A sérülés

4:10

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

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

4:11

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

A játéktéren történt ápolás után a játékosnak azonnal el kell hagynia a játékteret. A játékos csak saját csapatának harmadik támadását követően léphet ismét játéktérre (eljárást és kivételeket ld. [8. sz. Magyarázatlan](#)).

Függetlenül a már letelt támadások számától, a játékos a félidei szünet után játéktérre léphet.

Ha a játékos túl korán lép játéktérre, a [4:4-4:6](#) szabályok szerint kell büntetni.

Megjegyzés:

Csak a nemzeti szövetségek jogosultak a [4:11](#) 2. bekezdés alkalmazásának felfüggesztésére utánpótlás mérkőzésekre vonatkozóan.

Ha további személyek lépnek a játéktérre, beleértve a nem az érintett csapathoz tartozó személyeket is, az a játékosok esetében a [4:6](#) és a [16:3 a](#), a hivatalos személyeknél a [4:2](#), [16:1 b](#), [16:3 d](#) és [16:6 c](#) szerint jogosulatlan belépésnek minősül.

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

MKSZ JAB állásfoglalása: ([4:11](#))

Ápolt játékos *többlétjátékosként* korábban belép

a) A játéktéren ápolt játékos, ha korábban (csapata harmadik támadásának befejezése előtt) *többlétjátékosként* belép a játéktérre vagy *többlétjátékosként* belép a játéktérre és játékba avatkozik – de nem akadályoz meg gólhelyzetet – időlegesen ki kell állítani és a csapatból egymásik játékosnak 2 percre el kell hagyni a játékteret. Szabaddobás az ellenfél javára a cserehelytől vagy onnan, ahol labda a szabálytalan belépés pillanatában volt, ha az a kedvezőbb ([4:11](#) és [13:6](#)).

b) A játéktéren ápolt játékos, ha korábban (csapata harmadik támadásának befejezése előtt) *többlétjátékosként* belép a játéktérre és 2 perces kiállítást érdemlő cselekménnyel játékba avatkozik – de nem akadályoz meg gólhelyzetet – időlegesen ki kell állítani és a csapatból egymásik játékosnak 2 percre el kell hagyni a játékteret. Szabaddobás az ellenfél javára a cserehelytől vagy onnan, ahol labda a szabálytalan belépés pillanatában volt, ha az a kedvezőbb ([4:11](#) és [13:6](#)).

c) A játéktéren ápolt játékos, ha korábban (csapata harmadik támadásának befejezése előtt), amikor az ellenfél tiszta gólhelyzetben támad, *többlétjátékosként* belép a játéktérre, ki kell zárni (kék lap) és a csapatból egy másik játékosnak 2 percre el kell hagyni a játékteret, a játékaz ellenfél 7 méteres dobásával folytatódik ([4:11](#) és [8:10b II](#), [13:2](#), [7. magyarázat](#)).

d) A játéktéren ápolt játékos, ha korábban (csapata harmadik támadásának befejezése előtt) *többlétjátékosként* belép a játéktérre és játékba avatkozik, gólhelyzetet akadályoz meg, ki kell zárni (kék lap) és a csapatból egy másik játékosnak 2 percre el kell hagyni a játékteret, a játékaz ellenfél 7 méteres dobásával folytatódik ([4:11](#) és [8:10b II](#)).

Ápolt játékos cserével korábban belép

e) A játéktéren ápolt játékos, ha korábban (csapata harmadik támadásának befejezése előtt) cserével belép a játéktérre vagy cserével belép a játéktérre és játékba avatkozik – de nem akadályoz meg gólhelyzetet – időlegesen ki kell állítani, szabaddobás az ellenfél javára a cserehelytől vagy onnan, ahol labda a szabálytalan belépés pillanatában volt, ha az a kedvezőbb ([4:11](#) és [13:6](#)).

f) A játéktéren ápolt játékos, ha korábban (csapata harmadik támadásának befejezése előtt) cserével belép a játéktérre és 2 perces kiállítást érdemlő cselekménnyel játékba avatkozik – de nem akadályoz meg gólhelyzetet – időlegesen ki kell állítani, szabaddobás az ellenfél javára a cserehelytől vagy onnan, ahol labda a szabálytalan belépés pillanatában volt, ha az a kedvezőbb ([4:11](#) és [13:6](#)).

g) A játéktéren ápolt játékos, ha korábban (csapata harmadik támadásának befejezése előtt), amikor az ellenfél tiszta gólhelyzetben támad, cserével belép a játéktérre, időlegesen ki kell állítani, a játék az ellenfél 7 méteres dobásával folytatódik ([4:11](#), [13:2](#), [7. magyarázat](#)).

h) A játéktéren ápolt játékos, ha korábban (csapata harmadik támadásának befejezése előtt) cserével belép a játéktérre és játékba avatkozik, gólhelyzetet akadályoz meg, időlegesen ki kell állítani, a játék az ellenfél 7 méteres dobásával folytatódik ([4:11](#), [7. magyarázat](#)).

8. magyarázat: A sérült játékos ([4:11](#))

Ha egy játékos úgy tűnik, hogy megsérült, a következő intézkedéseket kell megtenni:

a) Ha a játékvezetők teljesen bizonyosak abban, hogy a sérült játékosnak a játéktéren van szüksége ápolásra, azonnal alkalmazzák a [15-ös](#) és [16-os](#) karjelzést! Ennek következtében a játékosra az ápolást követően a [4:11](#) második bekezdés alkalmazandó. Minden más esetben a játékvezetők kérjék meg a játékost a játéktér elhagyására, hogy a játéktéren kívül kaphassa meg az ápolást. Ha ez nem lehetséges az érintett játékost illetően, akkor alkalmazzák a [15-ös](#) és [16-os](#) karjelzést! [4:11](#) második bekezdés alkalmazandó. Ezen rendelkezésekkel szembeni szabálytalanságok sportszerűtlen viselkedés miatt büntetendők. Ha egy játékos, akinek 3 támadás erejéig el kell hagynia a játékteret, 2 perces büntetést kapott, a kiállítást idő letelte után visszatérhet a játéktérre, függetlenül az addig megvalósult támadások számától. Ha a hivatalos személyek megtagadják a játékos szükséges ápolását, a csapatfelelős progresszíven büntetendő ([4:2](#) harmadik bekezdés);

b) Az időmérő és titkár vagy a szövetségi képviselő felelős(ek) a támadások számolásáért. Ők tájékoztatják az érintett csapatot, mielőtt a játékos visszatérhet a játéktérre. Egy támadás labdabirtoklással kezdődik és góllal vagy a labda elvesztésével végződik. Amennyiben a sérült ápolására akkor kerül sor, amikor saját csapata birtokolja a labdát, akkor ez a támadás az elsőnek számolandó.

c) A [4:11](#) második bekezdése a következő esetekben nem alkalmazandó:

- ha szükséges ápolás egy olyan szabálytalanság következtében történt, amiért az ellenfél játékosát progresszíven büntetni kellett;
- ha a kapus fejét találja el a labda és az ápolás a játéktéren válik szükségessé.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Segítségadás sérült játékosnak ([4:11](#))

Ha ugyanabból a csapathból egyszerre több játékos sérül meg, a játékvezetők a megengedettenfelül további személyek belépését engedélyezhetik a sérültek segítésére, sérült játékosonként maximum 2 főnek. A játékvezetők és a szövetségi képviselő fokozott figyelemmel járnak el a (sürgősségi személyzet (pl.: mentősök) esetleges játéktérre lépése esetén).

5. szabály: A kapus

5:1

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

5:2

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

5:3

A kapus labda nélkül elhagyhatja a kapuelő teret és részt vehet a játékban a mezőnyben. Ebben az esetben a mezőnyben játszó játékosokra érvényes szabályok vonatkoznak rá (kivétel [8:5](#)).

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

5:4

A kapus akkor hagyhatja el a labdával a kapuelő teret, és játszhatja tovább a labdát a mezőnyben, **ha a kapuelő térben nem volt meg a teste és/vagy a labda feletti kontrollja.**

5:5

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

5:6

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

5:7

A kapus mindaddig nem érintheti a kapuelő téren kívül a talajon fekvő vagy guruló labdát, amíg a kapuelő térben tartózkodik ([6:1](#), [13:1 a](#)).

5:8

A kapus nem viheti vissza a kapuelő térbe a kapuelő téren kívül a talajon fekvő vagy guruló labdát ([6:1](#), [13:1 a](#)).

5:9

A kapus a labdával nem térhet vissza a mezőnyből saját kapuelő terébe ([6:1](#), [13:1 a](#)).

5:10

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

5:11

A kapus a 7 méteres dobás végrehajtásakor nem léphet túl a kapushatárvonalon (4 méteres vonal) vagy annak meghosszabbításán mindkét irányban, amíg a dobó játékos kezét a labda el nem hagyta ([14:9](#)).

Magyarázat:

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

6. szabály: A kapuelőtér

6:1

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

6:2

A mezőnyjátékos kapuelőtérbe lépését a következők szerint kell elbírálni:

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

6:3

A kapuelőtérbe lépés következmény nélkül marad:

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

6:4

A labda „játékon kívül” van, ha a kapusnak megvan mind a labda, mind a teste feletti kontrollja ([12:1](#)). A labdát ekkor kidobással kell ismét játékba hozni ([12:2](#)).

6:5

A kapuelőtérben guruló labda játékban marad, a kapus csapata birtokolja és csak a kapus érintheti. A kapus veheti fel a labdát, amivel az játékon kívülre kerül és a kapus hozhatja ismét játékba (kidobás [6:4](#), [12:1-2](#), kivéve [6:7 b](#)). Amennyiben a kapus egyik csapattársa érinti a kapuelőtérben guruló labdát, szabaddobást kell ítélni [13:1 a](#) szerint (ld azonban [14:1a](#) és [Magyarázat a játékszabályokhoz 6. c. pont A tiszta gólhelyzet meghatározása](#)). Amennyiben a labdát a támadó csapat egyik játékosa érinti, akkor kidobást ([12:1 III.](#)) kell ítélni.

A labda abban a pillanatban játékon kívül van, amikor a kapuelőtérben fekszik ([12:1 II.](#)). A labdát a kapus csapata birtokolja és csak a kapus érintheti. A kapusnak kell a labdát ismét játékba hozni a [6:4](#) és [12:2](#) (kivételem [6:7 b](#)) szabályoknak megfelelően. Akkor is kidobás következik, ha bármelyik csapatból egy játékos a kapus birtokában lévő labdát érinti [12:1](#) második bekezdés, [13:3](#)).

A kapuelőtér felett a levegőben lévő labda korlátozás nélkül megjátszható a [7:1](#) és [7:8](#) szerint.

6:6

Ha a védőcsapat játékosa védekezési kísérletnél megérinti a labdát, amelyet azután a kapus elfog, vagy a labda megáll a kapuelőtérben, a játék kidobással folytatódik ([6:4-5](#)).

6:7

Ha a labdát a saját kapuelőtérbe játsszák, a következők szerint kell ítélni:

- a) gól, ha a labda a kapuba kerül;
- b) szabaddobás, ha a labda a kapuelőtérben marad, vagy ha a kapus megérinti, és az nem jut a kapuba ([13:1 a-b](#));
- c) bedobás, ha a labda az alapvonalon túlra jut – a kapun kívül ([11:1](#));
- d) a játék tovább folytatódik, ha a labda keresztülhalad a kapuelőtéren és a mezőnybe jut anélkül, hogy a kapus megérintette volna.

6:8

A kapuelőtérből a mezőnybe visszakerülő labda játékban marad.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Sérült kapus (6:8)

A kapust eltalálja egy labda a játék során, cselekvőképtelen lesz. Ebben az esetben a kapus védelme az elsődleges. A játék újraindítását illetően különböző esetek lehetségesek:

A labda, ami a kapuelőtérből visszatér a játéktérre, játékban marad.

a) A labda elhagyja az oldalvonalat, az alapvonalat vagy fekszik/gurul a kapuelőtéren belül.

A szabály helyes alkalmazása: a játék azonnali megszakítása, bedobás, kidobás vagy szabaddobás a fenti eseteknek megfelelően (a játékmegszakítás pillanatában fennálló játékhelyzettől függően) a játék újraindítása.

b) A játékvezetők megszakították a játékot még mielőtt a labda elhagyta volna az oldalvonalat vagy az alapvonalat, illetőleg a labda fekszik/gurul a kapuelőtéren belül.

A helyes eljárás: a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik a játék.

c) A labda a kapuelőtér felett a levegőben van.

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

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

A helyes eljárás: a játék a labdát utoljára birtokló csapat szabaddobásával folytatódik.

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

A helyes eljárás: a játék azonnali megszakítása, majd a játék újraindítása a labdát birtokló csapat szabaddobásával.

Megjegyzés: ilyen esetekben 7 méteres dobás sohasem lehetséges! A játékvezetők tudatosan a kapus védelméért szakították meg a játékot. Ezért itt nem a [14:1 b](#) szerinti „illetéktelen sípjelről” van szó.

MKSZ IAB állásfoglalása:

A fenti állásfoglalás azokban az esetekben érvényes, ha a [8:8 d](#) szabálypont nem alkalmazható.

7. szabály: Játék a labdával, passzív játék

Játék a labdával

A labda „játékban van” egy formai dobás végrehajtásának pillanatától addig, amíg a játékvezetők vagy a versenybírók sípjellel meg nem szakítják a játékot, vagy addig, amíg a játékvezetők kidobást vagy bedobást nem ítélnek.

Megengedett:

7:1

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

7:2

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

MKSZ JAB állásfoglalása:

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

7:3

A labdával legfeljebb 3 lépést tenni ([13:1 a](#)), miután a játékos elfogta a másik játékostól érkező labdát, vagy elfogta azt labdavezetést követően. **Ha egy játékos akkor fogja meg a labdát, amikor egyik lába sem érintkezik a talajjal, akkor az egyik láb, vagy mindkét láb egyidejű talajra helyezése nem számolandó lépésnek. Az elfogott labdával legfeljebb 3 lépést szabad megtenni ([13:1](#)).**

Egy lépésnek tekintjük:

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

Magyarázat:

Ha az egyik lábat egyik helyzetből a másikba mozgatják, a másikat pedig utánahúzzák, az összesen egy lépésnek tekintendő.

Az is szabályos, ha a labdával a játékos a talajra esik, csúszik, majd feláll és továbbjátssza, vagyha a játékos a labdáért vetődik, megfogja, majd feláll és megjátssza.

7:4

Futás vagy állás közben:

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

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

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

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

7:5

A labdát az egyik kézből a másikba átvezetni.

7:6

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

Nem megengedett:

7:7

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

7:8

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

7:9

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

7:10

Úgy érinteni a labdát, hogy a test bármelyik része a játéktéren kívül a talajt érinti. A szabály elleni vétségért az ellenfél javára kell szabaddobást ítélni ([13:1 a](#)).

Amennyiben a támadó csapat egyik játékosa labda nélkül játéktéren kívüli pozíciót vesz fela játékvezetőnek fel kell szólítani a visszatérésre. Ha a játékos ezt nem teljesíti, vagy csapatánál ez megismétlődik, további felhívás nélkül az ellenfél javára szabaddobást kell ítélni ([13:1 a](#)). Az ilyen szabálytalanság a [8.](#) és a [16. szabály](#) szerint nem jár személyes büntetéssel.

Passzív játék

7:11

A labdát nem szabad a csapat birtokában tartani a támadás vagy a kapura lövés felismerhető kísérlete nélkül. Ugyancsak nem megengedett ismételt kísérletetni a csapat kezdődobásának, bedobásának, kidobásának vagy szabaddobásának végrehajtását (ld. [Magyarázat a játékszabályokhoz 4. Passzív játék](#)). Ezt passzív játéknak kell tekinteni, amelyet a labdás csapat elleni szabaddobással kell büntetni, **alapvetően a passzív előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után (13:1 a).**

A szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt.

4. Magyarázat: A passzív játék (7:11)

A) Általános utalások

Általános játékkoncepció

A passzív játékre vonatkozó szabályokkal az IHF célja az attraktív, nagy tempójú játékstílusok népszerűsítése (ellentámadás, gyors kezdődobás) kevés megszakítással (folytonosság), valamint a támadás és a védekezés közötti jó egyensúly megteremtésével.

A játékvezetőknek ezért értékelniük kell az aktív, de szabálytalan játékkal nem járó védekezést a passzív játék elbírálása során.

A gyors játék olyan szakaszait, amelyek egyértelműen a gólszerzési lehetőségek megteremtésére irányulnak, nem szabad passzív játékként értékelni.

Célok

A passzív játékre vonatkozó szabályok alkalmazásának a következő céljai vannak:

- az eseménytelen játékfázisok csökkentése (példák: a játékosok lassan sétálnak a saját térfelükről az ellenfél térfelére; olyan taktikai elemek támadásban, amelyeket csak időhúzásra használnak);
- a nem attraktív játékelemek alkalmazásának és a játék szándékos késleltetésének megakadályozása;
- a játékmegszakítások számának csökkentése;
- az aktív, labdaszerzésre irányuló védekezés elősegítése, amelynek célja a labdaszerzés és a támadás megszakítása szabálytalanságok elkövetése nélkül

Ez megköveteli, hogy a játékvezetők a passzív tendenciákat felismerjék, és következetesen ítéljék meg az egész mérkőzésen.

Szituációk

Passzív játék a csapat támadásának minden fázisában előfordulhat, beleértve például:

- amikor lassan játsszák végig a labdát a játéktéren;
- az első rendezett védelemmel szembeni támadás során (azaz a normál támadásépítési fázisban);
- sikertelen támadóakciók, vagy a szabaddobással megszakított támadóakciók után (azaz a rövidebb támadásépítési fázis);
- a játékmegszakítás után (pl. csapat időkérés).

A passzív játék jellemzően a következő helyzetekben fordul elő gyakrabban:

- szoros eredmény a mérkőzés vége felé;
- egy csapatnak emberhátrányban kell játszania (öt a hat ellen; négy a hat ellen; egyéb);
- üres kapus szituációkban: a támadó csapat kapus nélkül játszik (hét a hat ellen; hat a hat ellen; egyéb).
- az aktív védekezés megakasztja/megszakítja a támadás tempóját, és megakadályozza a

- célzott ütemváltást (lásd a részletes kritériumokat);
- a két csapat eltérő játéktudása (az egyik csapat általános fölénye, különösen a védekezésben);
- az egyik csapat hosszabb ideig tartó sikertelen támadóakciói.

A passzív játék felismerése

Különböző megfigyelési kritériumokat kell alkalmazni a csapat támadásának minden elemére a labdabirtoklás megszerzésétől kezdve a labdabirtoklás végéig a passzív tendencia felismerése és megítélése érdekében. Vannak azonban speciális helyzetek, amelyekben a játékvezetők azonnal passzív játékot ítélnak.

A következőkben említett kritériumok ritkán alkalmazhatók önmagukban, a játékvezetőknek egészében kell tudni megítélni ezeket.

Ettől függetlenül vannak olyan helyzetek (lásd [E fejezet](#)), amelyekben a játékvezetők azonnal ítélnak passzív játékot.

Megjegyzés:

Még ha nem is lehetséges passzív játékot ítélni, amikor a labda játékon kívül van, a labdát birtokló csapat cselekedeteit ilyen helyzetekben is figyelembe kell venni, ha a játék nem szakadt meg.

A játékvezetőknek a passzív tendenciát a következő kritériumok alapján kell értékelniük:

- **általános kritériumok** a mérkőzés előtt (a mérkőzés különleges helyzete - rangadó, a végeredmény fontossága, kieséses rendszer stb. - a mérkőzés általános jellemzői stb.);
- **további kritériumok** a konkrét játék helyzetben (idő, aktuális állás, játék alakulása, büntetések, hosszabbítás, a csapatok teljesítménye stb.);
- **a játék fázisai** (gyors játék gyors lerohanásokkal: első, második és harmadik hullám; gyors kezdődobás; első rendezett védelemmel szembeni támadás, normál támadásépítési fázissal; rövidebb támadásépítési fázis (újrászerveződés);
- **konkrét megfigyelési kritériumok** a különböző játékfázisokban (lásd [B fejezet](#)).

Különösen a szabályoknak megfelelő aktív védekező munka hatását kell mindig figyelembe venni.

B) Az előfigyelmeztető karjelzés alkalmazása

Különösen a következő esetekben kell előfigyelmeztető karjelzést alkalmazni:

1. A labdabirtoklás visszaszerzése után: a játékosok lassan sétálnak a saját térfelükről az ellenfél térfelére

A passzív játék már abban a pillanatban elkezdődhet, amikor egy csapat elkezd birtokolni a labdát a saját térfelén. Fontos megfigyelési kritérium ebben a tekintetben, hogy a csapat hogyan halad a pályán a saját térfeléről az ellenfél térfelére. Ez azokra a helyzetekre is vonatkozik, amikor a labda nincs játékban (lásd még [2. Magyarázatot](#) a játékszabályokhoz!).

Megjegyzés:

Hasonló helyzetek előfordulhatnak rendezett védelemmel szembeni támadások során is, lelassítani a védelmet.

Egy tipikus megfigyelési kritérium a következő:

- A labdabirtoklás visszaszerzése után a játékosok lassan sétálnak a saját térfelükről az ellenfél térfelére

Megjegyzés:

A játékvezetők alkalmazhatják a passzív előfigyelmeztető karjelzést az első rendezett védelemmel szembeni támadás kezdetén egy normál támadásépítési fázisban, ha a labda nagyon lassan kerül az ellenfél térfelére.

2. Egy játékos késlelteti a formális dobás végrehajtását

Példák:

- szabaddobás késleltetése (úgy tesz, mintha nem ismerné a pontos helyet, vagy más viselkedéssel);
- kezdődobás késleltetése (a kapus lassan szerzi meg a labdát, szándékosan pontatlanul passzolja középre a labdát, vagy a labdával lassan sétál középre);
- kidobás vagy bedobás késleltetése.

Megjegyzés: A játékvezetőknek fel kell hívni a csapatok figyelmét, hogy tartózkodjanak az ilyen késleltetéstől, amikor először észlelik azt. Az előfigyelmeztető karjelzést nem lehet addig felmutatni, amíg a labda játékon kívül van; azt akkor lehet alkalmazni, amint a labda újra játékba kerül. Azonban azt az időt, amely alatt a labda játékon kívül volt, a rövidebb/hosszabb támadásépítési fázis részének kell tekinteni.

Különleges helyzetekben (pl. röviddel a mérkőzés vége előtt, emberhátrányban) javasolt a játékvezetőknek time out-ot alkalmazni, ahelyett, hogy hagynák az órát továbbpörögni. A játék ezután a megszakítás előtti játékhelyzeteknek megfelelően folytatódik.

3. Előfigyelmeztető karjelzés késői cserével kapcsolatban a normál támadásépítési fázis alatt

Tipikus megfigyelési kritériumok a következők:

- már minden játékos elfoglalta a támadó pozícióját;
- a csapat előkészítő passzsorozattal elkezdte a támadásépítést fázist;
- ebben a pillanatban a csapat cserét hajt végre.

Megjegyzés:

A játékvezetőknek meg kell bizonyosodniuk arról, hogy a támadó csapat egy mezőnyjátékost cserél, nem pedig a kapus jön be a pályára (nincs hatással az esetleges passzív játékra).

- További kritérium: A csapat megvárja a cserejátékost.

Magyarázat:

Az a csapat, amely a támadását lerohanással (ellentámadással, gyors kezdődobással) kezdi a saját térfeléről, de nem jut el azonnali gólszerzési lehetőséghez, miután az ellenfél térfelére ért, gyorsan cserélhet egy vagy több játékost a normál támadásépítésre való áttérés során, amelyet a játékvezetőknek nem szabad passzív játéknak ítélni.

4. Előfigyelmeztető karjelzés a túl hosszú támadásépítési fázis alatt a rendezett védelemmel szembeni támadás közben

Elvileg minden csapat előkészíthet egy rendezett védelemmel szembeni támadást egy megfelelő támadásépítési fázissal, mielőtt egy célzott támadóakciót indítana tempóváltással. Két különböző támadásépítési fázis létezik:

Első rendezett védelemmel szembeni támadás normál támadásépítési fázissal

A labdabirtoklás megszerzése után a csapat első rendezett védelemmel szembeni támadása az ellenfél térfelén történik, ha a védők nem alkalmaznak emberfogósos védekezést a támadók térfelén (esetleg egy sikertelen gyorsindítás, vagy gyors kezdődobás után).

Ez az első rendezett védelemmel szembeni támadás hosszabb ideig is eltarthat, például a játékosok cseréje miatt.

Az első rendezett védelemmel szembeni támadás normál támadásépítési fázisának jellemzői a következők:

- játékosok cseréje;
- a játékosok elfoglalják helyüket a rendezett védelemmel szembeni támadás során;
- előkészítő passzsorozat és/vagy taktikai támadóakciók (pl. keresztmozgások, váltások tempóváltás nélkül) taktikai megbeszélésekkel (kommunikáció) a támadó csapaton belül;
- egy célzott taktikai támadóakció előkészítése és kezdeményezése (példák: kezdés egyéni akciókkal (1 -1 ellen), vagy együttműködő taktikai eszközökkel (keresztek, váltások, stb.).

Megjegyzés:

Az előkészítő támadásépítési fázist követően a következő kritériumok szolgálnak indikátorként annak megállapítására, hogy egy csapat kezdeményez-e célzott taktikai támadóakciót:

- célzott tempóváltás minden támadó akcióban (labdaátadások, futások stb.);
- a kapu felé irányuló támadó akciók veszélyes zónákban;
- olyan akciók, ahol a támadók kapcsolatba kerülnek a védőkkel (pl. a védők tartják és/vagy szabálytalanul blokkolják a támadókat).

Rövidebb támadásépítési fázisok

Két különböző helyzet van, amikor a támadó csapat megkezdheti a következő célzott támadóakciót egy rövidebb támadásépítési fázissal:

1. A játék egy sikertelen támadási kísérlet után folytatódik (sikertelen próbálkozás, **játék megszakítás nélkül** (pl. formális dobás)).

Egy támadásépítési fázist követően a támadó csapat célzott taktikai támadóakciót hajt végre tempóváltással, amely azonban nem vezet a támadás befejezéséhez (nincs esély a gólszerzésre, a támadó csapatnál marad a labda egy elhibázott vagy blokkolt lövés után stb.)

2. Egy célzott taktikai támadóakciót követően a **játék megszakad**, és egy formális dobással (szabaddobás, bedobás stb.) folytatódik

Mindkét helyzetre a következők vonatkoznak:

A támadó csapat elkezdhet egy újabb támadásépítési fázist, hogy újraszerveződjön, és előkészítse a következő támadást. Ennek a következő támadásépítési fázisnak azonban **rövidebbnek** kell lennie.

További kritérium: a rövidebb támadásépítési fázis ajánlott hossza négy-hat passz, egy szabaddobás, bedobás, vagy a védők által blokkolt kapura lövést követő kidobás után.

A játék folytatása különböző helyzetekben

A következő táblázat áttekintést nyújt a különböző szituációkról, amelyek után vagy normál, vagy rövidebb támadásépítési fázissal folytatódhat a játék.

1. táblázat – lehetséges támadásépítési fázisok

Szituáció	játékfolytatás	
	normál támadás- építéssel	rövidebb támadás- építéssel
Gyors játék		
Gyors lerohanás/gyors kezdődobás (első, második, harmadik hullám) - megszakítás szabaddobással, vagy más okból, majd átmenet a támadásépítés fázisba.	X	
Gyors lerohanás/gyors kezdődobás - célzott átmenet a harmadik hullámból a rendezett védelemmel szembeni támadásba (több passzsorozat célzott taktikai akciókkal) - megszakítás szabaddobással vagy más okból, majd átmenet a támadásépítés fázisba.	X	
Gyors lerohanás/gyors kezdődobás - célzott átmenet a harmadik hullámból a rendezett védelemmel szembeni támadásba - átmenet színlelése a normál támadásépítési fázisba - célzott befejező akció - megszakítás szabaddobással.	X	

Szituáció	játékfolytatás	
	normál támadás- építéssel	rövidebb támadás- építéssel
Rendezett védelemmel szembeni támadás kezdete		
Normál támadásépítési fázis - taktikai szándékkal, sikertelen tempóváltással - újraszerveződés (játékmegszakítás nélkül)		X
Normál támadásépítési fázis - taktikai szándékkal, sikertelen tempóváltással - megszakítás szabaddobással		X
Normál támadásépítési fázis - taktikai célokkal, sikertelen tempóváltással - blokkolt lövés vagy átadás (a támadó csapat birtokában marad a labda) <u>Megjegyzés:</u> a labda egy bizonyos ideig szabadon van.		X
Hosszabb, rendezett védelemmel szembeni támadás közben		
Szabaddobás vagy bedobás egy rövidebb támadásépítést követően		X
Sikertelen támadás egy rövidebb támadásépítést követően - a játék folytatódik		X
Rövidebb támadásépítést követően - taktikai szándékkal, sikertelen tempóváltással - blokkolt lövés vagy átadás (a támadó csapat birtokában marad a labda) <u>Megjegyzés:</u> a labda egy bizonyos ideig szabadon van.		X
Csapatidőkéres		
A csapat a saját térfelén veszi birtokba a labdát - azonnali csapatidőkéres	X	
Minden játékos a helyén, a csapat kezdi az első normál támadásépítést - azonnali csapatidőkéres	X	
Normál támadásépítést követően - taktikai célokkal, sikertelen tempóváltással - csapatidőkéres		X
Speciális helyzetek		
Kiállítás a védekező csapatból (előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után, vagy még az előtt) - a mérkőzés passzív előfigyelmeztető karjelzés nélkül folytatódik	X	
7 méteres dobás - a labdát a kapus védi - a támadó csapatnál marad a labda - a rendezett védelemmel szembeni támadás folytatódik	X	
A támadó csapat kapura lő (előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után, vagy még az előtt) - a labda a kapufáról, vagy a kapusról közvetlenül a támadó csapathoz pattan, vagy a támadó csapat kap bedobást.	X	

5. A túlságosan hosszú támadásépítési fázis tipikus megfigyelési kritériumai

A következő megfigyelési kritériumok, amelyek gyakran együttesen fordulnak elő, a túlságosan hosszú támadásépítési fázisra vonatkoznak:

- a támadó csapat nem tud olyan tempóváltást elérni a támadásépítési fázis és a célzott taktikai támadóakció között, amely gólszerzési lehetőséghez vezet;
- a játékosok ismételten úgy kapják meg a labdát, hogy közben mozdulatlanul állnak, vagy távolodnak a kaputól;
- folyamatos labdavezetés mozdulatlanul állva, vagy a kaputól távolodva (ellenfél célzott ráhatása nélkül);

Megjegyzés:

Nem kell figyelembe venni az előkészítő egy az egy elleni akciókat, amelyekben a labdát birtokló

játékos gyakran labdavezetés közben egy bizonyos irányba próbálja elmozdítani a közvetlen ellenfelet, hogy aztán egy célzott támadóakciót kezdeményezzen.

- több labdaátadás két játékos között a védelemmel való érintkezés nélkül (nem kapura veszélyes akciók)
- a labdát a támadó csapat saját térfelére játsszák vissza, annak ellenére, hogy ellenfelek semmi nyomást nem gyakorolnak rájuk;
- az aktív védekezés megszakítja a támadók passzainak/mozgásainak ütemét;
- általában: nincs érintkezés a védelemmel; amikor az ellenféllel szembekerül, a támadó játékos idő előtt elfordul, megvárja, hogy a játékvezetők megszakítsák a játékot, vagy nem nyer térbeli előnyt a védővel szemben;
- a labdával a kaputól és/vagy a védőktől távolabb játszanak.

Megjegyzés:

További kritériumok a rövidebb támadásépítési fázisok értékeléséhez:

Négy-hat labdaátadás után egy rövidebb támadásépítési fázisban (a csapatok teljesítményszintjétől függően) a támadó csapatnak a következő támadó akciót tempóváltással kell kezdeményeznie, és a kapu felé kell irányítania (pl. egy az egy ellen, csoportos együttműködés, keresztek, váltások). A megadott számú labdaátadás csak iránymutatásul szolgál, a játékvezetőknek nem kell számolniuk a labdaátadásokat.

Ha egy csapatnak egy második vagy további rövidebb támadásépítési fázisra van szüksége ugyanabban a támadásban, akkor az előkészítő labdaátadások száma lehet kevesebb, mint négy-hat, de a játékvezetőknek minden esetben legalább három labdaátadást kell biztosítani a támadó csapatnak a rövidebb támadásépítési fázishoz, kivéve, ha a támadó csapat késleltette a dobás végrehajtását.

Aktív védekezés

A támadás és a védekezés közötti egyensúly szempontjából a játékvezetőknek mindenekelőtt az aktív védekező játék hatását kell figyelembe venniük.

Az aktív védekező játékkal a védők megpróbálnak nyomást gyakorolni a támadó csapatra anélkül, hogy megszakítanák a játékot (szabálytalanságok/szabaddobások nélkül).

A csapatok az aktív védekezéssel a következő taktikai célokat követik:

- labdaátadások/területek támadása/lezárása;
- a támadók a pálya hátsó felére kényszerítése (például amikor a támadók nem tudnak biztonságosan labdaátadást fogadni, ezért visszább kell húzódnuk);
- a támadás ütemének megzavarása/megszakítása;
- taktikai támadás időzítésének megzavarása/megszakítása;
- nem kívánt labdaátadások, vagy lövések kiprovokálása;
- technikai/taktikai hibák kiprovokálása.

Megjegyzés:

A játékvezetőknek világosan különbséget kell tenniük a túlnyomórészt szabálytalanság orientált védekező magatartás és az aktív védekező játék között, amely megpróbál nyomást gyakorolni a támadásra (szabálytalanságok nélkül).

Szabálytalanságok, amelyek szabaddobást eredményeznek

A szabaddobáshoz vezető gyakori megszakítások szintén használhatók a passzív játék felismerésére. A megfigyelési kritérium a következő:

- A labdabirtokló támadó engedi a megszakítást (a kapu felé történő előre mozgást abbahagyja, elfordul a kaputól, várja a játékvezetők sípjelét).

Megjegyzés:

A passzív játék jelei azok az egyértelműen olyan szabálytalanságok kiprovokálására irányuló támadó akciók, amelyek szabaddobással történő megszakításhoz vezetnek ahelyett, hogy gólszerzési lehetőséget teremtenének.

Fontos különbséget tenni taktikai célkitűzés és normál egy az egy elleni akciók között. Utóbbiak célja a sikeres betörés a kapu felé, vagy a helyzeti előny megszerzése az ellenféllel szemben.

Fontos: A rendszeres fizikai kontaktus minőségét mindig a játékvezetőknek kell értékelniük.

Általános irányelvek:

A játékvezetőknek a teljes támadás helyzetét mindig a kezdetétől fogva kell megítélniük:

- Van-e tendencia a passzív játékra már az elejétől kezdve?
- Milyen a játék helyzete (eredmény, játékidő, büntetés, az egyik fél általános fölénye, stb.)?

Taktikai szándék támadásban a játékvezetők félrevezetésére

A játék jelenlegi fejlődésének részeként megfigyelhető - különösen azokban a helyzetekben, amikor a támadó csapat emberhátrányban van, vagy üres kapuval játszik -, hogy a csapatok támadó akciókat kezdeményeznek (pl. kereszteket, váltásokat) anélkül, hogy közvetlenül a kapura akarnának törni. Az ilyen akciók csak arra szolgálnak, hogy félrevezessék a játékvezetőket és időt nyerjenek.

A megfigyelési kritériumok a következők:

- a játékosok párhuzamosan futnak a szabaddobási vonallal, a védőkkel való kontakt nélkül (gyakran a kaputól távol);
- a labdát birtokló játékosok korán elfordulnak a kaputól (a felsőtest korán a labdaátadás irányába fordítása; szemkontaktus pedig a társak irányába, akinek a labdaátadás megy; a játékosok nem néznek a kapu irányába), különösen az egy az egy elleni akciókban;
- a támadók a belső posztokról távoli bejátszásokat színlelnek a beállónak anélkül, hogy veszélyt jelentenének (terek megnyitása egy esetleges mélységi vagy szélességi labdaátadáshoz értékelhető gólszerzési esélyekkel);
- gyakori pozícióváltások anélkül, hogy veszélyes területeket támadnának (pl. két védő közötti tér).

A passzív játék értékelése hét a hat elleni játékban

Fontos, hogy a játékvezetők figyelembe vegyék a megváltozott játékszerkezetet. Általában eltérő taktikákat figyelhetünk meg, amikor egy csapat 7 a 6 ellen játszik:

- kevesebb mozgás (nincsenek egyértelmű előre mozgások vagy keresztek);
- a támadók a belső posztokon közelebb helyezkednek a védelemhez;
- tempóváltások robbanékony, gyors labdaátadásokkal;
- taktikus labdavezetés, hogy a védők a helyükön maradjanak;
- ismételt visszapasszok, hogy a védőket az egyik támadóoldalon tartsák.

Egyébiránt ugyanazok a megfigyelési kritériumok érvényesek a passzív játékra. Figyelembe kell venni, hogy a csapatok gyakran játszanak hosszú lefolyású támadásokat ezekben a helyzetekben, mivel az ellentámadás lehetőséget teremt az ellenfélnek, hogy üres kapura támadjon.

A védők viselkedése egy másik fontos megfigyelési kritérium (aktív védekezés szabálytalanságok nélkül, az emberelőnyben lévő támadók lendületének megzavarása értékelendő).

A passzív játék kezelése a mérkőzés vége felé

Általánosságban elmondható, hogy a passzív játék megítélésének az egész mérkőzés során azonosnak kell lennie.

A játék utolsó percében történő támadásnál azonban - amely gyakran az utolsó támadás lehet - a támadó csapat megpróbálhat olyan célzott taktikai akciót kezdeményezni, hogy csak a mérkőzés végén teremtsen gólszerzésre lehetőséget.

A passzív előfigyelmeztető karjelzés alkalmazásának néhány másodperccel a játék vége előtt (összhangban az egész mérkőzésre vonatkozó vonalvezetéssel) nem lenne értelme, mivel nem járna semmilyen következménnyel.

Ezért a játékvezetőknek akkor kell dönteniük az előfigyelmeztető karjelzésről, amint a passzív játék megfigyelési kritériumai teljesülnek (egyensúly a támadó és a védekező csapatok között), a játék helyzetétől (hátralévő játékidő, általános játékhelyzet, eredmény, végeredmény) és a támadó

csapat labdabirtoklás pillanatától kezdődő viselkedésétől függően.

A támadó csapatnak azonban elegendő időt kell biztosítani egy normál támadásépítési fázisra.

C) Hogyan kell használni az előfigyelmeztető karjelzést

Ha egy játékvezető (mezőny vagy kapu), felismeri a passzív játékot, felemeli a karját ([17. karjelzés](#)), mutatva, hogy nem ismerhető fel a kapura lövési szándék. A játékvezetőknek egyszerre kell mutatniuk az előfigyelmeztető karjelzést, amikor a labda egy játékos birtokában van.

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

A karjelzést addig kell fenntartani amíg:

- a támadás befejeződik
- a karjelzés érvényét veszti (lásd az alábbi megjegyzéseknél)

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

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

1. a labdát birtokló csapat kapura lő és a labda a kapuról, vagy a kapusról közvetlenül visszapattan a támadó csapathoz vagy bedobást/kidobást eredményez a támadó csapatnak;
2. ha a védekező csapat játékosa, hivatalos személye szabálytalanság, vagy sportszerűtlen magatartás miatt progresszív büntetést kap ([16-os szabály](#)).

Mindkét esetben új, **normál** támadásépítési fázis engedélyezett a támadó csapat számára.

Iránymutatások az előfigyelmeztető karjelzés felmutatására vonatkozóan

Az előfigyelmeztető karjelzést nem szabad felmutatni

- a támadó csapat egyértelmű és erőteljes előre mozgása során
- amikor a taktikai támadás tempóváltással kezdődik.

Az előfigyelmeztető karjelzést általában nem szabad közvetlenül a szabaddobás végrehajtása után felmutatni. A támadó csapatnak először lehetőséget kell adni egy új támadásépítési fázisra (lásd az 1. táblázatban szereplő áttekintést).

Olyan játékhelyzetek, amikor helyénvaló az előfigyelmeztető karjelzést felmutatni:

- saját térfél irányába történő passzok;
- hátrafelé mozgó csapattársaknak történő passzok;
- a labdás játékos lehetséges passzsávjait aktív védekezéssel aktívan elzárják;
- a labdás játékos elfordul a kaputól.

Általánosságban ez akkor érvényes, ha a lendület, a támadás tempója megtörik, vagy a taktikai szándékok meghiúsulnak.

D) Az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után

Amikor a játékvezetők a passzív előfigyelmeztető karjelzést felmutatják, a támadó csapatnak legfeljebb négy passza van arra, hogy a támadást kapura lövéssel fejezze be (7:11-12).
Megjegyzés:

A nemzeti szövetségeknek jogukban áll saját hatáskörükben a passzok számát illetően az életkortól és a teljesítmény struktúráról függően eltérő szabályokat alkalmazni. A megengedett passzok maximális száma hat.

A következő akciók nem tekintendők labdaátadásnak:

- Ha egy labdaátadási kísérlet nem kontrollálható a védő szabálytalansága miatt.
- Ha egy labdaátadási kísérletet a védő az alapvonalon vagy az oldalvonalon túlra juttatja.
- Kapura lövési kísérlet, melyet blokkol az **ellenfél, és az alapvonalon vagy az oldalvonalon túlra pattan**

Megjegyzések a labdaátadások maximális számát illetően:

1. A 4. labdaátadás végrehajtását megelőzően:

- Ha a passzív játékra való előfigyelmeztetést követően a játékvezetők a támadó csapat javára szabaddobást vagy bedobást ítélnek, a labdaátadások számolása nem szakad meg;
- Ha egy labdaátadást, vagy egy kapura lövést blokkol a védő, és a labda a támadó csapathoz kerül (akár kidobást eredményezve), labdaátadásnak számít, vagyis számolandó.

2. A 4. labdaátadás végrehajtását követően:

- Ha szabaddobást, bedobást (vagy kidobást) ítélnek a támadó csapat javára a 4. labdaátadást követően, a csapat számára még van lehetőség **a dobás végrehajtását egy további labdaátadással kombinálni a támadás befejezésének érdekében;**
- Ugyanezt kell alkalmazni, ha a 4. labdaátadást követően végrehajtott dobást blokkolja a védő csapat és a labda visszakerül a támadó csapathoz vagy az oldalvonalon, alapvonalon kívülre kerül. **Ezekben az esetekben** a támadó csapatnak legfeljebb további egy labdaátadással van lehetősége befejezni támadását.

3. Az 5. labdaátadás befejezése előtt:

A játékvezetők a következő helyzetekben ítélni lehetnek passzív játékot:

- a labdás játékos mozdulatlanul áll, és hosszabb ideig keresi a passzolási lehetőséget.
- a támadók ismételten próbálják faultoltatni magukat a védőkkel, hogy szabaddobáshoz jussanak;
- a támadók a saját térfelük irányába mozognak;
- a labdát birtokló játékos az aktív védekezés következtében a labdát a saját térfelének irányába passzolja;
- a labdás játékosnak nincs lehetősége passzolni az aktív védekezés miatt.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Labdaátadások számolása a passzív előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után (7:11)

A labdaátadások számolásához kapcsolódó segédletet lásd a [1. sz. mellékletben](#).

E) Speciális esetek, amelyekben a játékvezetők azonnali passzív játékot ítélni lehetnek

Különleges helyzetekben a játékvezetők azonnal ítélni lehetnek passzív játékot a támadó csapat ellen, akkor is, ha még nem mutatták fel az előfigyelmeztető karjelzést.

1. Egyértelmű gólszerzési lehetőség kihagyása

A megfigyelési kritériumok a következők:

- A labdával rendelkező támadónak szabad útja van a kapu felé (üres tér).
- Nincs ellenfél közvetlenül a kapu és a labdás támadó között.
- A labdával rendelkező támadó nem mozog tovább előre, nem ragadja meg a gólszerzés egyértelmű esélyét, vagy a még jobb helyzetben lévő csapattársának való passzolás lehetőségét. A játékvezetőknek azonban figyelembe kell venniük ennek a passznak a lehetséges hatását. Ha a passzt egy jobb helyzetben lévő csapattársnak játsszák, a közvetlen passzív játék nem ítélni lehet meg.

Tipikus játékhelyzetek:

- Gyors lerohanás megszakítása (nincs ellenfél a támadó és a kapu között)
- Nem támadják a kaput a szabad betörés lehetősége ellenére a rendezett védelemmel szembeni támadás során, vagy az emberfogásos védekezéssel járó helyzetekben (nagy üres területek).

2. Tiszta lövés szélről

Tiszta lövési szituációban, amikor a szélén elegendő szabad terület van, a szélsőjátékos teljes test és labda feletti kontrollal (nincs kontakt, vagy bármilyen behatás az ellenféltől) beugrik a kapuelőtér fölé. Ahelyett, hogy kapura lőne, a szélsőjátékos visszapasszolja a labdát egy csapattársának a saját térfelének irányába (nincs közvetlen támadási együttműködés a kapuelőtér fölé ugró támadók között).

3. Emberfogásos védekezés az ellenfél térfelén

A védekező csapat emberfogásos védekezést játszik az ellenfél térfelén. A támadó csapat nem tesz komoly kísérletet a kapu támadására.

A megfigyelési kritériumok a következők:

- olyan akciók (labdavezetés, cselezés, passzok), amelyek nem a kapu megtámadására irányulnak, habár a labdával rendelkező játékos nem kerül nyomás alá az ellenfél részéről;
- hosszú passz a csapat saját térfelére, bár más lehetőségek is rendelkezésre állnak;
- a labdát birtokló játékos egyhelyben állva vezeti a labdát.

7:12

Ha a passzív játékokra utaló tendencia felismerhető, a játékvezetőnek előfigyelmeztető karjelzést ([17. karjelzés](#)) kell alkalmazni. Ez a labdát birtokló csapatnak alkalmat ad arra, hogy támadásvezetését megváltoztassa és így a labda elvételét elkerülje. Amennyiben az előfigyelmeztető jelzés után sem változik a támadás intenzitása, a játékvezetők bármikor ítélnak szabaddobást passzív játék miatt. Ha nem lő kapura a támadó csapat maximum 4 labdaátadást követően sem, azaz, amikor a támadó csapat játékosának csapattársa elfogja az ötödik labdaátadást, ezen csapat ellen szabaddobást kell ítélni. ([13:1 a](#), eljárást és kivételeket ld. [Magyarázat a játékszabályokhoz 4. D pont Passzív játék](#)).

A labdaátadások számának megítélése a játékvezetők megfigyelése alapján hozott ténydöntés a [17:11](#) szabálypont alapján.

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

8. szabály: Szabálytalanságok, sportszerűtlen magatartás

Megengedett cselekedetek

8:1

Megengedett:

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

Magyarázat:

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

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

Nem megengedett cselekedetek

8:2

Nem megengedett:

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

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

8:3

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

Súlyos szabálytalanságok elkövetése esetén három további büntetési szint alkalmazható:

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

Döntéshozatali (ítélkezési) szempontok:

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

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

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

Szabálytalanságok, amelyek azonnali időleges kiállítást vonnak maguk után

8:4

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

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

A [8:3](#) szerinti döntési szempontokat figyelembe véve az alábbi szabálytalanságokról lehet szó:

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

Szabálytalanságok, amelyek kizárást vonnak maguk után

8:5

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

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

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

Magyarázat:

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

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

A kapust ki kell zárni, ha:

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

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

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Kapus kizárása (8:5 magyarázat)

A kapust ki kell zárni, ha a kapuelőteret elhagyva vagy hasonló helyzetből a kapuelőtéren kívül az ellenféllel frontális ütközést okoz.

Nem kell kizárást alkalmazni, ha:

- a. a kapus az ellenféllel azonos irányba fut, pl. miután a cserehelyről visszatér a játéktérre;
- b. a labda a támadó és a kapus között van, és a labda után futó támadónak megvan a lehetősége, hogy elkerülje az ütközést.

Ezekben a szituációkban a játékvezetők ítéletei megfigyelésük alapján hozott ténydöntések.

MKSZ JAB állásfoglalása:

Amikor a támadó a labda után futva meg sem próbálja a kapussal történő ütközést elkerülni, mintegy kiprovokálja azt, nem szabad kizárást alkalmazni.

MKSZ JAB állásfoglalása:

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

- ha frontálisan ütköznek: kizárás (8:5 a, b);
- ha az ellenfél elérte volna a labdát: +7 méteres dobás;
- különösen gondatlan, veszélyes akció a kapus részéről: + írásos jelentés (8:6);
- ütemkülönbségnél (a kapus már mezőnyjátékosnak számít) ha átkarolja vagy megtartja a kapus a támadót: időleges kiállítás + gólhelyzetben 7 méteres dobás (8:2 c);
- ha a támadó kiprovokálja az ütközést vagy egy kislejtő akciót felnagyítva megpróbálja félrevezetni a játékvezetőket: a támadó progresszív büntetése, a kapust nem szabad kizárni (8:7 d);
- ha a támadó egyértelműen szimulálja az ütközést, azonnali időleges kiállítást kell kapnia, a kapust nem szabad kizárni (8:8 g);
- ha a kapuelőteret elhagyó kapus az ellenfélnek szánt labda megszerzésének kísérlete közben az ellenféllel egy irányba fut - és ha nem történik egyéb, az ellenfél egészségét veszélyeztető cselekmény - nem kell kizárást alkalmazni (például a kapus a cserehelyről visszatér a játéktérre).

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

8:6

Amennyiben a játékvezetők különösen gondatlan, különösen veszélyes, szándékos vagy rosszindulatú/alattomos akciónak ítélnék meg egy esetet, a mérkőzés után írásos jelentést kell készíteniük, hogy a felelős bizottságok dönthessenek a szükséges további intézkedésekről.

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

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

Magyarázat:

Ha az utolsó 30 másodpercben követnek el a **8:5** vagy **8:6** szabálypontok alá tartozó szabálytalanságot, amelynek célja, hogy gólt előzzenek meg, akkor ezt a **8:11 b** pont szerinti "durva, sportszerűtlen magatartás"-nak kell tekinteni és a szerint kell büntetni.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

A jelentés nélküli és írásos jelentéses kizárások szempontjai (8:5, 8:6)

A következő szempontok segítik a **8:5** és **8:6** közötti megkülönböztetést:

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

- tettegességek és ehhez hasonló akciók
- könyörtelen vagy felelőtlen akciók szabályos viselkedés teljes érzete nélkül
- nem visszafogott ütés
- rosszindulatú akciók

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

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

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

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

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

- alattomos és takart tevékenység a felkészületlen ellenféllel szemben

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

- a labdát birtokló játékostól távol végrehajtott akciók
- a játék taktikájához semmilyen módon nem kapcsolódó akciók

Sportszerűtlen viselkedés, amely [8:7-11](#) szabálypontok szerint személyes büntetést von maga után

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

- progresszíven büntetendő esetek ([8:7](#));
- azonnal időleges kiállítással büntetendő esetek ([8:8](#));
- kizárással büntetendő esetek ([8:9](#));
- kizárással és írásos jelentéssel büntetendő esetek ([8:10 a,b](#)).

Sportszerűtlen viselkedés, amely progresszív büntetést von maga után

8:7

Az alábbi a-f pontokban leírt esetek példák a sportszerűtlen viselkedésre, amelyeket progresszíven kell büntetni, kezdve a figyelmeztetéssel ([16:1 b](#))

- a) a játékvezetői ítélet elleni tiltakozás vagy szóbeli és nem szóbeli akciók, amelyek speciális játékvezetői ítéletet akarnak elérni;
- b) az ellenfél vagy csapattárs bosszantása akár szóval, akár gesztusokkal vagy az ellenfélre való kiáltás a megzavarás érdekében;
- c) az ellenfél formális dobásai végrehajtásának késleltetése a 3 méteres távolság be nem tartásával vagy más módon;
- d) provokáció vagy túlreagálás, amellyel megpróbálják félrevezetni a játékvezetőket az ellenfél akcióira vonatkozóan vagy az akciók hatásainak felnagyítása/eltúlzása annak érdekében, hogy time out -ot vagy épp az ellenfélnek adandó meg nem érdemelt büntetést provokáljanak ki (lásd még [8:8 h](#));
- e) a lövés vagy átadás szándékos lábfejjel vagy lábszárral való blokkolása, amikor ez a mozgás megnöveli a játékos testfelületét. Az egyértelmű reflex-mozgás, pl. a lábak együttes mozgása, nem büntetendő (ld.még [7:8](#) és [8:8 f](#));
- f) a kapuelőtér rendszeres megsértése taktikai okokból.

Sportszerűtlen viselkedés, amely azonnali időleges kiállítást von maga után

8:8

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

- a) a hangoskodást magába foglaló tiltakozás erőteljes gesztusokkal vagy a provokatív viselkedés;
- b) a labdás játékos a labdát nem teszi le vagy nem ejti le a földre, hogy az ellenfél azonnal hozzájuthasson, amikor a játékvezetők csapatától elvették a labdát;
- c) a cserehelyre jutott labda szabad hozzáféréseinek megakadályozása;
- d) a játékos zavartalanul kapura lőhet és lövése fejen találja az ellenfél kapusát; vagy a dobó játékos 7 méteres dobásnál eltalálja a kapus fejét, miközben a kapus nem a labda irányába mozdítja a fejét azzal a céllal, hogy védjen;

- e) a dobó játékos időntúli szabaddobásnál eltalálja a védő fejét, miközben a védő nem a labda irányába mozdítja a fejét azzal a céllal, hogy blokkolja a lövést;
- f) legalább az egyik lábfej vagy lábszár egyértelmű felemelése, illetve kinyújtása azzal a céllal, hogy blokkoljon, vagy elrúgjon egy labdaátadást, vagy kapura lövést, miközben ez az akció egyértelmű hatással van a játék helyzetre;
- g) az ellenfél formai dobásának végrehajtásának aktív akadályozása a 3 méteres távolság be nem tartásával és/vagy egyéb szabálytalansággal, ami miatt a formai dobást nem tudják végrehajtani;
- h) a játékvezetők szimulálással való félrevezetése az ellenfél akcióját illetően, amikor egyáltalán nincs, vagy csak kisfokú kontakt történik; mindezt teszik azzal a céllal, hogy a játékvezetők megszakítsák a játékot vagy meg nem érdemelt büntetést adjanak az ellenfélnek;
- i) mezőnyjátékos blokkolja vagy elfogja az üres kapuba tartó labdát, miközben belép a kapuelőterbe;
- j) a hivatalos személy a játéktéren kívül állva véletlenül játékba avatkozik, a labdát vagy a játékost megérintve (lásd azonban [8.10 b\(I\)](#)), miközben a csapatának ad utasításokat.

Megjegyzés:

A kapus fejen lövésének megítélési szempontjai:

- csak tiszta helyzetben büntethető a dobó játékos, amikor nincs védő a kapus és a lövő játékos között;
- a labda először a fejet kell, hogy eltalálja; nem szabad büntetni a dobó játékost abban az esetben, ha a labda először a kapus más testrészét találta el és azután a fejet;
- nem szabad büntetni, ha a kapus a labda irányába mozdítja a fejét;
- ha a kapus megpróbálja félrevezetni a játékvezetőket, hogy büntetést provokáljon ki (pl. akkor, amikor a labda a kapus vállát találta el, de a fejét fájlalja), a kapust a [8.8 h](#) szerint kell büntetni.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Mezőnyjátékos vagy kapus megfog, vagy blokkol egy üres kapura tartó lövést, miközben belép a kapuelőterbe ([8.8 i](#))

- a) Ha a védekező csapat mezőnyjátékosa a kapuelőtéren kívül futva megfogja a labdát, és ezután a labdát birtokolva, bármely testrészével érinti a kapuelőteret, szabaddobást kell ítélni az ellenfél javára személyes büntetés nélkül.
- b) Ha a védekező csapat mezőnyjátékosa a kapuelőtéren kívül fut, majd felugrik, a levegőben megfogja a labdát, és a labdával a kezében leér a kapuelőterbe, 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára, és azonnali időleges kiállítását kell adni a vétkes játékosnak.
- c) Ha a védekező csapat mezőnyjátékosa a kapuelőtéren kívül fut, de mielőtt megérintené a labdát, bármely testrészével érinti a kapuelőteret, 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára, és azonnali időleges kiállítását kell adni a vétkes játékosnak.
- d) Ha a védekező csapat kapusa a kapuelőtéren kívül futva megfogja a labdát, és ezután a labdát birtokolva bármely testrészével érinti a kapuelőteret, szabaddobást kell ítélni az ellenfél javára személyes büntetés nélkül.
- e) Ha a védekező csapat kapusa a kapuelőtéren kívül fut, majd bármely testrészével érinti a kapuelőteret, és megérinti a labdát miközben bármely testrésze még érinti a játéktérrel a kapuelőtéren kívül, 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára személyes büntetés nélkül.
- f) Ha a védekező csapat kapusa a kapuelőtéren kívül fut, majd felugrik, a levegőben megfogja a labdát, és a labdával a kezében leér a kapuelőterbe, 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára személyes büntetés nélkül.

Súlyos sportszerűtlen magatartás, amely kizárást von maga után

8:9

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

- a) a labda látványos, tüntető eldobása vagy elütése egy játékvezetői ítéletet követően;
- b) a kapus tüntetőleg nem hajlandó a 7 méteres dobás védésére;
- c) a labda szándékos ellenfélre való dobása játékmegszakítás alatt, ha ez nagyon közletről és nagy erővel történt, ez sokkal inkább megítélendő a [8:6](#) pontban említett "különösen gondatlan akció" szerint;
- d) az elszenvedett szabálytalanság viszonzása.

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

8:10

Amennyiben játékvezetők különösen sportszerűtlennek ítélnék meg egy viselkedést, a büntetést a következő rendelkezések alapján kell megítélni.

Az alábbi sportszerűtlenségek (a,b) szolgálnak példaként, amikor a játékvezetőknek írásos jelentést is kell készíteniük a mérkőzés után, hogy a felelős bizottságoknak lehetőségük legyen további intézkedésekről döntést hozni:

- a) bármely személy (játékvezető, időmérő, titkár, küldött, hivatalos személy, játékos, néző stb.) sértegetése vagy fenyegetése szóbeli, vagy nem szóbeli módon (pl. arckifejezéssel, gesztusokkal, testbeszéddel vagy testi kontaktussal);
- b) (I) hivatalos személy játékba avatkozása a játéktéren vagy a cserehelyen, vagy
(II) egy játékos által tiszta gólhelyzet megakadályozása akár szabálytalan játéktérre lépéssel ([4:6](#)), akár a cserehelyről ([lásd még 8:8 j](#)).

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Többletjátékos vagy hivatalos személy közbeavatkozása ([8:5](#), [8:6](#), [8:9](#), [8:10 b](#))

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

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

A fenti szempontoknak megfelelően az alábbi esetek fordulhatnak elő:

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

Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, kizárás írásos jelentéssel.

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

Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, 2 perces kiállítás.

c) Tiszta gólhelyzetben egy hivatalos személy lép a játéktérre.

Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, kizárás írásos jelentéssel.

d) Hivatalos személy a játéktérre lép, de nincs tiszta gólhelyzet.

Helyes szabályalkalmazás: szabaddobás, progresszív büntetés.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Köpés (8:9, 8:10 a)

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

IHF- Irányelvek és értelmezések:

További intézkedések kizárás és írásos jelentés után (8:6, 8:10 a, b)

A legszigorúbb büntetés szempontjai a [8:6](#) (szabálytalanságok) és [8:10](#) (sportszerűtlen magatartás) szabályokban kerültek meghatározásra (ld. még [8:3](#) második bekezdését). Mivel a [8:6](#) és [8:10](#) szerinti büntetések a mérkőzés közbeni következményeikben nem különböznek a [8:5](#) és [8:9](#) szerinti büntetésektől (kizárások írásos jelentés nélkül), az IHF a következő kiegészítő rendelkezéssel egészítette ki mindkét szabálypontot:

„... a mérkőzés után írásos jelentést kell készíteniük, hogy a felelős bizottságok dönthessenek a szükséges további intézkedésekről.”

Ez a kiegészítő rendelkezés ad alapot arra, hogy a felelős bizottság döntést hozzon a szándékozott további intézkedésekről. Semmiképpen sem értelmezhető a „... dönthessenek...” megfogalmazás úgy, hogy a felelős bizottságok döntésétől függ, hogy legyen-e további intézkedés. Az a játékvezetők ténydöntésének megváltoztatását jelentené.

Speciális sportszerűtlen viselkedés vagy szabálytalanság az utolsó 30 másodpercben, amiért kizárást és 7 méteres dobást kell ítélni.

8:11

Az alábbi szabálytalanságok, sportszerűtlenségek (a, b) esetén 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára:

- a) ha játékmegszakítás alatt a mérkőzés utolsó 30 másodpercében egy játékos vagy egy hivatalos személy az ellenfél dobását késlelteti, vagy megakadályozza annak érdekében, hogy az ellenfél kapura lövést tudjon végrehajtani vagy tiszta gólhelyzetet kialakítani; a vétkes játékost vagy hivatalos személyt ki kell zárni és 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára. Ezt bármilyen közbeavatkozásra (pl. csak kisfokú testi akció, egy dobás végrehajtásába való beavatkozás úgy, mint labdaátadás elfogása, a labdaátvételbe való beavatkozás, a labda el nem engedése) alkalmazni kell;
- b) ha játékban lévő labda esetén a mérkőzés utolsó 30 másodpercében az ellenfél
 - játékosa a [8:5](#) vagy a [8:6](#) alá tartozó szabálytalanságot, illetve a [8:9](#), [8:10 a](#) vagy [8:10 b \(II\)](#) pont alá tartozó sportszerűtlenséget követ el;
 - hivatalos személye a [8:10 a](#) vagy [8:10 b \(I\)](#) pont alá tartozó sportszerűtlenséget követ el, és ezzel kapura lövést vagy tiszta gólhelyzet kialakítását akadályozza meg; a vétkes játékost vagy hivatalos személyt a vonatkozó szabályok értelmében kizárással kell büntetni, valamint a labdát birtokló csapat számára 7 méteres dobást kell ítélni.

Amennyiben a vétlen játékos vagy csapat a játékmegszakítás előtt gólt ér el, nem kell 7 méteres dobást ítélni.

Megjegyzés:

A [8:6](#) vagy [8:10](#) pontokban leírt szabálytalanságok esetén a játékvezetőknek írásos jelentést kell készíteniük.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Utolsó 30 másodperc (8:11 a, 8:11 b)

„A mérkőzés utolsó 30 másodperce” jelentheti a rendes játékidő végét (a 2. félidő végét), de ugyanúgy mindkét meghosszabbítás 2. félidejének végét is. Az utolsó 30 másodperc a (hivatalos) óra 59:30 (vagy 69:30, 79:30, illetőleg 0:30 óraállásánál kezdődik).

IHF- Irányelvek és értelmezések:

A 3 méteres távolság be nem tartása (8:11 a)

A 3 méteres távolság be nem tartása akkor vezet kizáráshoz és 7 méteres dobáshoz, ha a dobást a mérkőzés utolsó 30 másodpercében nem tudják végrehajtani.

Ez a szabály alkalmazandó az utolsó 30 másodpercben vagy a zárójelzéssel egyidőben elkövetett szabálytalanságok esetében is (2:4 első bekezdés). A játékvezetők döntései megfigyeléseik alapján hozott ténydöntések (17:11).

Amennyiben a mérkőzés utolsó 30 másodpercében egy játékos vagy hivatalos személy megakadályozza vagy késlelteti bármilyen módon a labda játékba hozatalát, olyankor is, ha nincs közvetlen összefüggésben egy dobás előkészítésével vagy végrehajtásával (pl. szabálytalan csere, sportszerűtlen viselkedés a cserehelyen), kizárás és 7 méteres dobás az ítélet a 8:11 a szerint.

Ha a dobást végrehajtják, de azt például egy túl közel álló játékos blokkolja és aktívan megpróbálja zavarja a dobó játékost a dobás végrehajtásában, szintén a 8:11 a pont szerint kell eljárni. Ha a játékos 3 méternél közelebb áll a dobóhoz, de aktívan nem zavarja a dobás végrehajtását, nem kell büntetést alkalmazni. Ha a 3 méternél közelebb álló játékos blokkolja a lövést vagy elfogja a dobó átadását, szintén a 8:11 a pont szerint kell eljárni.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Kizárás az utolsó 30 másodpercben (8:11 b)

Csak azok az utolsó 30 másodpercben védők által elkövetett szabálytalanságokat követő 8:5 és 8:6 szerinti kizárások járnak írásos jelentéssel és 7 méteres dobással is, amelyekre igaz a 8:6 Magyarázata. A 8:5 szerint védők által elkövetett szabálytalanságok az utolsó 30 másodpercben kizárással (írásos jelentés nélkül) és 7 méteres dobással járnak.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Előnyyszerzés az utolsó 30 másodpercben (8:11 b)

A játékvezetők csak akkor szakítják meg a játékot és ítélnek 7 méteres dobást, ha a labdát elfogó (a szabálytalanságot elszenvedő) játékos nem lő gólt vagy nem passzolja tovább a labdát.

A 8:11 b a játékidőben, vagy a zárójelzéssel egyidejű szabálytalanságok esetére alkalmazható (2:4 első bekezdés). A játékvezetők döntései megfigyeléseik alapján hozott ténydöntések (17:11).

A 8:5 megjegyzése szerinti kapuskizárás (kapus elhagyja a kapuelőteret) akkor vezet 7 méteres dobáshoz az utolsó 30 másodpercben, ha a 8:5 utolsó bekezdésében leírtak megvalósulnak vagy 8:6 szerinti szabálytalanságot követnek el.

MKSZ JAB állásfoglalása: (8:11 b)

Ha a mérkőzés utolsó 30 másodpercében a védekező csapat játékosai vagy hivatalos személyei a 8:5, 8:6, 8:9 és 8:10 a-b szabály hatálya alá tartozó, azonnali kizárással büntetendő szabálytalanságot követnek el, a labdát birtokló csapat számára 7 méteres dobást kell ítélni, tekintet nélkül arra, hogy volt-e gólszerzési lehetőség a szabálytalanság adott pillanatában.

9. szabály: A gól

9:1

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

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

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

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

Magyarázat:

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

9:2

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

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

IHF- Irányelvek és értelmezések:

VR (Videó Rendszer) használata ([9:2](#), [17:3](#))

Amikor egy ítélet meghozása a VR használata után történik, a gól visszavonásának határideje meghosszabbításra kerül. A [9:2](#) értelmében a gól megítélése után csak a kezdődobásra adott sípjelig lehetséges a gól visszavonása, ez viszont VR használat esetében meghosszabbodik az esetet követő második labdabirtoklás váltásig, vagy az azzal összefüggő formai dobás végrehajtásáig. További részletek a [Videó Rendszer Szabályzat](#)-ban találhatók.

MKSZ JAB állásfoglalása:

A kezdődobást elvégző csapat labdaelvesztéséig a gól/nem gól eldöntésére igénybe vehető a VR.

- Ha a gólt nem vonják vissza, a játékmegszakításkori helyzetnek megfelelően a labdát birtokló csapat végezhet el bedobást/szabaddobást/7 méteres dobást.*
- Ha a gólt visszavonják, kidobással folytatódik a játék.*

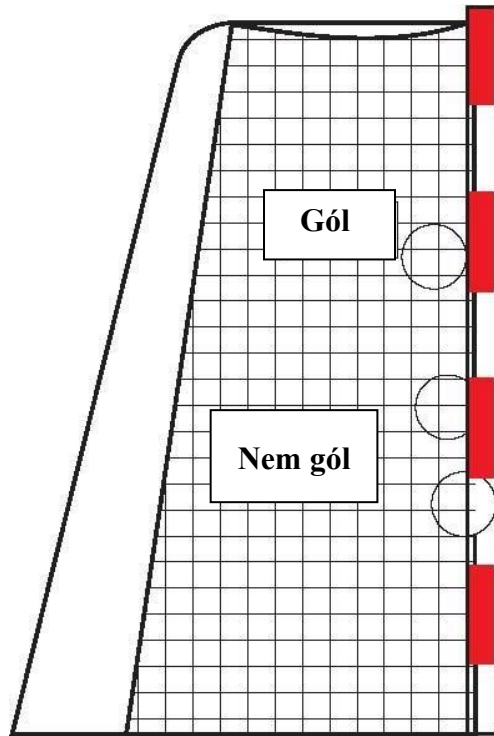
Magyarázat:

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

9:3

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

4.ábra:



10. szabály: A kezdődobás

10:1

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

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

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

10:2

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

10:3

A kezdődobás elvégzésének lehetőségei:

a) Kezdődobás a középvonalról (a kezdődobás köre nincs felfestve)

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

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

A dobó játékos csapattársai a középvonalat a játékvezető kezdődobásra adott sípjelének elhangzásaig nem léphetik át ([15:6](#)).

b) Kezdődobás végrehajtása a kezdődobás köréből

- A kezdődobás a kezdődobás köréből legfeljebb 3 mp-cel a játékvezető sípjele után, a játéktér bármilyen irányába végrehajtható ([13:1 a](#), [15:7](#) harmadik bekezdés);
- A játékvezető **csak** akkor adhatja meg a kezdődobásra a sípjelet, amikor a labda és a dobó játékos **teljesen** a kezdődobás körében van (ld. [15:6](#));
- A kezdődobást elvégző játékosnak a dobás elvégzésekor semmilyen testrésze nem lehet a kezdődobás körén kívül ([13:1 a](#), [15:7](#) 3. bekezdés);
- A dobó játékos a kezdődobásra adott sípjel után mozoghat a kezdődobás körében, de a kezdődobásra adott sípjelet követően a labdát nem vezetheti ([13:1 a](#), [15:7](#) 3. bekezdés);
- A kezdődobás végrehajtható futás közben, de felugrásból nem ([13:1 a](#), [15:7](#) harmadik bekezdés);
- A kezdődobást végrehajtottnak kell tekinteni, ha:
 - ha a labda elhagyta a dobó játékos kezét, majd teljes terjedelmével áthaladt a kezdődobás körének vonalán;
 - az átadást követően a labdát a kezdődobás körében egy csapattárs megfogta vagy megérintette.
- A kezdődobást végző játékos csapattársai a dobásra adott sípjelet követően léphetik csak át a középvonalat, kivéve, ha a kezdődobás körében helyezkednek el ([15:6](#)).
- A védekező játékosoknak a kezdődobás körén kívül kell elhelyezkedniük és nem szabad a kezdődobás körén belül lévő labdát vagy a játékost megérinteni mindaddig, amíg a kezdődobást végre nem hajtották ([15:4](#), [8:7 c](#), [8:8 g](#)). A védekező játékosoknak megengedett közvetlenül a kezdődobás körén kívül elhelyezkedniük.

5. Magyarázat: A kezdődobás (10:3)

A kezdődobás végrehajtása

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

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

A kezdődobás végrehajtása kezdődobás kör nélkül.

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

A legtöbb játéktéren nincs felfestve a középpont, sőt néhol előfordul, hogy reklámfeliratokat rajzolnak. Ilyen helyzetben nyilvánvalóan a dobó játékosnak és a játékvezetőknek kell megbecsülni a megfelelő pozíciót és azt az adott körülményekhez illően igénybe venni.

10:4

Minden félidő elején (és az esetleges meghosszabbításoknál) a támadó csapat játékosainak a saját térfélen, vagy/és a kezdődobás körében, a védekező csapat játékosainak a saját térfélen kell tartózkodnia.

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

Ha a kezdődobás köre nincs felfestve, és ezért a kezdődobást a középvonalról végzik el, ([10:3 a](#)) az ellenfél játékosai 3 m-nél közelebb nem léphetnek a kezdődobást végző játékoshoz ([15:4](#), [15:9](#), [8:7 c](#), [8:8 g](#)).

Ha a kezdődobást a kezdődobás köréből hajtják végre ([10:3 b](#)), az ellenfél játékosainak teljes testükkel a körön kívül kell elhelyezkedniük ([15:4](#), [15:9](#), [8:7 c](#), [8:8 g](#)).

11. szabály: A bedobás

11:1

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

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

11:2

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

11:3

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

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

11:4

A bedobást végző játékosnak egyik lábával a megfelelő helyen - az oldalvonalon - kell állni és fenntartani a korrekt pozíciót, amíg kezét a labda nem hagyta el. A másik láb helyzete tetszőleges ([13:1 a](#), [15:6](#), [15:7](#) 2. és 3. bekezdés).

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Bedobás végrehajtása ([11:4](#))

A bedobás végrehajtása a játéktér irányába történik az oldalvonalon áthaladó közvetlen dobással.

11:5

A bedobás végrehajtásakor az ellenfél játékosai nem léphetnek 3 méternél közelebb a dobó játékoshoz ([15:4](#), [15:9](#), [8:7 c](#), [8:8 g](#)). A saját kapuelőtérvonalnál azonban minden esetben elhelyezkedhetnek, akkor is, ha a távolság 3 méternél kevesebb.

12. szabály: A kidobás

12:1

Kidobással kell játékba hozni a labdát, ha

- (I) az ellenfél játékosa a [6:2 a](#) szerint a kapuelő térbe lép;
- (II) a kapuelő térben a kapusnak megvan mind a labda, **mind a teste feletti kontrollja**, vagy a labda mozdulatlanul fekszik a kapuelő térben ([6:4-5](#));
- (III) az ellenfél játékosa a kapuelő térben guruló vagy fekvő labdát megérinti ([6:5](#) 1. bekezdés);
- (IV) ha a labda az alapvonalon túlra került, amennyiben azt utoljára a kapus vagy az ellenfél játékosa érintette.

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

12:2

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

Ha annak a csapatnak kell kidobást végrehajtania, amelyik kapus nélkül játszik, valamelyik mezőnyjátékost kapusra kell cserélni ([4:4](#)). A játékvezetők döntenek el, hogy a time out szükséges-e ([2:8](#) második bekezdés, [2.sz. Magyarázat](#)).

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

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

13. szabály: A szabaddobás

A szabaddobás megítélése

13:1

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

- a) a labdát birtokló csapat szabálytalanságot követ el és emiatt nem tarthatja meg a labdát ([4:2-3](#), [4:5-6](#), [4:9](#), [5:6-10](#), [6:5](#) 1. bekezdés, [6:7 b](#), [7:2-4](#), [7:7-8](#), [7:10](#), [7:11-12](#), [8:2-10](#), [8:7 f](#), [10:3](#), [11:4](#), [13:7](#), [14:4-7](#), [15:7](#) 3. bekezdés, [15:8](#));
- b) az ellenfél szabálytalansága miatt a labdát birtokló csapat elveszíti a labdát ([4:2-3](#), [4:5-6](#), [5:5](#), [6:2 b](#), [6:7 b](#), [7:8](#), és [8:2-10](#), [8:7 f](#)).

13:2

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

Ez azt jelenti, hogy a játékvezetők a [13:1 a](#) pontban felsoroltak esetén nem ítélnek szabaddobást, ha a védekező csapat közvetlenül a támadó csapat által elkövetett szabálytalanság után labdához jut.

Hasonlóképpen a [13:1 b](#) pont szabálytalanságai esetén csak akkor avatkoznak játékba, ha a támadó csapat az ellenfél szabálytalansága miatt elveszíti a labdát vagy nincs olyan helyzetben, hogy a támadást folytassa.

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

A [13:2](#) alapvetően nem érvényes a [4:2-3](#) vagy [4:5-6](#) szabályok elleni vétségek esetében, amelyeknél az időmérő/titkár, a szövetségi képviselő, vagy a játékvezetők jelzésével a játékot azonnal meg kell szakítani.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Előnyszabály alkalmazása szabálytalan csere vagy többletjátékos játéktérre lépése esetén (13:2)

A [4:4-6](#) szabályok értelmében (szabálytalan csere vagy többletjátékos a játéktéren) történő szabálytalan játéktérre lépések esetén tiszta gólhelyzetben a játékvezetőknek vagy a versenybíróknak lehetőségük van a [13:2](#)-es szabály értelmében előnyszabályt alkalmazni, amíg a tiszta gólhelyzet már nem áll fenn, ha a vétkes játékos közvetlenül nem befolyásolja a tiszta gólhelyzetet. Előnyszabály alkalmazása esetén a [8:10 b II.](#) pontja nem alkalmazható.

13:3

Ha a [13:1 a-b](#) pontokban felsorolt szabálytalanságok egyikét – amelyért egyébként szabaddobást kell ítélni – akkor követik el, amikor a labda nincs játékban, a mérkőzést a játékmegszakítás helyzetének megfelelő dobással kell folytatni (lásd még [8:11 a](#), a mérkőzés utolsó 30 másodpercére vonatkozó speciális előírásait és az [Elektronikus Csapatidőkérdő Rendszer Szabályzatot](#)).

13:4

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

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

13:5

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

A szabaddobás végrehajtása

13:6

A szabaddobást a játékvezető sípjele nélkül (lásd azonban: [15:5 b](#)) elvileg azon a helyen kell végrehajtani, ahol a szabálytalanságot elkövették. Kivételt az alábbiak képeznek:

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

Ha a játékvezető vagy a szövetségi képviselő (IHF vagy kontinentális/nemzeti szövetségek által delegált) a védekező csapat játékosának vagy hivatalos személyének szabálysértése miatt megszakítja a játékot – és szóbeli figyelmeztetés, vagy személyes büntetés következik – a szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt, amennyiben ez a hely a vétlen csapat számára kedvezőbb ([4:2-3](#), vagy [4:5-6](#)).

A korábbi bekezdésben említett kivétel ugyanúgy érvényes, ha az időmérő a [4:2-3](#) vagy [4:5-6](#) szabályok megsértése miatt szakítja meg a játékot.

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

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

Magyarázat:

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

Ez a megengedett eltérés nem érvényes a [13:5](#) szabálypont megsértésekor, ha a szabálytalansága [8:8 b](#) szerint büntetendő. Ebben az esetben a dobást pontosan a megfelelő helyen kell végrehajtani.

13:7

A támadó csapat játékosai a szabaddobási vonalat nem érinthetik és nem léphetik át, amíg a labda dobó játékos kezét nem hagyta el; lásd még [2:5](#) szabály különleges korlátozásait is.

Amennyiben a szabaddobás végrehajtása előtt a támadó csapat játékosai a kapuelőtervonal és a szabaddobási vonal között tartózkodnak, a hibás felállást – ha az a játékot befolyásolja –, a játékvezetőnek helyesbítene kell ([15:3](#), [15:6](#)). Ezután sípjelre

folytatódik a játék ([15:5 b](#)). Ugyanezt kell tenni akkor ([15:7](#) második bekezdése), ha a dobás végrehajtására nem hangzott el sípjel, de a támadó csapat játékosai erre a területre belépnek, mielőtt a labda a dobó játékos kezét elhagyta volna.

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

13:8

A szabaddobás végrehajtásakor az ellenfél játékosainak 3 méternél távolabb kell tartózkodniuk a dobó játékostól. A szabaddobási vonaltól végrehajtott szabaddobásnál a védekező csapat játékosai azonban elhelyezkedhetnek a kapuelőtérvonal előtt. A végrehajtáskor az ellenfél beavatkozását a [15:9](#), [8:7 c](#) és [8:8 g](#) szerint kell elbírálni.

14. szabály: A 7 méteres dobás

A 7 méteres dobás megítélése

14:1

7 méteres dobást kell ítélni:

- a) az egész játéktéren a tiszta gólhelyzet szabálytalan megakadályozásáért az ellenfél játékosa vagy hivatalos személye által;
- b) tiszta gólhelyzetben, **nem a játékvezetőktől érkező**, jogosulatlanul elhangzott sípjel esetén;
- c) a tiszta gólhelyzet megakadályozásáért a játékban illetéktelen személy beavatkozása által, pl. egy néző belép a játéktérre vagy sípjellel megállítja a játékost (kivéve [9:1](#) magyarázata);
- d) [8:11 a](#), vagy [8:11 b](#) szerinti szabálytalanság esetén (lásd azonban [8:11](#) utolsó bekezdését).

Rendkívüli kényszer esetén – pl. áramkimaradás – szintén ezt a szabályt kell alkalmazni, ha a játék a tiszta gólhelyzet pillanatában szakadt meg;

6. Magyarázat: a „tiszta gólhelyzet” meghatározása

A [14:1](#)-es szabálynak megfelelően tiszta gólhelyzet van, amikor:

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

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

- b) a játékos a labda és a teste feletti helyzetet uralva, ellentámadás közben, futva (vagy labdát vezetve), egyedül van a kapussal szemben, s az ellenfélnek nincs olyan játékosa, aki előlről akadályozhatja;

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

- c) a kapus elhagyta a kapuelőterét és az ellenfél játékosa a labda és a teste feletti helyzetet uralva, tisztán és zavartalanul az üres kapuba dobhatja a labdát.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

7 méteres dobás ítélet üres kapunál ([14:1](#), [6. sz. magyarázat](#))

A tiszta gólhelyzet fogalmához tartozó esetek között [a 6. sz. Magyarázat c\)](#) pontjában van meghatározva, amikor a támadó játékos tisztán és akadálytalanul az üres kapuba dobhatja a labdát. Ennek feltétele, hogy a játékos birtokolja a labdát és egyértelműen kísérelje meg a dobást közvetlenül az üres kapura. A tiszta gólhelyzet fenti meghatározása alkalmazandó, függetlenül a szabálytalanság típusától és attól, hogy a labda játékban van-e vagy sem, valamint minden végrehajtandó dobás esetén, ha a dobó játékos és társai korrekt helyen tartózkodnak.

14:2

Ha a támadó csapat játékosa a szabálytalanság ellenére ([14:1 a](#)) teljesen uralja a labda és a teste feletti helyzetet, nem szabad 7 méteres dobást ítélni akkor sem, ha a játékos utána elvéti a gólhelyzetet.

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

A [14:2](#) nem alkalmazható olyan [4:2-3](#) vagy [4:5-6](#) szabálypontok szerinti szabálytalanságokra, amikor az időmérőnek, a szövetségi képviselőnek vagy a játékvezetőknek azonnal meg kell szakítani a játékot.

14:3

A 7 méteres dobás megítélésekor time out adható, így felismerhető késleltetéskor (pl. a kapus vagy dobó játékos cseréje) szükséges lehet a játékidőt megszakítani.

A 7 méteres dobás végrehajtása

14:4

A 7 méteres dobást a játékvezető sípjele után 3 mp-en belül, mint kapura lövést kell végrehajtani ([13:1 a](#), [15:7](#) harmadik bekezdés).

14:5

A 7 méteres dobás végrehajtásakor a dobó játékos a 7 méteres dobás vonala mögött egy méterig helyezkedhet el ([15:1](#), [15:6](#)). A sípjel után a 7 méteres dobás vonalát nem érintheti, vagy nem lépheti át, amíg a labda a kezét nem hagyta el ([13:1 a](#), [15:7](#) harmadik bekezdése).

14:6

A 7 méteres dobás végrehajtása után a dobó játékos vagy társai csak akkor játszhatják megismét a labdát, miután az ellenfél játékosát, vagy a kaput érintette ([13:1 a](#), [15:7](#) harmadik bekezdése).

14:7

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

14:8

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

14:9

Ha a kapus átlépi a kapushatárvonalat (4 méteres vonal; [1:7](#), [5:11](#)), mielőtt a labda a dobó játékos kezét elhagyta, a 7 méteres dobást meg kell ismételni, amennyiben nem esett gól – a kapus személyes büntetése azonban nem szükséges.

14:10

Amennyiben a támadó játékos labdával a kezében korrekt dobóhelyzetet foglalt el és kész a 7 méteres dobás végrehajtására, a kapuscseré már nem engedélyezhető. Ha a kapuscserét mégis megkísérlik, sportszerűtlen magatartásként kell büntetni ([8:7 c](#), [16:1 b](#), [16:3 d](#)).

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

A dobó játékos

15:1

A dobás végrehajtása előtt a dobó játékosnak a megfelelő helyzetet kell elfoglalnia. A labdának a dobó játékos kezében kell lennie ([15:6](#)).

A kidobás ([12:2](#)) és a kezdődobás körében végrehajtott kezdődobás ([10:3 b](#)) kivételével a dobások végrehajtásakor ugyanazon láb valamely részének megszakítás nélkül a talajt kell érinteni, amíg a labda a dobó játékos kezét nem hagyta el. (ld. azonban [10:3 b](#)) A másik lábat szabad a talajról felemelni és ismét letenni (lásd [7:6](#)-ot is). A dobónak ezt a helyzetet addig meg kell tartani, amíg a dobást végrehajtotta ([15:7](#) második és harmadik bekezdés).

Megjegyzés:

Egy dobás végrehajtása előtt (kivéve a kidobás esetét) a dobó játékosnak álló pozícióban kell lennie, azaz a lábakon kívül más testrész nem érintheti a talajt.

15:2

A dobást akkor kell végrehajtottnak tekinteni, amikor a labda a játékos kezét elhagyta (lásd azonban [12:2](#), [10:3 a](#) második bekezdést és [10:3 b](#)).

A dobó játékos csak akkor érintheti ismét a labdát, miután az egy másik játékost vagy a kaput érintette ([15:7-8](#) és lásd a további korlátozásokat is a [14:6](#) szerint).

Valamennyi dobásból közvetlenül gól érhető el (kivéve a kidobást, amelyiknél öngól nem lehetséges).

A dobó játékos társai

15:3

Minden csapattársnak az illető dobásnak megfelelő helyzetet kell elfoglalnia ([15:6](#)).

A [10:3 a](#) második bekezdésének rendelkezése kivételével a játékosoknak a korrekt pozícióban kell maradniuk mindaddig, amíg a labda a dobó játékos kezét nem hagyta el (ld. azonban [10:3 b](#)).

A dobás végrehajtásakor a dobó játékos nem adhatja át a labdát játékostársának, illetve a játékostárs nem érintheti a kezében levő labdát ([15:7](#) második és harmadik bekezdése).

A védőjátékosok

15:4

A védőjátékosoknak korrekt elhelyezkedésben kell maradniuk mindaddig, amíg a labda a dobó játékos kezét nem hagyta el (ld. azonban [10:3 b](#), [12:2](#), [15:9](#)).

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

Sípjel a játék folytatásához

15:5

A játékvezetőnek sípolnia kell:

a) mindig kezdődobásnál ([10:3](#)) vagy 7 méteres dobásnál ([14:4](#));

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

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

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

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

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

Következmények:

15:6

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

15:7

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

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

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

15:8

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

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

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Dobások végrehajtása (15. szabály)

A [15:7](#) harmadik bekezdése és a [15:8](#) szabálypont tartalmazza azokat a példákat, amelyeket elkövethetnek a dobások végrehajtásánál. Labdavezetés vagy a labda talajra való helyezése (és ismételt felvétele) szabálytalanság, ugyanúgy, mint a labda talajjal való érintkezése egy dobás végrehajtása közben (kivéve a kapus kidobása).

Eljárni ezekben az esetekben is a [15:7](#) és [15:8](#) szerint kell (helyesbítés, vagy büntetés).

15:9

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

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

Ha egy dobást egy védő beavatkozása negatívan befolyásol, akkor ez alapvetően **a labdát birtokló csapat szabaddobásához vezet. Ha egy védő a 7 méteres dobás végrehajtását befolyásolja negatívan, a 7 méteres dobást meg kell ismételni.**

16. szabály: A büntetések

Figyelmeztetés

16:1

Figyelmeztetést kell adni:

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

Magyarázat:

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

16:2

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

Időleges kiállítás

16:3

Időleges kiállítást kell adni:

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

Magyarázat:

A csapat hivatalos személyei összesen egynél többször nem kaphatnak időleges kiállítást. Ha egy hivatalos személy a [16:3 e](#) alapján időleges kiállítást kapott, a cserehelyen maradhat és teljesítheti feladatait, a csapat játékosainak számát azonban a játéktéren 2 perc időtartamra csökkenteni kell.

16:4

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

16:5

Az időleges kiállítás mindig 2 perc. Ugyanannak a játékosnak a harmadik időleges kiállítását mindig kizárással kell egybekötni ([16:6 d](#)). Az időlegesen kiállított játékos a kiállítási idő alatt a játéktéren nem vehet részt a játékban és csapata a játéktéren nem egészülhet ki. A kiállítási idő a játék folytatására adott sípjelzéskor kezdődik. Ha a játékos kiállítási ideje az első félidő végéig nem telik le, azt a második félidő kezdetétől pótolni kell. Ugyanez érvényes a rendes játékidő, illetve a meghosszabbítások alatt. Amennyiben a meghosszabbítások után sem telt le az időlegesen kiállított játékos büntetési ideje, a játékos a [2:2 magyarázata](#) szerint nem vehet részt a 7 méteres dobásokban.

Kizárás

16:6

Kizárást kell adni:

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

16:7

A játékvezetőnek time out után a „piros lap” magasba tartásával világosan kell jeleznie kizárást a vétkes játékos vagy a hivatalos személy és az időmérő/titkár számára ([13. karjelzés](#), lásd még [16:8](#)).

16:8

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

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

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

A [8:6](#) és [8:10 a-b](#) szabályok szerinti kizárásokat írásban jelenteni kell a rendező szerv felé további intézkedésre. Ilyen esetekben a csapatfelelőst és a versenybizottsági képviselőt (lásd. [Magyarázat a játékszabályokhoz 7. Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által](#)) a döntést követően azonnal tájékoztatni kell. Ebből a célból a játékvezetőktől tájékoztatásul a piros lapot követően felmutatják a kék lapot is.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Kizárt játékos/hivatalos személy (16:8)

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

Abban az esetben, ha a játékvezetők a kizárt játékost vagy hivatalos személyt illetően más további szabályszegést észlelnek a játék újraindítását követően, vagy a kizárt játékos vagy hivatalos személy nem marad a mérkőzés helyszínén a mérkőzés végéig, írásos jelentést kell erről készíteni. Nem lehetséges mindemellett a mérkőzés alatt további büntetést adni a játék újraindítását követően a már korábban kizárt játékosnak vagy hivatalos személynek, ebből következően viselkedésük nem vezethet további játékoszám-csökkentéshez a játéktéren. Ez abban az esetben is érvényes, ha a kizárt játékos a játéktérre lép.

Több vétség ugyanabban a helyzetben

16:9

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

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

- a) Azt a játékost, aki időleges kiállítást kapott és a mérkőzés folytatása előtt sportszerűtlen magatartást tanúsít, újabb időleges kiállítással kell büntetni (16:3). Ha ez a kiegészítő időleges kiállítás a játékos számára a harmadik, akkorki kell zárni;**
- b) Ha a játékos, akit a játékvezetők kizártak (közvetlenül vagy a harmadik időleges kiállítás miatt) és a mérkőzés folytatása előtt sportszerűtlen magatartást tanúsít, a csapat további büntetést kap, ami azt jelenti, hogy a játéktéren 4 perc időtartamra eggyel csökkenteni kell játékosainak számát (16:8 második bekezdés);**
- c) Azt a játékost, aki időleges kiállítást kapott és a mérkőzés folytatása előtt durva vagy kirívóan sportszerűtlen magatartást tanúsít, járulékosan kizárással kell büntetni (16:6 b). A két büntetés a csapat számára azt jelenti, hogy a játéktéren 4 perc időtartamra eggyel csökkenteni kell játékosainak számát (16:8 második bekezdés);**
- d) Ha egy játékos kizárása után a súlyosan vagy különösen durva sportszerűtlen magatartásban is vétkes, akkor a játékost kizárás + írásos jelentéssel kell büntetni és csapata 4 percig emberhátrányban játszik (16:8 második bekezdés).**

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Kizárás utáni különösen durva, sportszerűtlen magatartás (16:9 d)

Ha egy játékos kizárása után a 8:10 a szerinti különösen durva sportszerűtlen magatartásért vétkes, akkor a játékost kizárás + írásos jelentéssel kell büntetni és csapata 4 percig emberhátrányban játszik.

Szabálytalanságok a játékidő alatt

16:10

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

Szabálytalanságok a játékidőn kívül

16:11

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

A mérkőzés előtt:

- a) A [8:7-8](#) szerinti sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetés, ami beleszámít a játékosok, hivatalos személyek, és/vagy a csapatnak adható figyelmeztetéseibe;
- b) A [8:6](#) és [8:10 a](#). szabályok szerinti cselekedetekért kizárás, amely után a csapat azonban [16](#) játékosal és [5](#) hivatalos személlyel kezdheti a mérkőzést. A [16:8](#) második bekezdése szerint csak a játékidő alatti vétségekért alkalmazott kizárást követheti időleges kiállítás.

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

A mérkőzés után:

- c) írásos jelentés.

17. szabály: A játékvezetők

17:1

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

17:2

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

17:3

A játékvezetők felelősek a játéktér, a kapuk és a labdák állapotának mérkőzés előtti ellenőrzéséért. Ők döntenek el, hogy melyik labdával játszanak ([1. szabály](#) és [3:1](#)).

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

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

17:4

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

17:5

A mérkőzést elvileg ugyanannak a két játékvezetőnek kell levezetni.

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

Ha a mérkőzés folyamán az egyik játékvezető kiválik, akkor a mérkőzést a másik játékvezető egyedül vezeti tovább, **ha nem áll rendelkezésre tartalék vagy cserejátékvezető, vagy játékvezető páros.**

Megjegyzés:

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

17:6

Ha a szabálytalanságnál mindkét játékvezető ugyanazon csapat ellen ítélt, de eltérő a véleményük **a büntetés súlyosságát illetően, akkor a játékvezetők egyeztetés utáni közös döntése marad érvényben. Ha nem tudnak közös döntésre jutni, akkor a két büntetés közül a súlyosabb ítélet marad érvényben.**

17:7

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

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

17:8

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

17:9

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

Megjegyzés:

A világ, kontinens és a nemzetközi rendezvényeken a mindenkori szabályzat, ill. versenykiírása mérvadó ([17:8](#), [17:9](#)).

17:10

A játékvezetők felelősek a versenyjegyzőkönyv szabályszerű kitöltéséért. A [8:6](#) és [8:10](#) szerinti kizárásokat a versenyjegyzőkönyvben meg kell indokolni.

MKSZ JAB, VAB közös állásfoglalása:

A 8:6 és 8:10 szerinti kizárásokat követő írásos jelentésre vonatkozó szabályokat a mindenkor hatályos MKSZ Fegyelmi Szabályzata és A Kézilabdázás Szabálykönyve határozzák meg. Ez minden hazai rendezésű mérkőzésen irányadó.

17:11

A játékvezetők vagy a szövetségi képviselők megfigyelése alapján hozott ítéletek és ténydöntések megtámadhatatlanok. Csak a szabályokkal ellentétes döntéseikkel szemben emelhető kifogás. A mérkőzés alatt a mindenkori csapatfelelősök jogosultak a játékvezetőkhez fordulni.

17:12

A játékvezetőknek joguk van a mérkőzést megszakítani vagy félbeszakítani. A félbeszakítás előtt azonban a játék folytatása érdekében mindent meg kell tenni.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Nézők viselkedése veszélyezteti játékosokat ([17:12](#))

A [17:12](#) szerint kell eljárni akkor is, ha a nézők viselkedése veszélyezteti a játékosokat, pl. lézert használnak vagy tárgyakat dobálnak a játéktérre. Ilyen esetben az alábbi intézkedéseket kell hozni:

- *ha szükséges, a játékot azonnal félbe kell szakítani és azt nem folytatni;*
- *a nézőket felszólítani a játék zavarásának befejezésére;*
- *ha szükséges, a megfelelő sorokat kiüríteni és a játékot csak akkor folytatni, ha az érintett nézők elhagyták a csarnokot;*
- *további biztonsági intézkedéseket kérni a rendező csapattól;*
- *írásos jelentés.*

Ha labda nincs játékban, amikor a nézők viselkedése veszélyezteti a játékosokat, a [13:3](#) szabályt kell alkalmazni.

Ha a játék tiszta gólhelyzetben szakadt félbe, a [14:1 c](#) szabály szerint kell eljárni.

Minden más esetben a labdát birtokló csapat szabaddobásával folytatódik a játék arról a helyről, ahol a labda volt, amikor a játékmegszakítás történt.

17:13

A játékvezetők használhatnak Videó Rendszert (VR) a mérkőzés során a Videó Rendszer Szabályzatban foglaltak szerint. Az IHF, a kontinentális és a nemzeti szövetségek dönthetnek arról, hogy melyik mérkőzéseken használhatnak VR-t a játékvezetők.

17:14

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

A Videó Rendszer (VR) magyarországi használatának szabályozása megtalálható [itt](#).

18. szabály: Időmérő és a titkár

18:1

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

A **titkár** alapvetően felelős a csapatnévsorért, a versenyjegyzőkönyvért, a később érkező játékosok, és a részvételi jogosultsággal nem rendelkező játékosok játéktérre lépéséért.

Egyéb feladatokért, a cserehelyen tartózkodó játékosok és a hivatalos személyek létszámaért, a szabályos játékoscseréért, valamint a játéktéren történt játékosápolás után a támadások számolásáért közösen felelnek. Ezek a döntések az ő megfigyeléseik alapján hozott ténydöntések.

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

Lásd még a [Magyarázat a játékszabályokhoz 7. pont Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által.](#)

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

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

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

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

Az időmérőnek (szövetségi képviselőnek) **alapvetően azonnal meg kell szakítania a játékot**, figyelmen kívül hagyva az előnyszabály lehetőségét a [13:2](#) és [14:3](#) szabályok szerint. Amennyiben a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg, akkor tiszta gólhelyzet esetén, a [14:1 a](#) szabálynak megfelelően, 7 méteres dobást kell ítélni. Minden más esetben szabaddobást.

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

B. Megszakítás egyéb okból pl. sportszerűtlen magatartás a cserehelyen

1. Beavatkozás az időmérő által

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

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

Ha a védekező csapat szabálytalansága miatt történik a megszakítás, és egy tiszta gólhelyzet megghiúsul, akkor 7 méteres dobást kell ítélni a [14:1 b](#) szabálypontnak megfelelően.

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

Az időmérőnek nincs joga büntetést kiszabni játékosokra és hivatalos személyekre. Ugyanez vonatkozik a játékvezetőkre is, ha nem ők észlelték a szabálytalanságot. Ilyen esetben

„informális figyelmeztetést” adhatnak. Ha a szabálytalanság a [8:6](#) vagy a [8:10](#) játékszabályba tartozik, akkor írásban kell rögzíteniük.

2. Beavatkozás egy szövetségi képviselő által

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

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

Ha a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg és ezáltal egy tiszta gólhelyzet hiúsult meg, 7 méteres dobást kell ítélni a [14:1 a](#) szabály szerint.

A játékvezetőknek kötelességük a szövetségi képviselő utasításának megfelelően büntetni. A szabálytalanságokat a [8:6](#) és a [8:10](#) szabályok szerint írásban kell rögzíteni.

18:2

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

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

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

Játékvezetői karjelzések

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

Ezt követi a játékterület kényszerítése esetén, a vétség szerint kötelező személyes büntetés jelzése ([13-14. karjelzés](#)).

Amennyiben hasznosnak tűnnek, - tájékoztató jelleggel - a szabaddobás és a 7 méteres dobás ítéletek megfelelő jelzéssel indokolhatók ([1-6.](#) és [11. karjelzés](#)).

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

A [12.](#), [15.](#) és [16.](#) karjelzések alkalmazása kötelező.

A [8.](#), [10.](#) és a [17. karjelzést](#) akkor alkalmazzák, ha azokat a játékvezetők szükségesnek látják.

Karjelzések felsorolása

1. [Belépés a kapuelőtérbe](#)
2. [Szabálytalan labdavezetési](#)
3. [Lépés- és időszabály megsértése](#)
4. [Átkarolás, megragadás, lökés](#)
5. [Ütés](#)
6. [Támadószabálytalanság](#)
7. [A bedobás iránya](#)
8. [Kidobás](#)
9. [A szabaddobás iránya](#)
10. [A 3 m-es távolság betartása](#)
11. [Passzív játék](#)
12. [A gól elismerése](#)
13. [Figyelmeztetés \(sárga\), kizárás \(piros\), tájékoztatás írásos jelentésről \(kék\)](#)
14. [Időleges kiállítás \(2 perc\)](#)
15. [Játékidő-megszakítás](#)
16. [Engedély a játéktérre való belépéshez két jogosult részére time out alatt](#)
17. [Előfigyelmeztető jelzés a passzív játékra](#)

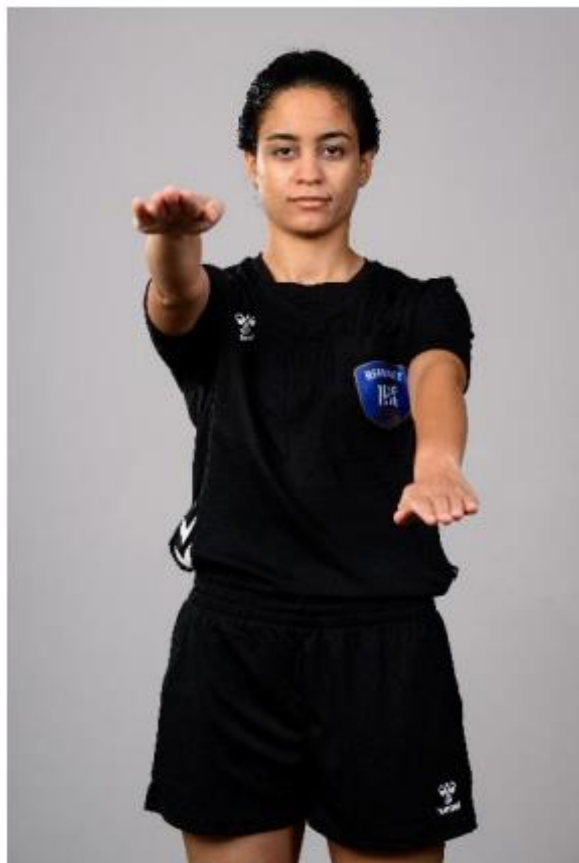
1.

Belépés a kapuelőterbe



2.

Szabálytalan labdavezetés



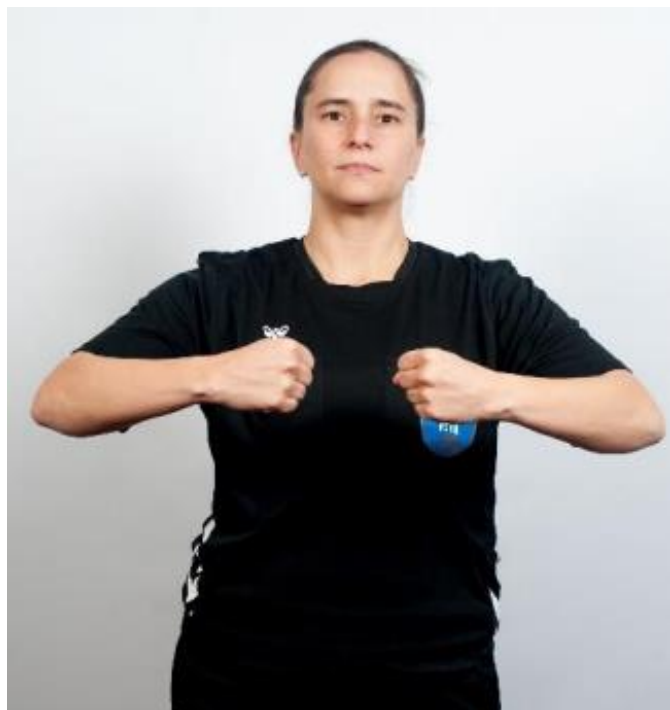
3.

Lépés- és időszabály megsértése



4.

Átkarolás, megragadás, lökés



5.

Ütés



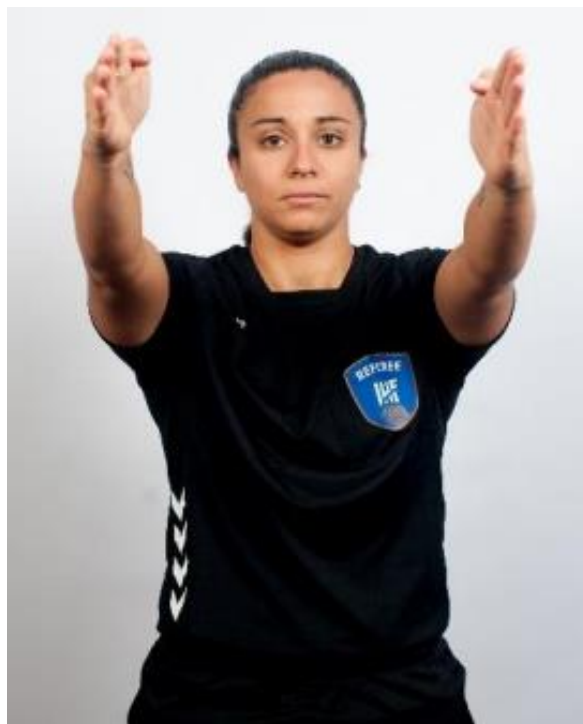
6.

Támadószabálytalanság



7.

A bedobás iránya



8.

Kidobás



9.

A szabaddobás iránya



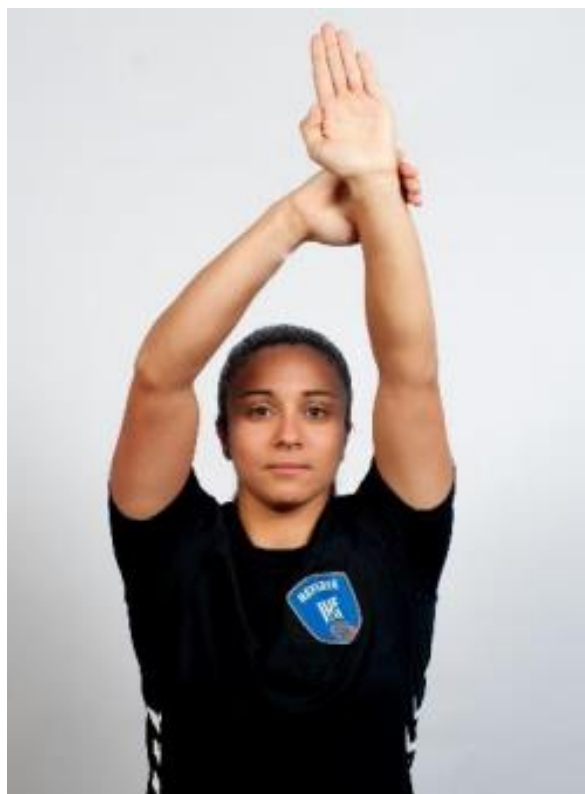
10.

A 3 m-es távolság betartása



11.

Passzív játék



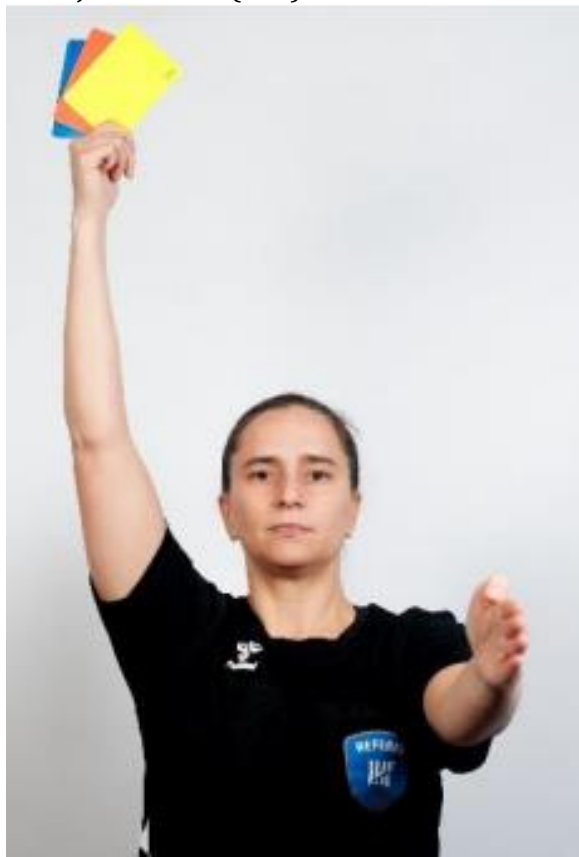
12.

A gól elismerése



13.

Figyelmeztetés (sárga), kizárás (piros), tájékoztatás írásos jelentésről (kék)



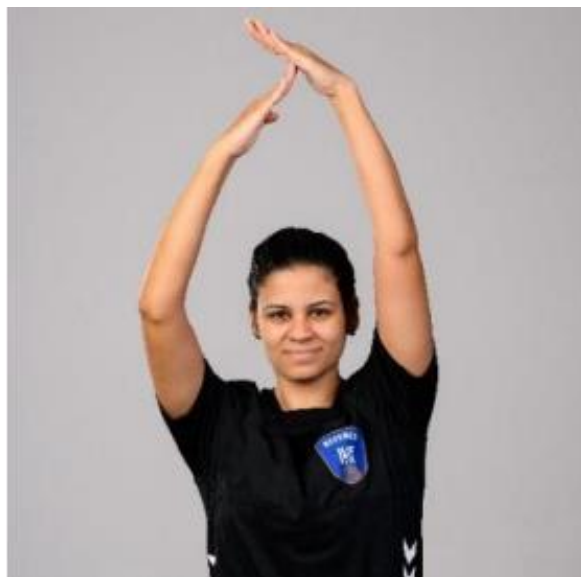
14.

Azonnali időleges kiállítás (2 perc)



15.

Játékidő-megszakítás



16.

Engedély a játéktérre való belépésüket jogosult részére, time out alatt



17.

Előfigyelmeztető jelzés a passzív játékra



Magyarázatok a játékszabályokhoz

Tartalomjegyzék

1. [Időntúli szabaddobás \(2:4-6\)](#)
2. [Játékidő-megszakítás \(2:8\)](#)
3. [Csapatidőkérés \(2:10\)](#)
4. [Passzív játék \(7:11-12\)](#)
5. [Kezdődobás \(10:3\)](#)
6. [A „tisztá gólhelyzet” meghatározása \(14:1\)](#)
7. [Az időmérő és a szövetségi képviselő beavatkozásai \(18:1\)](#)
8. [Sérült játékos \(4:11\)](#)

1. Időntúli szabaddobás ([2:4-6](#))

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

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

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

A támadó játékosok is gyakran szabálytalankodnak a dobás elvégzésénél, például a támadó játékos a sípszó után átlépi a szabaddobási vonalat, mielőtt a labda elhagyta volna a kezét ([13:7](#) 3. bekezdés), vagy a játékos ellép, vagy felugrik a dobásnál ([15:1,15:2, 15:3](#)).

Nagyon fontos, hogy szabálytalanul elért gól nem megengedhető.

2. Játékidő-megszakítás (2:8)

Elttekintve a [2:8](#) szabálypontban leírt konkrét esetektől, amelyeknél kötelező a time out, elvárás a játékvezetőktől, hogy ítélőképességük figyelembevételével más helyzetekben is indokoltan szakítsák meg a játékidőt.

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

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

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

Egy fontos kritérium arra a kérdésre: „time out, vagy sem?“, ha a játékmegszakítás várható időtartama bizonytalan. Sérülésnél ez sokszor nehezen felismerhető, ezért biztosabb lehet, ha azonnal time out-ot adunk. Fordított esetben a játékvezetők ne adjanak túl gyorsan time out-ot csak azért, mert a labda elhagyta a játékteret, mivel az gyakran azonnal visszakerül, illetve a játékvezetők koncentráljanak arra, hogy a tartaléklabdát gyorsan játékba hozzák ([3:4](#)), ezzel megakadályozzák a time out-ot.

3. Csapatidőkézés (2:10)

Mindkét csapat félidőnként (kivéve a meghosszabbításokat) 1 perc időtartamú csapatidőkézést kérhet.

A csapat egyik hivatalos személye, aki a csapatidőkézést kéri, az erre a célra rendszeresített „zöld kártyát” a versenybírói asztalra teszi, a időmérő elé. A „zöld kártya” ajánlott mérete 15x20 cm és mindkét oldalán egy nagy „T” betű áll.

Egy csapat csak akkor kérhet csapatidőkézést, amikor a labdát birtokolja (akár játékban van a labda, akár játékmegszakítás alatt). Amennyiben a csapat nem veszíti el a labdát, mielőtt az időmérő a jelzést megadhatta volna (ebben az esetben a „zöld kártyát” vissza kell adni a csapatnak), úgy a csapat részére azonnal ki kell adni a csapatidőkézést.

A csapatidőkézés kérésekor az időmérő sípjellel megszakítja a játékot, megállítja az órát (2:9), karjelzést ad (15. karjelzés) és nyújtott karral a csapatidőkézést kérő csapat cserehelyének irányába mutat.

A „zöld kártyát” a versenybírói asztalnak a csapatidőkézést kérő csapat felőli oldalán kell felállítani a csapatidőkézés időtartamáig.

A játékvezető nyugtazza a csapatidőkézés tényét, az időmérő elindít egy külön órát a csapatidőkézés méréséhez. A titkár bejegyzi a csapatidőkézést a versenyjegyzőkönyvbe az azt kérő csapat rovatába.

A csapatidőkézés alatt a játékosok és a hivatalos személyek a saját cserehelyük környezetében tartózkodhatnak, a játéktéren és azon kívül. A játékvezetők a játéktér közepén helyezkednek el, egyikük rövid időre, a szövetségi képviselői asztalhoz mehet, egyeztetés céljából.

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

50 másodperc elteltékor az időmérő sípjellel figyelmeztet, hogy a mérkőzést 10 másodperc múlva folytatni kell.

A csapatidőkézés időtartamának lejártakor a csapatok kötelesek a játék folytatására készen állni. A mérkőzés a csapatidőkézés megadásakor fennálló játékhelyzetnek megfelelő dobással, vagy, ha a labda játékban volt, a csapatidőkézést kérő csapat szabaddobásával folytatódik onnan, ahol a labda a játékidő-megszakításkor volt.

Az időmérő a játékvezető sípjelekor elindítja az órát.

A csapat kérhet elektronikus csapatidőkéző rendszer (buzzer) megnyomásával is csapatidőkézést, az időkéző „zöld kártyák” helyett. A gomb össze van kötve a hivatalos időmérő berendezéssel. Amikor azt megnyomják, a játékidő azonnal megszakad. A csapatidőkézés-kérést mindenki számára hallható hangjelzés is jelzi (buzzer-dudaszó).

Tovább részletek az [Elektronikus Csapatidőkéző Rendszer Szabályzatban](#) találhatók.

Megjegyzés:

Amennyiben az IHF, a kontinentális, vagy nemzeti szövetségek eltérő szabályozást alkalmaznak a [2:10 alatti Megjegyzés](#) értelmében, akkor csapatonként maximum 3 időkérés lehetséges a rendes játékidőben, kivéve a meghosszabbításokat. Félidőnként és csapatonként maximum 2 időkérés lehetséges a rendes játékidőben. Ugyanazon csapat két időkérése között az ellenfélnek legalább egyszer birtokolnia kell a labdát. A három "zöld kártyának" - rajtuk 1,2,3 számmal - rendelkezésre kell állnia mindkét csapat számára.

Az 1-es, 2-es számú "zöld kártyákat" kapják meg a csapatok az első félidőre, a másodikra a 2-es, 3-as számú "zöld kártyákat" feltéve, hogy nem volt egynél több csapaticskérésük az első félidőben. Ha egy csapatnak az első félidőben 2 csapaticskérése volt, akkor csak a 3-as számú "zöld kártyát" kapják meg.

A rendes játékidő utolsó 5 percében csapatonként legfeljebb egy időkérés megengedett.

4. Passzív játék (7:11)

A) Általános utalások

Általános játékkonceptió

A passzív játékra vonatkozó szabályokkal az IHF célja az attraktív, nagy tempójú játékstílusok népszerűsítése (ellentámadás, gyors kezdődobás) kevés megszakítással (folytonosság), valamint a támadás és a védekezés közötti jó egyensúly megteremtésével.

A játékvezetőknek ezért értékelniük kell az aktív, de szabálytalan játékkal nem járó védekezést a passzív játék elbírálása során.

A gyors játék olyan szakaszait, amelyek egyértelműen a gólszerzési lehetőségek megteremtésére irányulnak, nem szabad passzív játékként értékelni.

Célok

A passzív játékra vonatkozó szabályok alkalmazásának a következő céljai vannak:

- az eseménytelen játékfázisok csökkentése (példák: a játékosok lassan sétálnak a saját térfelükről az ellenfél térfelére; olyan taktikai elemek támadásban, amelyeket csak időhúzásra használnak);
- a nem attraktív játékelemek alkalmazásának és a játék szándékos késleltetésének megakadályozása;
- a játékmegszakítások számának csökkentése;
- az aktív, labdaszerzésre irányuló védekezés elősegítése, amelynek célja a labdaszerzés és a támadás megszakítása szabálytalanságok elkövetése nélkül

Ez megköveteli, hogy a játékvezetők a passzív tendenciákat felismerjék, és következetesen ítéljék meg az egész mérkőzésen.

Szituációk

Passzív játék a csapat támadásának minden fázisában előfordulhat, beleértve például:

- amikor lassan játsszák végig a labdát a játéktéren;
- az első rendezett védelemmel szembeni támadás során (azaz a normál támadásépítési fázisban);
- sikertelen támadóakciók, vagy a szabaddobással megszakított támadóakciók után (azaz a rövidebb támadásépítési fázis);
- a játékmegszakítás után (pl. csapat időkérés).

A passzív játék jellemzően a következő helyzetekben fordul elő gyakrabban:

- szoros eredmény a mérkőzés vége felé;
- egy csapatnak emberhátrányban kell játszania (öt a hat ellen; négy a hat ellen; egyéb);
- üres kapus szituációkban: a támadó csapat kapus nélkül játszik (hét a hat ellen; hat a hat ellen; egyéb);
- az aktív védekezés megakasztja/megszakítja a támadás tempóját, és megakadályozza a célzott ütemváltást (lásd a részletes kritériumokat);
- a két csapat eltérő játéktudása (az egyik csapat általános fölénye, különösen a védekezésben);
- az egyik csapat hosszabb ideig tartó sikertelen támadóakciói.

A passzív játék felismerése

Különböző megfigyelési kritériumokat kell alkalmazni a csapat támadásának minden elemére a labdabirtoklás megszerzésétől kezdve a labdabirtoklás végéig a passzív tendencia felismerése és megítélése érdekében. Vannak azonban speciális helyzetek, amelyekben a

játékvezetők azonnal passzív játékot ítélnének.

A következőkben említett kritériumok ritkán alkalmazhatók önmagukban, a játékvezetőknek egészében kell tudni megítélni ezeket.

Ettől függetlenül vannak olyan helyzetek (lásd [E fejezet](#)), amelyekben a játékvezetők azonnal ítélnének passzív játékot.

Megjegyzés:

Még ha nem is lehetséges passzív játékot ítélni, amikor a labda játékon kívül van, a labdát birtokló csapat cselekedeteit ilyen helyzetekben is figyelembe kell venni, ha a játék nem szakadt meg.

A játékvezetőknek a passzív tendenciát a következő kritériumok alapján kell értékelniük:

- **általános kritériumok** a mérkőzés előtt (a mérkőzés különleges helyzete - rangadó, a végeredmény fontossága, kieséses rendszer stb. - a mérkőzés általános jellemzői stb.);
- **további kritériumok** a konkrét játék helyzetben (idő, aktuális állás, játék alakulása, büntetések, hosszabbítás, a csapatok teljesítménye stb.);
- **a játék fázisai** (gyors játék gyors lerohanásokkal: első, második és harmadik hullám; gyors kezdődobás; első rendezett védelemmel szembeni támadás, normál támadásépítési fázissal; rövidebb támadásépítési fázis (újraszerveződés);
- **konkrét megfigyelési kritériumok** a különböző játékfázisokban (lásd [B fejezet](#)).

Különösen a szabályoknak megfelelő aktív védekező munka hatását kell mindig figyelembe venni.

B) Az előfigyelmeztető karjelzés alkalmazása

Különösen a következő esetekben kell előfigyelmeztető karjelzést alkalmazni:

1. A labdabirtoklás visszaszerzése után: a játékosok lassan sétálnak a saját térfelükről az ellenfél térfelére

A passzív játék már abban a pillanatban elkezdődhet, amikor egy csapat elkezd birtokolni a labdát a saját térfelén. Fontos megfigyelési kritérium ebben a tekintetben, hogy a csapat hogyan halad a pályán a saját térfeléről az ellenfél térfelére. Ez azokra a helyzetekre is vonatkozik, amikor a labda nincs játékban (lásd még [2. Magyarázatot](#) a játékszabályokhoz!).

Megjegyzés:

Hasonló helyzetek előfordulhatnak rendezett védelemmel szembeni támadások során is, lelassítani a védelmet.

Egy tipikus megfigyelési kritérium a következő:

- A labdabirtoklás visszaszerzése után a játékosok lassan sétálnak a saját térfelükről az ellenfél térfelére

Megjegyzés:

A játékvezetők alkalmazhatják a passzív előfigyelmeztető karjelzést az első rendezett védelemmel szembeni támadás kezdetén egy normál támadásépítési fázisban, ha a labda nagyon lassan kerül az ellenfél térfelére.

2. Egy játékos késlelteti a formális dobás végrehajtását

Példák:

- szabaddobás késleltetése (úgy tesz, mintha nem ismerné a pontos helyet, vagy más viselkedéssel);
- kezdődobás késleltetése (a kapus lassan szerzi meg a labdát, szándékosan pontatlanul passzolja középre a labdát, vagy a labdával lassan sétál középre);
- kidobás vagy bedobás késleltetése.

Megjegyzés: A játékvezetőknek fel kell hívni a csapatok figyelmét, hogy tartózkodjanak az ilyen késleltetéstől, amikor először észlelik azt. Az előfigyelmeztető karjelzést nem lehet addig felmutatni, amíg a labda játékon kívül van; azt akkor lehet alkalmazni, amint a labda újra játékba kerül. Azonban azt az időt, amely alatt a labda játékon kívül volt, a rövidebb/hosszabb támadásépítési fázis részének kell tekinteni.

Különleges helyzetekben (pl. röviddel a mérkőzés vége előtt, emberhátrányban) javasolt a játékvezetőknek time out-ot alkalmazni, ahelyett, hogy hagynák az órát továbbpörögni. A játék ezután a megszakítás előtti játékhelyzeteknek megfelelően folytatódik.

3. Előfigyelmeztető karjelzés késői cserével kapcsolatban a normál támadásépítési fázis alatt

Tipikus megfigyelési kritériumok a következők:

- már minden játékos elfoglalta a támadó pozícióját;
- a csapat előkészítő passzsorozattal elkezdi a támadásépítést fázist;
- ebben a pillanatban a csapat cserét hajt végre.

Megjegyzés:

A játékvezetőknek meg kell bizonyosodniuk arról, hogy a támadó csapat egy mezőnyjátékost cserél, nem pedig a kapus jön be a pályára (nincs hatással az esetleges passzív játékra).

- További kritérium: A csapat megvárja a cserejátékost.

Magyarázat:

Az a csapat, amely a támadását lerohanással (ellentámadással, gyors kezdődobással) kezdi a saját térfeléről, de nem jut el azonnali gólszerzési lehetőséghez, miután az ellenfél térfelére ért, gyorsan cserélhet egy vagy több játékost a normál támadásépítésre való áttérés során, amelyet a játékvezetőknek nem szabad passzív játéknak ítélni.

4. Előfigyelmeztető karjelzés a túl hosszú támadásépítési fázis alatt a rendezett védelemmel szembeni támadás közben

Elvileg minden csapat előkészíthet egy rendezett védelemmel szembeni támadást egy megfelelő támadásépítési fázissal, mielőtt egy célzott támadóakciót indítana tempóváltással. Két különböző támadásépítési fázis létezik:

Első rendezett védelemmel szembeni támadás normál támadásépítési fázissal

A labdabirtoklás megszerzése után a csapat első rendezett védelemmel szembeni támadása az ellenfél térfelén történik, ha a védők nem alkalmaznak emberfogásos védekezést a támadók térfelén (esetleg egy sikertelen gyorsindítás, vagy gyors kezdődobás után).

Ez az első rendezett védelemmel szembeni támadás hosszabb ideig is eltarthat, például a játékosok cseréje miatt.

Az első rendezett védelemmel szembeni támadás normál támadásépítési fázisának jellemzői a következők:

- játékosok cseréje;
- a játékosok elfoglalják helyüket a rendezett védelemmel szembeni támadás során;
- előkészítő passzsorozat és/vagy taktikai támadóakciók (pl. keresztmozgások, váltások tempóváltás nélkül) taktikai megbeszélésekkel (kommunikáció) a támadó csapaton belül;
- egy célzott taktikai támadóakció előkészítése és kezdeményezése (példák: kezdés egyéni akciókkal (1 -1 ellen), vagy együttműködő taktikai eszközökkel (keresztek, váltások, stb.).

Megjegyzés:

Az előkészítő támadásépítési fázist követően a következő kritériumok szolgálnak indikátorként annak megállapítására, hogy egy csapat kezdeményez-e célzott taktikai támadóakciót:

- célzott tempóváltás minden támadó akcióban (labdaátadások, futások stb.);
- a kapu felé irányuló támadó akciók veszélyes zónákban;

- olyan akciók, ahol a támadók kapcsolatba kerülnek a védőkkel (pl. a védők tartják és/vagy szabálytalanul blokkolják a támadókat).

Rövidebb támadásépítési fázisok

Két különböző helyzet van, amikor a támadó csapat megkezdheti a következő célzott támadóakciót egy rövidebb támadásépítési fázissal:

1. A játék egy sikertelen támadási kísérlet után folytatódik (sikertelen próbálkozás, **játékmegszakítás nélkül** (pl. formális dobás)).

Egy támadásépítési fázist követően a támadó csapat célzott taktikai támadóakciót hajt végre tempóváltással, amely azonban nem vezet a támadás befejezéséhez (nincs esély a gólszerzésre, a támadó csapatnál marad a labda egy elhibázott vagy blokkolt lövés után stb.)

2. Egy célzott taktikai támadóakciót követően a **játék megszakad**, és egy formális dobással (szabaddobás, bedobás stb.) folytatódik

Mindkét helyzetre a következők vonatkoznak:

A támadó csapat elkezdhet egy újabb támadásépítési fázist, hogy újraszerveződjön, és előkészítse a következő támadást. Ennek a következő támadásépítési fázisnak azonban **rövidebbnek** kell lennie.

További kritérium: a rövidebb támadásépítési fázis ajánlott hossza négy-hat passz, egy szabaddobás, bedobás, vagy a védők által blokkolt kapura lövést követő kidobás után.

A játék folytatása különböző helyzetekben

A következő táblázat áttekintést nyújt a különböző szituációkról, amelyek után vagy normál, vagy rövidebb támadásépítési fázissal folytatódhat a játék.

2. táblázat – lehetséges támadásépítési fázisok

Szituáció	játékfolytatás	
	normál támadás- építéssel	rövidebb támadás- építéssel
Gyors játék		
Gyors lerohanás/gyors kezdődobás (első, második, harmadik hullám) - megszakítás szabaddobással, vagy más okból, majd átmenet a támadásépítés fázisba.	X	
Gyors lerohanás/gyors kezdődobás - célzott átmenet a harmadik hullámból a rendezett védelemmel szembeni támadásba (több passzsorozat célzott taktikai akciókkal) - megszakítás szabaddobással vagy más okból, majd átmenet a támadásépítés fázisba.	X	
Gyors lerohanás/gyors kezdődobás - célzott átmenet a harmadik hullámból a rendezett védelemmel szembeni támadásba - átmenet színlelése a normál támadásépítési fázisba - célzott befejező akció - megszakítás szabaddobással.	X	

Szituáció	játékfolytatás	
	normál támadás- építéssel	rövidebb támadás- építéssel
Rendezett védelemmel szembeni támadás kezdete		
Normál támadásépítési fázis - taktikai szándékkal, sikertelen tempóváltással - újrászerveződés (játékmegszakítás nélkül)		X
Normál támadásépítési fázis - taktikai szándékkal, sikertelen tempóváltással - megszakítás szabaddobással		X
Normál támadásépítési fázis - taktikai célokkal, sikertelen tempóváltással - blokkolt lövés vagy átadás (a támadó csapat birtokában marad a labda) Megjegyzés: a labda egy bizonyos ideig szabadon van.		X
Hosszabb, rendezett védelemmel szembeni támadás közben		
Szabaddobás vagy bedobás egy rövidebb támadásépítést követően		X
Sikertelen támadás egy rövidebb támadásépítést követően - a játék folytatódik		X
Rövidebb támadásépítést követően - taktikai szándékkal, sikertelen tempóváltással - blokkolt lövés vagy átadás (a támadó csapat birtokában marad a labda) Megjegyzés: a labda egy bizonyos ideig szabadon van.		X
Csapatidőkéres		
A csapat a saját térfelén veszi birtokba a labdát - azonnali csapatidőkéres	X	
Minden játékos a helyén, a csapat kezdi az első normál támadásépítést - azonnali csapatidőkéres	X	
Normál támadásépítést követően - taktikai célokkal, sikertelen tempóváltással - csapatidőkéres		X
Speciális helyzetek		
Kiállítás a védekező csapatból (előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után, vagy még az előtt) - a mérkőzés passzív előfigyelmeztető karjelzés nélkül folytatódik	X	
7 méteres dobás - a labdát a kapus védi - a támadó csapatnál marad a labda - a rendezett védelemmel szembeni támadás folytatódik	X	
A támadó csapat kapura lő (előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után, vagy még az előtt) - a labda a kapufáról, vagy a kapusról közvetlenül a támadó csapathoz pattan, vagy a támadó csapat kap bedobást.	X	

5. A túlságosan hosszú támadásépítési fázis tipikus megfigyelési kritériumai

A következő megfigyelési kritériumok, amelyek gyakran együttesen fordulnak elő, a túlságosan hosszú támadásépítési fázisra vonatkoznak:

- a támadó csapat nem tud olyan tempóváltást elérni a támadásépítési fázis és a célzott taktikai támadóakció között, amely gólszerzési lehetőséghez vezet;
- a játékosok ismételtén úgy kapják meg a labdát, hogy közben mozdulatlanul állnak, vagy távolodnak a kaputól;
- folyamatos labdavezetés mozdulatlanul állva, vagy a kaputól távolodva (ellenfél célzott ráhatása nélkül);

Megjegyzés:

Nem kell figyelembe venni az előkészítő egy az egy elleni akciókat, amelyekben a labdát birtokló játékos gyakran labdavezetés közben egy bizonyos irányba próbálja elmozdítani a közvetlen ellenfelet, hogy aztán egy célzott támadóakciót kezdeményezzen.

- több labdaátadás két játékos között a védelemmel való érintkezés nélkül (nem kapura veszélyes akciók)
- a labdát a támadó csapat saját térfelére játsszák vissza, annak ellenére, hogy ellenfelek semmi nyomást nem gyakorolnak rájuk;
- az aktív védekezés megszakítja a támadók passzainak/mozgásainak ütemét;
- általában: nincs érintkezés a védelemmel; amikor az ellenféllel szembekerül, a támadó játékos idő előtt elfordul, megvárja, hogy a játékvezetők megszakítsák a játékot, vagy nem nyer térbeli előnyt a védővel szemben;
- a labdával a kaputól és/vagy a védőktől távolabb játszanak.

Megjegyzés:

További kritériumok a rövidebb támadásépítési fázisok értékeléséhez:

Négy-hat labdaátadás után egy rövidebb támadásépítési fázisban (a csapatok teljesítményszintjétől függően) a támadó csapatnak a következő támadó akciót tempóváltással kell kezdeményeznie, és a kapu felé kell irányítania (pl. egy az egy ellen, csoportos együttműködés, keresztek, váltások). A megadott számú labdaátadás csak iránymutatásul szolgál, a játékvezetőknek nem kell számolniuk a labdaátadásokat.

Ha egy csapatnak egy második vagy további rövidebb támadásépítési fázisra van szüksége ugyanabban a támadásban, akkor az előkészítő labdaátadások száma lehet kevesebb, mint négy-hat, de a játékvezetőknek minden esetben legalább három labdaátadást kell biztosítani a támadó csapatnak a rövidebb támadásépítési fázishoz, kivéve, ha a támadó csapat késleltette a dobás végrehajtását.

Aktív védekezés

A támadás és a védekezés közötti egyensúly szempontjából a játékvezetőknek mindenekelőtt az aktív védekező játék hatását kell figyelembe venniük.

Az aktív védekező játékkal a védők megpróbálnak nyomást gyakorolni a támadó csapatra anélkül, hogy megszakítanák a játékot (szabálytalanságok/szabaddobások nélkül).

A csapatok az aktív védekezéssel a következő taktikai célokat követik:

- labdaátadások/területek támadása/lezárása;
- a támadók a pálya hátsó felére kényszerítése (például amikor a támadók nem tudnak biztonságosan labdaátadást fogadni, ezért visszább kell húzódnuk);
- a támadás ütemének megzavarása/megszakítása;
- taktikai támadás időzítésének megzavarása/megszakítása;
- nem kívánt labdaátadások, vagy lövések kiprovokálása;
- technikai/taktikai hibák kiprovokálása.

Megjegyzés:

A játékvezetőknek világosan különbséget kell tenniük a túlnyomórészt szabálytalanság orientált védekező magatartás és az aktív védekező játék között, amely megpróbál nyomást gyakorolni a támadásra (szabálytalanságok nélkül).

Szabálytalanságok, amelyek szabaddobást eredményeznek

A szabaddobáshoz vezető gyakori megszakítások szintén használhatók a passzív játék felismerésére. A megfigyelési kritérium a következő:

- A labdabirtokló támadó engedi a megszakítást (a kapu felé történő előre mozgást abbahagyja, elfordul a kaputól, várja a játékvezetők sípjelét).

Megjegyzés:

A passzív játék jelei azok az egyértelműen olyan szabálytalanságok kiprovokálására irányuló támadó akciók, amelyek szabaddobással történő megszakításhoz vezetnek ahelyett, hogy gólszerzési lehetőséget teremtenének.

Fontos különbséget tenni taktikai célkitűzés és normál egy az egy elleni akciók között. Utóbbiak célja a sikeres betörés a kapu felé, vagy a helyzeti előny megszerzése az ellenféllel szemben.

Fontos: A rendszeres fizikai kontaktus minőségét mindig a játékvezetőknek kell értékelniük.

Általános irányelvek:

A játékvezetőknek a teljes támadás helyzetét mindig a kezdetétől fogva kell megítélniük:

- Van-e tendencia a passzív játékokra már az elejétől kezdve?
- Milyen a játék helyzete (eredmény, játékidő, büntetés, az egyik fél általános fölénye, stb.)?

Taktikai szándék támadásban a játékvezetők félrevezetésére

A játék jelenlegi fejlődésének részeként megfigyelhető - különösen azokban a helyzetekben, amikor a támadó csapat emberhátrányban van, vagy üres kapuval játszik -, hogy a csapatok támadó akciókat kezdeményeznek (pl. keresztek, váltásokat) anélkül, hogy közvetlenül a kapura akarnának törni. Az ilyen akciók csak arra szolgálnak, hogy félrevezessék a játékvezetőket és időt nyerjenek.

A megfigyelési kritériumok a következők:

- a játékosok párhuzamosan futnak a szabaddobási vonallal, a védőkkel való kontakt nélkül (gyakran a kaputól távol);
- a labdát birtokló játékosok korán elfordulnak a kaputól (a felsőtest korán a labdaátadás irányába fordítása; szemkontaktus pedig a társak irányába, akinek a labdaátadás megy; a játékosok nem néznek a kapu irányába), különösen az egy az egy elleni akciókban;
- a támadók a belső posztokról távoli bejátszásokat színlelnek a beállónak anélkül, hogy veszélyt jelentenének (terek megnyitása egy esetleges mélységi vagy szélességi labdaátadáshoz értékelhető gólszerzési esélyekkel);
- gyakori pozícióváltások anélkül, hogy veszélyes területeket támadnának (pl. két védő közötti tér).

A passzív játék értékelése hét a hat elleni játékban

Fontos, hogy a játékvezetők figyelembe vegyék a megváltozott játékszerkezetet. Általában eltérő taktikákat figyelhetünk meg, amikor egy csapat 7 a 6 ellen játszik:

- kevesebb mozgás (nincsenek egyértelmű előre mozgások vagy keresztek);
- a támadók a belső posztokon közelebb helyezkednek a védelemhez;
- tempóváltások robbanékony, gyors labdaátadásokkal;
- taktikus labdavezetés, hogy a védők a helyükön maradjanak;
- ismételt visszapasszok, hogy a védőket az egyik támadóoldalon tartsák.

Egyébiránt ugyanazok a megfigyelési kritériumok érvényesek a passzív játékokra. Figyelembe kell venni, hogy a csapatok gyakran játszanak hosszú lefolyású támadásokat ezekben a helyzetekben, mivel az ellentámadás lehetőséget teremt az ellenfélnek, hogy üres kapura támadjon.

A védők viselkedése egy másik fontos megfigyelési kritérium (aktív védekezés szabálytalanságok nélkül, az emberelőnyben lévő támadók lendületének megzavarása értékelendő).

A passzív játék kezelése a mérkőzés vége felé

Általánosságban elmondható, hogy a passzív játék megítélésének az egész mérkőzés során azonosnak kell lennie.

A játék utolsó percében történő támadásnál azonban - amely gyakran az utolsó támadás lehet - a támadó csapat megpróbálhat olyan célzott taktikai akciót kezdeményezni, hogy csak a mérkőzés végén teremtsen gólszerzésre lehetőséget.

A passzív előfigyelmeztető karjelzés alkalmazásának néhány másodperccel a játék vége előtt (összhangban az egész mérkőzésre vonatkozó vonalvezetéssel) nem lenne értelme, mivel nem járna semmilyen következménnyel.

Ezért a játékvezetőknek akkor kell dönteniük az előfigyelmeztető karjelzésről, amint a passzív játék megfigyelési kritériumai teljesülnek (egyensúly a támadó és a védekező csapatok között), a játék helyzetétől (hátralévő játékidő, általános játékhelyzet, eredmény, végeredmény) és a támadó csapat labdabirtoklás pillanatától kezdődő viselkedésétől függően.

A támadó csapatnak azonban elegendő időt kell biztosítani egy normál támadásépítési fázisra.

C) Hogyan kell használni az előfigyelmeztető karjelzést

Ha egy játékvezető (mezőny vagy kapu), felismeri a passzív játékot, felemeli a karját ([17. karjelzés](#)), mutatva, hogy nem ismerhető fel a kapura lövési szándék. A játékvezetőknek egyszerre kell mutatniuk az előfigyelmeztető karjelzést, amikor a labda egy játékos birtokában van.

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

A karjelzést addig kell fenntartani amíg:

- a támadás befejeződik
- a karjelzés érvényét veszti (lásd az alábbi megjegyzéseknél)

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

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

1. a labdát birtokló csapat kapura lő és a labda a kapuról, vagy a kapusról közvetlenül visszapattan a támadó csapathoz **vagy bedobást/kidobást eredményez a támadó csapatnak**;
2. ha a védekező csapat játékosa, hivatalos személye szabálytalanság, vagy sportszerűtlen magatartás miatt progresszív büntetést kap ([16-os szabály](#)).

Mindkét esetben új, **normál** támadásépítési fázis engedélyezett a támadó csapat számára.

Iránymutatások az előfigyelmeztető karjelzés felmutatására vonatkozóan

Az előfigyelmeztető karjelzést nem szabad felmutatni

- a támadó csapat egyértelmű és erőteljes előre mozgása során
- amikor a taktikai támadás tempóváltással kezdődik.

Az előfigyelmeztető karjelzést általában nem szabad közvetlenül a szabaddobás végrehajtása után felmutatni. A támadó csapatnak először lehetőséget kell adni egy új támadásépítési fázisra (lásd az 1. táblázatban szereplő áttekintést).

Olyan játékhelyzetek, amikor helyénvaló az előfigyelmeztető karjelzést felmutatni:

- saját térfél irányába történő passzok;
- hátrafelé mozgó csapattársaknak történő passzok;
- a labdás játékos lehetséges passzsávjait aktív védekezéssel aktívan elzárják;
- a labdás játékos elfordul a kaputól.

Általánosságban ez akkor érvényes, ha a lendület, a támadás tempója megtörik, vagy a taktikai szándékok megghiúsulnak.

D) Az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után

Amikor a játékvezetők a passzív előfigyelmeztető karjelzést felmutatják, a támadó csapatnak legfeljebb négy passza van arra, hogy a támadást kapura lövéssel fejezze be (7:11-12).

Megjegyzés:

A nemzeti szövetségeknek jogukban áll saját hatáskörükben a passzok számát illetően az életkortól és a teljesítmény struktúrájától függően eltérő szabályokat alkalmazni. A megengedett passzok maximális száma hat.

A következő akciók nem tekintendők labdaátadásnak:

- Ha egy labdaátadási kísérlet nem kontrollálható a védő szabálytalansága miatt.
- Ha egy labdaátadási kísérletet a védő az alapvonalon vagy az oldalvonalon túlra juttatja.
- Kapura lövési kísérlet, melyet blokkol az **ellenfél, és az alapvonalon vagy az oldalvonalon túlra pattan**

Megjegyzések a labdaátadások maximális számát illetően:

1. A 4. labdaátadás végrehajtását megelőzően:

- Ha a passzív játékra való előfigyelmeztetést követően a játékvezetők a támadó csapat javára szabaddobást vagy bedobást ítélnek, a labdaátadások számolása nem szakad meg;
- Ha egy labdaátadást, vagy egy kapura lövést blokkol a védő, és a labda a támadó csapathoz kerül (akár kidobást eredményezve), labdaátadásnak számít, vagyis számolandó.

2. A 4. labdaátadás végrehajtását követően:

- Ha szabaddobást, bedobást (vagy kidobást) ítélnek a támadó csapat javára a 4. labdaátadást követően, a csapat számára még van lehetőség **a dobás végrehajtását egy további labdaátadással kombinálni a támadás befejezésének érdekében;**
- Ugyanezt kell alkalmazni, ha a 4. labdaátadást követően végrehajtott dobást blokkolja a védő csapat és a labda visszakerül a támadó csapathoz vagy az oldalvonalon, alapvonalon kívülre kerül. **Ezekben az esetekben** a támadó csapatnak legfeljebb további egy labdaátadással van lehetősége befejezni támadását.

3. Az 5. labdaátadás befejezése előtt:

A játékvezetők a következő helyzetekben ítélnétek passzív játékot:

- a labdás játékos mozdulatlanul áll, és hosszabb ideig keresi a passzolási lehetőséget;
- a támadók ismételten próbálják faultoltatni magukat a védőkkel, hogy szabaddobáshoz jussanak;
- a támadók a saját térfelük irányába mozognak;
- a labdát birtokló játékos az aktív védekezés következtében a labdát a saját térfelének irányába passzolja;
- a labdás játékosnak nincs lehetősége passzolni az aktív védekezés miatt.

IHF- Irányelvek és értelmezések:

Labdaátadások számolása a passzív előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után (7:11)

A labdaátadások számolásához kapcsolódó segédletet lásd a [1. sz. mellékletben](#).

E) Speciális esetek, amelyekben a játékvezetők azonnali passzív játékot ítélnétek

Különleges helyzetekben a játékvezetők azonnal ítélnétek passzív játékot a támadó csapat ellen, akkor is, ha még nem mutatták fel az előfigyelmeztető karjelzést.

1. Egyértelmű gólszerzési lehetőség kihagyása

A megfigyelési kritériumok a következők:

- A labdával rendelkező támadónak szabad útja van a kapu felé (üres tér).
- Nincs ellenfél közvetlenül a kapu és a labdás támadó között.

- A labdával rendelkező támadó nem mozog tovább előre, nem ragadja meg a gólszerzés egyértelmű esélyét, vagy a még jobb helyzetben lévő csapattársának való passzolás lehetőségét. A játékvezetőknek azonban figyelembe kell venniük ennek a passznak a lehetséges hatását. Ha a passzt egy jobb helyzetben lévő csapattársnak játsszák, a közvetlen passzív játék nem ítéltető meg.

Tipikus játék helyzetek:

- Gyors lerohanás megszakítása (nincs ellenfél a támadó és a kapu között)
- Nem támadják a kaput a szabad betörés lehetősége ellenére a rendezett védelemmel szembeni támadás során, vagy az emberfogásos védekezéssel járó helyzetekben (nagy üres területek).

2. Tiszta lövés szélről

Tiszta lövési szituációban, amikor a szélén elegendő szabad terület van, a szélsőjátékos teljes test és labda feletti kontrollal (nincs kontakt, vagy bármilyen behatás az ellenféltől) beugrik a kapuelőtér fölé. Ahelyett, hogy kapura löne, a szélsőjátékos visszapasszolja a labdát egy csapattársának a saját térfelének irányába (nincs közvetlen támadási együttműködés a kapuelőtér fölé ugró támadók között).

3. Emberfogásos védekezés az ellenfél térfelén

A védekező csapat emberfogásos védekezést játszik az ellenfél térfelén. A támadó csapat nem tesz komoly kísérletet a kapu támadására.

A megfigyelési kritériumok a következők:

- olyan akciók (labdavezetés, cselezés, passzok), amelyek nem a kapu megtámadására irányulnak, habár a labdával rendelkező játékos nem kerül nyomás alá az ellenfél részéről;
- hosszú passz a csapat saját térfelére, bár más lehetőségek is rendelkezésre állnak;
- a labdát birtokló játékos egyhelyben állva vezeti a labdát.

5. A kezdődobás ([10:3](#))

A kezdődobás végrehajtása

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

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

Kezdődobás végrehajtása kezdődobás kör nélkül

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

A legtöbb játéktéren nincs felfestve a középpont, sőt néhol előfordul, hogy reklámfeliratokat rajzolnak. Ilyen helyzetben nyilvánvalóan a dobó játékosnak és a játékvezetőknek kell megbecsülni a megfelelő pozíciót és azt az adott körülményekhez illően igénybe venni.

6. A „tisztá gólhelyzet” meghatározása ([14:1](#))

A [14:1](#)-es szabálynak megfelelően tiszta gólhelyzet van, amikor

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

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

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

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

- c) a kapus elhagyta a kapuelőterét és az ellenfél játékosa a labda és a teste feletti helyzetet uralva, tisztán és zavartalanul az üres kapuba dobhatja a labdát.

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

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

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

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

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

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

D. Megszakítás egyéb okból pl. sportszerűtlen magatartás a cserehelyen

3. Beavatkozás az időmérő által

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

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

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

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

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

4. Beavatkozás egy szövetségi képviselő által

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

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

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

A játékvezetőknek kötelességük a szövetségi képviselő utasításának megfelelően büntetni. A szabálytalanságokat a 8:6 és a 8:10 szabályok szerint írásban kell rögzíteni.

8. Sérült játékos (4:11)

Ha egy játékos úgy tűnik, hogy megsérült, a következő intézkedéseket kell megtenni:

- a) Ha a játékvezetők teljesen bizonyosak abban, hogy a sérült játékosnak a játéktéren van szüksége ápolásra, azonnal alkalmazzák a 15-ös és 16-os karjelzést. Ennek következtében a játékosra az ápolást követően a 4:11 második bekezdés alkalmazandó. Minden más esetben a játékvezetők kérjék meg a játékost a játéktér elhagyására, hogy a játéktéren kívül kaphassa meg az ápolást. Ha ez nem lehetséges az érintett játékost illetően, akkor alkalmazzák a 15-ös és 16-os karjelzést! 4:11 második bekezdés alkalmazandó. Ezen rendelkezésekkel szembeni szabálytalanságok sportszerűtlen viselkedés miatt büntetendők. Ha egy játékos, akinek 3 támadás erejéig el kell hagynia a játékteret, 2 perces büntetést kapott, a kiállítását követően visszatérhet a játéktérre, függetlenül az addig megvalósult támadások számától. Ha a hivatalos személyek megtagadják a játékos szükséges ápolását, a csapatfelelős progresszíven büntetendő (4:2 harmadik bekezdés).
- b) Az időmérő és titkár vagy a szövetségi képviselő felelősek a támadások számolásáért. Ők tájékoztatják az érintett csapatot mihelyt a játékos visszatérhet a játéktérre. Egy támadás labdabirtoklással kezdődik, góllal vagy a labda elvesztésével végződik. Amennyiben a sérült ápolására akkor kerül sor, amikor saját csapata birtokolja a labdát, akkor ez a támadás az elsőnek számolandó.
- c) A 4:11 második bekezdése a következő esetekben nem alkalmazandó:
 - ha a szükséges ápolás egy olyan szabálytalanság következtében történt, amiért az ellenfél játékosát progresszíven büntetni kellett;
 - ha kapus fejét találja el a labda és az ápolás a játéktéren válik szükségessé.

Cserehelyszabályzat

1. A középvonaltól mindkét irányban a cserepadok külső végéig terjedő oldalvonalon kívüli terület a cserehely ([1.a-b ábra](#)).

IHF és az EHF versenyek szabályzatai előírják, hogy a cserepadoknak, és ezekkel együtt az edzőzónáknak ([1:11](#)), a középvonaltól 3,5 méterre kell kezdődni. Kíváncos, hogy ez a rendelkezés minden egyéb mérkőzésen (nemzetközi és hazai) is érvényesüljön.

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

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

Amennyiben tolmácsra van szükség, akkor neki a cserehely mögött kell helyet foglalnia.

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

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

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

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

A hivatalos személyeknek azonban **megengedett** az edzőzónában mozogni ([1:11](#)).

Az edzőzóna a középvonaltól 3,5 méterre kezdődik és a saját alapvonaltól 8 méterre ér véget és tartalmazza a közvetlenül a padok mögötti területet is, ameddig lehetséges. Az edzőzóna végét egy 50 cm hosszú és 5 cm széles vonallal vagy ragasztószalaggal kell jelölni, ami csatlakozik az oldalvonalhoz, a játéktéren kívül.

Az edzőzónán belüli mozgás és tartózkodás az alábbi célokra lehetséges: taktikai eligazítás adása, egészségügyi ellátás. Alapvetően egyidőben, egyszerre csak egy hivatalos személy állhat és mozoghat ezen a területen. Ugyanakkor ezen személy helyezkedése vagy viselkedése nem akadályozhatja a játéktéren lévő játékosok akcióit. Az ez ellen szabálytalankodó hivatalos személyt progresszíven kell büntetni.

Természetesen a csapatfelelős számára megengedett, hogy elhagyja az edzőzónát, amikor a "zöld kártya" átadásával időt szeretne kérni. Azonban nem megengedett a csapatfelelősnek elhagyni az edzőzónát a "zöld kártyával" és az időkérés pillanatáig a szövetségi képviselő asztal mellett várakozni.

Továbbá olyan esetekben is elhagyhatja a csapatfelelős az edzőzónát, ha az időmérővel vagy a titkárral kell tárgyalnia. A cserehelyen tartózkodó játékosoknak is alapvetően a csapat cserepadján kell tartózkodniuk.

A játékosoknak megengedett:

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

A hivatalos személyeknek és a játékosoknak nem megengedett:

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

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

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

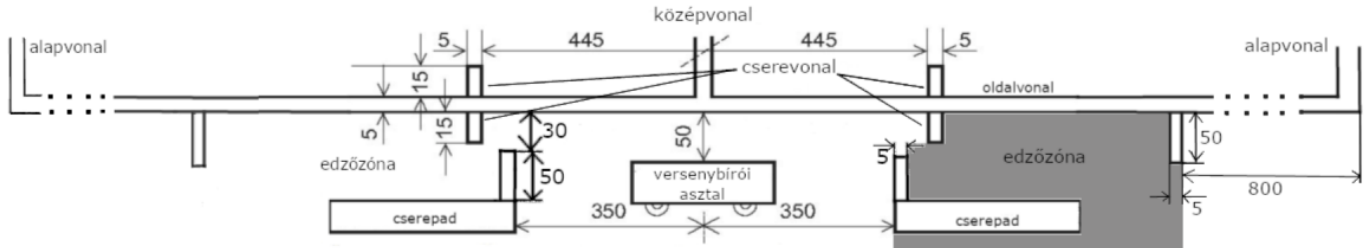
A személyi büntetések szabályai vannak érvényben, ha egy játékos vagy csapatfelelős elhagyja a játékteret vagy a cserehelyet. Ezért a sportszerűtlen magatartást, a durva sportszerűtlen magatartást és a kirívóan sportszerűtlen magatartást ugyanolyan módon kell büntetni, mintha a játéktéren vagy a cserehelyen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

6. A Cserehelyszabályzat előírásainak figyelmen kívül hagyásakor a játékvezetők vagy a szövetségi képviselők kötelesek a [4:2](#) harmadik bekezdés, a [16:1 b](#), [16:3 d-f](#) vagy [16:6 b-d](#) pontja szerint intézkedni (figyelmeztetés, időleges kiállítás vagy kizárás).

IHF-irányelvek és értelmezések

A játéktér festése

Az edzőzóna határvonala csak tájékoztatási célú. A hossza 50 cm és a középvonaltól 350 cm-re kell meghúzni a játéktéren kívül, az oldalvonalától 30 cm-re kezdődően, párhuzamosan a középvonallal.



A kapuk rögzítése (1:2)

A kapukat erősen rögzíteni kell a talajhoz vagy azok mögött a falhoz, vagy biztosítani kell őket feldőlés-mentesítő rendszerrel. Ez az új rendelkezés a balesetek megelőzésére került jóváhagyásra.

Kapus sérülése az időntúli szabaddobással kapcsolatban (2:5).

Ha a kapus megsérül az időntúli szabaddobás elvégzése előtt, a védekező csapat számára megengedett a kapus cseréje. Ez a kivétel nem alkalmazható a védekező csapat mezőnyjátékosaira.

Időntúli szabaddobás vagy 7 méteres dobás (2:6, 8:11 a)

Az időntúli szabaddobás vagy 7 méteres dobás alatt a védőjátékosok szabálytalansága vagy sportszerűtlen viselkedése esetén a 16:3, 16:6 vagy 16:9 szerint kell személyesen büntetni az érintett védőket. A dobást meg kell ismételni (15:9 harmadik bekezdés). Ilyen esetekben a 8:11 a nem alkalmazható.

Csapatidőkézés (2:10, 3. sz. Magyarózat)

A játékidő utolsó 5 perce az óra 55:00 vagy 05:00 jelzésekor kezdődik.

Tartaléklabdák használata (3:3)

Az IHF, a kontinentális szövetségek és nemzeti szövetségek megengedhetik olyan tartaléklabdák használatát, amelyeket nem a szövetségi képviselői asztalnál helyeztek el. A tartaléklabdák használatáról a játékvezetők döntenek a 3:4 szerint.

Játékosok és hivatalos személyek cseréje (4:1 és 4:2)

Abban az esetben, ha egy csapat nem rendelkezik a maximális számú játékosal (4:1) vagy a maximális hivatalos személlyel (4:2), megengedett:

- egy, már a mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő játékost utólagosan hivatalos személyként nevesíteni/szerepeltetni
- egy, már a mérkőzés jegyzőkönyvében szereplő hivatalos személyt utólagosan játékosként nevesíteni/szerepeltetni

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

A játékos és/vagy hivatalos személy eredeti funkcióját a mérkőzés jegyzőkönyvében törölni kell. Nem megengedett a helyettesítés a törölt játékos vagy hivatalos személy eredeti funkciójában. Továbbá az sem megengedett, hogy a jegyzőkönyvben maximális játékos és/vagy hivatalos személlyel rendelkező csapatnál a játékost vagy hivatalos személyt töröljék annak érdekében, hogy a jegyzőkönyvben nem szereplő további játékosokat és/vagy hivatalos személyeket cseréljen/helyettesítsen tudjanak a csapatok. Nem megengedett egy személy szerepeltetése

játékosként és hivatalos személyként is. (Pl.: játékosedző)

Az IHF, a kontinentális és a nemzeti szövetségek saját felelősségi hatáskörükben eltérő szabályozást alkalmazhatnak.

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

A játékoscsere (4:4)

A játékosoknak minden esetben a saját cserevonalukon keresztül kell be- és kilépniük. Kivétel játékidő-megszakítás alatt a sérült játékos játéktérelhagyása.

A nyilvánvalóan a cserehelyen vagy az öltözőben kezelésre szoruló játékosoktól nem kell megkövetelni, hogy a cserevonalukon keresztül hagyják el a játéktérrel. Ezenkívül - a játékmegszakítás minimalizálása érdekében - a játékvezetők engedjék meg, hogy a sérült játékos helyére becserélendő játékos a játéktérre léphessen még mielőtt a sérült elhagyja azt.

Belépés a játéktérre (4:4-4:6)

Akkor tekintünk egy cserét szabálytalannak, ha a lejövő és a belépő játékosnak egyaránt legalább az egyik lába egyszerre van a játéktéren.

Akkor tekintünk valakit többletjátékosnak, ha a belépő játékosnak mindkét lába a játéktéren van és senki sem hagyja el azt játékosársai közül.

Egy cserét akkor tekintünk cserevonalon túli cserének, ha a lejövő vagy belépő játékos mindkét lába a cserevonal vagy a középvonal rossz oldalán van.

Többletjátékos (4:6 első bekezdés)

A csere nélkül többletjátékosként játéktérre lépő játékost 2 percre ki kell állítani.

Ha nem állapítható meg, hogy ki volt a vétkes játékos, a következők szerint kell eljárni:

- A szövetségi képviselő vagy a játékvezetők a csapatfelelőstől kéri a vétkes játékos megnevezését;
- A megnevezett játékos személyes büntetésként 2 perces kiállítást kap;
- Ha csapatfelelős megtagadja a vétkes játékos megnevezését, a szövetségi képviselőnek vagy a játékvezetőknek kell nevesíteni a játékost, aki személyes büntetésként 2 perces kiállítást kap.

Megjegyzés:

Csak a játékmegszakításkor játéktéren tartózkodó játékosok közül lehet "vétkes játékost" megnevezni. Ha a "vétkes játékos" a 3. időleges kiállítását kapja, a 16:6d szerint ki kell zárni a játékost.

Játékos játéktérre lépése hibás mezszínen vagy mezszámában (4:7 és 4:8)

A 4:7 és 4:8 szabály megszegése nem vezet a labda elvesztéséhez. Ez csak azzal jár, hogy a játékot meg kell szakítani, hogy a szabálytalanságot megszüntessék és aztán annak a csapatnak a dobásával folytatódjon a játék, amelyik a labdát birtokolta.

Technikai eszköz használata a cserehelyen (4:7-4:9)

Az IHF, a kontinentális szövetségek és a nemzeti szövetségek megengedhetik technikai eszköz használatát a cserehelyen. Az eszköz fair módon használható és olyan nem lehet, amely a kizárt hivatalos személlyel vagy játékosal való kommunikációra használható.

Tiltott tárgyak, sisakok, maszkok és térdvédők (4:9)

Mindenfajta fej- és arcvédő (beleértve azokat is, amelyek csak részlegesen takarják az arcot) használata tilos.

Ami a térdvédőket illeti: a fém részekből készületeket nem megengedett viselni, míg a műanyag eszközök teljesen kibéleltnek kell, hogy legyenek.

A bokavédők kemény (fém vagy műanyag) részeit be kell fedni.

Csak olyan könyökvédők megengedettek, amelyek puha anyagból készültek.

Az egyéb, nem megengedett eszközök használata esetén ugyanúgy kell eljárni, mint az arcvédőnél leírtaknál.

A szövetségek és játékvezetők nem adhatnak kivételt ezen szabályok alól. Amennyiben egy csapatfelelős kétely esetén a szövetségi képviselőhöz vagy a játékvezetőkhöz fordul, ők a [4:9](#) és az "Írányelvek" szerint fognak dönteni. Ebben az összefüggésben a legfontosabb döntési elvek: "nem veszélyes", "jogtalan előnyt" nem biztosító.

Ez a döntés az IHF Orvosi Bizottságának koordinálásban született.

További tanácsokat (javasolt intézkedések játékvezetők és szövetségi képviselők számára) ld. a [Védőfelszerelésekre és egyéb felszerelésekre vonatkozó szabályzat](#).

Ragasztó/Vaksz ([4:9](#))

Megengedett a ragasztó (vaksz) használata és annak elhelyezése/tárolása a cipőn, ha az nem veszélyezteti az ellenfél egészségét.

Tilos a ragasztó (vaksz) elhelyezése/ tárolása a karokon, kezeken, csuklón. Ez veszélyeztetheti az ellenfél egészségét azzal, hogy a szembe, arcra kerülhet. A [4:9](#) szerint ez a gyakorlat nem megengedhető. A nemzeti szövetségek további korlátozásokat is alkalmazhatnak.

Segítségadás sérült játékosnak ([4:11](#))

Ha ugyanabból a csapatból egyszerre több játékos sérül meg, a játékvezetők a megengedetten felül további személyek belépését engedélyezhetik a sérültek segítésére, sérült játékosonként maximum 2 főnek.

A játékvezetők és a szövetségi képviselő fokozott figyelemmel járjanak el a sürgősségi személyzet (pl.: mentősök) esetleges játéktérre lépése esetén.

Sérült kapus ([6:8](#))

A kapust eltalálja egy labda a játék során, cselekvőképtelen lesz. Ebben az esetben a kapus védelme az elsődleges. A játék újraindítását illetően különböző esetek lehetségesek:

A labda, ami a kapuelőtérből visszatér a játéktérre, játékban marad.

a) A labda elhagyja az oldalvonalat, az alapvonalat, vagy fekszik/gurul a kapuelőtéren belül.

A szabály helyes alkalmazása: a játék azonnali megszakítása, bedobás, kidobás, vagy szabaddobás a fenti eseteknek megfelelően (a játékmegszakítás pillanatában fennálló játékhelyzettől függően) a játék újraindítása.

b) A játékvezetők megszakították a játékot még mielőtt a labda elhagyta volna az oldalvonalat vagy az alapvonalat, illetőleg a labda feküdné/gurulna a kapuelőtéren belül.

A helyes eljárás: a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik a játék.

c) A labda a kapuelőtér felett a levegőben van.

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

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

A helyes eljárás: a játék a labdát utoljára birtokló csapat szabaddobásával folytatódik.

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

A helyes eljárás: a játék azonnali megszakítása; a játék újraindítása a labdát birtokló csapat szabaddobásával.

Megjegyzés: ilyen esetekben 7 méteres dobás sohasem lehetséges. A játékvezetők tudatosan a kapus védelméért szakították meg a játékot. Ezért itt nem a [14:1 b](#) szerinti „illetéktelen sípjelről” van szó.

Labdaátadások számolása passzív játék előfigyelmeztető jelzés után ([7:11](#))

Ld. oktatási támogatást a [1. sz. mellékletben](#)!

Kapus kizárása (8:5 magyarázat)

A kapust ki kell zárni, ha a kapuelőteret elhagyva vagy hasonló helyzetből a kapuelőtéren kívül az ellenféllel frontális ütközést okoz.

Nem kell kizárást alkalmazni, ha:

- a kapus az ellenféllel azonos irányba fut, pl. miután a cserehelyről visszatér a játéktérre,
- a labda a támadó és a kapus között van, és a labda után futó támadónak megvan a lehetősége, hogy elkerülje az ütközést.

Ezekben a szituációkban a játékvezetők döntései megfigyelésük alapján hozott ténydöntések

Többletjátékos vagy hivatalos személy közbeavatkozása (8:5, 8:6, 8:9, 8:10 b)

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

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

Az alábbi esetek lehetségesek:

a) Tiszta gólhelyzetben, csere végrehajtása nélkül, többletjátékosként a játéktérre lép a játékos
Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, kizárás írásos jelentéssel

b) Szabálytalan csere: az időmérő/szövetségi képviselő tiszta gólhelyzetben sípol
Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, 2 perces kiállítás

c) Tiszta gólhelyzetben egy hivatalos személy lép a játéktérre
Helyes szabályalkalmazás: 7 méteres, kizárás írásos jelentéssel

d) Hivatalos személy a játéktérre lép, de nincs tiszta gólhelyzet
Helyes szabályalkalmazás: szabaddobás, progresszív büntetés

További intézkedések kizárás és írásos jelentés után (8:6, 8:10 a,b)

A legszigorúbb büntetés szempontjai a 8:6 (szabálytalanságok) és 8:10 (sportszerűtlen magatartás) szabályokban kerültek meghatározásra (ld. még 8:3 második bekezdését). Mivel a 8:6 és 8:10 szerinti büntetések a mérkőzés közbeni következményeikben nem különböznek a 8:5 és 8:9 szerinti büntetésektől (kizárások írásos jelentés nélkül), az IHF a következő kiegészítő rendelkezéssel egészítette ki mindkét szabálypontot:

„... a mérkőzés után írásos jelentést kell készíteniük, hogy a felelős bizottságok dönthessenek a szükséges további intézkedésekről.”

Ez a kiegészítő rendelkezés ad alapot arra, hogy a felelős bizottság döntést hozzon a szándékozott további intézkedésekről. Semmiképpen sem értelmezhető a „... dönthessenek...” megfogalmazás úgy, hogy a felelős bizottságok döntésétől függ, hogy legyen-e további intézkedés. Az a játékvezetők ténydöntésének megváltoztatását jelentené.

A jelentés nélküli és írásos jelentéses kizárások szempontjai (8:5, 8:6)

A következő szempontok segítik a 8:5 és 8:6 közötti megkülönböztetést:

- a) Mi határozza meg a „különös gondatlanság”-ot?
- tettelegességek és ehhez hasonló akciók
 - könnyörtelen vagy felelőtlen akciók szabályos viselkedés teljes érzete nélkül
 - nem visszafogott ütés
 - rosszindulatú akciók

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

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

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

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

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

- alattomos és takart tevékenység a felkészületlen ellenféllel szemben

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

- a labdát birtokló játékostól távol végrehajtott akciók
- a játék taktikájához semmilyen módon nem kapcsolódó akciók

Mezőnyjátékos vagy kapus megfog, vagy blokkol egy üres kapura tartó lövést, miközben belép a kapuelőterbe (8:8 i)

- Ha a védekező csapat mezőnyjátékosa a kapuelőtéren kívül futva megfogja a labdát, és ezután a labdát birtokolva, bármely testrészével érinti a kapuelőteret, szabaddobást kell ítélni az ellenfél javára személyes büntetés nélkül.
- Ha a védekező csapat mezőnyjátékosa a kapuelőtéren kívül fut, majd felugrik, a levegőben megfogja a labdát, és a labdával a kezében leér a kapuelőterbe, 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára, és azonnali időleges kiállítását kell adni a vétkes játékosnak.
- Ha a védekező csapat mezőnyjátékosa a kapuelőtéren kívül fut, de mielőtt megérintené a labdát, bármely testrészével érinti a kapuelőteret, 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára, és azonnali időleges kiállítását kell adni a vétkes játékosnak.
- Ha a védekező csapat kapusa a kapuelőtéren kívül futva megfogja a labdát, és ezután a labdát birtokolva, bármely testrészével érinti a kapuelőteret, szabaddobást kell ítélni az ellenfél javára személyes büntetés nélkül.
- Ha a védekező csapat kapusa a kapuelőtéren kívül fut, majd bármely testrészével érinti a kapuelőteret, és megérinti a labdát, miközben bármely testrésze még érinti a játéktérrel a kapuelőtéren kívül, 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára személyes büntetés nélkül.
- Ha a védekező csapat kapusa a kapuelőtéren kívül fut, majd felugrik, a levegőben megfogja a labdát, és a labdával a kezében leér a kapuelőterbe, 7 méteres dobást kell ítélni az ellenfél javára személyes büntetés nélkül.

Köpés (8:9, 8:10 a)

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

Utolsó 30 másodperc (8:11 a, 8:11 b)

„A mérkőzés utolsó 30 másodperce” jelentheti a rendes játékidő végét (a 2. félidő végét), de ugyanúgy mindkét meghosszabbítás 2. félidejének végét is. Az utolsó 30 másodperc a (hivatalos) óra 59:30 (vagy 69:30, 79:30, illetőleg 0:30 óraállításánál kezdődik).

A 3 méteres távolság be nem tartása (8:11 a)

A 3 méteres távolság be nem tartása akkor vezet kizáráshoz és 7 méteres dobáshoz, ha a dobást a mérkőzés utolsó 30 másodpercében nem tudják végrehajtani.

Ez a szabály alkalmazandó az utolsó 30 másodpercben vagy a zárójelzéssel egyidőben elkövetett szabálytalanságok esetében is (2:4 első bekezdés). A játékvezetők döntései megfigyeléseik alapján hozott ténydöntések (17:11).

Amennyiben a mérkőzés utolsó 30 másodpercében egy játékos vagy hivatalos személy megakadályozza vagy késlelteti bármilyen módon a labda játékba hozatalát, olyankor is, ha nincs közvetlen összefüggésben egy dobás előkészítésével vagy végrehajtásával (pl. szabálytalan csere, sportszerűtlen viselkedés a cserehelyen), kizárás és 7 méteres dobás az ítélet (pl. szabálytalan csere, sportszerűtlen viselkedés a cserehelyen), a 8:11 a szerint kell eljárni.

Ha a dobást végrehajtják, de azt például egy túl közel álló játékos blokkolja és aktívan megghiúsítja vagy zavarja a dobó játékost a dobás végrehajtásában, szintén a 8:11 a pont szerint kell eljárni.

Ha a játékos 3 méternél közelebb áll a dobóhoz, de aktívan nem zavarja a dobás végrehajtását, nem kell büntetést alkalmazni. Ha a 3 méternél közelebb álló játékos blokkolja a lövést vagy elfogja a dobó átadását, szintén a 8:11 a pont szerint kell eljárni.

Kizárás az utolsó 30 másodpercben (8:11 b)

Csak azok az utolsó 30 másodpercben védők által elkövetett szabálytalanságokat követő 8:5 és 8:6 szerinti kizárások járnak írásos jelentéssel és 7 méteres dobással is, amelyekre igaz a 8:6 Magyarázata. A 8:5 szerint védők által elkövetett szabálytalanságok az utolsó 30 másodpercben kizárással (írásos jelentés nélkül) és 7 méteres dobással járnak.

Előnyszerzés az utolsó 30 másodpercben (8:11 b utolsó bekezdése)

A játékvezetők csak akkor szakítják meg a játékot és ítélnek 7 méteres dobást, ha labdát elfogó (ésszabálytalanságot elszenvedő) játékos nem lő gólt vagy nem passzolja tovább a labdát.

A 8:11 b a játékidőben vagy a zárójelzéssel egyidejű szabálytalanságok esetére alkalmazható (2:4 első bekezdés). A játékvezetők döntései megfigyeléseik alapján hozott ténydöntések (17:11).

A 8:5 Megjegyzése szerinti kapus kizárás (kapus elhagyja a kapuelőteret) akkor vezet 7 méteres dobáshoz az utolsó 30 másodpercben, ha a 8:5 utolsó bekezdésében leírtak megvalósulnak vagy 8:6 szerinti szabálytalanságot követ el.

VR (Videó Rendszer) használata (9:2, 17:3)

Amikor egy ítélet meghozása a VR használata után történik, a gól visszavonásának határideje meghosszabbításra kerül. A 9:2 értelmében a gól megítélése után csak a kezdődobásra adott sárga jelleg lehetséges a gól visszavonása, ez viszont VR használat esetében meghosszabbodik az esetet követő második labdabirtoklás váltásig, vagy az azzal összefüggő formai dobás végrehajtásáig.

További részletek a [Videó Rendszer Szabályzat](#)-ban találhatók.

Bedobás végrehajtása (11:4)

A bedobás végrehajtása a játéktér irányába történik az oldalvonalon áthaladó közvetlen dobással.

Előnyszabály alkalmazása szabálytalan csere vagy többletjátékos játéktérre lépése esetén (13:2)

A 4:4-6 szabályok értelmében (szabálytalan csere vagy többletjátékos a játéktéren) történő szabálytalan játéktérre lépések esetén, tiszta gólhelyzetben a játékvezetőknek vagy a versenybíróknak lehetőségük van a 13:2-es szabály értelmében előnyszabályt alkalmazni, amíg a tiszta gólhelyzet már nem áll fenn, ha a vétkes játékos közvetlenül nem befolyásolja a tiszta gólhelyzetet. Előnyszabály alkalmazása esetén a 8:10 b II. pontja nem alkalmazható.

7 méteres dobás ítélet üres kapunál (14:1, 6. sz. magyarázat)

A tiszta gólhelyzet fogalmához tartozó esetek között a [6. sz. Magyarázat c\) pontjában](#) van meghatározva, amikor a támadó játékos tisztán és akadálytalanul az üres kapuba dobhatja a labdát. Ennek feltétele, hogy a játékos birtokolja a labdát és egyértelműen kísérelje meg a dobást közvetlenül az üres kapura. Ez a tiszta gólhelyzet meghatározása alkalmazandó, függetlenül a szabálytalanság típusától és attól, hogy a labda játékban van-e vagy sem, valamint minden végrehajtandó dobás esetén, ha a dobó játékos és társai korrekt helyen tartózkodnak.

Dobások végrehajtása (15. szabály)

A [15:7](#) harmadik bekezdése és a [15:8](#) szabálypont tartalmazza azokat a példákat, amelyeket elkövethetnek a dobások végrehajtásánál. Labdavezetés vagy a labda talajra való helyezése (és ismételt felvétele) egy szabálytalanság, ugyanúgy, mint a labda talajjal való érintkezése egy dobás végrehajtása közben (kivéve kapus kidobása).

Eljárni ezekben az esetekben is a [15:7](#) és [15:8](#) szerint kell (helyesbítés, büntetés).

Kizárt játékos/hivatalos személy (16:8)

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

Abban az esetben, ha a játékvezetők a kizárt játékost vagy hivatalos személyt illetően más további szabályszegést észlelnek a játék újraindítását követően, vagy a kizárt játékos vagy hivatalos személy nem marad a mérkőzés helyszínén a mérkőzés végéig, írásos jelentést kell erről készíteni.

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

Kizárás utáni különösen durva sportszerűtlen magatartás (16:9 d)

Ha egy játékos kizárása után a [8:10 a](#) szerinti különösen sportszerűtlen magatartásért vétkes, akkor a játékost kizárás + írásos jelentéssel kell büntetni és csapata 4 percig emberhátrányban játszik.

Nézők viselkedése veszélyeztető játékosokat (17:12)

A [17:12](#) szerint kell eljárni akkor is, ha a nézők viselkedése veszélyeztető a játékosokat, pl. lézert használnak vagy tárgyakat dobálnak a játéktérre. Ilyen esetben az alábbi intézkedéseket kell hozni:

- ha szükséges, a játékot azonnal félbe kell szakítani és azt nem folytatni; a nézőket felszólítani a játék zavarásának befejezésére;
- ha szükséges, a megfelelő sorokat kiüríteni és a játékot csak akkor folytatni, ha az érintett nézők elhagyták a csarnokot;
- további biztonsági intézkedéseket kérni a rendező csapattól;
- írásos jelentés.

Ha labda nincs játékban, amikor a nézők viselkedése veszélyeztető a játékosokat, a [13:3](#) szabályt kell alkalmazni.

Ha a játék tiszta gólhelyzetben szakadt félbe, a [14:1 c](#) szabály szerint kell eljárni.

Minden más esetben a labdát birtokló csapat szabaddobásával folytatódik a játék arról a helyről, ahol a labda volt, amikor a játékmegszakítás történt.

Melléklet:

1.sz. melléklet: Oktatási segédlet a „passzív játékhoz”

Oktatási segédlet a passzív játékhoz kapcsolódó szabályváltozásokhoz. Milyen akció minősül labdaátadásnak (passznak)? (A 4. labdaátadás <u>előtti</u> esetek!)					
	Támadó 1. akciója	Védő akciója	Támadó 2. akciója	Játékfolytatás	Döntés
1.	passz társnak	nincs labdaérintés	labda kontroll alatt	játék tovább	számolandópassz
2.	passz társnak	labdaérintés	labda kontroll alatt	játék tovább	számolandópassz
3.	passz társnak	labdaérintés/ blokkolás, labda vissza támadó 1.-hez	nincs labdaérintés	játék tovább	számolandópassz
4.	passz társnak	labda róla ki oldal- vagy alapvonalon túlra	nincs labdaérintés	bedobás támadónak	nem számolandó passz
5.	passz társnak	szabálytalanság támadó 1. ellen a passz közben	nem tudja labdát kontroll alá venni	szabaddobás támadónak	nem számolandó passz
6.	passz társnak	szabálytalanság támadó 2. ellen	nem tudja labdát kontroll alá venni	szabaddobás támadónak	nem számolandó passz
7.	kapura lövés	kapus véd / kapufa	támadó labda kontroll alatt	játék tovább	passzív előjelzés vége
8.	kapura lövés	kapus véd / kapufa	labda oldalvonalon keresztül ki	bedobás támadónak	passzív előjelzés vége
9.	kapura lövés	nincs akció	nincs akció	gól, kezdődobás	támadás vége
10.	kapura lövés	kapus megfogja a labdát	nincs akció	kidobás	labda elvesztés, támadás vége
11.	kapura lövés	kapus véd / kapufa	kapus csapátársa fogja meg a labdát	játék tovább	labda elvesztés, támadás vége
12.	kapura lövés	védő oldal- vagy alapvonalon kívülre blokkolja a labdát	nincs akció	bedobás támadónak	nem számolandó passz
13.	kapura lövés	védő blokkolja labdát	labda kontroll alatt	játék tovább	számolandópassz
14.	kapura lövés	védő blokkolja labdát	támadó 1.-hez kerül a labda	játék tovább	számolandópassz
15.	kapura lövés	nincs akció	labda kontroll alatt	játék tovább	számolandópassz

Oktatási segédlet a passzív játékhoz kapcsolódó szabályváltozásokhoz, a labdaátadás utáni esetek:

	Támadó 1. akciója 4. passz után	Védő akciója	Támadó 2. akciója	Játékfolytatás	Döntés
1.	kapura lövés	nincs akció	labda kontroll alatt	szabaddobás a védőknek	passzív játék
2.	kapura lövés	védő labdaérintése	labda kontroll alatt	játék folytatódik	a további passz megengedett
3.	kapura lövés	védő blokkolja a labdát	támadó labdaszerzése	játék folytatódik	a további passz megengedett
4.	kapura lövés	védő blokkolja a labdát	támadó 1. labdaszerzése	játék folytatódik	a további passz megengedett
5.	kapura lövés	védő oldal- vagy alapvonalon kívülre blokkolja a labdát	nincs akció	bedobás a támadóknak	a további passz megengedett
6.	kapura lövés	szabálytalanság támadó 1. ellen	nincs labdaérintés	szabaddobás támadónak	a további passz megengedett
7.	kapura lövés	kapus véd kapufa	támadó labda kontroll alatt	játék tovább	passzív előjelzés vége
8.	kapura lövés	kapus véd kapufa	labda oldalvonalon keresztül ki	bedobás a támadónak	passzív előjelzés vége
9.	kapura lövés	nincs akció	nincs akció	gól, kezdődobás	támadás vége
10.	kapura lövés	kapus megfogja a labdát	nincs akció	kidobás	labda-elvesztés, támadás vége
11.	kapura lövés	kapus véd kapufa	védő labdaszerzése	játék tovább	labda-elvesztés, támadás vége

Védőfelszerelésekre és egyéb felszerelésekre vonatkozó szabályzat

Tartalom

- I. Alapvető rendelkezések
- II. Példák
 - Mezek és aláöltözetek
 - Védőfelszerelések – felsőtest
 - Védőfelszerelések – lábak
 - Felszerelések és kiegészítők – arc/fej
 - Egyéb kiegészítők

I. Alapvető rendelkezések

1. Ruházat elemei

a) Aláöltözetek

A játékosok a mezük alatt viselhetnek kompressziós ruházatot, például rövidnadrágot, leggingset, vagy

hosszú ujjú pólót. A látható aláöltözetekre a következő rendelkezések vonatkoznak:

- A mez alatt viselt ruhadarabok színének meg kell egyezniük a mez fő színével.
- A rövidnadrág alatt viselt ruhadarabok színének meg kell egyeznie a rövidnadrág fő színével, kivéve a fekete színű aláöltözet, amely a rövidnadrág fő színétől függetlenül viselhetők.
- Az aláöltözetek színeinek azonosnak kell lennie a csapat minden játékosánál.

A fenti korlátozások nem vonatkoznak a nem látható aláöltözetekre.

Ugyanez vonatkozik a játékvezetőkre is.

b) Zoknik

Egy csapat minden játékosának azonos színű zoknit kell viselnie. Minden alsó lábszáron viselt felszereléseknek (pl. vádli szorító, bokavédők stb.) a zoknival megegyező színűnek kell lennie. Ha egy játékos hosszú szárú aláöltözetet visel a rövidnadrág alatt, a zoknia színének azonosnak kell lennie a csapattársai zokniaival.

c) Fejfedők

A játékosok viselhetnek vallási fejfedőt, például hidzsábot, turbánt stb., feltéve, hogy kifejezetten sportoláshoz készültek, és nem igényelnek hajtűket. Ezenkívül a következő rendelkezéseknek kell megfelelniük:

- A fejfedők nem veszélyeztethetik a viselő játékos vagy a többi játékos egészségét.
- A fejfedő nem lehet semmilyen módon a mezhez rögzítve, és nem lehet rajta semmilyen jellegű rögzítő mechanizmust.
- A fejfedő nem takarhatja el az arc bármely részét teljesen, vagy részben (szem, orr, száj stb.).
- A fejfedőnek színének vagy meg kell egyeznie a mez fő színével, vagy fekete, vagy fehér színűnek kell lennie.

A fejfedő színének a csapat minden játékosa esetében azonosnak kell lennie.

Ugyanez vonatkozik a játékvezetőkre is.

2. Kiegészítők és tárgyak

Tilos olyan tárgyakat viselni, amelyek veszélyesek lehetnek a játékosokra. Ilyen például a fejkendő, arcvédő, karkötő, karóra, gyűrű, látható piercing, nyaklánc, fülbevaló, szemüveg, amely nem rendelkezik rögzítő pánttal vagy aminek kemény kerete van, vagy bármilyen más olyan tárgy, amely veszélyes lehet. (A kézilabdázás játékszabályai [17:3](#)).

Azok a játékosok, akik nem tartják be a fenti előírásokat, nem vehetnek részt a játékban, amíg nem javítják ki a problémát.

Lapos gyűrűk, kis fülbevalók és látható piercingek megengedettek, amennyiben le vannak ragasztva úgy, hogy a többi játékosra már ne legyenek veszélyesek. Fejpántok megengedettek, amennyiben puha, rugalmas anyagból készültek.

Megjegyzés: A nemzeti szövetségeknek jogukban áll az alacsonyabb szintű bajnokságokban ettől eltérő szabályokat alkalmazni.

II. Példák

Mezek és aláöltözetek

	A mezek hátulján lévő mezszámnak legalább 20 cm, az elején legalább 10 cm magasnak kell lennie. 1 és 99 közötti számok használhatók. Az 1-től 9-ig terjedő számokat egyetlen számjegyként kell feltüntetni, nem írható eléjük 0 (azaz a 01, 02, stb. nem megengedett).
	Hosszú ujjú, vékony aláöltözet a mez fő színével megegyező színben megengedett.



Hosszú ujjú aláöltözet, melynek színe nem egyezik meg a mez fő színével, **nem megengedett.**



Kompressziós karszorító a mez főszínével, vagy ahhoz hasonló színben **megengedett.**



Aláöltözet, melynek színe nem egyezik meg a rövidnadrág fő színével, **nem megengedett**, kivéve a **fekete színűt.**



 	Vékony aláöltözet, amelynek színe megegyezik a mez fő színével megengedett.
 	A kapusok bármilyen hosszú melegítőnadrágot, harisnyát, aláöltöző nadrágot viselhetnek bármilyen színben, és a mezőnyjátékosok viselhetnek hosszú szárú aláöltözőt, kompressziós harisnyát, melynek színe megegyezik a rövidnadrág fő színével, vagy fekete színű.
 	Kompressziós vádlizokni a zokni színével megegyező színben megengedett.
 	Kompressziós vádlizokni, melynek színe nem egyezik meg a zokni színével nem megengedett.
 	A csapat minden tagjának egyforma színű zoknit kell viselnie.

 	A kapusként szerepeltetett mezőnyjátékos mezének a kapuséval egyformának kell lennie, vagyis a meyszám láthatóságának érdekében vágott lyukakat elől és hátul egyaránt átlátszó anyaggal kell befedni (csak lyuk nem megengedett).
---	---

Védőfelszerelések – felsőtest

 	Vállvédő puha és vékony anyagból bármilyen színben megengedett.
 	Jól párnázott, puha és vékony anyagból készült könyökvédő bármilyen színben megengedett.
 	Puha és vékony anyagból készült, vagy (neoprén) könyökvédő bármilyen színben, egy vagy több nagyméretű párnával, és védő habszivaccsal megengedett. A párnának rendelkeznie kell dombornyomott struktúrával kell a jobb mozgathatóság érdekében és lehetővé kell tennie a könyök csúszását a padlón.
 	Könyökvédő bármilyen kemény résszel nem megengedett.

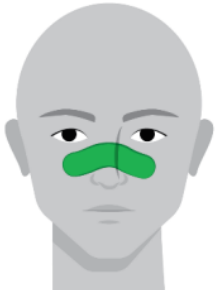
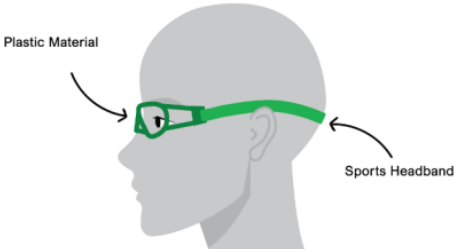
Védőfelszerelés – lábak

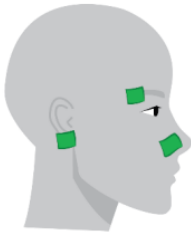
 		Térdvédő puha és vékony anyagból, bármilyen színben megengedett,
 		vagy ha minden kemény rész teljesen el van fedve habzivacsos védő kötéssel, vagy bármilyen ehhez hasonló anyaggal (nem veszélyes más játékosra)
 		Térdvédők akár neoprén anyagból bármilyen színben, nagyméretű párnával, és védő habzivaccsal megengedett. A párnának rendelkeznie kell dombornyomott struktúrával kell a jobb mozgathatóság érdekében és lehetővé kell tennie a könyök csúszását a padlón.
 		Térdvédők bármilyen fedetlen kemény résszel nem megengedett.

 	Bokaízület védő, vagy merev rögzítő megengedett, ha minden kemény rész teljesen el van fedve habzivacsos védő kötéssel, vagy bármilyen ehhez hasonló anyaggal (nem veszélyes más játékosra). A rögzítőnek és a fedő tape-nek a zoknival megegyező színűnek kell lennie.
 	Bokaízület védő, vagy merev rögzítő nem megengedett, ha bármilyen fedetlen kemény része van, vagy a rögzítő és a fedő tape színe nem egyezik a zokni színével.
 	Pántos bokarögzítő kemény részek nélkül megengedett. A rögzítő és a pántok színének a zokni színével meg kell egyezniük.

Felszerelések és kiegészítők – fej/arc

 	Maszk nem megengedett.
---	--------------------------------------

 	Orrvédő puha egyszínű anyagokból és tapéból megengedett.
 	Sportszemüveg, vagy szemüveg speciális sport fejpánttal, tömör műanyag lencsékkel és szilikonból, vagy más rugalmas anyagból készített kerettel megengedett. Sportszemüveg, vagy szemüveg merev kerettel nem megengedett.
 	Fejvédő nem megengedett.
 	Nem teljesen leragasztott fülbevaló, vagy piercing nem megengedett.

 	Apró fülbevaló, vagy piercing teljesen leragasztva megengedett.
 	Kizárólag a rugalmas, vékony és keskeny fejpánt megengedett.
 	Olyan fejpánt, ami nem rugalmas, nem elég vékony, vagy túl széles, nem megengedett.
 	Rugalmas, egyszínű, sport fejfedő megengedett. Ha egy csapaton belül több játékos is visel ilyen, mindnek egyforma színűnek kell lennie.

 	Nem sportolási céllal készített fejfedő nem megengedett.
 	Puha anyagból készített hajtű megengedett. A fémből, és/vagy műanyagból készült hajtűket ki kell szedni, vagy teljesen le kell ragasztani.
 	Átlátszó, vagy egyszínű fogvédő megengedett.
 	Nem átlátszó, vagy többszínű fogvédő nem megengedett.

Egyéb kiegészítők

 	Egyszínű csapatkapitányi karszalag (kb. 5 cm széles) a felkaron megengedett.
---	--

 	Rövid csuklószerítő megengedett, ha nem ragadós, puha és vékony.
 	Hosszú csuklószerítő megengedett, ha nem ragadós, puha és vékony.
 	Rövid csuklóvédő, puha és vékony anyagból megengedett.
 	Kesztyű nem megengedett. Ez a kapusra is vonatkozik.
 	Az ujjak tape-elése megengedett.



Ujjkötés **nem megengedett.**



Vakszot egyedül a cipőn szabad tárolni és az ujjakon használni.

Videó Rendszer Szabályzat

A Videó Rendszer (továbbiakban VR) lehetőséget biztosít a játékvezetőknek, hogy azonnal visszanezzenek egy szituációt a TV-képernyőn, amennyiben azt nem látták a játéktéren és úgy ítélik meg, hogy megnéznék ismét, mielőtt döntést hoznak. Ez csak a mérkőzés kulcs-szituációira vonatkozhat, amikor a játékvezetők úgy döntenek, hogy a TV-n is megnézik az esetet a játéktéren látottakat kiegészítve.

Ezekben az esetekben lehet használni a VR-t

#	Eset	Leírás
1.	Gól vagy nem gól	Annak meghatározására, hogy a labda áthaladt (vagy sem) teljes terjedelmével a gólvonalon.
2.		Annak meghatározására, hogy a játékidőben (vagy utána) haladt át a labda teljes terjedelmével a gólvonalon.
3.	Labda nélküli súlyos és sportszerűtlen akciók	Labda nélküli esetek a játékvezetők látóterén kívül.
4.	Kizárás (piros lap)	A játékvezetők számára a vétkes játékos megszámának pontos meghatározása.
5.	Összetűzés a játéktéren	Összetűzés 2 (vagy több) játékos között (és a játékvezetőknek kételye támad, melyik játékos(oka)t kell megbüntetni)
6.	Szabálytalan csere	Amikor az időmérő/titkár/szövetségi képviselő nem tudja egyértelműen beazonosítani a vétkes játékost.
7.	Szimulálás (rájátszás)	Amikor a játékvezetőknek komoly kételyei vannak, hogy egy játékosnak kellene büntetést adni vagy egy másik játékosnak, aki megpróbálta félrevezetni a játékvezetőt a szimulálásával.
8.	8. szabály	Ha a játékvezetőknek komoly kételyei vannak, hogy azonnali időleges kiállítást vagy a 8:5 , 8:6 , 8:9 , 8:10 vagy 8:11 szerinti kizárást kell ítélni.
9.	Játékot megváltoztató esetek a mérkőzés utolsó 30 mp-ben (beleértve az időntúli szabaddobásokat és az időntúli hétmétereseket)	Ha a játékvezetőknek kétségei vannak egy 7 méteres dobás ítélettel, büntetéssel, vagy a labdabirtoklás megváltozását eredményező ítélettel kapcsolatban.
10.	Elektronikus csapatidőkérő rendszer (buzzer)	Az elektronikus időkérő rendszer meghibásodása esetén, a szövetségi képviselő vagy játékvezetők bizonytalansága esetén, ha nem tudják eldönteni, melyik csapat birtokolta a labdát a buzzer megnyomásakor vagy ha a szövetségi képviselő nem tudja, ki nyomta meg a buzzer-t.
11.	Egyéb	Abban az esetben, ha egy döntés óváshoz vezethet.

Megjegyzések

1. A játékvezetőknek minden körülmények között a döntéseiket megfigyeléseiken alapulva kell meghozniuk, ahogy azt a játéktéren látják. A VR abban az esetben vehető igénybe, ha a játékvezetőknek komoly kétségeik vannak a jó döntés meghozatalát illetően vagy akkor, ha különböző okokból nem látják jól az esetet a játéktéren.
2. Ha a játékvezetők egy másik szituációt észlelnek a VR-visszajátszás alatt, ahol nem jó döntés született vagy nem született ítélet, akkor azt korrigálniuk kell a VR-visszajátszás alapján. Ez csak azokra a helyzetekre alkalmazható, amelyek egyidőben vagy közvetlenül a VR-ismételt eset előtt történtek.

3. A VR használat fő célja, hogy helyes ítélet szülessen. Ha a játékvezetők azt látják a visszajátzáson, hogy nem történt szabálytalanság, sem szimuláció/túlreagálás, akkor folytathatják a játékot a fennálló játékhelyzetnek megfelelően. Ugyanakkor, ha a VR-t egy játékos vagy hivatalos személy szimulációja/túlreagálása miatt használják, azt sportszerűtlen magatartásnak kell tekinteni, és a [8:7-10](#) szerint kell büntetni.
4. A szövetségi képviselők csak a 6., 10. és 11. pontok esetében használhatják a VR-t vagy a játéktéren kívül történt kizárással járó szituáció esetén. A 3. ponttal kapcsolatos esetet illetően kérhetik a játékvezetőket, hogy használják a VR-t. Minden egyéb esetben tanácsolhatják a játékvezetőknek, hogy használják a VR-t.
5. Alapvetően a VR használatáról való döntést közvetlenül a visszanézni kívánt szituációval együtt kell meghozni. Nem lehet VR-t használni, ha a kérdéses szituáció után történt két labdabirtoklás váltás, vagy ha az azt követő második labdabirtoklás váltással összefüggő formai dobást végrehajtották.
6. Ha a VR használat a félidő, a mérkőzés, vagy bármelyik hosszabbítás félidejének végével függ össze, minden játékosnak és hivatalos személynek a cserehelyen kell maradnia, amíg a játékvezetők meghozzák a döntést.
7. Ha a versenybírók kezdeményezik a VR használatát, és a visszanézett eset kapcsán dönteni kell a játék folytatásáról is, akkor az egyik játékvezetőnek is részt kell vennie az eset visszanézésében.
8. Annak az eldöntése, hogy a VR-t használják-e vagy sem, az érintett játékvezetők és szövetségi képviselők teljes mérlegelési jogkörébe tartozik. A játékvezetők vagy a versenybírók által, a videón látottak alapján meghozott ténydöntések véglegesek. A [8:7](#) és a [8:8](#) pont alapján progresszív büntetés jár azon játékosoknak vagy hivatalos személyeknek, akik agresszíven a „VR-jelzést” mutatják (VR-t követelve) a hivatalos közreműködőknek.

Az eljárás a következő:

Lépés	Akció
1.	Mind szövetségi képviselők, mind a játékvezetők kérhetik a VR használatát. „Time out” kötelező.
2.	A játékvezetők megállítják a játékidőt és mutatják a „VR-jelzést”, amivel informálnak mindenkit, hogy a szituáció VR-elemzése fog történni.
3.	A játékvezetők tanácskoznak a szövetségi képviselőkkel és elmagyarázzák, miért használják a VR-t. Ha olyan esetben akarják használni a VR-t, ami nem megengedett a szabályok értelmében, akkor a szövetségi képviselőknek közbe kell avatkozniuk.
4.	Mindkét játékvezető a VR képernyőjénél van, mialatt/míg a döntést meghozzák. Mindeddig a szövetségi képviselők kontrolálják a játékosokat és a hivatalos személyeket.
5.	A VR-felülvizsgálat alapján csak akkor hozható (vagy korrigálható) játékvezetői döntés, ha a VR egyértelmű és meggyőző képi bizonyítékkal szolgált.
6.	Amennyiben a játékvezetők nem tudnak döntést hozni, mert a VR nem volt meggyőző, akkor megfigyeléseik alapján kell a döntést meghozniuk. A játékvezetők tanácsot kérhetnek a szövetségi képviselőktől, ha komoly kétségeik vannak.
7.	Ha VR felülvizsgálat közvetlenül bármelyik félidő vége előtt vagy a végén történik (beleértve a meghosszabbításokat is), a játékvezetőknek a játéktéren kell tartaniuk mindkét csapatot, míg a VR alapján meghozzák a döntést.
8.	A VR vizsgálatot a lehető leggyorsabban kell kivitelezni. Akkor hosszabbodhat meg ez az időtartam, ha technikai probléma adódik a VR-rel.

9.	Ha a VR-vizsgálat véget ért, a játékvezetőknek egyértelműen kommunikálniuk kell a végső döntést mindkét csapat hivatalos személyeinek, a szövetségi képviselő asztalnak és sportcsarnok közönségének.
10.	A VR-vizsgálat alatt csak a játékvezetők (vagy szövetségi képviselők) lehetnek a VR-asztalnál/képernyőnél, míg más arra nem felhatalmazott személy számára nem megengedett ott lenni.
11.	A szövetségi képviselőknek és a játékvezetőknek a mérkőzés előtt ellenőrizniük kell a VR-felszerelést.
12.	A szövetségi képviselőknek és a játékvezetőknek követniük kell az alapelveket, hogy a lehető legkevesebb játékmegszakítás legyen.

Feladatkiosztás az egyes VR esetekhez

	Ki kéri a VR használatát?	Ki hozza a végső döntést?
“Gól vagy nem gól”-döntés arról, hogy a labda áthaladt-e teljes terjedelmével a gólvonalon.	Játékvezetők	Játékvezetők
“Gól vagy nem gól”-döntés arról, hogy a játékidő előtt (vagy után) haladt át a labda teljes terjedelmével a gólvonalon.	Játékvezetők	Játékvezetők
Labda nélküli súlyos és sportszerűtlen esetek a játékvezetők látóterén kívül.	Játékvezetők, szövetségi képviselők	Játékvezetők
Ha a játékvezetők rossz játékosnak mutatják fel a piros lapot.	Játékvezetők	Játékvezetők
Összetűzés 2 (vagy több) játékos közötti eset kapcsán.	Játékvezetők	Játékvezetők
Amikor az „asztal” nem tudja egyértelműen meghatározni a szabálytalan cserét.	Szövetségi képviselők	Szövetségi képviselők
Elektronikus csapatidőkérés rendszer (buzzer) (rossz) használata.	Szövetségi képviselők	Szövetségi képviselők
Ha a játékvezetőknek komoly kételyei vannak, hogy a 8. szabály szerinti kizárást kell-e ítélni.	Játékvezetők	Játékvezetők
Ha a játékvezetőknek komoly kételyei vannak (vagy a szövetségi képviselők hívják oda magukhoz a játékvezetőket) a mérkőzés utolsó 30 mp-ében egy 8:11 a. vagy 8:11 b alá tartozó eset miatt.	Játékvezetők	Játékvezetők
A mérkőzés utolsó 30 mp-ében üres kapus eset kapcsán. <i>(ha a játékvezetők nem biztosak abban, hogy 7 méteres dobást kell-e ítélni)</i>	Játékvezetők	Játékvezetők

Elektronikus Csapatidőkérő Rendszer Szabályzat

A csapatok egy elektronikus csapatidőkérés rendszer gombjának (buzzer) azonnali megnyomásával kérhetnek csapatidőkérést a "zöld kártya" helyett.

A gomb össze van kötve a hivatalos időmérő-berendezéssel. Amikor a gombot megnyomják, a játékidő azonnal megáll, és automatikusan elkezdődik a csapatidőkérés. A csapatidőkérés-kérést hangjelzéssel is jelzi (buzzer-dudaszó) azt biztosítandó, hogy mindenki tisztában legyen azzal.

A buzzer megnyomásának pillanata határozza meg mikor kérték a csapatidőkérést.

Az általános szabályok, azaz a kérhető csapatidőkérések darabszáma és az, hogy csak a labdát birtokló csapat kérhet csapatidőkérést, nem változnak.

Csak a hivatalos személyek kérhetnek csapatidőkérést.

Csapatidőkérés-kérési hiba vagy nem jó használat esetén az alábbi szabályokat kell alkalmazni az új rendszerrel:

1. Ha egy csapat akkor kér csapatidőkérést, amikor az ellenfél birtokolja a labdát, akár játékban, akár játékon kívül van a labda, akkor a következő büntetést és ítéletet kell hozni:
 - a) személyes/progresszív büntetés annak a hivatalos személynek, aki buzzer megnyomásával a csapatidőkérést kérte (ld. azonban 9. bekezdést)
 - b) 7 méteres dobás a labdát birtokló csapatnak
 - c) a szabálytalan csapatidőkérést kérő csapat számára 1 (egy) csapatidőkérés-kéréssel kevesebb marad a mérkőzés hátralévő részére (az összcsapatidőkérés-kérés darabszáma a csapat számára csökken eggyel)
2. Ha egy csapat akkor kér csapatidőkérést, amikor az ellenfél birtokolja a labdát és tiszta gólhelyzetben van, akkor a következő büntetést és ítéletet kell hozni:
 - a) kizárást kell adni a gomb megnyomásával csapatidőkérést kérő hivatalos személy számára a 8:10 b szerint (piros és kék lap) (ld. még 9. bekezdést/pontot)
 - b) 7 méteres dobás a labdát birtokló csapatnak
 - c) a szabálytalan csapatidőkérést kérő csapat számára 1 csapatidőkérés-kéréssel kevesebb marad a mérkőzés hátralévő részére (az összcsapatidőkérés-kérés darabszáma a csapat számára csökken eggyel).
3. Ha az 1., 2., 6. vagy a 8. pontban leírtak a mérkőzés utolsó 30 mp-ében fordulnak elő, a csapatfelelős hivatalos személy eldöntheti, hogy a 7 méteres dobást vagy a labdabirtoklást választja. Ha szabaddobással folytatódik a játék, akkor azt onnan kell elvégezni, ahol a labda a játékmegszakításkor volt.
4. Ha egy csapat akkor kér csapatidőkérést, amikor épp elvesztette a labdát és egyértelmű, hogy ez nem szándékos volt, akkor az alábbi ítéletet kell hozni:
 - a) a szabálytalan csapatidőkérést kérő csapat számára 1 csapatidőkérés-kéréssel kevesebb marad a mérkőzés hátralévő részére (az összcsapatidőkérés-kérés darabszáma a csapat számára csökken eggyel)
 - b) a játék folytatása a játékmegszakításkori játékhelyzetnek megfelelően történik.

5. Ha egy csapat labdabirtoklása közben kér csapatidőkérést az alábbiak szerint:

- a) a 4. csapatidőkérést kéri,
- b) a mérkőzés utolsó 5 percében két alkalommal is csapatidőkérést kér,
- c) ugyanabban a félidőben kikéri a 3. csapatidőkérését,
- d) meghosszabbításban kér csapatidőkérést,
- e) ugyanazon támadása alatt 2. csapatidőkérését kéri,

a következő ítéletet kell hozni:

Ha a labda **játékban van** a játékmegszakításkor, a következő büntetést és ítéletet kell hozni:

- a) személyes/progresszív büntetés annak a hivatalos személynek, aki a csapatidőkérést kérte (ld. azonban 9. bekezdést)
- b) játékfolytatás: szabaddobás az ellenfél javára.

Ha a labda **nincs játékban** a játékmegszakításkor, a következő büntetést és ítéletet kell hozni:

- a) személyes/progresszív büntetés annak a hivatalos személynek, aki a csapatidőkérést kérte (ld. még 9. bekezdést/pontot)
- b) játékfolytatás: korábban megítélt dobással (játékhelyzetnek megfelelő megítélt dobással)

Az 5 c) és 5 e) esetekben, a szabálytalan csapatidőkérést kérő csapat számára 1 csapatidőkérés-kéréssel kevesebb marad a mérkőzés hátralévő részére. (az összes csapatidőkérés darabszáma a csapat számára csökken eggyel)

6. Ha az 5. pontban leírtak akkor történnek, amikor a másik csapat birtokolja a labdát, akkor a [8:10 b](#) szerint kell ítéletet hozni és 7 méteres dobást kell ítélni a labdát birtokló csapatnak.

7. Ha a „buzzer” gombot véletlenül nyomták meg, akkor nincs büntetés annak, aki ezt tette. A mérkőzés játékmegszakításkori játékhelyzetnek megfelelően folytatódik.

8. Ha egy játékos szándékosan nyomja meg a „buzzer”-t, a következő büntetést és ítéletet kell hozni:

- a) személyes/progresszív büntetés a vétkes játékosnak a [4:6](#) vagy a [8:10 b](#) szerint, a játékmegszakításkori játékhelyzettől függően,
- b) a játékfolytatás: szabaddobás az ellenfél javára, ha a vétkes játékos csapatánál volt a labda a játékmegszakításkor, **és a labda játékban volt**, és 7 méteres dobás, ha a játékmegszakításkor az ellenfél birtokolta a labdát,
- c) a szabálytalan csapatidőkérést kérő csapat számára 1 csapatidőkérés-kéréssel kevesebb marad a mérkőzés hátralévő részére (az összcsapatidőkérés-kérés darabszáma a csapat számára csökken eggyel)

9. Ha a szövetségi képviselő vagy a játékvezetők nem ismerik fel, ki kérte a csapatidőkérést szabálytalanul, akkor a csapatfelelős kapja a fentiek szerint meghatározottakból a büntetést.

10. Az eszköz technikai meghibásodása esetén a szövetségi képviselői asztalt megközelítve, szóban kérhet csapatidőkérést egy hivatalos személy. A csapatidőkérés-kérés időpontjaként a „buzzer” megnyomásának pillanata érvényes.

A játéktérre és a kapukra vonatkozó előírások

- a) A játéktér ([1. a-b ábra](#)) egy 40 m hosszú és 20 m széles téglalap alakú terület. A két átló hosszának mérésével kell leellenőrizni. Az egyik sarok külső vonalától a szemközti sarok külső vonaláig 44,72 m hosszúnak kell lenni. Az átlók hossza a játéktér feléig 28,28 méter a sarkok külső vonalától mérve a középvonal közepéig.
A játéktér vonalak felrajzolásával határozzák meg. A gólvonalak szélessége (a kapufák között) 8 cm, mint a kapufáké; minden egyéb vonal 5 cm széles. Két szomszédos terület közötti vonalak helyettesíthetők a két terület talajának különböző színű felfestésével.
- b) A kapuk előtt található kapuelőtér 3x6 m-es téglalapból és két összekapcsolódó, 6 m sugarú negyedkörből áll. A kapuelőteret határoló kapuelőtér-vonalat az alábbiak szerint kell megrajzolni. A kapu előtt, a gólvonallal párhuzamosan, attól 6 méterre (a gólvonal hátsó élétől a kapuelőtér elülső széléig) egy 3 m-es, a gólvonallal párhuzamos, egyenes vonalat húzunk. Ezt a 3 méteres vonalat két oldalt a kapufák belső és hátsó élétől mért 6 méter sugarú negyedkör köti össze. Az alapvonalat érintő ívek közötti külső távolság 15 m ([5. ábra](#)).
- c) A szabaddobási vonalat (9 méteres vonal) a kapuelőtér-vonallal párhuzamosan, attól 3 méter távolságra, szaggatottan kell meghúzni. A vonalrészek és a közöttük levő távolság egyaránt 15 cm ([5 ábra](#)).
- d) A 7 méteres dobás vonala egy 1 méter hosszú egyenes vonal a kapu előtt, párhuzamos a gólvonallal, annak hátsó szélétől a 7 méteres dobás vonalának elülső széléig érő távolság ([5. ábra](#)).
- e) A kapushatárvonal (4 m-es vonal) 15 cm hosszú jelzés a kapu előtt. Párhuzamos a gólvonallal, annak hátsó szélétől a kapushatárvonalának elülső széléig érő távolság ([5 ábra](#)).
- f) Szükséges biztonsági zónát az oldalvonalaktól legalább 1, az alapvonalaktól 2 m-re létrehozni.
- g) Mindkét alapvonal közepén áll egy kapu ([2. a-c ábra](#)). A kapukat biztonságosan kell rögzíteni a talajhoz vagy hátulról a falhoz. Belméretük: 2 m magas és 3 m széles. A kapu téglalap alakú, ami azt jelenti, hogy a belső átlóknak 360,5 cm-nek kell lenniük (max. 361 cm – min. 360 cm, egy és ugyanazon kapuban maximum 0,5 cm eltérés lehet). A kapufák hátsó vonalai egyvonalban vannak a gólvonal hátsó szélével, ami azt jelenti, hogy a kapufák elülső részei az alapvonaltól számítva 3 cm-rel a játéktér irányában helyezkednek el. A kapufák és a keresztléc ugyanabból az anyagból kell legyen (pl.: fa, könnyűfém vagy szintetikus anyag), négyzet keresztmetszetűek, szélességük és vastagságuk 8 cm, szélei pedig lekerekítettek, amelyek rádiusza 4+-1 mm. A kapufa és a keresztléc mezőnyből látható három oldalát a háttértől lényegesen eltérő, két különböző színnel kell befesteni, ugyanazon játéktéren a két kapufának azonos színűnek kell lennie. A kapufa színeinek váltakozása a keresztlécek találkozásánál minden irányban 28 cm, egyéb helyen 20 cm. A kapukat hálóval kell ellátni, amelyet úgy kell felfüggeszteni, hogy a kapura dobott labda normális körülmények között a kapuban maradjon. Ha szükséges, a gólvonal mögött egy kiegészítő hálóval lehet a kaput felszerelni, melynek távolsága a gólvonaltól kb. 70 cm, de minimum 60 cm lehet.

- h) A háló mélysége felül, a gólvonaltól 0,9 méter, az alsó 1,1 méter, mindkét esetben a tűréshatár $\pm 0,1$ méter. A hálólukak maximum 10×10 cm-esek lehetnek. A hálót legalább 20 centiméterenként kell a kapuhoz rögzíteni. Annak érdekében, hogy a két háló közé ne kerülhessen labda, a két hálót össze lehet kötni.

A kapu mögött, körülbelül 1,5 méter távolságra az alapvonal közepétől, egy 9-14 méteres hosszúságú és a talajtól számítva 5 méter magas hálót szükséges kifeszíteni.

- i) Az egyik oldalvonal mellett, a cserehely közepén található a szövetségi képviselői asztal, ahol az időmérő/titkár foglal helyet. A szövetségi képviselői asztal maximum 4 méter hosszú lehet, valamint a mérkőzés akadálytalan követésének érdekében 30-40 cm-rel magasabban kell állnia a játéktér szintjétől.
- j) Minden mérésnek az ISO 2768-1:1989 szabvánnyal kell megegyeznie.
- k) A kézilabda kapuk EN 749-es hitelesítése a CEN által történik, összhangban az EN 202.10-1 szabállyal.

5. ábra: A kapuelőtér és környezete

